

Innehållsförteckning

- 1) Om pärmen
- 2) Informationsblad om schackklubben och terminens träning
- 3) Blankett för ansökan om medlemskap i klubben
- 4) Gör din egen schacklektion
- 5) Spelformer och spelschewan
- 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) Veckans kluring
- 27) Schackma Gandhis mattkörkort
- 28) Spelövningar i pärmen
- 29) Schackkontakter
- 30) Klubbadministration

Flik 1

Instruktionspärmen T2

Inledning

Du håller i din hand en instruktionspärm för schackträning. Den är en fortsättning på *Instruktionspärmen 1*. 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 övningar som följer boken *Schackma Gandhi och gudabråket*.

Pärmens upplägg passar givetvis inte alla. Därför har vi tagit fram ett förslag på fyra nivåer som använder pärmen i olika utsträckning beroende på 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 båda systemen med övningsuppgifter, ”Schackma Gandhis diplomsystem” och ”Schackma Gandhis mattkörkort”, är självständiga, vilket gör att barn kan arbeta med dem individuellt.

Fyra nivåer på schackinstruktion

1) Bara spela

- 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 i turneringar och i spelövningar (se under flik 28).
- De mest intresserade barnen får läsa *Schackma Gandhi och gudabråket*, och på egen hand arbeta med övningsuppgifter.

2) Spela, med instruktion som krydda

- Instruktören följer upplägget för ”Bara spela”, men använder även 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”.
- Instruktören använder lektionsmallen under flik 4.

3) Fullt system

- Ledaren följer instruktionspärmens upplägg och variation.

4) Egna schacklektioner

Tanken med de båda pärmarna, *Instruktionspärmen 1* och 2, är att ge pedagoger en struktur för hur schackundervisning kan bedrivas. Givetvis är det bäst ifall pedagogen själv formar sina lektioner utifrån egna kunskaper, barnens behov och praktiska förutsättningar. Pärmens har försökt underlätta detta genom att samla material under olika flikar samt tillhandahålla en lektionsmall under flik 4.

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!



Välkommen till schack på Elevens val!

Under hösten blir det schackundervisning 18 gånger i form av Elevens val på ZZZ-skolan. Ledare är X.X. och Y.Y. X.X. är fritidspedagog sedan 10 år på skolan och Y.Y. är nyexaminerad 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 och gudabråket* 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 gratis.

Den 22 april 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.

X.X. Y.Y.
x.x@ppp.se y.y@ppp.se

Flik 3

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 4

Om Schacklektionsmallen

Idén med lektionsmallen är att den kan kopieras och användas av pedagoger som vill få hjälp att skapa en bra struktur för sina schacklektioner. Givetvis ska man inte försöka ”pressa in” alla de föreslagna kategorierna, utan använda mallen som ett stöd. Erfarenhet ger dock vid hand att en viktig riktlinje är att alltid ha minst 50 % spel i förhållande till instruktion.

Både *instruktionspärmen T1* och *T2* har samlat material under olika flikar, så att lektionsmallen enkelt ska kunna användas.

För bra schackundervisning är det först och främst viktigt med en tydlig rutin för när lektionen börjar och slutar. Det som föreslås i denna pärm är att gruppen alltid samlas kring ”runda bordet” när lektionen ska börja respektive avslutas. Rutinen med en tydlig början och ett tydligt slut finns dock inte med i lektionsmallen, utan är något pedagogen själv får skapa.

Schackträning kan bestå av:

1. **Uppvärmningsuppgifter**, som fångar barnens intresse.
2. **Instruktion** av läraren, vilket lämpligen sker vid ett demonstrationsbräde.
3. **Uppgifter** på papper, eller i övningsböcker.
4. **Spelövningar** och uppgifter som kräver schackbräden.
5. **Spela schack**, vilket sker vid spelborden.
6. **Extra uppgifter**, till exempel medan barn väntar på nästa moment, eller för de barn som är ”snabba”.
7. **Hemuppgifter**. Ett tips är att inte kalla det för hemuppgifter, utan i stället ”Veckans kluring”, ”Veckans luring” eller ”Veckans snygging” – allt för att barnen ska känna att träningen genomsyras av att ”det ska vara kul”.

Pedagogiska tips

- Ha en tydlig början och ett tydligt slut på lektionen.
- 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 fritidshemmet, 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.schackfyran.se)

Schacklektion

Tid och plats

Tema

Uppvärmning

.....
.....
.....

Instruktion

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Uppgifter

.....
.....
.....

Spelövning

.....
.....
.....

Spela

.....
.....
.....

Extrauppgifter

.....
.....

Hemuppgift

.....
.....

Flik 5

Spelformer och spelscheman

Partier med avdömning

Det enklaste sättet att få en bra rytm på en schackturnering, ifall man inte spelar med schackklocka, är att spela med avdömning. Det går till så att ledaren bryter partierna efter en viss tid. Alla barnen måste då genast sluta spela. Därefter räknas poängen på brädet. Den som leder med 5 poäng eller mer vinner sitt parti, annars blir det oavgjort.

Fria partier

Barnen får själva välja motståndare.

Utmanarpartier (Ledaren styr)

Ledaren bestämmer vilka som ska spela mot 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 man 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 vilka som är vinnare och förlorare.

Poängjakt

För att göra utmanarpartier eller ”Tom och Jerry” mer spännande kan man inleda en poängjakt över till exempel fyra schackträningar. Vid spelmomentet får man 3 poäng vid vinst, 2 vid remi och 1 vid förlust. Poängen förs in i en poängjaktstabell. Efter fjärde gången summeras poängen och en poängjaktsvinnare koras.

En utvidgad variant av poängjakt är att barnen också kan få poäng för andra saker under träningen som när de löser uppgifter, får in snygga schackdrag eller hjälper till efter lektionen. Fördelen med denna variant är att ledaren kan ”styra” poängjakten så att de barn som inte har så många poäng kan ”få några extra”, genom till exempel ”bra drag”.

Barometer med hjälp av Berger-turnering

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

När man ska spela en Berger-turnering använder man en förtryckt Berger-tabell, i vilken man skriver in namnen på de deltagande barnen. Berger-tabellen 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.

En barometer spelas över ett bestämt antal träningsillfällen. Barnen tävlar i Berger-grupper som rankas från A och nedåt. Den som vinner A-gruppen sista gången blir barometermästare. Vid första tillfället sätts grupperna slumpvis ihop. Den som vinner sin grupp under träningen flyttas upp till nästa nivå, den som förlorar flyttas ned. Efter fyra gånger brukar systemet ge en rättvis vinnare.

Den barometer som föreslås i pärmen delar in barnen om fyra, så att man kan spela tre ronder schack under träningen.

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

Namn	Poängjakt																														Sum.	Plac.

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 rondrutorna 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	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 gudadiplom

Innehåll

6 st övningsark
6 st gudadiplom med diplomuppgifter
Svar till uppgifterna
6 st gudaklistermärken
1 st bokdiplom

Hur använder man diplomsystemen?

Övningsuppgifter och diplomuppgifter är kopplade till innehållet i "Schackma Gandhi och gudabräcket". Ett förslag är därför att man läser nedan angivna sidor, löser tillhörande övningsuppgifter och gör ett försök på diplomuppgifterna när man känner sig redo. Klarar man diplomuppgifterna får man ett klistermärke som sätts på rätt plats på bokdiplomet. När man klarat alla gudadiplom, och klistrat upp alla klistermärkena, får man bokdiplomet.

Gudadiplom

- 1) Hanumans diplom (Läs sid 18-29 i "Schackma Gandhi och gudabräcket")
- 2) Kalis diplom (Läs sid 30-41 i "Schackma Gandhi och gudabräcket")
- 3) Vishnus diplom (Läs sid 42-49 i "Schackma Gandhi och gudabräcket")
- 4) Shivas diplom (Läs sid 50-59 i "Schackma Gandhi och gudabräcket")
- 5) Indras diplom (Läs sid 60-69 i "Schackma Gandhi och gudabräcket")
- 6) Lakshmis diplom (Läs sid 70-81 i "Schackma Gandhi och gudabräcket")

Om jag vill ha fler diplom eller klistermärken?

Du kan skriva ut alla övningsuppgifter, och alla diplom, från pdf-filer på Schackfyrans hemsida:
www.schackfyran.se

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

GUDADILOMET

Schackma Gandhi och gudabråket

tilldelas



Svar till gudarnas diplomuppgifter

Hanuman

- 1) Slår vit svarts dam på h3 med l...Dc3xh3 tjäna vit 9 poäng.
- 2) Vit kan slå löparen på d7 med l.Se5xd7, men då kan svart ta tillbaka med l...Sf8xd7. Bäst är l.Se5xg4, även om springaren sedan går förlorad. Vit tjänar nämligen 2 poäng.
- 3) Ja, med l...Kd8-e7.
- 4) Vit har 3 pjäser som hotar på d5, svart har bara l som garderar. Därför går det inte att gardera med ett torn på d8. Men l...c7-c6 garderar bonden, eftersom vit skulle förlora poäng på att slå den.

Kali

- 1) Det är matt.
- 2) Det är inte matt. Kungen kan slå svarts dam, eftersom den inte är garderad.
- 3) Det är matt.
- 4) Det är matt.

Vishnu

- 1) En vit bonde på f6 eller h6 garderar damen.
- 2) Ett vitt torn på g8 eller h8 ställer kungen matt.
- 3) En vit löpare på h7 ställer kungen matt.
- 4) En vit springare på f6 ställer kungen matt.

Shiva

- 1) l.Db2-f2 matt
- 2) l.Dc3-g7 matt eller l.Dc3-c8 matt.
- 3) Efter l.Kd5-e6 kommer vit att kunna sätta matt i nästa drag, antingen på d7 eller på f7, beroende på vart svarts kung går.
- 4) l.De6-d7 är vits bästa drag, eftersom det håller kvar den svarta kungen på åttonde raden. Om vit i stället flyttar fram sin kung blir det patt.

Indra

- 1) l.Ke3-f4 hotar svarts båda torn.
- 2) l.Lg2-d5 schack, hotar svarts kung och torn.
- 3) l.De6-e4 schack, hotar svarts kung och torn.
- 4) l.Sg5-e6 schack, hotar svarts kung och torn.

Lakshmi

- 1) Nej. En passant kan bara utföras när en bonde tar två steg fram och hamnar bredvid en annan bonde. I vår ställning har bonden bara tagit ett steg.
- 2)
 - Om det går, ställ e- och d-bönderna i centrum.
 - Flytta inte samma pjäs två gånger.
 - Flytta ut dina pjäser så att de andra lätt kan komma ut.
- 3) Gör rockad så fort som möjligt.
- 4) Gå inte ut med damen för tidigt.
- 3) I diagram b har vit spelat bäst. Dels står löparna mer aktivt på c4 och f4, dels står de inte i vägen för damen.
- 4) "Rönd är förd" innebär att om man tar i en pjäs under ett parti måste man flytta den. "Släppt är släppt" innebär att om man har ställt en pjäs på en ruta och släppt den, har man gjort ditt drag.

Svar till gudarnas övningsuppgifter

Hanuman

- 1) l.Lh4xe7 vinner en springare helt gratis. l.Dd3xf5 vinner visserligen ett torn, men förlorar damen. Vit vinner således 5 poäng, men förlorar 9 poäng.
- 2) l.Tf4xc4 vinner en löpare. Däremot kan l.Tf4xf7 besvaras med l...Lc4xf7.
- 3) l.Sf3xd2 vinner ett torn.
- 4) l.Ld4xa7 vinner ett torn.
- 5) Ja, med l...Dd7-c7 eller med l...Dc7-d8.
- 6) Vit hotar tornet på h7, löparen på g4 och springaren på a4. Med l...Dd8-d7 garderar svart samtliga pjäser.
- 7) Det finns hela elva sätt att gardera springaren, nämligen: l...e6-e5, l...c6-c5, l...Lf8-g7, l...Lf8-c5, l...Ta8-d8, l...Dc7-d8, l...Dc7-d7, l...Dc7-d6, l...Dc7-b6, l...Dc7-e5, och med l...0-0-0.
- 8) Vits löpare och torn kan ta bonden på e5. Svarts springare på c6 garderar. Det betyder att vit har 2 mot l, och hotar att tjäna en bonde. Svart kan spela ett av tornen till e8, eller spela l...f7-f6, för att gardera bonden. Då tjänar inte vit på att slå bonden.

Kali

- 1) Det är inte matt. Kungen kan fly till d1.
- 2) Det är matt.
- 3) Det är matt.
- 4) Det är matt.
- 5) Det är matt.
- 6) Det är inte matt. Vit kan sätta springaren emellan kungen och löparen med l.Sa4-b2.
- 7) Nej, vit kan ta springaren som ger schack med l.Lb6xf2.
- 8) Det är matt.

Vishnu

- 1) Springaren garderar damen från e5, d6 eller h6.
- 2) Löparen kan placeras någonstans längs diagonalen a1-f6, samt på h8 för att gardera damen.
- 3) Ett vitt torn kan placeras någonstans på linjen h1-h6 för att gardera damen.
- 4) Kungen kan ställas på a6, b6 eller c6 för att gardera damen.
- 5) Det blir plaskmatt om ett torn ställs på e8.
- 6) Det blir kvävmatt om en springare ställs på c7.
- 7) Det blir en torn- och löparmatt om ett torn ställs på h8. Löparen på b2 garderar tornet, därför är det matt.
- 8) Det blir matt om en löpare placeras någonstans längs diagonalen a3-e7. Då täcker man f8, kungens enda flykttält.

Shiva

- 1) Ja, det är matt.
- 2) Nej, det är inte matt. Damen är inte garderad.
- 3) Ja, det är matt.
- 4) Nej, svarts kung kan gå till a8.
- 5) Ja, det är matt. Den vita kungen håller den svarta kungen nere.
- 6) l.Db7-b2 matt.
- 7) Svarts kung kan inte flytta. Därför måste vits dam flytta någonstans längs med sjunde raden, mellan rutorna e7 och a7. Sedan kan kungen närma sig.
- 8) a) Vit ska först driva den svarta kungen till kanten av brädet. Därefter ska den egna kungen närma sig. När den egna kungen garderar rutan framför motståndarens kung gör damen matt. b) När damen ska driva ner kungen till kanten ska den hålla springaravstånd.

Indra

- 1) Dg5
- 2) Te3 eller Tf3
- 3) Se2
- 4) Bonde d5
- 5) Le4
- 6) l.De2-e8 schack, hotar både svarts kung och torn.
- 7) l.Sd5xc7 schack, hotar både svarts kung och torn.
- 8) T.ex. Vit: Ke2, Dc6. Svart: Sd4.

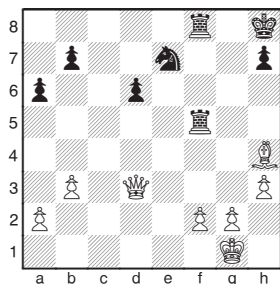
Lakshmi

- 1) + efter ett schackdrag betyder att motståndarens kung hamnat i schack.
- 2) # efter ett schackdrag betyder att motståndarens kung är matt.
- 3) En passant betyder i förbifarten.
- 4) Skakar hand med varandra.
- 5) Ett schackprotokoll är ett papper på vilket spelarna skriver in de drag som spelas i partiet.
- 6) Centrum.
- 7) I diagram b har vit spelat bäst. I början av ett schackparti är det viktigt att dels ta kontroll över centrum, dels att öppna så att pjäserna snabbt kan komma ut till bra rutor.
- 8) I diagram a har vit utvecklat sig bäst. Springarna har kontroll över centrum från c3 och f3 och därtill står de inte i vägen för löparna.

Hanumans övningsuppgifter

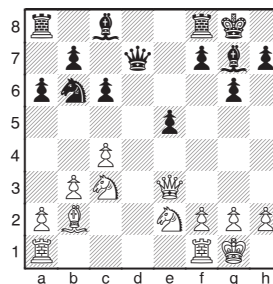


1)



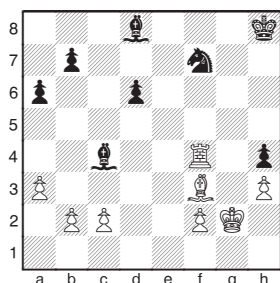
Vilken pjäs ska vit slå
för att tjäna mest poäng?

5)



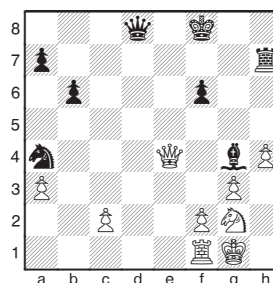
Vits dam hotar att ta springaren på b6.
Kan svart gardera springaren?

2)



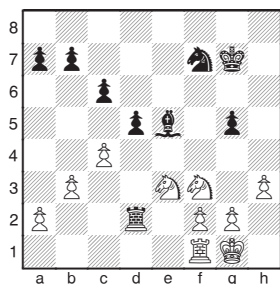
Vilken pjäs ska vit slå
för att tjäna mest poäng?

6)



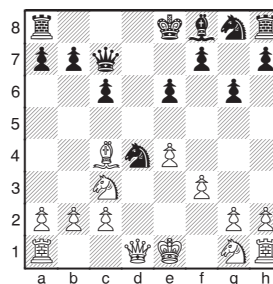
Vilka pjäser hotar vits dam?
Kan svart gardera dem?

3)



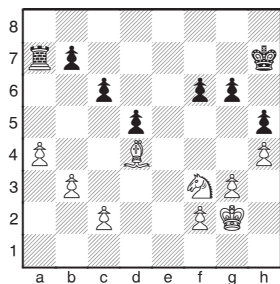
Vilken pjäs ska vit slå
för att tjäna mest poäng?

7)



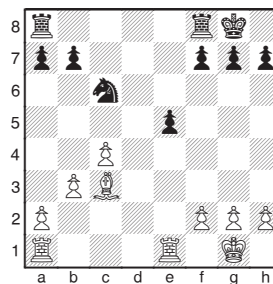
På vilka sätt kan svart
gardera springaren på d4?

4)



Vilken pjäs ska vit slå
för att tjäna mest poäng?

8)

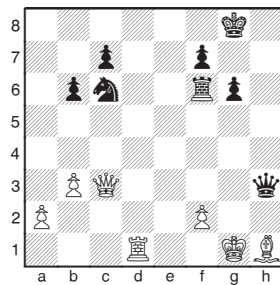


Hotar vit att slå på e5?
Kan svart gardera bonden?

Hanumans diplomuppgifter

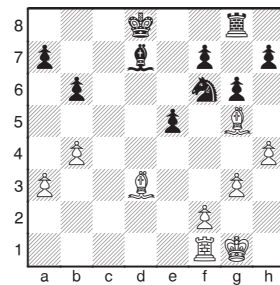


1)



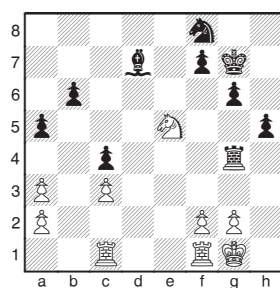
Vilken pjäs ska vit slå?

3)



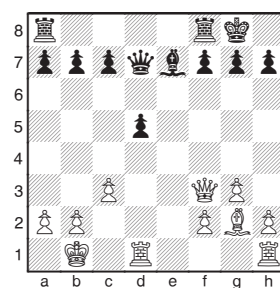
Kan svart gardera springaren på f6?

2)



Vilken pjäs ska vit slå?

4)



Hotar vit att slå på d5?
Kan svart gardera bonden?

HANUMAN

Schackma Gandhi och gudabráket

tilldelas

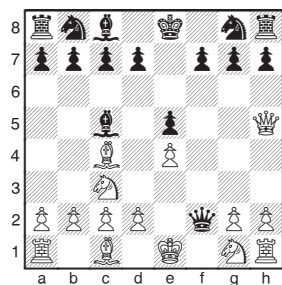


Kalis övningsuppgifter

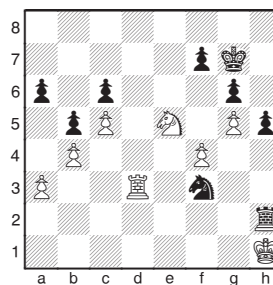
Skriv ett M bredvid de diagram där det är schack och matt.



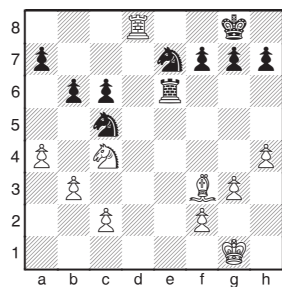
1)



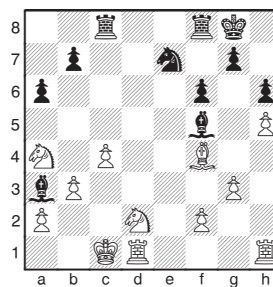
5)



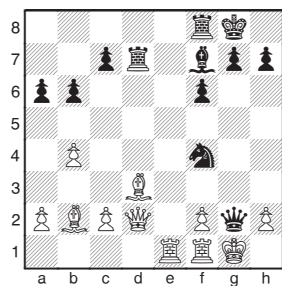
2)



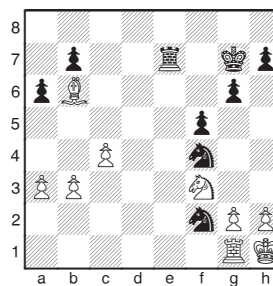
6)



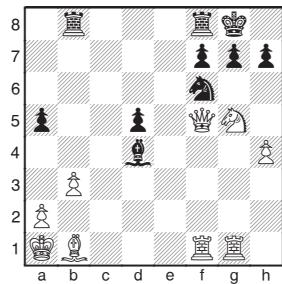
3)



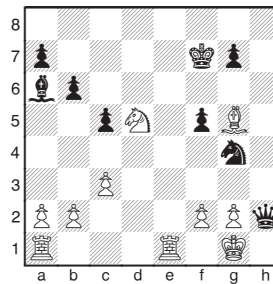
7)



4)



8)

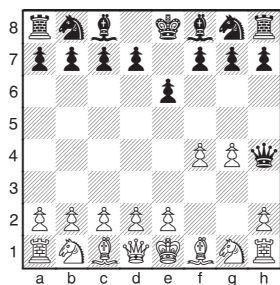


Kalis diplomuppgifter

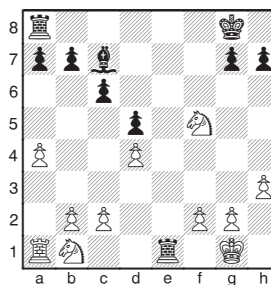
Skriv ett M bredvid de diagram
där den vita kungen är schack och matt.



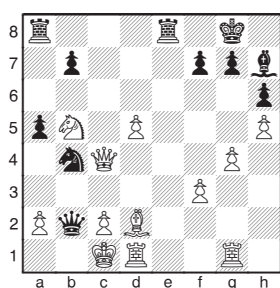
1)



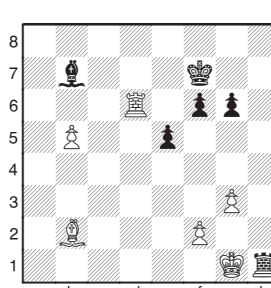
3)



2)



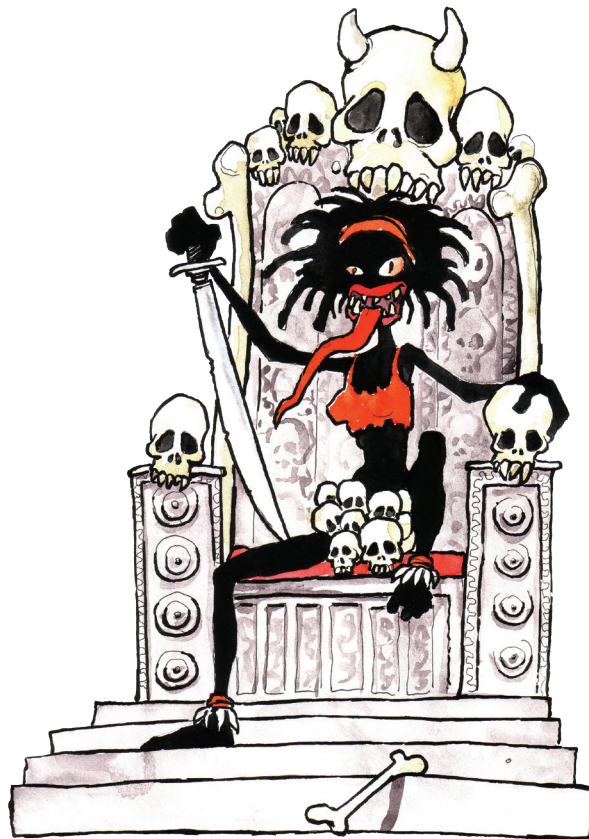
4)



KALI

Schackma Gandhi och gudabráket

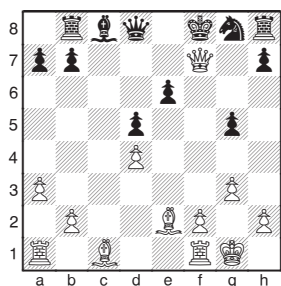
tilldelas



Vishnus övningsuppgifter

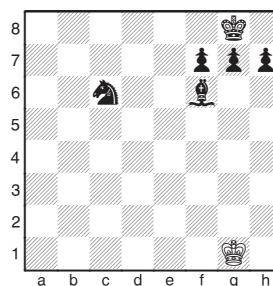


1)



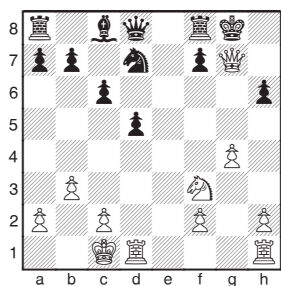
Rita in en vit springare (S),
så att det blir matt.

5)



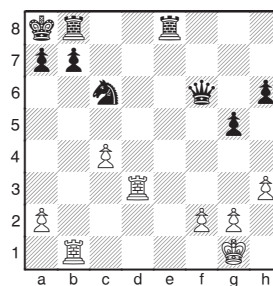
Rita in ett vitt torn (T),
så att det blir matt.

2)



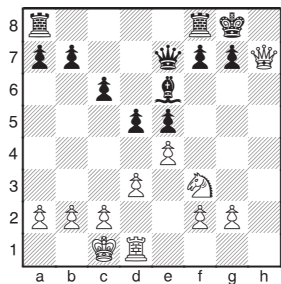
Rita in en vit löpare (L),
så att det blir matt.

6)



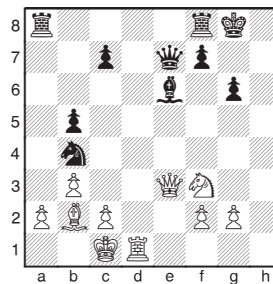
Rita in en vit springare (S),
så att det blir matt.

3)



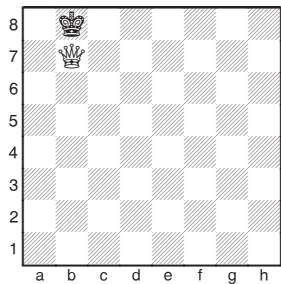
Rita in ett vitt torn (T),
så att det blir matt.

7)



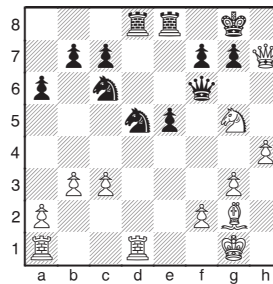
Rita in ett vitt torn (T),
så att det blir matt.

4)



Rita in en vit kung (K),
så att det blir matt.

8)

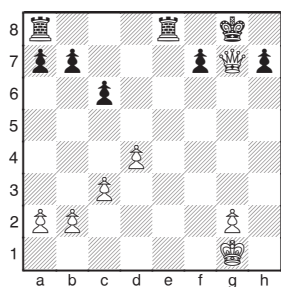


Rita in en vit löpare (L),
så att det blir matt.

Vishnus diplomuppgifter

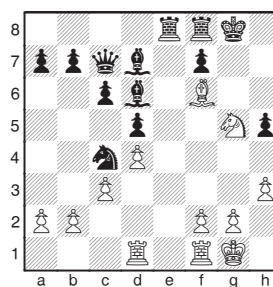


1)



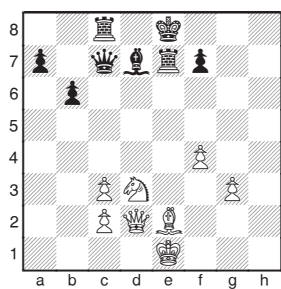
Rita in en vit bonde (B),
så att damen blir garderad.

3)



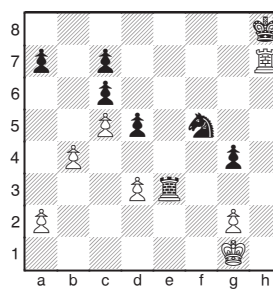
Rita in en vit löpare (L),
så att Blackburnes matt uppstår.

2)



Rita in ett vitt torn (T),
så att plaskmatt uppstår.

4)

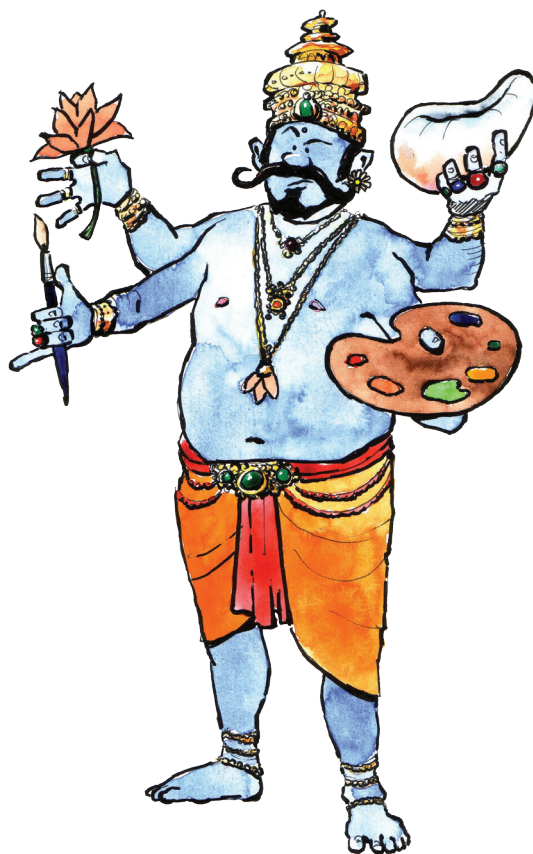


Rita in en vit springare (S),
så att arabisk matt uppstår.

VISHNU

Schackma Gandhi och gudabráket

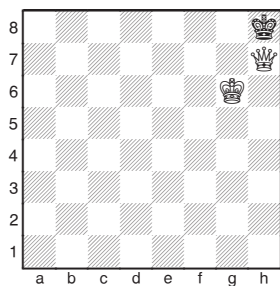
tilldelas



Shivas övningsuppgifter

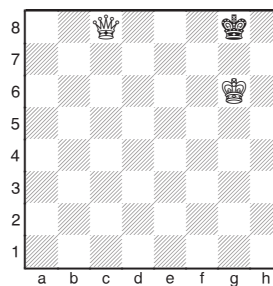


1)



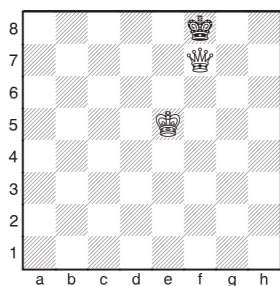
Är det matt?

5)



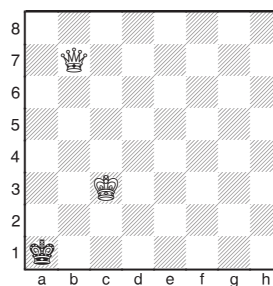
Är det matt?

2)



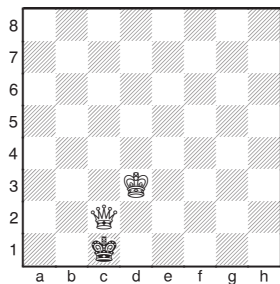
Är det matt?

6)



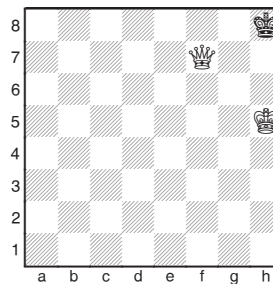
Vilket är vits bästa drag?

3)



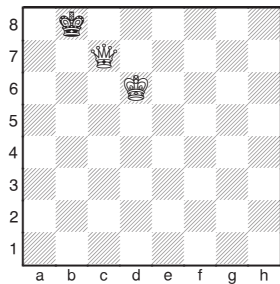
Är det matt?

7)



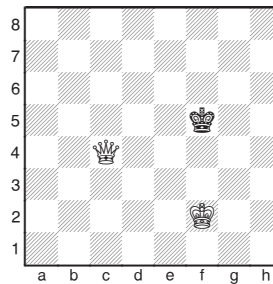
Vilket är vits bästa drag?

4)



Är det matt?

8)



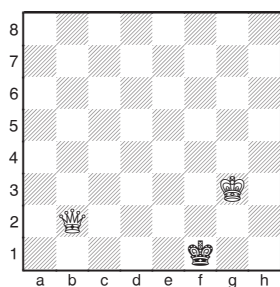
a) Hur ska vit klara av att ställa
den svarta kungen matt?

b) Vilken annan pjäs ska vit tänka på
för att klara av att sätta matt?

Shivas diplomuppgifter

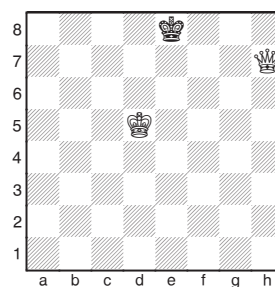


1)



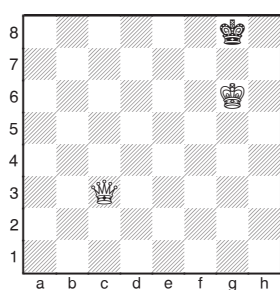
Vilket är vits bästa drag?

3)



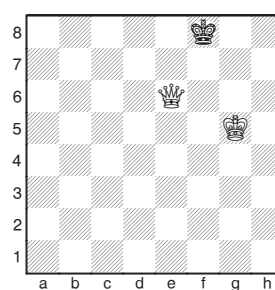
Vilket är vits bästa drag?

2)



Vit har två drag som ställer
svarts kung matt. Vilka?

4)



Vilket är vits bästa drag?

SHIVA

Schackma Gandhi och gudabráket

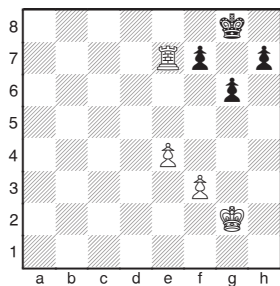
tilldelas



Indras övningsuppgifter

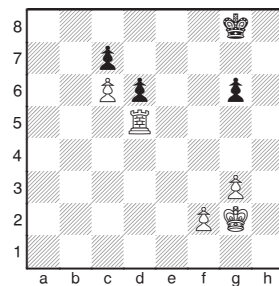


1)



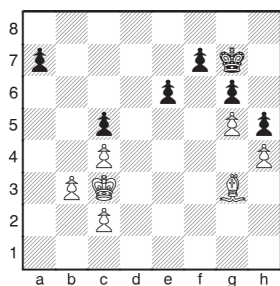
Rita in en svart dam (D),
så att den hotar dubbelt.

5)



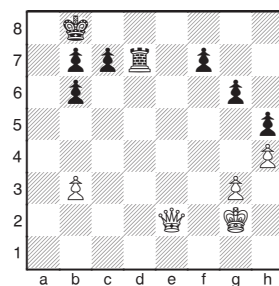
Rita in en svart löpare (L),
så att den hotar dubbelt.

2)



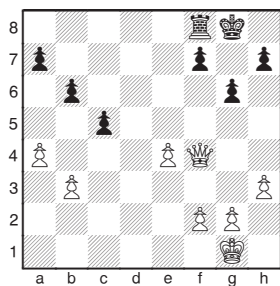
Rita in ett svart torn (T),
så att det hotar dubbelt.

6)



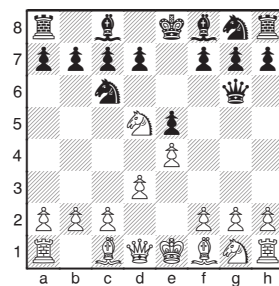
Vilket är vits bästa drag?

3)



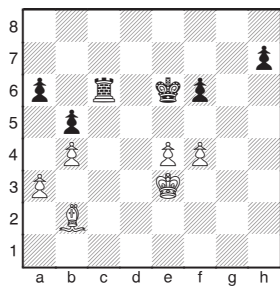
Rita in en svart springare (S),
så att den hotar dubbelt.

7)



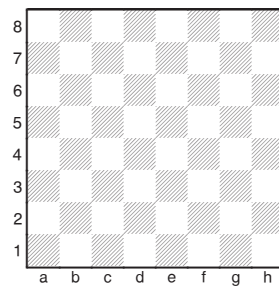
Vilket är vits bästa drag?

4)



Rita in en vit bonde (B),
så att den hotar dubbelt.

8)

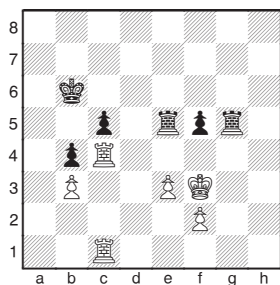


Rita in en vit kung och en vit dam,
samt en svart springare, så att
springaren hotar dubbelt.

Indras diplomuppgifter

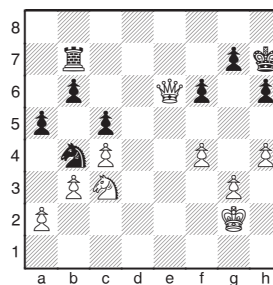


1)



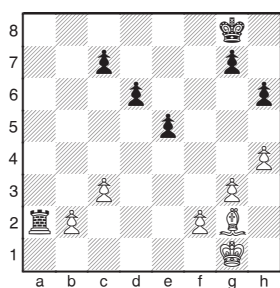
Vilket är vits bästa drag?

3)



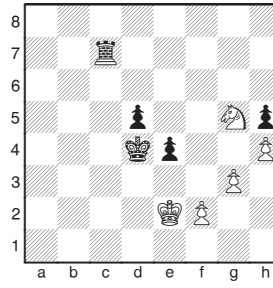
Vilket är vits bästa drag?

2)



Vilket är vits bästa drag?

4)



Vilket är vits bästa drag?

INDRA

Schackma Gandhi och gudabråket

tilldelas



Lakshmis övningsuppgifter



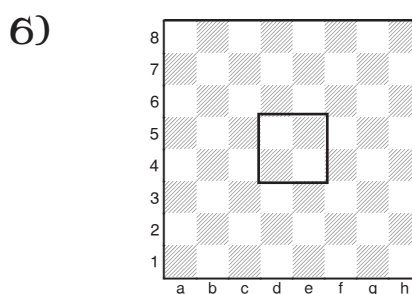
1) Vad betyder +
efter ett schackdrag?

4) Vad gör spelarna före och
efter ett schackparti?

2) Vad betyder #
efter ett schackdrag?

5) Vad är ett schackprotokoll?

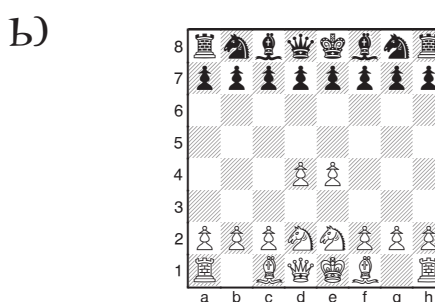
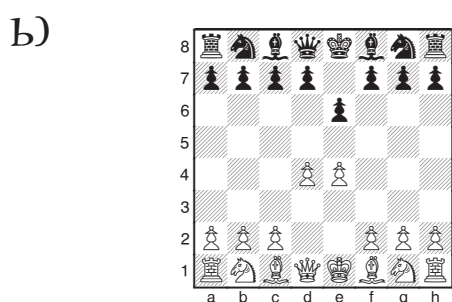
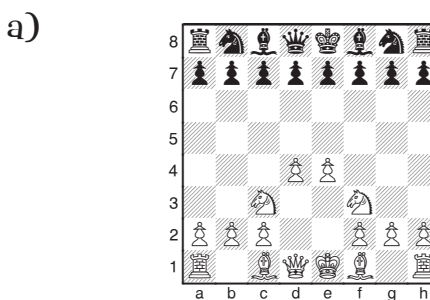
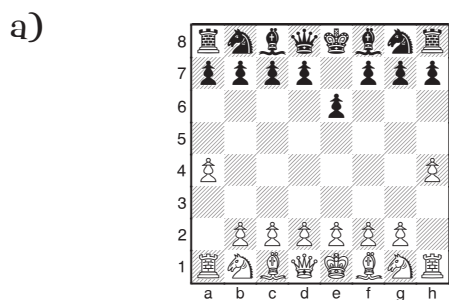
3) Vad betyder orden
en passant?



Vad kallas de fyra rutorna
i mitten av brädet?

7) I vilket av diagrammen nedan har vit
spelat bäst? Förklara varför.

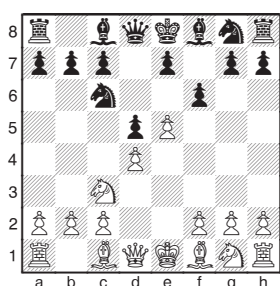
8) I vilket av diagrammen nedan har vit
utvecklat sig bäst? Förklara varför.



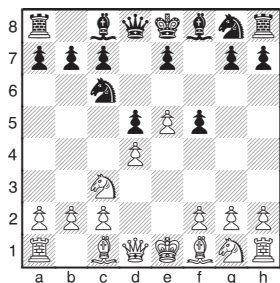
Lakshmis diplomuppgifter



1)



I den här ställningen spelade svart 4...
f6-f5, så att följande ställning uppkom:

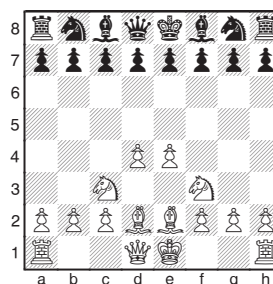


Kan vit slå bonden på f5
med hjälp av en passant?

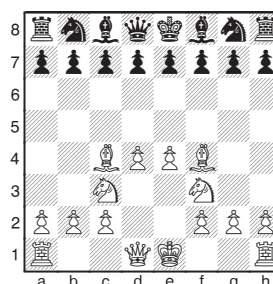
2) Nämn minst tre saker att tänka på i
början av ett schackparti.

3) I vilket av diagrammen nedan har vit
utvecklat sig bäst? Förklara varför.

a)



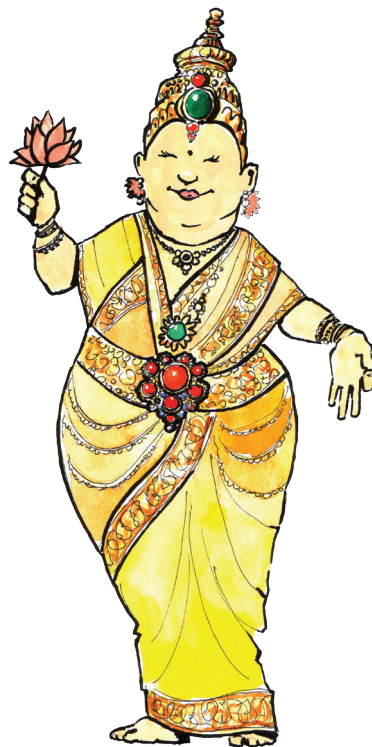
b)



4) Vad betyder "rörd är förd" och
"släppt är släppt" när man spelar
ett schackparti?

LAKSHMI

Schackma Gandhi och gudabräket
tilldelas



Flik 7

Termin 2

Innehåll**Lektioner****Vad lär vi oss?****Lek 1**

- 1) Repetitionstest
- 2) Först till utgångsställningen
- 3) Fritt spel

Repetition

Lek 2

- 1) Torn mot 5 bönder
- 2) Schackma Gandhis kortlek 1
- 3) Spela med avdömning

Repetition

Lek 3

- 1) Schackma Gandhi och gudabråket presenteras
- 2) Diplomsystemet presenteras
- 3) Hanumans övningsuppgifter
- 4) Poängjakt med avdömning

Slå pjäser

Lek 4

- 1) Hanumans diplomuppgifter
- 2) Slagschack
- 3) Poängjakt med avdömning
- 4) Veckans kluring 1

Gardera pjäser

Lek 5

- 1) Finn schackorden
- 2) Kalis övningsuppgifter
- 3) Poängjakt med avdömning
- 4) Veckans kluring 2

Mattbilder

Lek 6

- 1) Lagtävling: I vilka ställningar är det schack och matt?
- 2) Lagen spelar mot varandra
- 3) Veckans kluring 3

Ge schack och matt

Lek 7

- 1) Kalis diplomuppgifter
- 2) Vishnus övningsuppgifter
- 3) Konditionsschack
- 4) Veckans kluring 4

Ge schack och matt

Lek 8

- 1) Vishnus diplomuppgifter
- 2) Är det schack och matt? (Notationsträning)
- 3) Poängjakt med avdömning 2
- 4) Veckans kluring 5

Mattfällor +
läsa notation

Lek 9

- 1) Shivas övningsuppgifter
- 2) Poängjakt med avdömning 2
- 3) Veckans kluring 6

Matt med K + D

Lek 10

- 1) "Konditionsschack".
- 2) Shivas diplomuppgifter
- 3) Poängjakt med avdömning 2
- 4) Veckans kluring 7

Matt med K + D

Lek 11

- 1) S mot 3 bönder
- 2) Indras övningsuppgifter
- 3) Poängjakt med avdömning 2
- 4) Veckans kluring 8

Gafflar

Lek 12

- 1) Schackklockan
- 2) Indras diplomuppgifter
- 3) Peters hjul
- 4) Veckans kluring 9

Schackklockan

Lek 13

- 1) Träna på att spela parti med protokoll
- 2) Veckans kluring 10

Öppningen + skriva notation

Lek 14

- 1) Lakshmis övningsuppgifter
- 2) Bergerturning (Barometer)
- 3) Veckans kluring 11

Öppningen

Lek 15

- 1) Lakshmis diplomuppgifter
- 2) Schackkortlek 2
- 3) Bergerturning (Barometer)
- 4) Veckans kluring 12

Repetition

Lek 16

- 1) Frågesport
- 2) Bergerturning (Barometer)

Repetition

Lek 17

Spela mot annan skolschackklubb (Extra lektion finns)

Lek 18 Avslutning

- 1) Schackkortlek 2
- 2) Chansschack
- 3) Fika + diplomutdelning

Flik 8

Förberedelser T2:1

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 ny elev.)
6. Whiteboard-penna

Kopiering

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

Lektionsöversikt T2:1

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.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Låt barnen göra repetitionstestet ▪ Gå igenom repetitionstestet.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela ”Först till utgångsställningen.” ▪ Barnen får spela fritt.
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 repetitionstestet i den. ▪ Dela ut informationsbladet om klubben, som barnen får med sig hem. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:1

Inledning

Börja med att berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Gör en repetition av hur schackträning går till:

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

Själva schackträningen kan bestå 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 gentlekvinnor, 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.

Både elever och ledare bör ha en namnskylt de första lektionerna, ifall de inte känner varandra väl sedan tidigare. Använd namnskyltarna tills alla kommer ihåg varandras namn.

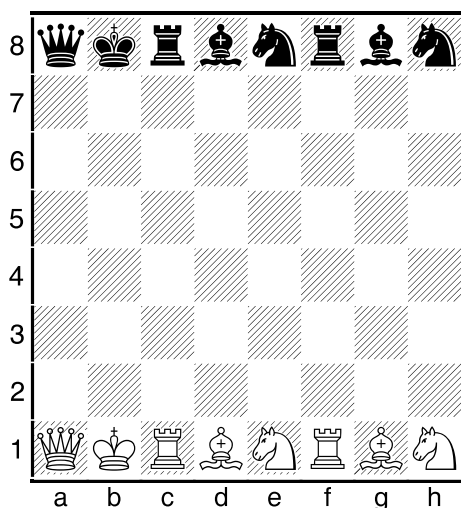
Det är mycket viktigt att barnen fyller i medlemsblanketten till schackklubben. Försök att få dem så fullständiga som möjligt. Kan inte barnet alla uppgifter får ledaren komplettera efter lektionen. Det är också viktigt att ni sparar blanketterna, eftersom det är handlingar som styrker barnens medlemskap.

Undervisning

Låt eleverna göra repetitionstestet. Gå igenom testet tillsammans med eleverna. Låt eleverna rätta sina egna test. Förklara de uppgifter som flera i gruppen tycker är svåra på demonstrationsbrädet.

Spela

Barnen får sätta sig två och två. Ställ upp följande ställning 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, och inte heller gå över mitten av schackbrädet. Den vinner som hinner först till utgångsställningen. Låt dem spela en gång med vit och en gång med svart.

Låt barnen spela partier mot vem de vill utan avdömning.

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 repetitionstestet 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.

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

Repetition av T1

Namn

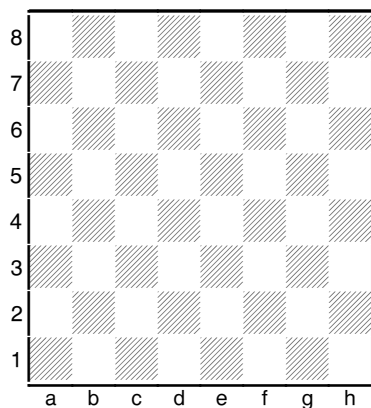
- 1) Från vilket land kommer schack?

.....

- 2) Hur många svarta rutor finns det på schackbrädet?

.....

- 3) Sätt ett kryss på rutan f6



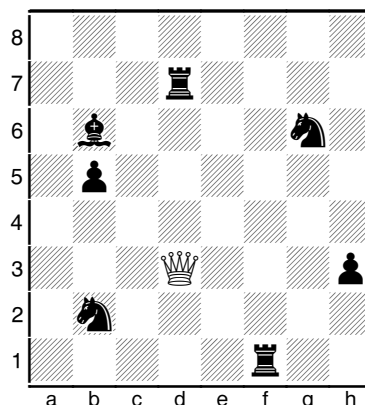
- 4) Hur skriver man "kort rockad" på schackspråket?

.....

- 5) Vad gör schackspelarna före och efter ett schackparti?

.....

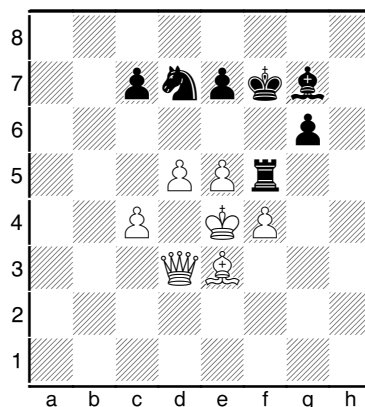
- 6) Vilka pjäser kan den vita damen slå i ställningen nedan? (Ringa in)



- 7) Vilken pjäs är värd 5 poäng i schack?

.....

- 8) Vem leder på poäng i ställningen nedan?



.....

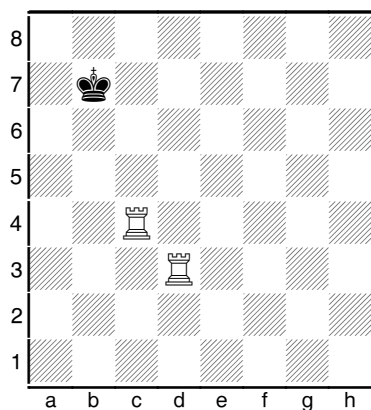
- 9) Vilka är de tre schack och matt-frågorna, som man ska ställa sig när en spelare hamnat i schack?

.....

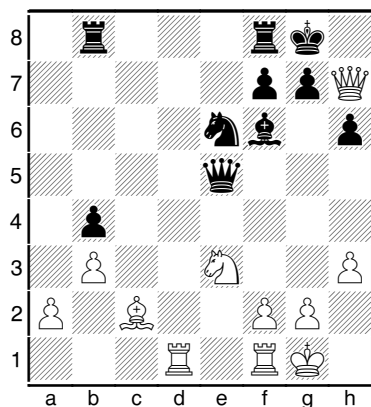
.....

.....

- 10) Skriv ett V på det torn som vaktar den svarta kungen i ställningen nedan.

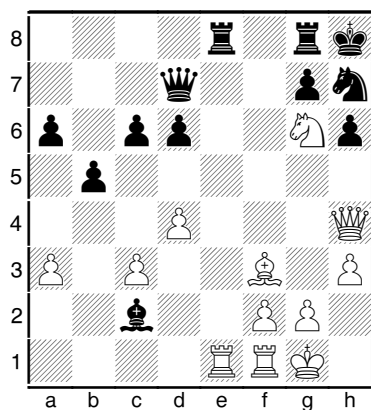


- 11) Är svart matt i ställningen nedan?



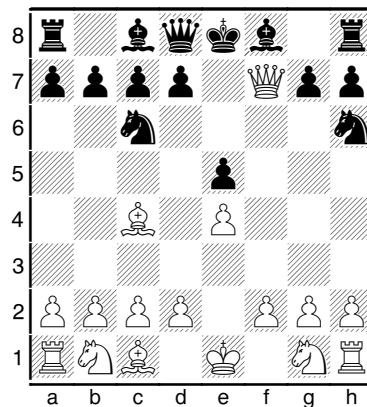
.....

- 12) Är svart matt i ställningen nedan?



.....

- 13) a) Vad heter den mattbild vit har försökt få in i diagrammet nedan?
b) Är det verkligen matt?



a)

b)

- 14) Vad betyder "en passant"?

.....

Svar till repetition av T1

15) Från vilket land kommer schack?

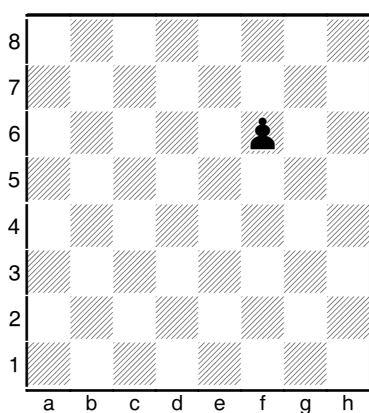
Svar: Indien

16) Hur många svarta rutor finns det på schackbrädet?

Svar: 32

17) Sätt ett kryss på rutan f6

Svar:



18) Hur skriver man "kort rockad" på schackspråket?

Svar: 0-0

19) Vad gör schackspelarna före och efter ett schackparti?

Svar: Skakar hand

20) Vilka pjäser kan den vita damen slå i ställningen nedan?

Svar: Vit kan slå tornet på f1, tornet på d7, springaren på g6, bonden på h3 och bonden på b5.

21) Vilken pjäs är värd 5 poäng i schack?

Svar: Tornet

22) Vem leder på poäng i ställningen nedan?

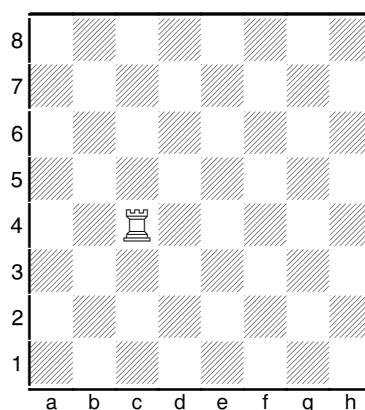
Svar: Vit har 16 poäng och svart har 14 poäng. Vit leder.

23) Vilka är de tre schack och matt-frågorna, som man ska ställa sig när en spelare hamnat i schack?

Svar: Kan man slå pjäsen som schackar? Kan man flytta undan kungen? Kan man sätta någon pjäs mellan kungen och pjäsen som schackar?

24) Skriv ett V på det torn som vaktar den svarta kungen i ställningen nedan.

Svar: Tornet på c4 vaktar



25) Är svart matt i ställningen nedan?

Svar: Ja, svart är matt.

26) Är svart matt i ställningen nedan?

Svar: Nej det är inte matt. Svart kan slå vits springare som ger schack med Lc2xg6.

27) a) Vad heter den mattbild vit har försökt få in i diagrammet nedan?

b) Är det verkligen matt?

Svar: a) Skolmatt b) Nej, springaren på h6 kan slå vits dam på f7.

28) Vad betyder "en passant"?

Svar: I förbifarten.

Flik 9

Förberedelser T2:2

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 upp schackpjäserna enligt diagrammet nedan!)
4. Whiteboarden: Skriv upp vad pjäserna är värda: K = ovärderlig, D = 9 poäng, T = 5 poäng, L = 3 poäng, S = 3 poäng, B = 1 poäng.

Material

1. Mapper (Till de elever som inte fått någon.)
2. Namnskyltar (Till de elever som inte gjort någon.)
3. Färgpennor (Till namnskyltarna.)
4. Tejp (Till namnskyltarna.)
5. Pennor till barnen.
6. Äggklocka, till spel med avdömning.

Kopiering

1. Medlemsblankett för schackklubben (Till de elever som inte fyllt i en.)
2. Schackma Gandhis schackkortleksstencil

Lektionsöversikt T2:2

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen. ▪ Låt de barn som inte var med förra gången göra namnskyltar. ▪ Låt de barn som inte fyllde i medlemsblanketten förra gången göra det. ▪ Repetera hur schackträning går till.
15 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Visa barnen Schackma Gandhis schackkortlek 1. ▪ Låt barnen lösa uppgifter ur schackkortleken.
35 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela ”Torn mot fem bönder”. ▪ Spel med avdömning. Första ronden får barnen sätta sig som de vill. I följande ronder parar ledaren ihop barnen.
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 Schackma Gandhis schackkortleksstencil. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:2

Inledning

Börja med att berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Gör en kort repetition av hur schackträning går till, ifall några missade första lektionen.

Använd namnskyltarna tills alla kommer ihåg varandras namn.

De barn som inte fyllde i medlemsblanketten till schackklubben förra gången bör göra det denna gång.

Undervisning

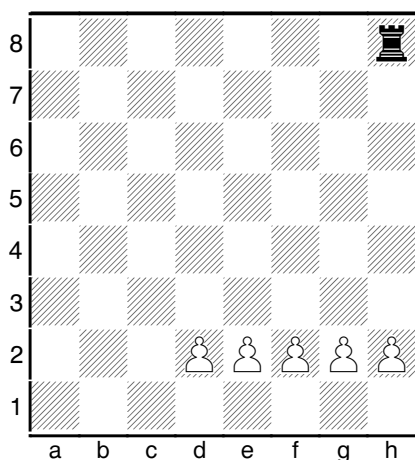
Om du märkte att det var något som flera i gruppen hade svårt med under förra veckans repetitionstest bör du repetera detta som inledning.

Dela ut stencilen ”Schackma Gandhis schackkortlek” med ett tomt schackbräde på till varje barn. Ta fram Schackma Gandhis schackkortlek 1 och visa den för barnen. Berätta att kortleken finns för dem som vill ha extra uppgifter de närmsta gångerna. På framsidan av korten finns en uppgift, på baksidan finns svaret. På varje kort finns det två cirkclar. Den första har en symbol som visar vilket kapitel i boken *Schackma Gandhi får en idé* som uppgiften är kopplad till. Den andra anger en koordinat på schackbrädet. För varje uppgift barnen löser får de sätta ett kryss på sitt schackbräde. Nu får vi se vem som först täcker sitt schackbräde med kryss.

Sprid ut korten över det runda bordet med framsidan uppåt så att uppgiften syns. Låt barnen lösa uppgifter under tio minuter och sätta kryss på sitt schackbräde. De får själva kolla svaret på baksidan av korten. Har de fel svar får de lägga kortet i högen igen.

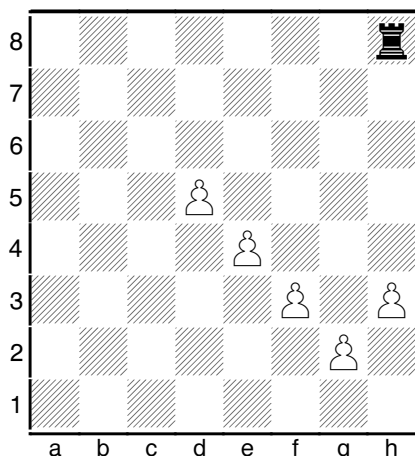
Spela

Barnen får sätta sig två och två vid spelborden. Ställ upp följande ställning på demonstrationsbrädet.



”I den här övningen gör vit och svart vartannat drag. Vit börjar. Vit vinner om han eller hon kommer över till andra sidan med en bonde. För svart gäller det att ta samtliga vita bönder med sitt torn.”

När barnen har spelat någon gång kan du förklara att det är bra att tänka på bönderna som en kedja.



”Om bönderna till exempel ställer upp sig som ovan hänger bönderna ihop och bara en enda bonde, den på g2, är oskyddad. Nu är bönderna som en kedja och hjälper varandra. För den som spelar med tornet gäller det att angripa den bonde som är oskyddad. Gärna bakifrån, eller från sidan”

När barnen har spelat både med bönderna och med tornet får de sätta sig två och två som de vill.

”Från och med nu kommer vi att spela med avdömning. Det betyder att när äggklockan ringer efter tio minuters spel slutar ni spela direkt. Sedan räknar vi ihop poängen. För att vinna sitt parti ska man leda med 5 poäng eller mer. Ni kommer ihåg vad pjäserna är värda K = ovärderlig, D = 9 poäng, T = 5 poäng, L = 3 poäng, S = 3 poäng, B = 1 poäng. Jag har skrivit upp på whiteboarden ifall ni är osäkra.”

Tänk på att räkna pjäserna som finns på brädet vid avdömning, och inte de som slagits ut. Är det svårt för barnen att räkna alla pjäsernas poäng kan man använda sig av kvittning. ”Jag tar bort 5 poäng från brädet i form av ett torn, om du tar bort 5 poäng i form av en löpare och två bönder” osv. När det inte går att kvitta mer kan man räkna poängen på brädet.

När barnen väntar mellan ronderna kan de fortsätta med att lösa uppgifter från kortleken, och fylla i kryss på sitt schackbräde.

Avrundning

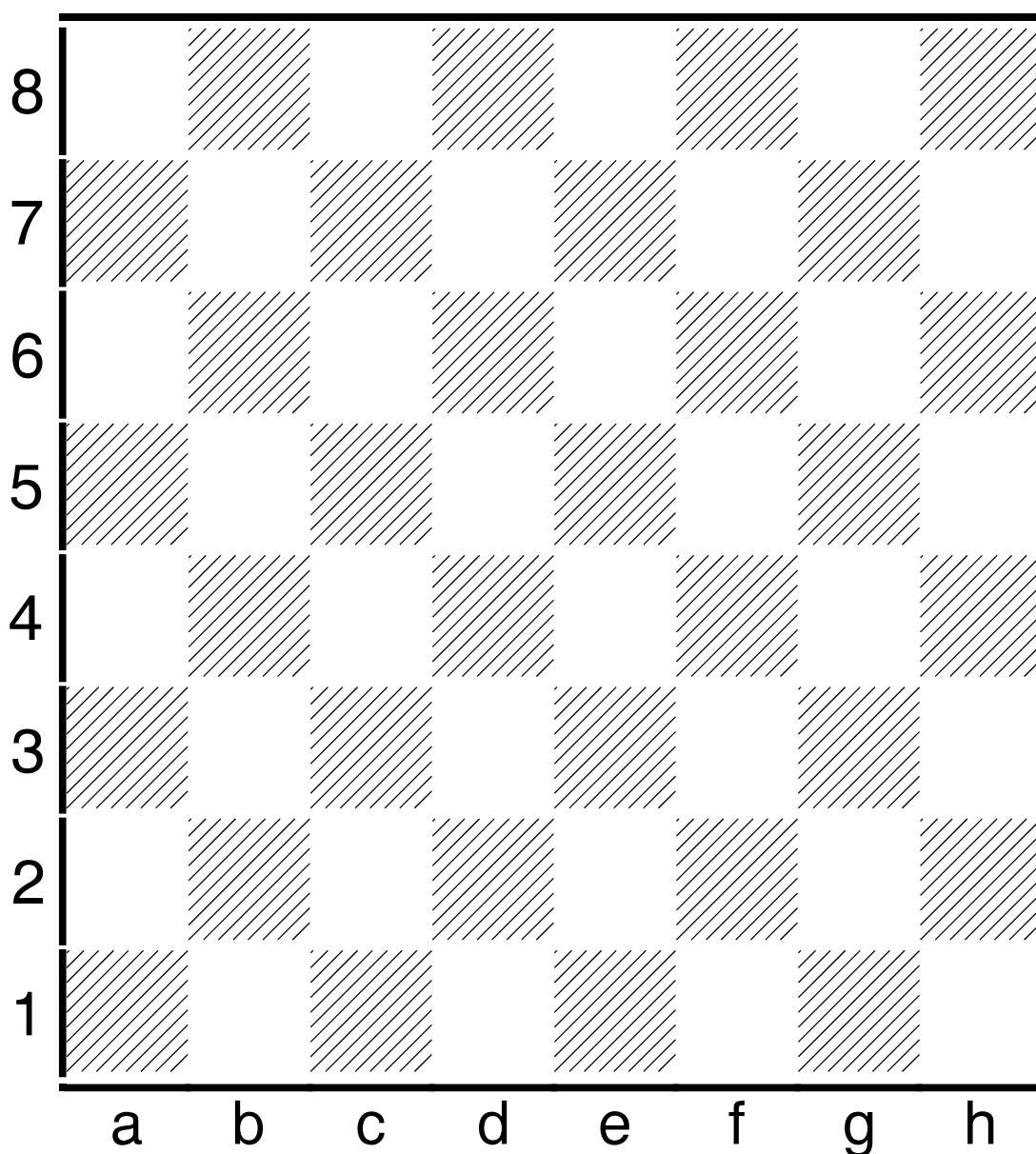
När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda. Säg att det är viktigt att de lägger pjäserna i rätt låda så att det är fulla uppsättningar i varje låda.

När de är klara samlas alla vid runda bordet. De barn som inte fått någon mapp får en, på vilken de skriver sitt namn. I den ska de samla allt material de får under schacklektionerna, denna gång stencilen ”Schackma Gandhis schackkortlek”, samt namnskylten.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Schackma Gandhis schackkortlek

På varje uppgiftskort i Schackma Gandhis schackkortlek finns det en koordinat som motsvarar en ruta på schackbrädet. När du löst en uppgift i kortleken sätter du ett kryss i rätt ruta. Nu gäller det att sätta kryss på brädets alla rutor.



Namn.....

Flik 10

Förberedelser T2:3

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 upp schackpjäserna på demonstrationsbrädet enligt diagrammet nedan!)
4. Whiteboarden: Skriv upp ”Ta om det är gratis”. Skriv upp vad pjäserna är värda: ”K = ovärderlig, D = 9 poäng, T = 5 poäng, L = 3 poäng, S = 3 poäng, B = 1 poäng.” Skriv upp: ”Poängjakt 3 poäng vid vinst, 2 poäng vid oavgjort, 1 poäng vid förlust.”

Material

1. Pennor till barnen.
2. Poängjaktstabell.
3. Schackma Gandhis Schackkortlek.
4. Äggklocka, till spel med avdömning.

Kopiering

1. Schackma Gandhis schackkortleksstencil till dem som inte fått.
2. Hanumans övningsuppgifter.

Lektionsöversikt T2:3

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
15 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Gå igenom ställningen på demonstrationsbrädet. ▪ Visa barnen boken <i>Schackma Gandhi och gudabråket</i> och dess diplomsystem. ▪ Låt barnen lösa Hanumans övningsuppgifter.
35 min	Spela (vid spelborden) ▪ Poängjakt med partier som döms av. Ledaren parar ihop vinnare och förlorare efter varje rond. ▪ Medan barnen väntar mellan ronderna får de lösa uppgifter från schackkortleken vid runda bordet och kryssa i sitt bräde.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Låt barnen lägga ner namnskyltarna och Schackma Gandhis schackkortleks stencil. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:3

Inledning

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

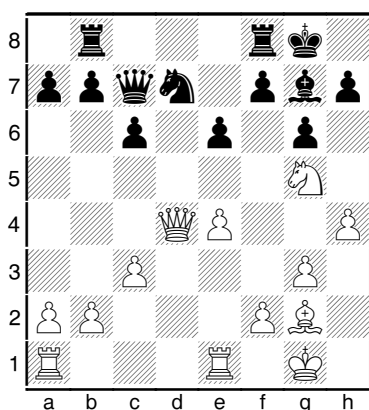
Gör en kort repetition av hur schackträning går till, ifall några missade första lektionen.

Använd namnskyltarna tills alla kommer ihåg varandras namn.

De barn som inte fyllt i medlemsblanketten till schackklubben måste göra det denna gång.

Undervisning

”Ni kommer ihåg från förra terminen hur viktigt det är att ta motståndarens pjäser, och att ta *rätt* pjäser. Titta på den här ställningen.”



”Vilken pjäs ska vit slå här? Just precis, bonden på a7. Det är den enda av svarts pjäser som är ogarderad, som inte får stöd av någon annan. Alltid när man ska göra sitt drag är det bra att först fråga sig ’Vilka av motståndarens pjäser kan jag slå?’ och sedan ’Vilken kan jag slå utan att bli slagen själv?’ Man ska alltså ’Ta om det är gratis’.

Den här terminen ska vi följa boken ’Schackma Gandhi och gudabråket’. Precis som förra terminen finns det ett bokdiplom som man får när man löst alla övningsuppgifter och diplomuppgifter. Nu ska ni få göra Hanumans övningsuppgifter.”

Dela ut stencilen Hanumans övningsuppgifter. Under tiden barnen löser uppgifterna förbereder du Poängjaktspapperet.

Spela

”Vi ska nu påbörja en poängjakt över 3 gånger. En poängjakt går till så att när ni vinner ert parti får ni 3 poäng, remi ger 2 poäng och förlust ger 1 poäng. Jag för in poängen i en poängjakttabell, som ser ut så här.” (Håll upp poängjaktspapperet.) Efter tre gånger ser vi vem som har samlat ihop flest poäng. Nu kommer vi att spela med avdömning. För att vinna sitt parti ska man leda med 5 poäng eller mer. Ni kommer ihåg vad pjäserna är värda K = ovärderlig, D = 9 poäng, T = 5 poäng, L = 3 poäng, S = 3 poäng, B = 1 poäng. Jag har skrivit upp på whiteboarden ifall ni är osäkra.”

Para ihop barnen. Spela med avdömning. Bestäm tiden till avdömning så att ni hinner med 2 eller 3 ronder, t.ex. 12 min per rond. De som vunnit parar du ihop med varandra och de som förlorat parar du ihop med varandra. De barn som blir snabbt färdiga med sitt parti får lösa uppgifter från schackkortleken och kryssa i rutor på sin stencil med det tomma schackbrädet.

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 lägger ner namnskylt, stencilen med Hanumans övningsuppgifter och stencilen ”Schackma Gandhis schackkortlek” i sina mappar.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

[illegible]

GUDADILOMET

Schackma Gandhi och gudabråket

tilldelas



Om Schackma Gandhis gudadiplom

Innehåll

6 st övningsark
6 st gudadiplom med diplomuppgifter
Svar till uppgifterna
6 st gudaklistermärken
1 st bokdiplom

Hur använder man diplomsystemen?

Övningsuppgifter och diplomuppgifter är kopplade till innehållet i "Schackma Gandhi och gudabråket". Ett förslag är därför att man läser nedan angivna sidor, löser tillhörande övningsuppgifter och gör ett försök på diplomuppgifterna när man känner sig redo. Klarar man diplomuppgifterna får man ett klistermärke som sätts på rätt plats på bokdiplomet. När man klarat alla gudadiplom, och klistrat upp alla klistermärkena, får man bokdiplomet.

Gudadiplom

- 1) Hanumans diplom (Läs sid 18-29 i "Schackma Gandhi och gudabråket")
- 2) Kalis diplom (Läs sid 30-41 i "Schackma Gandhi och gudabråket")
- 3) Vishnus diplom (Läs sid 42-49 i "Schackma Gandhi och gudabråket")
- 4) Shivas diplom (Läs sid 50-59 i "Schackma Gandhi och gudabråket")
- 5) Indras diplom (Läs sid 60-69 i "Schackma Gandhi och gudabråket")
- 6) Lakshmis diplom (Läs sid 70-81 i "Schackma Gandhi och gudabråket")

Om jag vill ha fler diplom eller klistermärken?

