Schackinstruktion Termin 3

# Innehållsförteckning


1) **Om Schackinstruktion Termin 3**
2) **Gör din egen schacklektion**
3) **Spelformer och spelscheman**
4) **Roliga övningar**
    - **Finn schackorden**
    - **Schackkorsord**
    - **Klippa schackbrädet**
    - **Damskoj**
    - **Lär känna pjäserna**
    - **Vad är fel?**
5) **Lär dig kort notation**
6) **Schackma Gandhis kombinationskörkort**
7) **Kalis kortlek med mattuppgifter**
8) **Veckans kluring**
9) **Schackmatte - Poängberäkning**
10) **Spelövningar**
    - **Attackschack**
    - **Chock**
    - **Strategoschack**

# Flik 1

# Schackinstruktion T3

## Inledning

Du håller i din hand en samling schackuppgifter lämpade för träning i grupp. Denna samling är en fortsättning på *Instruktionspärm T1* och *Instruktionspärm T2* som också getts ut av Sveriges Schackförbund.

Till skillnad från tidigare pärmar består samlingen inte av färdiga lektioner, utan av olika schackpedagogiska övningar och hjälpmedel som instruktören själv får sätta ihop till lektioner. För att göra det kan man ta hjälp av den lektionsmall som finns under fliken ”Gör din egen schacklektion”.

## 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” i *Instruktionspärm T1*.
- Barnen får spela i turneringar och göra spelövningar.
- De mest intresserade barnen får läsa schackböcker, 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 sätter varje vecka upp ”Veckans kluring”.
- Instruktören använder lektionsmallen under fliken ”Gör din egen schacklektion”.

**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 dock bäst ifall pedagogen själv formar sina lektioner utifrån egna kunskaper, barnens behov och praktiska förutsättningar. Denna samling har försökt underlätta detta genom att samla material som kan användas när lektionsmallen fylls i.

## 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 fritidset, 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.)

# Flik 2

# Gör din egen schacklektion

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*, *T2* och *T3* 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 3

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

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

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

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

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

# T3

| 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 4

# Finn schackorden

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| R | L | R | E | M | I | G | A | L | S |
| Ö | L | A | N | O | G | A | I | D | I |
| R | O | D | L | Ö | A | K | N | Ä | T |
| D | K | P | I | K | L | O | C | K | A |
| Ä | O | L | F | Ö | R | S | V | A | R |
| R | T | U | R | N | E | R | I | N | G |
| F | O | K | C | E | N | T | R | U | M |
| Ö | R | O | C | K | A | D | Y | T | O |
| R | P | S | E | K | C | A | T | T | A |
| D | N | A | H | A | K | A | K | S | T |

**Ovan finns det gömda schackord som är skrivna framlänges, baklänges, upp, ner eller på diagonalen. Alltså precis som en dam går! Ringa in orden du finner. Följande ord finns gömda:**

**KLOCKA**
**SKAKAHAND**
**TÄNKA**
**TAOMGRATIS**
**DIAGONAL**
**TURNERING**
**PROTOKOLL**
**FIL**
**RAD**
**ATTACK**
**FÖRSVAR**
**CENTRUM**
**SLAG**
**ROCKAD**
**KUL**
**REMI**

# Finn schacköppningarna!

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| I | T | A | L | I | E | N | S | K | T |
| S | K | O | T | S | K | T | D | D | K |
| T | K | S | N | A | P | S | R | N | S |
| R | Y | S | K | T | T | I | A | I | I |
| I | C | R | I | P | B | A | K | H | D |
| B | Ö | K | N | E | B | L | E | C | N |
| C | A | R | O | K | A | N | N | E | I |
| F | R | A | N | S | K | T | O | J | M |
| E | N | G | E | L | S | K | T | L | A |
| T | T | I | B | M | A | G | M | A | D |

**I schack kan man börja ett schackparti på olika sätt. Det kallas för att välja öppning. Varje öppning har ett namn. Ovan finns det en mängd olika schacköppningar gömda bland bokstäverna. Kan du hitta dem?**

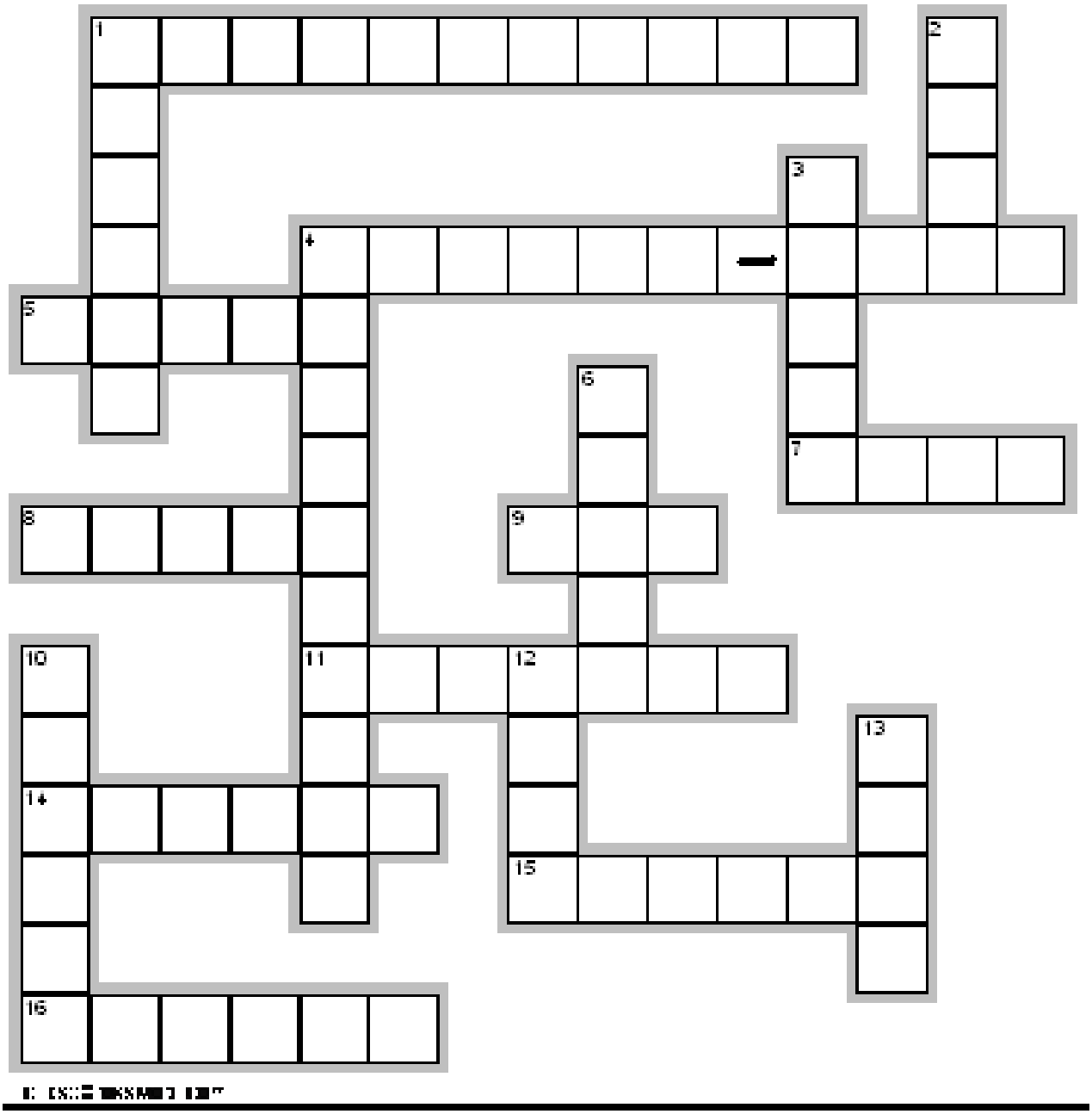
**ITALIENSKT**
**SPANSKT**
**FRANSKT**
**RYSKT**
**CARO KANN**
**DAMGAMBIT**
**DAMINDISKT**
**ENGELSKT**
**ALJECHIN**
**SKOTSKT**
**BENONI**
**PIRC**
**BENKÖ**
**DRAKEN**
**BIRD**