Du kan skriva ut alla övningsuppgifter, och alla diplom, från pdf-filer på Schackfyrans hemsida:
www.schackfyran.se

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

Svar till gudarnas diplomuppgifter

Hanuman

- 1) Slår vit svarts dam på h3 med l...Dc3xh3 tjänar vit 9 poäng.
- 2) Vit kan slå löparen på d7 med l.Se5xd7, men då kan svart ta tillbaka med l...Sf8xd7. Bäst är l.Se5xg4, även om springaren sedan går förlorad. Vit tjänar nämligen 2 poäng.
- 3) Ja, med l...Kd8-e7.
- 4) Vit har 3 pjäser som hotar på d5, svart har bara l som garderar. Därför går det inte att gardera med ett torn på d8. Men l...c7-c6 garderar bonden, eftersom vit skulle förlora poäng på att slå den.

Kali

- 1) Det är matt.
- 2) Det är inte matt. Kungen kan slå svarts dam, eftersom den inte är garderad.
- 3) Det är matt.
- 4) Det är matt.

Vishnu

- 1) En vit bonde på f6 eller h6 garderar damen.
- 2) Ett vitt torn på g8 eller h8 ställer kungen matt.
- 3) En vit löpare på h7 ställer kungen matt.
- 4) En vit springare på f6 ställer kungen matt.

Shiva

- 1) l.Db2-f2 matt
- 2) l.Dc3-g7 matt eller l.Dc3-c8 matt.
- 3) Efter l.Kd5-e6 kommer vit att kunna sätta matt i nästa drag, antingen på d7 eller på f7, beroende på vart svarts kung går.
- 4) l.De6-d7 är vits bästa drag, eftersom det håller kvar den svarta kungen på åttonde raden. Om vit i stället flyttar fram sin kung blir det patt.

Indra

- 1) l.Ke3-f4 hotar svarts båda torn.
- 2) l.Lg2-d5 schack, hotar svarts kung och torn.
- 3) l.De6-e4 schack, hotar svarts kung och torn.
- 4) l.Sg5-e6 schack, hotar svarts kung och torn.

Lakshmi

- 1) Nej. En passant kan bara utföras när en bonde tar två steg fram och hamnar bredvid en annan bonde. I vår ställning har bonden bara tagit ett steg.
- 2)
 - Om det går, ställ e- och d-bönderna i centrum.
 - Flytta inte samma pjäs två gånger.
 - Flytta ut dina pjäser så att de andra lätt kan komma ut.
- 3) Gör rockad så fort som möjligt.
- 4) Gå inte ut med damen för tidigt.
- 3) I diagram b har vit spelat bäst. Dels står löparna mer aktivt på c4 och f4, dels står de inte i vägen för damen.
- 4) "Rönd är förd" innebär att om man tar i en pjäs under ett parti måste man flytta den. "Släppt är släppt" innebär att om man har ställt en pjäs på en ruta och släppt den, har man gjort ditt drag.

Svar till gudarnas övningsuppgifter

Hanuman

- 1) l.Lh4xe7 vinner en springare helt gratis. l.Dd3xf5 vinner visserligen ett torn, men förlorar damen. Vit vinner således 5 poäng, men förlorar 9 poäng.
- 2) l.Tf4xc4 vinner en löpare. Däremot kan l.Tf4xf7 besvaras med l...Lc4xf7.
- 3) l.Sf3xd2 vinner ett torn.
- 4) l.Ld4xa7 vinner ett torn.
- 5) Ja, med l...Dd7-c7 eller med l...Dc7-d8.
- 6) Vit hotar tornet på h7, löparen på g4 och springaren på a4. Med l...Dd8-d7 garderar svart samtliga pjäser.
- 7) Det finns hela elva sätt att gardera springaren, nämligen: l...e6-e5, l...c6-c5, l...Lf8-g7, l...Lf8-c5, l...Ta8-d8, l...Dc7-d8, l...Dc7-d7, l...Dc7-d6, l...Dc7-b6, l...Dc7-e5, och med l...0-0-0.
- 8) Vits löpare och torn kan ta bonden på e5. Svarts springare på c6 garderar. Det betyder att vit har 2 mot l, och hotar att tjäna en bonde. Svart kan spela ett av tornen till e8, eller spela l...f7-f6, för att gardera bonden. Då tjänar inte vit på att slå bonden.

Kali

- 1) Det är inte matt. Kungen kan fly till d1.
- 2) Det är matt.
- 3) Det är matt.
- 4) Det är matt.
- 5) Det är matt.
- 6) Det är inte matt. Vit kan sätta springaren emellan kungen och löparen med l.Sa4-b2.
- 7) Nej, vit kan ta springaren som ger schack med l.Lb6xf2.
- 8) Det är matt.

Vishnu

- 1) Springaren garderar damen från e5, d6 eller h6.
- 2) Löparen kan placeras någonstans längs diagonalen a1-f6, samt på h8 för att gardera damen.
- 3) Ett vitt torn kan placeras någonstans på linjen h1-h6 för att gardera damen.
- 4) Kungen kan ställas på a6, b6 eller c6 för att gardera damen.
- 5) Det blir plaskmatt om ett torn ställs på e8.
- 6) Det blir kvävmatt om en springare ställs på c7.
- 7) Det blir en torn- och löparmatt om ett torn ställs på h8. Löparen på b2 garderar tornet, därför är det matt.
- 8) Det blir matt om en löpare placeras någonstans längs diagonalen a3-e7. Då täcker man f8, kungens enda flyktfält.

Shiva

- 1) Ja, det är matt.
- 2) Nej, det är inte matt. Damen är inte garderad.
- 3) Ja, det är matt.
- 4) Nej, svarts kung kan gå till a8.
- 5) Ja, det är matt. Den vita kungen håller den svarta kungen nere.
- 6) l.Db7-b2 matt.
- 7) Svarts kung kan inte flytta. Därför måste vits dam flytta någonstans längs med sjunde raden, mellan rutorna e7 och a7. Sedan kan kungen närma sig.
- 8) a) Vit ska först driva den svarta kungen till kanten av brädet. Därefter ska den egna kungen närma sig. När den egna kungen garderar rutan framför motståndarens kung gör damen matt. b) När damen ska driva ner kungen till kanten ska den hålla springaravstånd.

Indra

- 1) Dg5
- 2) Te3 eller Tf3
- 3) Se2
- 4) Bonde d5
- 5) Le4
- 6) l.De2-e8 schack, hotar både svarts kung och torn.
- 7) l.Sd5xc7 schack, hotar både svarts kung och torn.
- 8) T.ex. Vit: Ke2, Dc6. Svart: Sd4.

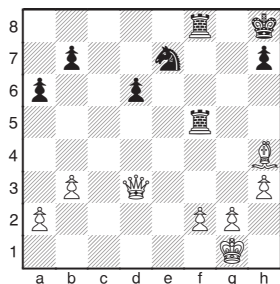
Lakshmi

- 1) + efter ett schackdrag betyder att motståndarens kung hamnat i schack.
- 2) # efter ett schackdrag betyder att motståndarens kung är matt.
- 3) En passant betyder i förbifarten.
- 4) Skakar hand med varandra.
- 5) Ett schackprotokoll är ett papper på vilket spelarna skriver in de drag som spelas i partiet.
- 6) Centrum.
- 7) I diagram b har vit spelat bäst. I början av ett schackparti är det viktigt att dels ta kontroll över centrum, dels att öppna så att pjäserna snabbt kan komma ut till bra rutor.
- 8) I diagram a har vit utvecklat sig bäst. Springarna har kontroll över centrum från c3 och f3 och därtill står de inte i vägen för löparna.

Hanumans övningsuppgifter

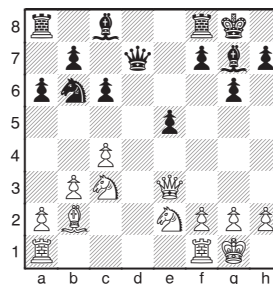


1)



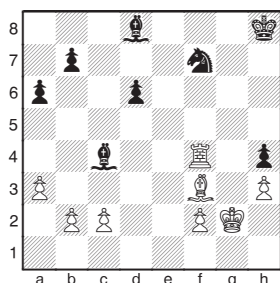
Vilken pjäs ska vit slå
för att tjäna mest poäng?

5)



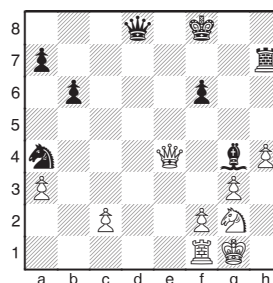
Vits dam hotar att ta springaren på b6.
Kan svart gardera springaren?

2)



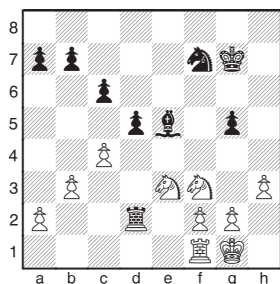
Vilken pjäs ska vit slå
för att tjäna mest poäng?

6)



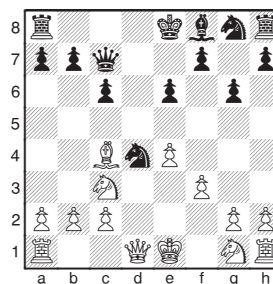
Vilka pjäser hotar vits dam?
Kan svart gardera dem?

3)



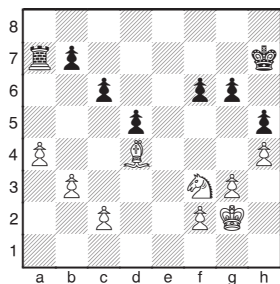
Vilken pjäs ska vit slå
för att tjäna mest poäng?

7)



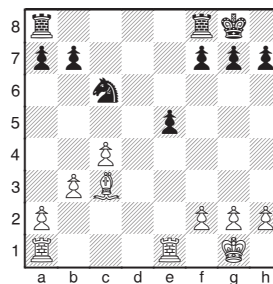
På vilka sätt kan svart
gardera springaren på d4?

4)



Vilken pjäs ska vit slå
för att tjäna mest poäng?

8)



Hotar vit att slå på e5?
Kan svart gardera bonden?

Flik 11

Förberedelser T2:4

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. (Sätt upp schackpjäserna på demonstrationsbrädet enligt diagrammet nedan!)
4. Whiteboarden: Skriv upp vad pjäserna är värda: ”K = ovärderlig, D = 9 poäng, T = 5 poäng, L = 3 poäng, S = 3 poäng, B = 1 poäng.” Skriv upp: ”Gardering = att pjäsen har stöd/skydd”.

Material

1. Poängjaktstabel
2. Schackma Gandhis Schackkortlek.
3. Äggklocka, till spel med avdömning.

Kopiering

1. Hanumans diplomuppgifter
2. Veckans kluring 1

Lektionsöversikt T2:4

5 min Inledning (vid runda bordet)

- Samling vid runda bordet.
- Hälsa alla välkomna.
- Berätta vad som ska hända under lektionen.

15 min Undervisning (vid demonstrationsbrädet)

- Gå igenom ställningen på demonstrationsbrädet.
- Låt barnen lösa Hanumans diplomuppgifter.

35 min Spela (vid spelborden)

- Barnen får spela slagschack.
- Poängjakten fortsätter.
- Medan barnen väntar mellan ronderna får de lösa uppgifter från schackkortleken vid runda bordet och kryssa i sitt bräde.

5 min Avrundning (vid runda bordet)

- Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna.
- Samling vid runda bordet.
- Låt barnen lägga ner namnskyltarna och Schackma Gandhis schackkortleks stencil.
- Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:4

Inledning

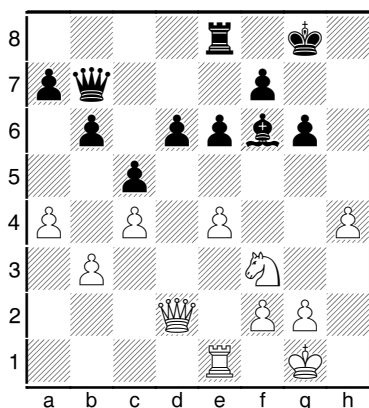
Repetera kort vad ni gjorde förra gången.

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Använd namnskyltarna tills alla kommer ihåg varandras namn.

Undervisning

”Förra gången pratade vi om hur viktigt det är att ta motståndarens pjäser, samt att ta *rätt* pjäser. Idag ska vi prata lite mer om gardering. Vad betyder gardering? Just det, gardering betyder att en pjäs får stöd eller skydd av andra pjäser. Titta på den här ställningen.”



”Vit hotar nu att slå med damen på d6, eftersom den är ogarderad. Hur kan svart ge bonden skydd, gardera den? Ja, här finns det många sätt att gardera bonden. Damen kan ställa sig på b8, c7, c6, d7, d5 eller e7 och gardera. Tornet kan ställa sig på d8, och löparen på e7, eller e5.

Nu ska ni få lösa Hanumans diplomuppgifter.”

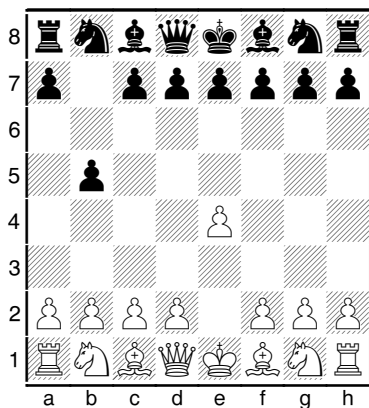
Dela ut stencilen.

Spela

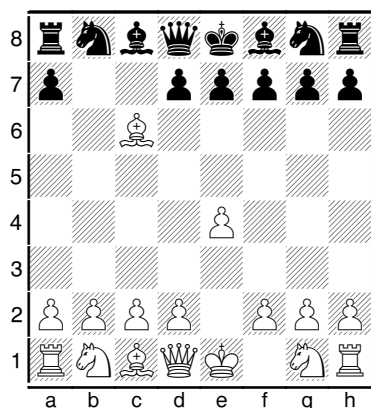
Barnen får sätta sig två och två. De ska nu få spela ”slagschack”.

”I ’slagschack’ vinner den som blir av med alla sina pjäser. Kungen är det inget speciellt med, utan den är det bara att försöka bli av med precis som de andra pjäserna. När man spelar slagschack **MÅSTE** man slå en motståndarpjäs om man kan.”

Ställ upp utgångsställningen på demonstrationsbrädet. Dra dragen 1.e2-e4 och 1...b7-b5.



”Nu är det alltså vits drag, och då måste löparen på f1 slå bonden på b5. Svart kan fortfarande inte slå någon vit pjäs. Partiet kan därför fortsätta så här. 2.Lf1xb5 c7-c6 3.Lb5xc6.”



”Nu däremot kan svart slå vits löpare med sin springare med Sb8xc6 eller med d7xc6. Och så håller partiet på tills någon blivit av med alla sina pjäser, eller tills någon inte kan göra något drag. Då räknar man hur många pjäser spelarna har kvar. Den med minst antal pjäser vinner. Kom igen och sätt era pjäser i slag!”

När barnen spelat ”slagschack” en gång med vit, och en gång med svart får de spela poängjakt med avdömd. De som vunnit möter varandra och de som förlorat möter varandra. (Givetvis kan du också låta barnen fortsätta att spela slagschack, och låta det ingå i poängjakten.)

De barn som blir snabbt färdiga med sitt parti får lösa uppgifter från schackkortleken och kryssa i rutor på sin stencil med det tomma schackbrädet.

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 lägger ner namnskylt, stencilen med Hanumans diplomuppgifter och stencilen ”Schackma Gandhis schackkortlek” i sina mappar.

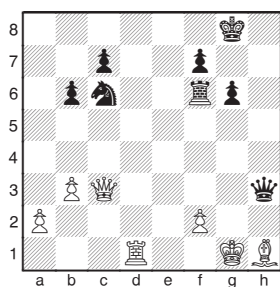
Berätta att från och med denna gång kommer det varje vecka att sättas upp ett schackproblem, en ”Veckans kluring”, som barnen kan fundera på mellan schackträningarna. Veckans kluring kommer att sättas upp på XXX (t.ex. en anslagstavla, en dörr, eller liknande.)

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Hanumans diplomuppgifter

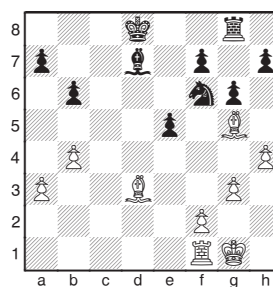


1)



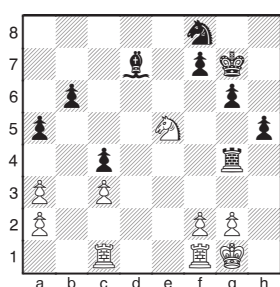
Vilken pjäs ska vit slå?

3)



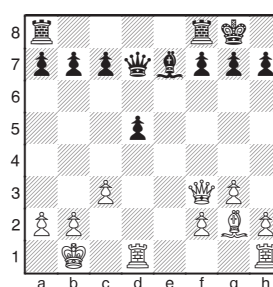
Kan svart gardera springaren på f6?

2)



Vilken pjäs ska vit slå?

4)



Hotar vit att slå på d5?
Kan svart gardera bonden?

HANUMAN

Schackma Gandhi och gudabráket

tilldelas



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 och gudabråket* för att kunna lösa uppgiften.

Kluringarnas tema i böckerna om Schackma Gandhi

Kluring 1-2: Läs sid 18 – 29 i Schackma Gandhi och gudabråket

Kluring 3: Läs sid 30 – 41 i Schackma Gandhi och gudabråket

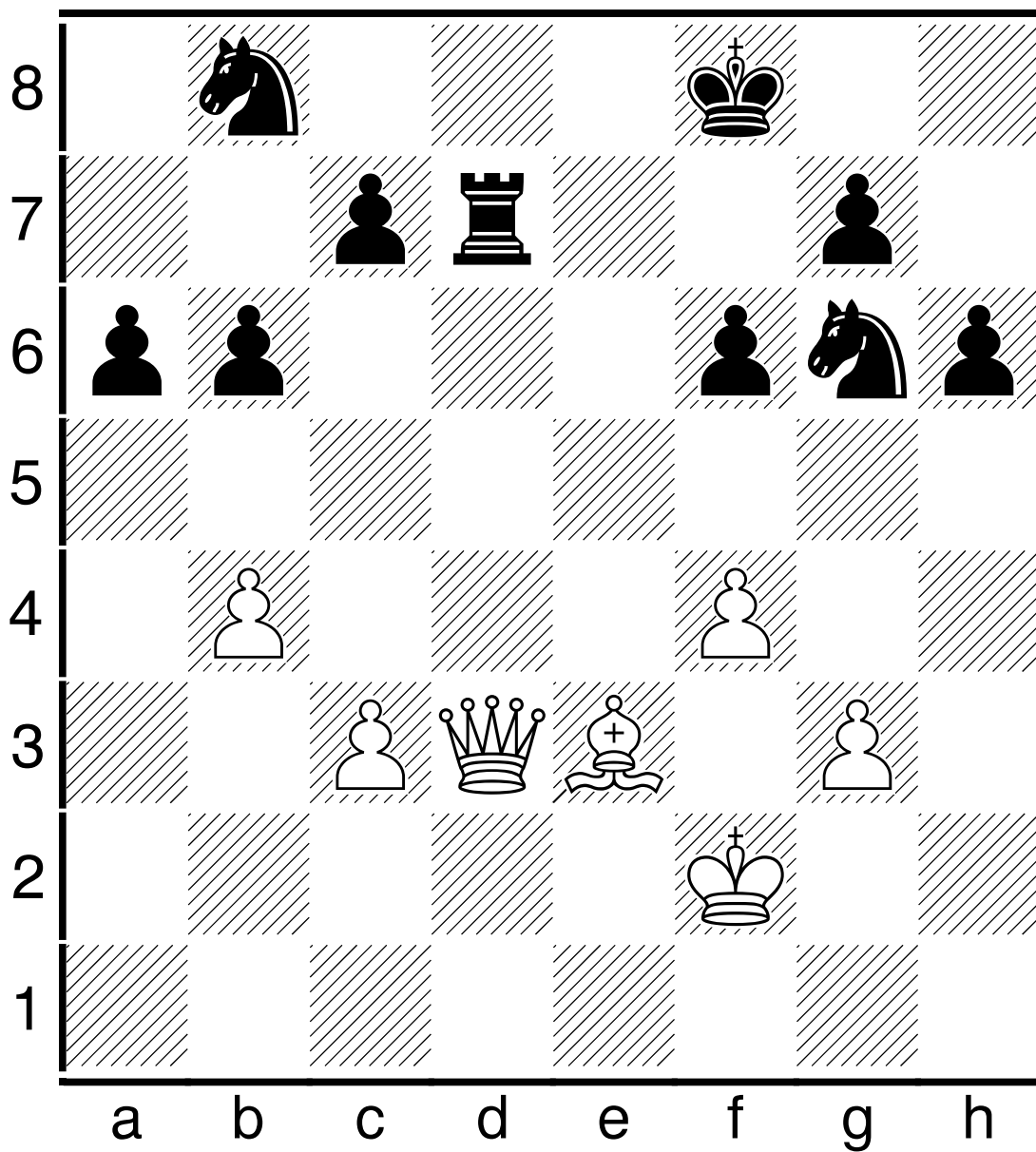
Kluring 4-5: Läs sid 42 – 49 i Schackma Gandhi och gudabråket

Kluring 6: Läs sid 50 – 59 i Schackma Gandhi och gudabråket

Kluring 7 - 10: Läs sid 60 – 69 i Schackma Gandhi och gudabråket

Kluring 11-12: Läs sid 70 - 81 i Schackma Gandhi och gudabråket

Veckans kluring 1



Vilken pjäs ska vit slå?

Flik 12

Förberedelser T2:5

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. (Sätt upp schackpjäserna på demonstrationsbrädet enligt diagrammet nedan!)
4. Whiteboarden: Skriv upp ”De tre schack och matt-frågorna: 1) Kan man slå pjäsen som schackar? 2) Kan man sätta en pjäs mellan kungen och den pjäs som schackar? 3) Kan man flytta undan kungen?

Material

1. Pennor till barnen.
2. Poängjaktstabel.
3. Schackma Gandhis Schackkortlek.
4. Äggklocka, till spel med avdömning.

Kopiering

1. ”Finn schackorden”
2. Kalis övningsuppgifter
3. Svar till Veckans kluring 1
4. Veckans kluring 2

Lektionsöversikt T2:5

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Barnen får lösa stencilen ”Finn schackorden” ▪ Barnen får lösa Kalis övningsuppgifter.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Poängjakt, med partier som döms av. (Ev. en rond slagschack.) ▪ Medan barnen väntar mellan ronderna får de lösa uppgifter från schackkortleken vid runda bordet och kryssa i sitt bräde.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Låt barnen lägga ner ”Finn schackorden”, Kalis övningsuppgifter och Schackma Gandhis schackkortleks stencil. ▪ Berätta att en ny Veckans kluring kommer att sättas upp. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:5

Inledning

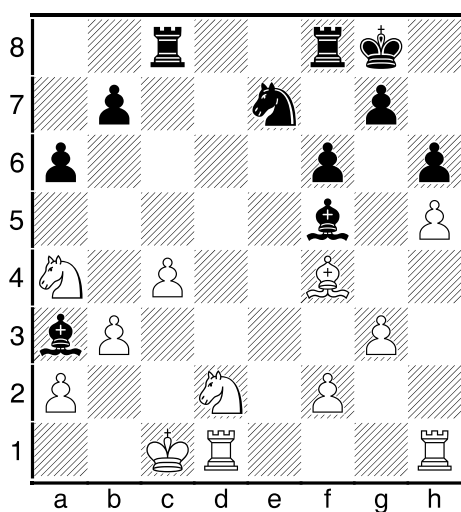
Repetera kort vad ni gjorde förra gången.
Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

Dela ut stencilen "Finn schackorden". Sätt upp svarsstencilen eller dela ut den.

Gå till demonstrationsbrädet för att förevisa schack och matt.

"För att veta om det är schack och matt när en kung står i schack så kan man ställa sig tre schack och matt-frågor: 1) Kan man slå pjäsen som schackar? 2) Kan man sätta en pjäs mellan kungen och den pjäs som schackar? 3) Kan man flytta undan kungen?" (Peka på whiteboarden där du skrivit upp frågorna i förväg.) Nu ska vi pröva frågorna på den här ställningen."



"Löparen på a3 schackar vits kung. Kan vit slå löparen? Nej! Kan vits kung flytta undan? Nej, eftersom den andra svarta löparen på f5 täcker både c2 och b1. Kan vit sätta en pjäs emellan löparen på a3 och kungen på c1? Ja, springaren på a4 kan gå till b2! Det är alltså inte schack och matt.

Nu ska ni få lösa Kalis övningsuppgifter."

Dela ut stencilen Kalis övningsuppgifter.

Spela

Poängjakten fortsätter. Tyckte barnen att slagschack var roligt kan det spelas under en eller flera ronder av poängjakten.

De barn som blir snabbt färdiga med sitt parti får lösa uppgifter från schackkortleken och kryssa i rutor på sin stencil med det tomma schackbrädet.

Räkna ihop poängjakten.

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 poängjakten. Därefter lägger barnen ner namnskylt, stencilen med Kalis övningsuppgifter och stencilen "Schackma Gandhis schackkortlek" i sina mappar.

Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på XXX (anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.)

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Finn schackorden

Ö	L	L	Å	T	O	R	N	I	K
P	Ö	R	A	A	G	D	A	M	O
S	P	R	I	N	G	A	R	E	O
B	A	E	D	N	O	B	Y	R	R
R	R	S	P	I	P	G	A	R	D
Ä	E	Ä	T	V	J	L	A	X	I
D	T	J	T	Z	Ä	M	G	I	N
E	N	P	A	S	S	A	N	T	A
G	E	U	P	P	E	T	U	R	T
I	R	A	T	U	R	T	K	O	U

Ovan finns det gömda schackord som är skrivna framlänges, baklänges, uppåt, neråt och på diagonalen. Alltså precis som en dam går! Ringa in orden du finner.

Följande ord finns gömda:

**BRÄDE
PJÄSER
KUNG
DAM
TORN
LÖPARE
SPRINGARE
BONDE
DRAG
RUTA**

**KOORDINAT
ENPASSANT
MATT
PATT
VINNA
REMI
GEUPP**

Finn schackorden - Svar

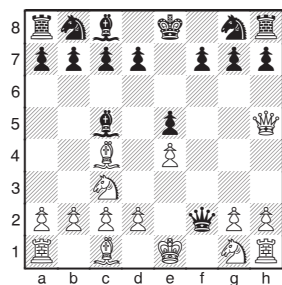
Ö	L	L	Å	T	O	R	N	I	K
P	Ö	R	A	A	G	D	A	M	O
S	P	R	I	N	G	A	R	E	O
B	A	E	D	N	O	B	Y	R	R
R	R	S	P	I	P	G	A	R	D
Ä	E	Ä	T	V	J	L	A	X	I
D	T	J	T	Z	Ä	M	G	I	N
E	N	P	A	S	S	A	N	T	A
G	E	U	P	P	E	T	U	R	T
I	R	A	T	U	R	T	K	O	U

Kalis övningsuppgifter

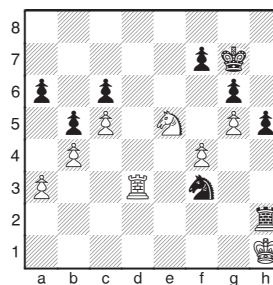
Skriv ett M bredvid de diagram där det är schack och matt.



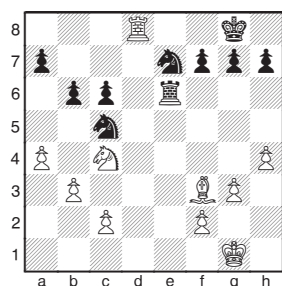
1)



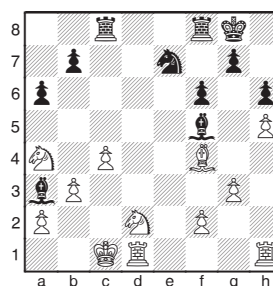
5)



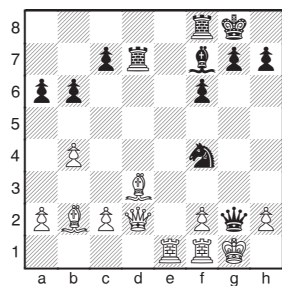
2)



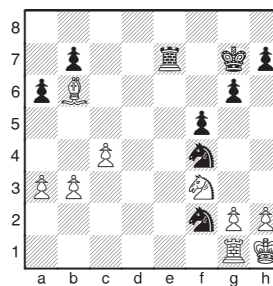
6)



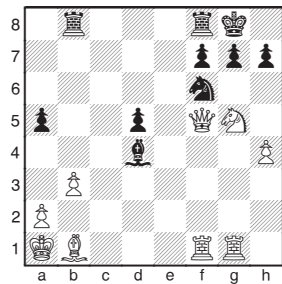
3)



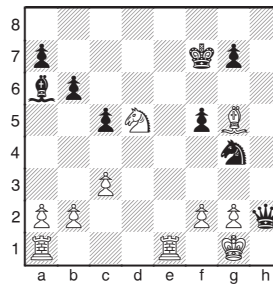
7)



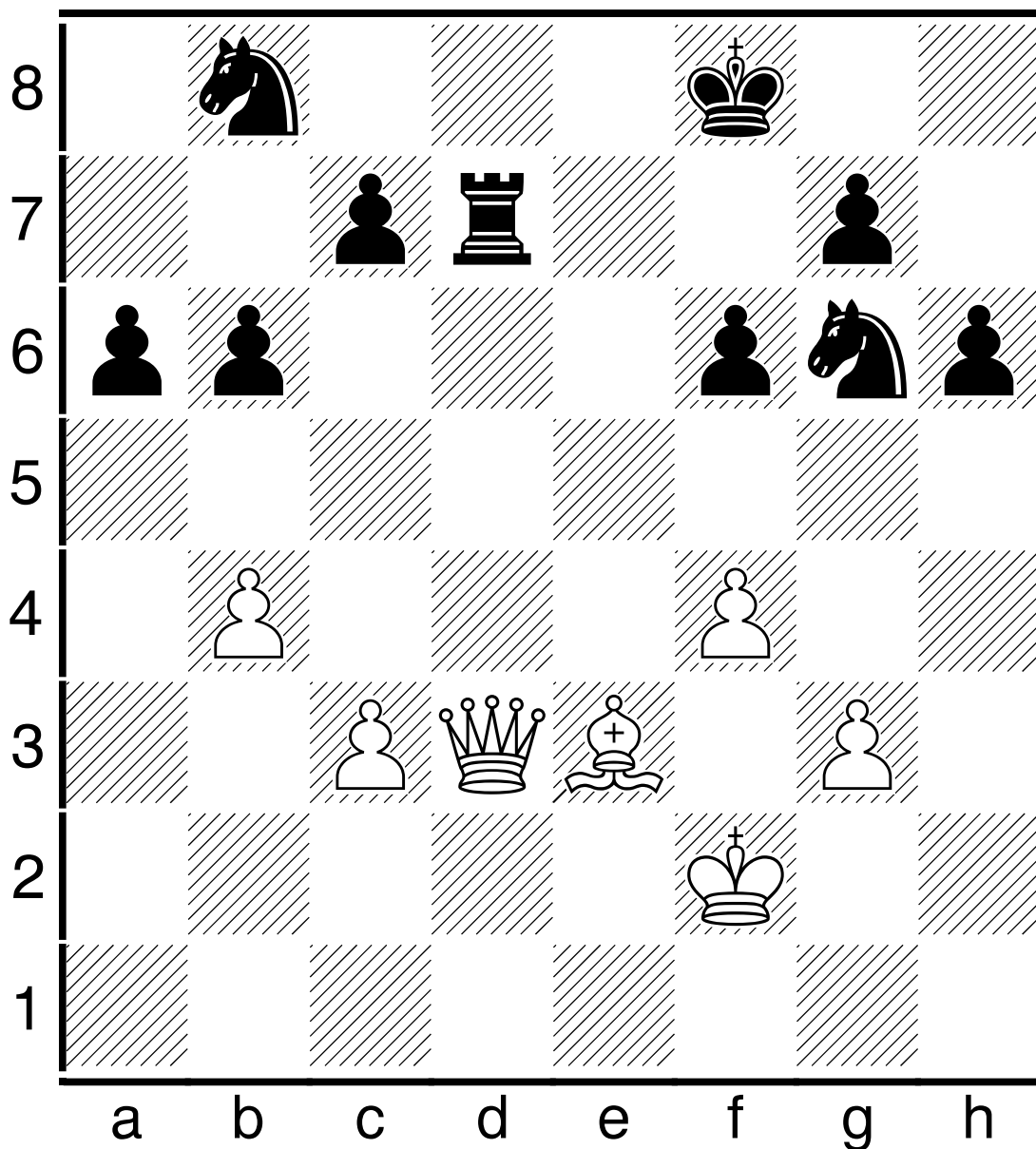
4)



8)

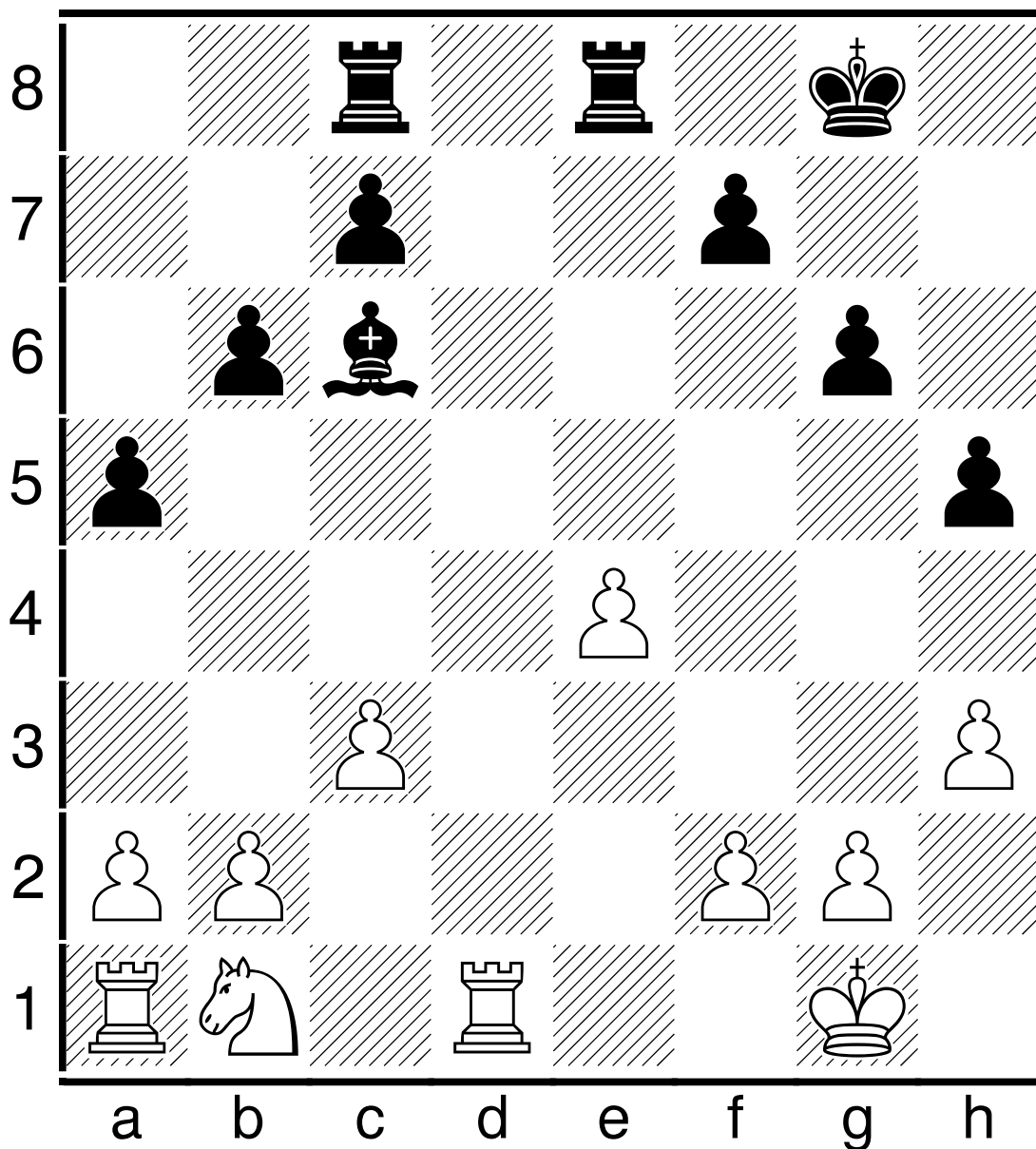


Svar: Veckans kluring 1



Vit ska slå springaren på g6 som är ogarderad.

Veckans kluring 2



Vit drar. Hur ska vit gardera bonden på e4?

Flik 13

Förberedelser T2:6

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn. Du ska i förväg ha satt upp 6 stycken schackställningar för en tävling.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. (Sätt upp schackpjäserna på demonstrationsbrädet enligt diagrammet nedan!)
4. Whiteboarden: Skriv upp ”De tre schack och matt-frågorna: 1) Kan man slå pjäsen som schackar? 2) Kan man sätta en pjäs mellan kungen och den pjäs som schackar? 3) Kan man flytta undan kungen?

Material

1. Pennor till barnen.
2. Numrerade papperslappar.
3. A5-papper till barnens lösningar av ”mattävlingen”.
4. Äggklocka, till spel med avdöming.
5. Schackma Gandhis Schackkortlek.

Lektionsöversikt T2:6

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
25 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Dela in barnen 2 + 2. ▪ Låt lagen hitta på namn. Ge poäng till bästa namnet. ▪ Berätta hur mattävlingen går till. ▪ Låt lagen gå runt bland spelborden och lösa mattuppgifter. ▪ När tiden är ute får lagen lämna in svarsappar. ▪ Gå runt bland spelborden och visa svaren på uppgifterna.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Lagtävling. ▪ Medan barnen väntar mellan ronderna får de lösa uppgifter från schackkortleken vid runda bordet och kryssa i sitt bräde.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Låt barnen lägga ner namnskyltarna och Schackma Gandhis schackkortleks stencil. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:6

Förberedelser

Ställ upp de sex nedanstående ställningarna på sex bräden på spelborden. Lägg numrerade lappar (1–6) bredvid varje bräde.

Inledning

Börja med att berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

Dela in barnen två och två. Berätta att tävlingen börjar med att lagen ska komma på bästa namnet på sitt lag. De får 30 sekunder på sig. Skriv namnen på lagen på whiteboarden. Utse bästa namnet och ge det laget en poäng. Ge varje lag var sin lapp att fylla i svaren till schack och matt-tävlingen. Högst upp på lappen ska barnen skriva sitt lags namn. Sedan skriver de siffrorna 1–6 under varandra. Lagen har nu 10 minuter på sig att komma fram till i vilka ställningar på spelbordet som det är schack och matt. De ska skriva ”matt” bredvid siffran på pappret där det är matt i ställningarna.

När tiden är ute får lagen lämna in lapparna. Sedan går du till spelborden och förevisar en ställning i taget ifall det är matt eller inte. Förklara varför.

Spela

Lagtävling med avdömning. Beräkna tiden för två eller tre ronder. Para ihop lagen. En ska spela vit, och en svart i varje lag. Under första ronden skriver du upp poängen från matt-tävlingen på whiteboarden. Efter varje rond adderar du de poäng respektive lagen tar. 3 poäng vid vinst, 2 poäng vid remi, 1 poäng vid förlust. Därefter parar du ihop lagen. Försök att para ihop lag med ungefär lika många poäng.

De barn som blir snabbt färdiga med sitt parti får lösa uppgifter från schackkortleken och kryssa i rutor på sin stencil med det tomma schackbrädet.

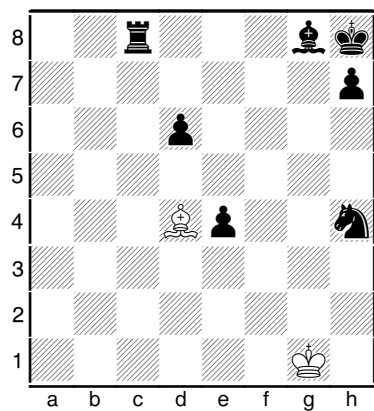
Avrundning

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

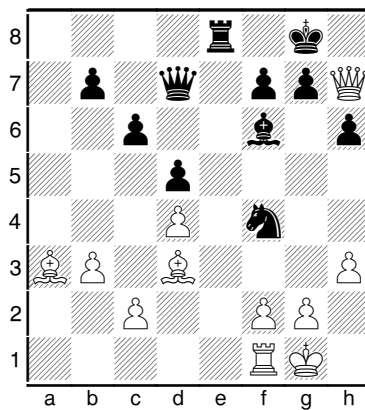
Berätta att en ny Veckas kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den. Berätta när det är schackträning nästa gång.

Mattävlingen

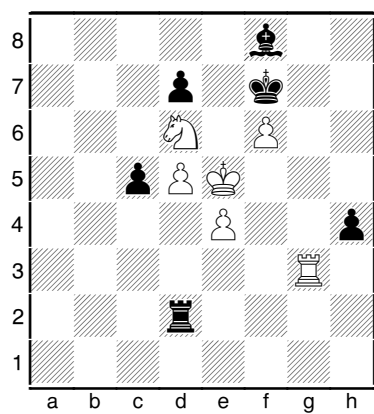
1)



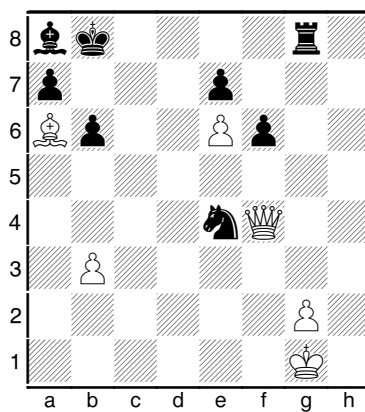
4)



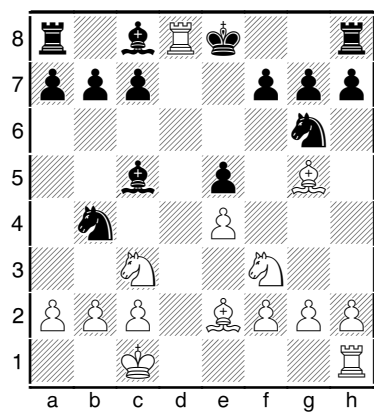
2)



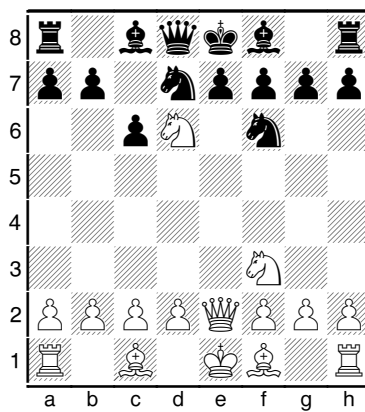
5)



3)

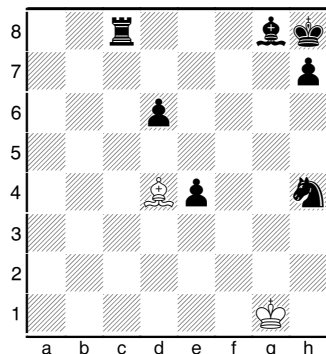


6)



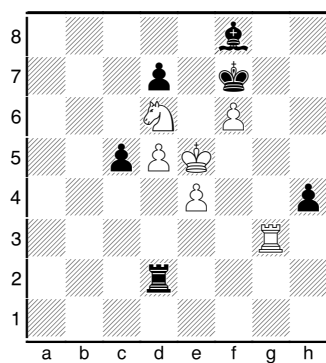
Svar till mattävlingen

1)



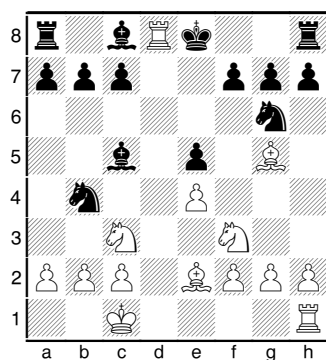
Matt

2)



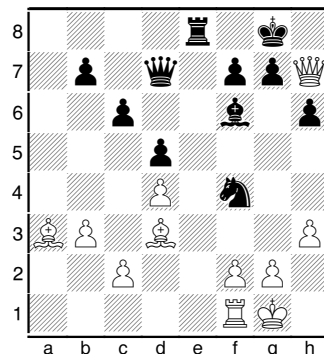
Svart kan slå vits springare med 1...Lf8xd6+.
Därför är det inte matt.

3)



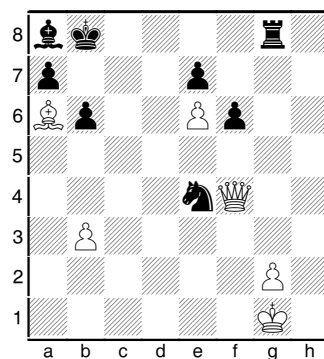
Matt. Vits löpare på g5 garderar tornet på d8.

4)



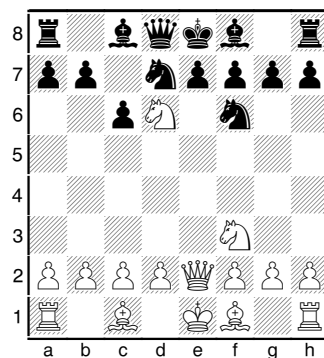
Matt. Vits löpare på d3 garderar damen på h7,
och löparen på a3 täcker den svarta kungens
flyktfält på f8.

5)



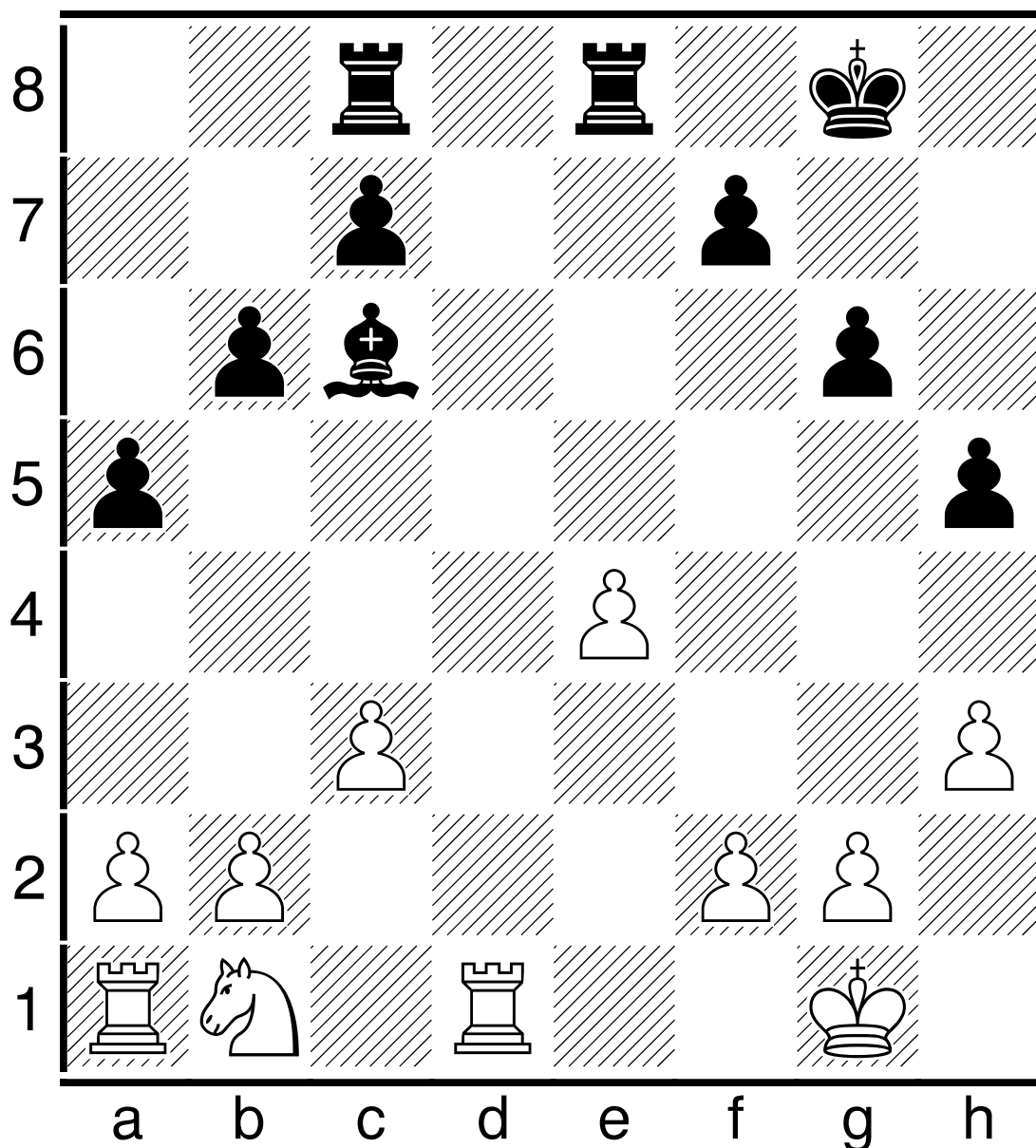
Svart kan spela 1...Se4-d6 och komma undan
matt.

6)



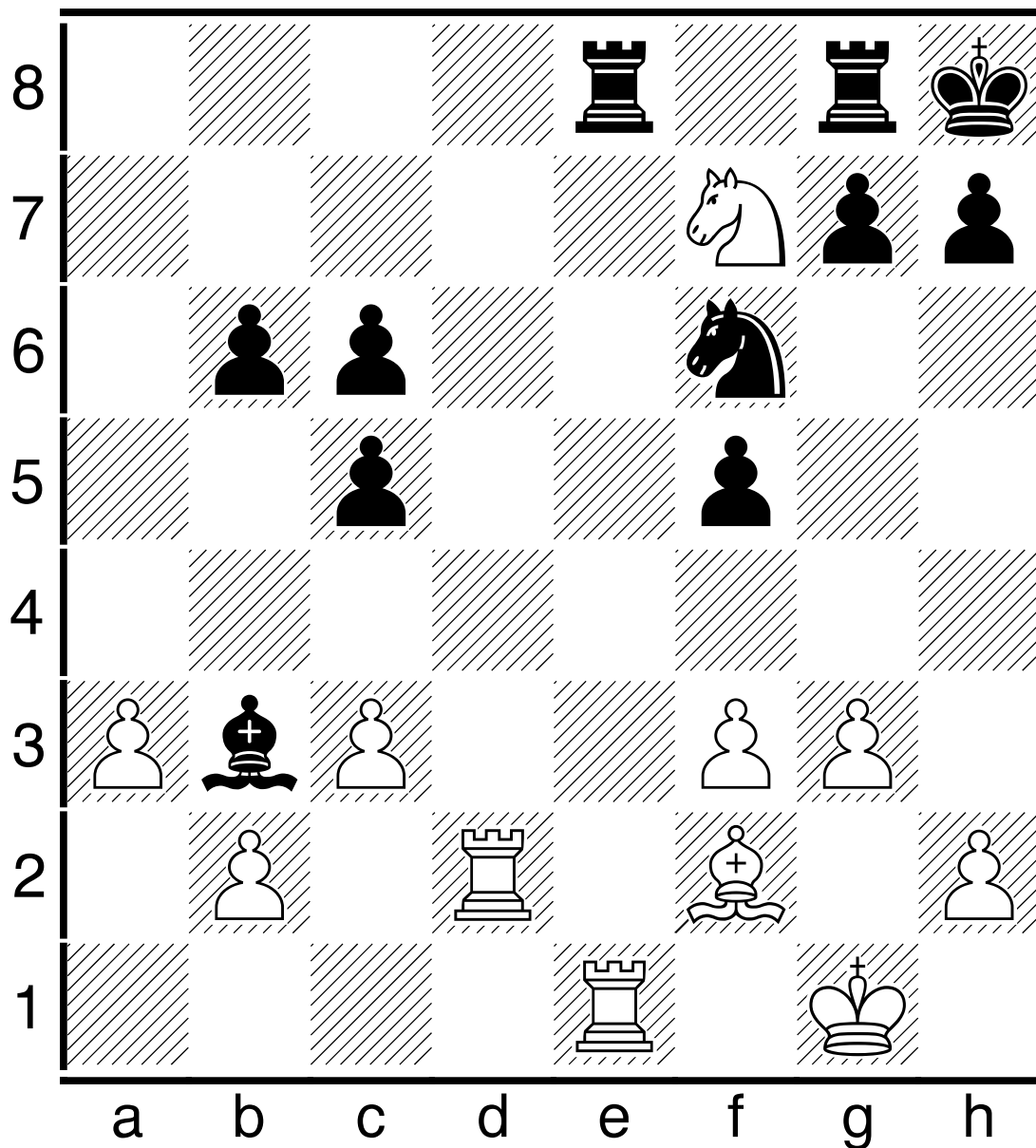
Matt. Springaren kan inte slås, eftersom
kungen då står i schack av vits dam på e2.

Svar: Veckans kluring 2



Bästa sättet att gardera e4-bonden är med 1.f2-f3. 1.Sb1-d2, eller 1.Td1-e1 hjälper inte eftersom svart hotar bonden både med tornet på e8 och löparen på c6.

Veckans kluring 3



Är svart schack och matt?

Flik 14

Förberedelser T2:7

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. (Sätt upp schackpjäserna på demonstrationsbrädet enligt diagrammet nedan!)
4. Whiteboarden: Skriv upp: ”K = kung, D = dam, T = torn, L = löpare, S = springare, B = bonde”.

Material

1. Pennor till barnen.
2. Färgpennor med röd respektive blå färg till alla barn.

Kopiering

1. Kalis diplomuppgifter
2. Vishnus övningsuppgifter
3. Diagrampapper

Lektionsöversikt T2:7

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
30 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Låt barnen lösa Kalis diplomuppgifter vid runda bordet. ▪ Visa ställningen nedan på demonstrationsbrädet. ▪ Låt barnen lösa Vishnus övningsuppgifter ▪ Berätta att barnen ska få skapa egna matt-i-ett-uppgifter.
20 min	Spela (vid spelborden) ▪ Konditionsschack
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Låt barnen lägga ner namnskyltarna och Schackma Gandhis schackkortleks stencil. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:7

Förberedelser

Sätt upp demonstrationsbrädet på en vägg i ena änden av rummet. Gör plats så att barnen kan springa hela vägen från andra änden fram till demonstrationsbrädet.

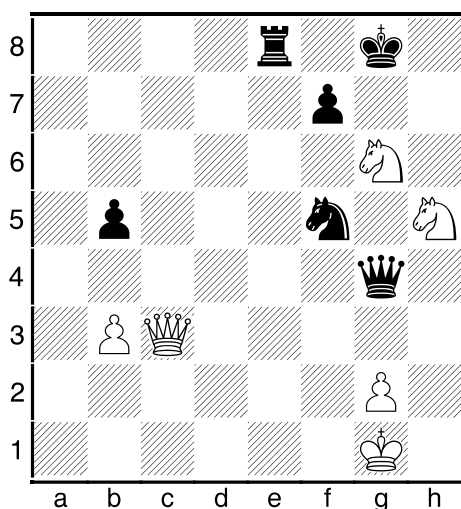
Inledning

Börja med att berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

Låt barnen lösa Kalis dilomuppgifter.

Ställ dig vid demonstrationsbrädet, där följande ställning är uppställd:



”Nu har vi tränat in ett antal olika mattbilder, alltså olika sätt det kan bli schack och matt på. Ska man bli bra på att ställa motståndarens kung schack och matt gäller det att träna in så många mattbilder som möjligt. Då kan man känna igen när det börjar närma sig en mattbild, och man kan planera för att utföra en. I nästa led gäller det att träna in hur man når fram till sin mattbild, och det ska vi göra nu. Hur kan vit göra schack och matt i ett drag i den här ställningen? När man får en sådan här uppgift gäller det först att hitta de olika sätt det kan bli schack på. Sedan är det bra att försöka leta i minnet efter mattbilder man har sett förut. I den här ställningen kan vit ge schack på fyra sätt. Kan ni hitta alla fyra? Just det 1.Sg6–e7+, 1.Sh5–f6+, 1.Dc3–g7+ och 1.Dc3–h8+. Vilken av dessa schackar är matt?” Först och främst ser vi att 1.Sg6–e7+ är dåligt, då både svarts torn och springare då kan slå springaren. 1.Dc3–g7+ är inte heller bra, eftersom svart då kan slå vits dam med 1...Sf5xg7. Däremot är 1.Sh5–f6 ett bra drag på många sätt, eftersom det ger schack och dessutom hotar både svarts dam och torn. Det kallas för en gaffel, och i det här fallet finns det ett specialnamn ”en familjeschack”, eftersom springaren ger schack och hotar två andra pjäser samtidigt. Men matt är det inte, eftersom svart kan spela 1...Kg8–g7. Däremot är 1.Dc3–h8 matt. Springaren på g6 garderar damen på h8, och därför kan svart inte slå pjäsen som schackar, och han kan inte smita undan med kungen eller stätta något emellan. Här kan man få hjälp av att komma ihåg den kanske vanligaste mattbilden, den där en dam ställer sig precis bredvid motståndarens kung på en ruta där damen är garderad.

Nu ska ni få hitta på ställningar där vit kan göra schack och matt i ett drag. Ni kan arbeta två och två vid bräderna på spelborden. När ni har funnit en ställning där det är matt i ett drag, ritar ni in den i ett av diagrammen. (Håll upp papperet med diagrammen.) Röd färg är vita pjäser, blå färg är svarta pjäser. K = kung, D = dam, T = torn, L = löpare, S = springare, B = bonde. Nu får ni 10 minuter på er.”

När tiden är ute låter du varje grupp ställa upp var sin ställning där det är matt i ett drag på var sitt bräde på spelborden. Sedan kan de andra lagen få lösa eller också får lagen förevisa rätt lösning. Har det blivit fel så det inte går att göra matt i ett drag, kan ni hjälpas åt så att ställningen blir korrekt.

Spela

Dela in barnen i två lag. Låt de båda lagen ställa sig i motsatt ände av rummet i förhållande till demonstrationsbrädet. Lagen ska ställa sig i en lång kö. Har ni en schackklocka ställer ni den på ett bord vid demonstrationsbrädet och låter varje lag få 10 minuter för partiet. (Spelar ni utan schackklocka får ledaren ”stressa på” de spelare som tar för lång tid på sig. Det lag som spelar vit låter personen längst fram i kön springa fram och göra vits första drag på demonstrationsbrädet. Spelar ni med schackklocka trycker han eller hon också ner kläppen på sin klocka. Personen ställer sig sist i kön för sitt lag. Nu springer det andra lagets förste spelare fram och gör svarts första drag, trycker på klockan och ställer sig sist i kön. Och så fortsätter partiet tills det ena laget blivit matt. Denna form av schack kallas för ”konditionsschack”. Spela flera partier ifall ni hinner.

Avrundning

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

Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.

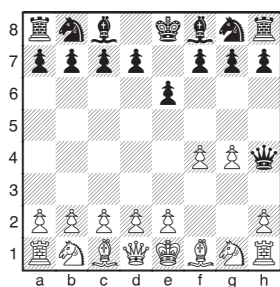
Berätta när det är schackträning nästa gång.

Kalis diplomuppgifter

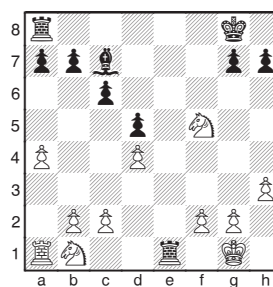
Skriv ett M bredvid de diagram
där den vita kungen är schack och matt.



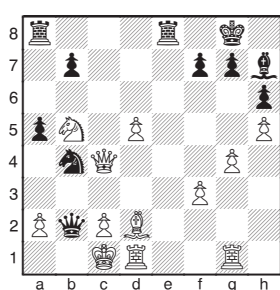
1)



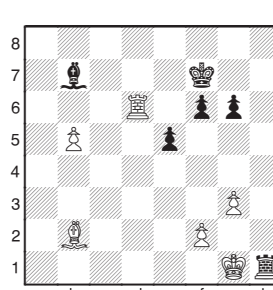
3)



2)



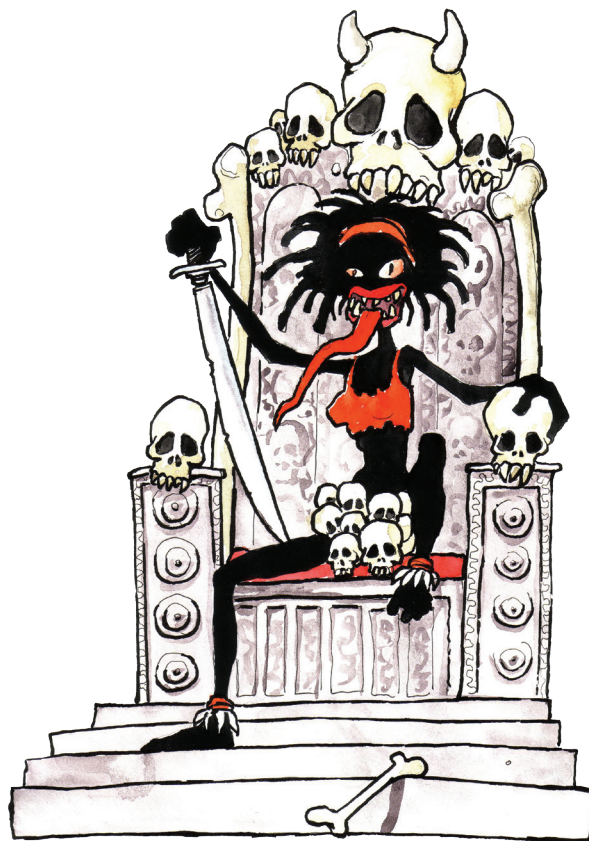
4)



KALI

Schackma Gandhi och gudabráket

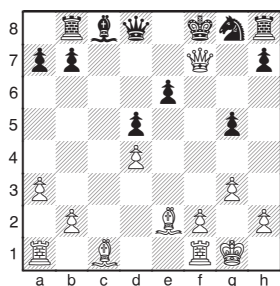
tilldelas



Vishnus övningsuppgifter

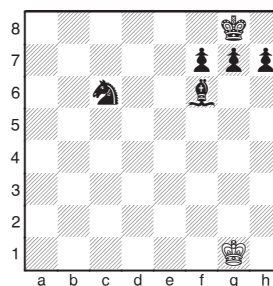


1)



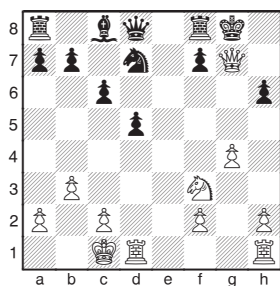
Rita in en vit springare (S),
så att det blir matt.

5)



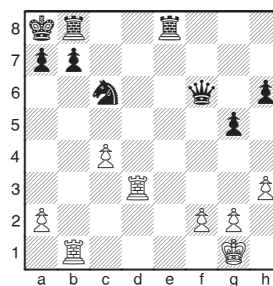
Rita in ett vitt torn (T),
så att det blir matt.

2)



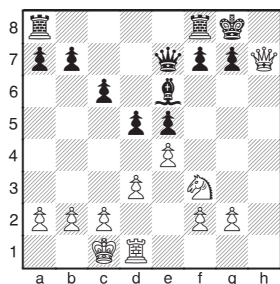
Rita in en vit löpare (L),
så att det blir matt.

6)



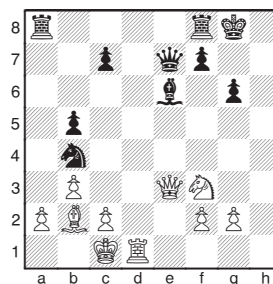
Rita in en vit springare (S),
så att det blir matt.

3)



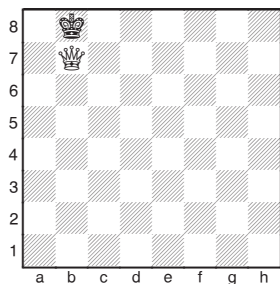
Rita in ett vitt torn (T),
så att det blir matt.

7)



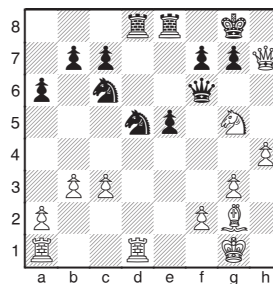
Rita in ett vitt torn (T),
så att det blir matt.

4)

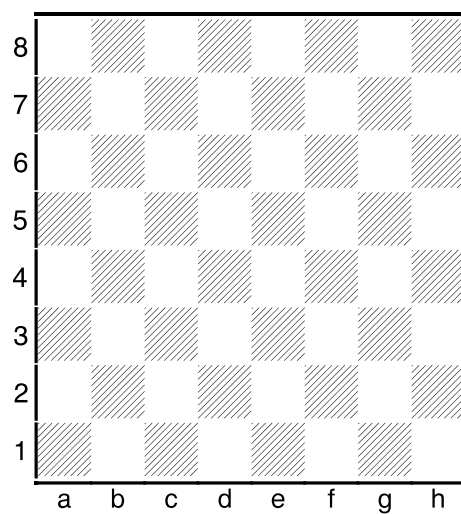
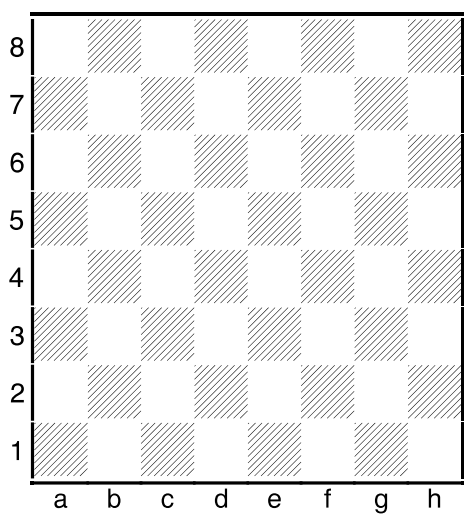
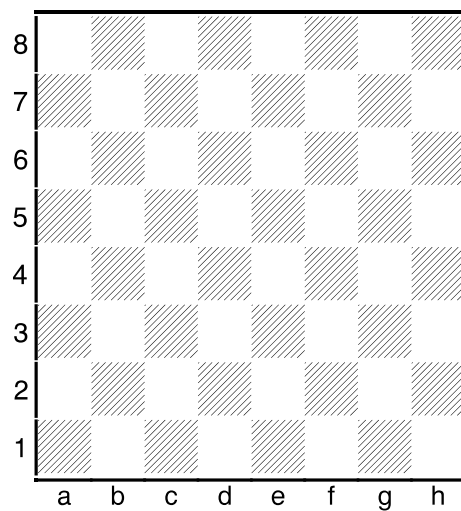
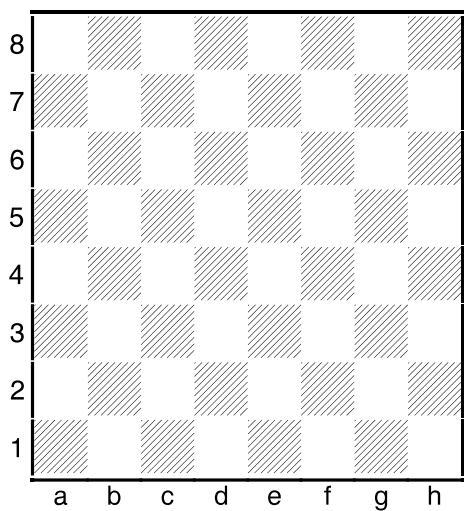
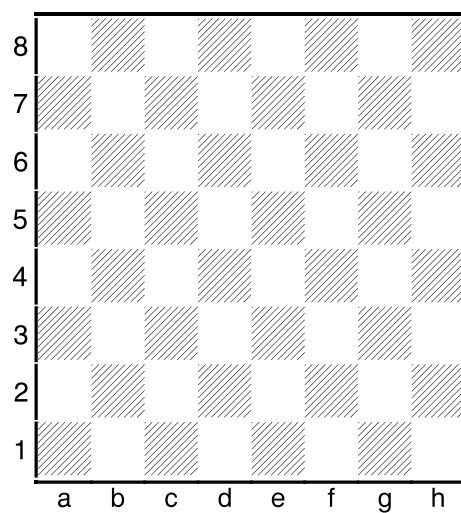
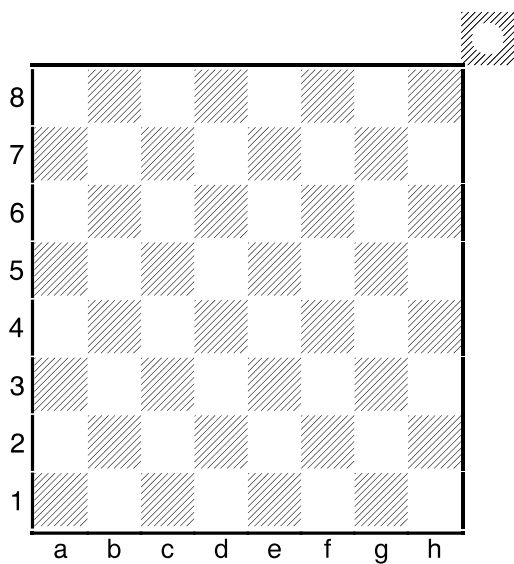


Rita in en vit Kung (K),
så att det blir matt.

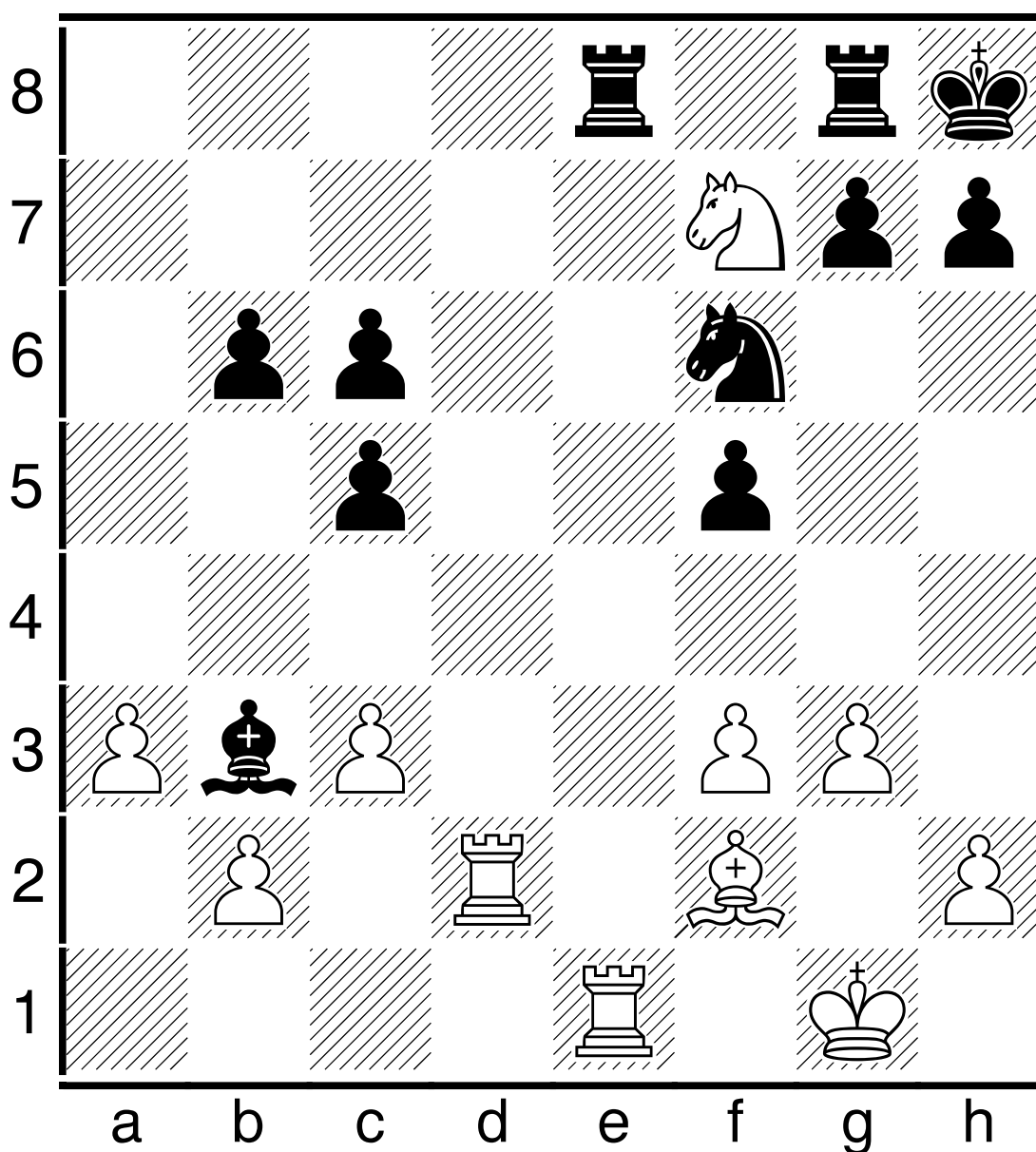
8)



Rita in en vit löpare (L),
så att det blir matt.

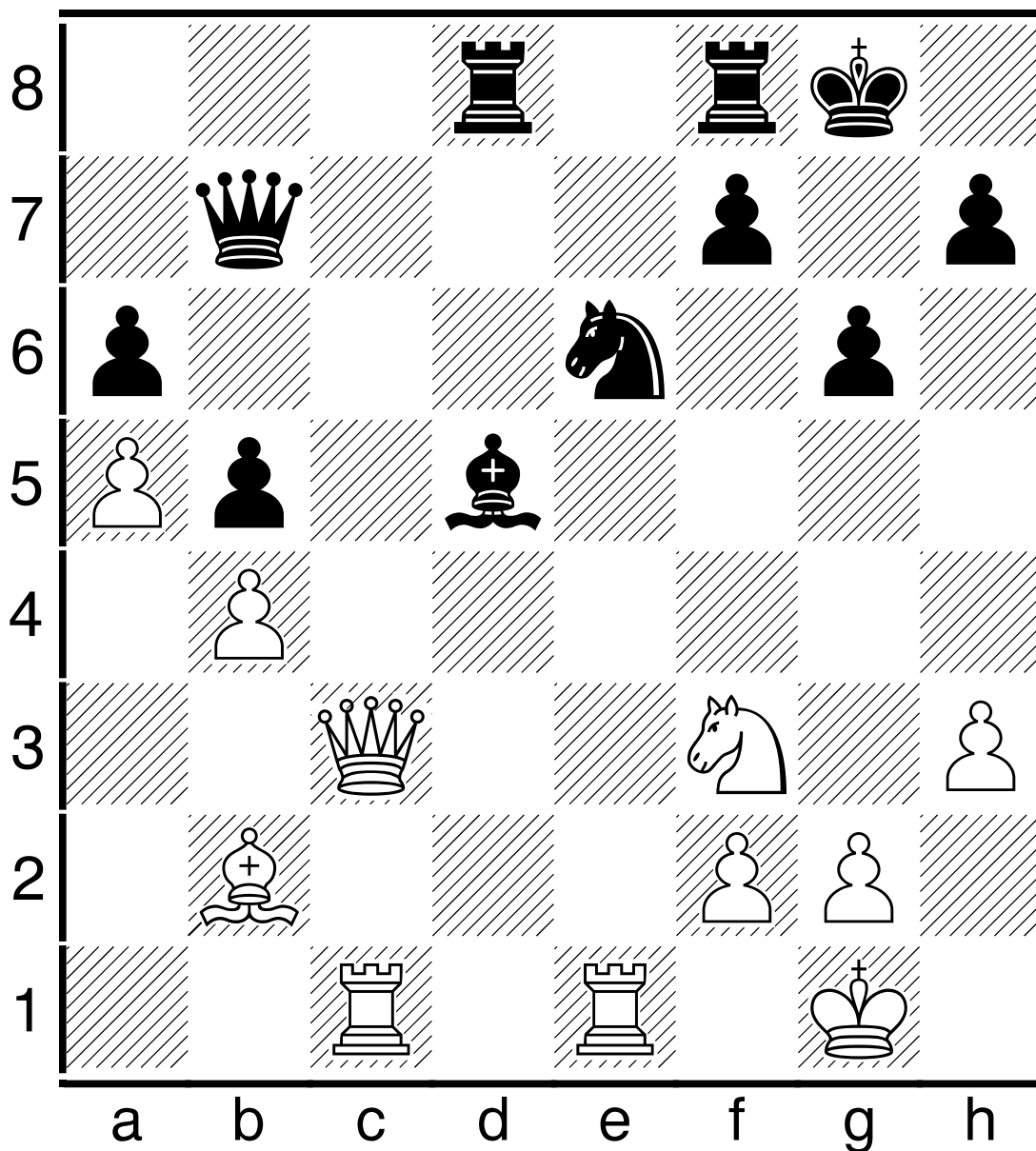


Svar: Veckans kluring 3



Nej, svart är inte matt eftersom löparen på b3 kan slå springaren på f7.

Veckans kluring 4



Vit drar. Kan vit göra schack och matt?

Flik 15

Förberedelser T2:8

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden.
4. Whiteboarden: Skriv upp ”K = kung, D = dam, T = torn, L = löpare, S = springare, B = bonde”.

Material

1. Pennor till barnen.
2. Poängjaktstabell.
3. Schackma Gandhis mattkörkort.
4. Äggklocka, till spel med avdömning.

Kopiering

1. Vishnus diplomuppgifter
2. Stencilen: Är det schack och matt?

Lektionsöversikt T2:8

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Låt barnen lösa Vishnus diplomuppgifter vid runda bordet. ▪ Repetera hur schackspråket fungerar ▪ Låt barnen lösa stencilen. Är det schack och matt?
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Presentera Schackma Gandhis mattkörkort. ▪ Poängjakt med avdömning. ▪ Medan barnen väntar mellan ronderna får de lösa uppgifter i Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:8

Inledning

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

Barnen får lösa Vishnus diplomuppgifter.

Vid demonstrationsbrädet.

”Kommer ni ihåg schackspråket? Schackbrädet är ett så kallat koordinatsystem, där varje ruta har sitt namn. Det står a–h längst ner och längst upp på brädet, och på sidorna står det 1–8. När man ska säga vad en ruta heter börjar man med bokstaven och sedan siffran. När schackspelare spelar tävlingar som SM och liknande skriver de ner sina drag i schackprotokoll. Det gör att spelarna efter partierna kan gå igenom dem igen för att förstå vad de gjorde bra och vilka fel de gjorde. När man skriver ner schackdragen börjar med vilket drag det är. Första draget får en etta, andra draget en tvåa osv. På schackspråket består ett fullständigt drag i schackprotokollet av ett drag från vit och ett drag från svart. Efter siffran som visar vilket drag det är kommer initialen för den pjäs som flyttas. Initial betyder den första bokstaven i pjäsens namn. K = kung, D = dam, T = torn, L = löpare, S = springare. Bonden har däremot ingen initial. Sedan skriver man koordinaten för den ruta pjäsen stod på, ett streck, och sedan rutan pjäsen kommer till. Slår pjäsen en annan pjäs skriver man ett x mellan koordinaterna. Låter det krångligt? Det är det inte. Nu ska ni få prova själva. Sätt er vid var sitt schackbräde.”

Dela ut stencilen Är det schack och matt? Låt barnen spela upp partierna på schackbräden. I slutställningen ska de se om det är matt eller inte. Gå igenom svaren på demonstrationsbrädet.

Spela

”Idag ska vi starta en ny poängjakt som kommer att sträcka sig över fyra gånger. Precis som förra gången är det 3 poäng vid vinst, 2 poäng vid remi och 1 poäng vid förlust.”

Presentera Schackma Gandhis mattkörkort.

”Mellan partierna framöver kommer ni att få lösa Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet, där ni tränar er på att göra schack och matt. Ni får ett eget körkort, och det gäller att få alla cirkelar bockade. När det är gjort får ni ert körkort. Till varje cirkel finns det ett uppgiftsblad som ska lösas.”

Starta poängjakten genom att para ihop barnen. Stäm av med tiden så att ni hinner med två eller tre ronder.

Avrundning

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

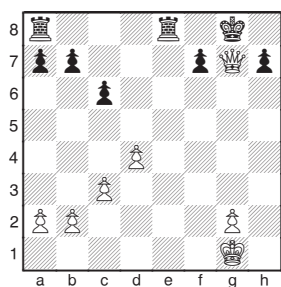
Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Vishnus diplomuppgifter

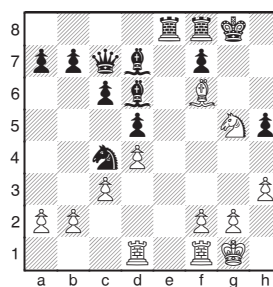


1)



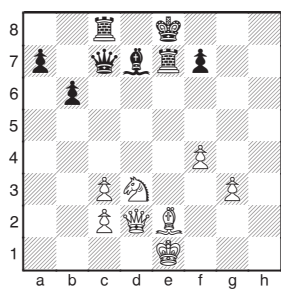
Rita in en vit bonde (B),
så att damen blir garderad.

3)



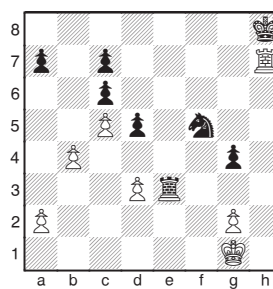
Rita in en vit löpare (L),
så att Blackburnes matt uppstår.

2)



Rita in ett vitt torn (T),
så att plaskmatt uppstår.

4)

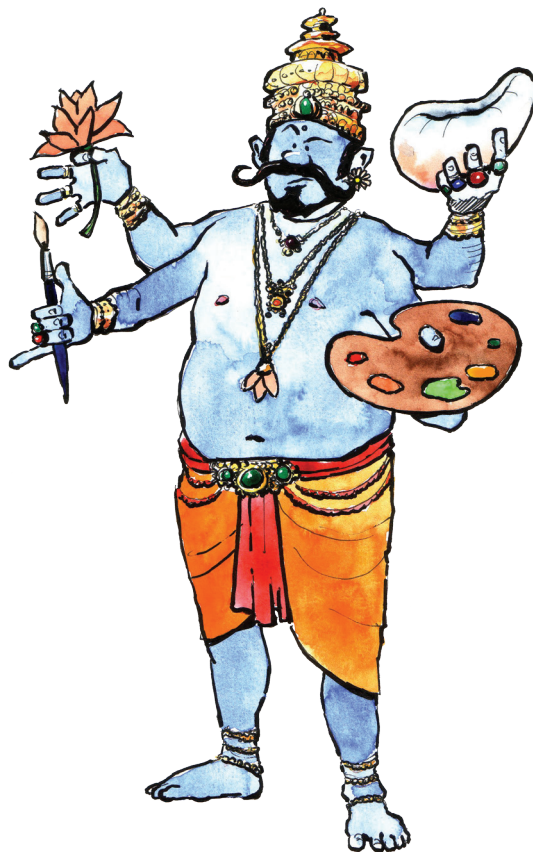


Rita in en vit springare (S),
så att arabisk matt uppstår.

VISHNU

Schackma Gandhi och gudabräket

tilldelas



Är det schack och matt?

Spela igenom partierna nedan på ett schackbräde. När du kommer till sista draget tittar du på ställningen. Är svarts kung matt?

1)

1.f2–f4 e7–e5 2.g2–g4 Dd8–h4

2)

1.e2–e4 e7–e5 2.Lf1–c4 Sb8–c6 3.Dd1–f3 Sg8–h6 4.Df3xf7

3)

1.e2–e4 e7–e5 2.Sg1–f3 Sb8–c6 3.Lf1–c4 Sg8–f6 4.Sf3–g5 Lf8–e7 5.Sg5xf7

4)

1.e2–e4 c7–c6 2.Sb1–c3 d7–d5 3.Sg1–f3 d5xe4 4.Sc3xe4 Sg8–f6 5.Dd1–e2 Sb8–d7 6.Se4–d6

5)

1.e2–e4 e7–e5 2.Lf1–c4 d7–d6 3.Sb1–c3 h7–h6 4.Sg1–f3 Lc8–g4 5.Sf3xe5 Lg4xd1 6.Lc4xf7+ Ke8–e7 7.Sc3–d5

Facit

Är det schack och matt?

1)

1.f2–f4 e7–e5 2.g2–g4 Dd8–h4

Ja, det är matt. Det här är det snabbaste sättet det kan bli matt på i schack. Mattbilden kallas för tokmatt, eftersom vit måste spela som en tok och öppna sig för schacken på h4.

2)

1.e2–e4 e7–e5 2.Lf1–c4 Sb8–c6 3.Dd1–f3 Sg8–h6 4.Df3xf7

Nej, det är inte matt. Vit har försökt få till skolmatt, men svart har ställt springaren på h6 som garderar f7. Därför kan springaren ta vits dam.

3)

1.e2–e4 e7–e5 2.Sg1–f3 Sb8–c6 3.Lf1–c4 Sg8–f6 4.Sf3–g5 Lf8–e7 5.Sg5xf7

Nej, det är inte matt. Vit har fått till en riktigt bra öppningsfälla, men det är svarts dam som är fångad och inte svarts kung. Kungen står inte ens i schack.

4)

1.e2–e4 c7–c6 2.Sb1–c3 d7–d5 3.Sg1–f3 d5xe4 4.Sc3xe4 Sg8–f6 5.Dd1–e2 Sb8–d7 6.Se4–d6

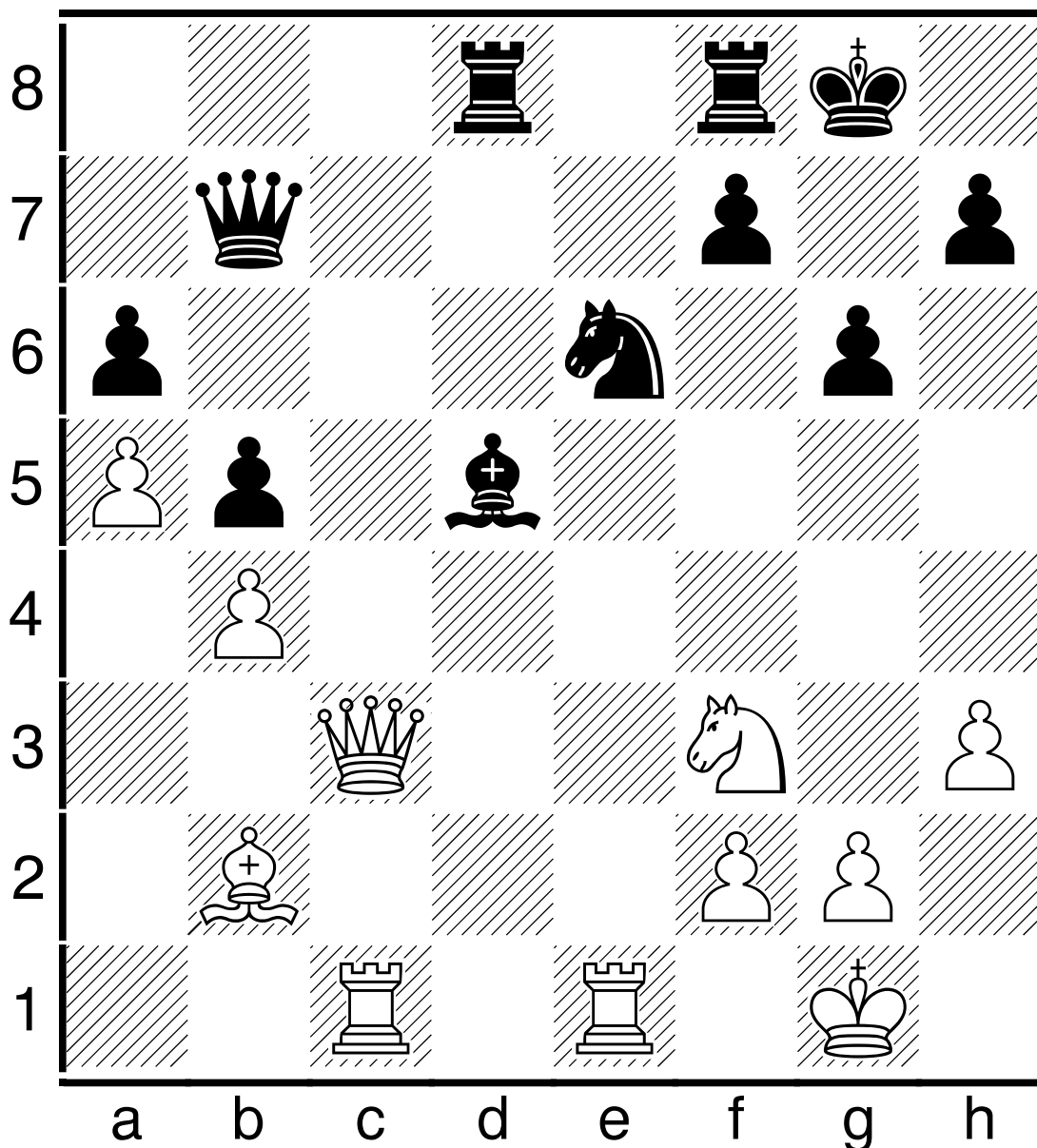
Ja, det är matt. Springaren på d6 kan inte slås, eftersom svarts kung då kan slås av vits dam på e2.

5)

1.e2–e4 e7–e5 2.Lf1–c4 d7–d6 3.Sb1–c3 h7–h6 4.Sg1–f3 Lc8–g4 5.Sf3xe5 Lg4xd1 6.Lc4xf7+ Ke8–e7 7.Sc3–d5

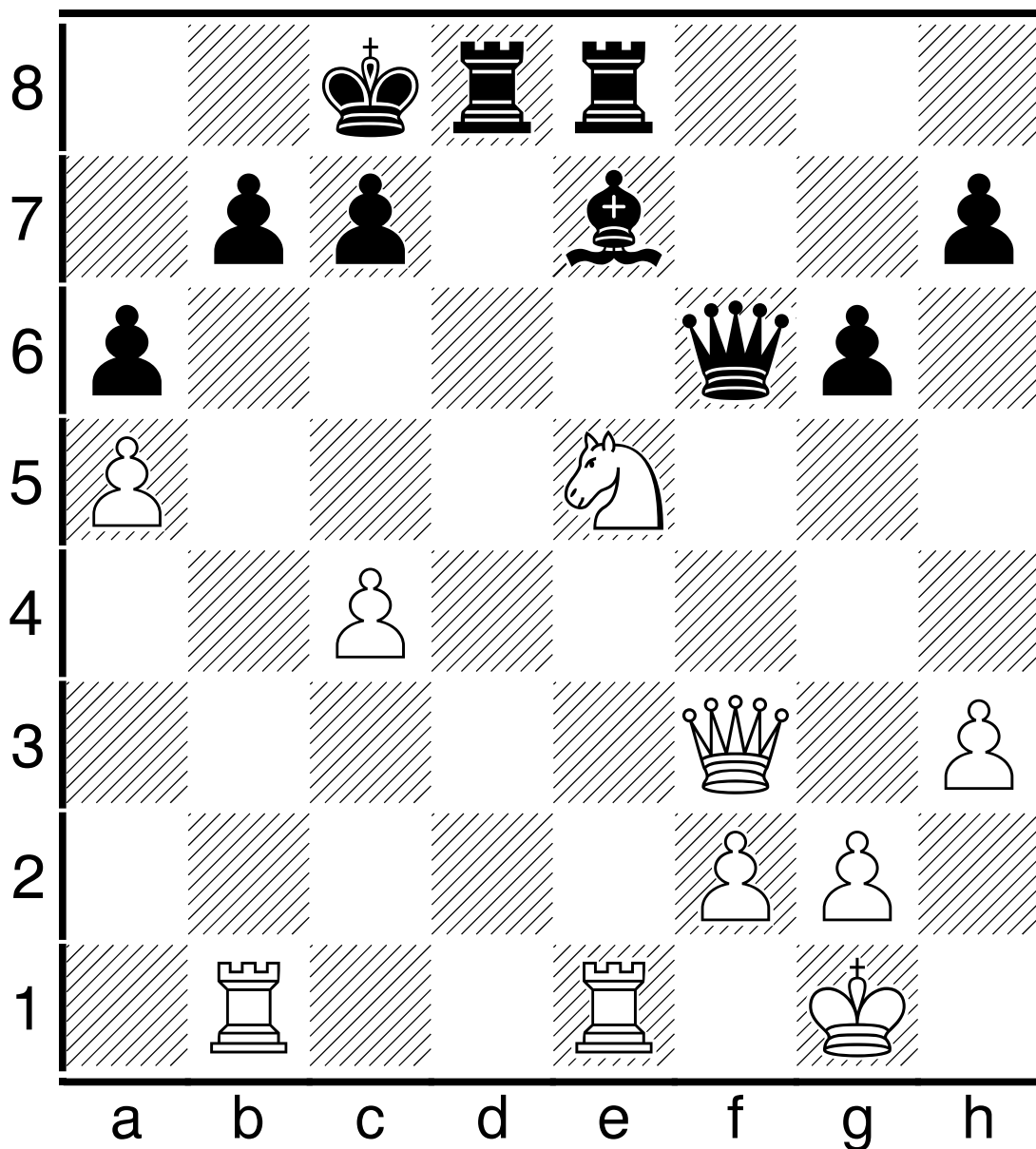
Ja, det är matt. Denna fälla/mattbild kallas för kadettmatt. Med ett snyggt så kallat damoffer (när man offerar sin egen dam) luras svarts kung in i ett mattnät. Se så snyggt vits pjäser samarbetar!

Svar: Veckans kluring 4



Ja, vit kan göra matt med 1.Dc3-h8, eftersom löparen på b2 garderar damen.

Veckans kluring 5



Vit drar. Kan vit göra schack och matt?

Flik 16

Förberedelser T2:9

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. (Låt brädet vara tomt från pjäser.)
4. Whiteboarden: Matt med K+D mot K. 1) Driv ner motståndarens kung till en kant med hjälp av springaravstånd. 2) Närma dig med din egen kung 3) Sätt matt när din kung garderar rutan framför motståndarkungen. Tips 1: Akta dig för patt! Tips 2: Är det svårt att hitta ett bra springaravstånd – närma dig motståndaren med din kung.

Material

1. Pennor till barnen.
2. Poängjaktstabell.
3. Schackma Gandhis mattkörkort.
4. Äggklocka, till spel med avdömning.

Kopiering

1. Shivas övningsuppgifter.

Lektionsöversikt T2:9

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
25 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Berätta om den utvidgade poängjakten. ▪ Berätta om K+D mot K. ▪ Låt barnen lösa Shivas övningsuppgifter vid runda bordet.
25 min	Spela (vid spelborden) ▪ Poängjakten fortsätter. ▪ Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:9

Inledning

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

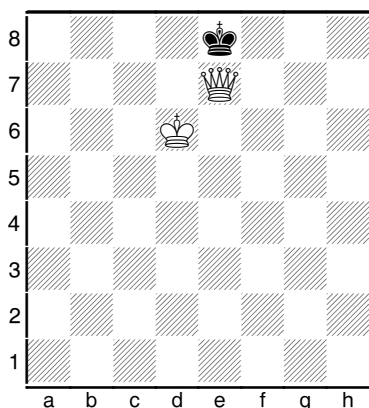
”Vi har nu tre gånger kvar på poängjakten, och vi ska göra den extra spännande framöver genom att ni kan få poäng även på andra sätt än att vinna schackpartier. Jag kommer att i förväg berätta när det finns poäng att tjäna.”

Vid demonstrationsbrädet.

”Idag ska ni få lära er hur man gör matt med kung och dam mot kung.” (Sätt upp den vita kungen, den vita damen och den svarta kungen mitt på demonstrationsbrädet.) ”Först måste ni veta vilka mattbilder ni ska sikta mot. Nu får ni sätta er två och två vid spelborden. Det gäller för er att ställa upp de här pjäserna ...” (Pekar på demonstrationsbrädet) ”... så att den svarta kungen är schack och matt. Ni ska alltså skapa fem egna mattbilder. Ni får en poäng var för varje mattbild ni skapar. Ni får jobba två och två.”

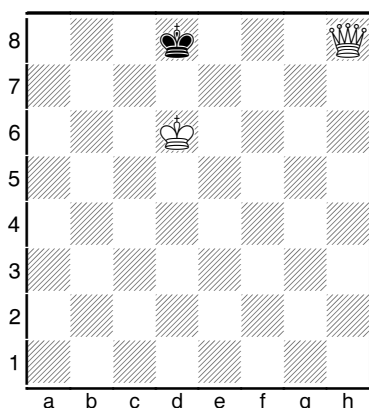
När barnen är klara får de visa sina lösningar, en per grupp, på demonstrationsbrädet.

”Som ni märker finns det två sätt att ställa den svarta kungen schack och matt. På det första sättet ska damen ställa sig precis framför den svarta kungen, och så ska den vita kungen gardera sin dam, till exempel så här:”



”Den vita kungen kan stå på d6, e6, eller f6 och gardera damen. Givetvis kan den här mattbilden uppstå runt hela brädet så länge den svarta kungen är längst ner mot kanten.”

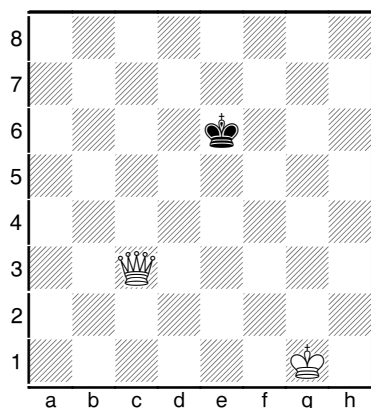
Sedan finns det den andra mattbilden som ser ut så här:”



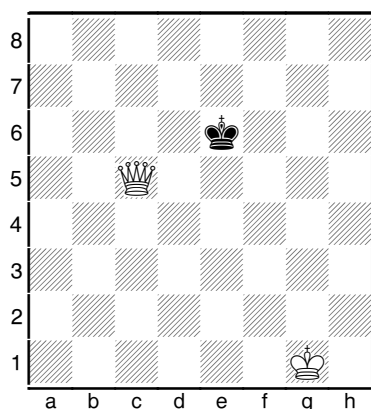
”Den vita kungen är vakt och håller nere den svarta kungen. Den vita damen schackar. I denna mattbild måste den vita kungen stå mitt framför den svarta kungen annars kan den smita. Däremot kan även denna mattbild ske överallt på brädet, så länge kungen är nere mot kanten.

T2:9

När ni nu ska spela er fram till schack och matt gäller det alltså först att få ner motståndarens kung till kanten. Hur gör man det? Jo, damen är jättebra på att driva ner motståndarens kung, ifall man använder sig av 'springaravstånd'. Titta här:"



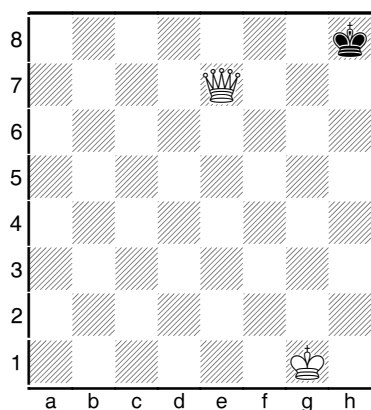
"Om vit ska få ner svarts kung kan vit till exempel börja med 1.Dc3-c5."



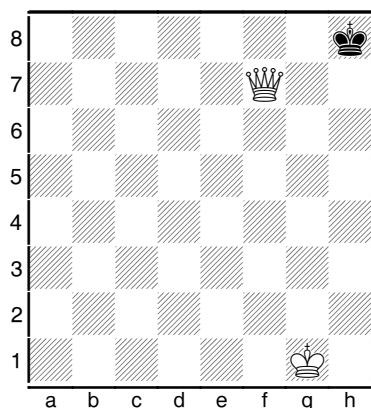
"Nu är det springaravstånd mellan damen och kungen. Nu tvingas svarts kung kan gå närmare en kant och den vita damen följer sedan efter. Lägg märke till att den vita damen inte ska schacka den svarta kungen. Ja, man kan till och med säga att den vita damen inte ska schacka den svarta kungen förrän damen ska göra matt. Ett parti kan till exempel gå så här:

1.Dc3-c5 Ke6-f6 2.Dc5-d5 Kf6-g6 3.Dd5-e5 Kg6-f7 4.De5-d6 Kf7-g7 5.Dd6-e6 Kg7-f8 6.De6-d7 Kf8-g8 7.Kg1-g2 Kg8-f8 8.Kg2-g3 Kf8-g8 9.Kg3-g4 Kg8-f8 10.Kg4-g5 Kf8-g8 11.Kg5-g6 Kg8-f8 12.Dd7-f7 matt.

En viktig sak finns det att tänka på alldeles i slutet."



"Om ni skulle få ner kungen i ett hörn ska ni passa er för patt. Om det är vits drag här är det ett stort fel att spela De7-f7."



”För nu är det patt, och remi! I stället ska den egna kungen närma sig så fort motståndarens kung är nere vid kanten. Nu ska ni få lösa Shivas övningsuppgifter.”

När barnen är klara parar du ihop dem två och två vid spelborden.

”Nu ska ni få prova att göra varandra matt med K+D mot K. Sätt er två och två vid spelborden. En gång ska ni spela med damen och en gång med den ensamma kungen. På whiteboarden står vad ni ska tänka på. Ni får en poäng om ni klarar att göra er motståndare matt.”

Spela

Poängjakten fortsätter. För in poängen de får i partierna i poängjaktstabellen.

Påminn om Schackma Gandhis mattkörkort.

Avrundning

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

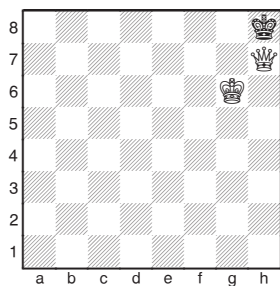
Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Shivas övningsuppgifter

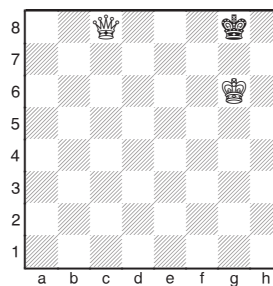


1)



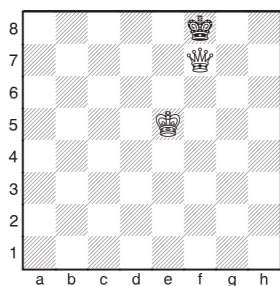
Är det matt?

5)



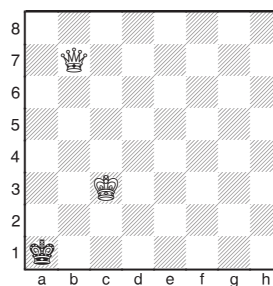
Är det matt?

2)



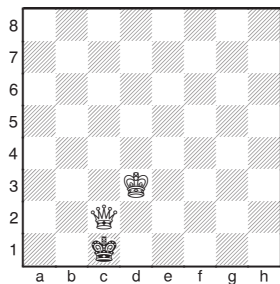
Är det matt?

6)



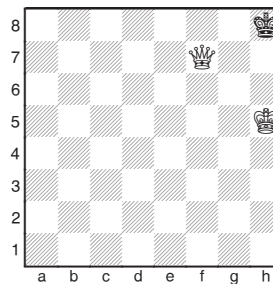
Vilket är vits bästa drag?

3)



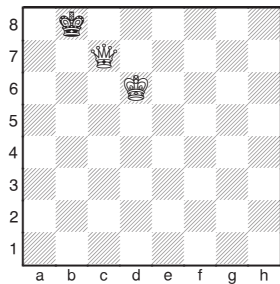
Är det matt?

7)



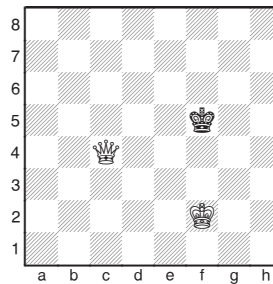
Vilket är vits bästa drag?

4)



Är det matt?

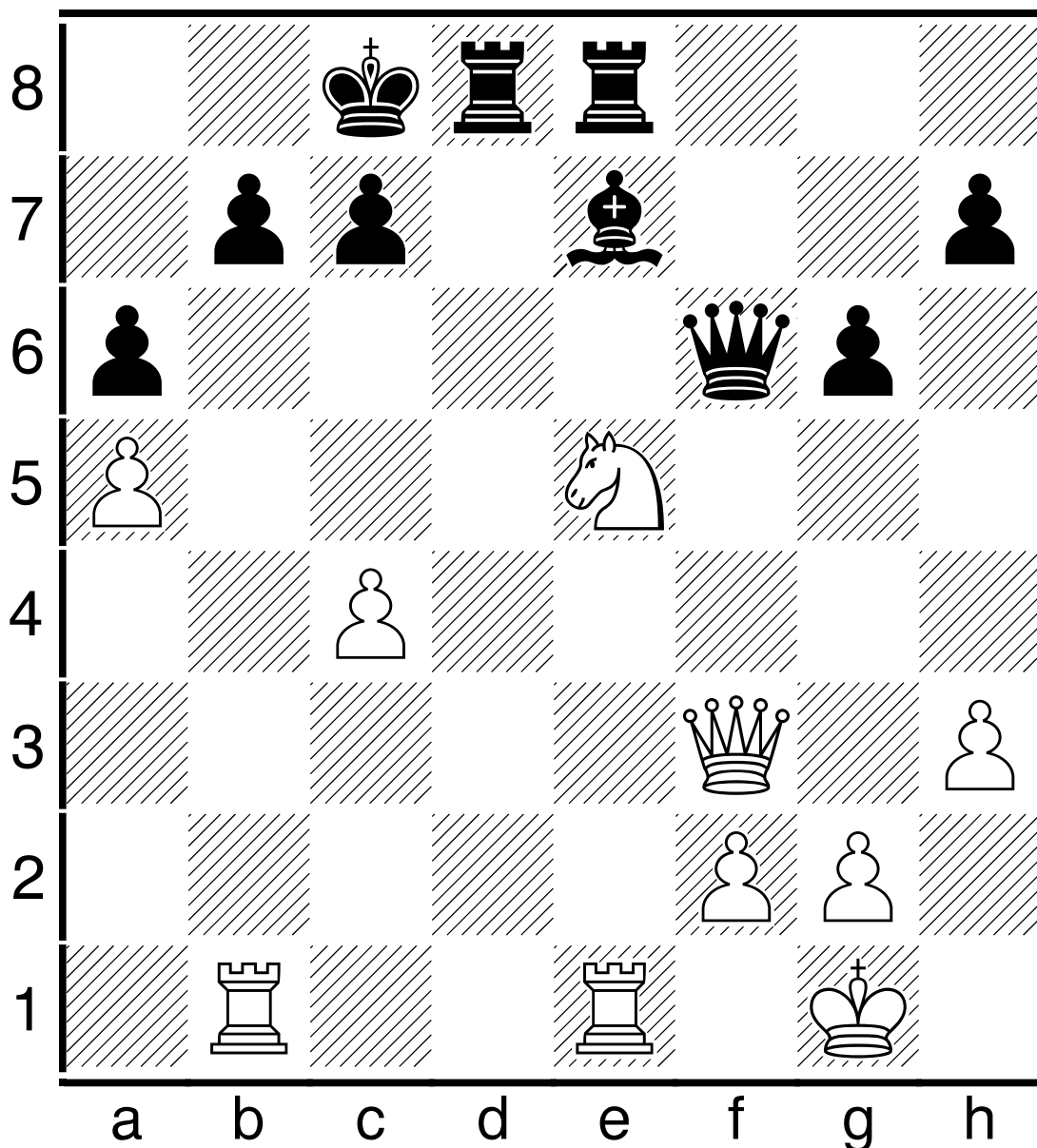
8)



a) Hur ska vit klara av att ställa
den svarta kungen matt?

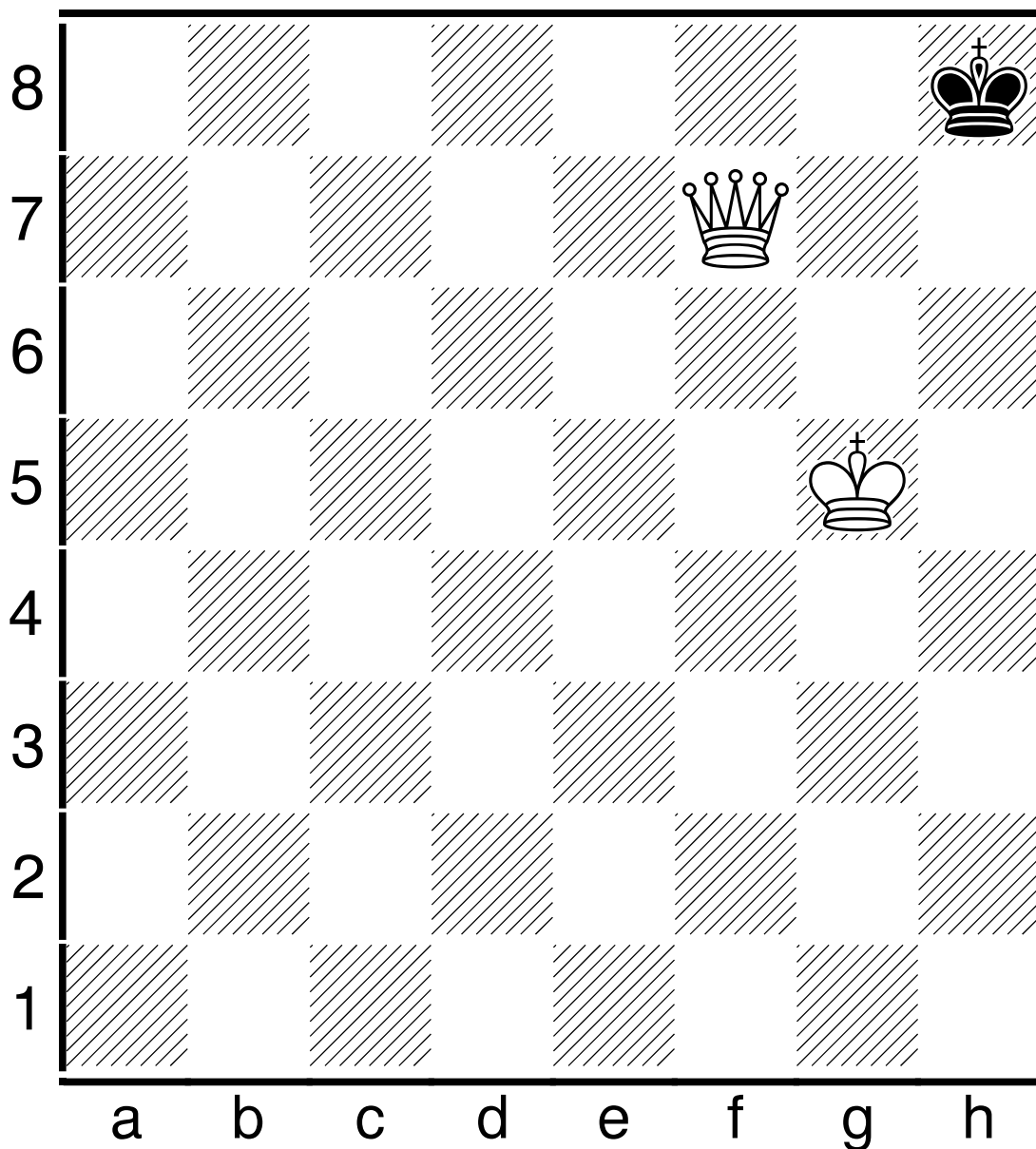
b) Vilken annan pjäs ska vit tänka på
för att klara av att sätta matt?

Svar: Veckans kluring 5



Vit kan göra matt med 1.Df3xb7. Tornet på b1 garderar damen, och springaren på e5 täcker d7-rutan så att svarts kung inte kan smita.

Veckans kluring 6



Är 1.Kg5-g6 vits bästa drag?

Flik 17

Förberedelser T2:10

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. (Pjäserna ska ha satts upp i utgångsställningen.)
4. Whiteboarden: Matt med K+D mot K. 1) Driv ner motståndarens kung till en kant med hjälp av springaravstånd. 2) Närma dig med din egen kung 3) Sätt matt när din kung garderar rutan framför motståndarkungen. Tips 1: Akta dig för patt! Tips 2: Är det svårt att hitta ett bra springaravstånd – närma dig motståndaren med din kung.

Material

1. Pennor till barnen.
2. Poängjaktstabell.
3. Schackma Gandhis mattkörkort.
4. Äggklocka, till spel med avdömning.

Kopiering

1. Shivas diplomuppgifter.

Lektionsöversikt T2:10

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Barnen får lösa Shivas diplomuppgifter vid runda bordet. ▪ Repetera K+D mot K. ▪ Låt barnen sätta varandra matt med K+D mot K.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Poängjakten fortsätter. ▪ Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:10

Inledning

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

Låt barnen lösa Shivas diplomuppgifter.

”Kommer ni ihåg hur man gör matt med K+D mot K? 1) Driv ner motståndarens kung till en kant med hjälp av damen. Håll springaravstånd. 2) Närma er med er egen kung 3) Sätt matt när er kung garderar rutan framför motståndarkungen. Akta er för patt! Ett tips är att om det svårt att hitta ett bra springaravstånd med damen kan ni alltid närma er motståndaren med er kung. Nu ska ni få sätta er vid spelborden och göra varandra matt med K+D mot K. En gång var ska ni få sätta matt. Ni får en poäng i ifall ni klarar av att sätta matt.”

Spela

”Nu fortsätter poängjakten. Mellan ronderna löser ni mattkörkortet vid runda bordet. Ni får idag en poäng för varje ark med uppgifter ni löser i körkortet.”

Poängjakten fortsätter.

Avrundning

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

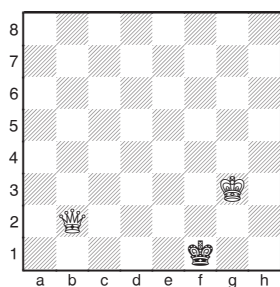
Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Shivas diplomuppgifter

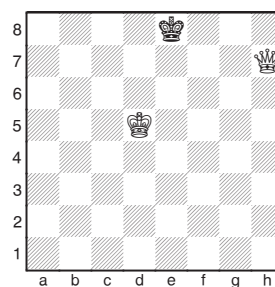


1)



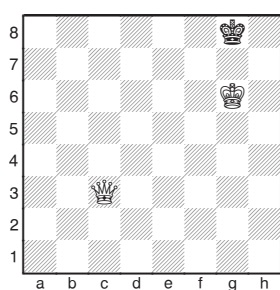
Vilket är vits bästa drag?

3)



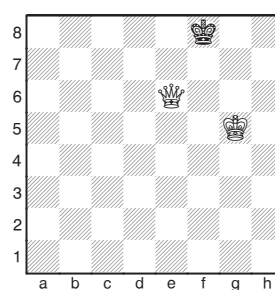
Vilket är vits bästa drag?

2)



Vit har två drag som ställer
svarts kung matt. Vilka?

4)



Vilket är vits bästa drag?

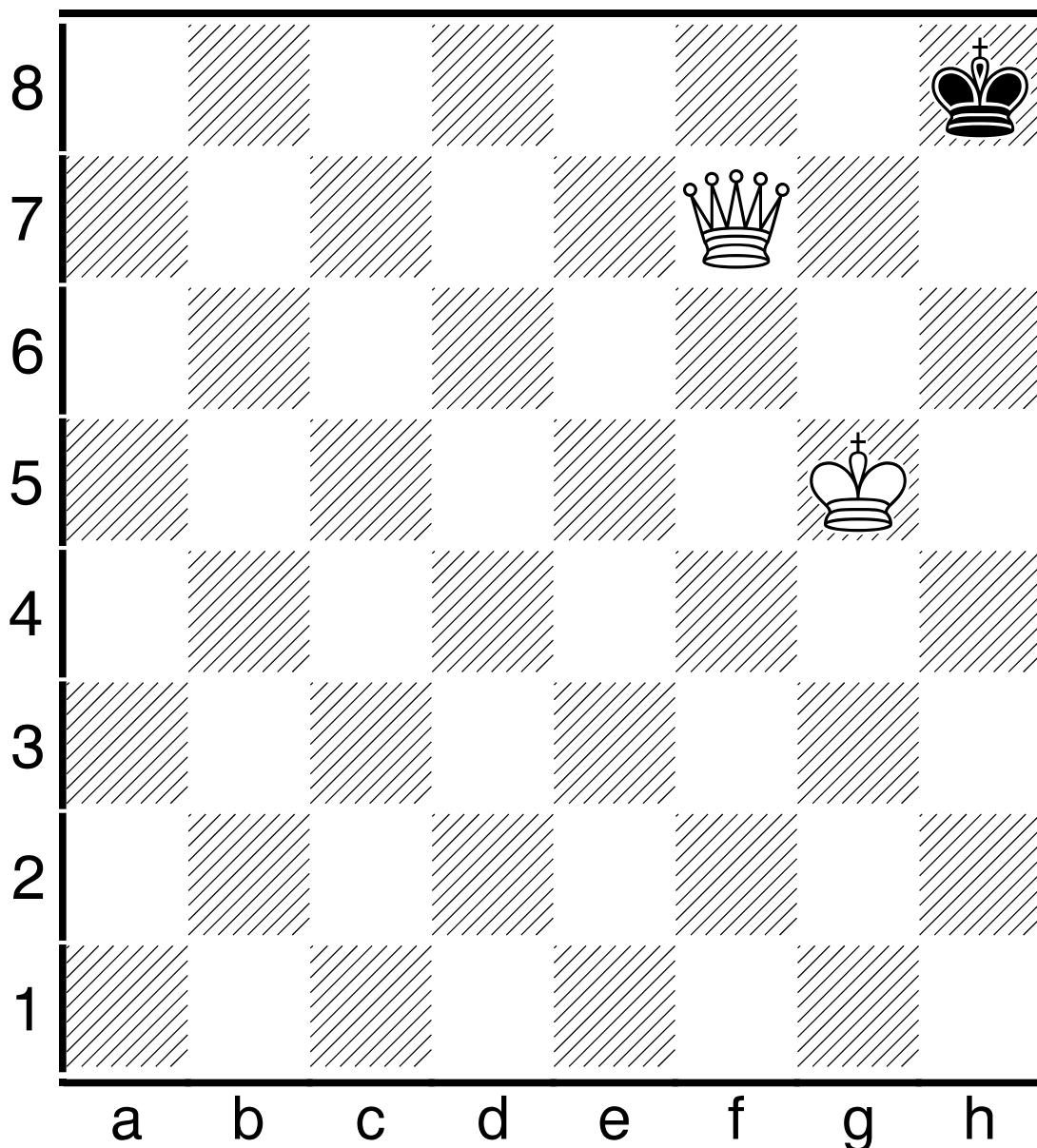
SHIVA

Schackma Gandhi och gudabráket

tilldelas

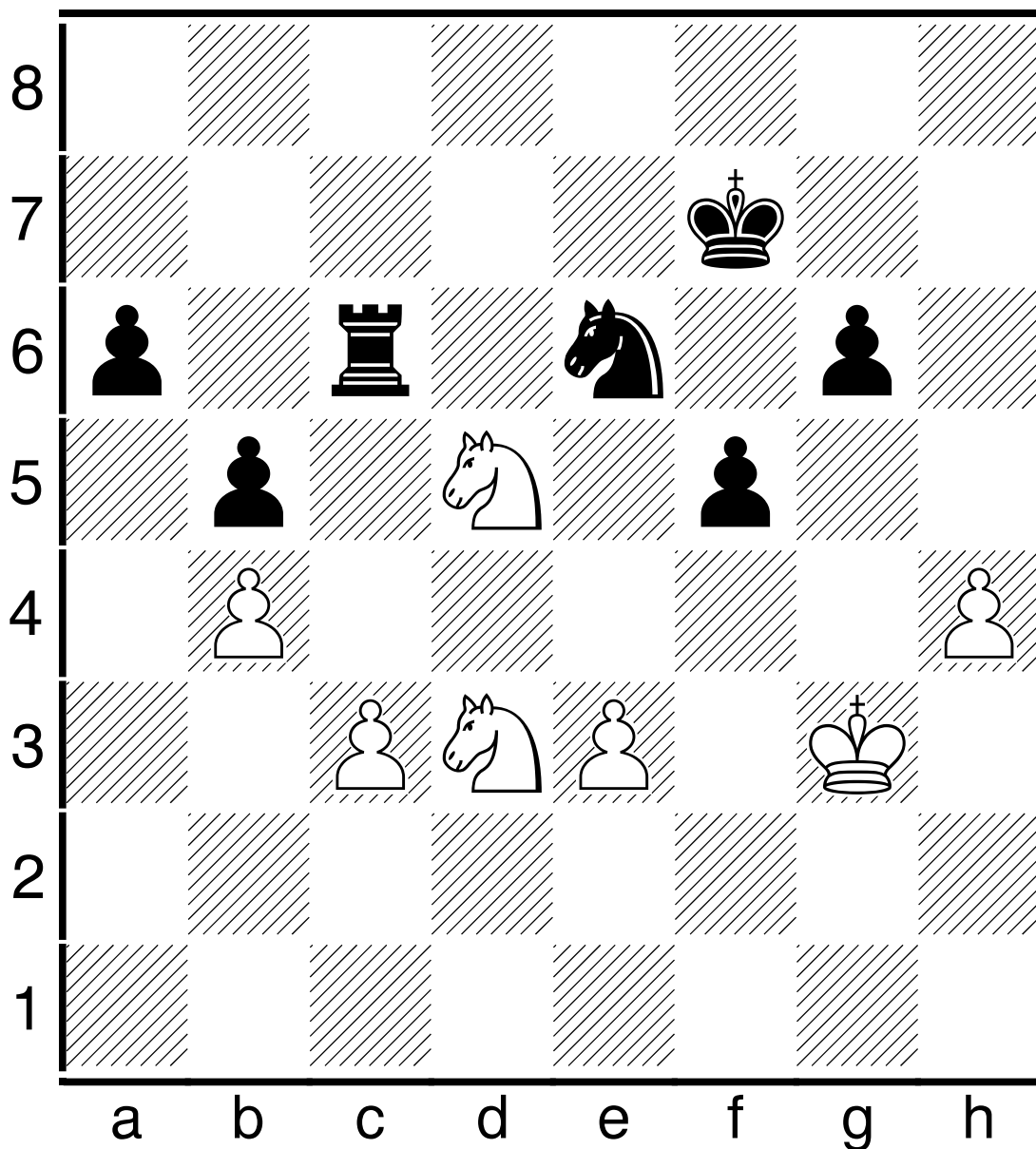


Svar: Veckans kluring 6



Nej, 1.Kg5-g6 är inte vits bästa drag, eftersom svart då är patt. Bättre hade 1.Df7-e7 varit, och först därefter Kg5-g6. Då hade svarts kung inte blivit patt.

Veckans kluring 7



Vit drar. Hur kan vit få till en gaffel?

Flik 18

Förberedelser T2:11

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. Sätt upp ställningen nedan.
4. Whiteboarden: Gaffel eller dubbelhot betyder att en pjäs hotar två andra samtidigt.

Material

1. Pennor till barnen.
2. Poängjaktstabell.
3. Schackma Gandhis mattkörkort.
4. Äggklocka, till spel med avdömning.

Kopiering

1. Indras övningsuppgifter.

Lektionsöversikt T2:11

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
25 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Visa en ställning med gaffel. ▪ Barnen får lösa Indras övningsuppgifter vid runda bordet. ▪ S mot 3 bönder.
25 min	Spela (vid spelborden) ▪ Poängjakten fortsätter. ▪ Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

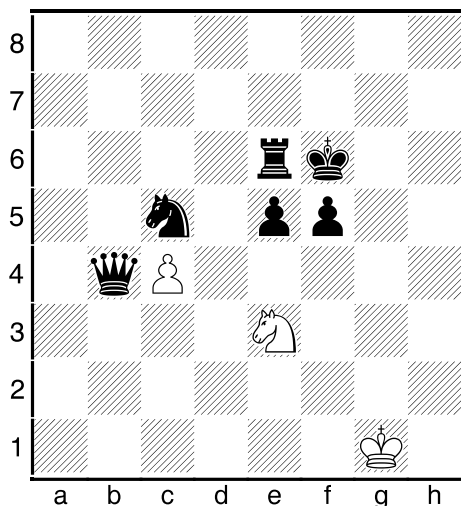
Schackledarens blad T2:11

Inledning

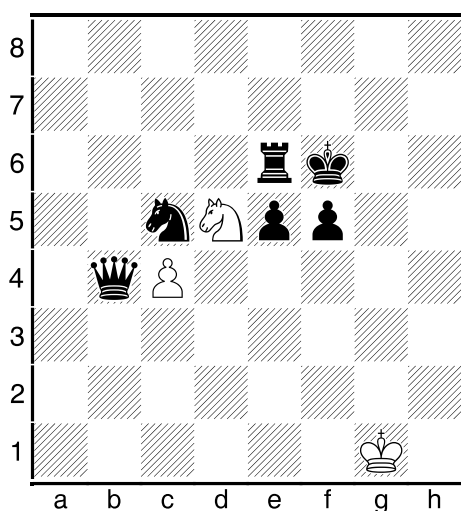
Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

”Idag ska vi träna på gaffeln, eller dubbelhotet. Det är ett jättebra trick att kunna, och den allra lurigaste pjäsen att gaffla med är springaren. Varför det? Jo, därför att den kan hoppa över. Titta här:”



”Trots att svarts pjäser verkar stå säkert kan vits springare få till en riktigt lurig gaffel, 1.Se3–d5.”

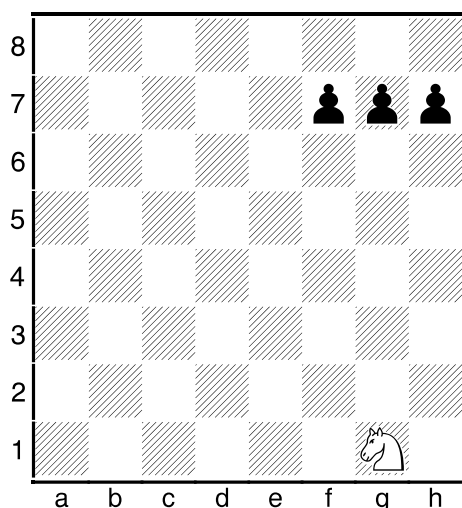


”Nu är svarts kung schack, samtidigt som svarts dam hotas. Det är således ett dubbelhot som gör att vit vinner svarts dam. Just detta med att schacka och samtidigt hota en annan pjäs är det kanske vanligaste och viktigaste sättet att gaffla. Leta alltid efter det!

Nu ska ni få träna på dubbelhot genom Indras övningsuppgifter. När ni gör dem tycker jag att ni också ska tänka på ett annat bra knep: att leta efter de pjäser hos motståndaren som är ogarderade.”

Barnen får lösa Indras övningsuppgifter.

När barnen löst får de sätta sig två och två vid spelborden. På demonstrationsbrädet ställer du upp följande ställning, och ber barnen att också sätta upp den.



”Vit vinner när springaren har tagit alla bönderna. Svart vinner när en bonde har förvandlats till en dam. Vit börjar som vanligt. Ni ska spela en gång med vit och en gång med svart.”
(Medan barnen spelar, delar du in dem i Berger-grupper med fyra barn i varje grupp.)

Spela

”Idag är sista gången för poängjakten. Förutom att få poäng som vanligt när ni vinner osv., får ni i partierna också poäng varje gång ni får in en gaffel och samtidigt hotar två ogarderade pjäser hos motståndaren. Precis som förra gången får ni poäng för varje ark med uppgifter ni klarar i mattkörkortet vid runda bordet mellan ronderna.”

Poängjakten fortsätter.

Avrundning

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

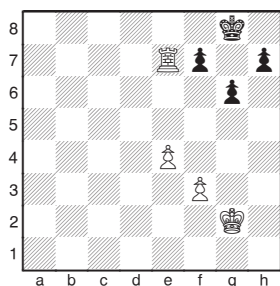
Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Indras övningsuppgifter

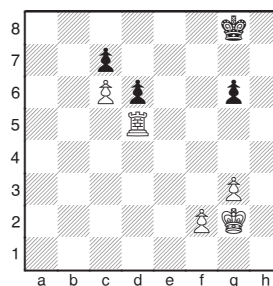


1)



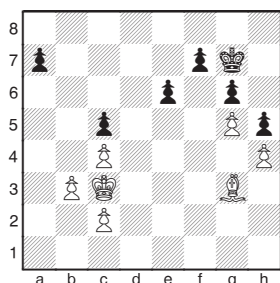
Rita in en svart dam (D),
så att den hotar dubbelt.

5)



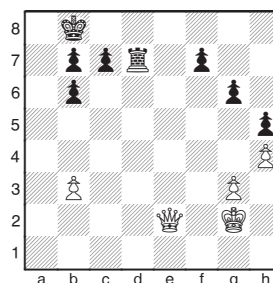
Rita in en svart löpare (L),
så att den hotar dubbelt.

2)



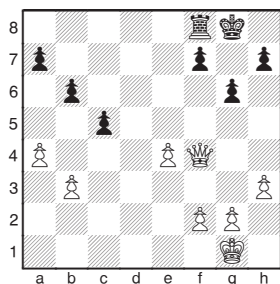
Rita in ett svart torn (T),
så att det hotar dubbelt.

6)



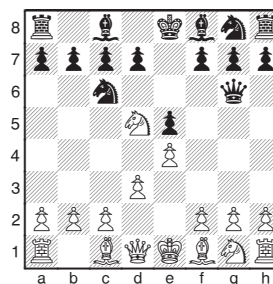
Vilket är vits bästa drag?

3)



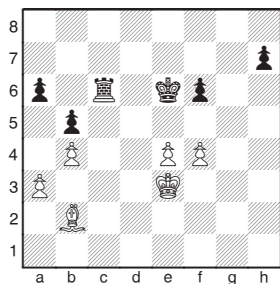
Rita in en svart springare (S),
så att den hotar dubbelt.

7)



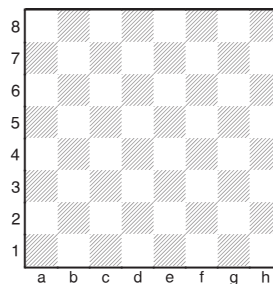
Vilket är vits bästa drag?

4)



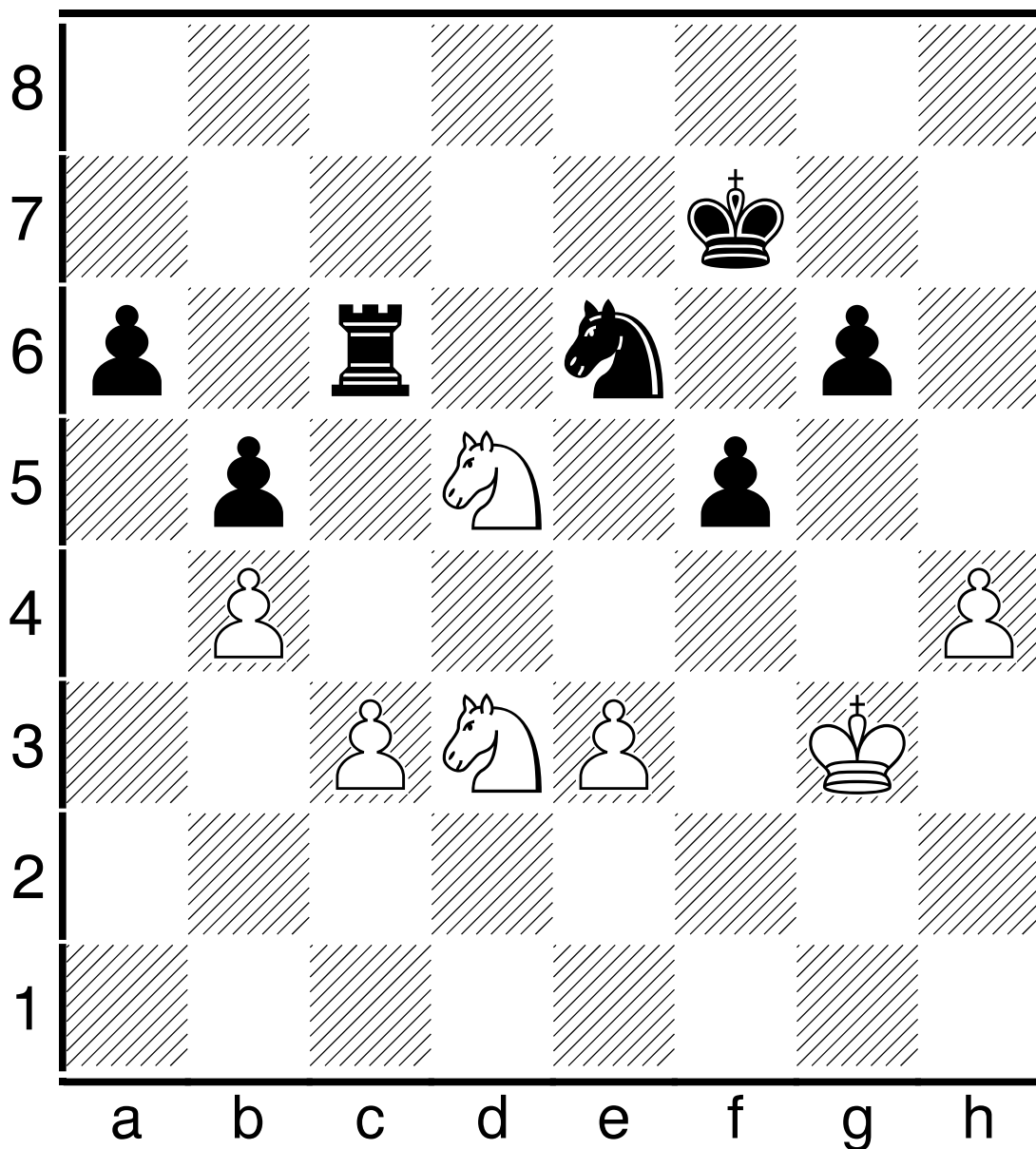
Rita in en vit bonde (B),
så att den hotar dubbelt.

8)



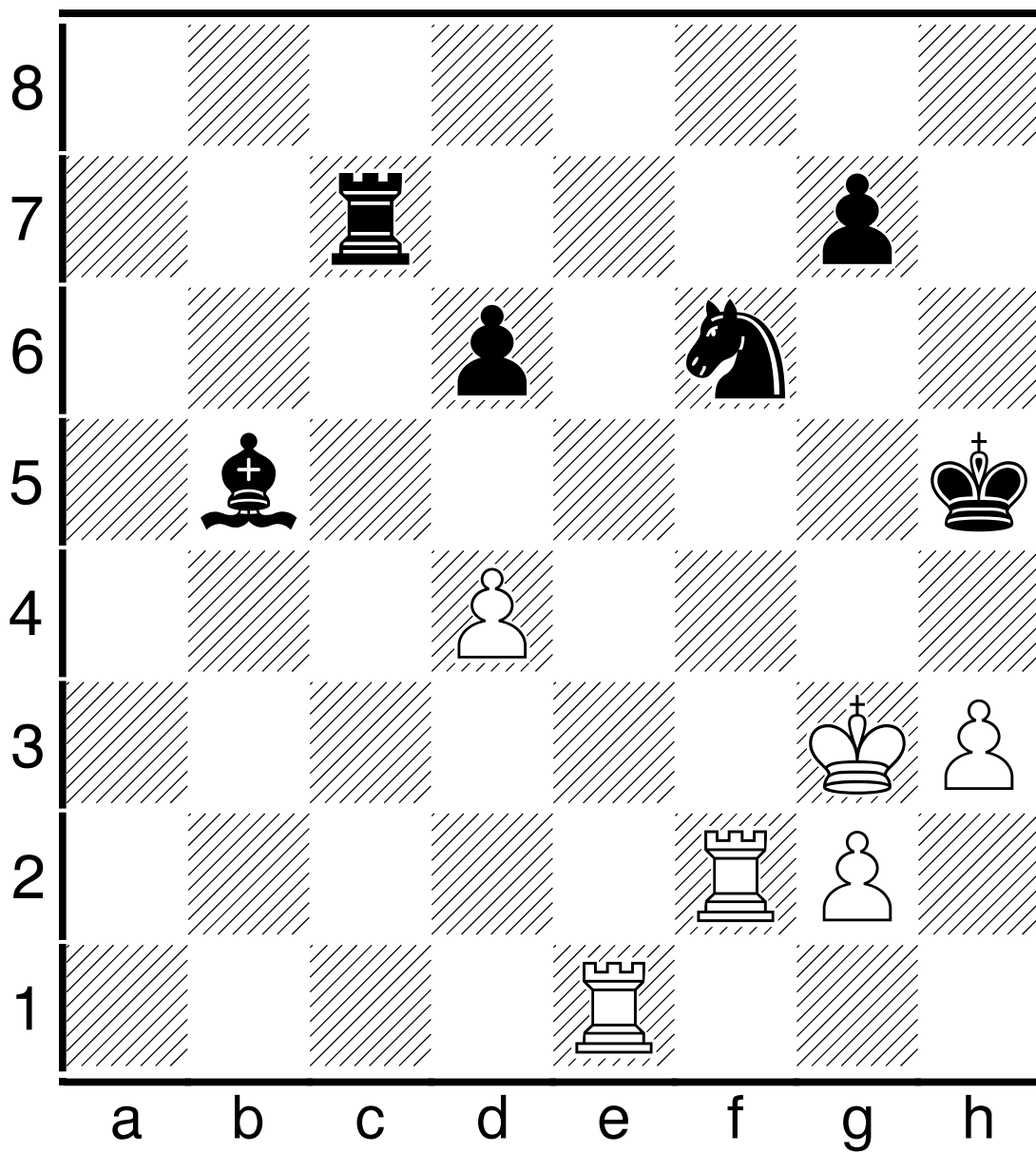
Rita in en vit kung och en vit dam,
samt en svart springare, så att
springaren hotar dubbelt.

Svar: Veckans kluring 7



Vit kan gaffla svart genom 1.Sd3-e5+ som hotar både svarts kung på f7 och svarts torn på c6.

Veckans kluring 8



Vit drar. Hur kan vit få till en gaffel?

Flik 19

Förberedelser T2:12

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Ett enda långbord med schackbräden. Inga stolar runt bordet. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. Sätt upp ställningen nedan.
4. Whiteboarden: Gaffel eller dubbelhot betyder att en pjäs hotar två andra samtidigt.

Material

1. Pennor till barnen.

Kopiering

1. Indras diplomuppgifter.

Lektionsöversikt T2:12

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Visa en ställning med gaffel. ▪ Barnen får lösa Indras diplomuppgifter vid runda bordet. ▪ Visa hur en schackklocka fungerar.
30 min	Spela (vid spelborden) ”Peters hjul”.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:12

Förberedelser

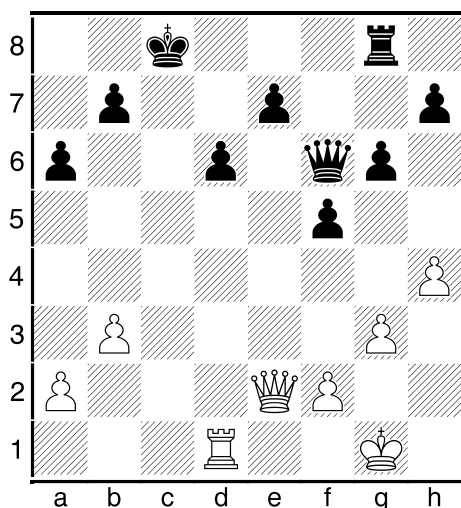
Ställ ihop spelborden till ett långbord. Ta bort alla stolar runt långbordet. Se till så att det går att springa runt långbordet. Se till så att det finns ett schackbräde per två barn på långbordet. Ställ upp pjäserna i utgångsställningen på varje bräde. Sicksacka så att vartannat bräde har de vita pjäserna och vartannat de svarta åt respektive håll. Bredvid varje bräde lägger du en vit pjäs och en svart pjäs från demonstrationsbrädet. (Du kan också ha klippt ut en vit och en svart lapp och lagt bredvid varje bräde.)

Inledning

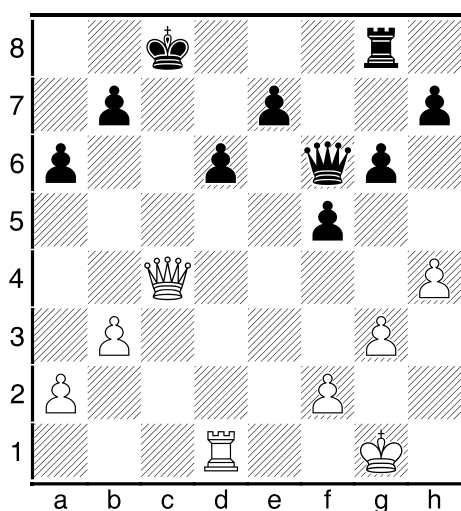
Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

”Förra gången visade jag hur lurig springaren är på att ge gafflar/hota dubbelt. Den bästa pjäsen är dock damen. Orsaken är förstås att den kan gå så långt och är bra på att schacka. Nu ska ni hitta vits bästa drag. Tänk på knepen att leta efter ogarderade pjäser och schackar.”



”Vits bästa drag är ... Just precis, 1. De2–c4+.



”Tornet på g8 är ogarderat, och kungen schackas samtidigt som tornet hotas. Ett dubbehot. Vit vinner ett torn.”
Barnen får lösa Indras diplomuppgifter.

Spela

Dela upp barnen i två jämnstarka lag. Ge lagen 30 sekunder att hitta på ett namn på laget. På whiteboarden skriver du upp lagens namn bredvid varandra. (I övningen kan man antingen spela ”först över”, ”bondeschack” eller vanliga partier, beroende på hur spelstarka barnen är. Har de svårt med schack och matt är det bäst med de två enklare varianterna.)

”Vi ska nu spela ’Peters hjul’. Lagen ska ställa sig på var sin sida om långbordet, varje spelare vid var sitt bräde. Som ni ser har lagen vit vid vartannat bräde och svart vid vartannat. När jag ger signal börjar ni spela, precis som vanligt. Jag kommer att med jämna mellanrum ropa ’Peters hjul’. När det görs lägger ni först en av demonstrationsbrädets pjäser (eller en av de vita eller svarta lapparna) mitt på brädet, för att visa vems drag det är. Är det vits tur lägger ni den vita pjäsen, och vice versa. Därefter tar varje spelare ett steg åt höger, till brädet bredvid. Eftersom lagen står på olika sidor om bordet kommer det att innebära att spelarna går i olika riktningar. De spelare som hamnar utanför bordet springer och ställer sig i andra änden av bordet, men fortfarande på samma sida, där det blivit en plats ledig. När det blir schack och matt, räcker den som gör matt upp handen, och ledaren ger laget som han eller hon tillhör poäng på tavlan. Sedan ställs pjäserna upp på det bräde där matten utförts och de påbörjar ett nytt parti. Efter 25 minuter stoppar vi och då får vi se vilket lag som samlat ihop flest poäng. Nu kan ni börja spela.”

Tänk på att göra skiftningar lite orytmiskt, så att det inte går att räkna ut när skiftningarna kommer.

Avrundning

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

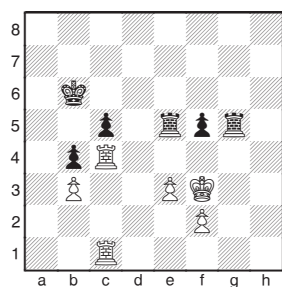
Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

Indras diplomuppgifter

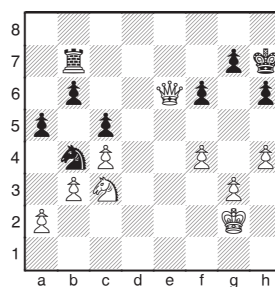


1)



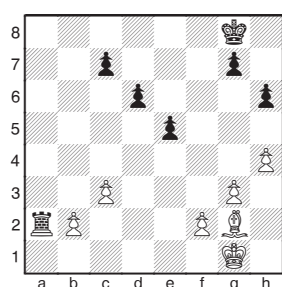
Vilket är vits bästa drag?