# Vilken världsmästare saknas!

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | T | A | N | A | N | D | B | C | S |
| A | P | S | M | Y | S | L | O | V | T |
| P | A | E | Z | V | P | S | T | R | E |
| A | L | K | T | O | O | P | V | A | I |
| B | J | I | A | R | V | A | I | R | N |
| L | E | N | L | A | O | S | N | E | I |
| A | C | M | E | P | P | S | N | K | T |
| N | H | A | U | S | R | K | I | S | Z |
| C | I | R | W | A | A | I | K | A | Z |
| A | N | K | E | K | K | J | T | L | N |

**Ovan finns alla världsmästare som funnits i schack, utom en, gömda bland bokstäverna. De är skrivna framlänges, baklänges, upp, ner eller på diagonalen. Alltså precis som en dam går! Ringa in världsmästarna du finner. Vem är det som saknas?**

**STEINITZ** (Österrike 1886–1894)
**LASKER** (Tyskland 1894–1921)
**CAPABLANCA** (Kuba 1921–1927)
**ALJECHIN** (Sovjetunionen 1927–1935 och 1937–1946)
**EUWE** (Holland 1935–1937)
**BOTVINNIK** (Sovjetunionen 1948–1957, 1958–1960 och 1961–1963)
**SMYSLOV** (Sovjetunionen 1957–1958)
**TAL** (Sovjetunionen/Lettland 1960–1961)
**PETROSIAN** (Sovjetunionen/Armenien 1963–1969)
**SPASSKIJ** (Sovjetunionen 1969–1972)
**FISCHER** (USA 1972–1975)
**KARPOV** (Sovjetunionen 1975–1985)
**KASPAROV** (Sovjetunionen/Ryssland 1985–2000)
**KRAMNIK (**Ryssland 2000–2007)
**ANAND (**Indien 2007–)

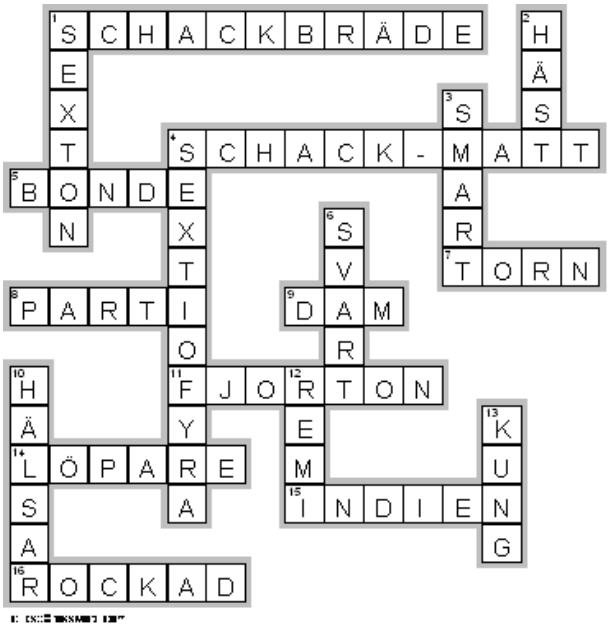


## Vågrätt

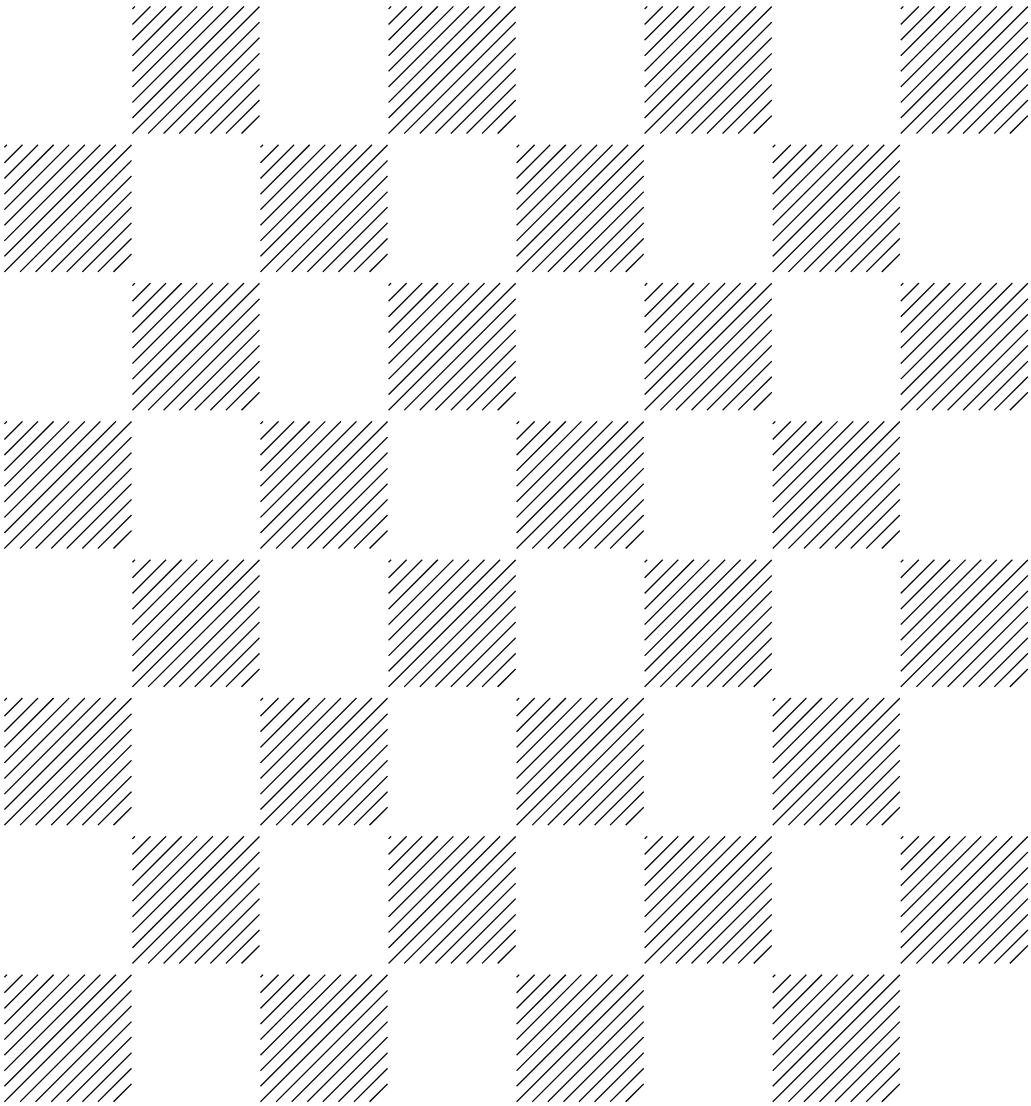
1. spelar du på
4. heter det när kungen är fångad
5. kan förvandlas
7. flyttar bara rakt
8. kallas en schackmatch
9. brädets bäste pjäs
11. så många poäng är ett torn och en dam tillsammans
14. pjäs som bara flyttar "snett"
15. här uppfanns schack
16. kungen och tornet flyttas samtidigt