3)



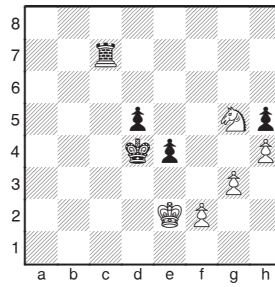
Vilket är vits bästa drag?

2)



Vilket är vits bästa drag?

4)



Vilket är vits bästa drag?

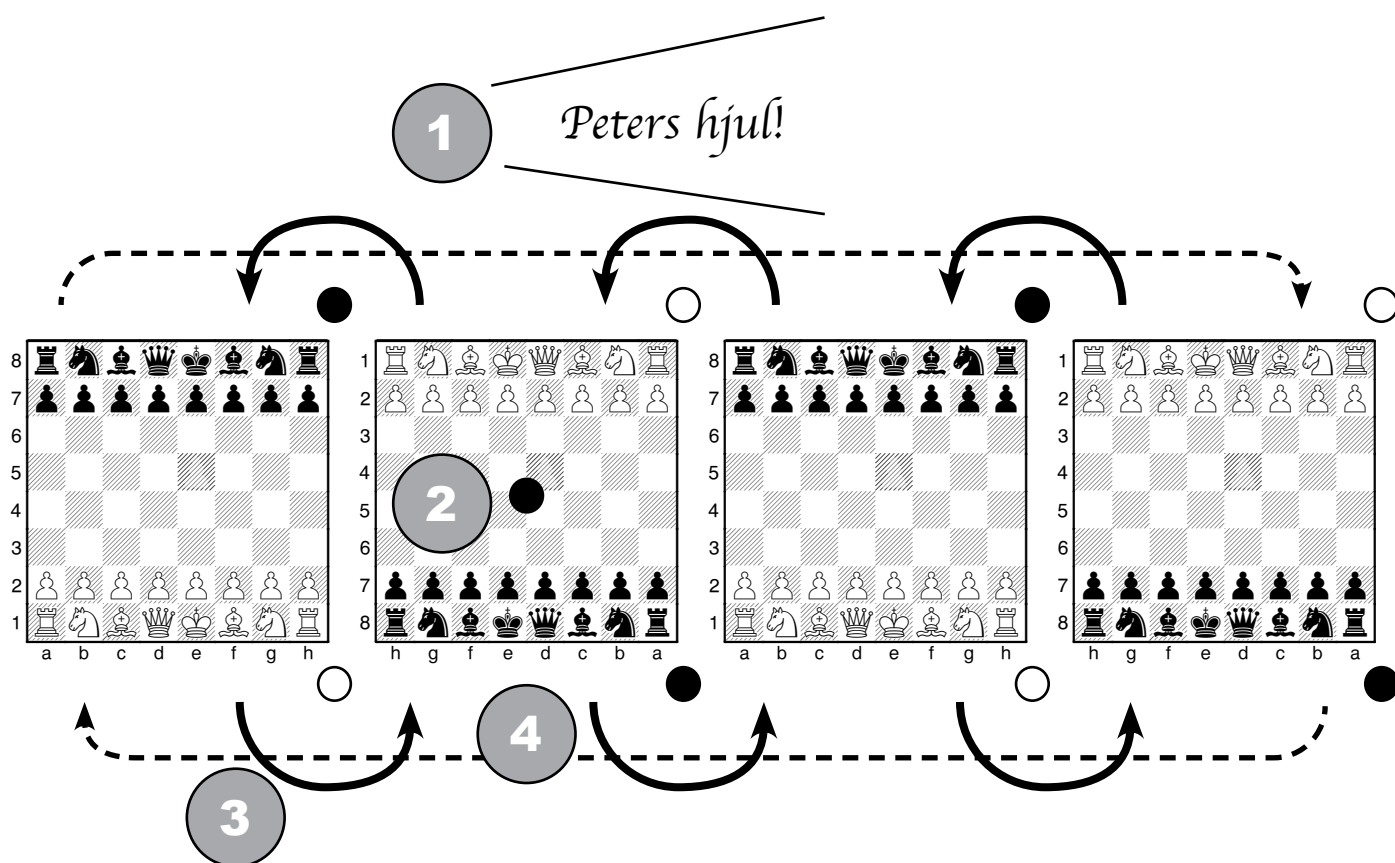
INDRA

Schackma Gandhi och gudabråket
tilldelas



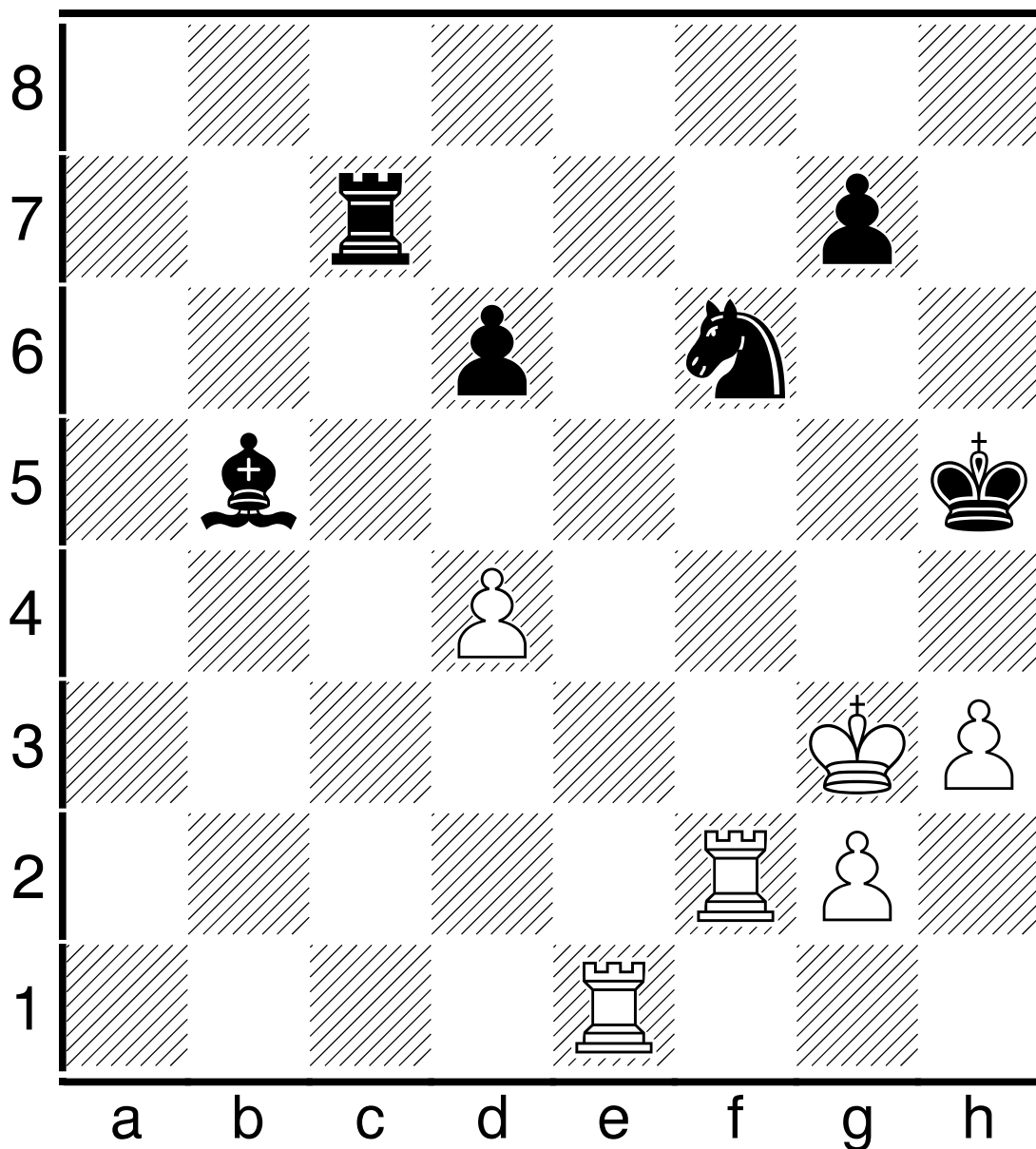
Peters hjul

Vi ska nu spela 'Peters hjul'. Lagen ska nu ställa sig på var sin sida om långbordet, varje spelare vid var sitt bräde. Som ni ser har lagen vitt vid vartannat bräde och svart vid vartannat. När jag ger signal börjar ni spela, precis som vanligt. Jag kommer att med jämna mellanrum ropa 'Peters hjul'. När det görs lägger ni först en av demonstrationsbrädets pjäser (eller en av de vita eller svarta lapparna) mitt på brädet, för att visa vems drag det är. Är det vits tur lägger ni den vita pjäsen, och vice versa. Därefter tar varje spelare ett steg åt höger, till brädet bredvid. Eftersom lagen står på olika sidor om bordet kommer det att innebära att spelarna går i olika riktningar. De spelare som hamnar utanför bordet springer och ställer sig i andra änden av bordet, men fortfarande på samma sida, där det blivit en plats ledig. När det blir schack och matt, räcker den som gör matt upp handen, och jag det laget poäng på tavlan. Sedan ställs pjäserna upp på det brädet där matten utförts och de påbörjar ett nytt parti. Efter 25 minuter stoppar vi och då får vi se vilket lag som samlat ihop flest poäng. Nu kan ni börja spela.



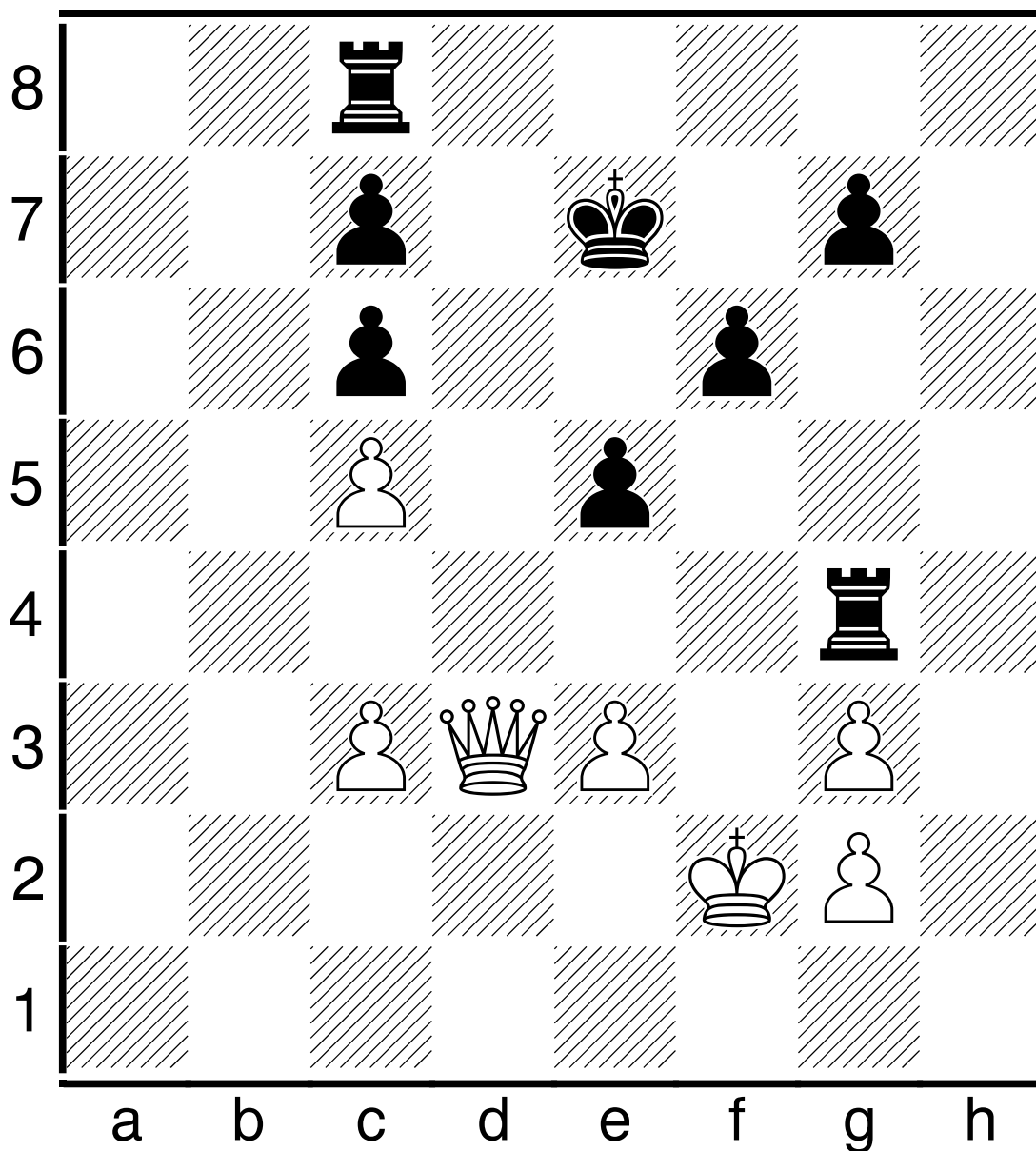
1. Jag ropar 'Peters hjul'
2. Ni sätter demonstrationsbrädets pjäs eller lappen på bordet
3. Ni flyttar ett steg åt höger
4. Ni fortsätter spela

Svar: Veckans kluring 8



**Vit kan få till en gaffel genom 1.Tf2-f5+,
som både hotar svarts kung på h5 och
svarts löpare på b5.**

Veckans kluring 9



Vit drar. Hur kan vit få till en gaffel?

Flik 20

Förberedelser T2:13

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. Ställ upp pjäserna i utgångsställningen.
4. Whiteboarden: Skriv upp: ”Specialtecken i schackspråket: + = schack, # = matt, e.p. = en passant.” Skriv upp: ”Öppningen: 1) Ställ e- och d-bonden i centrum 2) Flytta inte samma pjäs två gånger 3) Flytta ut dina pjäser så att de andra kommer ut 4) Gör rockad så fort som möjligt 5) Gå inte ut med damen för tidigt.” Skriv upp: Skriva schacknotation: 1) Initial 2) Rutan pjäsen stod på 3) – (eller x vid slag) 4) rutan pjäsen går till.

Material

1. Pennor till barnen.

Kopiering

1. Schackprotokoll till alla barn.

Lektionsöversikt T2:13

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Öppningen. ▪ Schackspråket.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Partier med schackprotokoll.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

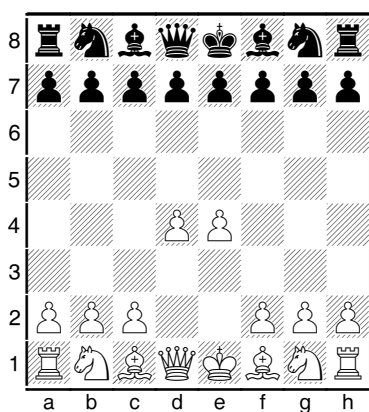
Schackledarens blad T2:13

Inledning

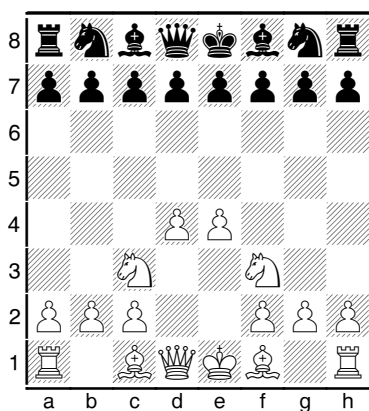
Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

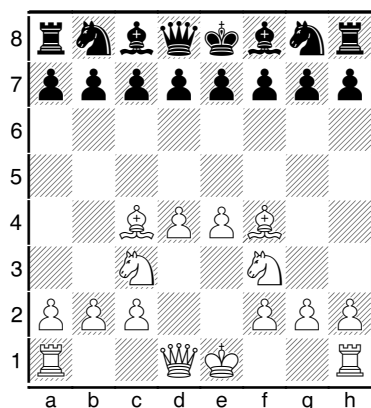
”Nu ska vi prata lite om hur man ska börja ett schackparti. Det kallas för öppning på schackspråk. Orsaken till att de heter öppning är att det gäller att klura ut det bästa sättet att öppna den långa bondekedjan av 8 bönder så att pjäserna bakom kan komma ut. För att klura ut det gäller det i sin tur att tänka på centrum. Vad är centrum? Jo, centrum är de fyra mittersta rutorna på schackbrädet, alltså rutorna d4, d5, e4, e5.” (Peka på demonstrationsbrädets centrumrutor.) När schack uppfanns på 600-talet spelade man det utomhus på ett uppritat bräde på marken. Ofta var då också centrumrutorna upphöjda, eller placerade på en kulle. Varför det? Jo, centrum är speciellt i schack. Om vi tar en dam och sätter i ett av hörnen.” (Sätt en dam i ett av hörnen på demonstrationsbrädet.) ”Hur många drag kan den då göra? (Peka och räkna tillsammans med barnen.) Just det, 21 stycken. Men om vi sätter damen i centrum, hur många drag kan den göra då?” (Peka och räkna tillsammans med barnen.) ”Just det, 27 olika drag. Därför – den som kontrollerar centrum står ofta bra i schack. (Ställ upp pjäserna på demonstrationsbrädet i utgångsställningen.) ”I öppningen gäller det att öppna bondekedjan så att pjäserna bakom snabbt kommer ut, och att få kontroll i centrum. Det bästa knepet för att göra det är att ÖPPNA STORA PORTEN. Det vill säga att flytta e-bonden två steg fram och sedan d-bonden två steg fram.”



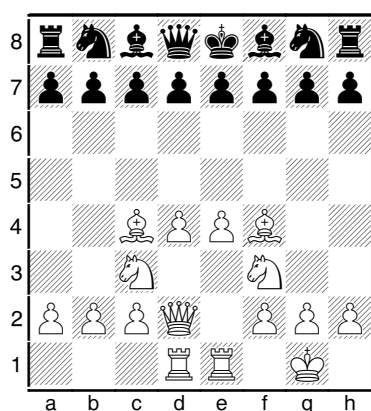
”Nu har vit fått två bönder i centrum, och titta hur lätt pjäserna kan komma ut när stora porten har öppnats. Även när de andra pjäserna ska ut är det bra att tänka på centrum. Springarna står till exempel oftast bättre på c3 och f3 än på a3 och h3.”



”Springarna håller nu koll på centrum bättre än när de står på kanten. Även löparna brukar vilja komma ut en bit för att pressa motståndaren bäst, till exempel så här:”



”Nu är det en viktig sak kvar, att få kungen i säkerhet. Bästa sättet är oftast att göra rockad, och många menar att det är först när rockad är gjort som öppningen är avslutad. Säg att vit fortsätter så här:”



”Nu har vit gjort rockad, och dessutom aktiverat damen och tornen. Det här är en riktigt bra öppning. Nu är det förstås inte så enkelt att få till en så här öppning rakt av, men den kan vara bra att sikta mot. På whiteboarden har jag skrivit ner det viktigaste att tänka på.

Till sist ska ni nu få lära er några specialtecken när man skriver ner schackspråket, eller som det egentligen heter, när man skriver schacknotation.” (Peka på whiteboarden och tecknen du skrivit.) ”När en kung hamnar i schack skriver man ett + efter draget, är kungen matt skriver man # eller ordet matt. När en passant har utförts skriver man e.p. efter draget. Och varför kan det vara bra att kunna de här specialtecknen? Jo, när man tävlingsspelar i schack skriver spelarna ner alla drag i sitt schackprotokoll. Både motståndarens drag och sina egna skriver man ner direkt efter att de gjorts.”

Spela

”Nu ska ni få prova att spela ett parti med schackprotokoll.” (Dela ut ett schackprotokoll till varje barn, och låt dem göra sig redo för spel.) ”När ett drag har gjorts, skriver ni ner dragen direkt efteråt. När ni gjort 10 drag stoppar ni partiet och tittar noga på ställningen. Sedan ställer ni upp pjäserna i utgångsställningen, och spelar med hjälp av protokollen er fram till ställningen igen. Klarar ni det, och ifall båda har skrivit rätt i protokollen är det riktigt bra gjort. Klarar ni det kan ni försöka er på ytterligare tio drag. Ni kommer väl ihåg hur man skriver schackprotokoll? Initial för pjäsen, sedan rutan pjäsen stod på, ett streck, och så rutan pjäsen går till.”

Avrundning

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

Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

SCHACKPROTOKOLL

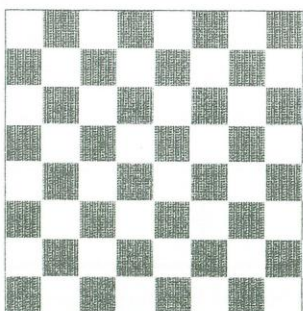
Klass:	Grupp:	Vit:	Poäng
Bord:	Klubb:	R-tal:	
Rond:	Svart:		Poäng
Spelat den: /	Klubb:	R-tal:	

Dragserien (dragföljden) är drag på timmar, därefter drag per timme.

	VIT	SVART		VIT	SVART
1			21		
2			22		
3			23		
4			24		
5			25		
6			26		
7			27		
8			28		
9			29		
10			30		
11			31		
12			32		
13			33		
14			34		
15			35		
16			36		
17			37		
18			38		
19			39		
20			40		

Vid ev. tvistigheter rörande partiet, stanna klockan och tillkalla tävlingsledaren.

	VIT	SVART		VIT	SVART
41			61		
42			62		
43			63		
44			64		
45			65		
46			66		
47			67		
48			68		
49			69		
50			70		
51			71		
52			72		
53			73		
54			74		
55			75		
56			76		
57			77		
58			78		
59			79		
60			80		



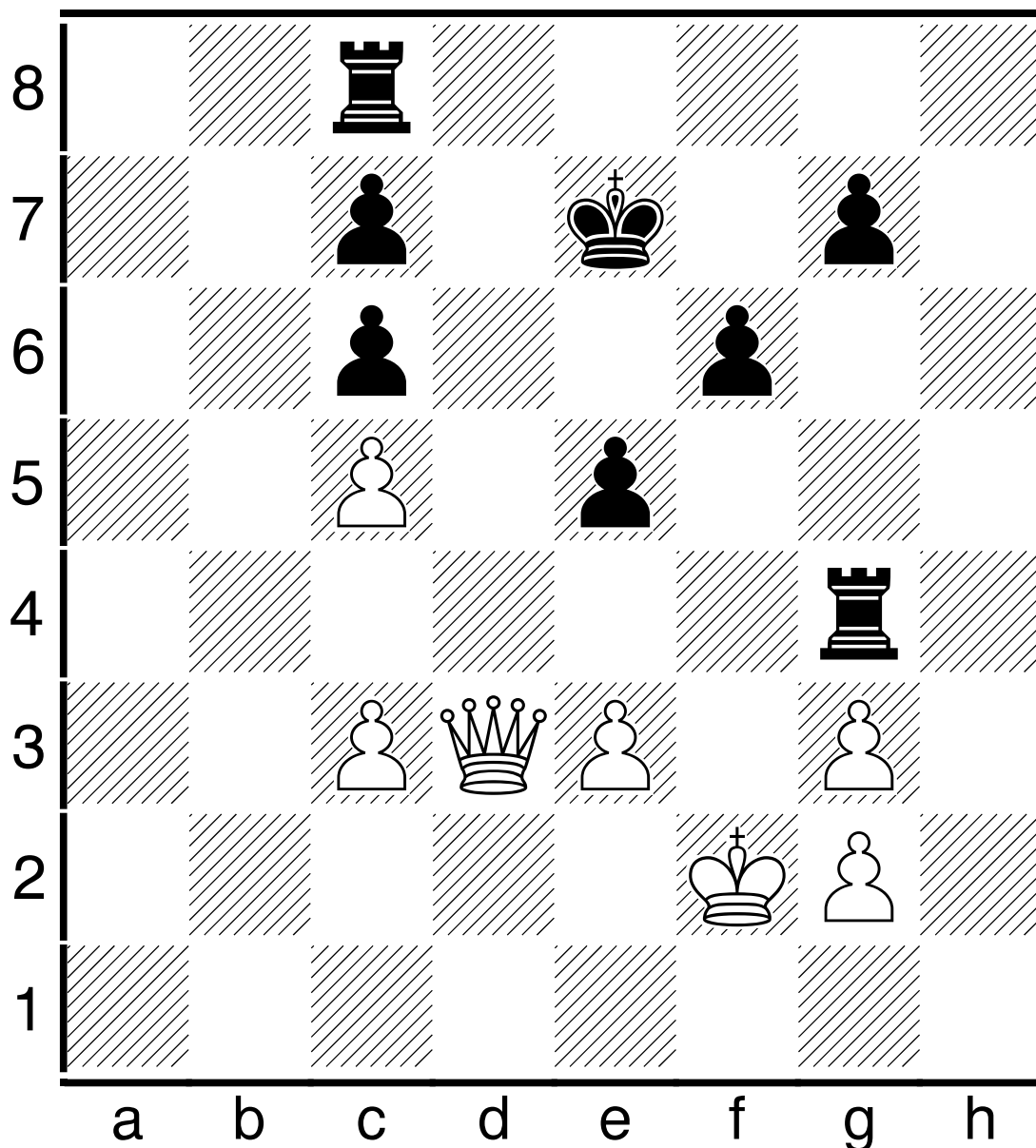
Anm.....

.....

.....

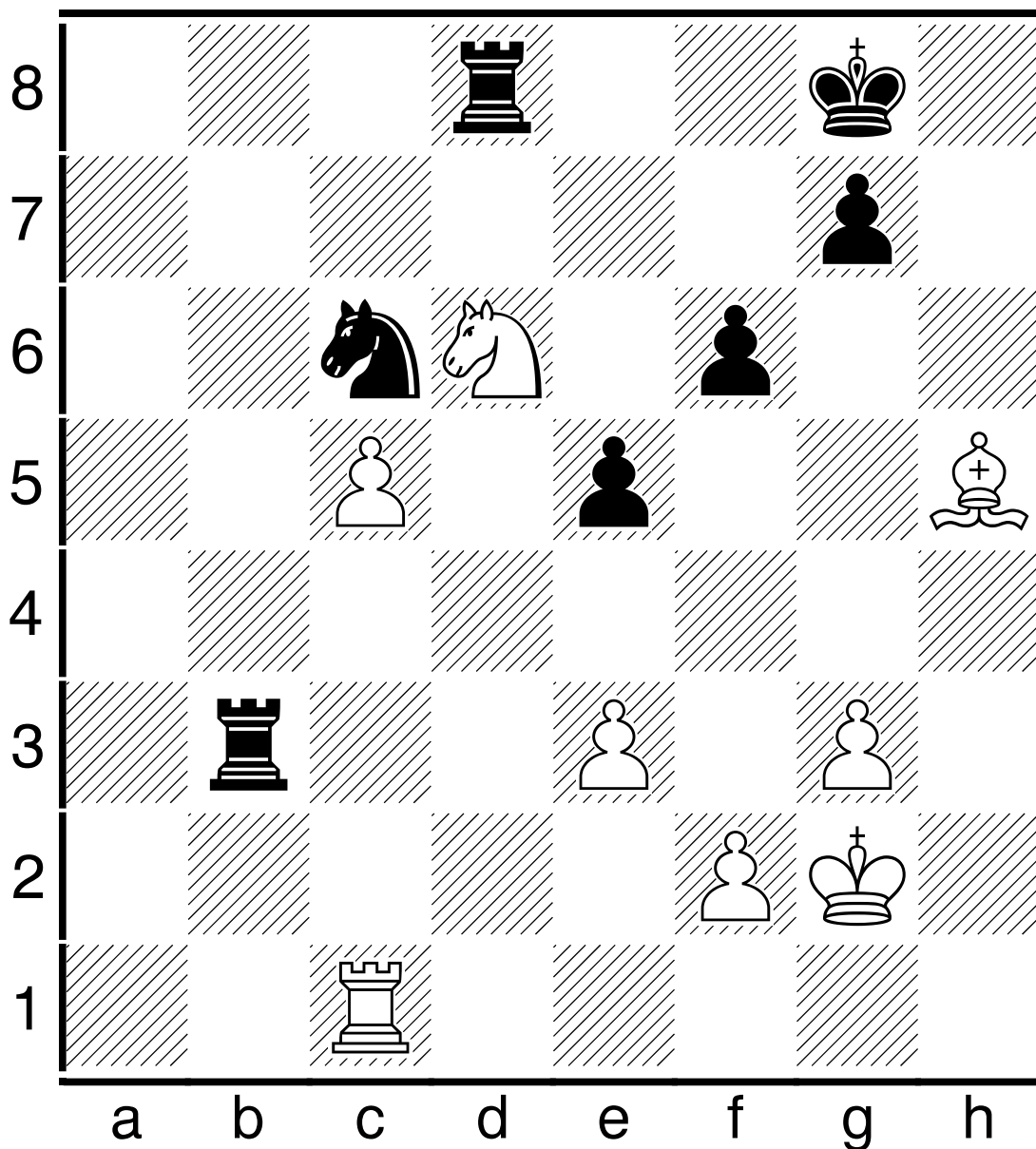
.....

Svar: Veckans kluring 9



Vit kan få till en gaffel genom 1.Dd3-f5, som hotar svarts torn på c8 och svarts på g4. Ett av tornen går förlorat.

Veckans kluring 10



Vit drar. Hur kan vit få till en gaffel?

Flik 21

Förberedelser T2:14

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Sätts upp så att barnen ser det både när de sitter vid runda bordet och vid spelborden. Sätt upp ställningen nedan.

Material

1. Pennor till barnen
2. Schackklocka, gärna flera.
3. Äggklocka, till spel med avdömning.
4. Schackma Gandhis mattkörkort.

Kopiering

1. Stencilen: Vad är fel?
2. Lakshmis övningsuppgifter
3. Bergertabeller

Lektionsöversikt T2:14

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
15 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Barnen får lösa stencilen ”Vad är fel?” ▪ Barnen får lösa Lakshmis övningsuppgifter
35 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barometern ▪ Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:14

Inledning

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

Barnen får lösa stencilen ”Vad är fel?”. Under tiden förbereder du fyramannagrupperna för tävlingen Barometern. (Se nedan) Gå igenom svaren till ”Vad är fel?”.

Håll upp schackklockan och visa den för barnen.

”När vi spelar våra partier gör vi en avdömning ifall partiet tar för lång tid. På riktiga schacktävlingar använder man schackklockor. Istället för avdömning får spelarna en viss tid på sig att spela partiet. En schackklocka har två klockor, en för varje spelare. Innan partiet väljer spelarna hur lång tid de får på sig på partiet. Längst upp på klockan finns det en kläpp, när den faller har spelarens tid gått ut, och han eller hon har förlorat partiet. Schackklockan fungerar som så att när en spelare gjort sitt drag trycker han eller hon på omställaren så att motståndarens klocka börjar gå, samtidigt som den egna klockan slutar ticka. Därefter gör den andre spelaren sitt drag och trycker på omställaren. Och så håller man på. Tänk på att inte trycka på klockan för ni gjort ert drag, och att ni ska trycka på klockan med samma hand som ni flyttat pjäsen på brädet.

Spela

”Idag ska vi starta med en ny spelform, barometern. Barometern löper över tre gånger. Tävlingen sker i fyramannagrupper, enligt Bergermodell. 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 tre 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. B och C, så att alla får spela 3 ronder. Ropa upp vilka som möts mellan varje rond.) ”Vi spelar med schack och matt och avdömning. Och ni har väl inte glömt hur schackspelaren uppför sig under ett parti: 1. Skaka hand före och efter partiet. 2. Rörd är förd. 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.)

Rättvisa med Barometer

Systemet ovan bygger på att er schackgrupp har tolv elever eller färre. Då har alla chansen att ta sig upp till grupp A och vinna den på de tre gånger som är avsatta i denna pärm för Barometern. Vad gör man om det är fler i schackgruppen? Om ni inte ska spela någon match på lektion 17 kan ni ha ytterligare än omgång med barometern. Då blir systemet rättvist upp till 16 elever. Annars kan man ha två C-grupper, där båda vinnarna går upp till B-gruppen, och två åker ur B-gruppen. Är ni 20 elever kan ni ha två B-grupper och två C-grupper. Då är det två som åker ur A-gruppen varje gång för att ge plats åt vinnarna i respektive B-grupp.

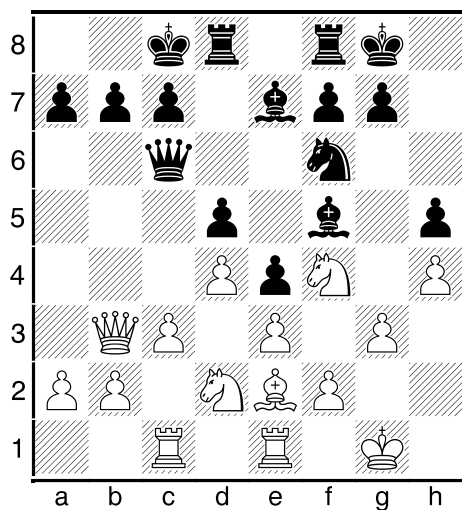
Avrundning

När det är fem minuter kvar av lektionen säger du till barnen att packa ihop och lägga pjäserna i respektive låda. Berätta att en ny ”Veckas kluring”, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den. Berätta när det är schackträning nästa gång.

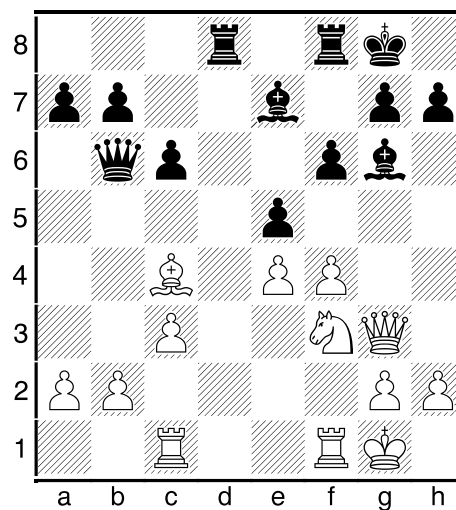
Vad är fel?

Någonting är fel med ställningarna nedan. De kan inte uppkomma i ett schackparti. Varför?

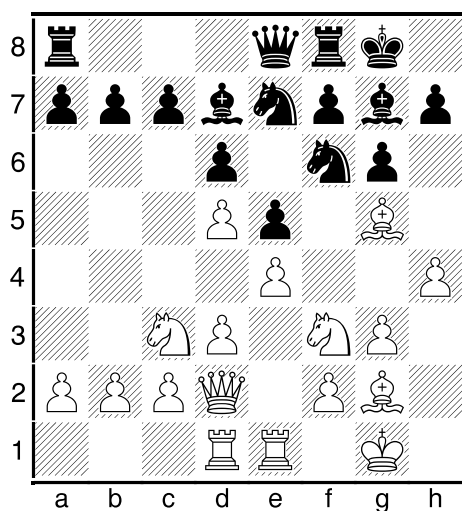
1)



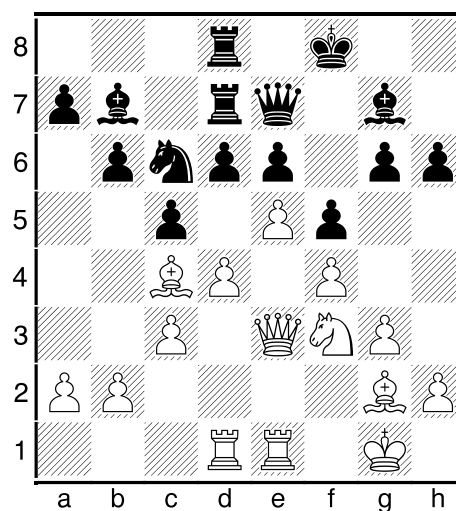
3)



2)

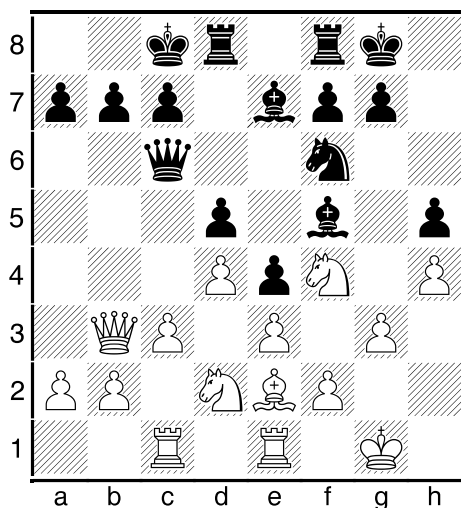


4)



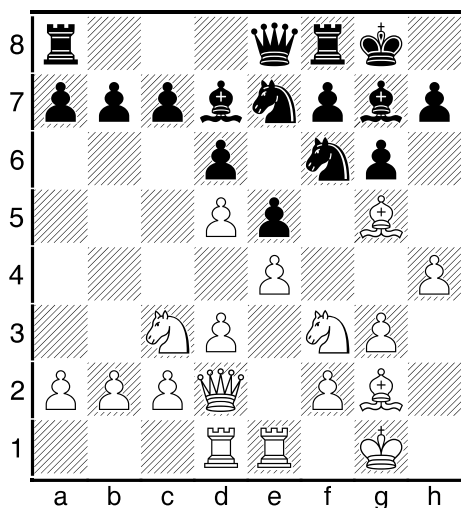
Facit till Vad är fel?

1)



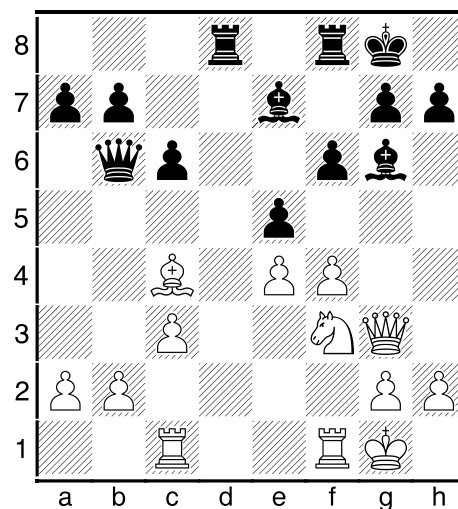
Svart har två kungar.

2)



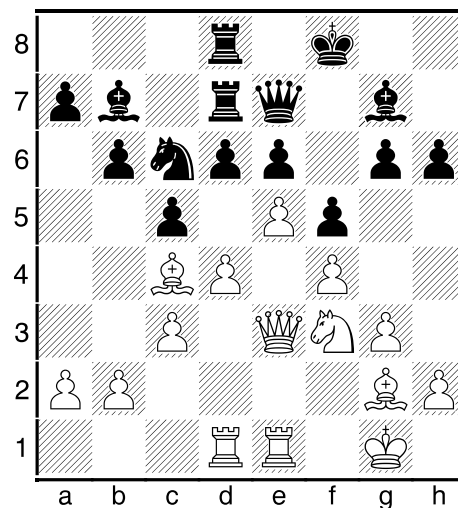
Vit har nio bönder.

3)



Båda kungarna står i schack.

4)



Vit har två vitfältslöpare, och alla vits åtta bönder är kvar på brädet. (Således kan ingen bonde ha förvandlat sig till en löpare.)

Lakshmis övningsuppgifter



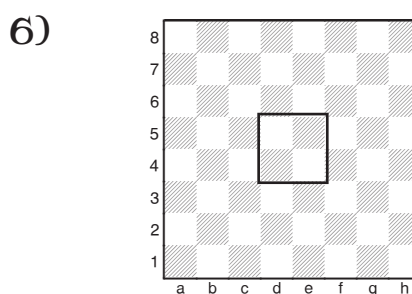
1) Vad betyder +
efter ett schackdrag?

4) Vad gör spelarna före och
efter ett schackparti?

2) Vad betyder #
efter ett schackdrag?

5) Vad är ett schackprotokoll?

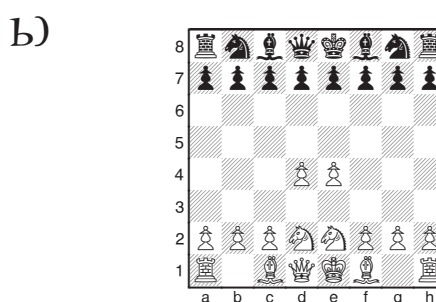
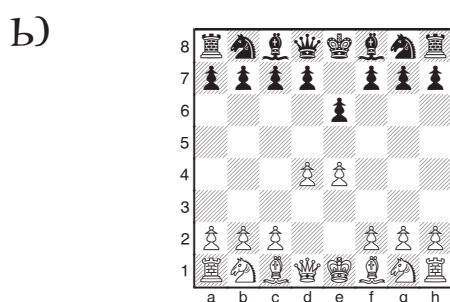
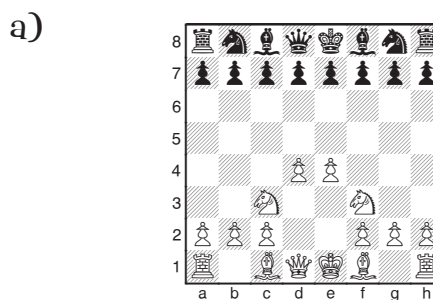
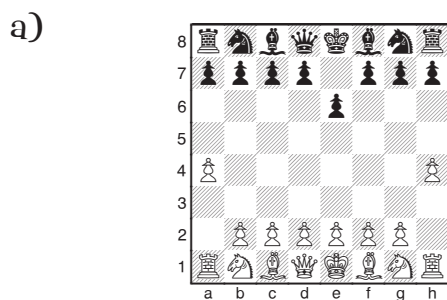
3) Vad betyder orden
en passant?



Vad kallas de fyra rutorna
i mitten av brädet?

7) I vilket av diagrammen nedan har vit
spelat bäst? Förklara varför.

8) I vilket av diagrammen nedan har vit
utvecklat sig bäst? Förklara varför.



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 rondrutorna 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.

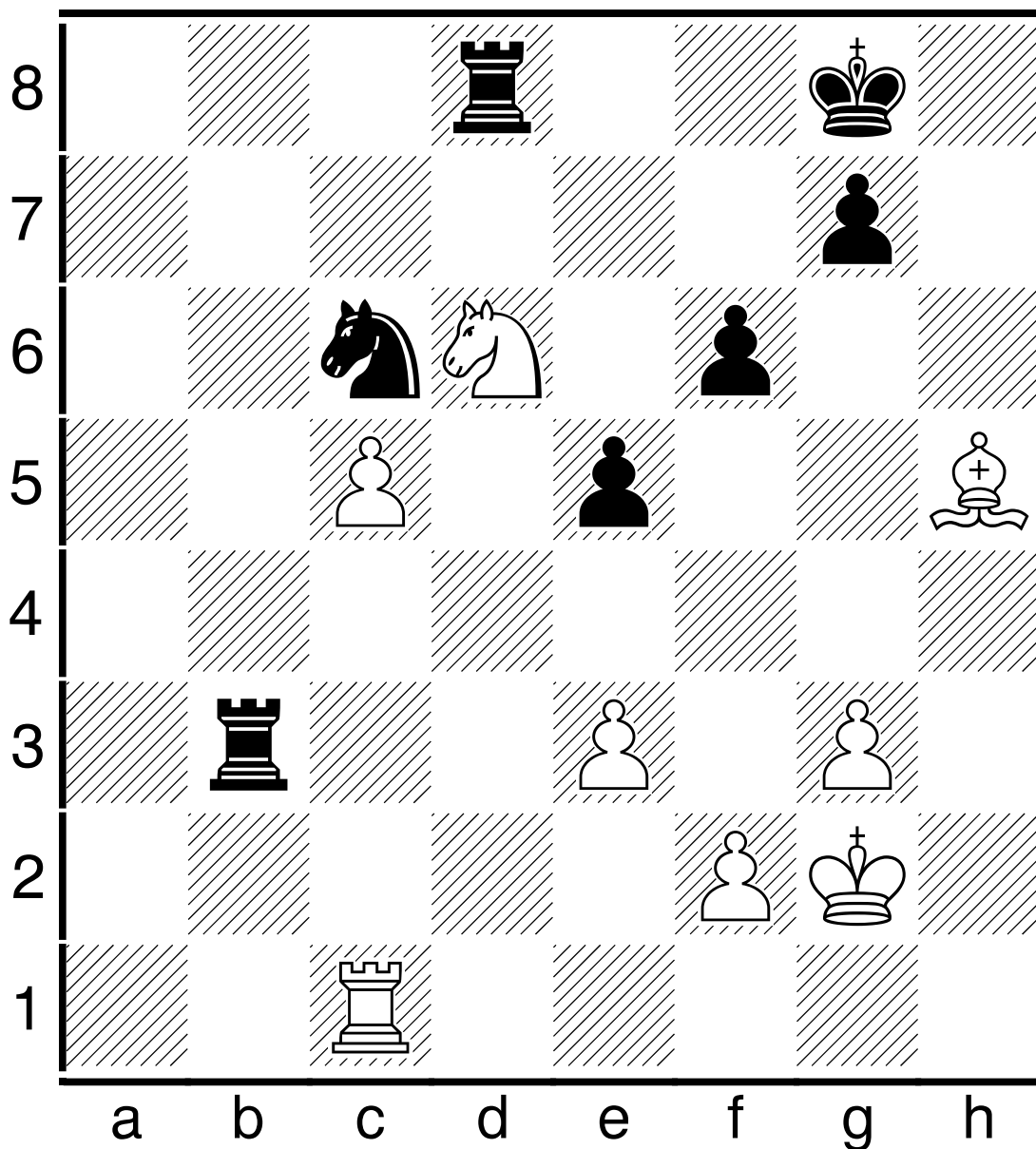
Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2	3		
2.		3	1	4		
3.		2	4	1		
4.		1	3	2		

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		

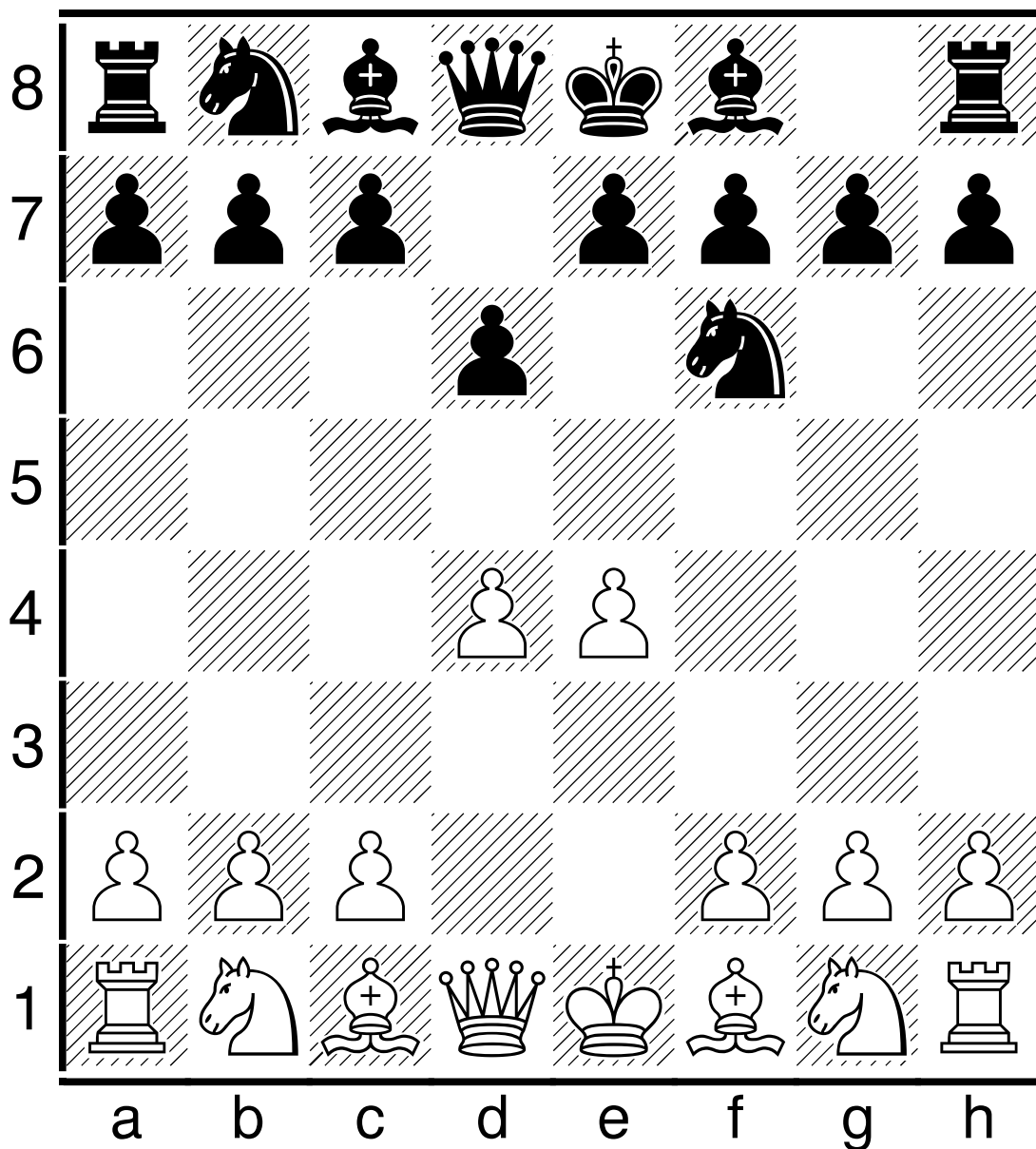
Nr.	Namn	1	2	3	Sum	Plats
1.		4	2	3		
2.		3	1	4		
3.		2	4	1		
4.		1	3	2		

Svar: Veckans kluring 10



Vit kan göra en gaffel genom Lh5-f7+, som både hotar svarts kung på g8 och svarts torn på b3. Springaren på d6 garderar löparen.

Veckans kluring 11



**Vit drar. Vilket drag är bäst 3.Sb1-d2
eller 3.Sb1-c3?**

Flik 22

Förberedelser T2:15

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.

Material

1. Pennor till barnen.
2. Schackma Gandhis schackkortlek 2: Schackma Gandhi och gudabråket
3. Äggklocka, till spel med avdömning.
4. Schackma Gandhis mattkörkort.

Kopiering

1. Lakshmis diplomuppgifter.
2. Stencil med ett stort tomt schackbräde.

Lektionsöversikt T2:15

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Barnen får lösa Lakshmis diplomuppgifter ▪ Fylla brädet med schackkortlek 2
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barometern ▪ Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:15

Inledning

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

Barnen får lösa Lakshmis diplomuppgifter. Förbered under tiden Berger-grupperna samt nästa övning. När barnen är klara berättar du att barnen nu får ta med sig gudadiplomet hem.

Sätt upp papperet med det tomma schackbrädet på ett strategiskt ställe på en vägg. Ta fram Schackma Gandhis schackkortlek 2: Schackma Gandhi och gudabråket. Sprid ut korten över det runda bordet med schackuppgiften uppåt och svaret nedåt.

”Vi ska nu göra en tävling där ni alla är i samma lag och tävlar mot klockan. På väggen sitter ett schackbräde. Det gäller att sätta kryss i alla 64 rutor på brädet. Man får sätta ett kryss, när man löst motsvarande uppgift på runda bordet.” (Håll upp ett av spelkortet.) ”Ni tar ett spelkort, utan att titta på undersidan, och försöker lösa uppgiften. När ni tror att ni har hittat rätt lösning vänder ni på kortet och jämför ert svar med facit. Hade ni fel får ni lägga in kortet i högen igen, hade ni rätt tar ni en penna och sätter ett kryss i en ruta på schackbrädet på väggen, vars koordinat är angiven högst upp till vänster på spelkortet. Är ni redo? Då tar jag tiden från och med nu!”

Spela

Barometern fortsätter. Titta på förra veckans resultat och se till att de som vann sina grupper flyttas upp. (Det är viktigare än att de som blev sist i sin grupp flyttas ner.)

Tänk på att du med avdömningen kan styra så att ni hinner med 3 ronder.

Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.

Avrundning

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

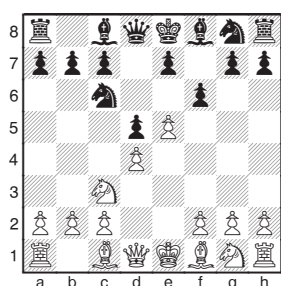
Berätta att en ny Veckans kluring, är uppe på anslagstavlan, dörren, eller var ni valt att sätta upp den.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

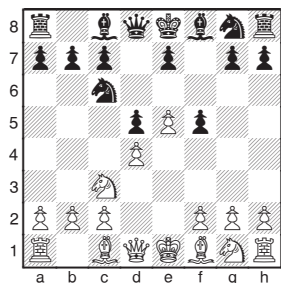
Lakshmis diplomuppgifter



1)



I den här ställningen spelade svart 4... f6-f5, så att följande ställning uppkom:

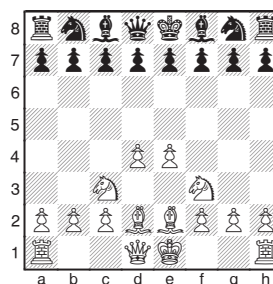


Kan vit slå bonden på f5 med hjälp av en passant?

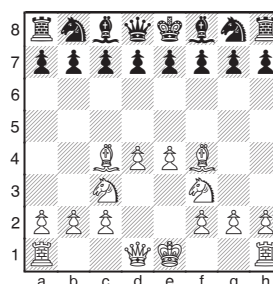
2) Nämn minst tre saker att tänka på i början av ett schackparti.

3) I vilket av diagrammen nedan har vit utvecklat sig bäst? Förklara varför.

a)



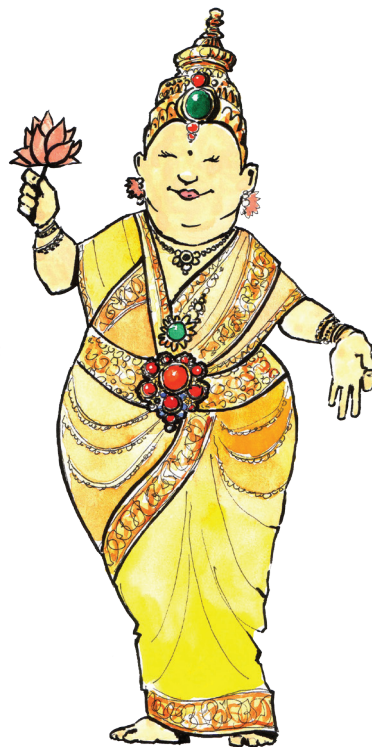
b)



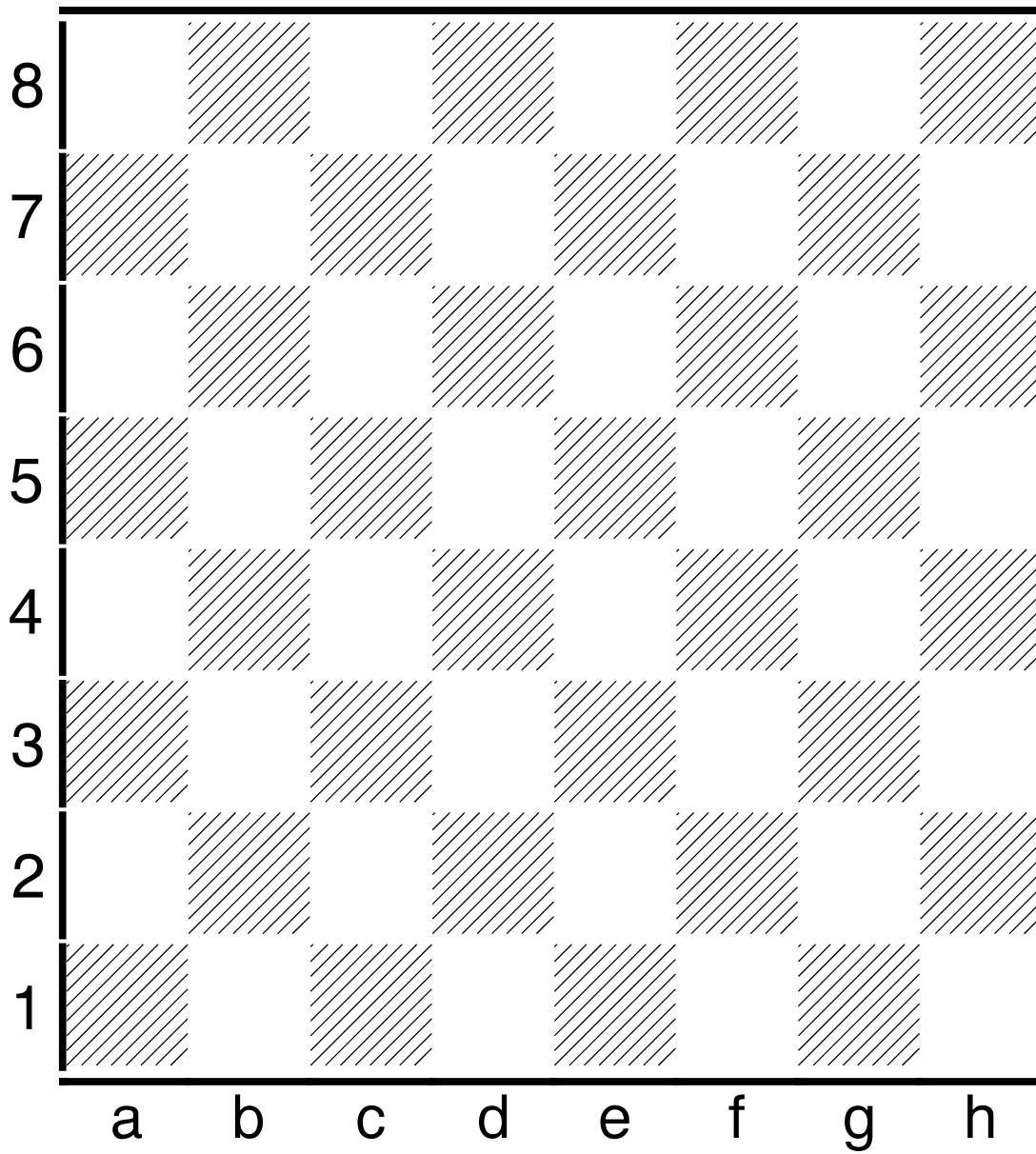
4) Vad betyder "rörd är förd" och "släppt är släppt" när man spelar ett schackparti?

LAKSHMI

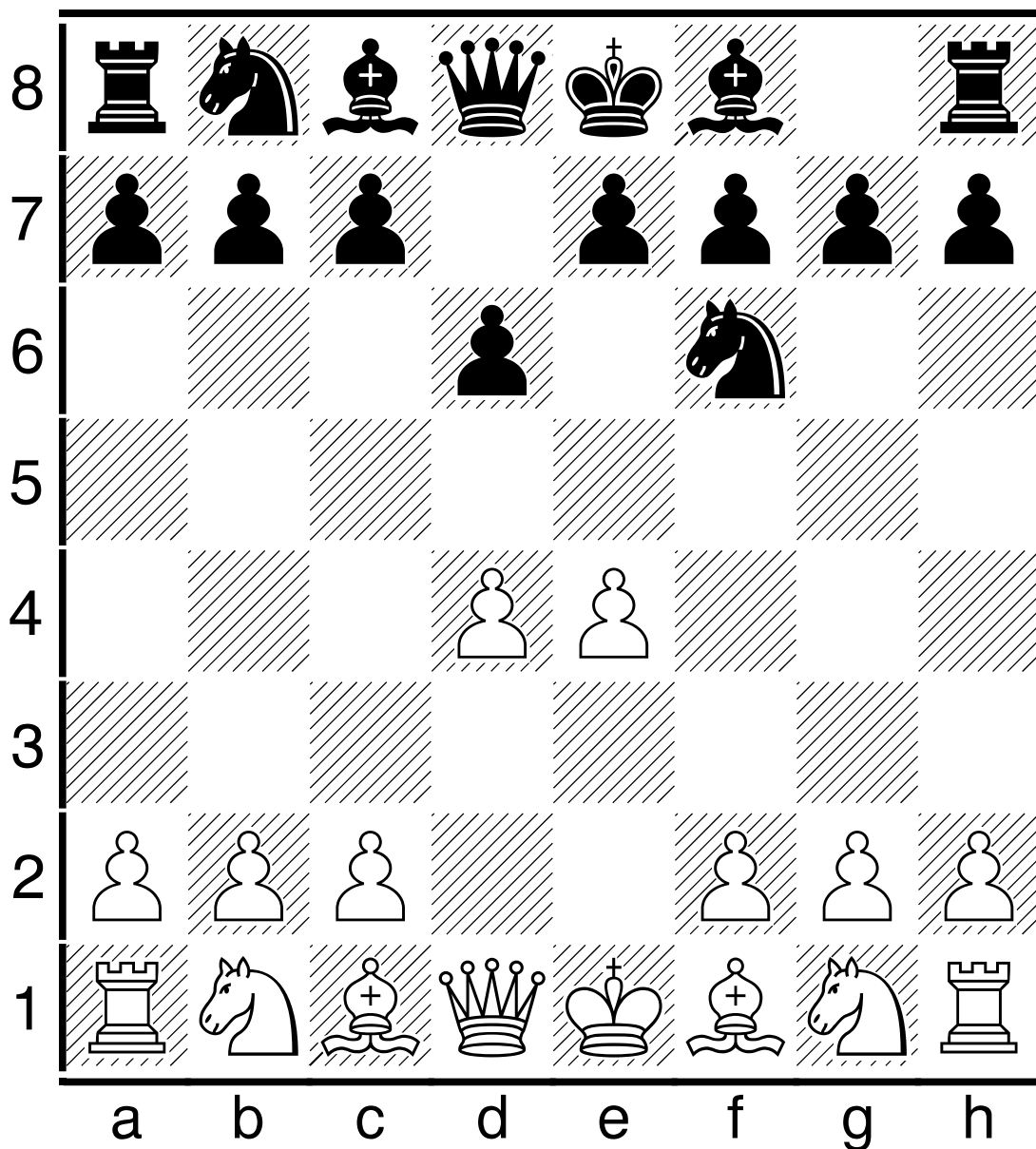
Schackma Gandhi och gudabráket
tilldelas



T2

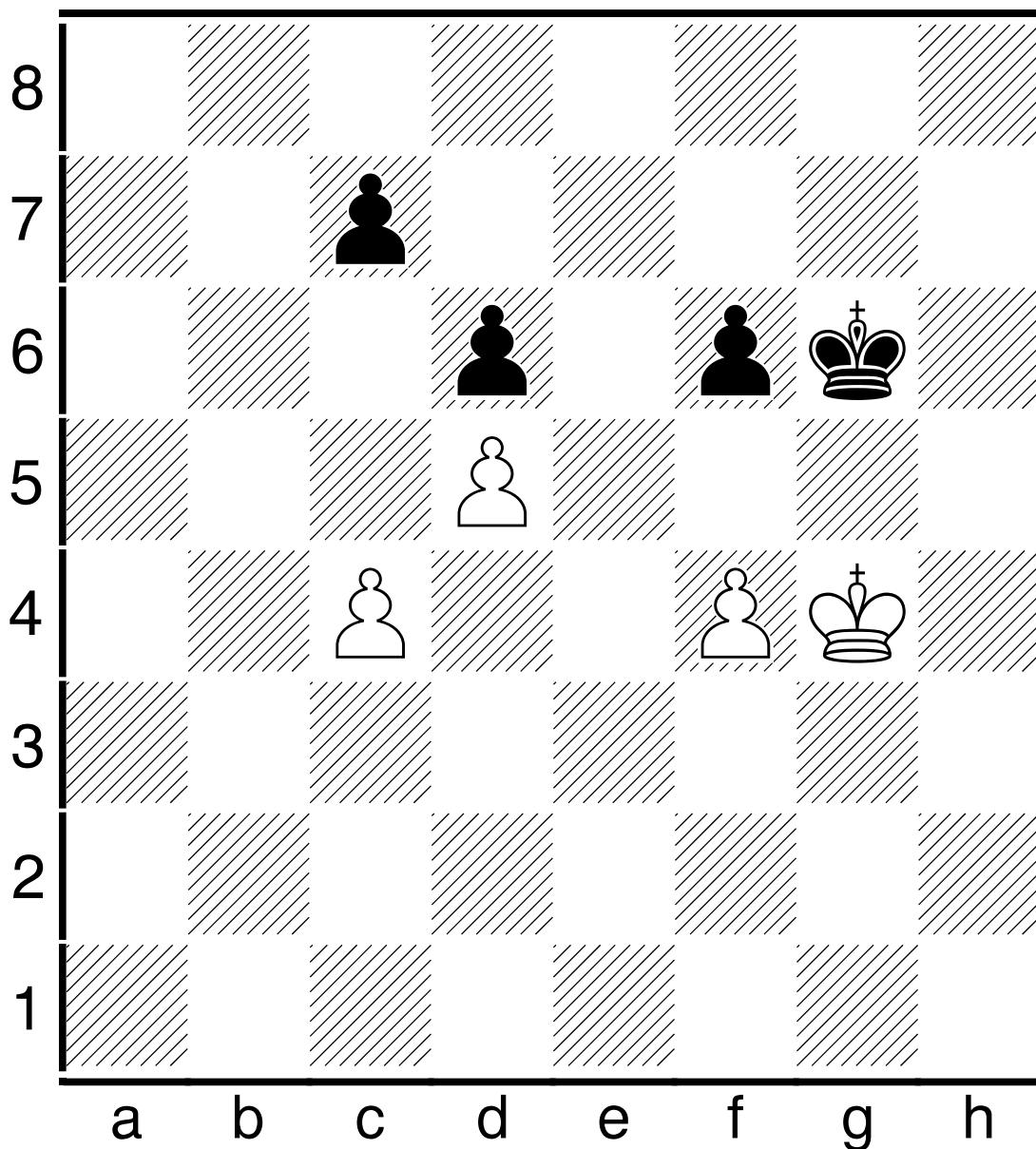


Svar: Veckans kluring 11



Det är bäst att spela 3.Sb1-c3, eftersom löparen på c1 då inte blir instängd.

Veckans kluring 12



Svart spelade nu 1...c7-c5. Var det ett bra drag?

Flik 23

Förberedelser T2:16

Lokal

1. Sätt upp frågesporten runt om i lokalen.
2. Runda bordet.
3. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.

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, för spel med avdömning.
9. Schackma Gandhis mattkörkort.

Kopiering

1. Frågesportslapparna.
2. Tipslappar, en till varje lag.

Lektionsöversikt T2:16

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe och att det var sista kluringen för terminen. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Frågesport.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ Bergerturning. ▪ Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

Schackledarens blad T2:16

Förberedelser

Sätt upp frågorna runt om i lokalen.

Inledning

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

Undervisning

”Idag ska vi ha frågesport. Ni får arbeta två och två, och ni har 30 sekunder på er att välja lag. 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. Varsågod!”

Under tiden förbereder du Berger-grupperna.

När barnen löst färdigt låter du dem sätta sig lagvis vid runda bordet. Läs upp fråga för fråga och berätta rätt svar – gärna med kommentarer.

Spela

Barometern avslutas.

Schackma Gandhis mattkörkort vid runda bordet.

Avrundning

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

Redovisa resultatet för Barometern, och utnämna terminens Barometermästare.

Berätta när det är schackträning nästa gång.

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			

Fråga 1

Vilken schackspelare blev årets idrottsman i Norge 2009?

- 1) Petter Northug
- X) Magnus Carlsen
- 2) Björn Dählie

Fråga 2

Vad betyder ”en passant”?

- 1) I förbifarten
- X) I förartagen
- 2) Specialbonde

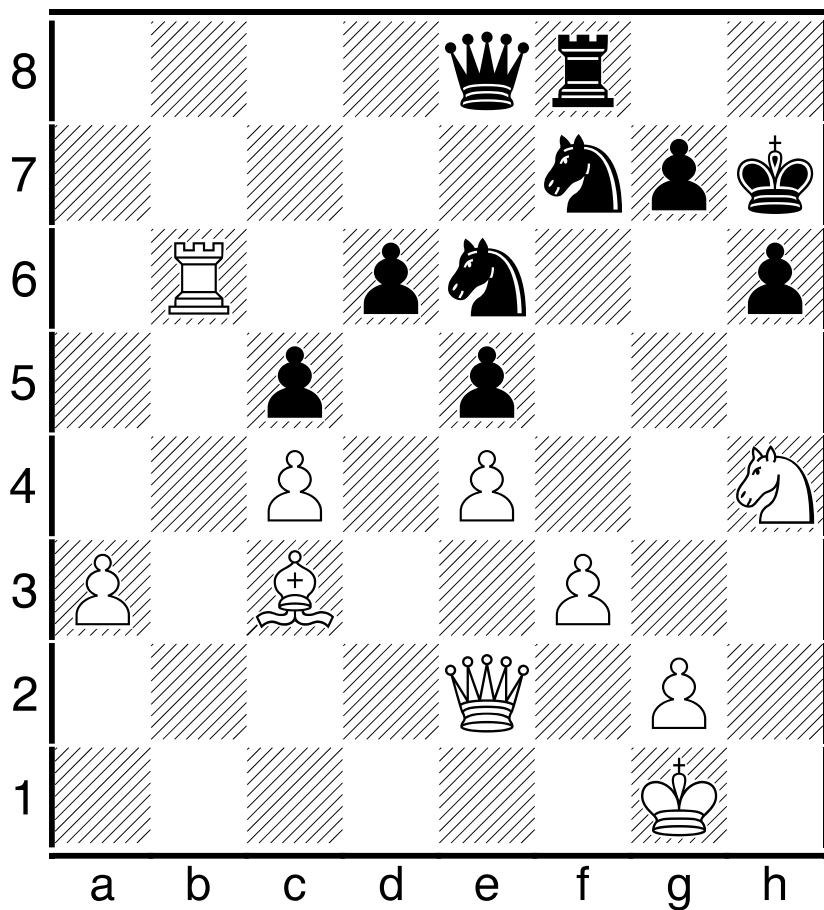
Fråga 3

Hur många damer kan det samtidigt finnas på ett schackbräde?

- 1) 2 stycken
- X) 9 stycken
- 2) 18 stycken

Fråga 4

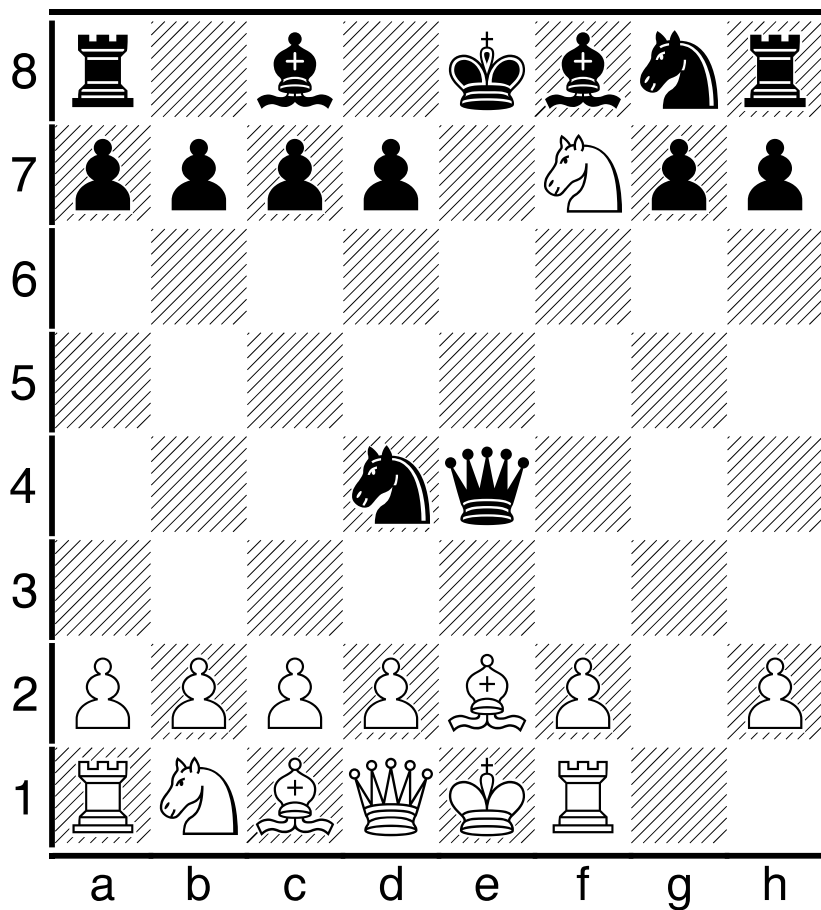
Vilket är svarts bästa drag?



- 1) 1.g7–g5
- X) 1.De8–d8
- 2) 1.Se6–f4

Fråga 5

Vilket är svarts bästa drag?



- 1) 1...Ke8xf7
- X) 1...Sd4xc2
- 2) 1...Sd4-f3

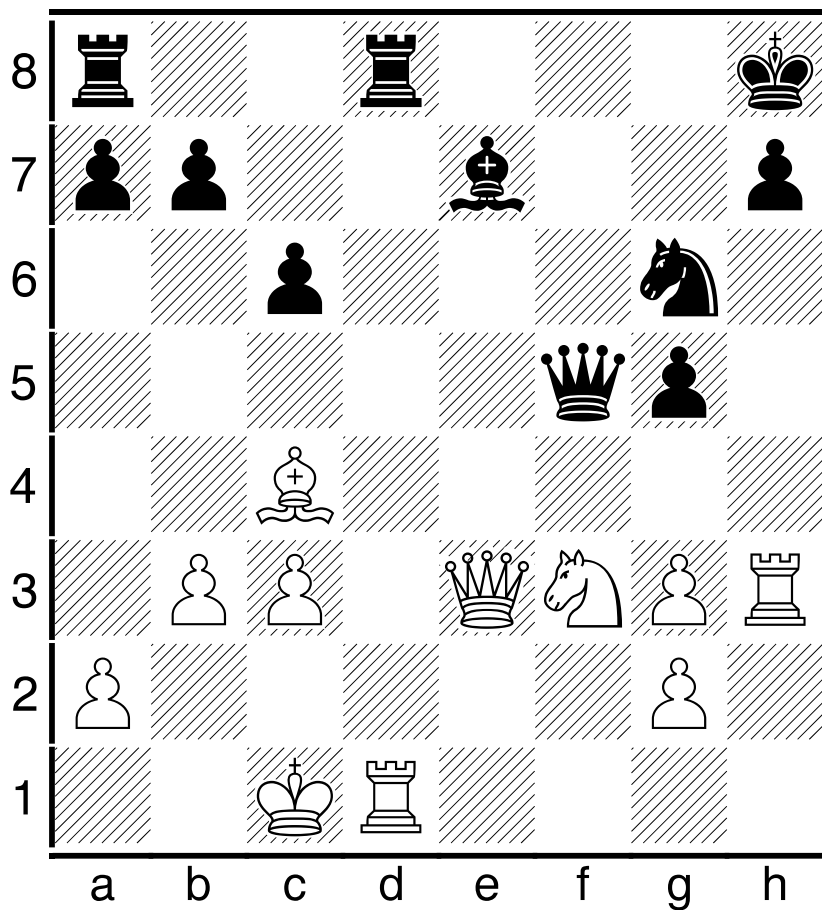
Fråga 6

Vilken är världens största schacktävling?

- 1) Skol-SM
- X) Schackiaden
- 2) Schack4an

Fråga 7

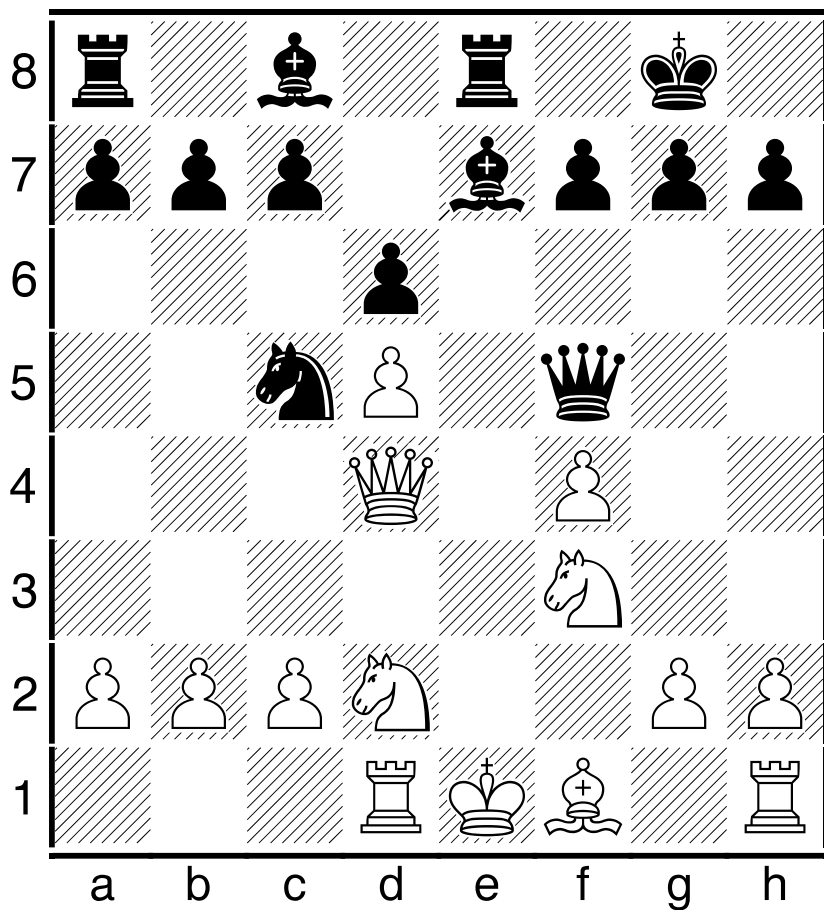
Vilket är svarts bästa drag?



- 1) 1...g5-g4
- X) 1...Le7-c5
- 2) 1...Le7-a3

Fråga 8

Vilket är svarts bästa drag?



- 1) 1...Le7–h4
- X) 1...Le7–f6
- 2) 1...Df5xc2

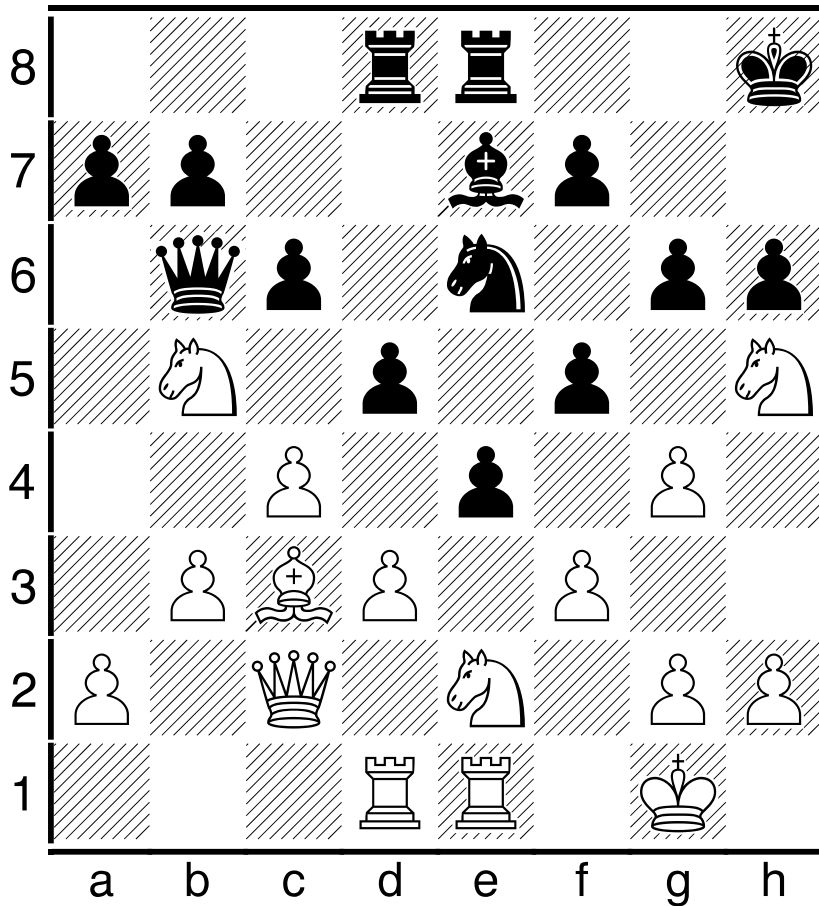
Fråga 9

Vad är ett blixtparti?

- 1) Ett parti där en spelare får in ett otroligt bra drag.
- X) Ett parti som spelas med schackklocka och där spelarna har kort betänketid.
- 2) Ett parti där blixten slår ner på brädet.

Fråga 10

Vad är fel i ställningen?



- 1) Båda kungarna står i schack.
- X) Svart har nio bönder.
- 2) Vit har en springare för mycket.

Facit – Frågesport T2

Frågesport 1: Vilken schackspelare blev årets idrottsman i Norge 2009?

Svar

Rätt svar är X) Magnus Carlsen. Carlsen var 2010 rankad som nr 1 i världen i schack, trots att han bara var 19 år gammal.

Frågesport 2: Vad betyder 'en passant'?

Svar

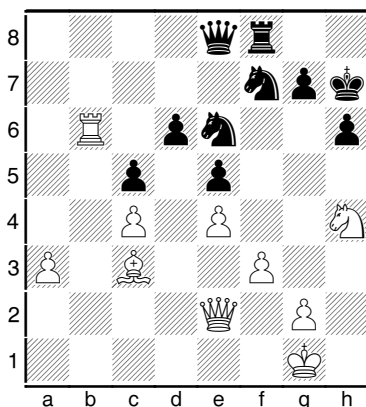
Rätt svar är 1) I förbifarten. En passant är franska. I förbifarten är en översättning till svenska.

Frågesport 3: Hur många damer kan det samtidigt finnas på ett schackbräde?

Svar

Rätt svar är 2. Det kan finnas 18 damer samtidigt på brädet. Då måste både vit och svart förvandla, promovera, samtliga sina bönder till damer. Förutom de två damer som finns från början får således respektive spelare ytterligare 8 stycken var. $2+8+8 = 18$ stycken.

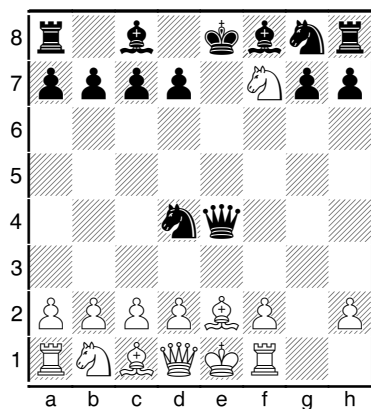
Frågesport 4: Vilket är svarts bästa drag?



Svar

Rätt svar är X. Svarts bästa drag är $1...De8-d8$ som gafflar/hotar dubbelt tornet på b6 och springaren på h4. Svart vinner därför en pjäs.

Frågesport 5: Vilket är svarts bästa drag?



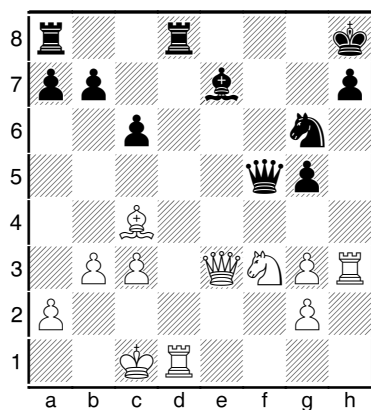
Svar

Rätt svar är 2) 1...Sd4-f3, eftersom vit efter det är matt. Springaren på f3 kan inte slås av löparen på e2, eftersom vits kung då hamnar i schack av svarts dam.

Frågesport 6: Vilken är världens största schacktävling?

Rätt svar är 2) Schack4an. Schack4an är en svensk tävling som år 2010 lärde över 20 000 tioåringar att spela schack.

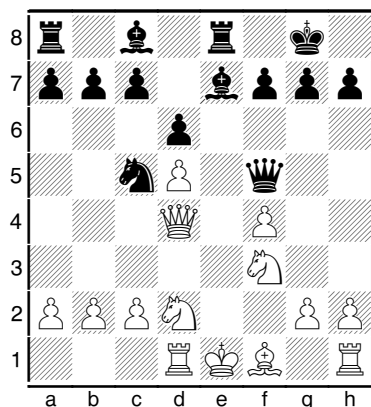
Frågesport 7: Vilket är svarts bästa drag?



Svar

Rätt svar är 2) 1...Le7-a3, eftersom vit då är matt.

Frågesport 8: Vilket är svarts bästa drag?



Svar

Rätt svar är 1) 1...Le7-h4, eftersom vit då är matt. Med sitt drag fick svart till en så kallad dubbelschack. Det är en mycket farlig schack eftersom det inte går att sätta emellan någon pjäs.

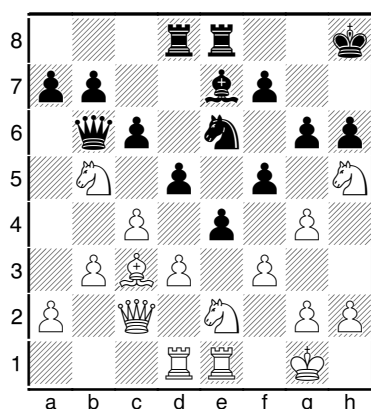
Frågesport 9: Vad är ett blixtparti?

Svar

Rätt svar är X. Ett blixtparti är ett parti som spelas med schackklocka och där spelarna har kort betänketid, vanligtvis 5 minuter per spelare och parti, eller mindre.

Frågesport 10

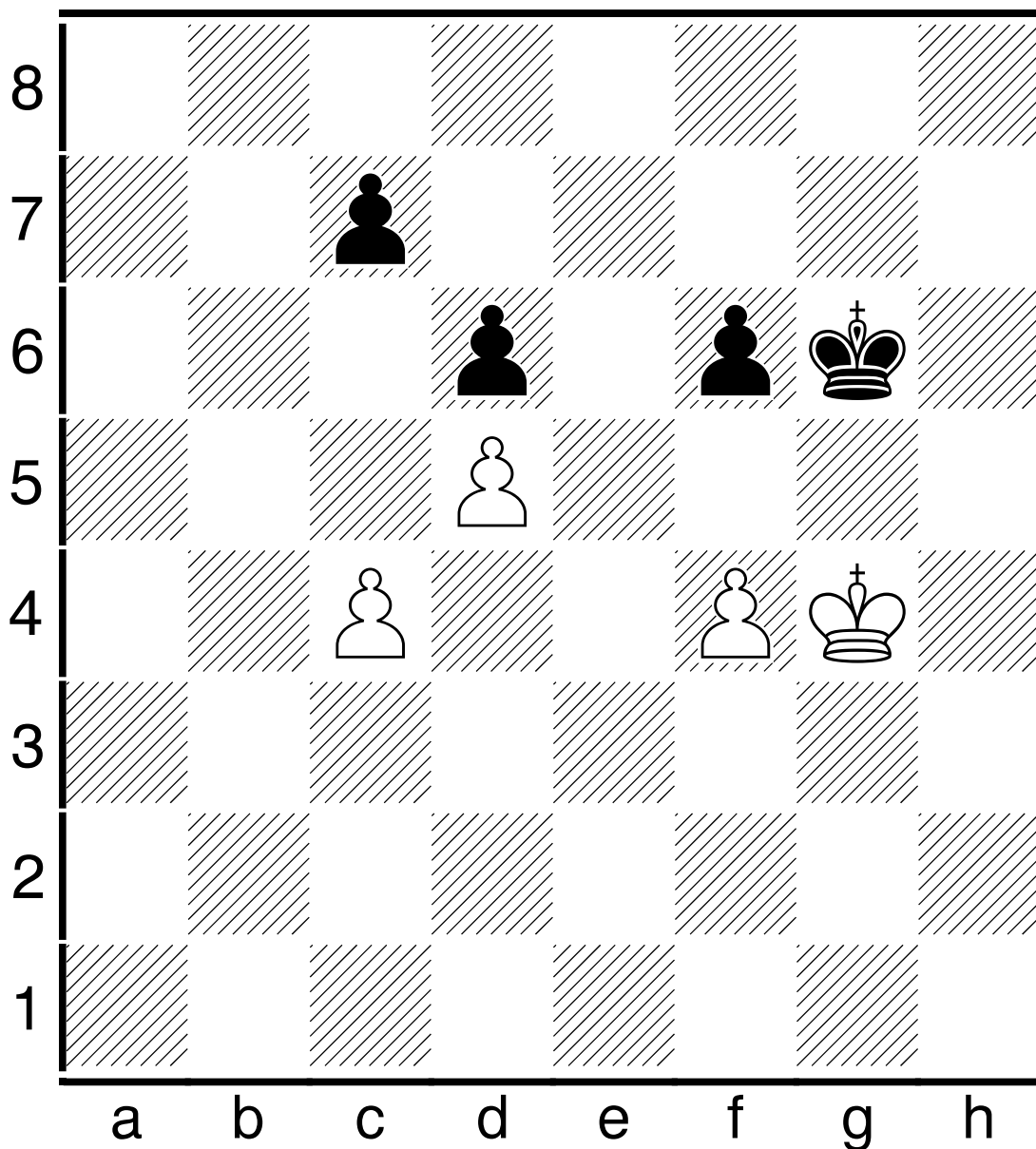
Vad är fel i ställningen?



Svar

Alla tre svaren är lika rätt, eftersom alla felen finns i ställningen. Båda kungarna kan inte stå i schack samtidigt, svart kan inte ha nio bönder, och vit kan inte ha tre springare, eftersom vit har alla bönderna kvar. (Annars hade en bonde kunnat förvandlas till en springare.)

Svar: Veckans kluring 12



1...c7-c5 var inte ett bra drag, eftersom vit då kan slå svarts c-bonde med hjälp av ett enpassant-slag, genom 2.d5xc6 ep.

Flik 24

Schackmatch T2:17

Förberedelser schackmatch T2:17

Lokal

Spelbord med bräden (Ställ upp pjäserna i förväg.).

Fika

Fika till spelarna.

Översikt schackmatch T2:17

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 T2:17

Schackledarens blad T2:17

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. Före 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 T2:17

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 har 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.

EXTRA LEKTION T2:17

Förberedelser T2:17

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden: Bord med schackbräden. Ett bräde per två barn.
3. Demonstrationsbrädet: Ställ upp ställningen nedan.

Material

1. Schackma Gandhis schackkortlek 2: Schackma Gandhi och gudabråket.
2. Schackma Gandhis mattkörkort.

Lektionsöversikt T2:17

5 min	Inledning (vid runda bordet) ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hälsa alla välkomna. ▪ Berätta att svaret till Veckans kluring nu är uppe. ▪ Berätta vad som ska hända under lektionen.
20 min	Undervisning (vid demonstrationsbrädet) ▪ Schackma Gandhis mattkörkort. ▪ Schackkortlek 2.
30 min	Spela (vid spelborden) ▪ 2 löpare mot 8 bönder. ▪ Fria partier.
5 min	Avrundning (vid runda bordet) ▪ Låt barnen lägga schackpjäserna i lådorna. ▪ Samling vid runda bordet. ▪ Hej då till nästa vecka.

EXTRA LEKTION T2:17

Schackledarens blad T2:17

Inledning

Berätta vad ni ska göra under dagens lektion.

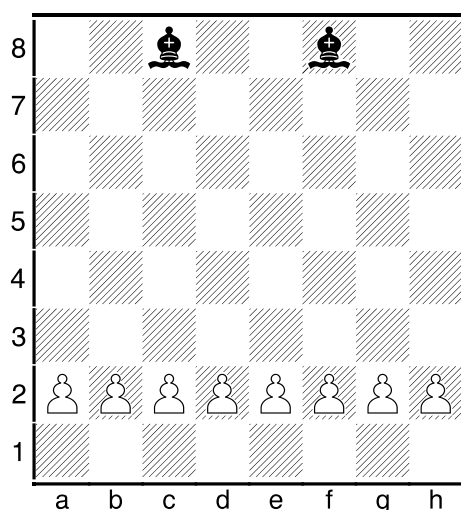
Undervisning

Om det finns barn som inte är klara med sitt mattkörkort får de göra klart dem. (Ett tips är att laminera mattkörkortet när barnen är färdiga. Då blir det lite roligare att ta med sig hem.)

De andra barnen delas in tre och tre. Dela upp Schackma Gandhis schackkortlek 2: Schackma Gandhi och gudabråket, så att varje grupp får lika många kort. En i varje grupp turas om att agera domare och att dra ett kort ur sin hög. De andra gissar vilket svar som är rätt. En poäng för varje rätt svar. Först till 5 poäng vinner.

Spela

Låt barnen sätta sig två och två. Låt dem spela följande ställning:



Vit vinner om en bonde kommer ner till andra sidan utan att den kan bli slagen. Svart vinner om löparna tar alla bönderna. (Om bönderna vinner för enkelt, kan man spela med att bönderna bara får ta ett steg och aldrig två, som ju är tillåtet när de spelas fram första gången.) Alla ska spela en gång med vit och en gång med svart.

Barnen får spela fria partier, slagschack, eller vad de önskar.

Avrundning

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

Berätta att det är avslutning nästa gång.

Flik 25

Förberedelser Avslutning T2:18

Fika

1. Baka schackrutor.
2. Blanda saft.

Lokal

1. Runda bordet.
2. Spelborden (Ställ gärna upp pjäserna i förväg.).

Material

1. Pennor till alla barn.

Kopiering

1. Stenciler till de barn som missat några av Schackma Gandhis övnings- eller diplomuppgifter.
2. Stenciler till de barn som inte hunnit med att göra klart Schackma Gandhis mattkörkort.
3. Chanskortsstencil.
4. Stencilen ”Vad har vi lärt oss?”.
5. Diplom till alla barn.

Lektionsöversikt T2:18

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.
10 min	Undervisning (vid runda bordet) ▪ Barnen får göra klart de övnings- och diplomuppgifter de inte hunnit med. ▪ Barnen får göra klart Schackma Gandhis mattkörkort.
25 min	Spela (vid spelborden) ▪ Barnen får spela ”chansschack”.
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. ▪ Dela ut diplom ▪ Barnen får ta med mapparna hem. ▪ Slut på terminen!

Schackledarens blad T2:18

Förberedelser

Baka schackrutor och göra chanskort.

Schackrutor

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 de uppgifter som ni har kvar i Schackma Gandhis bokdiplom eller Schackma Gandhis mattkörkort, eller också kan ni lösa Schackma Gandhis kortleksuppgifter. Detta gör ni vid runda bordet.”

Spela

”Nu ska ni få spela chansschack. Det går till så att jag kommer att para ihop er två och två. Sedan spelar ni ett vanligt parti. Men ... varje spelare får också tre chanskort som han eller hon kan använda under partiet. Ni får inte veta vad det står på korten, utan de ska ligga framför er med baksidan upp. Innan ni gör ert drag kan ni chansa och dra ett kort. Ni måste sedan göra som det står på kortet när ni gör ert drag. Kortet kan vara till er fördel, eller till er nackdel. Kungen kan dock aldrig plockas av brädet och får inte heller hamna i slag efter att ett kort dragits. Var så goda att plats vid spelborden.”

När du parat ihop barnen för spel, ger du dem tre chanskort var. Efter varje parti samlar du in chanskortet igen. Du blandar dem och delar ut tre till varje barn när alla är på plats för nästa rond. Para ihop vinnare och förlorare efter varje rond.

Fika

Medan barnen fikar delar du ut stencilen ”Vad har vi lärt oss?” Repetera de begrepp som står på den.

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. Dela ut diplom till alla barnen. Tacka för terminen. Berätta när schacket startar nästa termin.

Chansschack

Kopiera upp a4-arket med alla uppmaningar. Uppmaningarna ska sedan klippas ut till små kort. Se till så att varje barn i schackgruppen ska kunna få tre kort var. A4-arket ger 22 kort. Räcker inte det kopierar du upp flera kopior av arket.

Barnen får spela en turnering av valfri modell. Men innan varje parti får varje spelare 3 chanskort. Man får inte titta på korten, utan de ska ligga med baksidan upp bredvid brädet. Innan en spelare gör sitt drag kan han eller hon vända upp ett chanskort. Spelarna måste sedan göra som det står på kortet innan spelaren som chansat gör sitt drag. Man vinner precis som på vanligt sätt genom schack och matt.

		Ta bort alla pjäser på rad 5.
Vänd på brädet!	Ta bort alla pjäser på c-linjen.	dam på h6. Gör sedan ditt drag.
Vänd på brädet!	Du måste flytta din kung!	I nästa drag måste din motståndare flytta en bonde.
Du måste flytta en löpare!	I nästa drag måste din motståndare slå en pjäs!	Ta bort en av motståndarens pjäser.
Motståndaren måste flytta sin dam i nästa drag!	Gör tio sit-ups!	Ta bort en av dina egna pjäser.
Du måste spela resten av partiet med vänster hand!	Din motståndare måste spela resten av partiet med vänster hand!	Byt plats på din dam och din kung.
Din motståndare måste säga "Hoppelihopp" varje gång han eller hon flyttar en springare.	Du måste flytta en springare!	Byt plats på din och din motståndares dam.
Spring tre varv runt bordet.	Ställ din kung på a4. Ställ motståndarens dam på h6. Gör sedan ditt drag.	Vänd på brädet!

Vad har vi lärt oss?

Att slå pjäser.

Att gardera pjäser.

Olika mattbilder.

Att göra schack och matt i ett drag.

Poängjakt

Att skriva schackspråket.

Vad ett schackprotokoll är för något.

Att göra schack och matt med kung + dam mot kung.

Konditionsschack

Barometern

Att gaffla.

Att hota dubbelt.

Hur schackklockan fungerar.

Peters hjul

Vad en öppning är för något.

Att öppna stora porten.

Vad centrum är för något (e4, e5, d4, d5).

Chansschack



DIPLOM

till

för flitigt och intresserat deltagande i träningar och matcher under terminen med schackklubben.

Schackinstruktör i schackklubben



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 och gudabråket* för att kunna lösa uppgiften.

Kluringarnas tema i böckerna om Schackma Gandhi

Kluring 1-2: Läs sid 18 – 29 i Schackma Gandhi och gudabråket

Kluring 3: Läs sid 30 – 41 i Schackma Gandhi och gudabråket

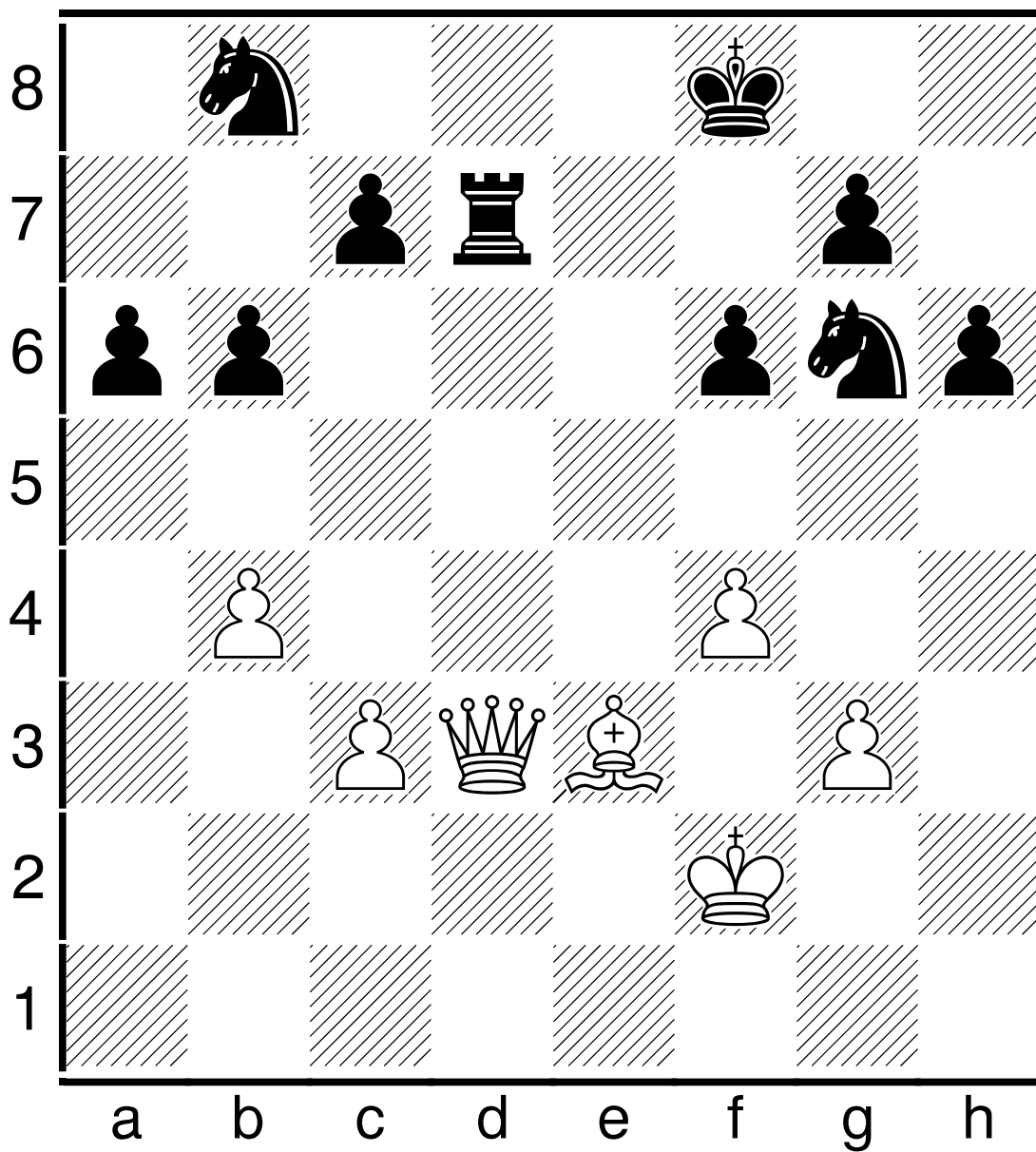
Kluring 4-5: Läs sid 42 – 49 i Schackma Gandhi och gudabråket

Kluring 6: Läs sid 50 – 59 i Schackma Gandhi och gudabråket

Kluring 7 - 10: Läs sid 60 – 69 i Schackma Gandhi och gudabråket

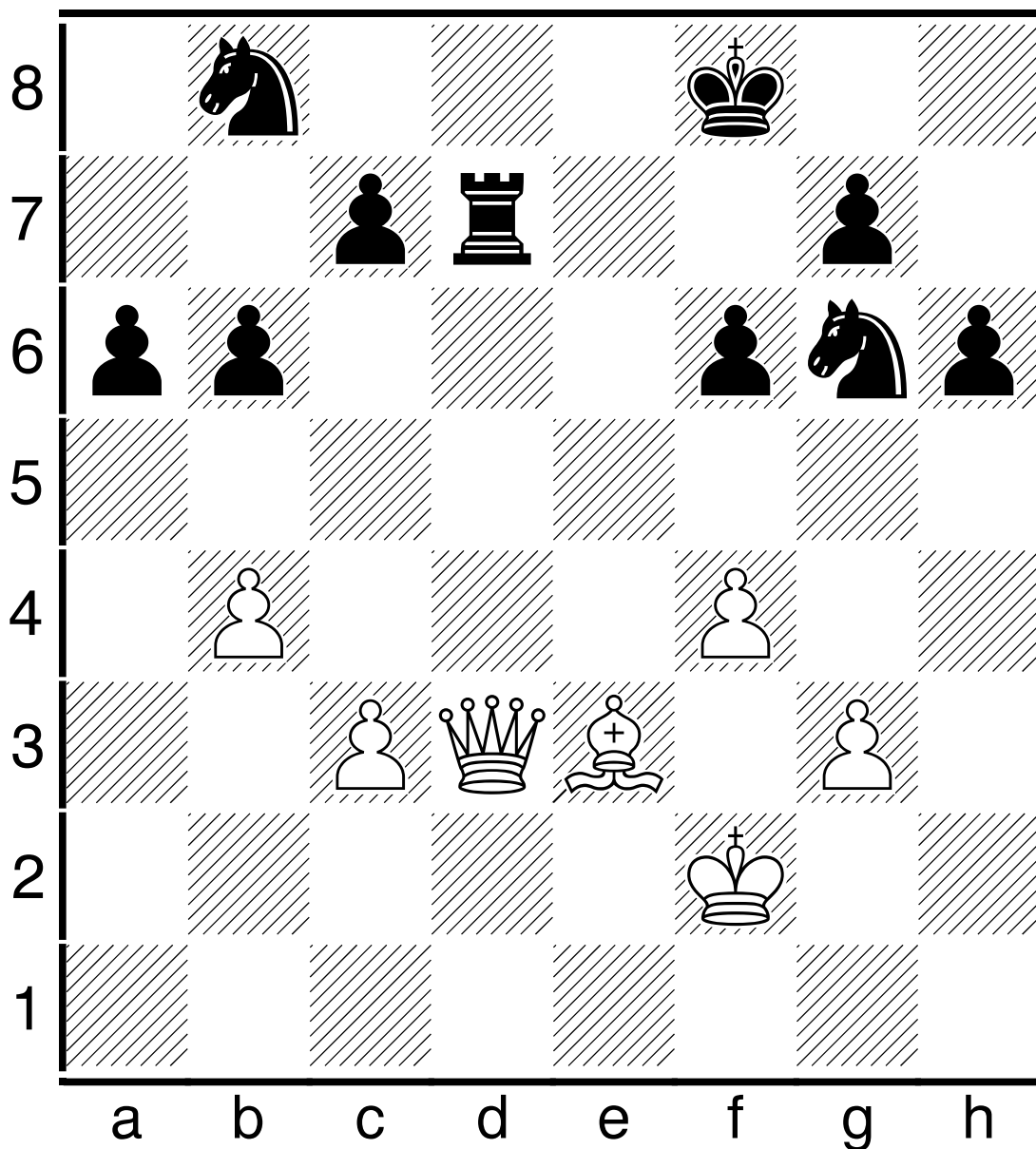
Kluring 11-12: Läs sid 70 - 81 i Schackma Gandhi och gudabråket

Veckans kluring 1



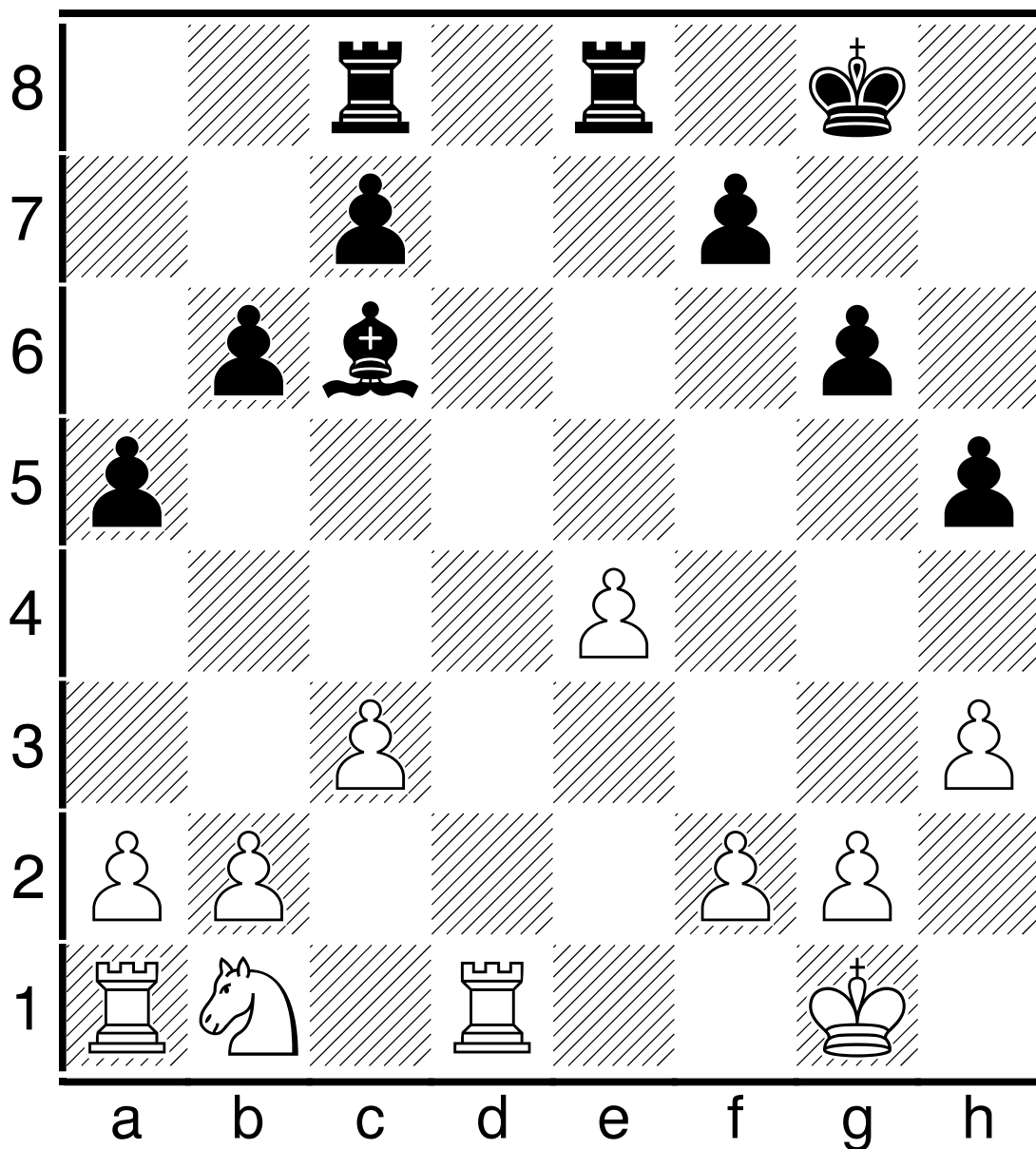
Vilken pjäs ska vit slå?

Svar: Veckans kluring 1



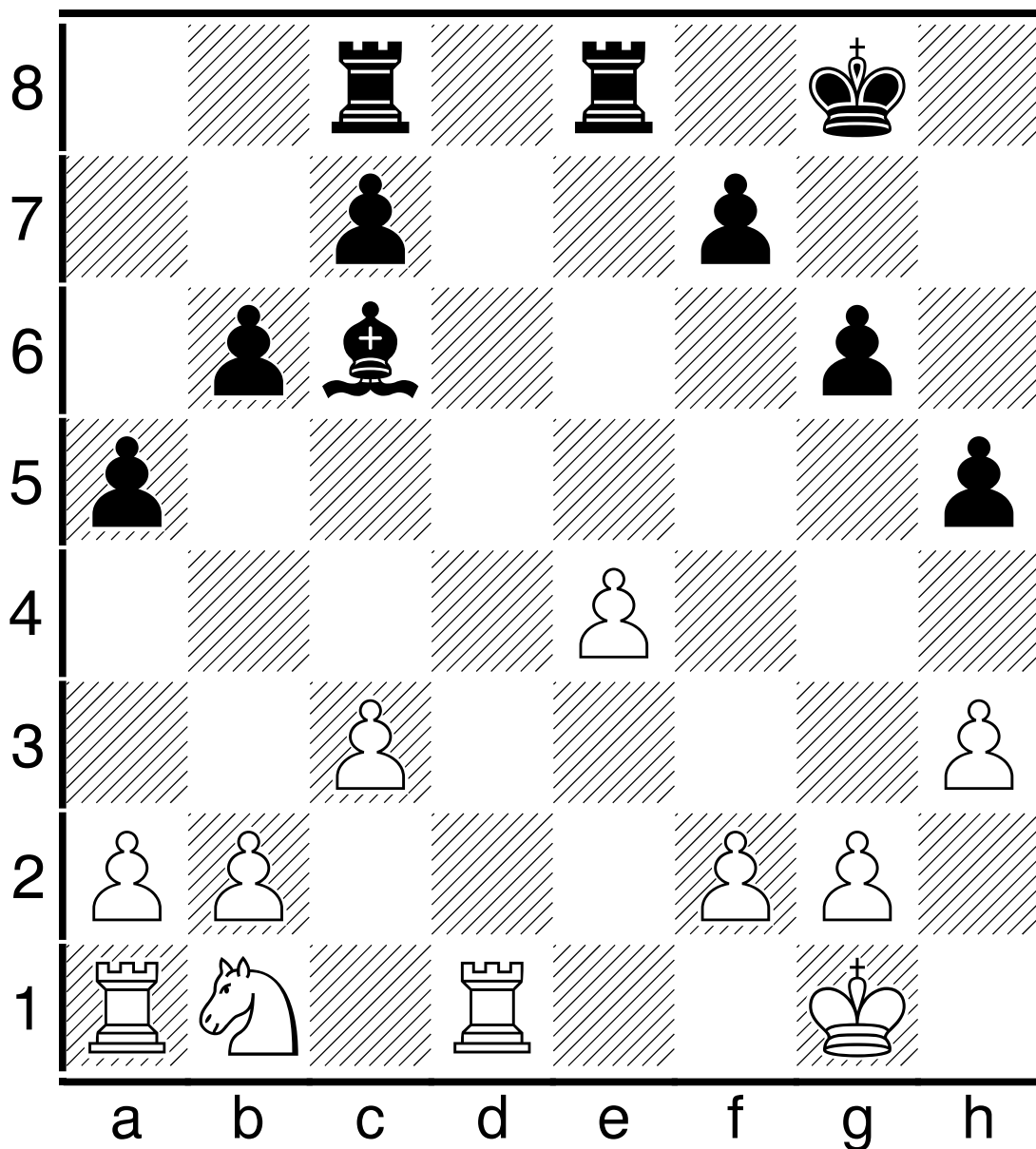
Vit ska slå springaren på g6 som är ogarderad.

Veckans kluring 2



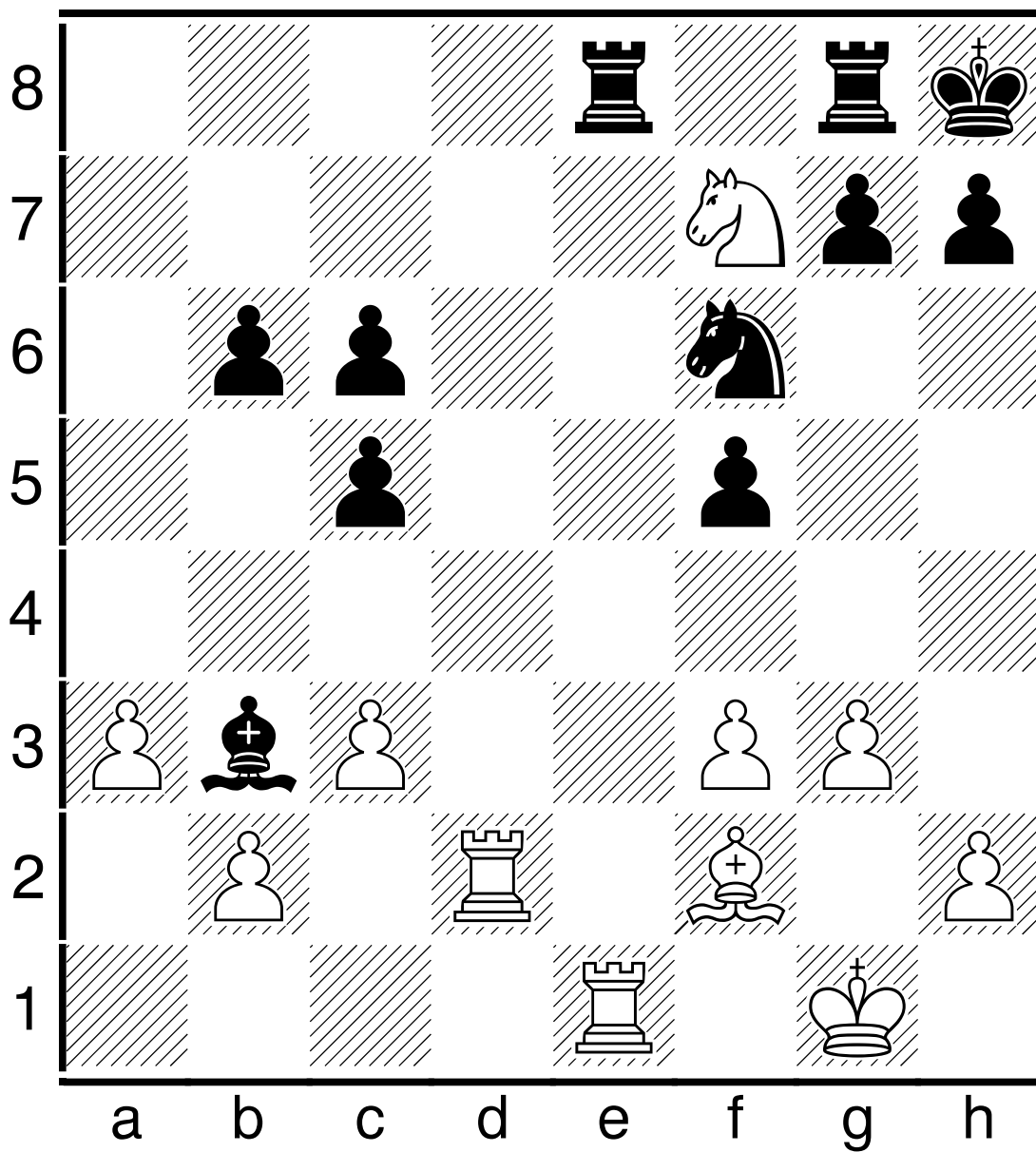
Vit drar. Hur ska vit gardera bonden på e4?

Svar: Veckans kluring 2



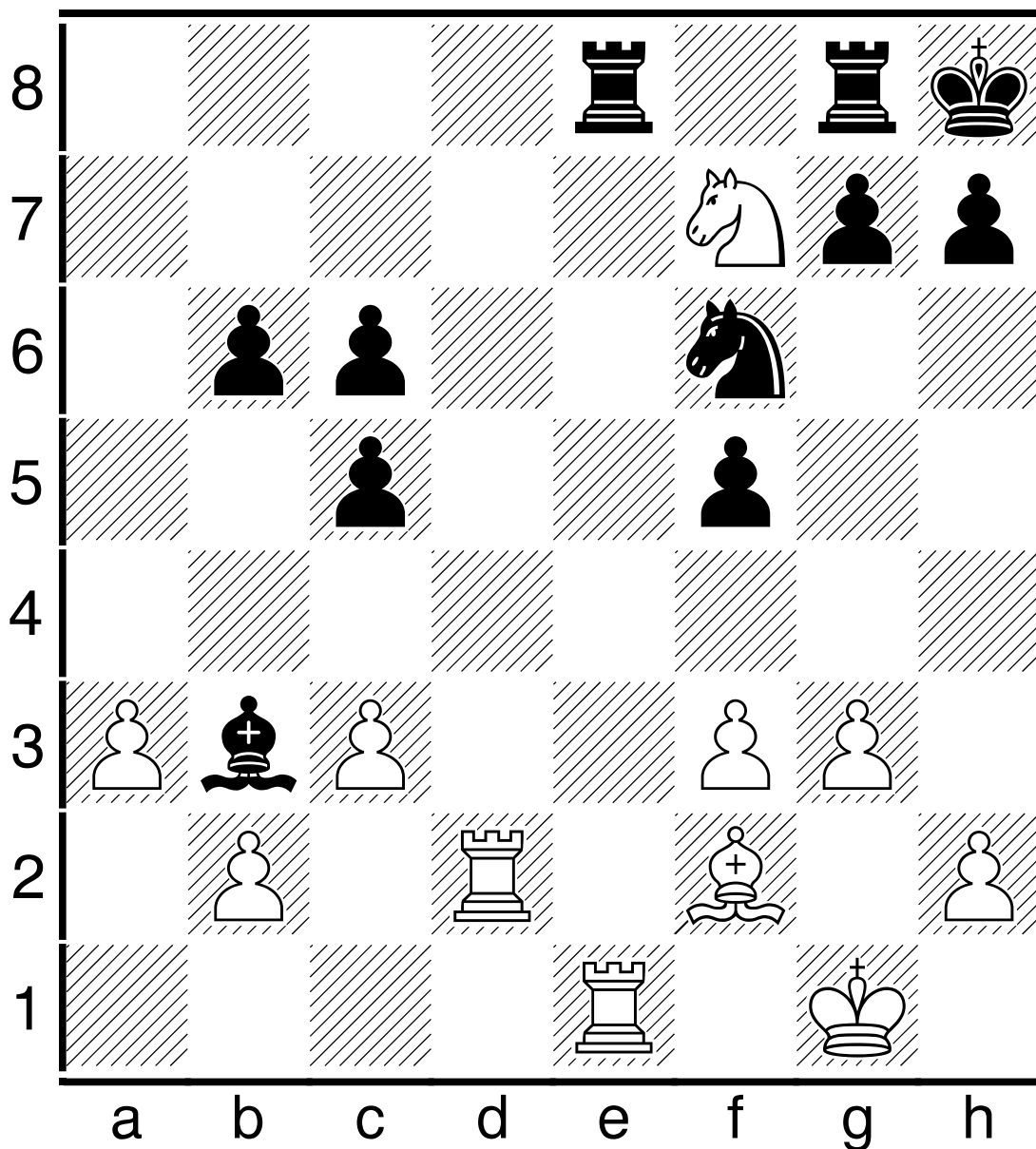
Bästa sättet att gardera e4-bonden är med 1.f2-f3. 1.Sb1-d2, eller 1.Td1-e1 hjälper inte eftersom svart hotar bonden både med tornet på e8 och löparen på c6.

Veckans kluring 3



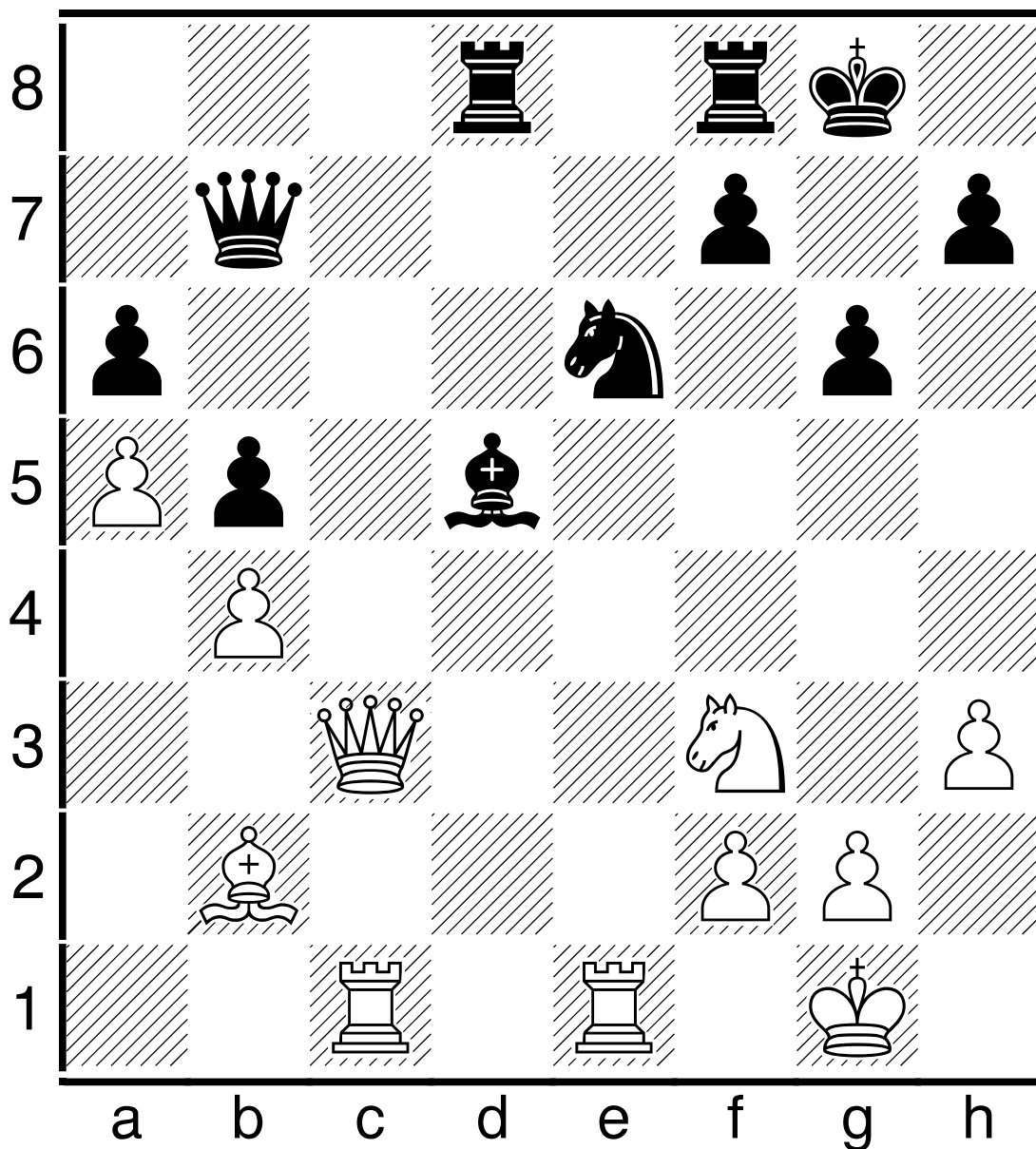
Är svart schack och matt?

Svar: Veckans kluring 3



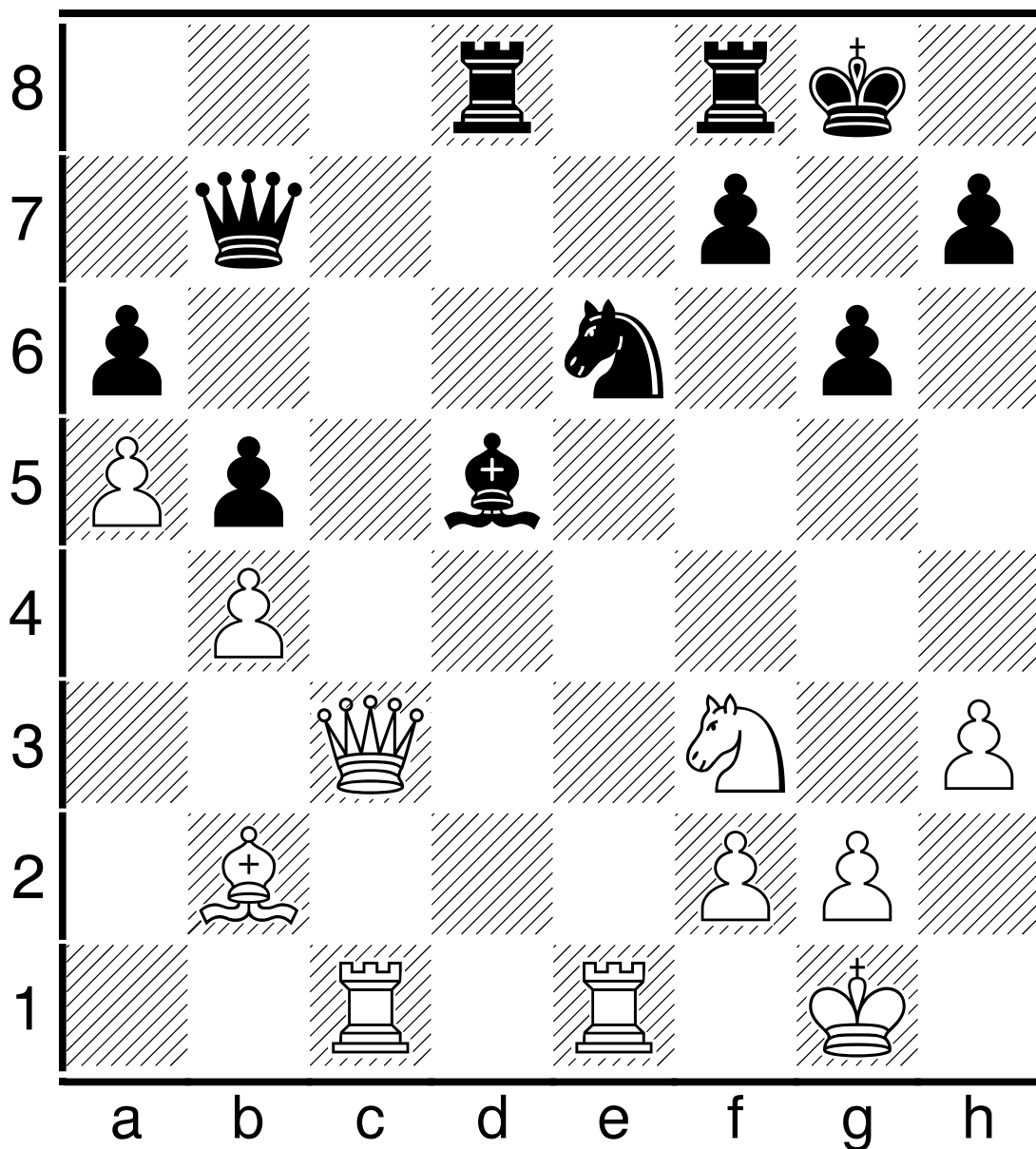
Nej, svart är inte matt eftersom löparen på b3 kan slå springaren på f7.

Veckans kluring 4



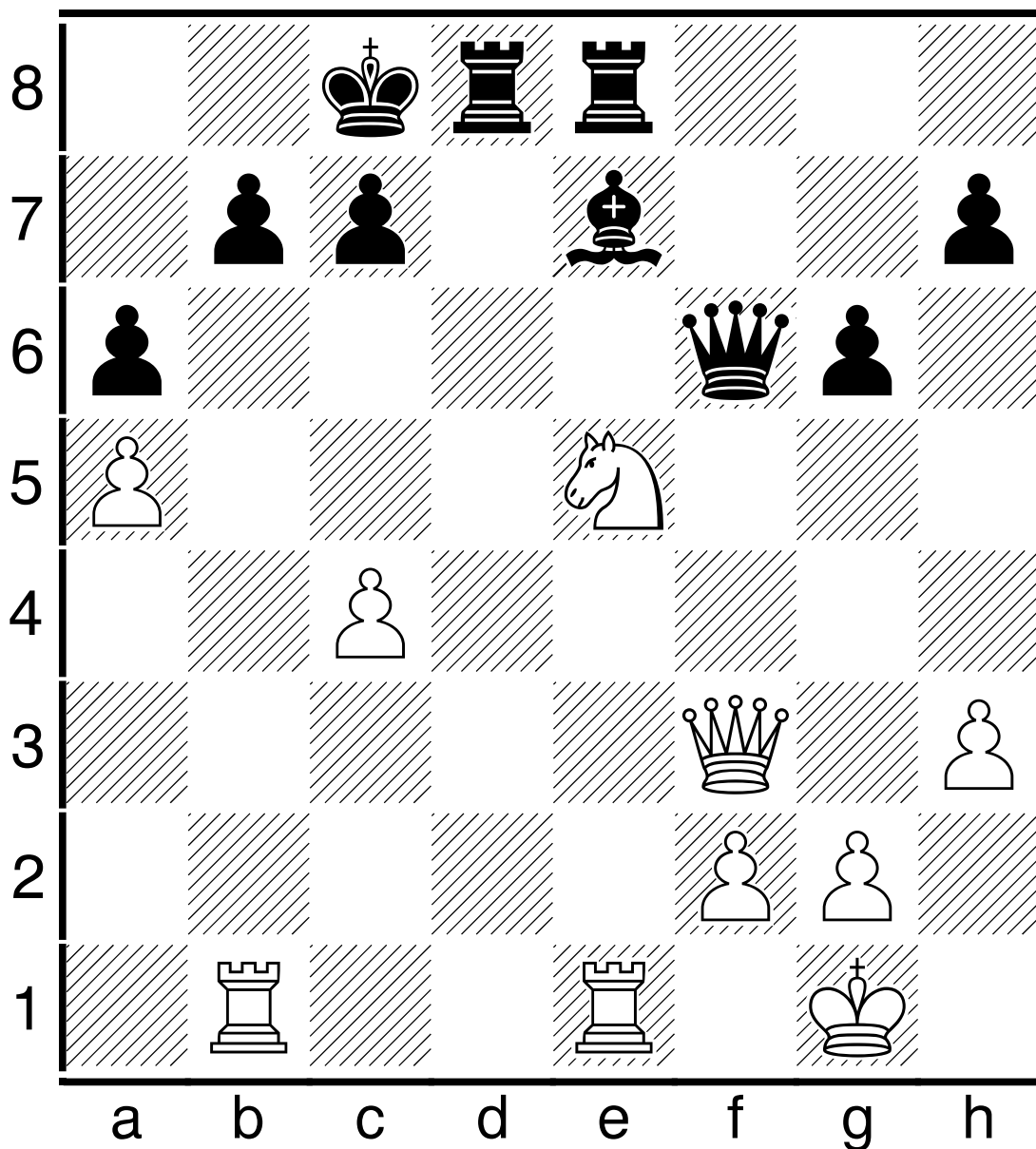
Vit drar. Kan vit göra schack och matt?

Svar: Veckans kluring 4



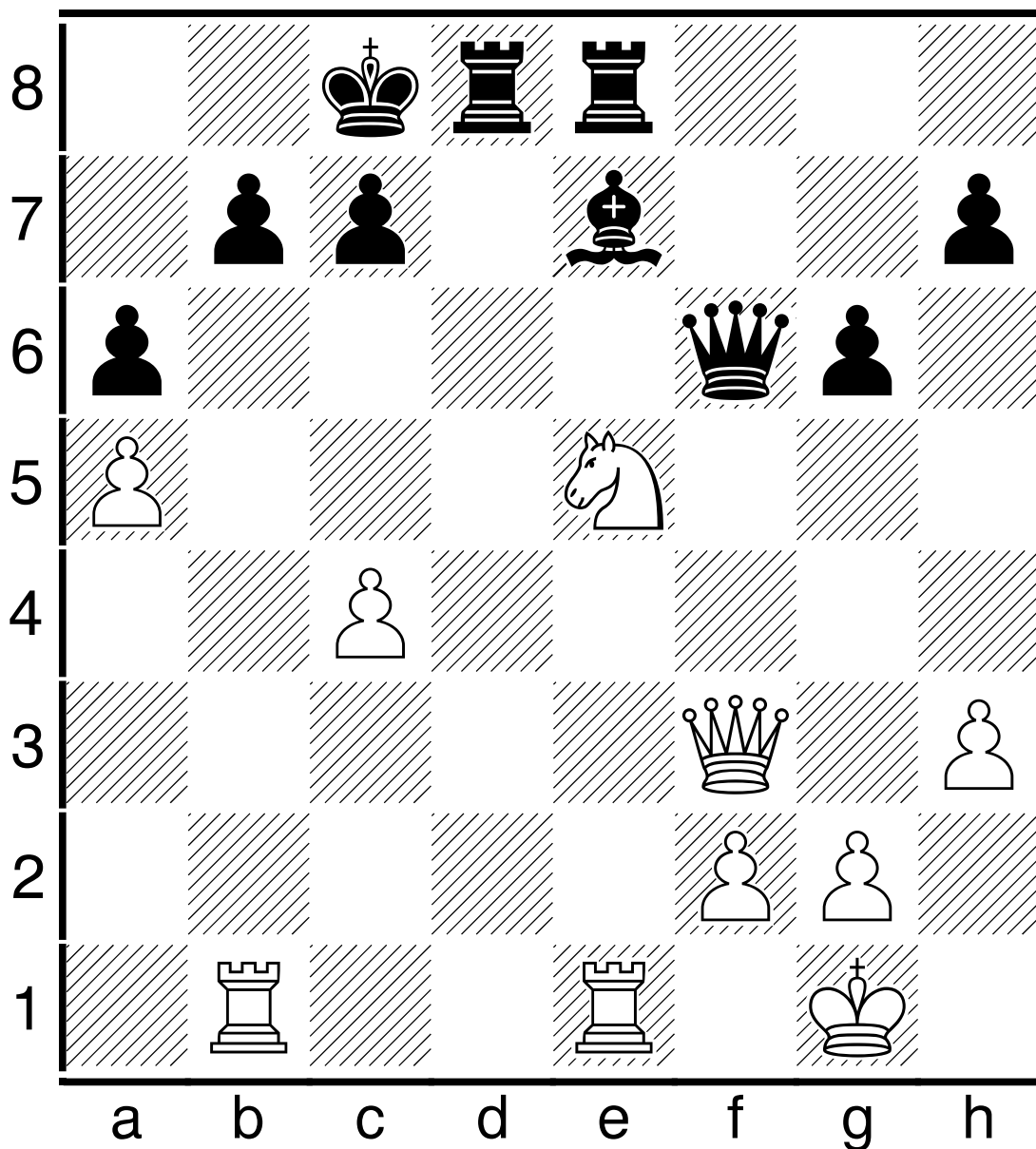
Ja, vit kan göra matt med 1.Dc3-h8, eftersom löparen på b2 garderar damen.

Veckans kluring 5



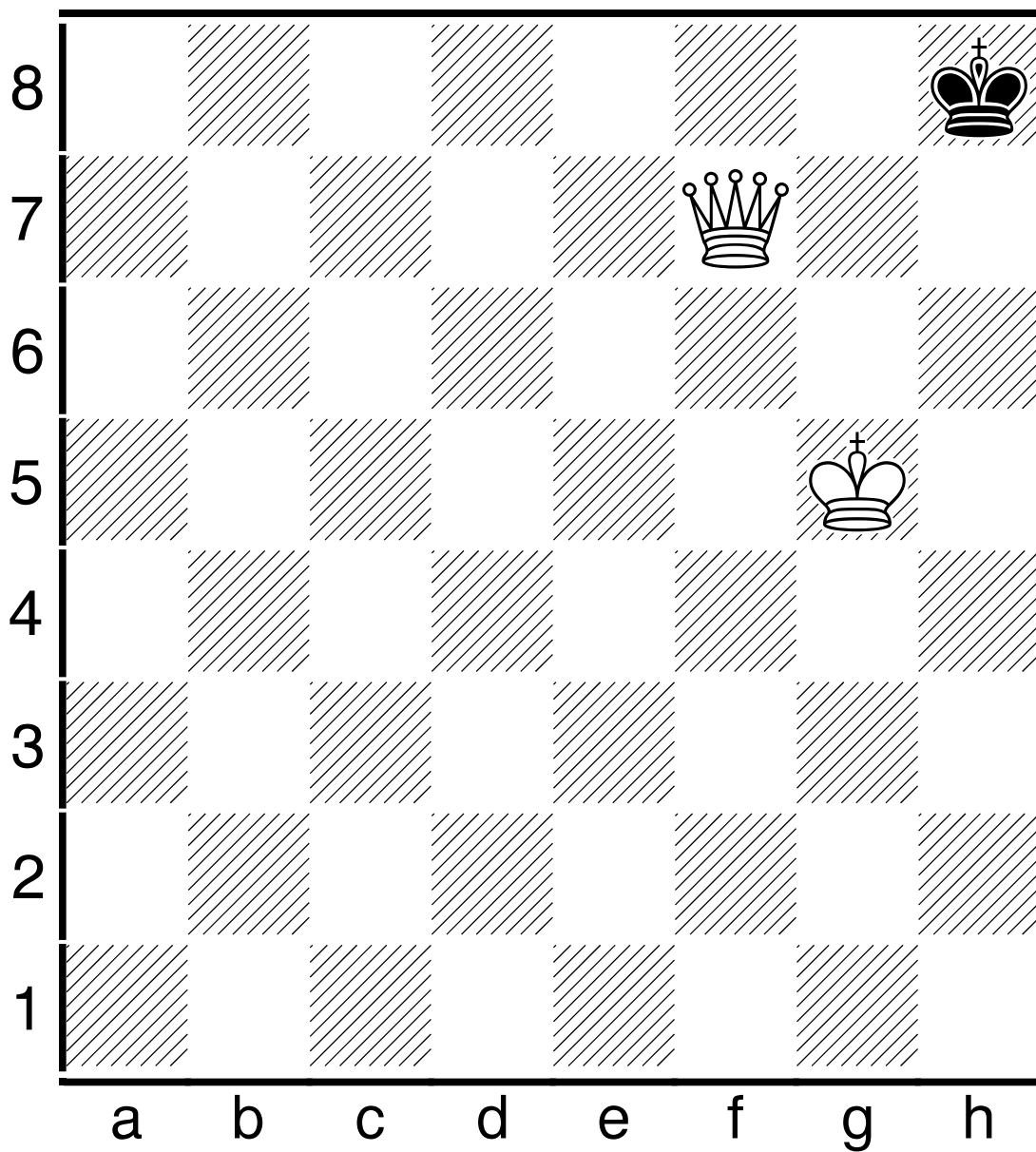
Vit drar. Kan vit göra schack och matt?

Svar: Veckans kluring 5



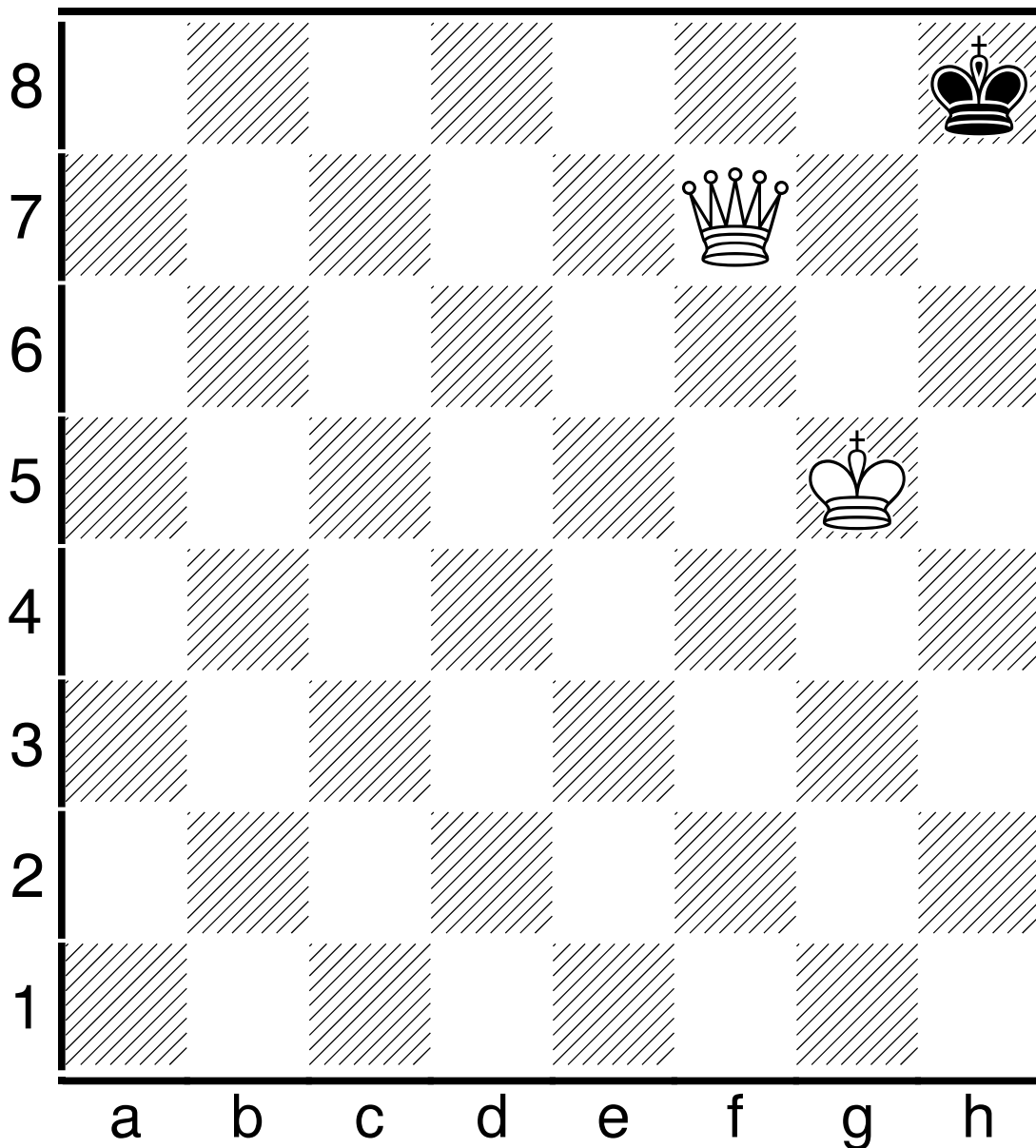
Vit kan göra matt med 1.Df3xb7. Tornet på b1 garderar damen, och springaren på e5 täcker d7-rutan så att svarts kung inte kan smita.