## Lodrätt

1. så många bönder finns från början
2. kallas springaren ibland
3. blir du när du spelar schack
4. så många rutor finns det på brädet
6. börjar aldrig
10. görs innan man startar en match
12. oavgjort
13. pjäsen som skall fångas


1 SCHACKBRÄDE
2 HÄST
3 SMART
4 SCHACK-MATT
5 BONDE
6 SVARTOR
7 TORN
8 PARTI
9 DAM
10 HÄLSA
11 FJORTON
12 REM
13 KUNG
14 LÖPARE
15 INDIEN
16 ROCKAD

# Klippa schackbrädet!



Klipp schackbrädet i så många delar som möjligt utan att två bitar är likadana. Rekordet är 18 stycken.

Facit

# Klippa schackbrädet!

Följande bitar ska klippas ut:

a8

b8

a7,b7

a6,b6,c6,c5

a2,a3,a4,b3

a1,b1,b2,c1

d1,d2,c2,c3

d3,d4,d5,d6

c7,d7,e7

c8,d8,e8

f1,g1,f2,g2

g3,g4,g5,f5

g6,f6,f7

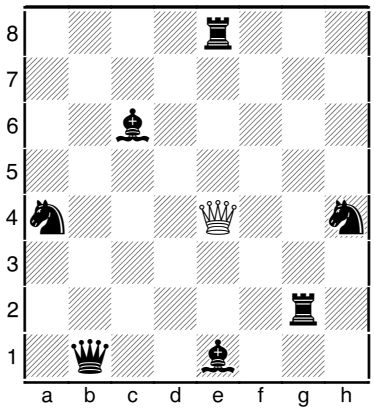
g7,g8,f8

h1,h2,h3,h4,h5,h6,h7,h8

# Damskoj

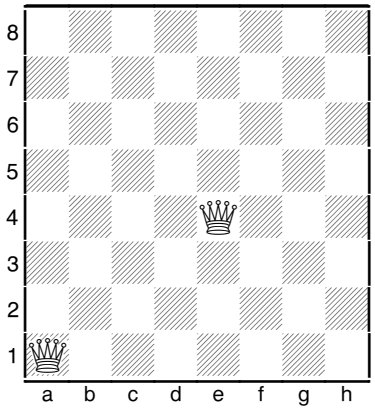
## Frågor

1) Var ska en dam stå på brädet för att den ska kunna göra så många drag som möjligt?
2) Var ska en dam stå på brädet för att den ska kunna göra så få drag som möjligt?
3) Ställ ut åtta damer på ett bräde utan att de kan slå varandra. (Ett tips är att låta bönderna vara ”förklädda” damer om ni inte har åtta damer tillhands.)
4) Sätt ut fem damer så att de täcker varenda ruta på schackbrädet.
5) Hur många pjäser kan den vita damen slå i diagrammet nedan?
6) Hur många poäng blir det om dessa pjäsers värde läggs ihop.
7) Vilken pjäs är bäst att slå?



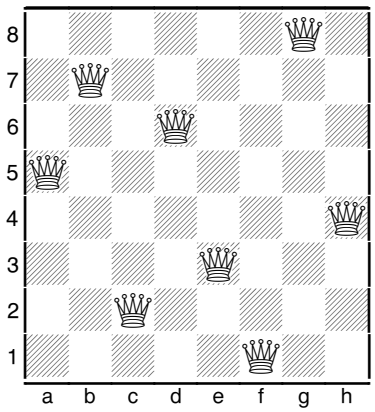
# Svar - Damskoj

**1) och 2)**



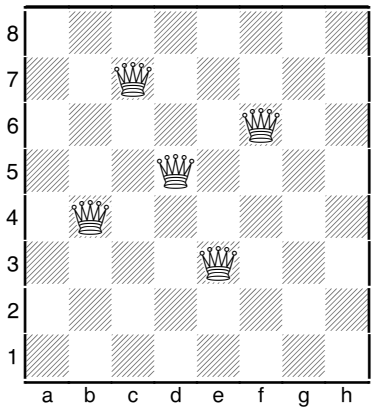

En dam som står på en av de fyra centrumrutorna kan gå till 27 rutor. En dam står i ett hörn kan gå till 21 rutor. (Damen trivs således bäst i centrum.)

**3)**

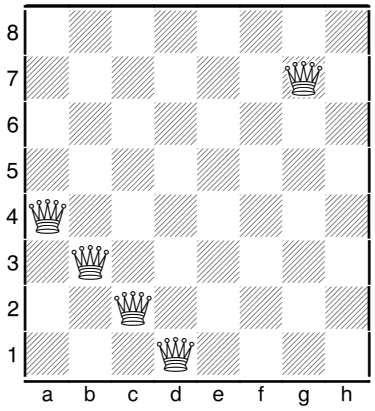



Nu kan ingen dam ta en annan dam. Det finns förövrigt 92 olika lösningar på denna uppgift. (Som ni säkert redan har märkt brukar det vara den sista damen som är svårast att placera ut.)