Veckans kluring 6



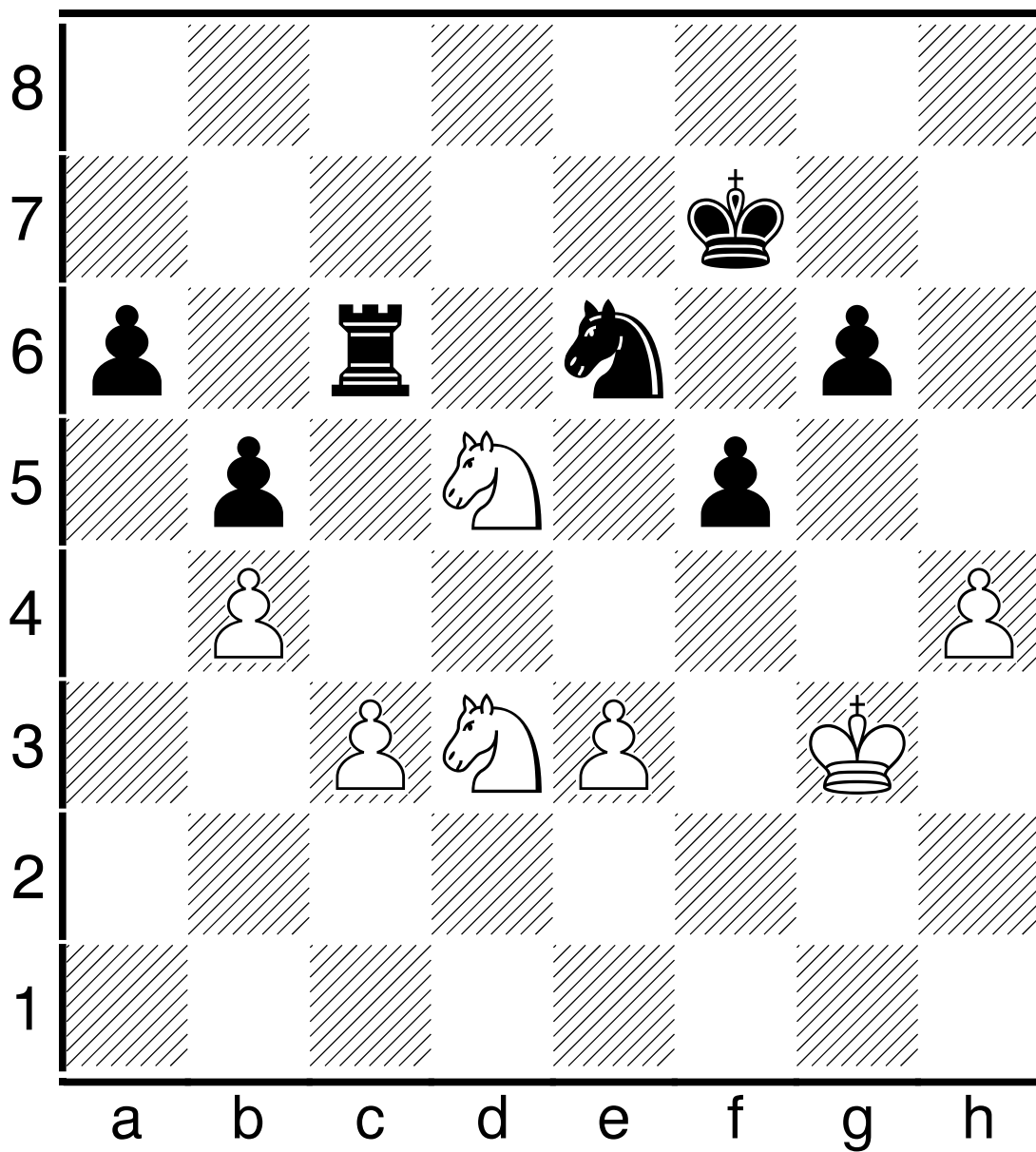
Är 1.Kg5-g6 vits bästa drag?

Svar: Veckans kluring 6



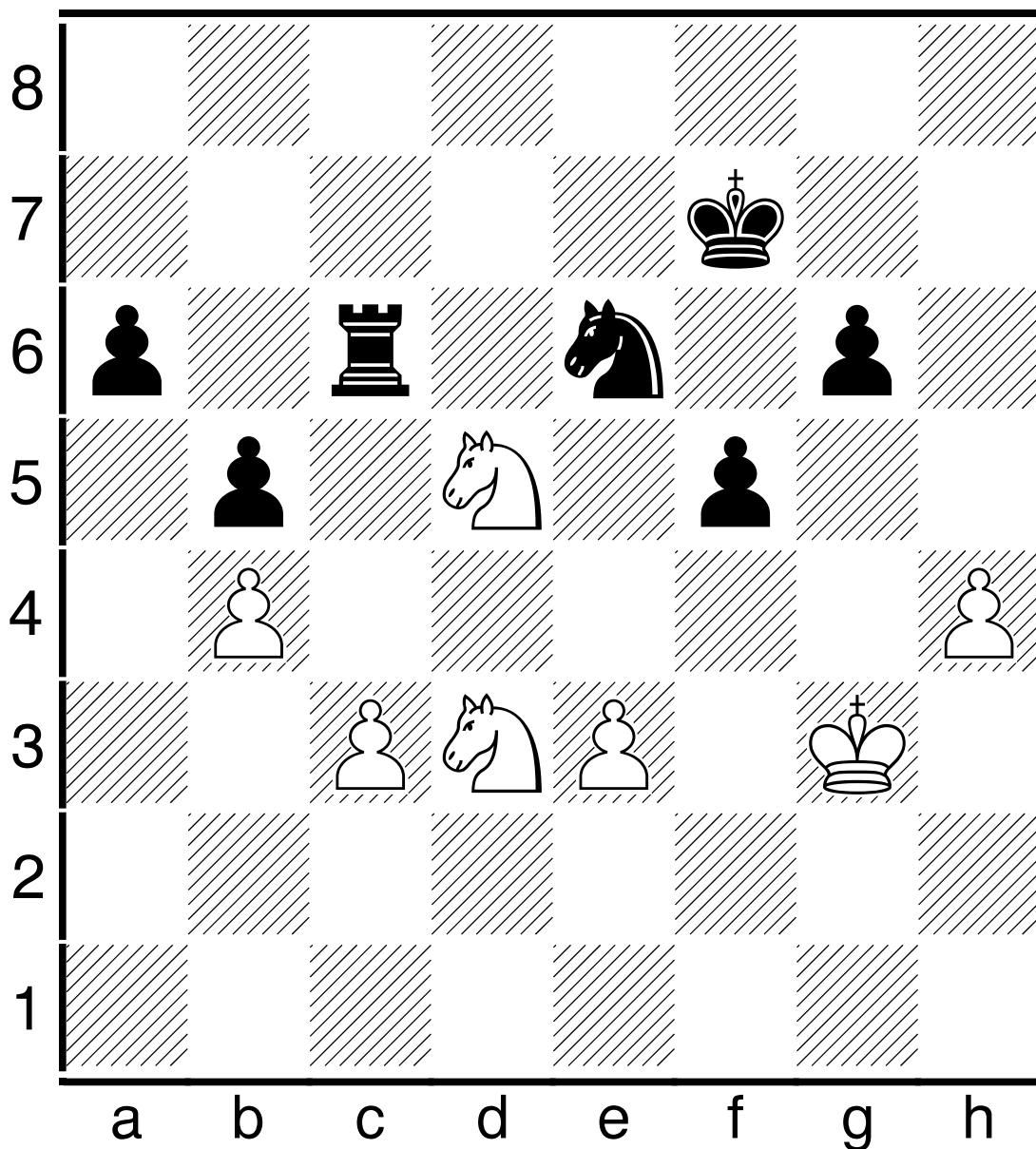
Nej, 1.Kg5-g6 är inte vits bästa drag, eftersom svart då är patt. Bättre hade 1.Df7-e7 varit, och först därefter Kg5-g6. Då hade svarts kung inte blivit patt.

Veckans kluring 7



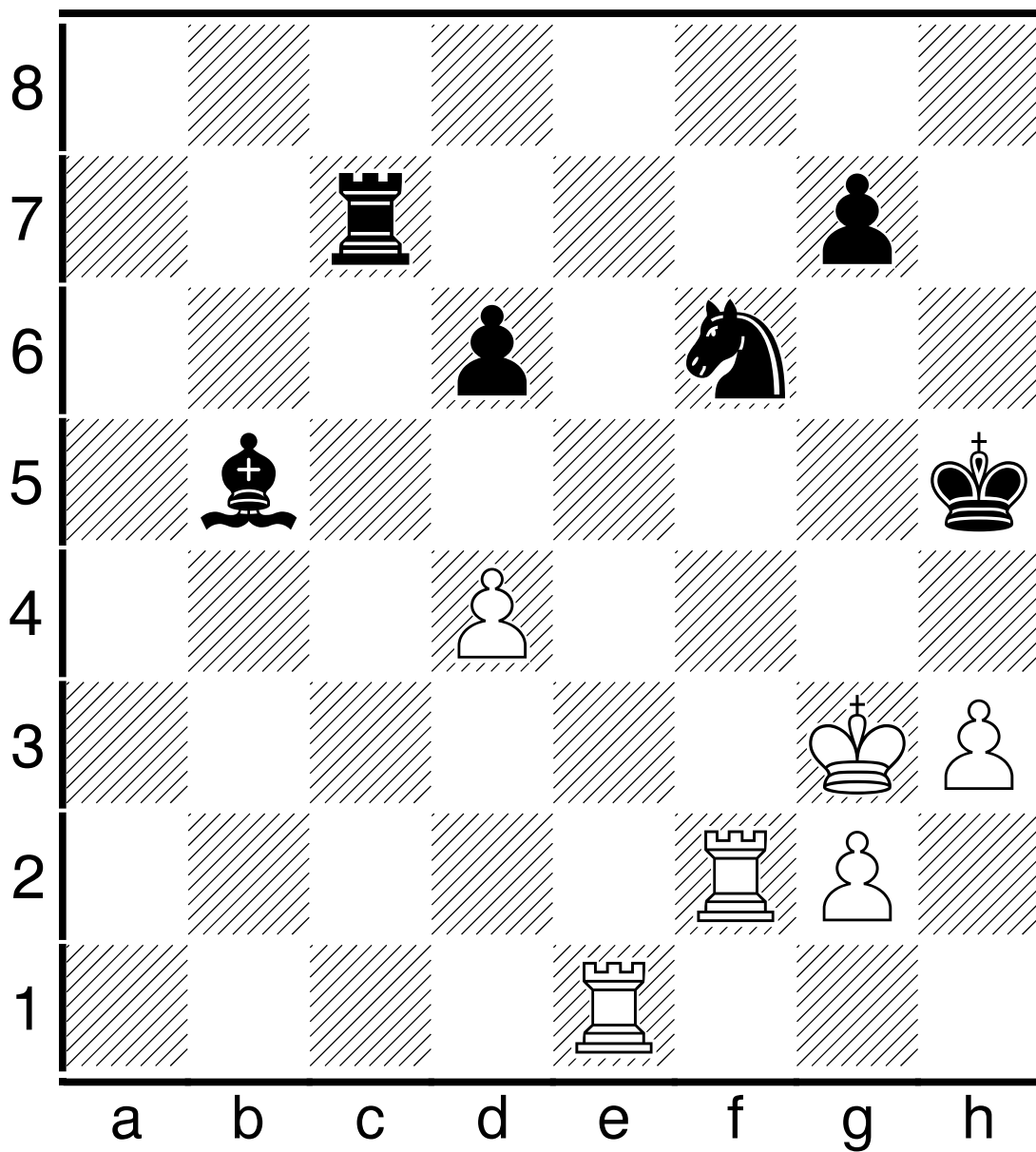
Vit drar. Hur kan vit få till en gaffel?

Svar: Veckans kluring 7



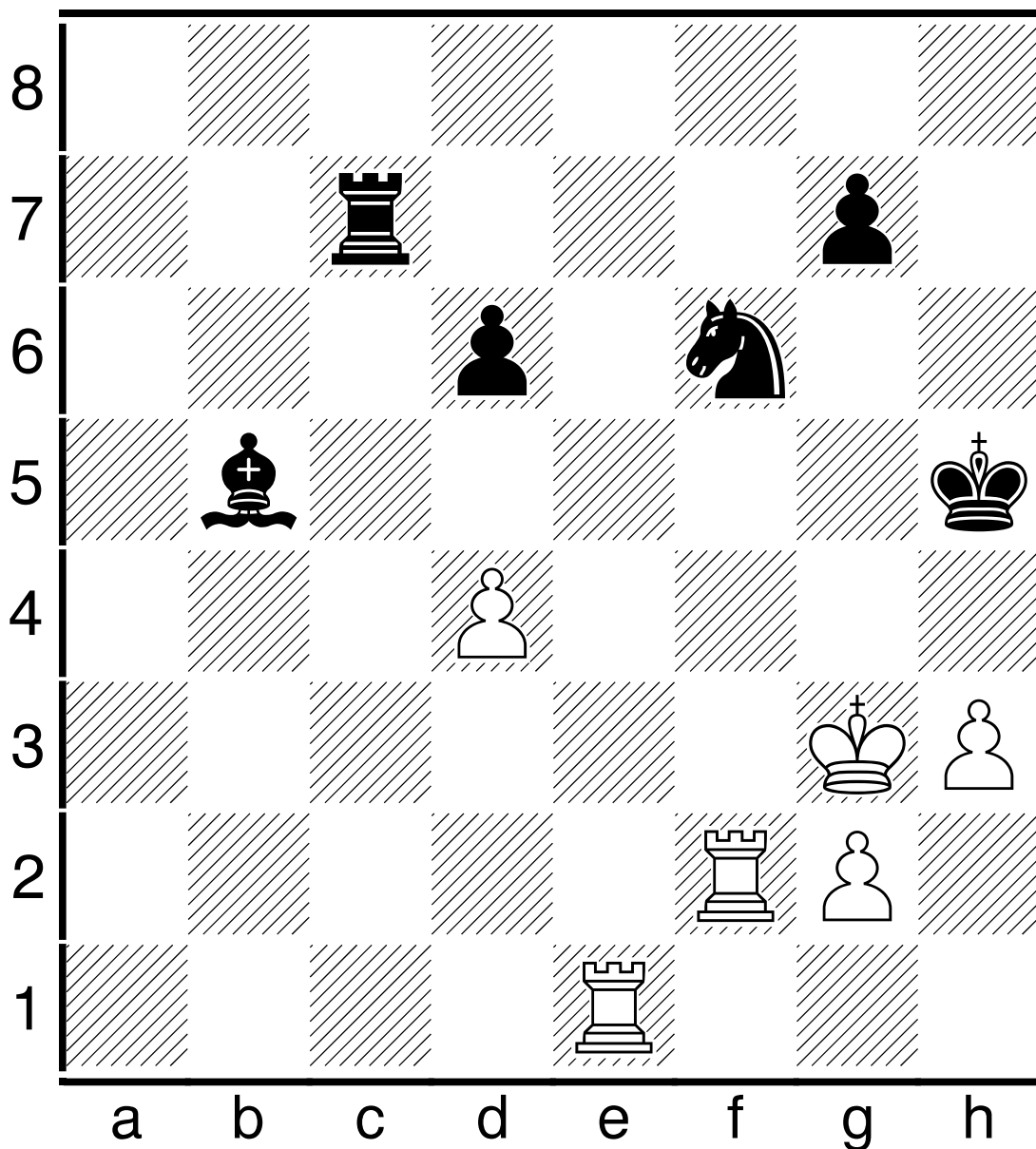
Vit kan gaffla svart genom 1.Sd3-e5+ som hotar både svarts kung på f7 och svarts torn på c6.

Veckans kluring 8



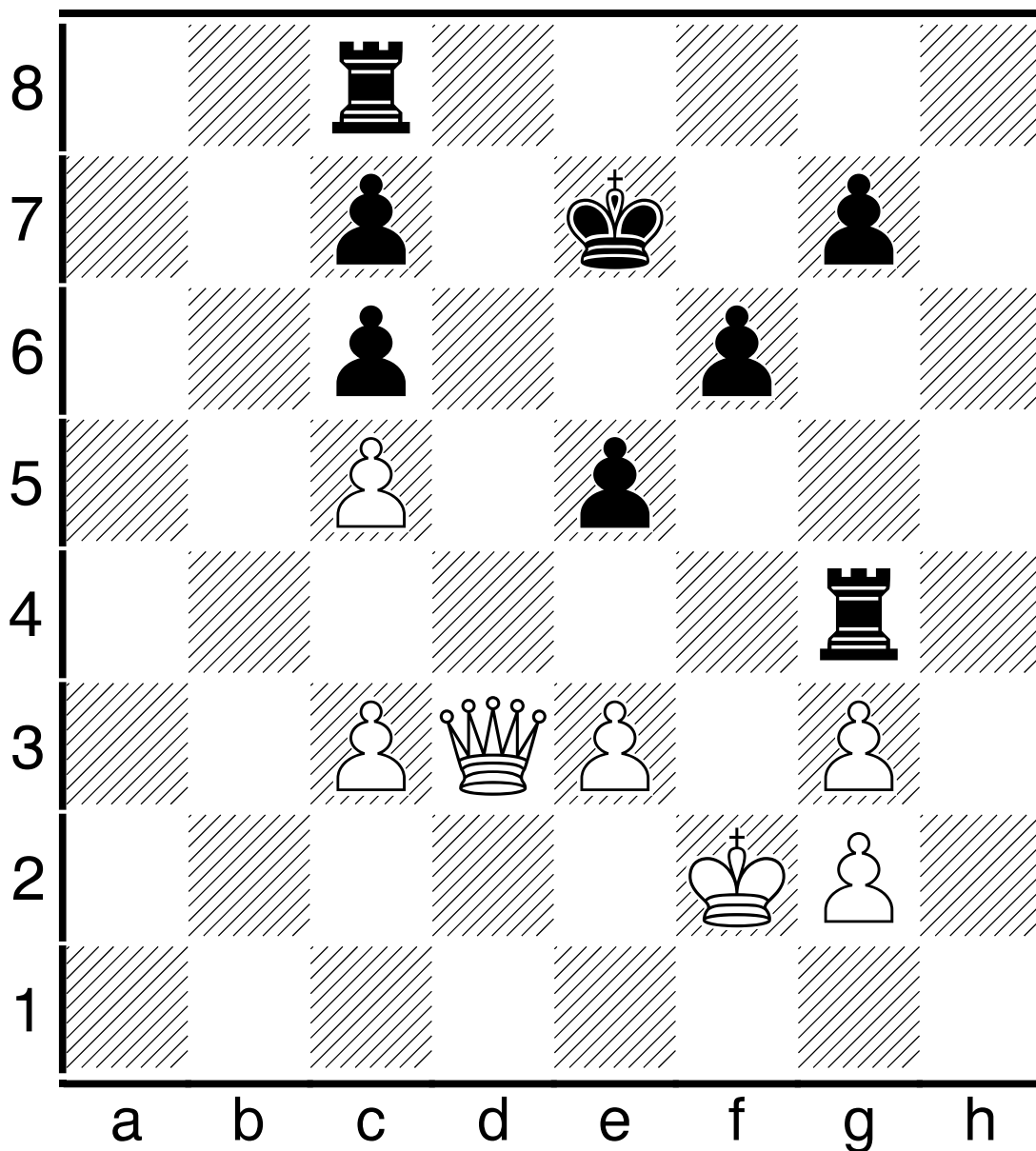
Vit drar. Hur kan vit få till en gaffel?

Svar: Veckans kluring 8



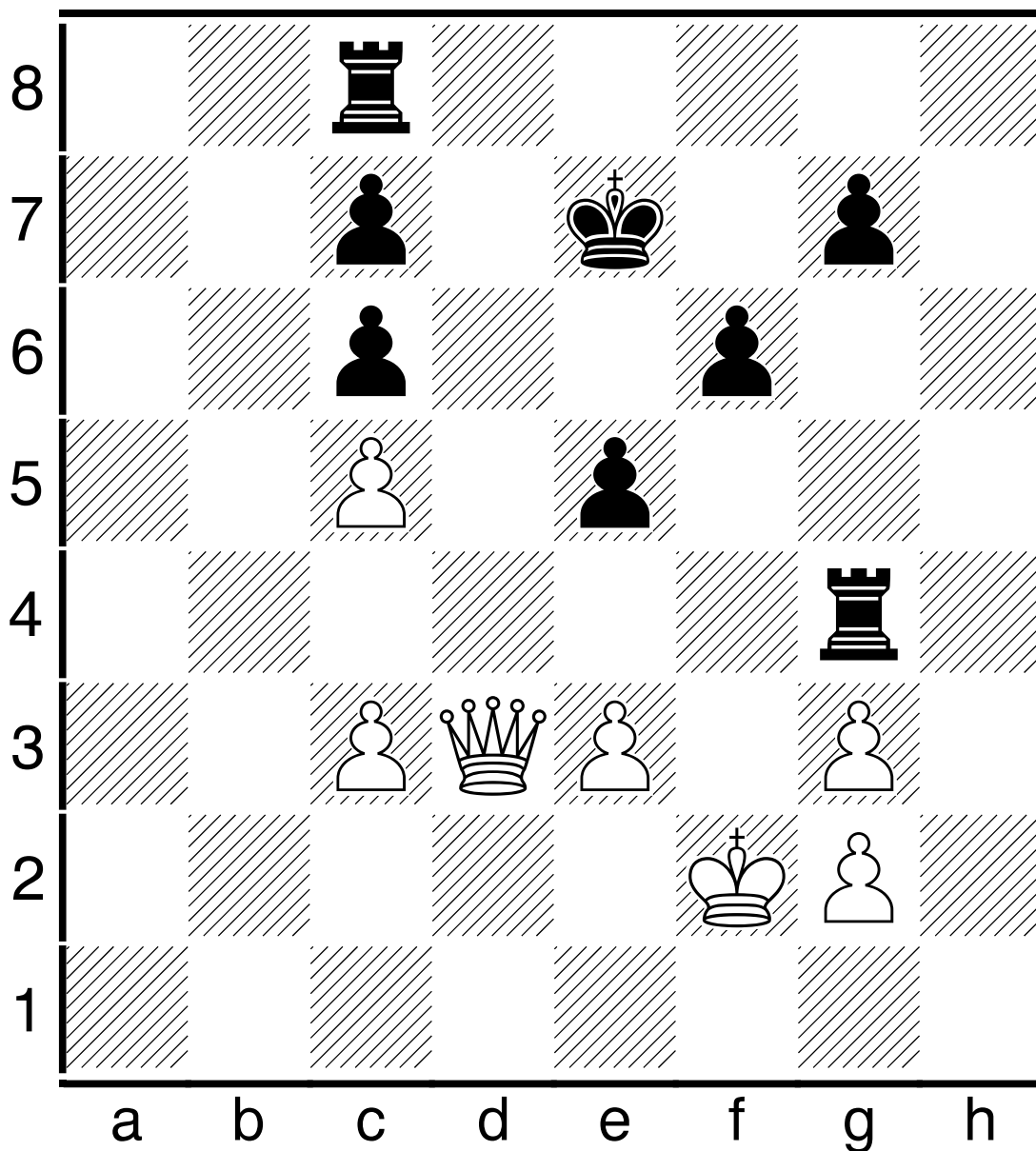
**Vit kan få till en gaffel genom 1.Tf2-f5+,
som både hotar svarts kung på h5 och
svarts löpare på b5.**

Veckans kluring 9



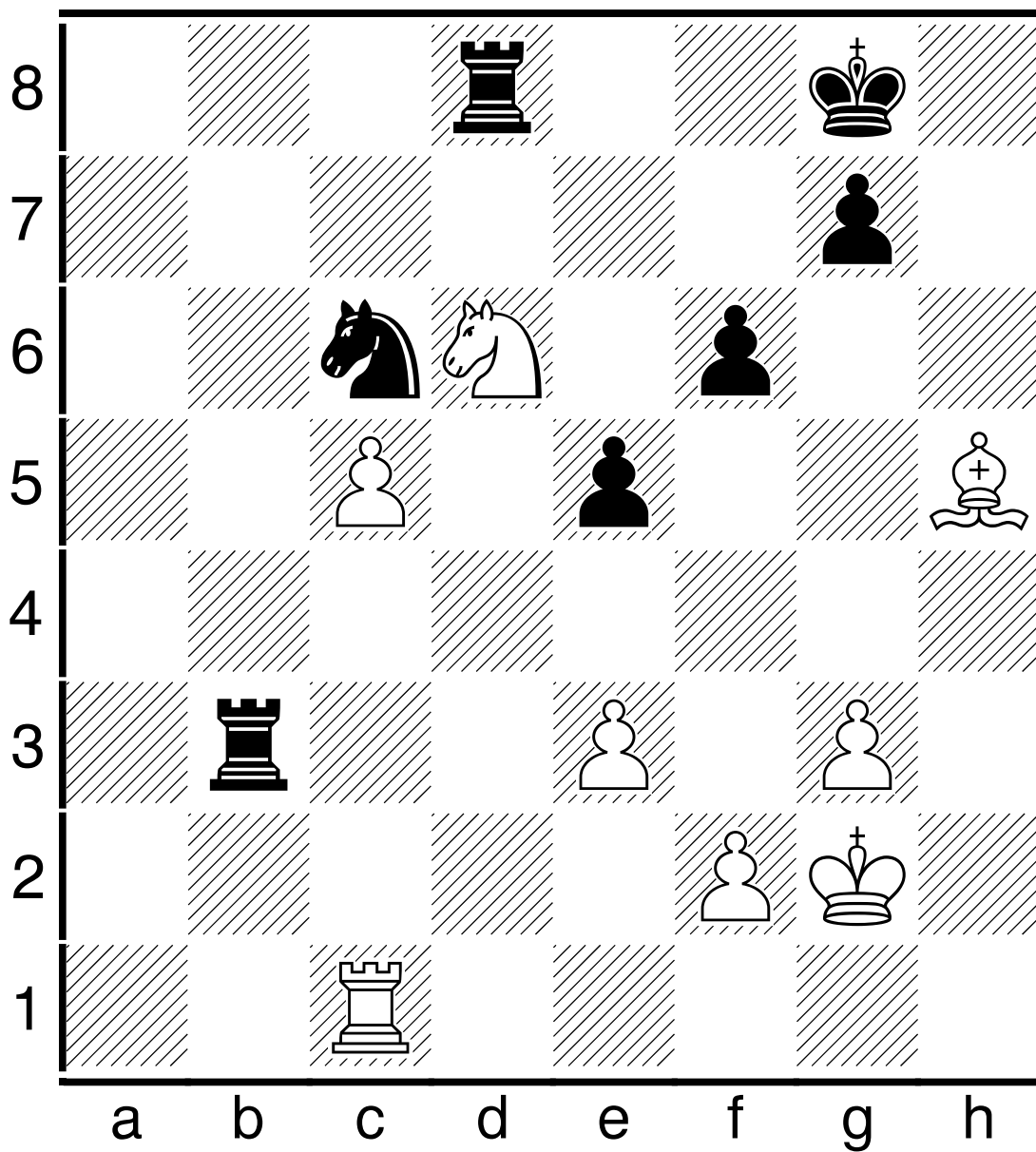
Vit drar. Hur kan vit få till en gaffel?

Svar: Veckans kluring 9



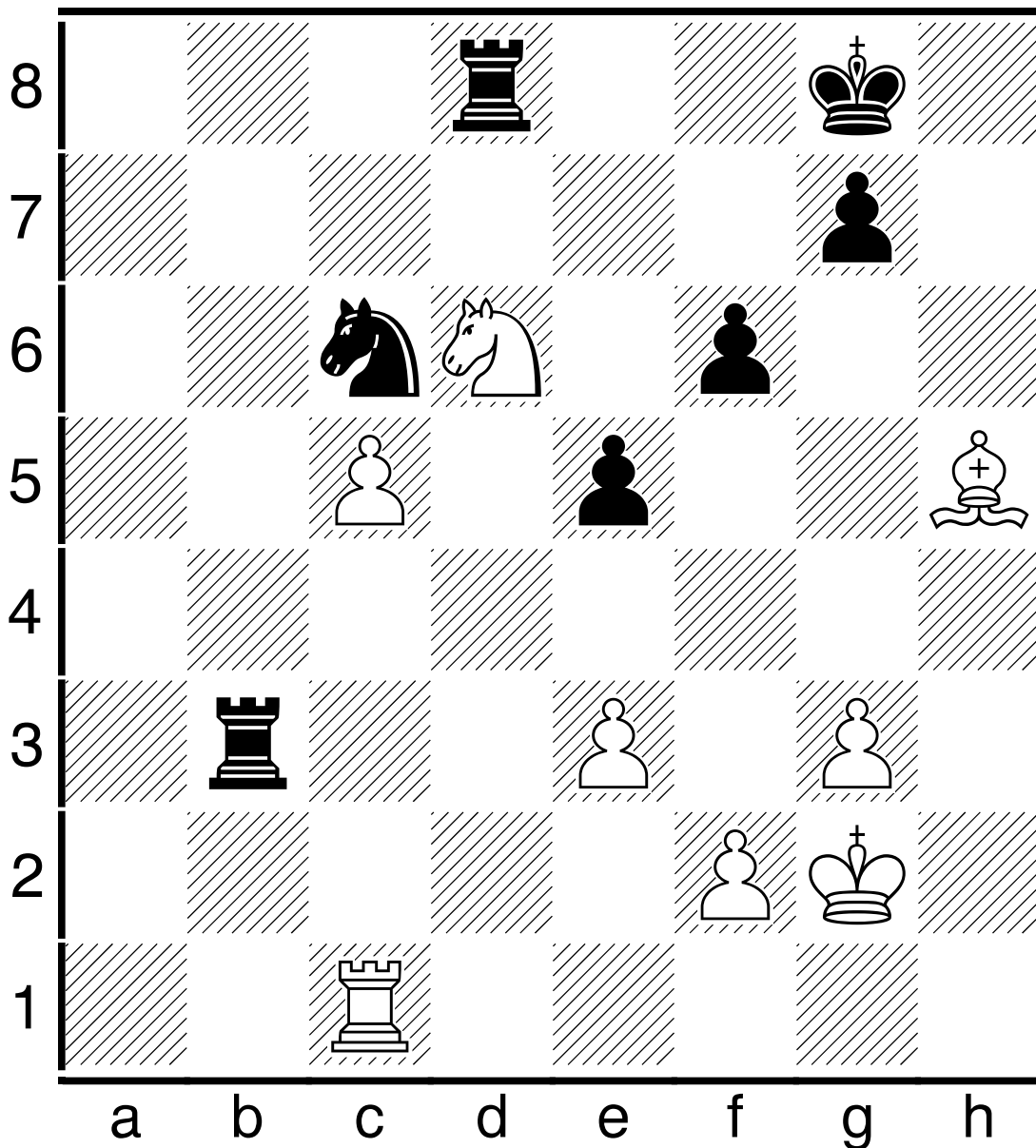
Vit kan få till en gaffel genom 1.Dd3-f5, som hotar svarts torn på c8 och svarts på g4. Ett av tornen går förlorat.

Veckans kluring 10



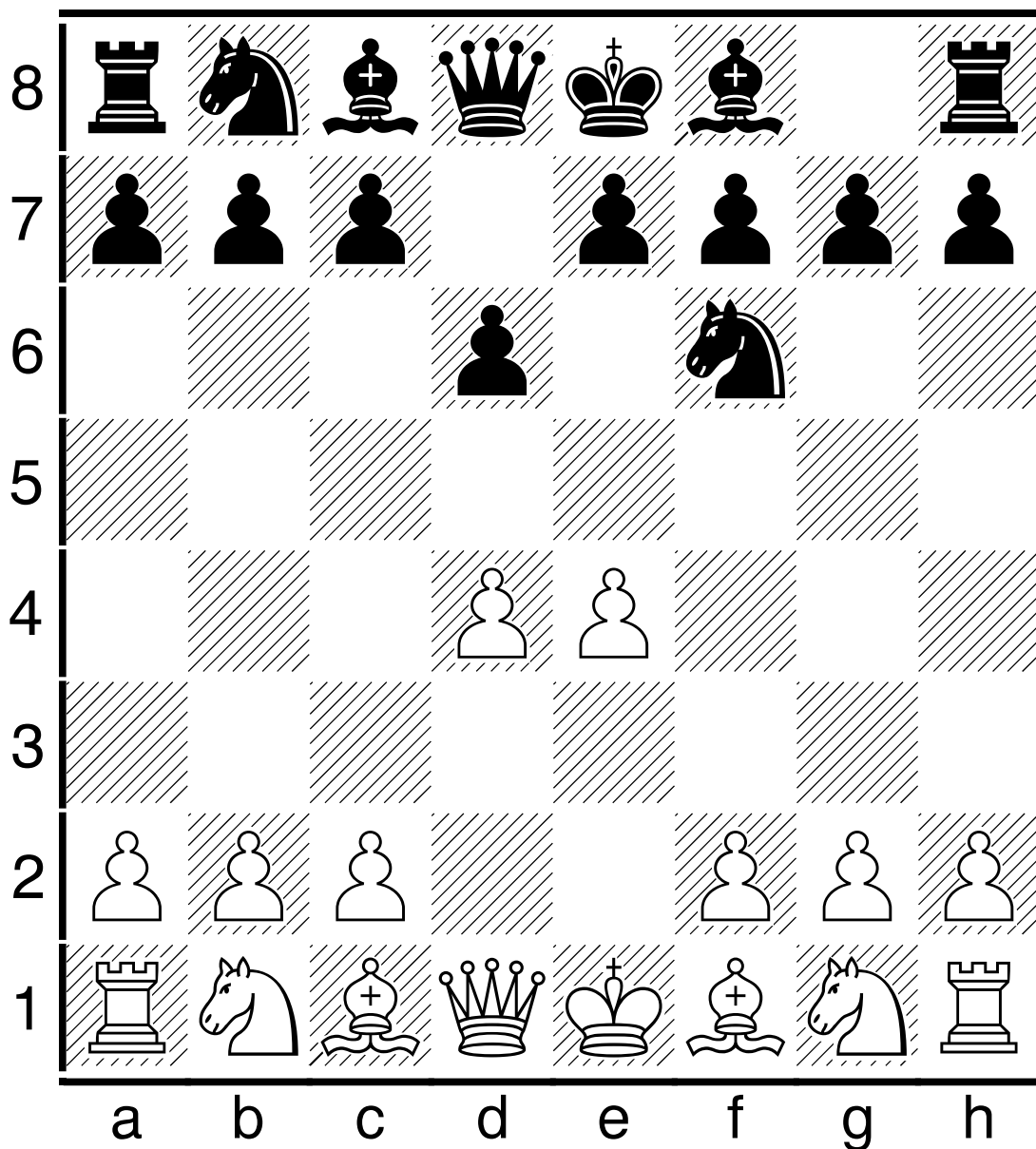
Vit drar. Hur kan vit få till en gaffel?

Svar: Veckans kluring 10



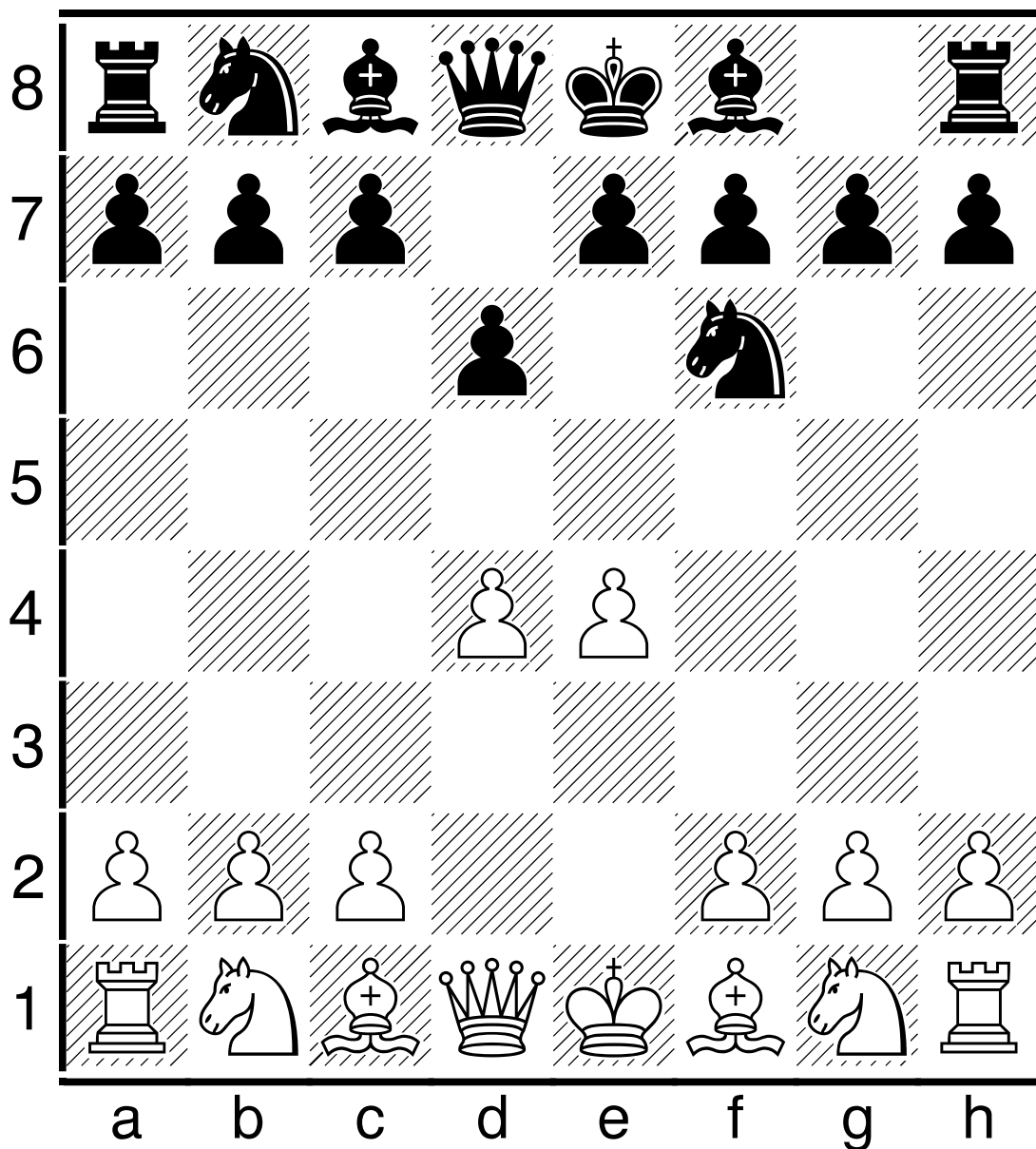
Vit kan göra en gaffel genom Lh5-f7+, som både hotar svarts kung på g8 och svarts torn på b3. Springaren på d6 garderar löparen.

Veckans kluring 11



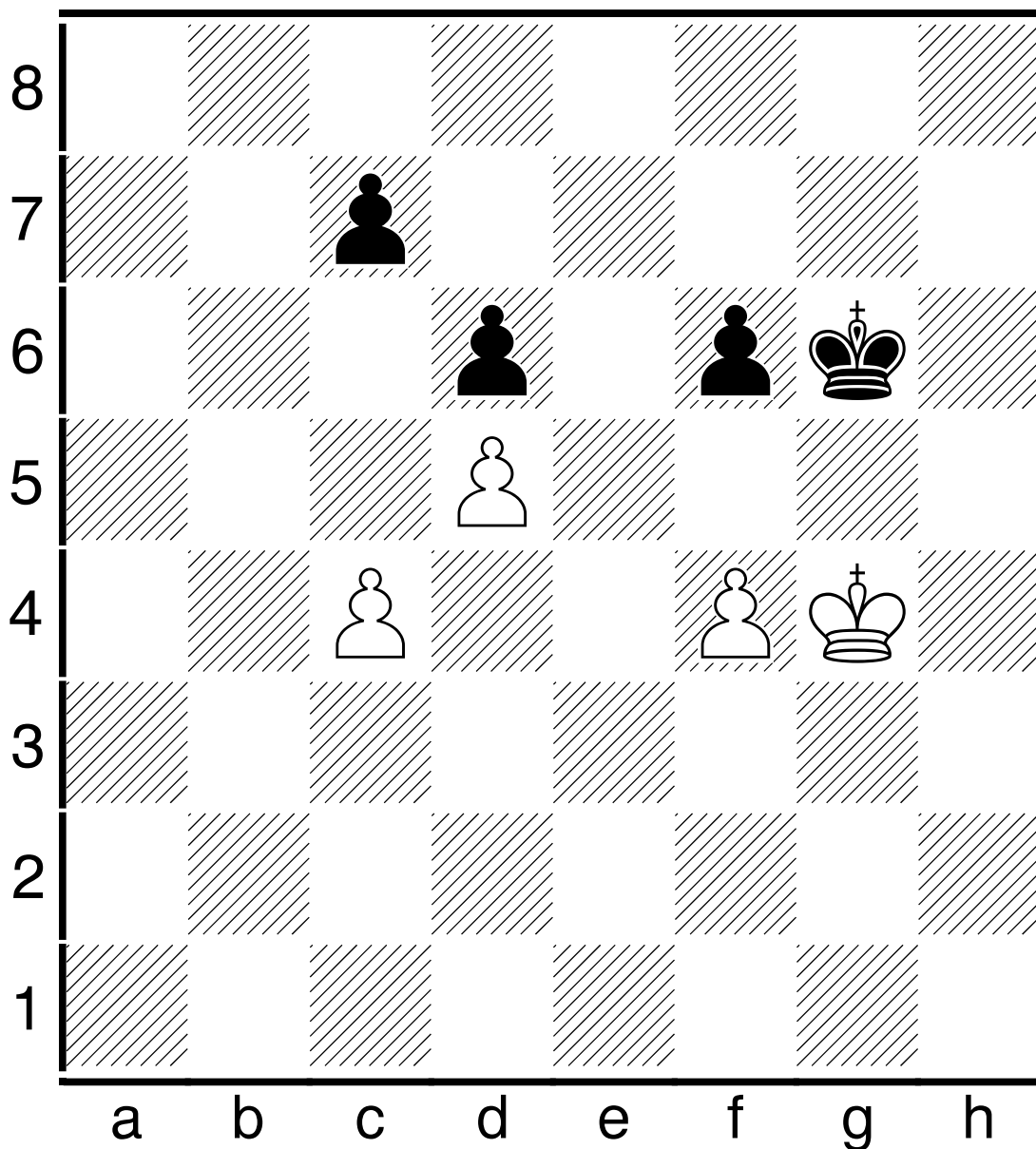
**Vit drar. Vilket drag är bäst 3.Sb1-d2
eller 3.Sb1-c3?**

Svar: Veckans kluring 11



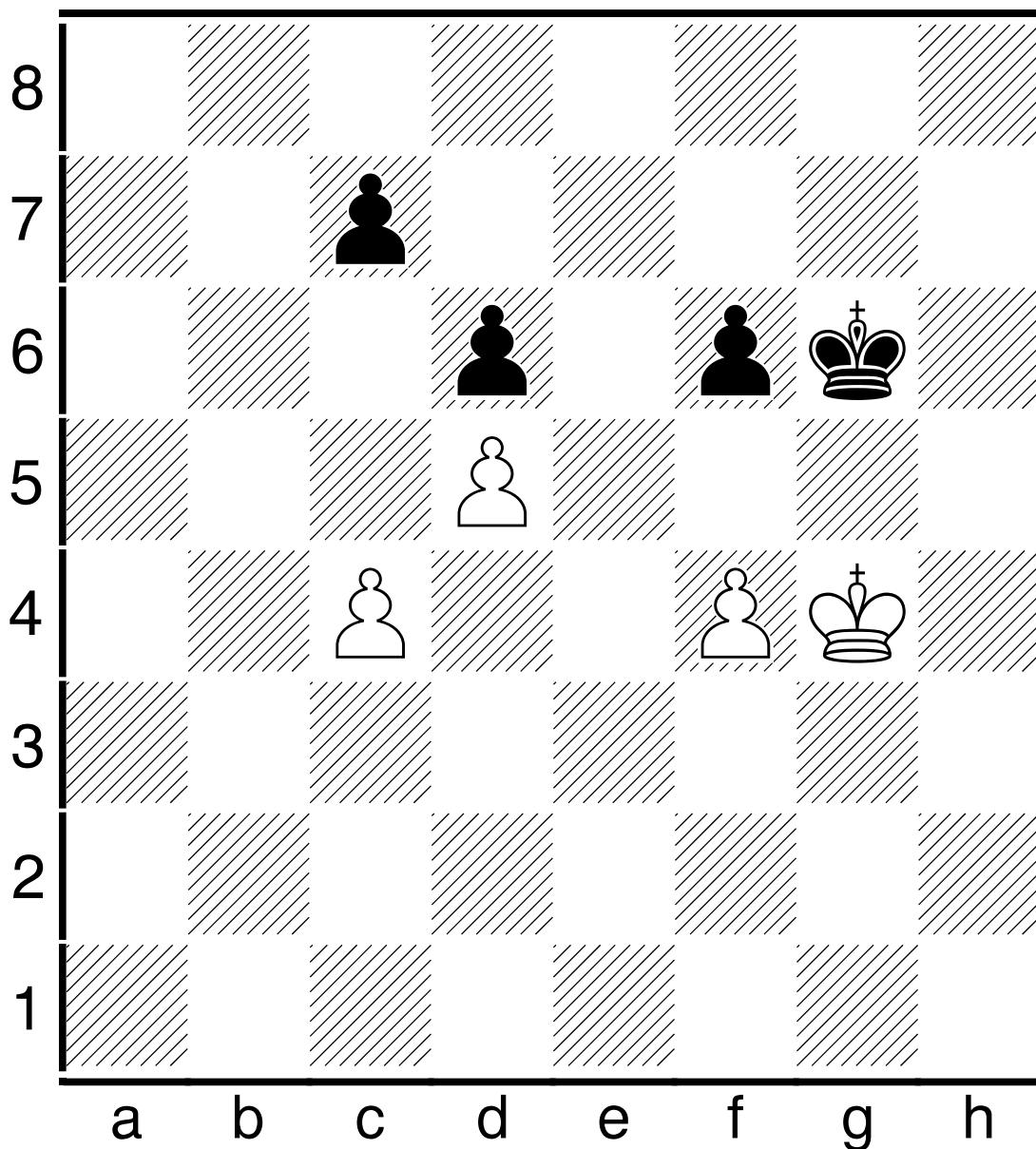
Det är bäst att spela 3.Sb1-c3, eftersom löparen på c1 då inte blir instängd.

Veckans kluring 12



Svart spelade nu 1...c7-c5. Var det ett bra drag?

Svar: Veckans kluring 12



1...c7-c5 var inte ett bra drag, eftersom vit då kan slå svarts c-bonde med hjälp av ett enpassant-slag, genom 2.d5xc6 ep.

Flik 27

Om

Schackma Gandhis mattkörkort

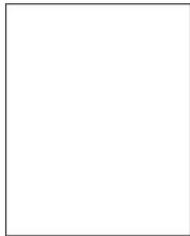
Den pedagogiska idén med Schackma Gandhis mattkörkort är att barnet inom ramen för ett stimulerande koncept lär sig konsten att göra schack och matt och att planera för schack och matt. Genom att lösa ark med uppgifter tränar sig barnet på att känna igen mattbilder, på hur mattbilder fungerar, och på att spela sig fram till mattbilder.

I Schackma Gandhis mattkörkort finns det sex nivåer med stigande svårighetsgrad: spikmatta, dörrmatta, badrumsmatta, trasmatta, studsatta och heltäckningsmatta. Varje nivå består av tre ark papper: 1) Matta 2) Sätta in 3) Gå. 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 på problemlösning än de andra, eller de barn som snabbt blivit färdiga med sina schackpartier 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 körkortet klipps ut.

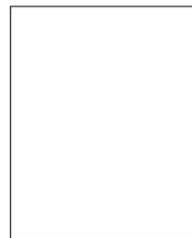
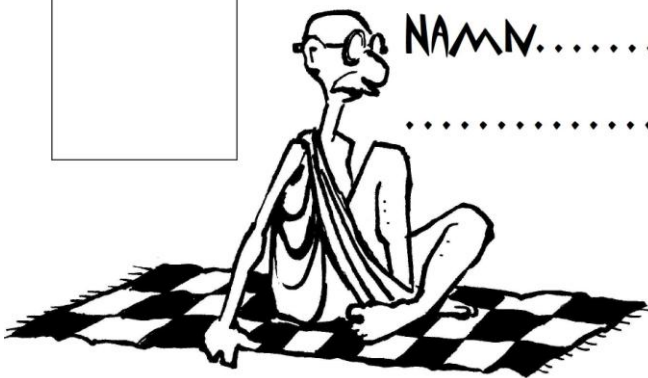
Givetvis kan materialet användas utan konceptet med mattkörkort.



MATTKÖRKORT

NAMN.....

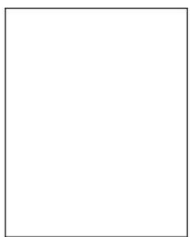
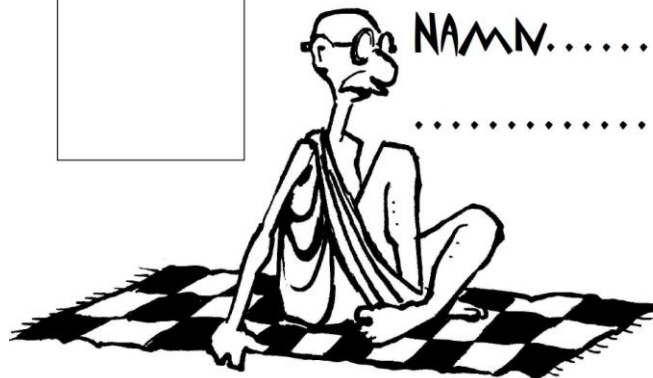
.....



MATTKÖRKORT

NAMN.....

.....



MATTKÖRKORT

NAMN.....

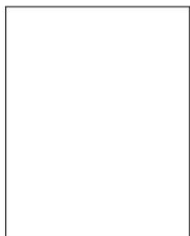
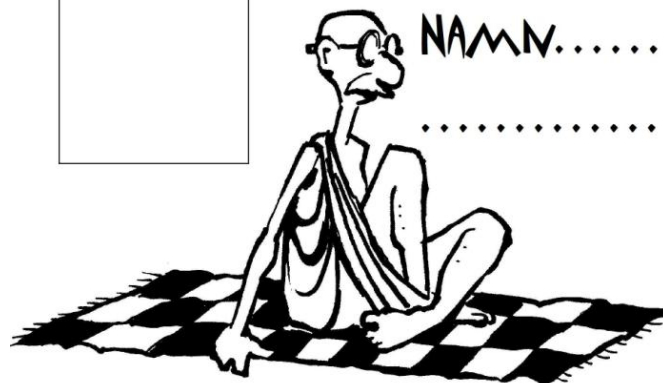
.....



MATTKÖRKORT

NAMN.....

.....



MATTKÖRKORT

NAMN.....

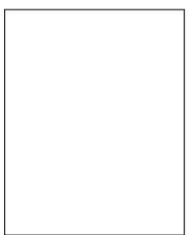
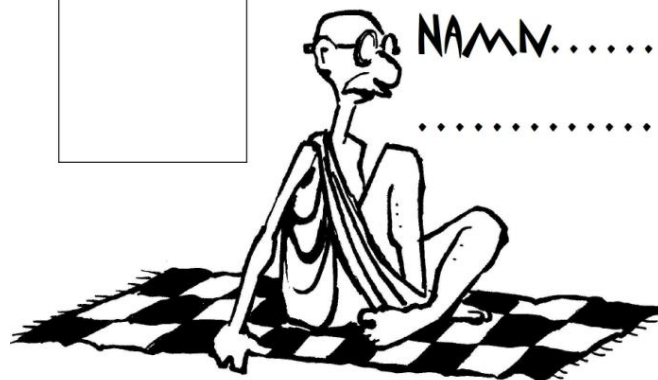
.....



MATTKÖRKORT

NAMN.....

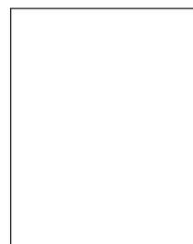
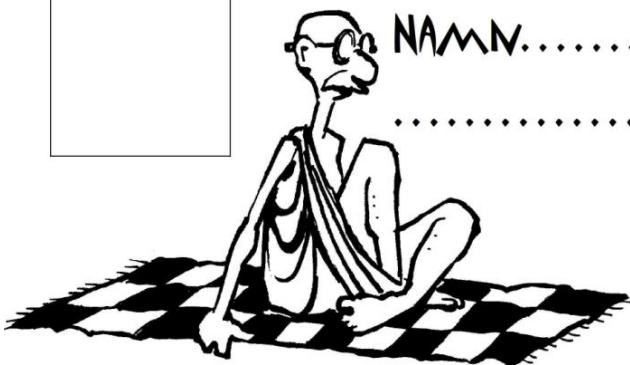
.....



MATTKÖRKORT

NAMN.....

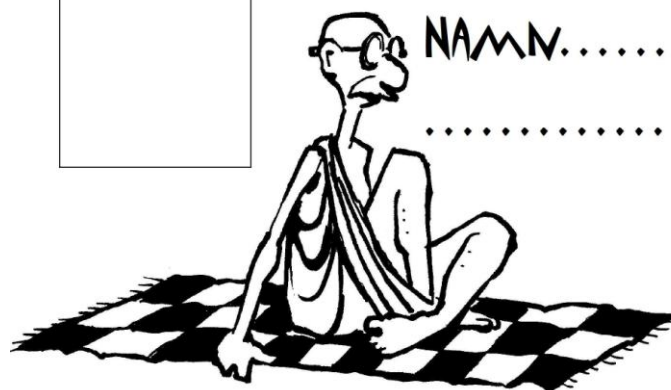
.....



MATTKÖRKORT

NAMN.....

.....



	SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA		SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA
MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐	MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐	SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐

	SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA		SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA
MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐	MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐	SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐

	SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA		SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA
MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐	MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐	SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐

	SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA		SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA
MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐	MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐	SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐

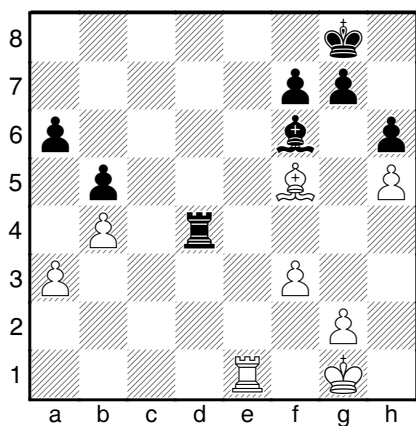
	SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA		SPIK- MATTIA	DÖRR- MATTIA	BADRUMS- MATTIA	TRAS- MATTIA	STUDS- MATTIA	HELTÄCK- NING- MATTIA
MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐	MATTIA	☐	☐	☐	☐	☐	☐
SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐	SÄTTA IN	☐	☐	☐	☐	☐	☐
GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐	GÅ	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Vit ska göra den svarta kungen matt i ett drag. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

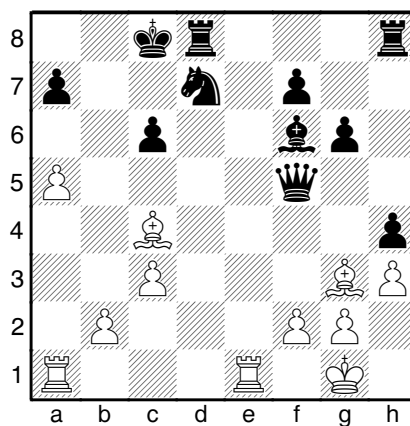
1. Kan man slå pjäsen som schackar?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



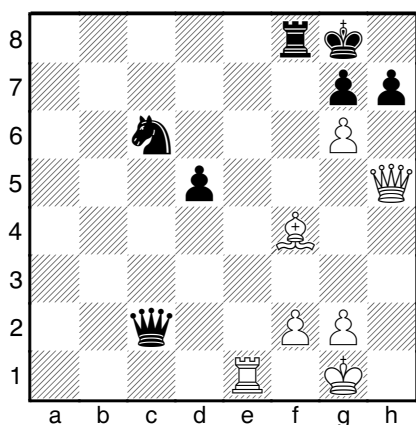
Vit ska spela ...

2)



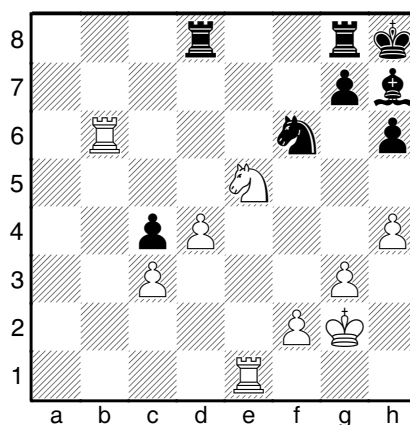
Vit ska spela ...

3)



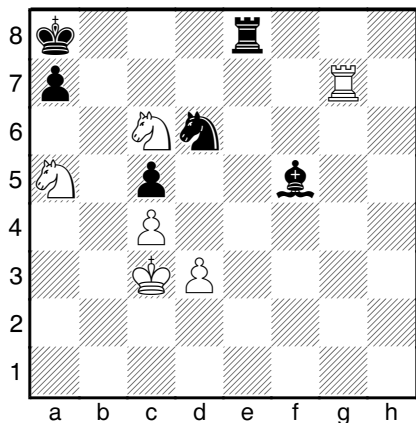
Vit ska spela ...

4)



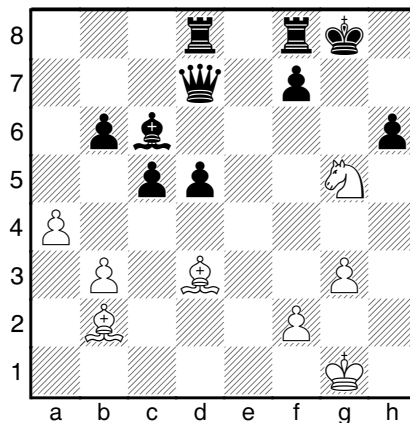
Vit ska spela ...

5)



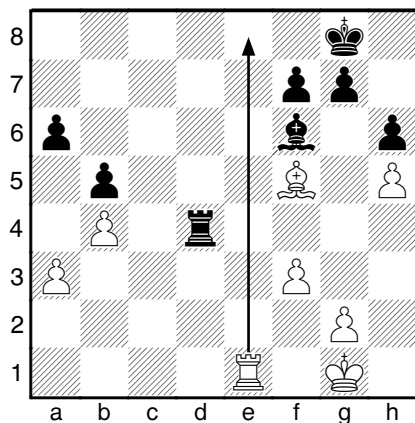
Vit ska spela ...

6)



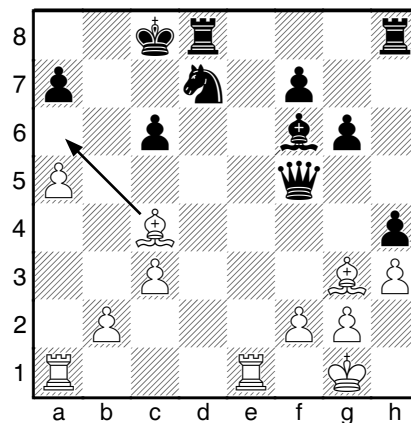
Vit ska spela ...

1)



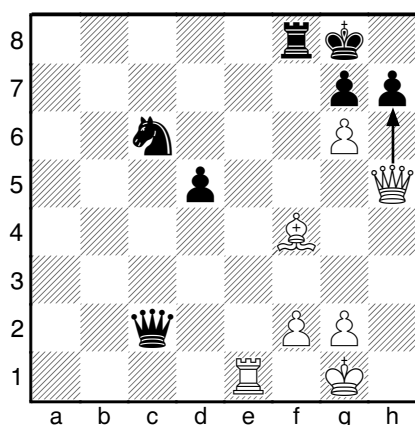
Vit ska spela Te1-e8 matt.

2)



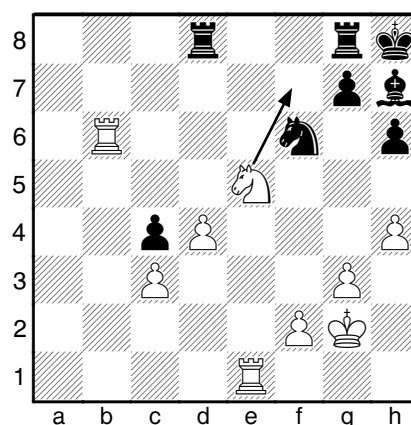
Vit ska spela Lf1-a6 matt.

3)



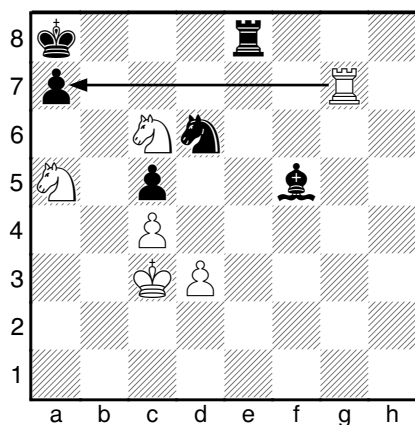
Vit ska spela Dh3xh7 matt.

4)



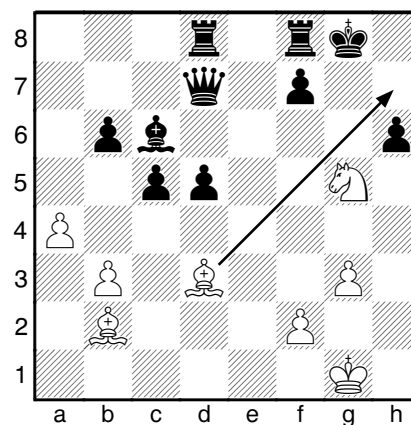
Vit ska spela Se5-f7 matt.

5)



Vit ska spela Tg7xa7 matt.

6)



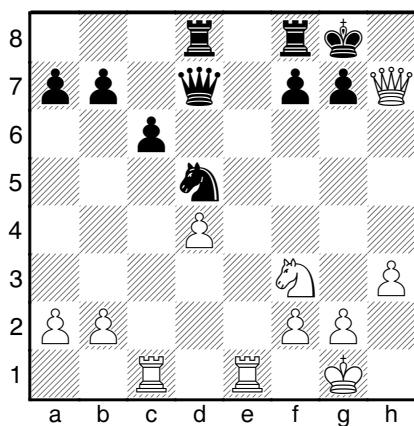
Vit ska spela Lb1-h7 matt.

Sätta in



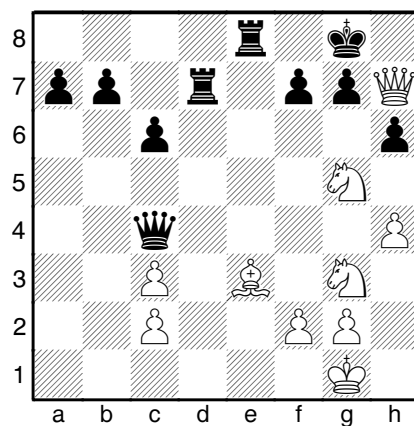
Schackma Gandhi har glömt en vit bonde i mattbilderna. Rita in ett B i diagrammen där bonden ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



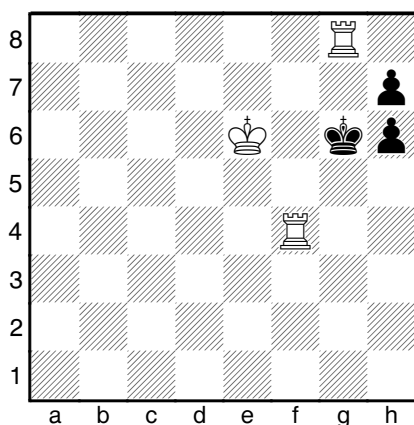
Vits bonde ska stå på rutan ...

2)



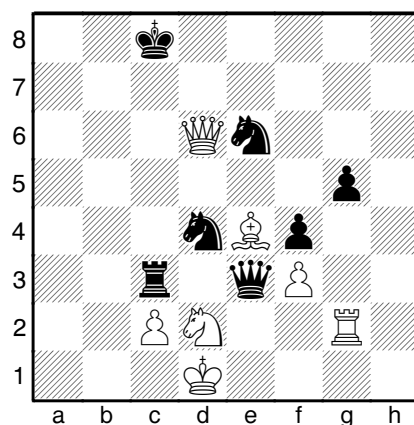
Vits bonde ska stå på rutan ...

3)



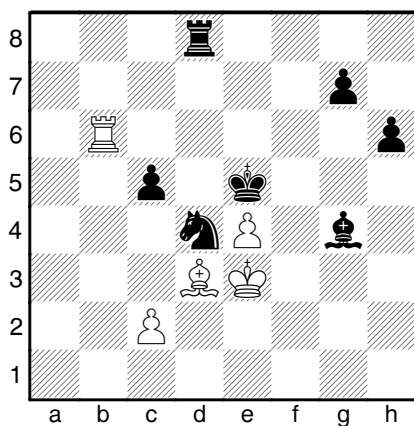
Vits bonde ska stå på rutan ...

4)



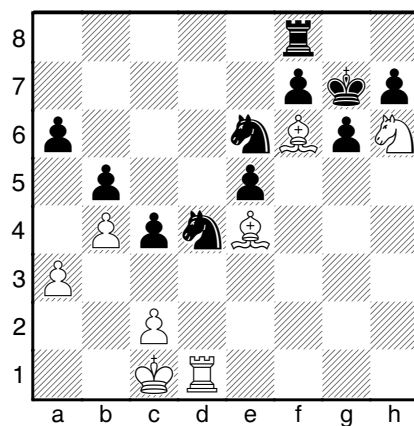
Vits bonde ska stå på rutan ...

5)



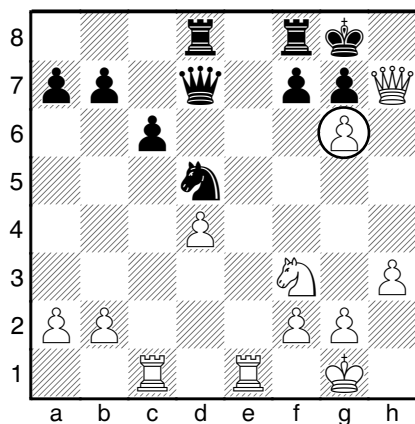
Vits bonde ska stå på rutan ...

6)



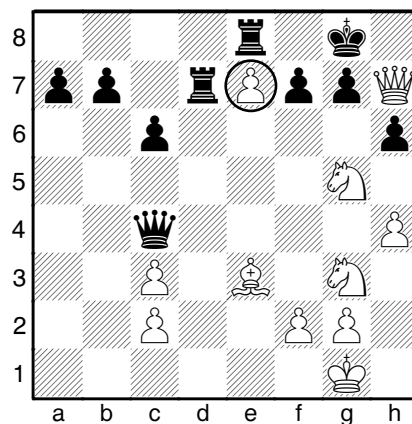
Vits bonde ska stå på rutan ...

1)



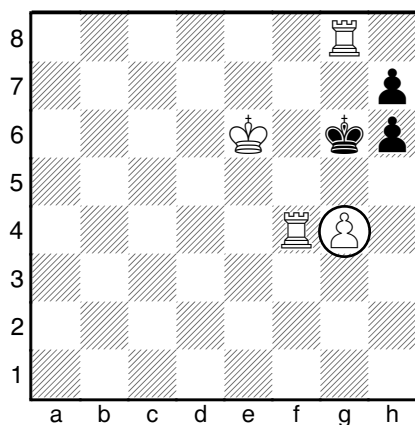
Vits bonde ska stå på rutan g6.

2)



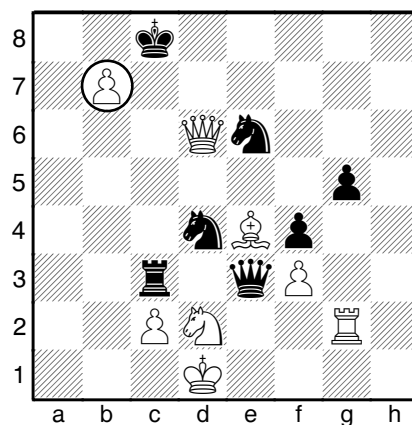
Vits bonde ska stå på rutan e7.

3)



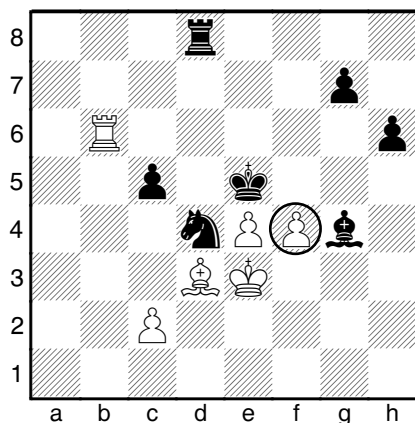
Vits bonde ska stå på rutan g4.

4)



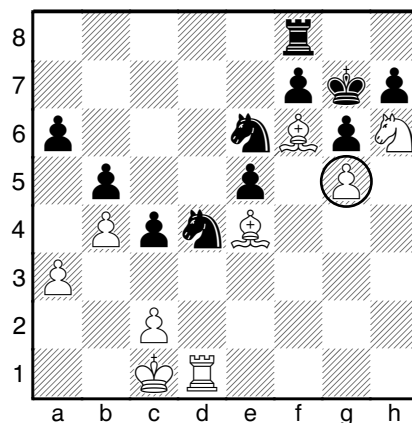
Vits bonde ska stå på rutan b7.

5)



Vits bonde ska stå på rutan f4.

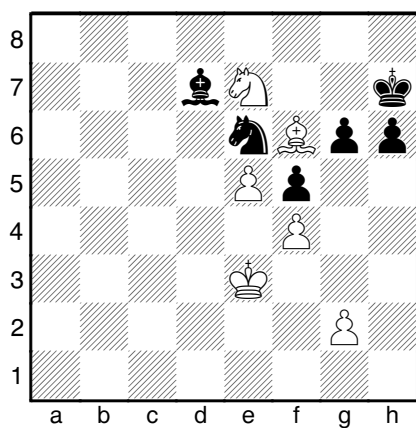
6)



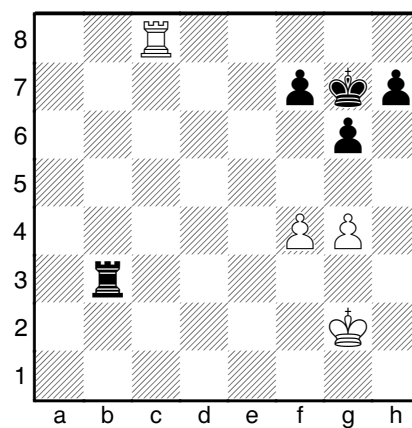
Vits bonde ska stå på rutan g5.

Vit drar och gör tre bondedrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

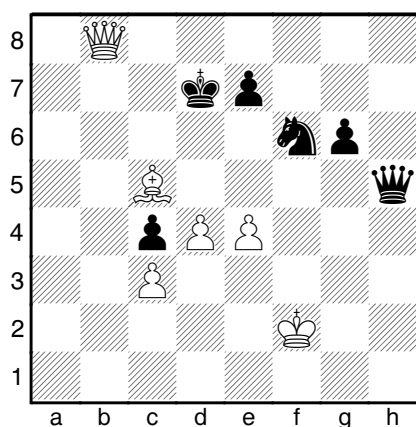
1)



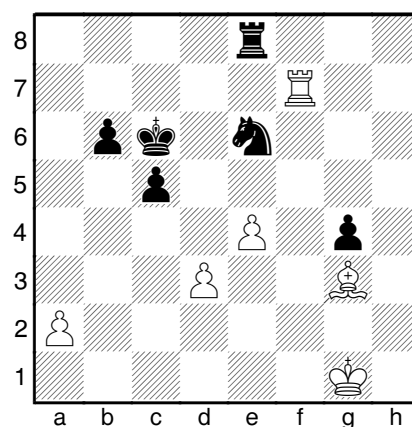
2)



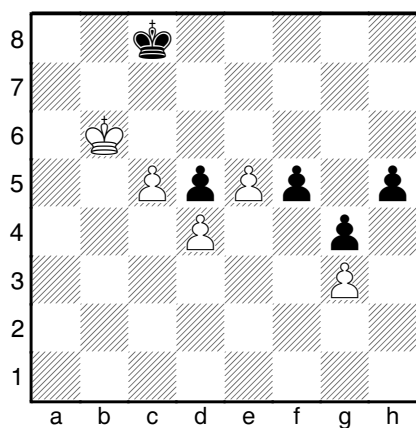
3)



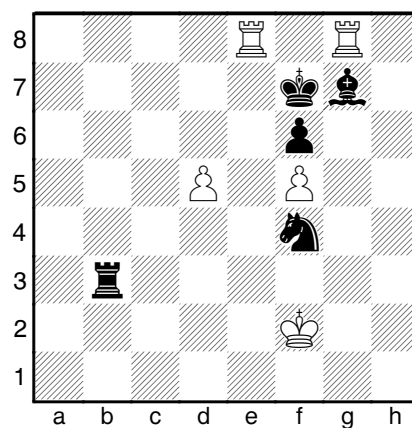
4)



5)



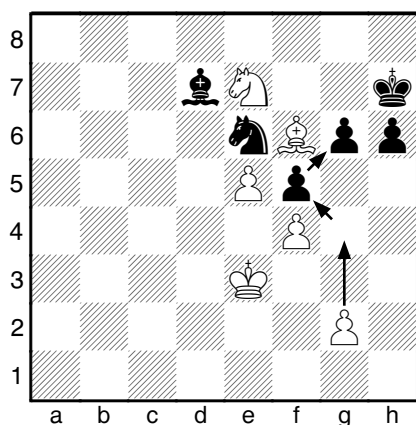
6)



Gå - Svar

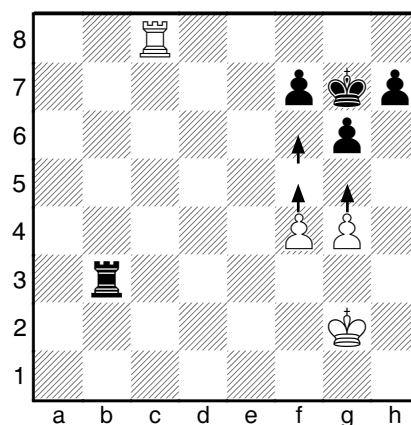


1)



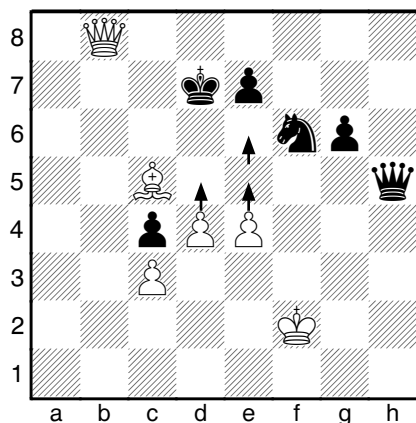
g2-g4xf5xg6 matt.

2)



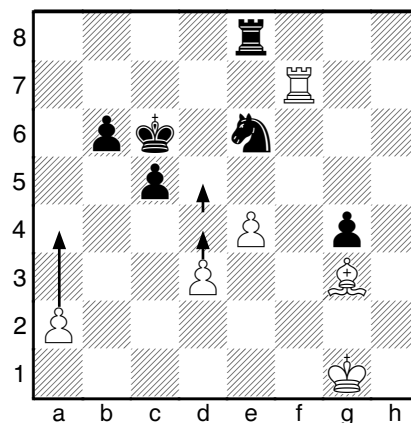
g4-g5 och f4-f5-f6 matt.

3)



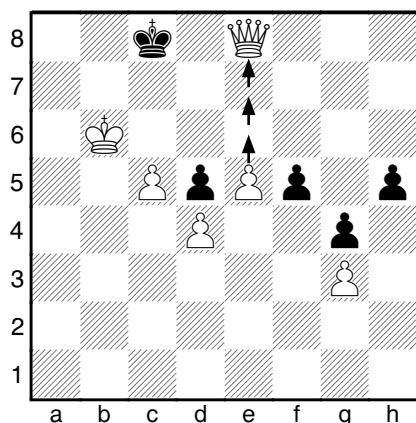
d4-d5 och e4-e5-e6 matt.

4)



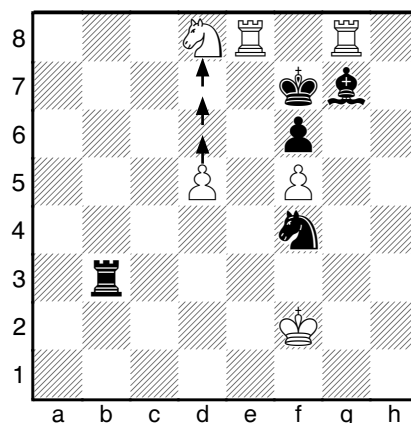
a2-a4 och d3-d4-d5 matt. (Bonden behövs på a4 för att kungen inte ska kunna smita.).

5)



e5-e6-e7-e8D matt. (Vit låter sin bonde förvandlas till en dam när den når åttonde raden.)

6)



d5-d6-d7-d8S matt. (Vit låter sin bonde förvandlas till en springare när den når åttonde raden.)

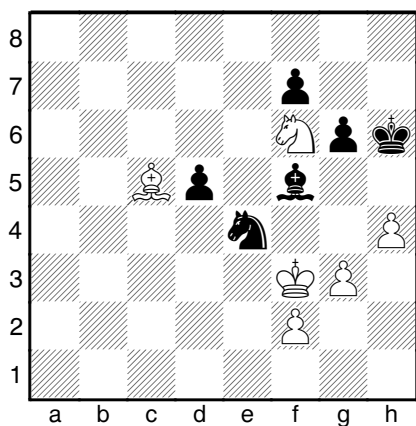


I diagrammen nedan ska vit göra ett löpardrag så den svarta kungen blir matt. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

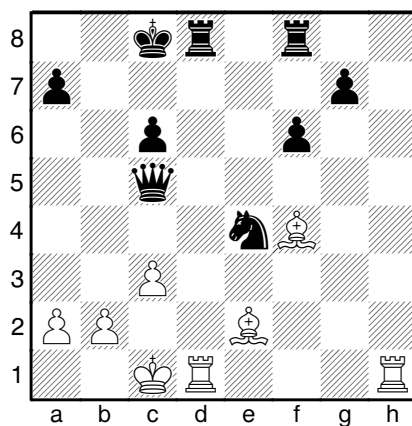
Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



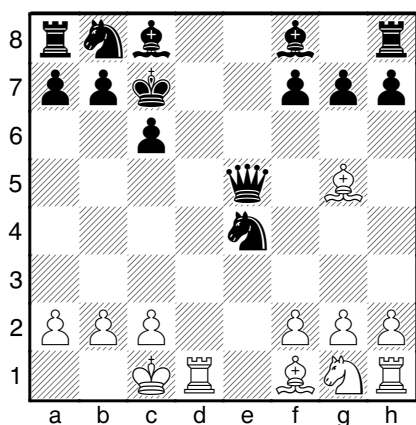
2)



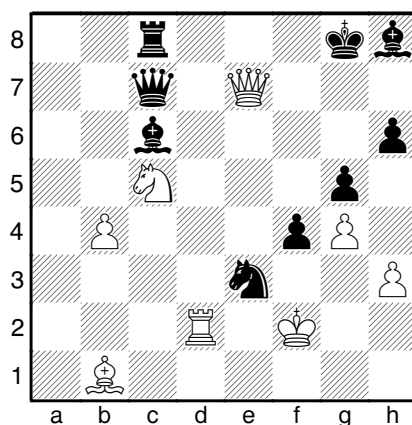
Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

3)



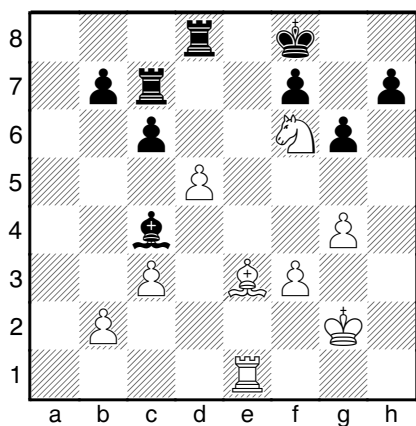
4)



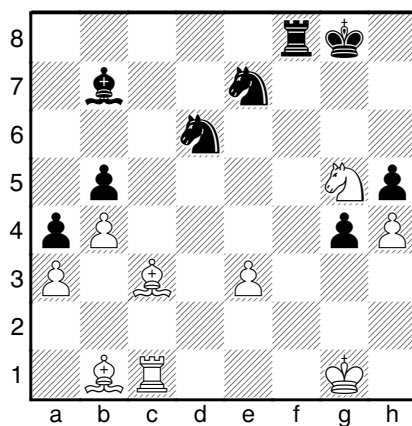
Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

5)



6)

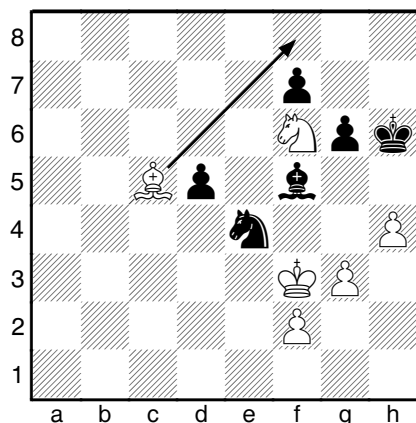


Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

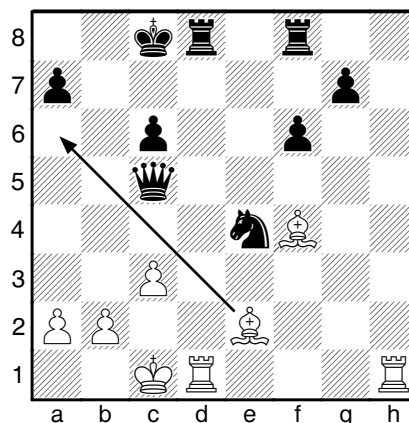


1)



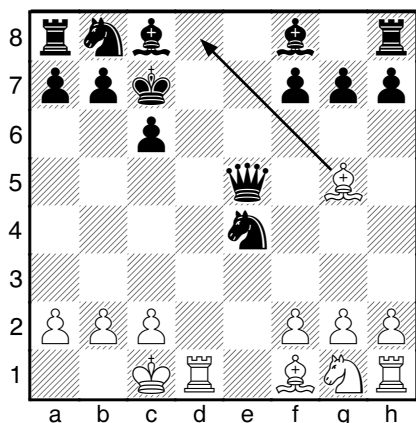
Vit ska spela Lc5-f8 matt. (Observera att Lc5-e3 inte fungerar eftersom kungen då kan fly till g7.)

2)



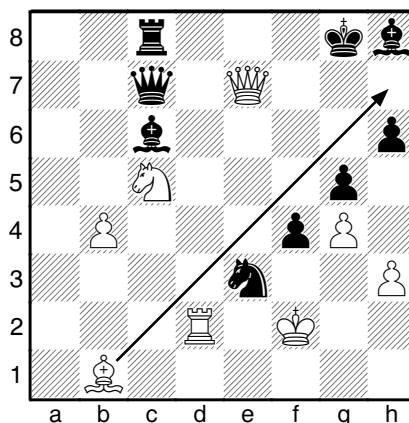
Vit ska spela Le2-a6 matt.

3)



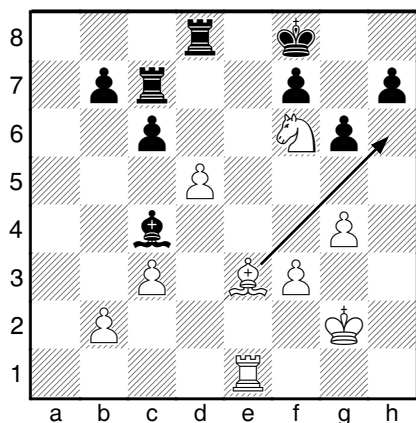
Vit ska spela Lg5-d8 matt.

4)



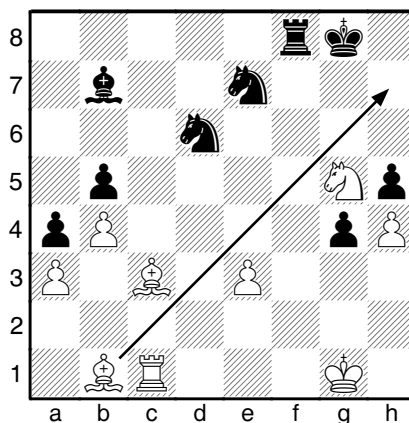
Vit ska spela Lb1-h7 matt. (Observera att Lb1-a2 inte fungerar eftersom svart då kan spela till exempel Se3-d5.)

5)



Vit ska spela Le3-h6 matt. (Observera att Le3-c5 inte fungerar eftersom kungen då kan smita till g7.)

6)



Vit ska spela Lb1-h7 matt.

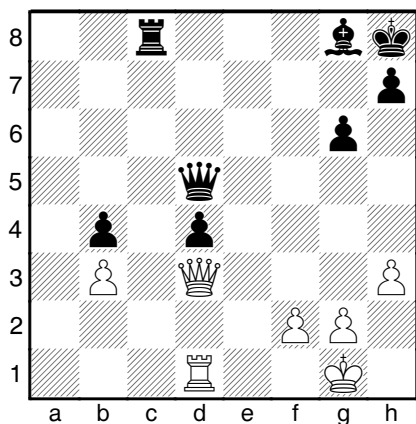
Sätta in

DÖRRMATT



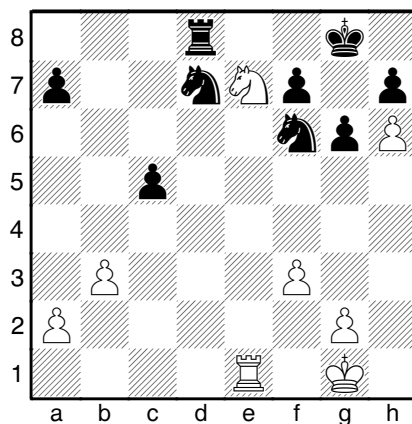
Schackma Gandhi har glömt en vit löpare i mattbilderna. Rita in ett L i diagrammen där löparen ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



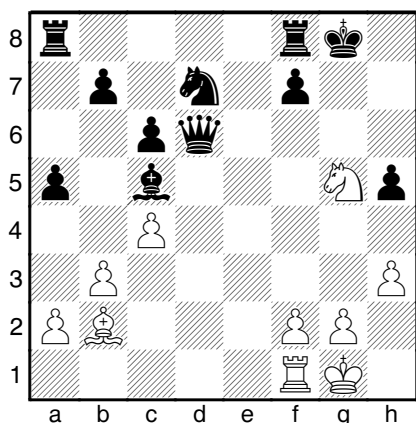
Vits löpare ska stå på rutan ...

2)



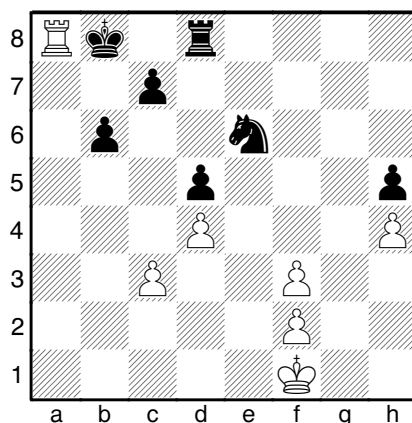
Vits löpare ska stå på rutan ...

3)



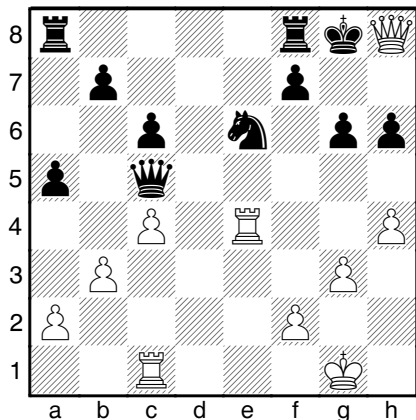
Vits löpare ska stå på rutan ...

4)



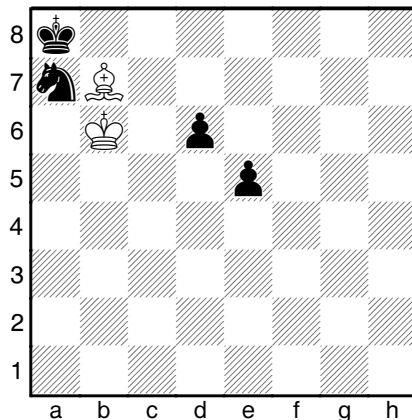
Vits löpare ska stå på rutan ...

5)



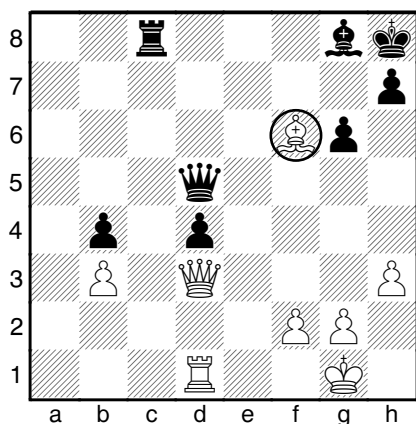
Vits löpare ska stå på rutan ...

6)



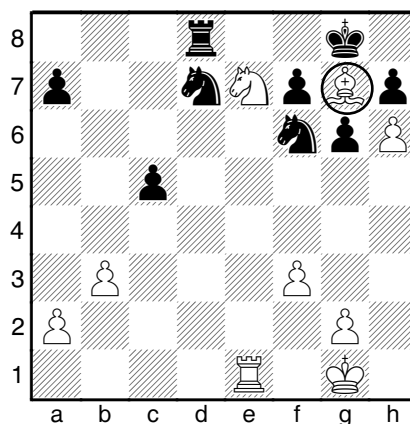
Vits löpare ska stå på rutan ...

1)



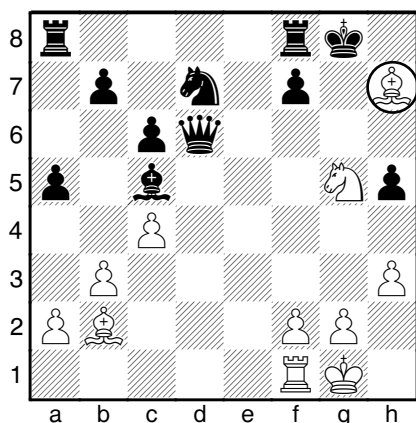
Vits löpare ska stå på rutan f6.

2)



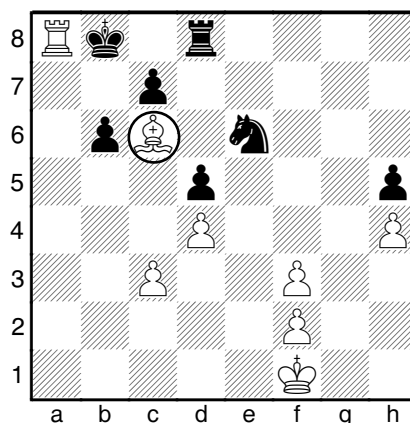
Vits löpare ska stå på rutan g7.

3)



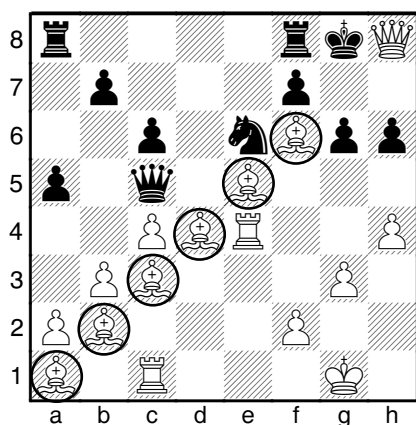
Vits löpare ska stå på rutan h7.

4)



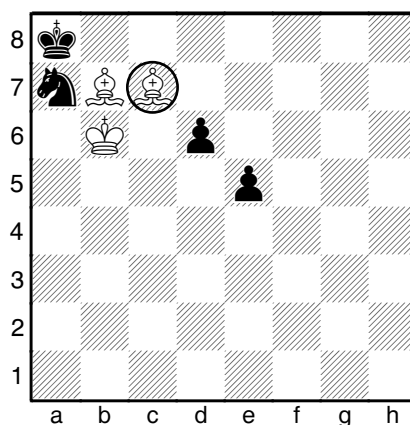
Vits löpare ska stå på rutan c6.

5)



Vits löpare ska stå någonstans på diagonalen a1-g7.

6)



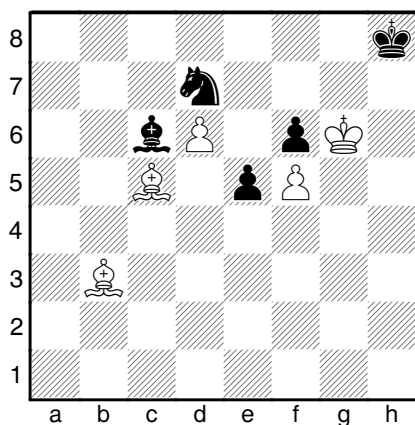
Vits löpare ska stå på rutan c7.



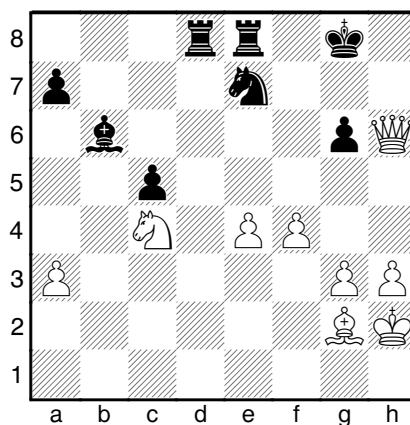
Vit drar och gör tre löpardrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

Tips – börja med att leta efter var en löpare måste stå för att det ska vara matt.

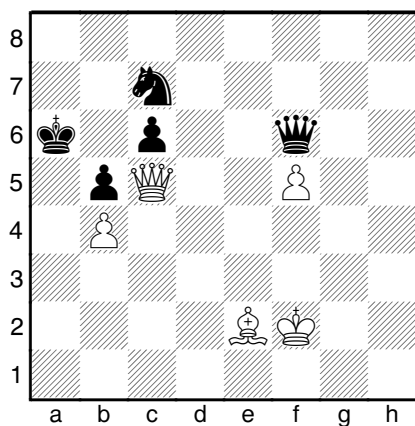
1)



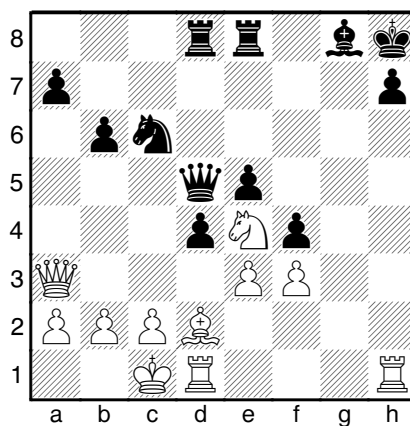
2)



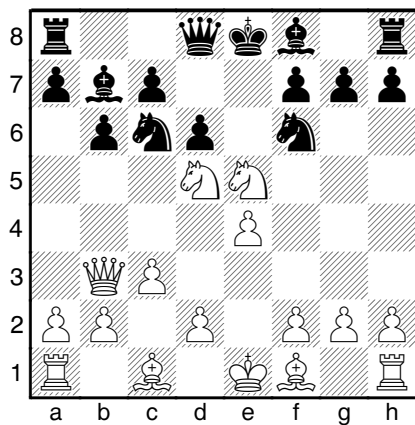
3)



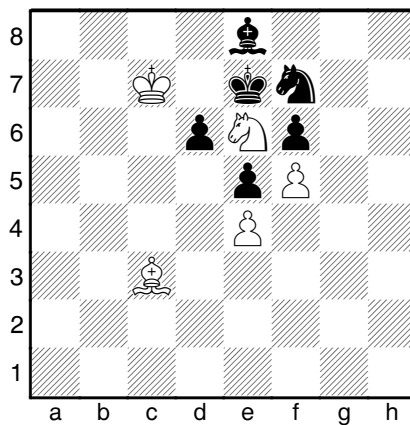
4)



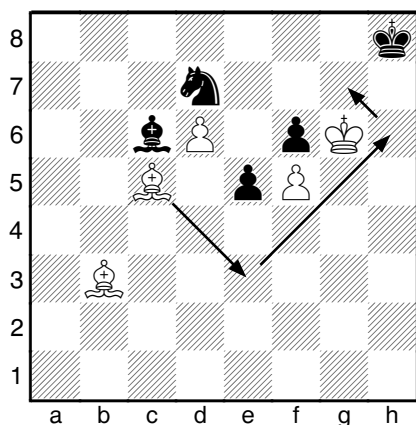
5)



6)

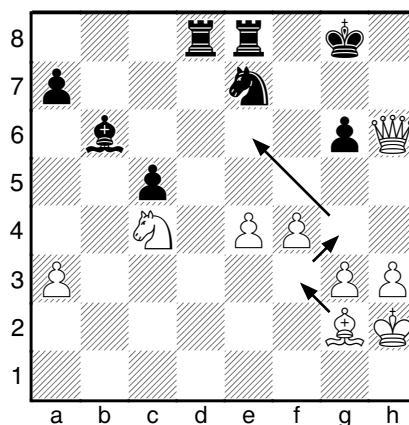


1)



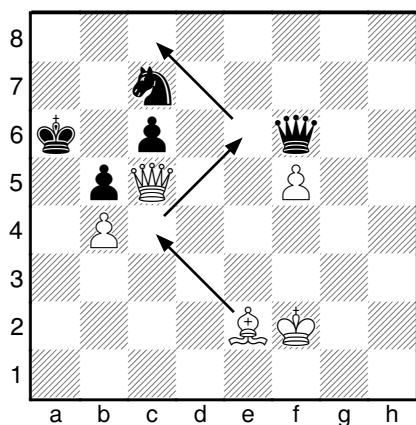
Lc5-e3-h6-g7. (Observera att det inte går att slå på f6 med löparen eftersom springaren på d7 garderar bonden.)

2)



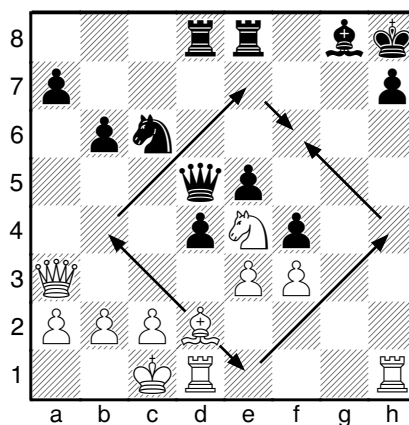
Lg2-f3-g4-e6

3)



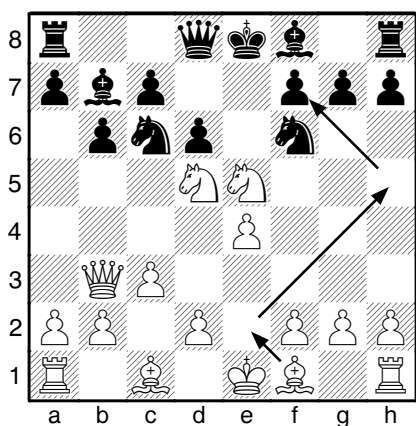
Le2-c4-e6-c8

4)



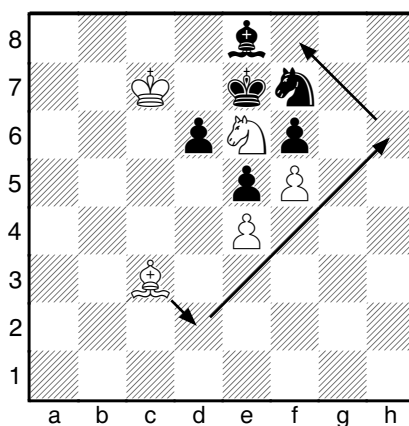
Ld2-e1-h4-f6 eller Ld2-b4-e7-f6

5)



Lf1-e2-h5xf7

6)



Lc3-d2-h6-f8. (Observera att det inte går att slå på d6 eftersom springaren på f7 garderar bonden.)

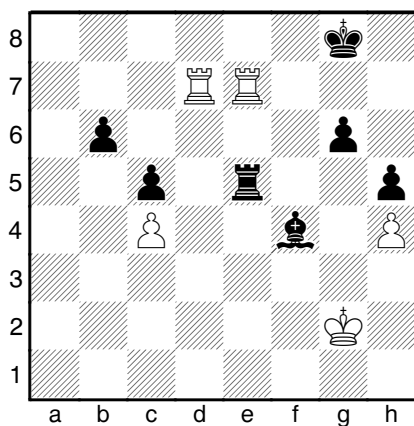


I diagrammen nedan ska vit göra ett torndrag så den svarta kungen blir matt. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

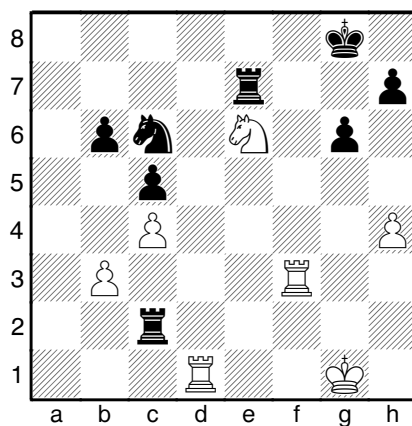
Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



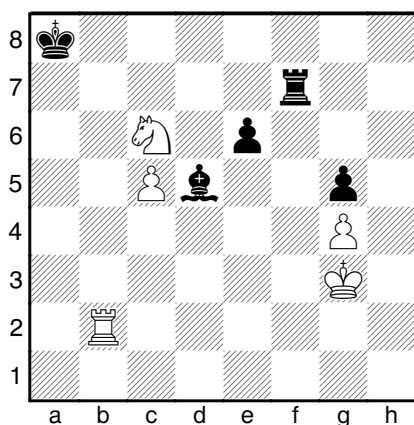
2)



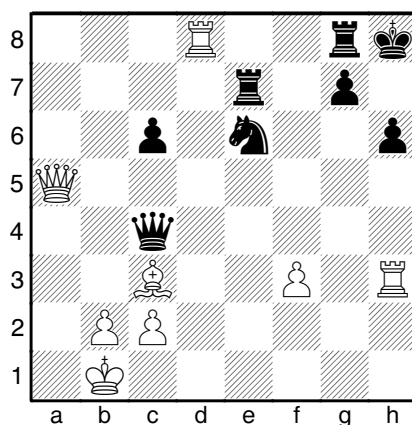
Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

3)



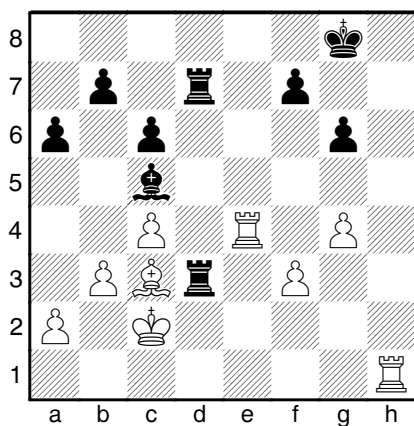
4)



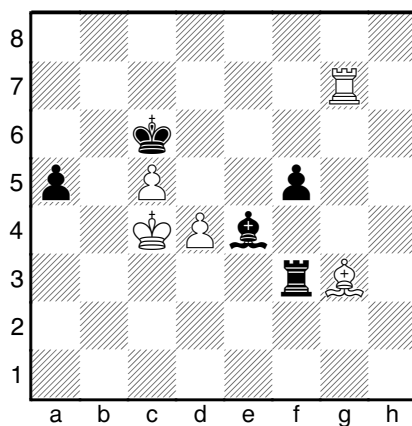
Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

5)



6)

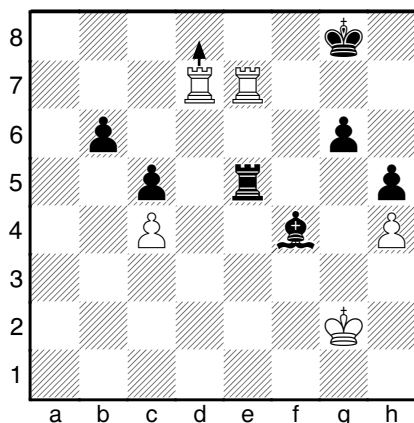


Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

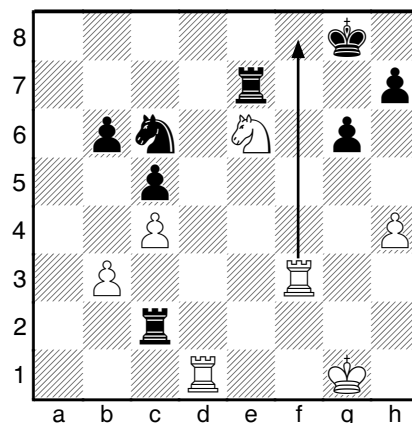


1)



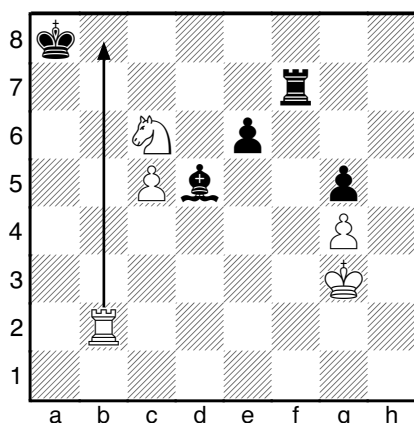
Vit ska spela Td7-d8 matt. (Observera att Te7-e8 inte fungerar, eftersom svarts torn på e5 då kan slå på e8.)

2)



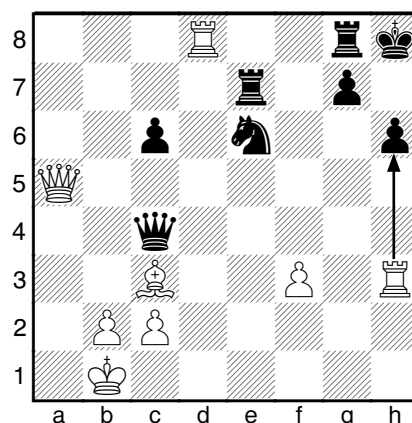
Vit ska spela Tf3-f8 matt. (Observera att Td1-d8 inte fungerar, eftersom springaren på c6 då kan slå på d8.)

3)



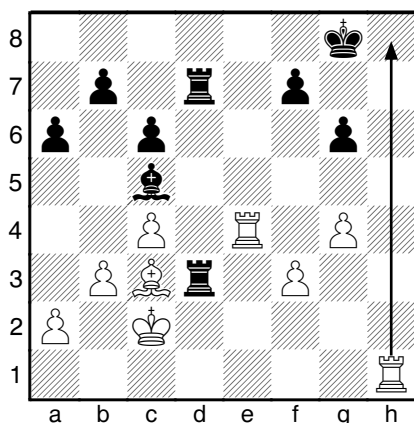
Vit ska spela Tb2-b8 matt.

4)



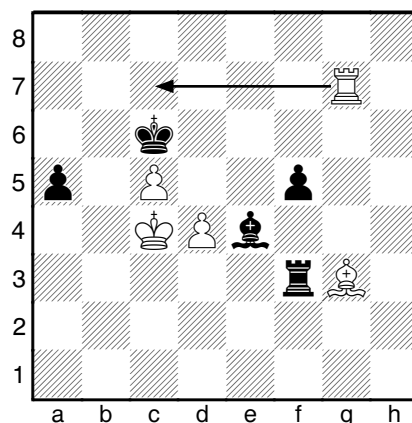
Vit ska spela Th3xh6 matt. (Observera att svart inte kan slå tornet med g7xh6, eftersom löparen på c3 då slår kungen.)

5)



Vit ska spela Th1-h8 matt.

6)

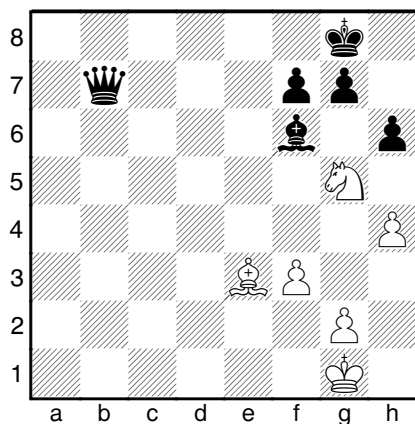


Vit ska spela Tg7-c7 matt.



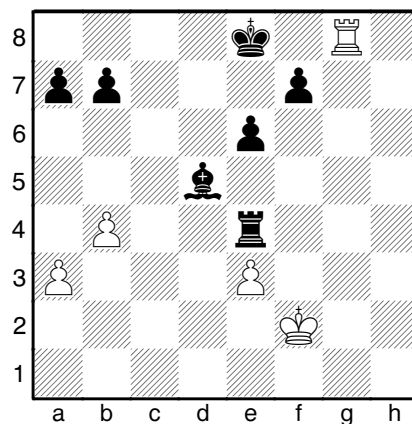
Schackma Gandhi har glömt ett vitt torn i mattbilderna. Rita in ett T i diagrammen där tornet ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



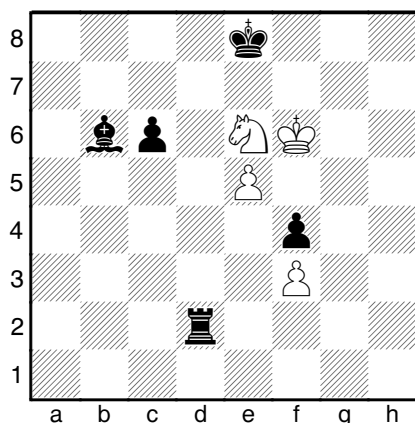
Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

2)



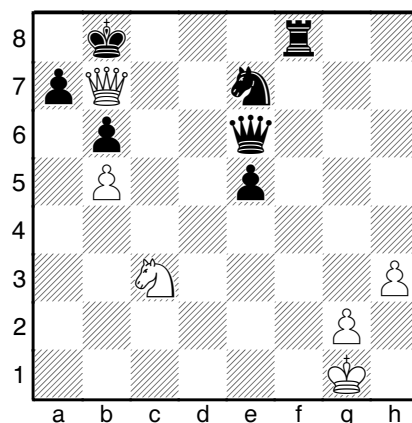
Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

3)



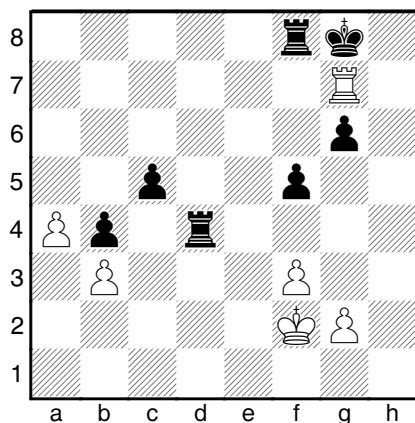
Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

4)



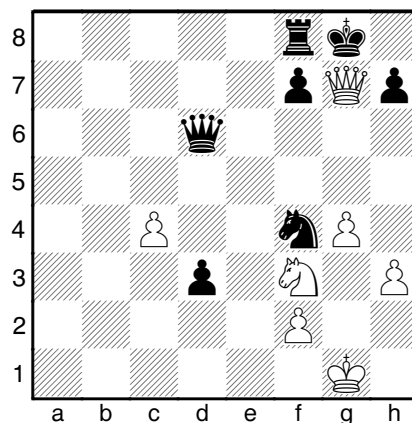
Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

5)



Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

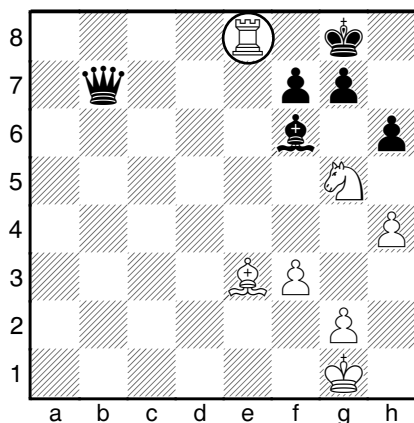
6)



Vits ♖ (T) ska stå på rutan ...

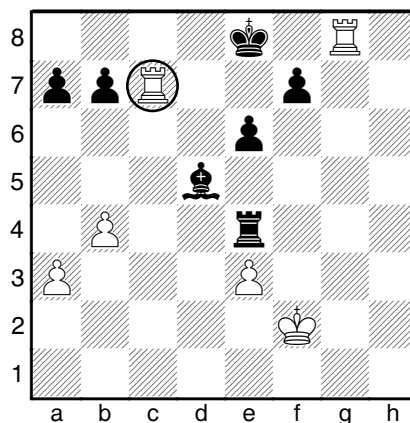


1)



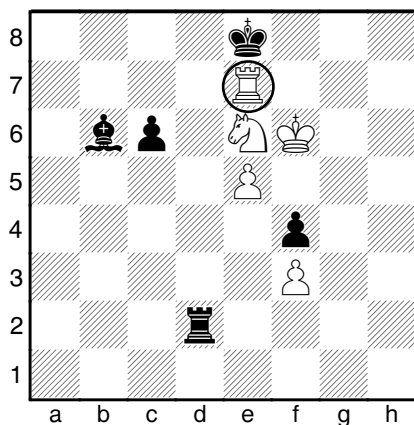
Vits ♔ ska stå på rutan e8.

2)



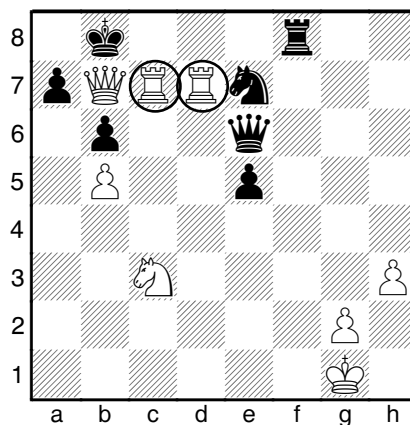
Vits ♔ ska stå på rutan c7.

3)



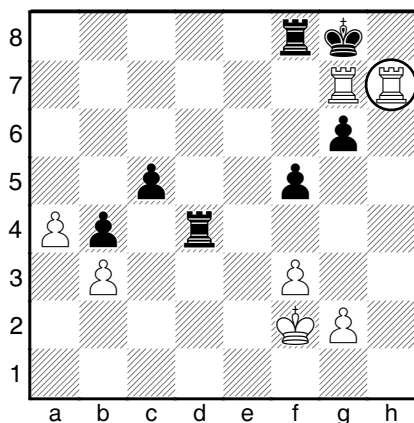
Vits ♔ ska stå på rutan e7. (Observera att tornet inte kan schacka längs med åttonde raden, eftersom kungen då kan smita till d7.)

4)



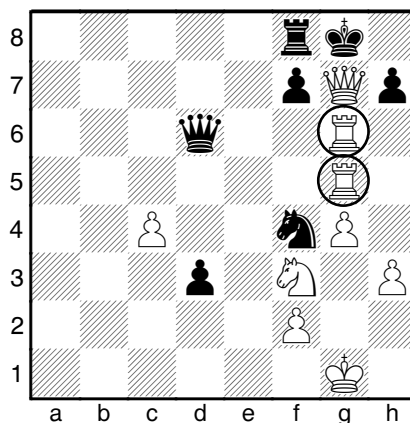
Vits ♔ ska stå på rutan c7 eller d7.

5)



Vits ♔ ska stå på rutan h7.

6)



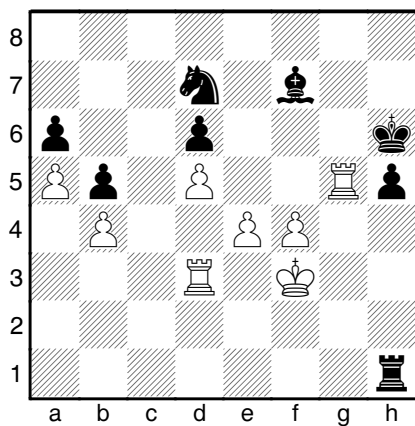
Vits ♔ ska stå på rutan g5 eller g6.



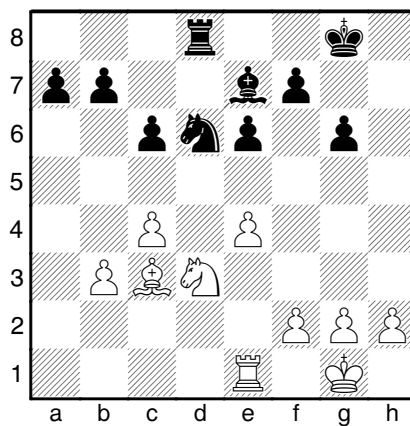
Vit drar och gör tre torndrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

Tips – börja med att leta efter var ett torn måste stå för att det ska vara matt.

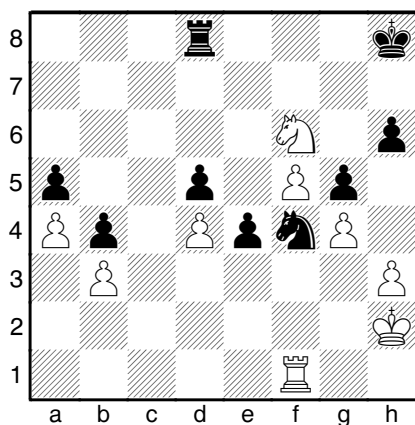
1)



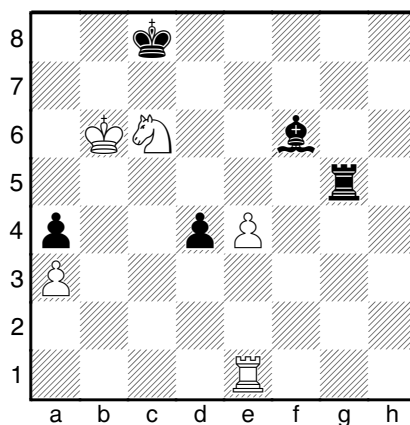
2)



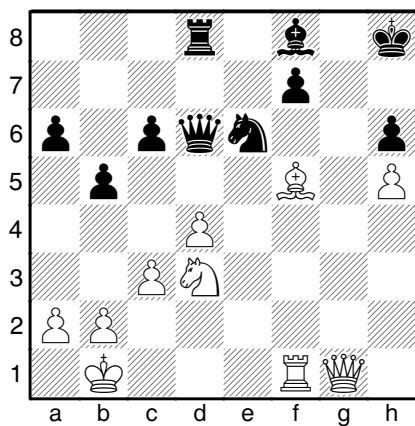
3)



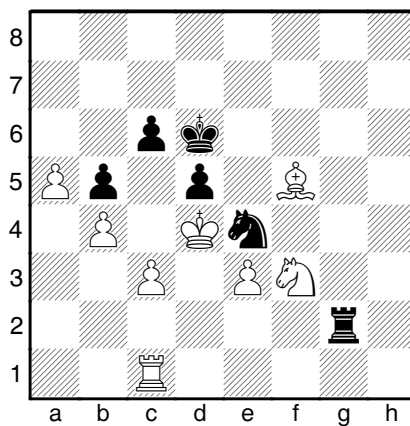
4)



5)

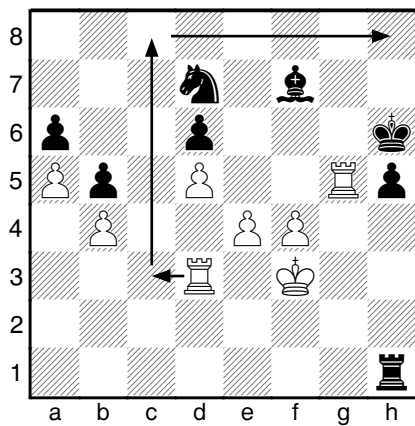


6)



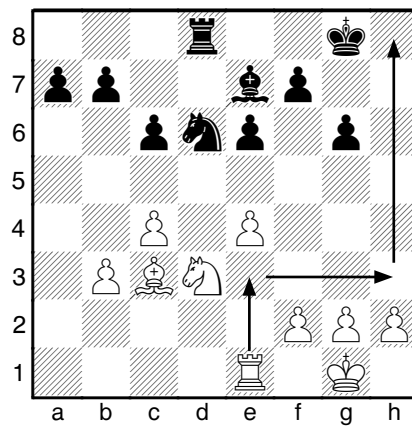


1)



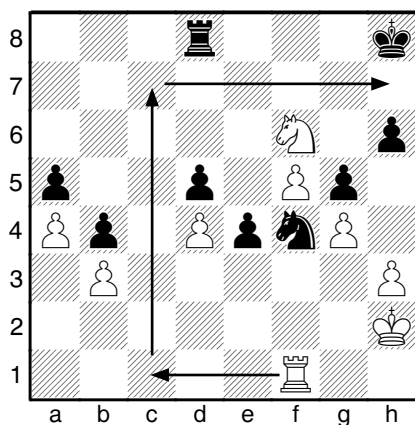
Td3-c3-c8-h8

2)



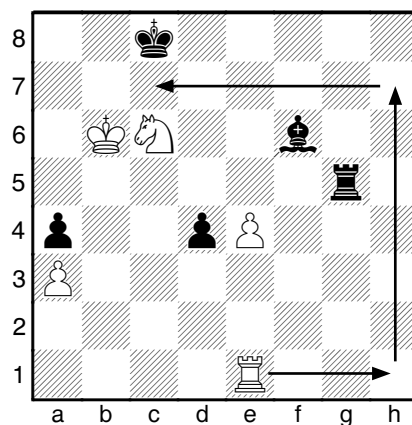
Te1-e3-h3-h8 (Löparen på c3 garderar tornet på h8.)

3)



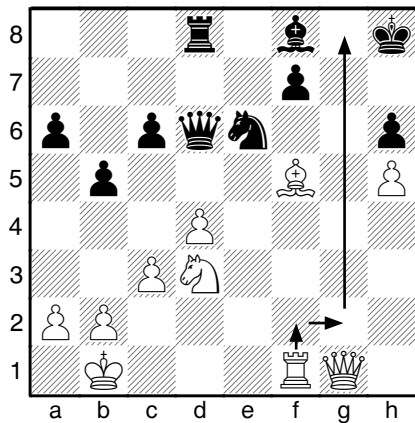
Tf1-c1-c7-h7

4)



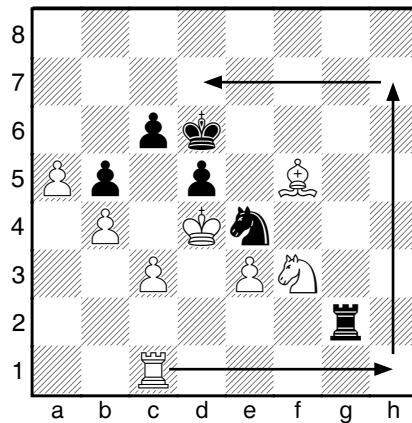
Te1-h1-h7-c7

5)



Tf1-f2-g2-g8

6)



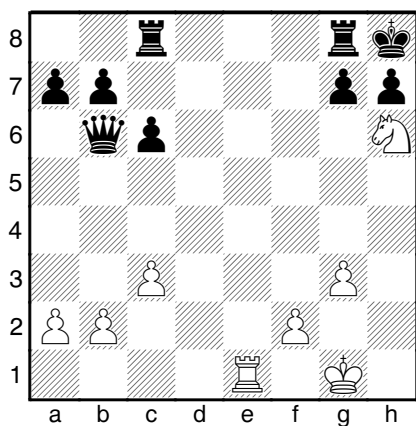
Tc1-h1-h7-d7

I diagrammen nedan ska vit göra ett springardrag så den svarta kungen blir matt. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

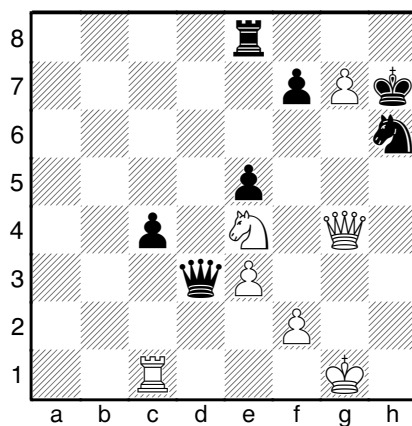
1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



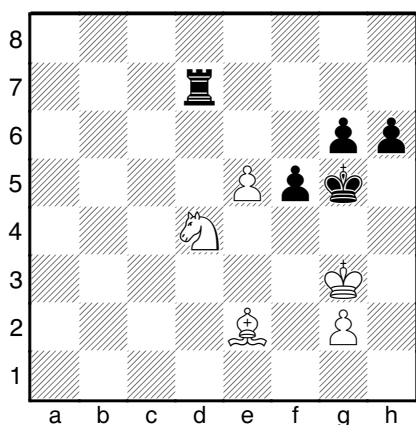
Vit ska spela ...

2)



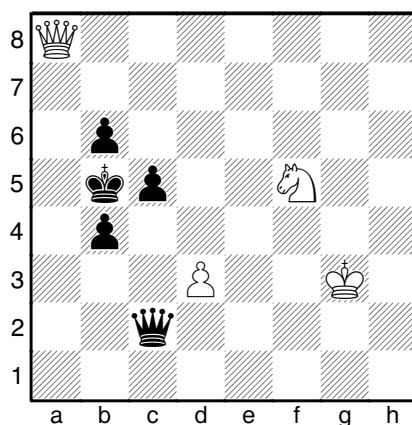
Vit ska spela ...

3)



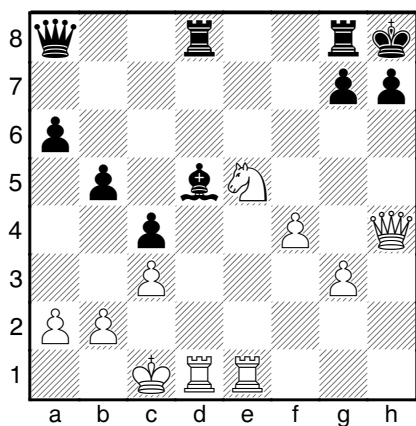
Vit ska spela ...

4)



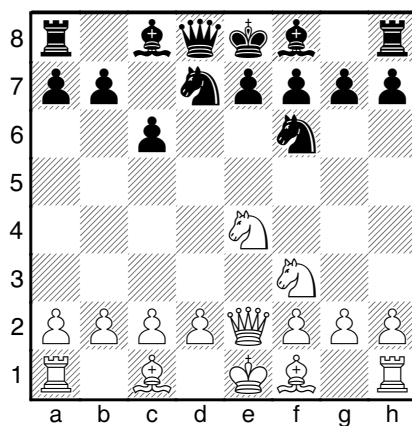
Vit ska spela ...

5)



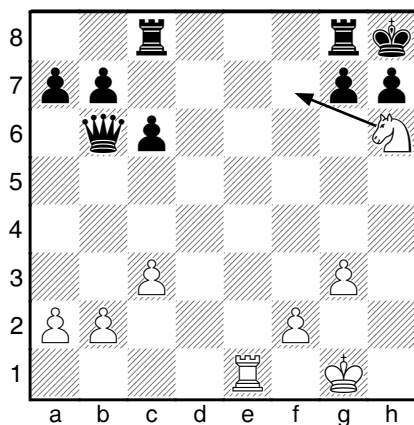
Vit ska spela ...

6)



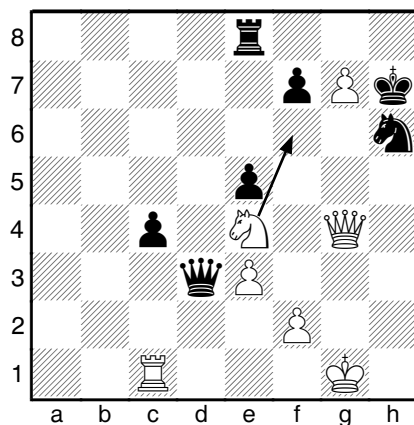
Vit ska spela ...

1)



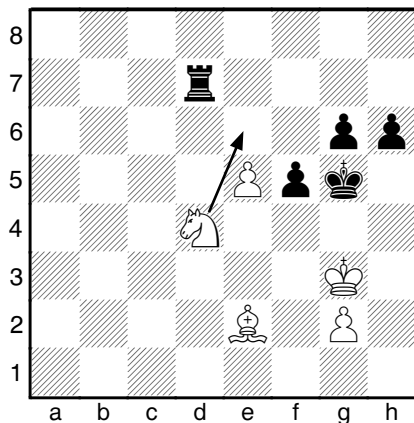
Vit ska spela Sh6-f7 matt.

2)



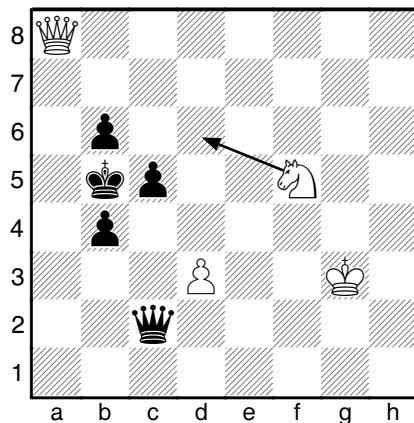
Vit ska spela Se4-f6 matt.

3)



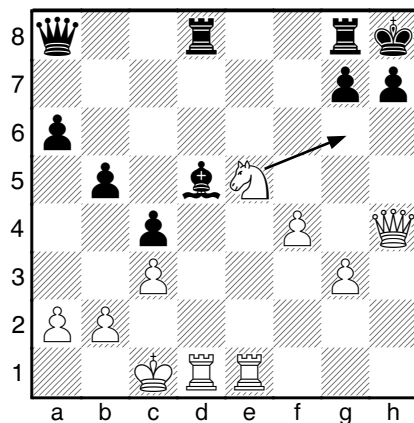
Vit ska spela Sd4-e6 matt. (Observera att Sd4-f3 inte fungerar, eftersom svarts kung då kan gå till h5.)

4)



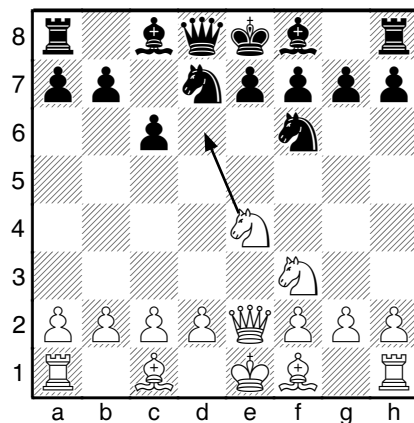
Vit ska spela Sf5-d6 matt.

5)



Vit ska spela Se5-g6 matt. (Observera att Se5-f7 inte fungerar, eftersom löparen på d5 då kan slå springaren.)

6)



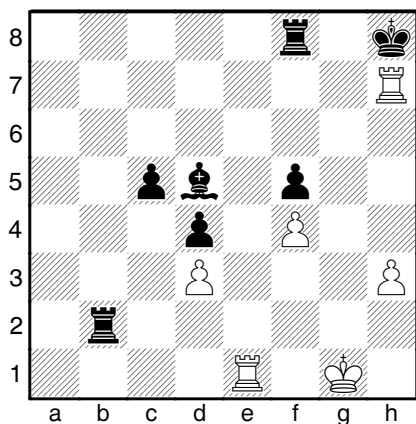
Vit ska spela Se4-d6 matt. (Observera att svart inte kan slå springaren med e7xd6, eftersom vits dam på e2 då kan slå svarts kung.)

Sätta in

TRASMATTA

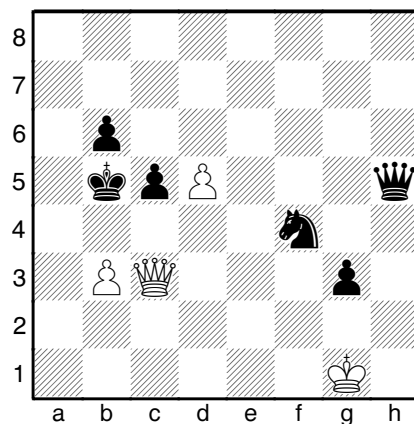
Schackma Gandhi har glömt en vit springare i mattbilderna. Rita in ett S i diagrammen där springaren ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



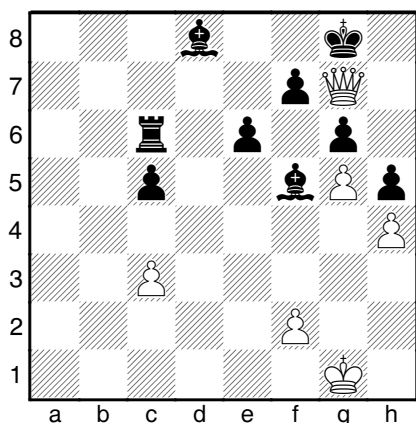
Vits springare ska stå på rutan ...

2)



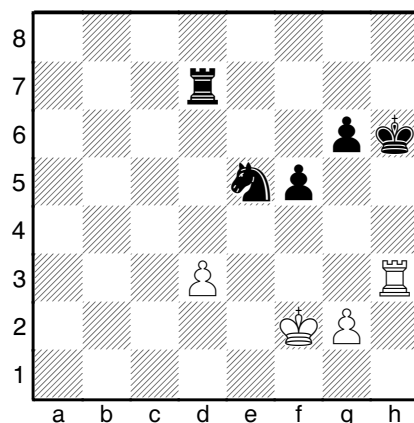
Vits springare ska stå på rutan ...

3)



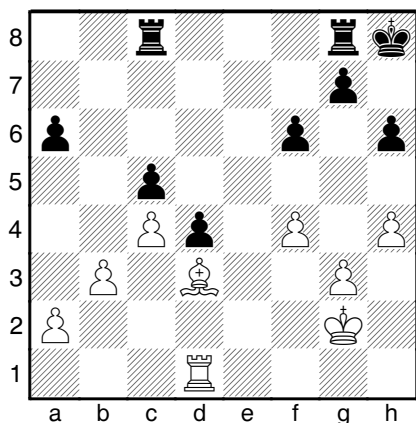
Vits springare ska stå på rutan ...

4)



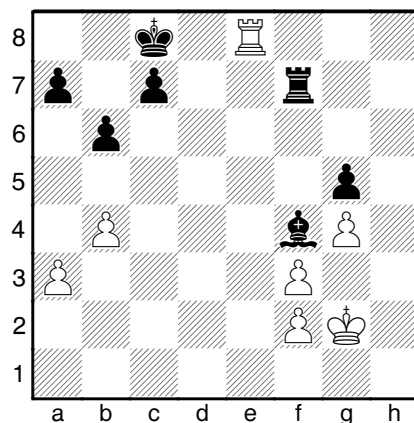
Vits springare ska stå på rutan ...

5)



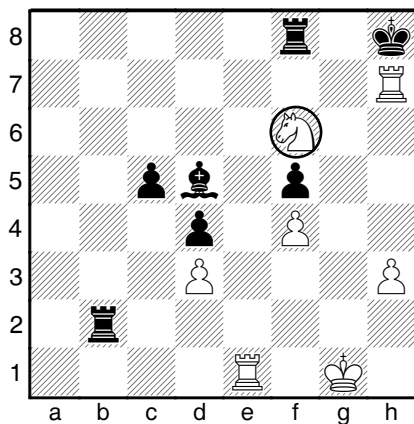
Vits springare ska stå på rutan ...

6)



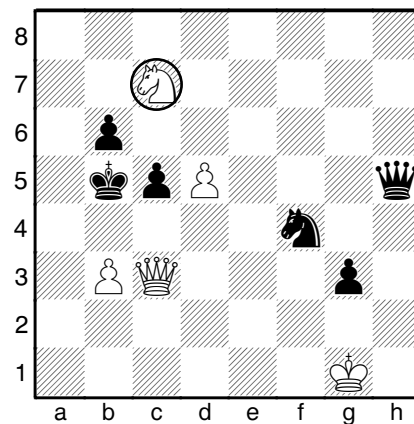
Vits springare ska stå på rutan ...

1)



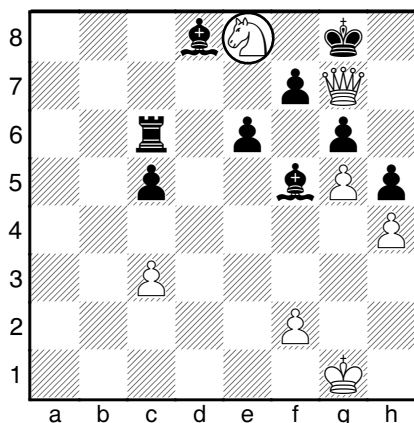
Vits springare ska stå på rutan f6.
(Observera att den inte kan slå på g5, eftersom kungen då kan smita till g8.)

2)



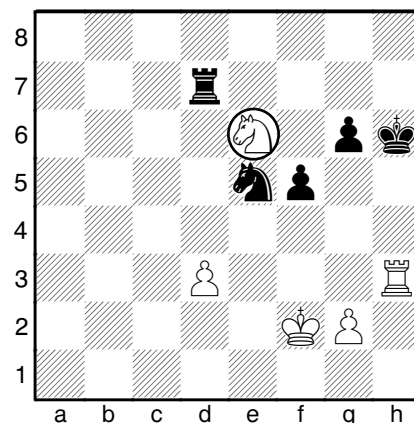
Vits springare ska stå på rutan c7. (Från c7 garderar springaren a6, förutom att den schackar svarts kung.)

3)



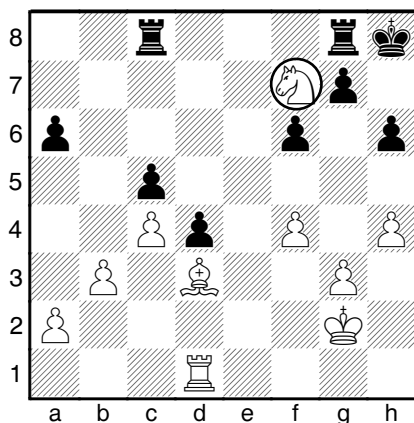
Vits springare ska stå på rutan e8.

4)



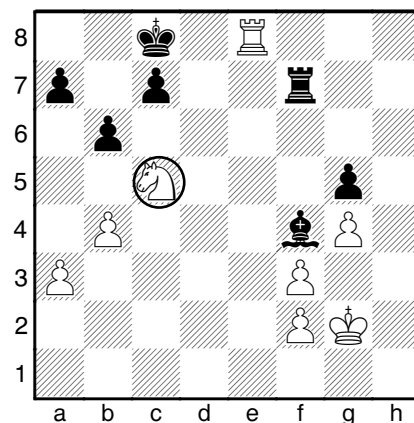
Vits springare ska stå på rutan e6.

5)



Vits springare ska stå på rutan f7.

6)

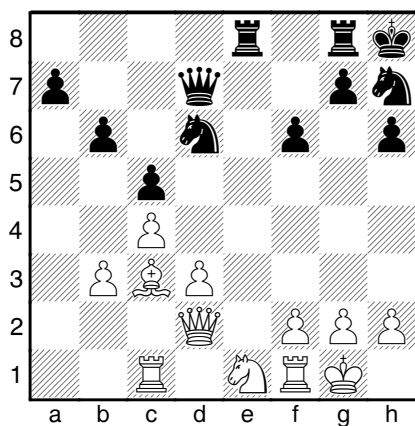


Vits springare ska stå på rutan c5.

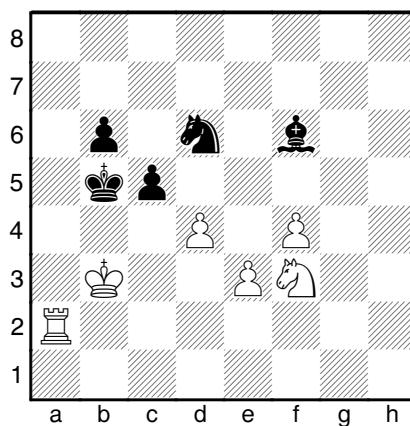
Vit drar och gör tre springardrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

Tips – börja med att leta efter var en springare måste stå för att det ska vara matt.

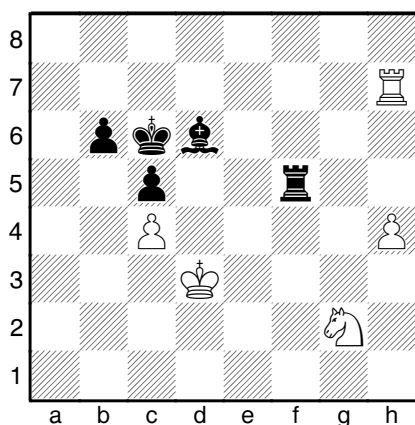
1)



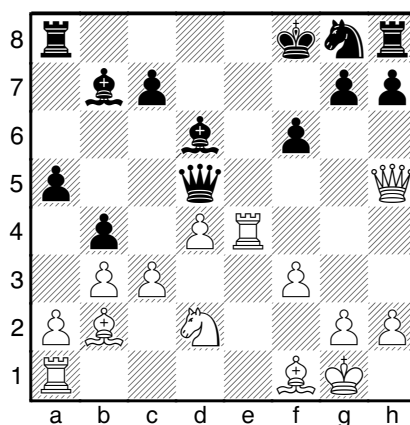
2)



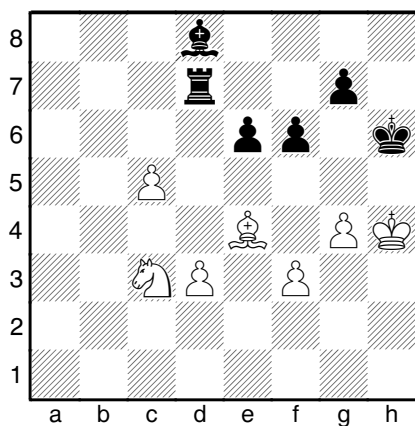
3)



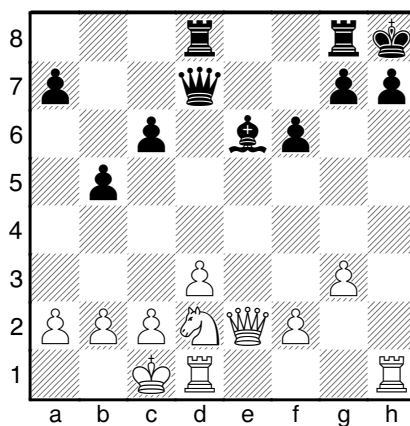
4)



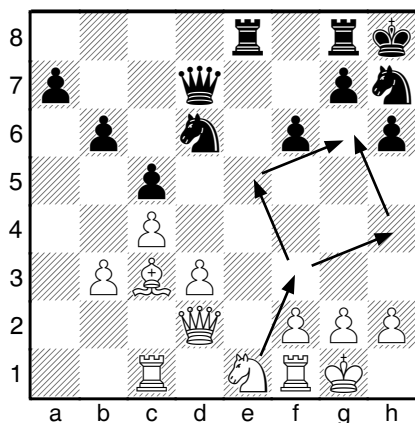
5)



6)

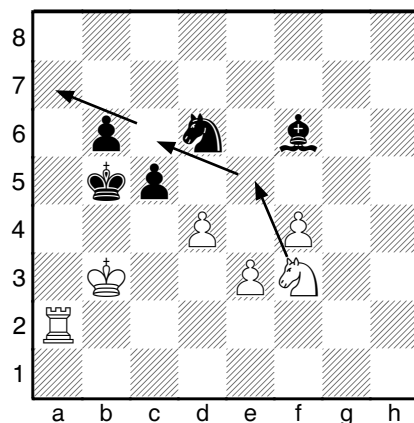


1)



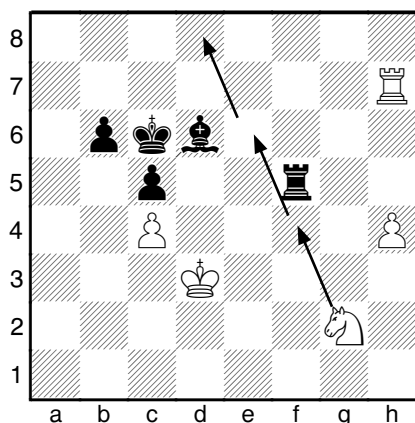
Se1-f3-h4-g6 eller Se1-f3-e5-g6

2)



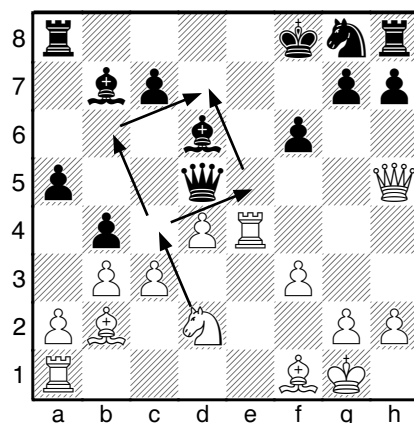
Sf3-e5-c6-a7

3)



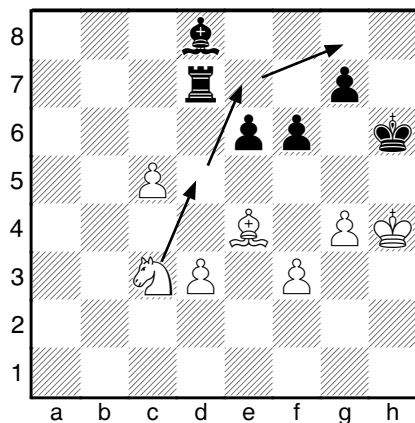
Sg2-f4-e6-d8

4)



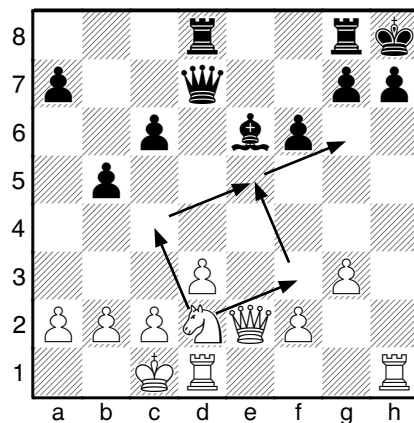
Sd2-c4-b6-d7 eller Sd2-c4-e5-d7

5)



Sc3-d5-e7-g8 (Observera att det inte går att spela Sc3-d5xf6-g8 eftersom kungen på h4 då hamnar i schack av löparen på d8.)