**4)**




Observera att damerna är placerade på ett springaravstånd. Det är ofta effektivt sätt om man vill täcka många rutor om man har två damer. Men även här finns det flera lösningar. En estetiskt tilltalande är följande:




**5)** Den vita damen kan slå sju svarta pjäser.

**6)** Dessa svarta pjäser är värda 31 poäng.

**7)** Av de svarta pjäserna är damen på b1 och löparen på c6 ogarderade. De är således bäst att slå. Av dessa är det förstås bäst att slå damen eftersom den är värd nio poäng medan löparen är värd tre.

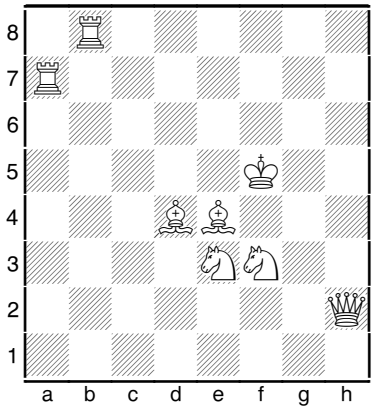
# Lär känna pjäserna

## Frågor

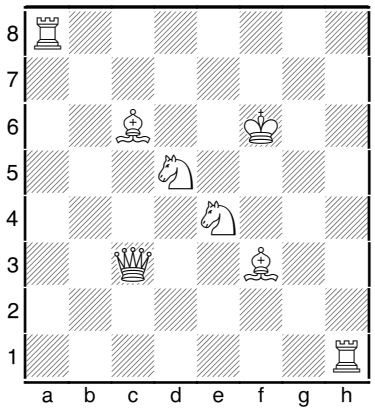
**1)** Sätt ut de vita pjäserna, förutom bönderna, så att de täcker så många rutor som möjligt, inräknat de som pjäserna själva står på.
**2)** Sätt ut de vita pjäserna, förutom bönderna, så att de sammanlagt kan göra så många drag som möjligt.
**3)** Sätt ut de vita pjäserna, förutom bönderna, så att de kan göra så får drag som möjligt.

# Svar – Lär känna pjäserna

**1)**



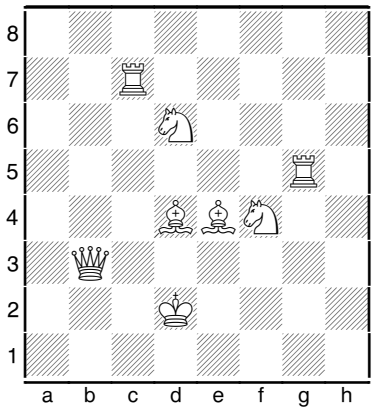
Om du har hittat denna lösning håller de vita pjäserna alla rutor utom c1. Men det finns faktiskt en ännu bättre om man låter de båda löparna gå på samma färg:



Nu håller vits pjäser samtliga rutor. Att löparna har samma färg skulle kunna vara möjligt om vit går ner med en bonde och tar en löpare istället för en dam

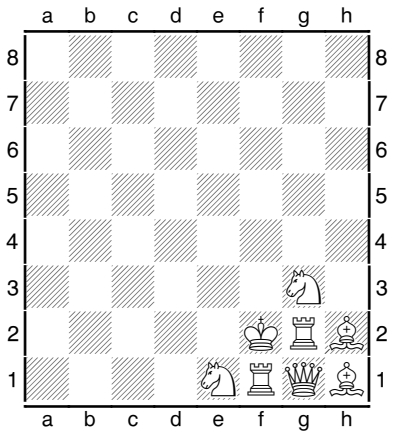
**2)**

För att pjäserna ska kunna göra så många drag som möjligt måste man ställa upp dem så här:



Nu kan de göra 100 drag. Om man tar varje pjäs för sig och ställer på någon av de centrala rutorna, räknar hur många drag de kan göra och lägger samman får man 105 drag.

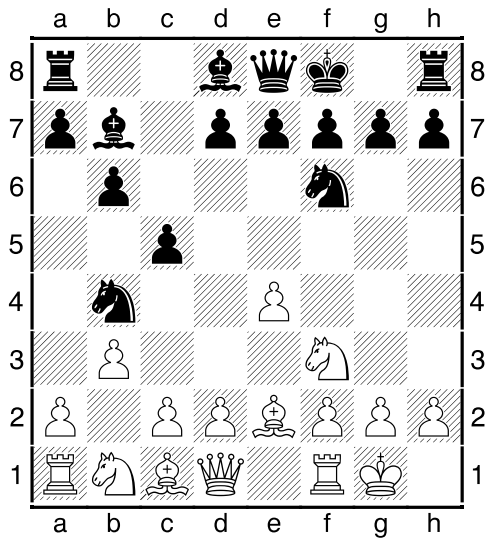
**3)** I ställningen nedan kan de vita pjäserna bara göra tio drag sammanlagt.



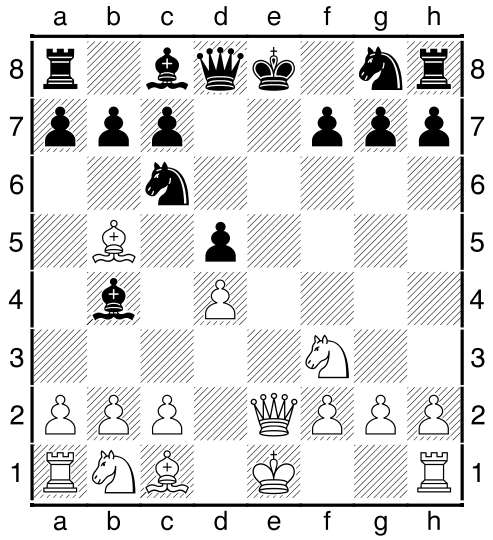
# Vad är fel? Nr 1

Det är något i ställningarna nedan som gör att de inte kan ha uppkommit vid ett vanligt schackparti. Vad är fel?