6)



Sd2-f3-e5-g6 eller Sd2-f3-h4-g6 eller Sd2-c4-e5-g6. (Bonden på h7 kan inte slå springaren, eftersom tornet på h1 då kan slå svarts kung på h8.)

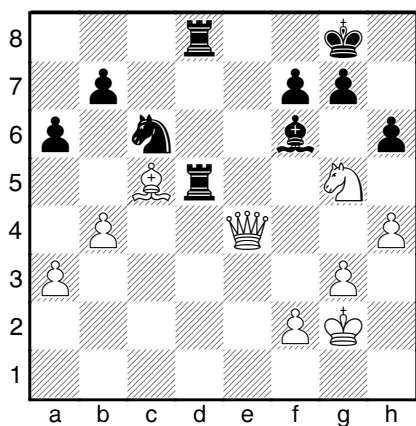


I diagrammen nedan ska vit göra ett damdrag så den svarta kungen blir matt. Rita draget i diagrammet eller skriv ner vits drag.

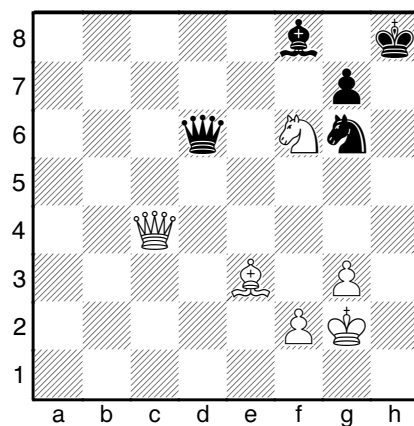
Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



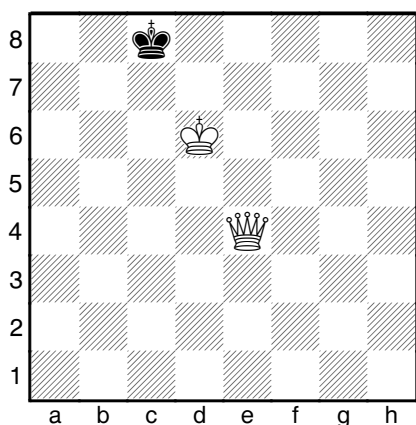
2)



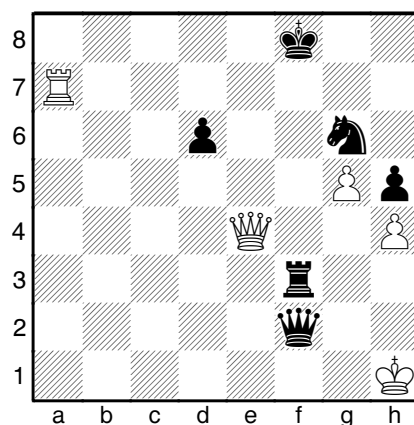
Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

3)



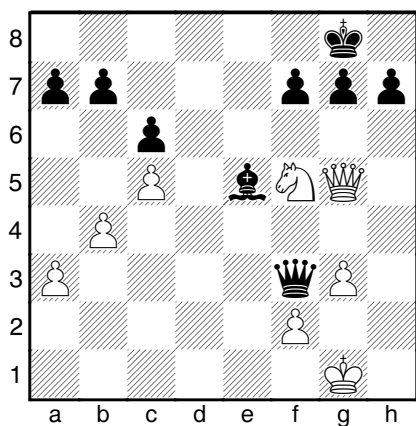
4)



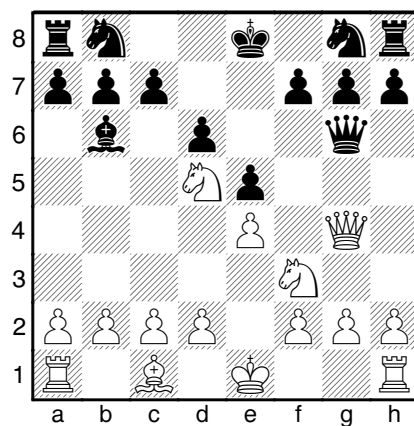
Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

5)



6)

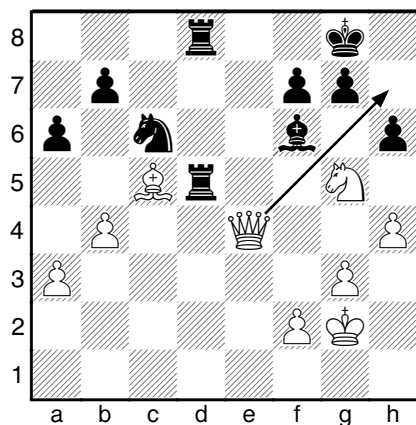


Vit ska spela ...

Vit ska spela ...

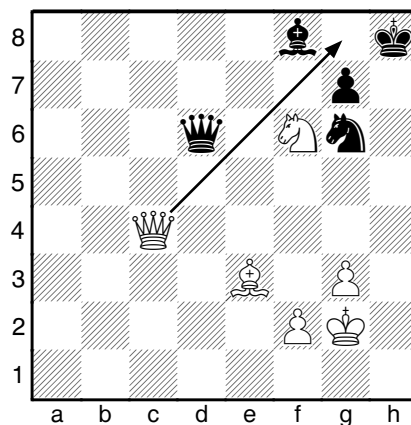


1)



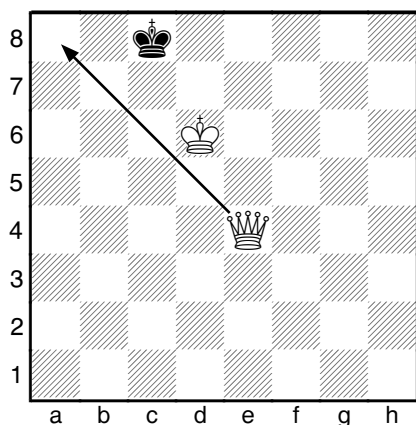
Vit ska spela De4-h7 matt. (Observera att löparen på c5 täcker f8.)

2)



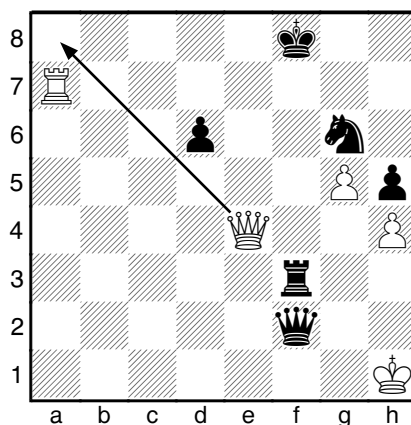
Vit ska spela Dc4-g8 matt.

3)



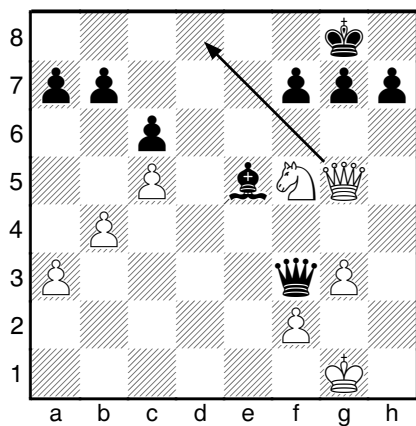
Vit ska spela De4-a8 matt. (Observera att De4-e8 inte fungerar, eftersom svarts kung då kan fly till b7.)

4)



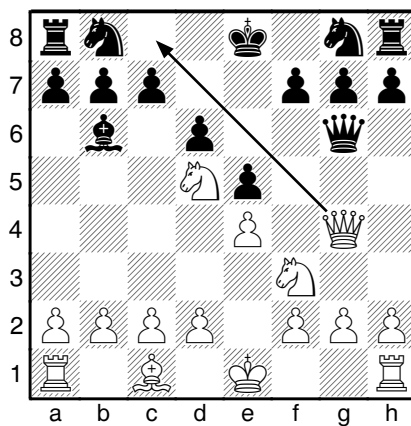
Vit ska spela De4-a8 matt.

5)



Vit ska spela Dg5-d8 matt. (Observera att det inte går att slå med damen på g7, eftersom löparen på e7 garderar bonden.)

6)



Vit ska spela Dg4-c8 matt.

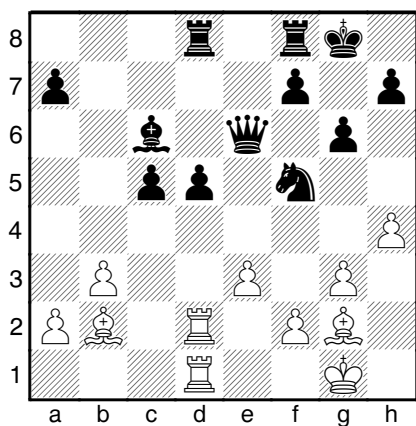
Sätta in

STUDSMATTA



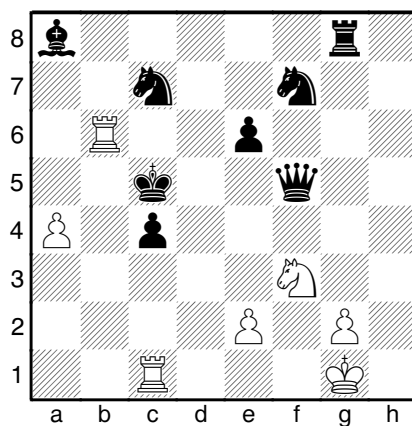
Schackma Gandhi har glömt en vit dam i mattbilderna. Rita in ett D i diagrammen där damen ska stå, eller skriv ner rutans koordinat.

1)



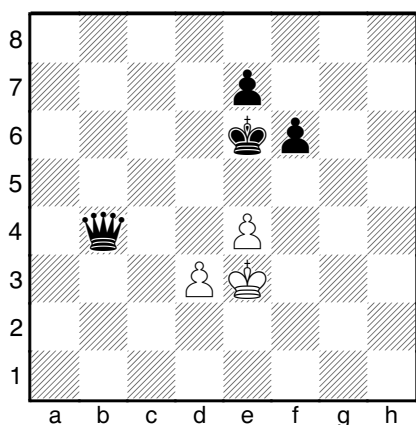
Vits dam ska stå på rutan ...

2)



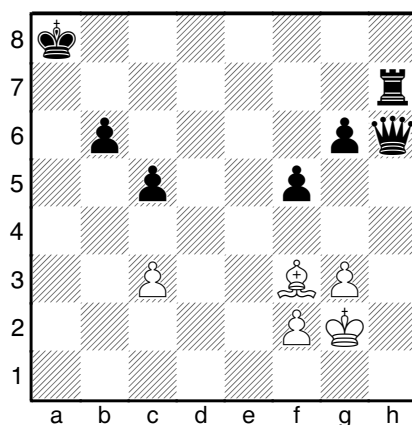
Vits dam ska stå på rutan ...

3)



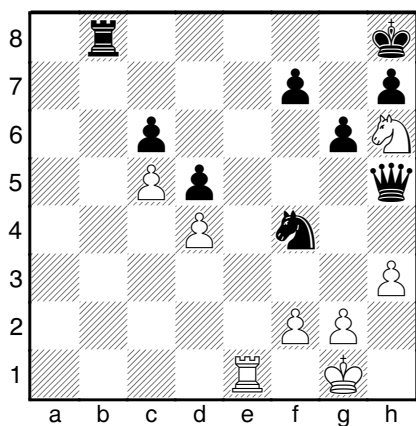
Vits dam ska stå på rutan ...

4)



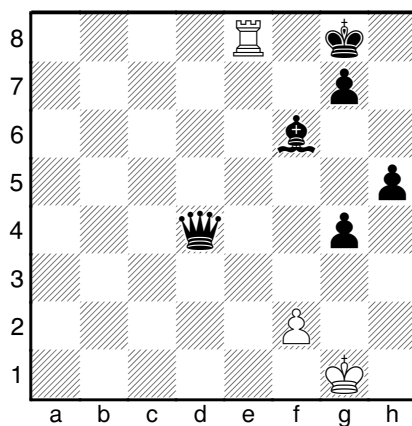
Vits dam ska stå på rutan ...

5)



Vits dam ska stå på rutan ...

6)



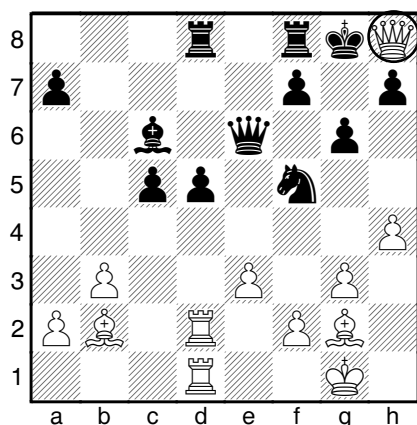
Vits dam ska stå på rutan ...

Sätta in - Svar

STUDSMATTA

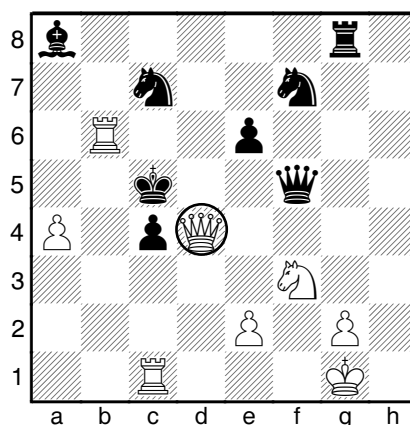


1)



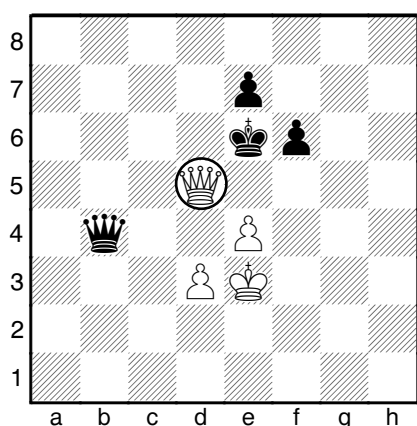
Vits dam ska stå på rutan h8. (Observera att den inte kan stå på g7, eftersom springaren på f5 då kan slå damen.)

2)



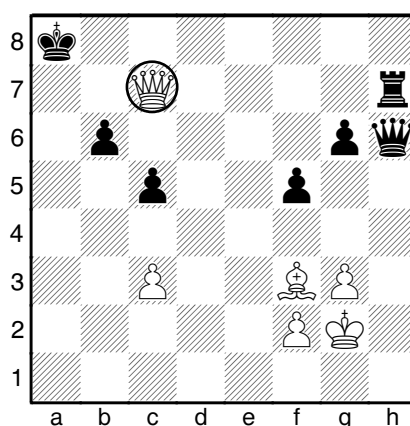
Vits dam ska stå på rutan d4.

3)



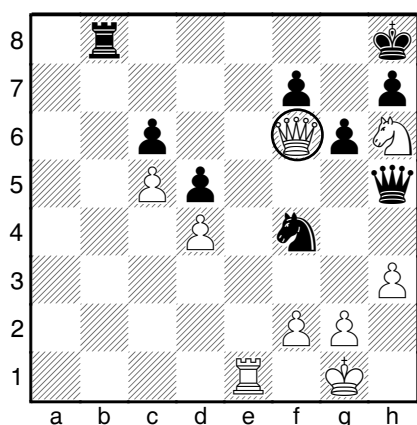
Vits dam ska stå på rutan d5.

4)



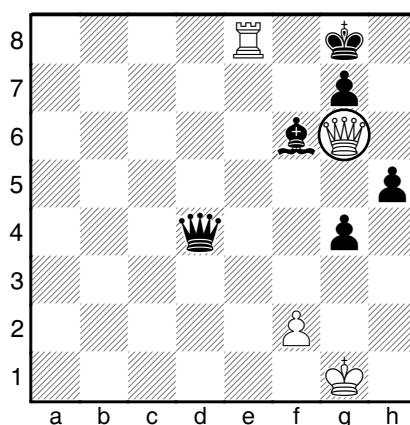
Vits dam ska stå på rutan c7. (Observera att den inte kan stå på b7, eftersom tornet på h7 då kan slå damen.)

5)



Vits dam ska stå på rutan f6.

6)



Vits dam ska stå på rutan g6.

Gå

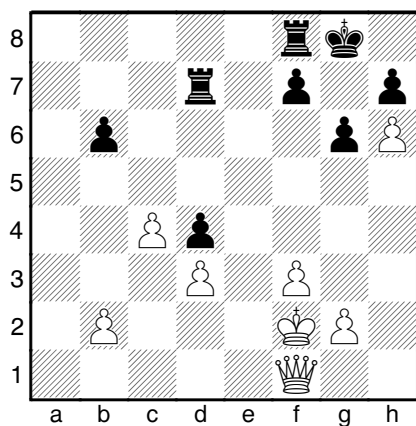
STUDSMATTA



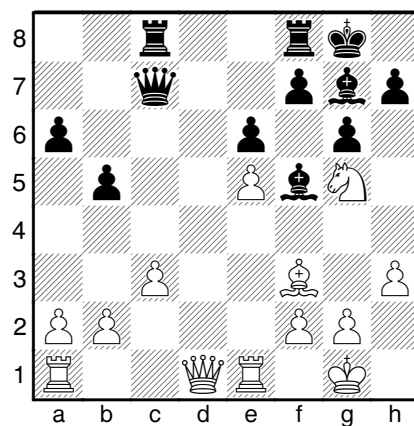
Vit drar och gör tre damdrag på rad så svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

Tips - börja med att leta efter var en dam måste stå för att det ska vara matt.

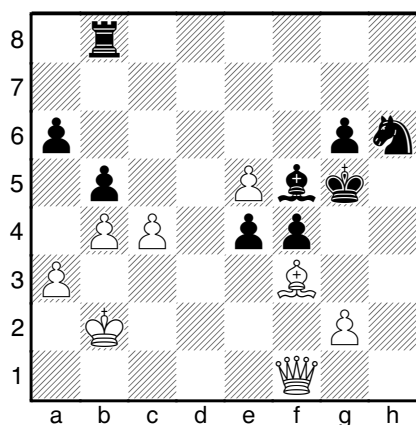
1)



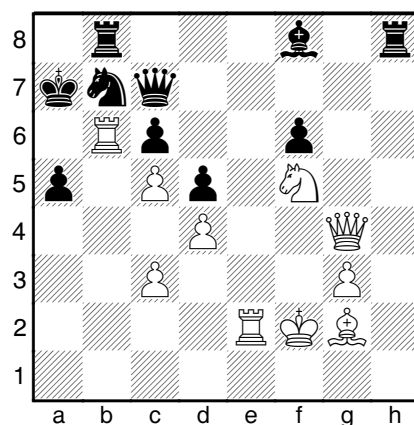
2)



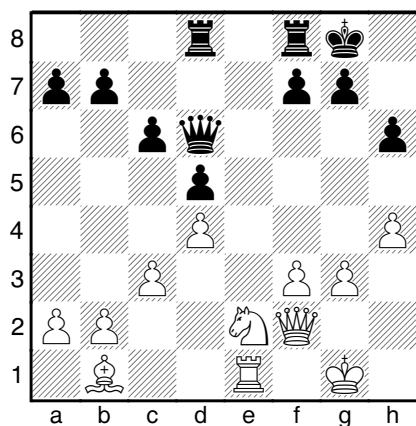
3)



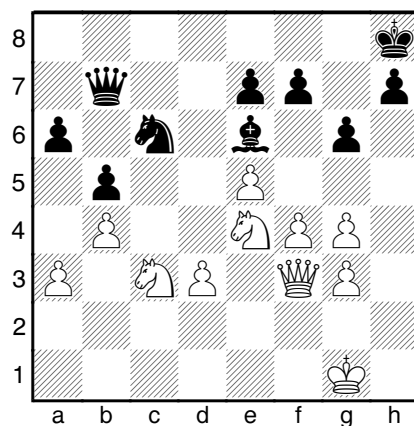
4)



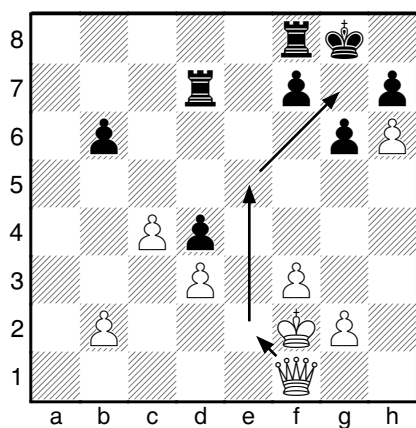
5)



6)

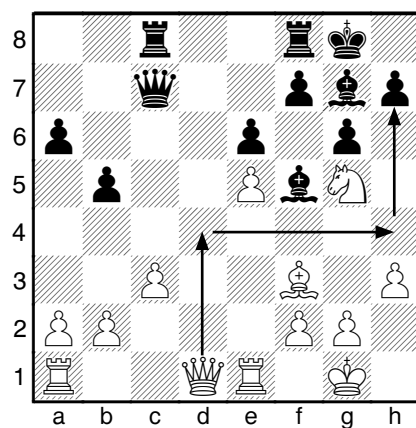


1)



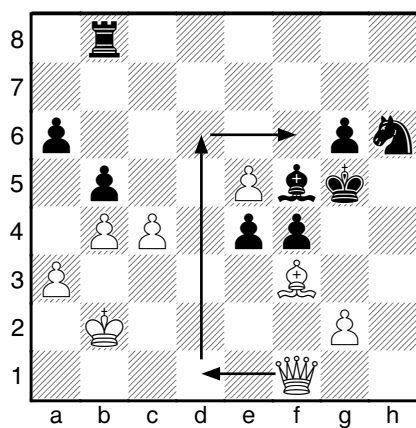
Df1-e2-e5-g7

2)



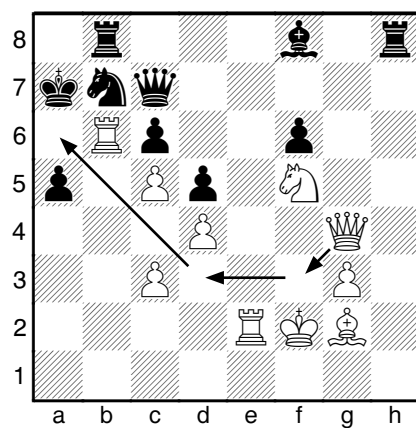
Dd1-d4-h4xh7

3)



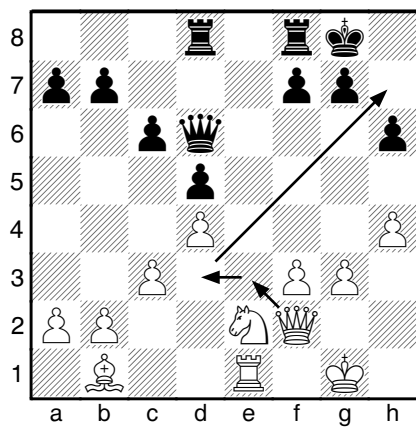
Df1-d1-d6-f6

4)



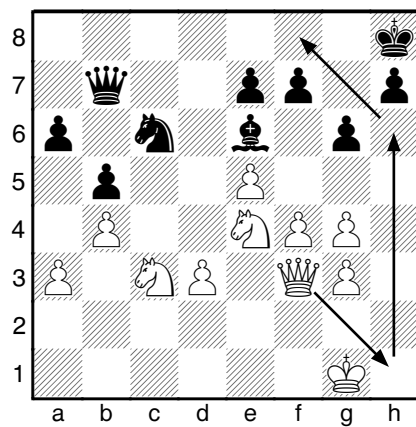
Dg4-f3-d3-a6

5)



Df2-e3-d3-h7

6)



Df3-h1-h6-f8

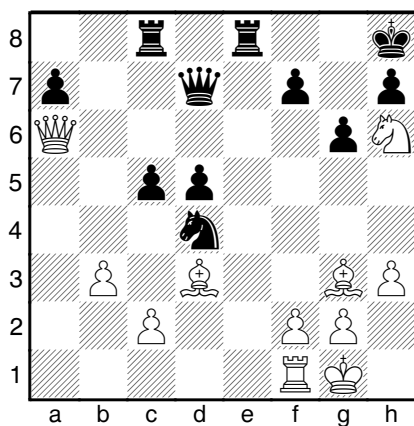


Vit ska göra den svarta kungen matt i ett drag. Rita draget i diagrammet eller skriv det.

Tips – tänk på de tre mattfrågorna:

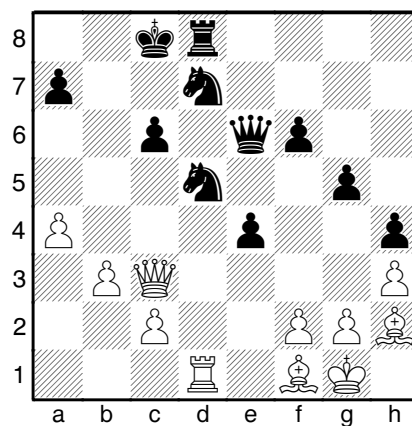
1. Kan man slå pjäsen som schacker?
2. Kan man flytta undan kungen?
3. Kan man sätta emellan?

1)



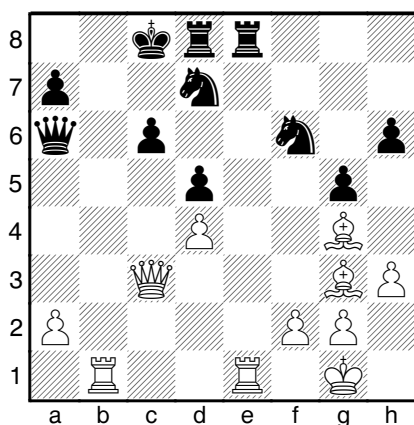
Vit ska spela ...

2)



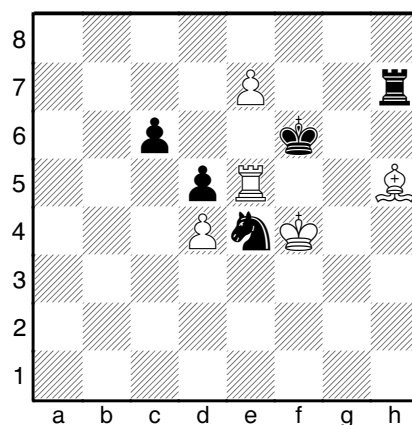
Vit ska spela ...

3)



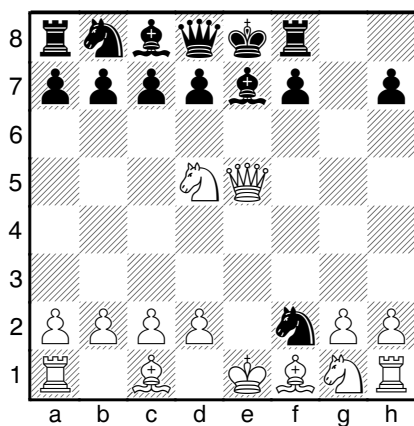
Vit ska spela ...

4)



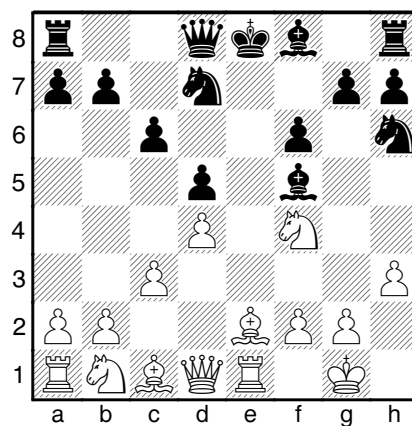
Vit ska spela ...

5)



Vit ska spela ...

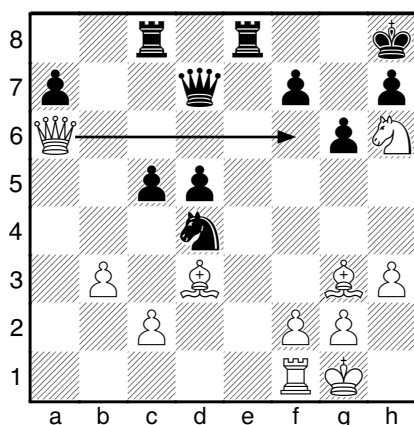
6)



Vit ska spela ...

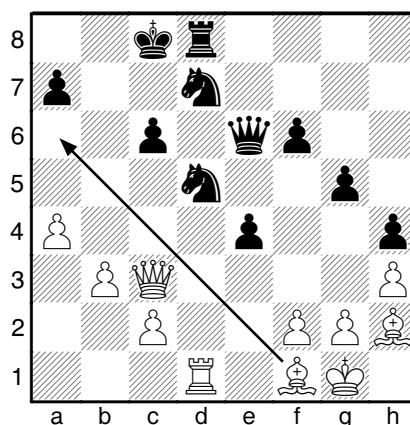


1)



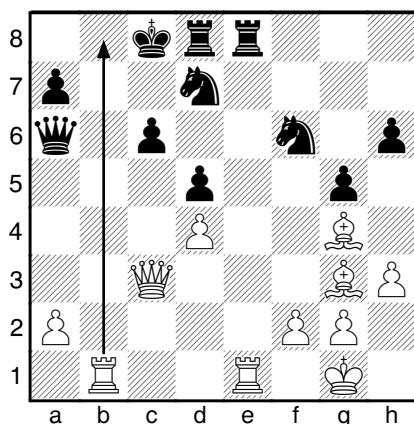
Vit ska spela Da6-f6 matt.

2)



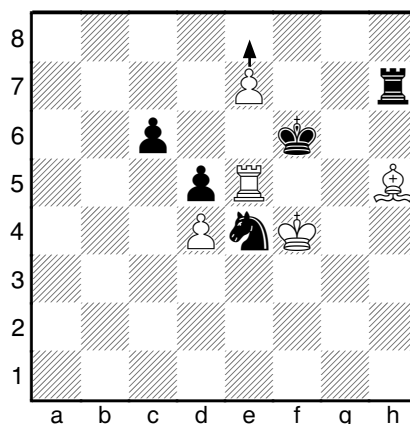
Vit ska spela Lf1-a6 matt.

3)



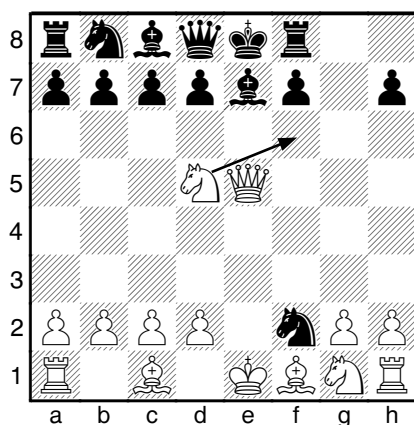
Vit ska spela Tb1-b8 matt. (Torner kan inte slås av springaren på d7, eftersom löparen på g4 då kan slå svarts kung.)

4)



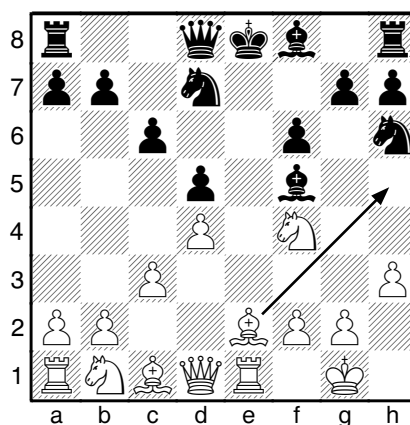
Vit ska spela e7-e8S matt. (Du kommer väl ihåg att man kan förvandla bonden till andra pjäser än en dam.)

5)



Vit ska spela Sd5-f6 matt. (Springaren kan inte slås av löparen på e7, eftersom damen på e5 då kan slå svarts kung.)

6)



Vit ska spela Le2-h5 matt. (Svarts kung hamnar i dubbelschack och kan därför inte smita undan.)

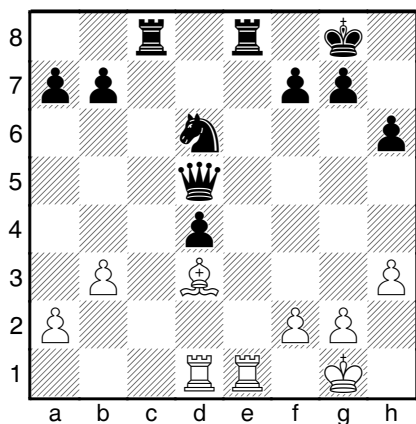
Sätta in

HELTÄCKNINGSMATTA



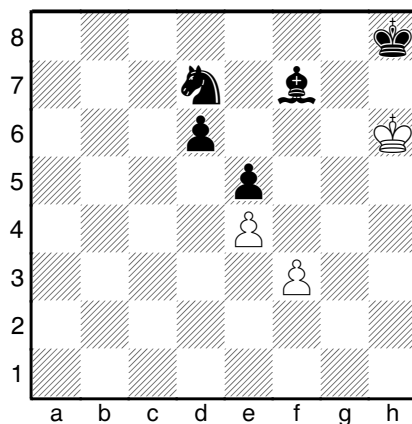
Schackma Gandhi har glömt två pjäser i mattbilderna. Rita in dem i diagrammen så att svarts kung blir matt.

1)



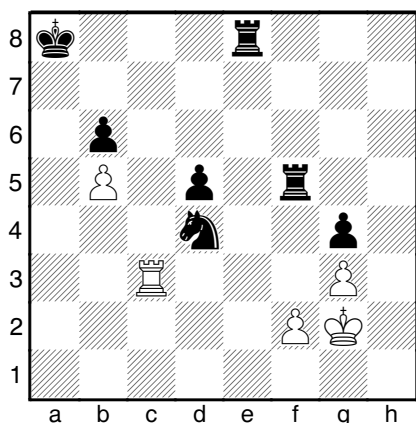
Rita in en vit ♔ (D) och en vit ♖ (B).

2)



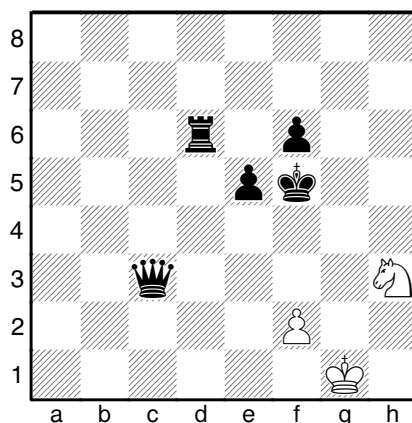
Rita in två vita ♙ (L).

3)



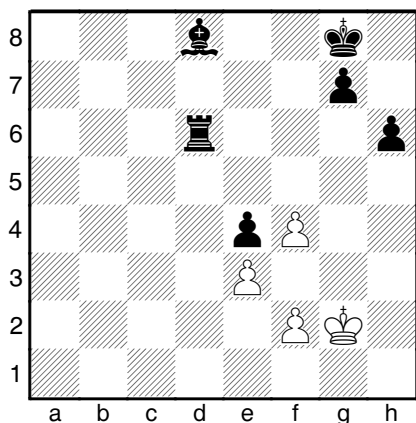
Rita in ett vitt ♖ (T) och en vit ♘ (S).

4)



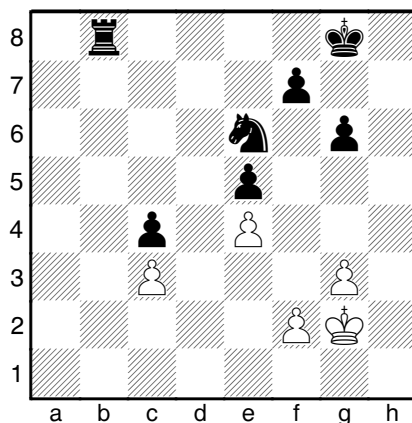
Rita in en vit ♔ (D) och en vit ♙ (B).

5)



Rita in ett vitt ♖ (T) och en vit ♘ (S).

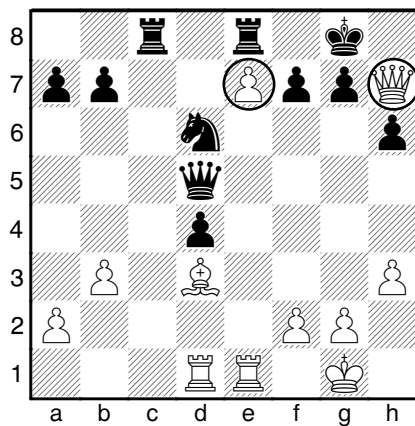
6)



Rita in ett vitt ♖ (T) och en vit ♙ (L).

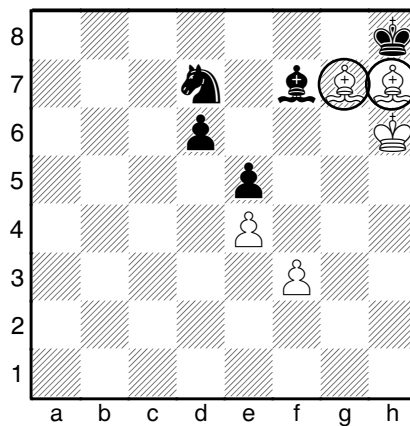


1)



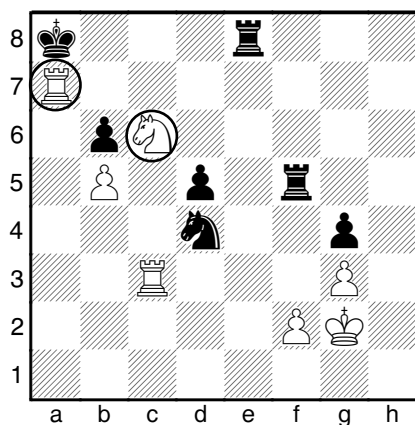
♙ (B) = e7 och ♔ (D) = h7.

2)



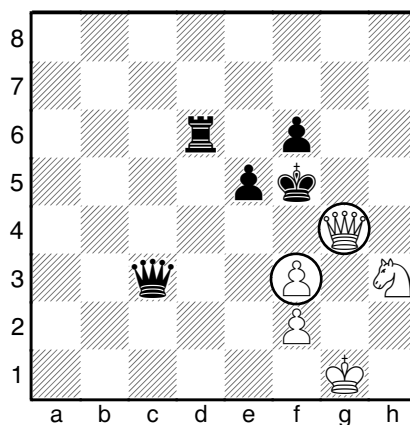
♙ (L) = h7 och ♙ (L) = g7.

3)



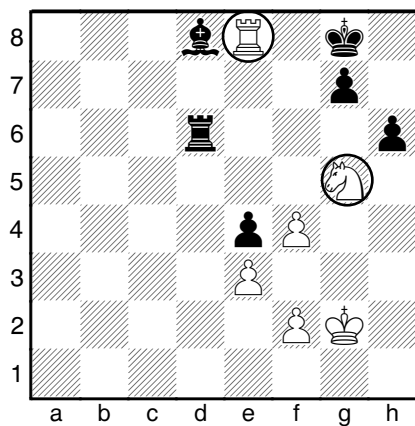
♙ (S) = c6 och ♖ (T) = a7.

4)



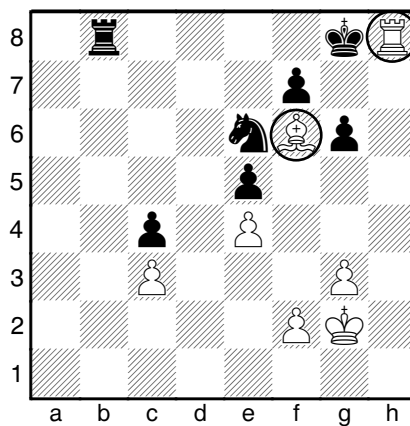
♙ (B) = f3 och ♔ (D) = g4.

5)



♙ (S) = g5 och ♖ (T) = e8.

6)



♙ (L) = f6 och ♖ (T) = h8.

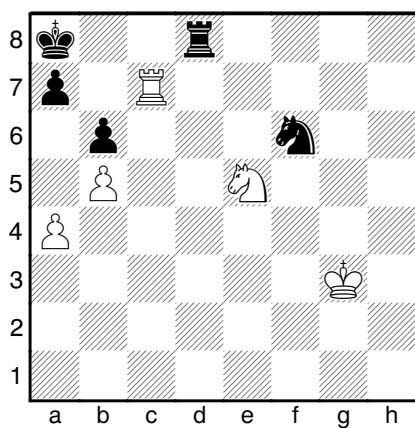
Gå

HELTÄCKNINGSMATTA

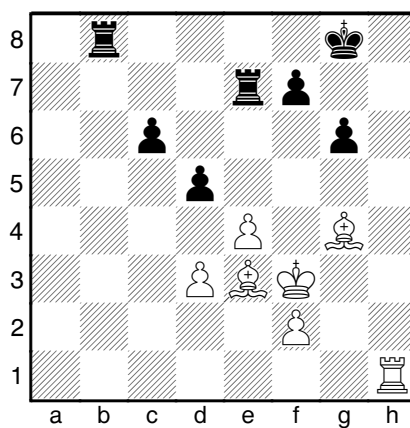


Vit drar och gör två drag på rad med två olika pjäser så att svarts kung blir matt. Rita dragen i diagrammet.

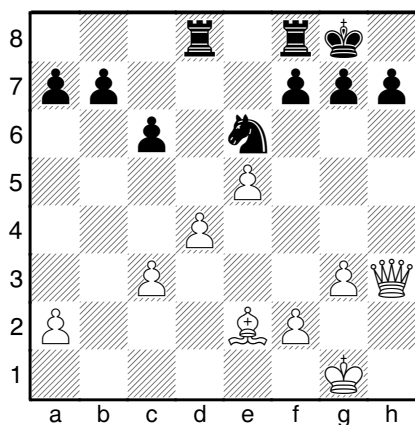
1)



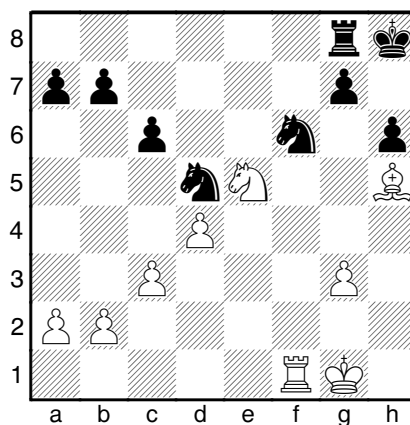
2)



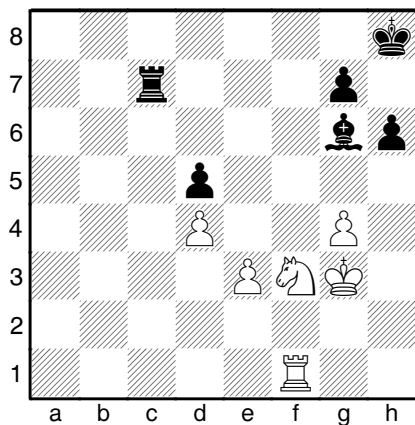
3)



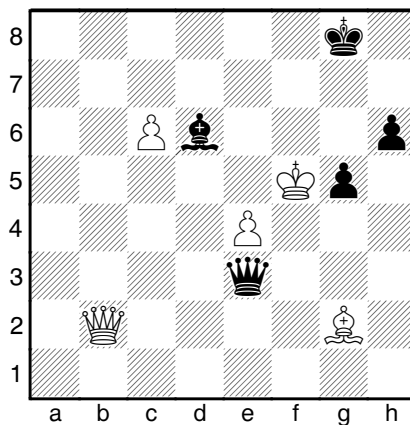
4)



5)

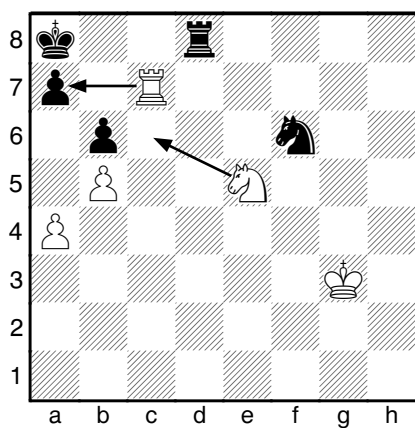


6)



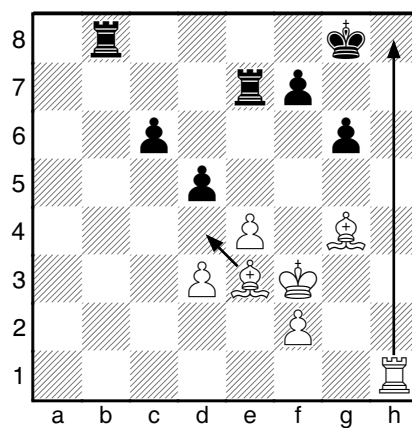


1)



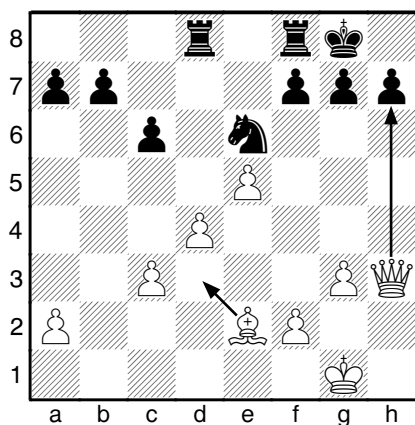
Se5-c6 och Tc7xa7

2)



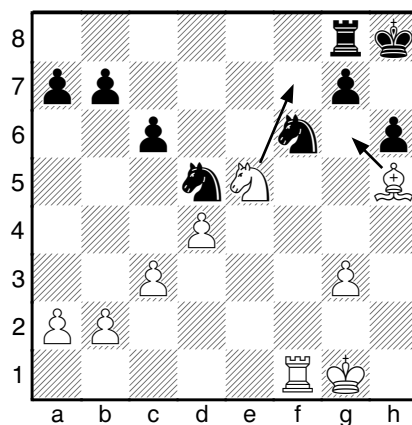
Le3-d4 och Th1-h8

3)



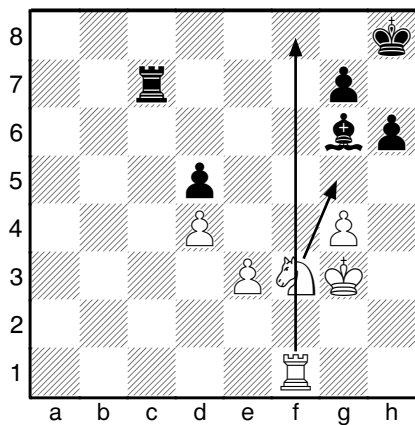
Le2-d3 och Dh3xh7

4)



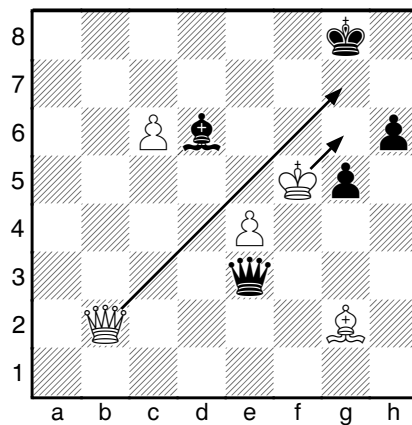
Lh5-g6 och Se5-f7

5)



Sf3-g5 och Tf1-f8

6)



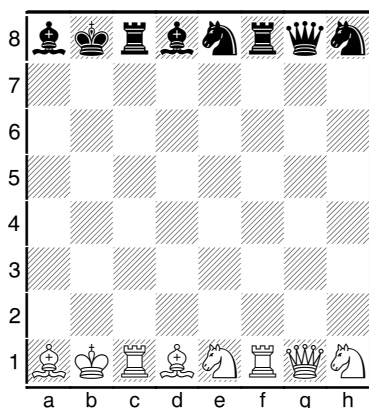
Kf5-g6 och Db2-g7

Flik 28

Spelövningar

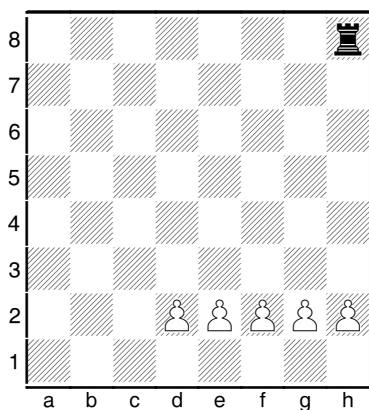
I denna pärm finns det en rad olika spelövningar. Målet med dessa övningar är att barnen ska lära känna pjäserna och deras egenheter i en förenklad situation i förhållande till ett riktigt schackparti. Följande spelövningar ingår:

Först till utgångsställningen



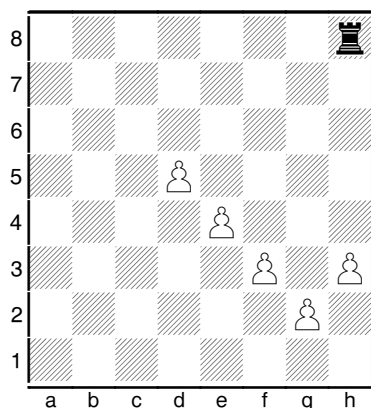
I den här övningen gör vit och svart vartannat drag. Det gäller att spela runt pjäserna så att de står som de ska i utgångsställningen för ett parti. Man får inte slå någon av motståndarens pjäser. Den vinner som hinner först till utgångsställningen.

Torn mot 5 bönder



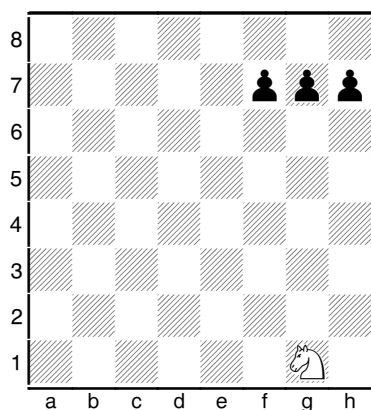
I den här övningen gör vit och svart vartannat drag. Vit börjar. Vit vinner om han eller hon kommer över till andra sidan med en bonde. För svart gäller det att ta samtliga vita bönder med sitt torn.

När barnen har spelat någon gång kan man förklara att det är bra att tänka på bönderna som en kedja.



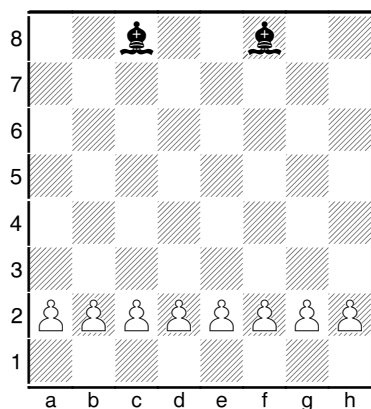
Om bönderna till exempel ställer upp sig som ovan hänger bönderna ihop och bara en enda bonde – den på g2 – är oskyddad. Nu är bönderna som en kedja och hjälper varandra. För den som spelar med tornet gäller det att angripa den bonde som är oskyddad – gärna bakifrån eller från sidan. Det är bra att spela en gång som vit och en gång som svart.

Springare mot 3 bönder



Vit vinner när springaren har tagit alla bönderna. Svart vinner när en bonde har förvandlats till en dam. Vit börjar som vanligt. Det är bra att spela en gång som vit och en gång som svart.

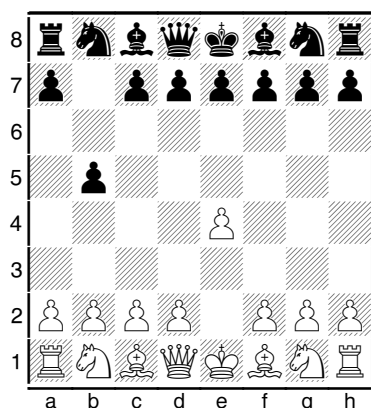
2 löpare mot 8 bönder



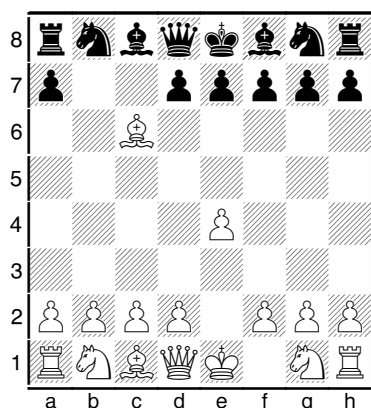
Vit vinner om en bonde kommer ner till andra sidan utan att den kan bli slagen. Svart vinner om löparna tar alla bönderna. (Om bönderna vinner för enkelt, kan man spela med att bönderna bara får ta ett steg och aldrig två, som ju är tillåtet när de spelas fram första gången.) Det är bra att spela en gång som vit och en gång som svart.

Slagschack

I slagschack vinner den som blir av med alla sina pjäser. Kungen är det inget speciellt med, utan den är det bara att försöka bli av med precis som de andra pjäserna. När man spelar slagschack MÅSTE man slå en motståndarpjäs om man kan. Till exempel efter 1.e2–e4 och 1...b7–b5:



Nu är det vits drag, och då måste löparen på f1 slå bonden på b5. Svart kan fortfarande inte slå någon vit pjäs. Partiet kan därför fortsätta så här. 2.Lf1xb5 c7–c6 3.Lb5xc6.



Nu kan svart däremot slå vits löpare med sin springare med Sb8xc6 eller med d7xc6. Så håller partiet på tills någon blivit av med alla sina pjäser eller tills någon inte kan göra något drag. Då räknar man hur många pjäser spelarna har kvar. Den med minst antal pjäser vinner.

Konditionsschack

Dela in barnen i två lag. Låt de båda lagen ställa sig i motsatt ände av rummet i förhållande till demonstrationsbrädet. Lagen ska ställa sig i en lång kö. Har ni en schackklocka ställer ni den på ett bord vid demonstrationsbrädet, och låter varje lag få 10 minuter för partiet. (Spelar ni utan schackklocka får ledaren ”stressa på” de spelare som tar för lång tid på sig. Det lag som spelar vit låter personen längst fram i kön springa fram och göra vits första drag på demonstrationsbrädet. Spelar ni med schackklocka trycker han eller hon också ner kläppen på sin klocka. Personen ställer sig sist i kön för sitt lag. Nu springer det andra lagets förste spelare fram och gör svarts första drag, trycker på klockan och ställer sig sist i kön. Så fortsätter partiet tills det ena laget blivit matt. Denna form av schack kallas för ”konditionsschack”.

Peters hjul

Ställ ihop spelborden till ett långbord. Ta bort alla stolar runt långbordet. Se till så att det går att springa runt långbordet och att det finns ett schackbräde per två barn på långbordet. Ställ upp pjäserna i utgångsställningen på varje bräde. Sicksacka så att vartannat bräde har de vita pjäserna och vartannat har de svarta pjäserna åt respektive håll. Bredvid varje bräde lägger du en vit pjäs och en svart pjäs från demonstrationsbrädet. (Du kan också ha klippt ut en vit och en svart lapp och lagt bredvid varje bräde.)

Dela upp barnen i två jämnstarka lag. Ge lagen 30 sekunder att hitta på ett namn på laget. På whiteboarden skriver du upp lagens namn bredvid varandra. (I övningen kan man antingen spela ”först över”, ”bondeschack” eller vanliga partier, beroende på hur spelstarka barnen är. Har de svårt med schack och matt är det bäst med de två enklare varianterna.)

Lagen ska nu ställa sig på var sin sida om långbordet, varje spelare vid var sitt bräde. Lagen ska nu ha vit vid vartannat bräde och svart vid vartannat. När ledaren ger signal börjar barnen spela, precis som vanligt. Med jämna mellanrum ropar ledaren ut ”Peters hjul”. När det görs lägger spelarna först en av demonstrationsbrädets pjäser (eller en av de vita eller svarta lapparna) mitt på brädet, för att visa vems drag det är. Är det vits tur lägger de den vita pjäsen, och vice versa. Därefter tar varje spelare ett steg åt höger, till brädet bredvid. Eftersom lagen står på olika sidor om bordet kommer det att innebära att spelarna går i olika riktningar. De spelare som hamnar utanför bordet springer och ställer sig i andra änden av bordet, men fortfarande på samma sida, där det blivit en plats ledig. När det blir schack och matt, räcker den som gör matt upp handen, och ledaren ger laget poäng på tavlan. Sedan ställs pjäserna upp på det bräde där matten utförts och de påbörjar ett nytt parti. Efter till exempel 25 minuter stoppas matchen och det lag vinner som samlat ihop flest poäng.

Tänk på att göra skiftningar lite orytmiskt, så att det inte går att räkna ut när skiftningarna kommer.

Chansschack

Kopiera A4-arket med alla uppmaningar. Uppmaningarna ska sedan klippas ut till små kort. Se till så att varje barn i schackgruppen ska kunna få tre kort var. A4-arket ger 22 kort. Räcker inte det kopierar du fler kopior av arket.

Barnen får spela en turnering av valfri modell. Före varje parti får varje spelare 3 chanskort. Man får inte titta på korten, utan de ska ligga med baksidan upp bredvid brädet. Innan en spelare gör sitt drag kan han eller hon vända upp ett chanskort. Spelarna måste sedan göra som det står på kortet innan spelaren som chansat gör sitt drag. Man vinner precis som på vanligt sätt genom schack och matt.

Chansschack

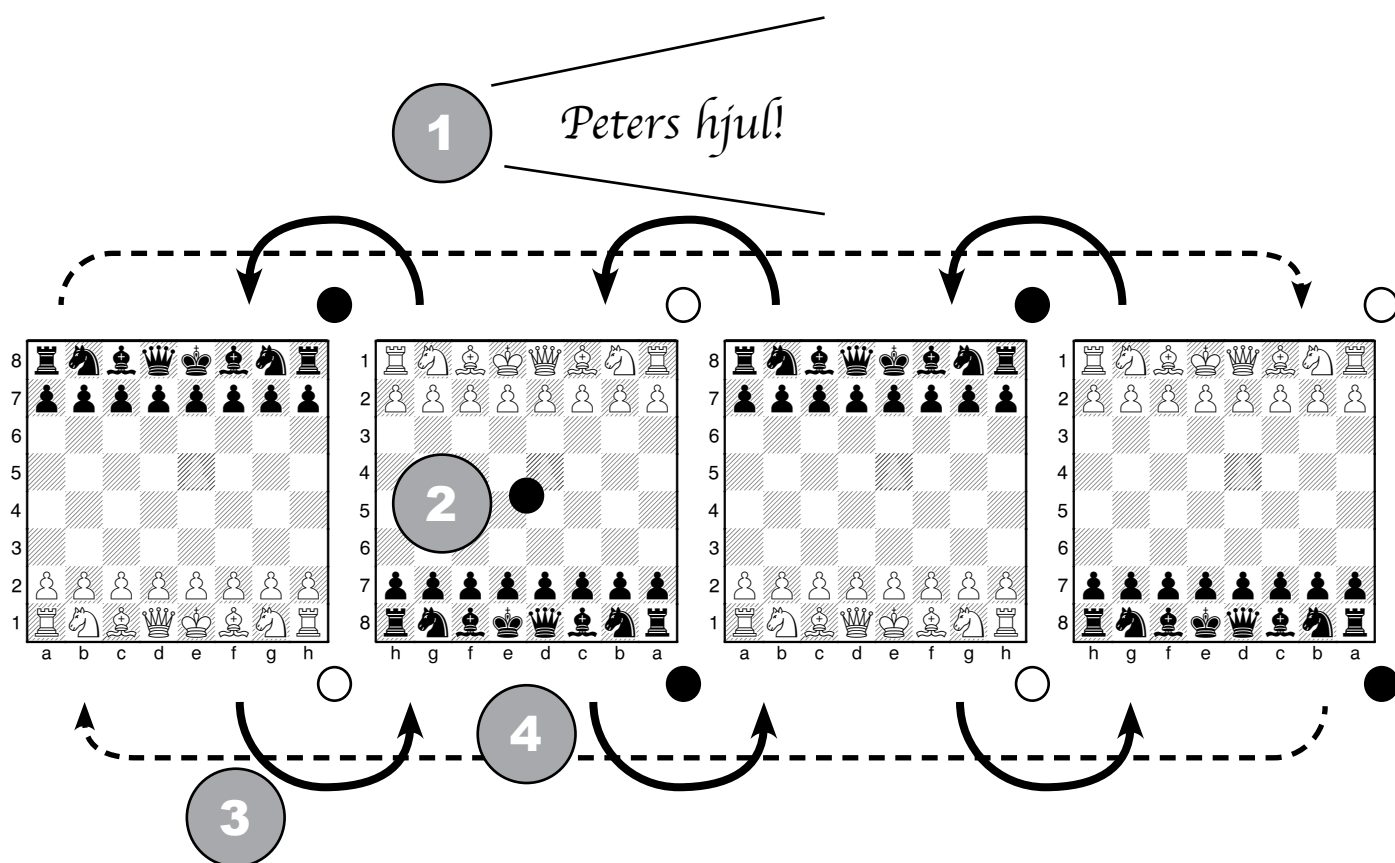
Kopiera upp a4-arket med alla uppmaningar. Uppmaningarna ska sedan klippas ut till små kort. Se till så att varje barn i schackgruppen ska kunna få tre kort var. A4-arket ger 22 kort. Räcker inte det kopierar du upp flera kopior av arket.

Barnen får spela en turnering av valfri modell. Men innan varje parti får varje spelare 3 chanskort. Man får inte titta på korten, utan de ska ligga med baksidan upp bredvid brädet. Innan en spelare gör sitt drag kan han eller hon vända upp ett chanskort. Spelarna måste sedan göra som det står på kortet innan spelaren som chansat gör sitt drag. Man vinner precis som på vanligt sätt genom schack och matt.

		Ta bort alla pjäser på rad 5.
Vänd på brädet!	Ta bort alla pjäser på c-linjen.	dam på h6. Gör sedan ditt drag.
Vänd på brädet!	Du måste flytta din kung!	I nästa drag måste din motståndare flytta en bonde.
Du måste flytta en löpare!	I nästa drag måste din motståndare slå en pjäs!	Ta bort en av motståndarens pjäser.
Motståndaren måste flytta sin dam i nästa drag!	Gör tio sit-ups!	Ta bort en av dina egna pjäser.
Du måste spela resten av partiet med vänster hand!	Din motståndare måste spela resten av partiet med vänster hand!	Byt plats på din dam och din kung.
Din motståndare måste säga "Hoppelihopp" varje gång han eller hon flyttar en springare.	Du måste flytta en springare!	Byt plats på din och din motståndares dam.
Spring tre varv runt bordet.	Ställ din kung på a4. Ställ motståndarens dam på h6. Gör sedan ditt drag.	Vänd på brädet!

Peters hjul

Vi ska nu spela 'Peters hjul'. Lagen ska nu ställa sig på var sin sida om långbordet, varje spelare vid var sitt bräde. Som ni ser har lagen vitt vid vartannat bräde och svart vid vartannat. När jag ger signal börjar ni spela, precis som vanligt. Jag kommer att med jämna mellanrum ropa 'Peters hjul'. När det görs lägger ni först en av demonstrationsbrädets pjäser (eller en av de vita eller svarta lapparna) mitt på brädet, för att visa vems drag det är. Är det vits tur lägger ni den vita pjäsen, och vice versa. Därefter tar varje spelare ett steg åt höger, till brädet bredvid. Eftersom lagen står på olika sidor om bordet kommer det att innebära att spelarna går i olika riktningar. De spelare som hamnar utanför bordet springer och ställer sig i andra änden av bordet, men fortfarande på samma sida, där det blivit en plats ledig. När det blir schack och matt, räcker den som gör matt upp handen, och jag det laget poäng på tavlan. Sedan ställs pjäserna upp på det brädet där matten utförts och de påbörjar ett nytt parti. Efter 25 minuter stoppar vi och då får vi se vilket lag som samlat ihop flest poäng. Nu kan ni börja spela.



1. Jag ropar 'Peters hjul'
2. Ni sätter demonstrationsbrädets pjäs eller lappen på bordet
3. Ni flyttar ett steg åt höger
4. Ni fortsätter spela

Flik 29

Schackkontakter

Distriktförbundet

Ansvarig för schack i skolan

Mentor

Sveriges Schackförbund

Riksinstruktör

Jesper Hall 0701-11 00 18

jesper.hall@schack.se

Schack4an

Per Hultin 0707-57 41 71

per.hultin@schack.se

Beställning av material

Sveriges schackförbund

Kansliet 011-10 74 20

www.schack.se

kansliet@schack.se

Svenska Schackbutiken 031-24 47 14

www.schackbutiken.com

Flik 30

Skolschackklubb – administration

Vilka förpliktelser har man som klubb?

- 1) En styrelse med minst 3 personer.
- 2) Redovisa medlemmar i föreningen.
- 3) Säkerställa den demokratiska processen i föreningen.

Styrelse med minst tre personer

Ni måste som förening ha en styrelse med minst tre personer. Lämpliga personer kan vara de som driver schackverksamheten, skolpersonal, föräldrar och barn.

Redovisa medlemmar i föreningen

Det är MYCKET viktigt att alla medlemmar i föreningen har fyllt i och skrivit under den blankett med ansökan om medlemskap som finns i denna pärm under flik 3. Denna ansökan är nämligen kvittensen på att de är medlemmar.

Senast den 10 februari, året efter det verksamhetsår som ska redovisas, ska ni inkomma till Sveriges Schackförbund med en förteckning på era medlemmar. Det gör ni genom att fylla i uppgifterna i det exceldokument som finns på följande länk:

http://www.schack.se/blanketter/mall_medlemsregistrering.xls

(Länken finns på www.schack.se , klicka på blanketter som finns till vänster, och sedan klickar ni på *Mall för medlemsreg Schack4an*, som finns under Medlemsregistrering.)

Uppgifterna skickas till kansliet@schack.se

Denna procedur kan säkert er mentor hjälpa er med. Inte minst om det är första gången ni ska redovisa föreningens medlemmar. Ni kan också alltid kontakta Sveriges Schackförbunds kansli på 011-10 74 20.

Varje år väljer en auktoriserad revisor ut minst 30 föreningar i Sveriges Schackförbund där de registrerade medlemmarna kollas. Då ska ansökningsblanketterna kunna visas upp med medlemmens underskrift.

Säkerställa den demokratiska processen

För att säkerställa den demokratiska processen krävs det ett årsmöte. I föreningens stadgar brukar det stå inskrivet hur proceduren kring årsmötet ska skötas. Det brukar krävas att medlemmarna informeras två veckor i förväg på lämpligt sätt, att det finns en dagordning, och att det skrivs ett årsmötesprotokoll.

Medlemsregistrering till Sveriges Schackförbund för verksamhetsår:
2010 (eller 2009/2010 vid brutet verksamhetsår)

Instruktioner

Den här blanketten är avsedd för registrering av skolschackklubbar och medlemmar som rekryterats genom Schack4an. Övriga medlemskap registreras enklast genom SSF:s medlemssystem.

Alla kolumner märkt med en stjärna (*) i detta ark är obligatoriska för en korrekt medlemsregistrering. Datum anges med formatet: ÅR-MÅNAD-DAG. Ex: 2010-05-12. Kön anges med formatet: M eller K.

Listan ifylles och e-postas senast den 10 februari, 2011 till Sveriges Schackförbunds kansli: kansliet@schack.se

Med betaldatum avses datum för betalning av medlemsavgift eller medlemsansökan. Vid kontroll ska betaldatum kunna styrkas eller underskriven medlemsansökan kunna visas upp.

Klubb:

Verksamhetsår fr o m:

--

Verksamhetsår t o m:

--	--

[illegible]

Dagordning

(Exempel på dagordning)

Årsmöte A-skolans schackklubb

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

Protokoll för årsmöte 20xx (Exempel på årsmötesprotokoll)**A-skolans schackklubb**

Tid och plats Torsdagen den 18 februari 2011, A-skolan, staden XXX Kl.16.00 – 16.30.

Närvarande Anna Andersson
Bengt Bengtsson
Cecilia Carlsson

- §1. Mötet beslutade att årsmötet var stadseenligt utlyst.
- §2. Mötet beslutade att välja Anna Andersson till mötesordförande.
- §3. Mötet beslutade att välja Bengt Bengtsson till mötessekreterare.
- §4. Mötet beslutade att välja Cecilia Carlsson till justeringsman.
- §5. Mötet fastställde dagordningen.
- §6. Mötet fastställde styrelsens verksamhetsberättelse, som var följande:
Flygelskolans schackklubb har under hösten 2010 bedrivit schackundervisning en gång i veckan.
- §7. Eftersom föreningen varken har haft inkomster eller utgifter under 2010 fanns det inget behov av en revisionsberättelse.
- §8. Mötet beslutade att ge den avgående styrelsen ansvarsfrihet.
- §9. Mötet fastställde styrelsens arbetsplan för pågående verksamhetsår, som består av att ha schackundervisning en gång i veckan.
- §10. Mötet beslutade att inte ha några avgifter för medlemskap i föreningen. Istället ska en ansökan och därmed en bekräftelse om medlemskap ifyllas.
- §11. Mötet beslutade att välja Anna Andersson till ordförande.
- §12. Mötet beslutade att styrelsen ska bestå av 2 styrelseledamöter, jämte ordförande.
- §13. Mötet beslutade att välja Cecilia Carlsson och Bengt Bengtsson till styrelseledamöter.
- §14. Mötet beslutade att välja Niklas Sidmar till revisor.
- §15. Mötet beslutade att låta platserna till valberedningen vara vakanta.
- §16. Inga övriga ärenden fanns.

Vid protokollet

Bengt Bengtsson

Justeras

Anna Andersson (Ordförande) Cecilia Carlsson (Justeringsman)