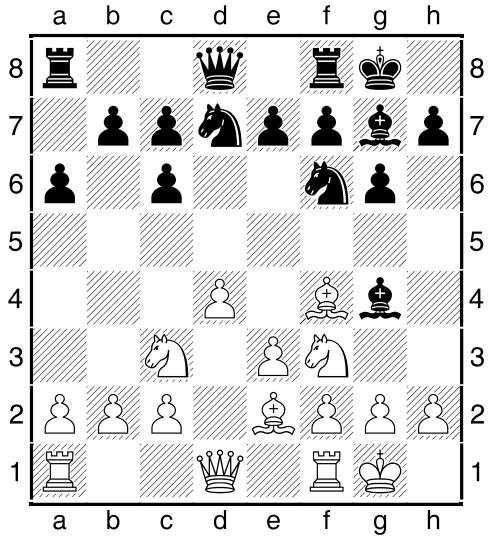
**1)**



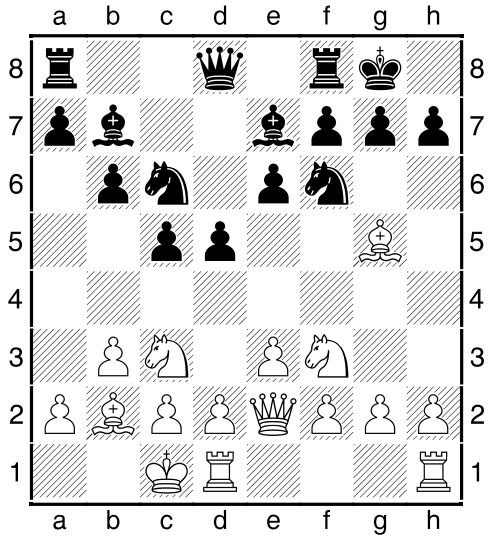
**2)**



**3)**



**4)**



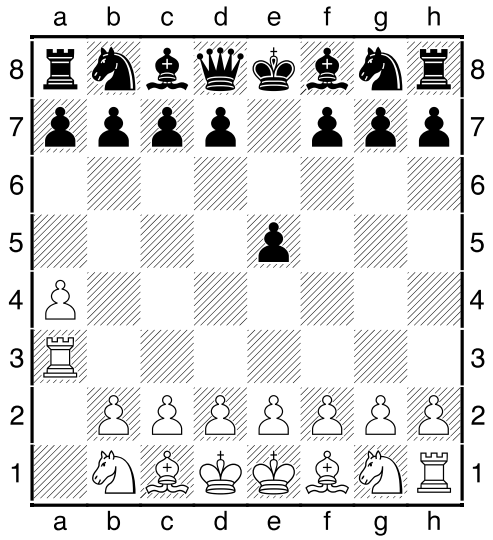
# Facit – vad är fel? Nr 1

1) Löparen på d8 kan inte ha kommit dit från f8, eftersom varken bonden på e7 eller g7 har flyttat.
2) Båda kungarna står i schack, vilket inte är möjligt.
3) Svarts bonde på c6 måste ha slagit någon av vits pjäser för att komma dit. Men vit har alla sina pjäser kvar.
4) Vit har två svartfältslöpare, en på b2 och en på g2. Och eftersom alla vits bönder är kvar på brädet kan inte heller någon av löparna vara en promoverad/förvandlad bonde.

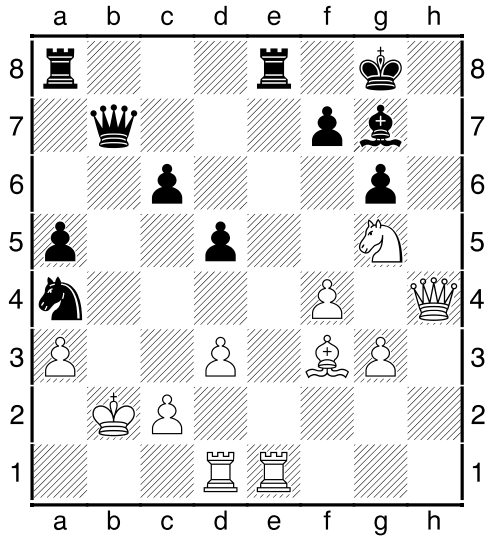
# Vad är fel? Nr 2

Det är något i ställningarna nedan som gör att de inte kan ha uppkommit vid ett vanligt schackparti. Vad är fel?

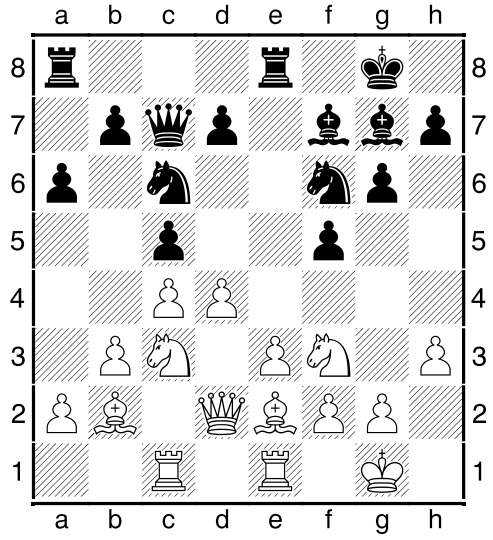
1)



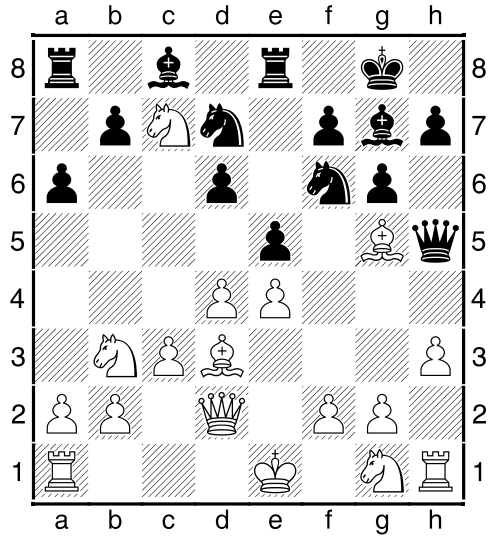
2)



3)



4)



# Vad är fel? Nr 2

1) Vit har två kungar.
2) Vits kung är i schack av tre svarta pjäser, vilket inte kan ha skett med ett vanligt sista schackdrag från svart.
3) Svarts löpare på f7 kan inte ha kommit dit, då varken bonden på b7 eller d7 har flyttat.
4) Vit har tre springare. Eftersom ingen vit bonde blivit slagen kan ingen av springaren vara en promoverad/förvandlad bonde.

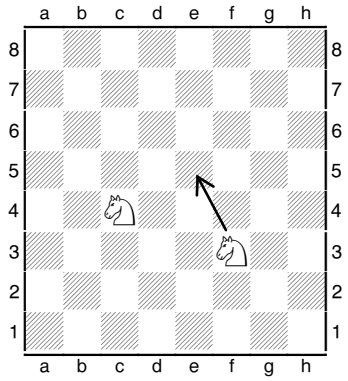
# Flik 5

# Om kort notation

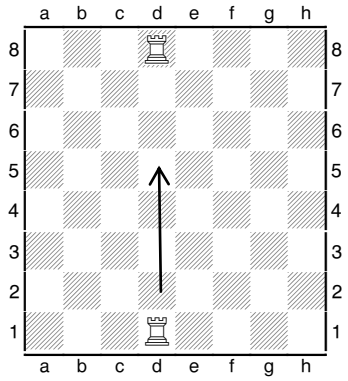
När man ska skriva ner schackdrag kan man göra det med hjälp av lång notation, eller kort notation. Vid lång notation skriver man ner från vilken ruta pjäsen flyttar, och till vilken ruta pjäsen flyttar. Vid kort notation skriver man bara ner till vilken ruta pjäsen flyttar. Läsaren får sedan själv lista ut vilken pjäs det är som flyttar dit. Det kan låta svårt, men med lite övning går det snabbt att lära sig.

Om vi tänker oss att vit ska göra skolmatt på svart, skrivs det med långnotation på följande sätt:
1.e2-e4 e7-e5 2.Lf1-c4 Lf8-c5 3.Dd1-h5 Sg8-f6 4.Dh5xf7 matt. Med kort notation skrivs det så här:
1.e4 e5 2.Lc4 Lc5 3.Dh5 Sf6 4.Dxf7 matt.

Så länge det bara finns en pjäs som kan gå till rutan är det inte svårt att skriva med kort notation. Men tänk om t.ex. två springare kan gå till samma ruta, vad gör man då? Jo, då anger man den linje springaren står på.




Vit tänker nu spela Sf3-e5. Med kort notation skulle det bli Sfe5, där f:et anger linjen springaren står på. Skulle pjäserna stå på samma linje får man skriva ut raden pjäsen står på. Så här:




Vit tänker nu spela Td1-d5. Med kort notation skulle det bli T1d5.

# Träna kort notation

De flesta schackböcker bortom nybörjarstadiet är skrivna med kortnotation, och de flesta spelare som skriver ner sina drag i schackprotokoll använder kort notation. Helt enkelt därför att det är mer ekonomiskt. Det är därför bra att lära sig läsa och skriva kort notation.

Ni ska nu få träna er att läsa kort notation genom att först spela er fram till ställningar där det gäller att finna bästa draget, därefter ska ni få gå igenom det kanske mest kända partiet genom tiderna, det så kallade ”odödliga partiet”, och till sist ska ni få gå igenom en klassisk ”schacksaga” genom att använda kort notation.

# Spela dig fram till uppgiften

För att göra den här övningen behöver varje elev ett eget schackbräde att dra dragen på. Det gäller att spela sig fram till det läge där svaret ställs. Har man gjort rätt finns det ett riktigt bra i ställningen för den spelare som är på draget. Ett extra plus är förstås om eleven skriver ner svaret med kort notation.

1) **1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Ke2** Vilket drag gjorde svart?

2) **1.e4 d6 2.d4 Sd7 3.Lc4 g6 4.Sf3 Lg7 5.Lxf7+ Kxf7 6.Sg5+ Kf6** Vilket drag gjorde vit?

3) **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.c3 d5 4.Dc2 Sf6 5.d3 Lg4 6.Sh4 dxe4 7.dxe4 Sxe4 8.Dxe4** Vilket drag gjorde svart?

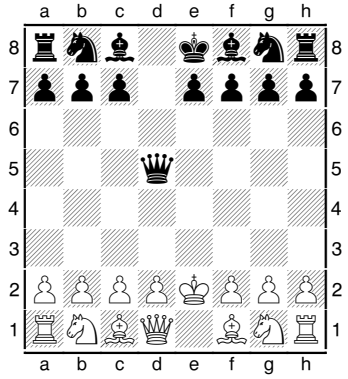
4) **1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Lg4 4.Sc3 h6 5.Sxe5 Lxd1 6.Lxf7+ Ke7** Vilket drag gjorde vit?

5) **1.e4 e5 2.f4 f5 3.exf5 b6 4.Dh5+ g6 5.fxg6 La6 6.g7+ Ke7 7.Dxe5+ Kf7** Vilket drag gjorde vit?

6) **1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Sf3 d5 4.Sc3 dxe4 5.Sxe4 Lg4 6.De2 Lxf3** Vilket drag gjorde vit?

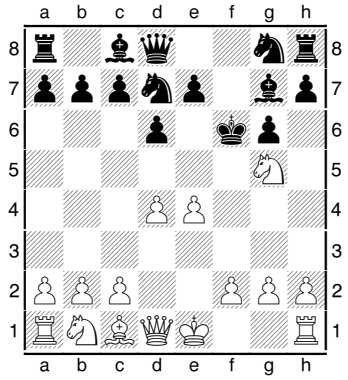
# Svar - Spela dig fram till uppgiften

1)



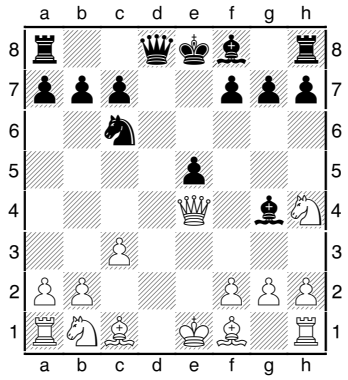
3…De4 matt.

2)



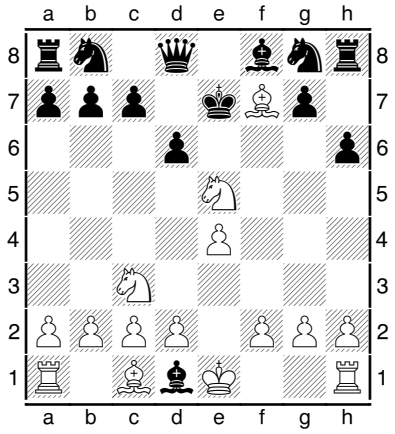
7.Df3 matt.

3)



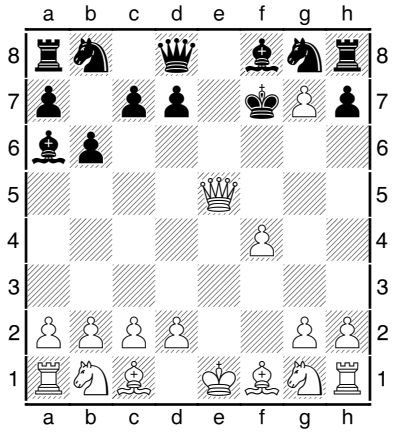
8…Dd1 matt.

4)



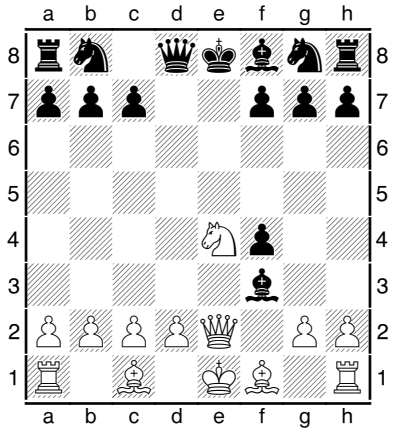
7.Sd5matt.

5)



8.gxh8 S matt.

6)



7.Sf6 matt.

## Adolf Anderssen- Lionel Kieseritzky

London 1851, “Det odödliga partiet”

År 1851 spelade världens ledande spelare Adolf Anderssen ett parti som har kallats ”det odödliga”. I partiet offrar Anderssen pjäs efter pjäs för att redan i 23:e draget göra den svarta kungen matt. Att offra i schack, betyder att man ger motståndaren en bonde eller en pjäs för att få andra fördelar. I det här fallet ett farligt kungsangrepp. Det mest värdefulla man kan offra i schack är damen. Att utföra ett damoffer som gör att man vinner partiet anses också vara det vackraste man kan få till på schackbrädet.

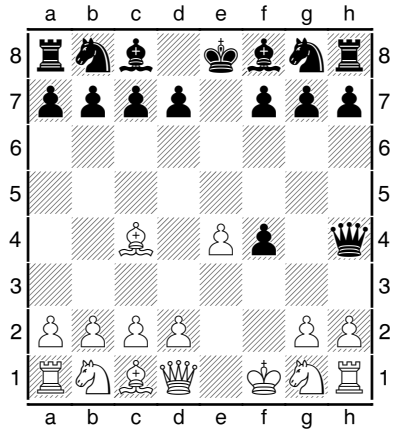
**1.e4**

Vit "öppnar porten" så att löparen på f1 och damen på d1 kan komma ut.

**1...e5 2.f4**

Det här draget ger öppningen namnet Kungsgambit. Gambit betyder att man offrar något för att få andra fördelar. Genom att offra f-bonden kan vit få ut pjäserna snabbt, och även få flera bönder i centrum.

**2...exf4 3.Lc4 Dh4+ 4.Kf1**



Vit tvingas flytta kungen eftersom 4.g3 fxg3 5.hxg3 Dxh1 förlorar tornet. Men det kan också vara farligt att gå ut med damen tidigt i schack, eftersom den lätt blir hotad.

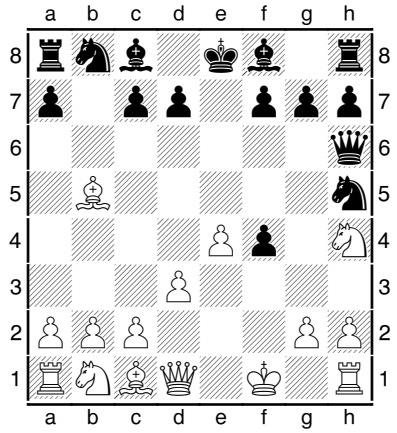
**4...b5**

Nu är det svart som offrar bonde för att få snabb utveckling av pjäserna bakom.

**5.Lxb5 Sf6 6.Sf3 Dh6 7.d3 Sh5**

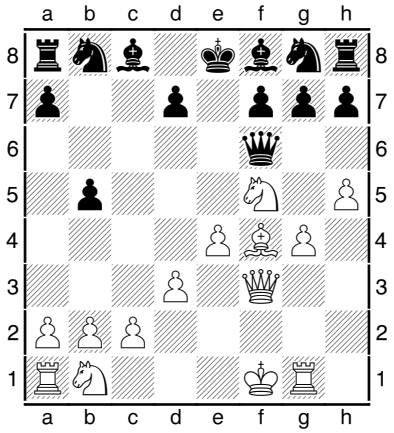
Det här är ett klurigt drag som hotar Sg3+, och springaren kan inte slås, eftersom tornet på h1 går förlorat genom Dh6xh1.

**8.Sh4**

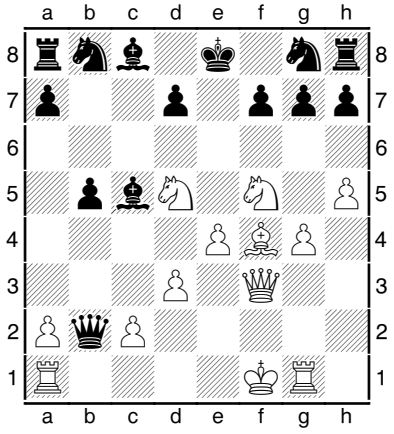


Ett bra knep i schack är att tänka vart man vill att ens pjäser ska stå. Nu vill vit ställa springaren på f5, där den både skulle hota svarts dam, och kunna bli farlig i ett angrepp på svarts kung.

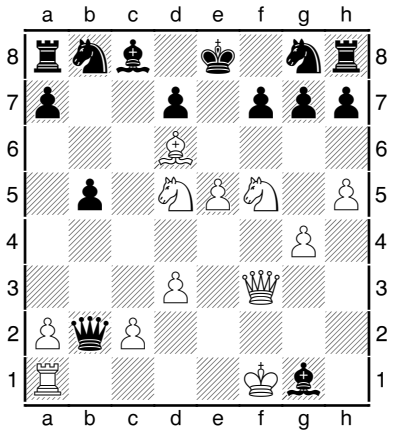
**8...Dg5 9.Sf5 c6 10.g4 Sf6**
Svart backar med springaren, eftersom 10...fxg3 inte går på grund av 11.Lxg5 och svart har förlorat damen.
**11.Tg1**
Istället för att flytta den hotade löparen på b5 förbereder vit för att sätta press på svarts dam. Med 11.Tg1 garderas bonden på g4.
**11...cxb5 12.h4 Dg6 13.h5 Dg5 14.Df3**
Nu hotar vit 15.Lxf4 vilket skulle fånga svarts dam. Svarts springare tvingas därför backa tillbaka, för att ge damen en flyktväg.
**14...Sg8 15.Lxf4 Df6**



Vit har offrat en löpare, men har fått ut fler pjäser på brädet. När man har ett så kallat utvecklingsförsprång brukar man leta efter ett sätt att angripa motståndarens kung.
**16.Sc3 Lc5 17.Sd5**
Vit fortsätter framåt, utan att tänka på det material han förlorar. Springaren på d5 står jättebra, eftersom den håller fält som c7 och e7.
**17...Dxb2**



Nu hotar svart båda vits torn. Men istället för att försvara sig försöker vit sy ihop ett mattnät för svarts kung.
**18.Ld6 Lxg1**
Om svart hade spelat 18...Dxa1+ hade vit gjort matt med 19.Ke2 Dxg1 20.Sxg7+ Kd8 21.Lc7#
**19.e5**

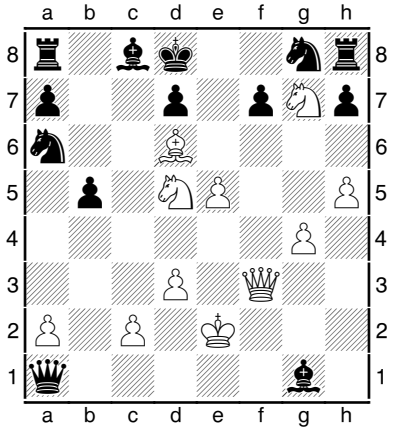


Poängen med 19.e5 är att damen på b2 inte längre garderar bonde på g7. Där med får springaren på f5 en möjlighet att ge schack på den svarta kungen.

**19...Dxa1+ 20.Ke2 Sa6**

Svart garderar c7-rutan från en löparschack.

**21.Sxg7+ Kd8**

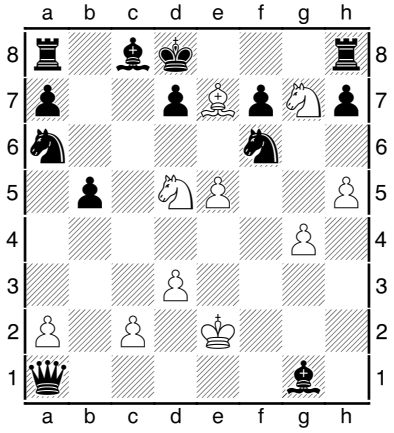


Nu är den svarta kungen infångad, men den avgörande schacken saknas. Hur ska vit få till den?

**22.Df6+**

Ett underbart avslutande damoffer som bereder väg för en löparschack på e7. Svart blir forcerat schackmatt.

**22...Sxf6 23.Le7 matt**



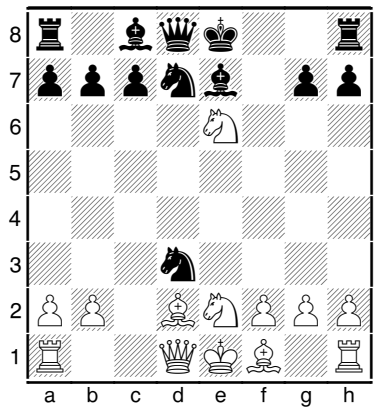
I slutställningen leder svart med 31-15 i poäng. Ändå är det vit som vinner! Ett odödligt vackert parti.

# En schacksaga

I alla tider har schack fascinerat människor. Inte minst schackmästarna har fått uppskattning när de levererat överraskande och vinnande schackdrag. Men frågan är om någon av dem har spelat ett lika överraskande drag som i följande historia. Stoppa gärna efter det sista diagrammet och fundera över vilket drag du tror att svart utförde.

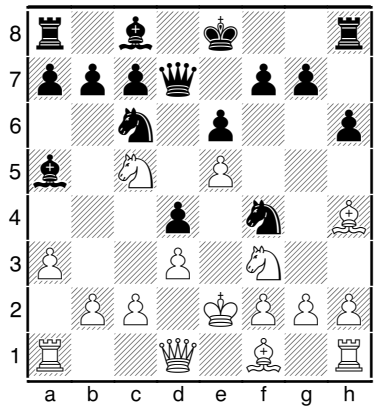
*En vandrare kom till en by. På värdshuset frågade han runt om någon ville spela schack med honom, men ingen av gästerna antog utmaningen. Vandraren tjatade dock så mycket att en bybo till slut gick med på att spela. Efter lottdragning fick vandraren vit och bybon svart. Partiet gick så här*:

1.e4 d5 2.e5 d4 3.c3 f6 4.exf6 dxc3 5.fxe7 c3xd2+ 6.Lxd2 Lxe7 7.Sf3 Sc6 8.Sc3 Sf6 9.Se2 Sd7 10.Sd4 Sce5 11.Se6 Sd3 matt.



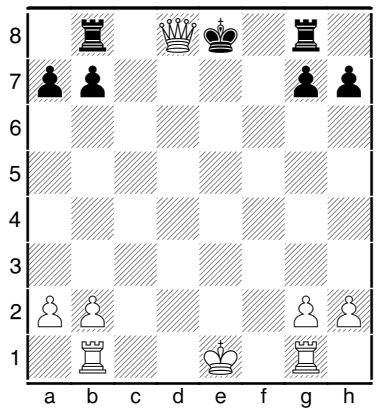
*Irriterad över att ha förlorat så snabbt satte vandraren upp pjäserna igen och krävde att få revansch. Partiet blev dock ännu en pinsam historia för honom.*

1.e4 d5 2.d3 e6 3.Sf3 Sc6 4.Lg5 Lb4+ 5.Ke2 Dd7 6.Sc3 Sf6 7.a3 h6 8.Lh4 La5 9.e5 d4 10.Sa4 Sh5 11.Sc5 Sf4 schack och matt.



*Kokande av ilska satte vandraren upp pjäserna i utgångsställningen igen och flyttade fram sin kungsbonde utan att ens fråga bybon om han ställde upp på ännu ett parti.*

1.e4 d5 2.d4 e5 3.c4 f5 4.f4 c5 5.dxc5 exf4 6.Lxf4 Lxc5 7.exf5 dxc4 8.Lxc4 Lxf5 9.Lxb8 Lxg1 10.Lxg8 Lxb1 11.Txb1 Txg8 12.Txg1 Txb8 13.Dxd8+




(Vilket drag gjorde svart?)

*I det här läget tog bybon tag i sin kung på e8 och slog den vita kungen på e1. Vandraren tittade på honom med ilsken blick och sa att nog för att han hade vunnit två partier men att ta till fuskdrag för att vinna även det tredje - där gick gränsen. Bybon tittade förvånat på honom och frågade vad han menade med fuskdrag. Bybon förklarade för den häpne vandraren att han inte visste hur pjäserna gick. Han hade bara spegelvänt gjort motsvarande drag som vandraren i partierna som spelats.*

Enligt sägnen fick byborna sig ett stort skratt och vandraren var snart på väg till nästa by.

# Flik 6

**Om**

# Schackma Gandhis kombinationskörkort

Den pedagogiska idén med Schackma Gandhis kombinationskörkort är att barnet inom ramen för ett stimulerande koncept lär sig konsten att kombinera. Genom att lösa ark med uppgifter tränar sig barnet på att känna igen och bruka följande sex kombinationsteman: hota dubbelt, gaffel, bindning, avdragare, instängning, samt överlastning.

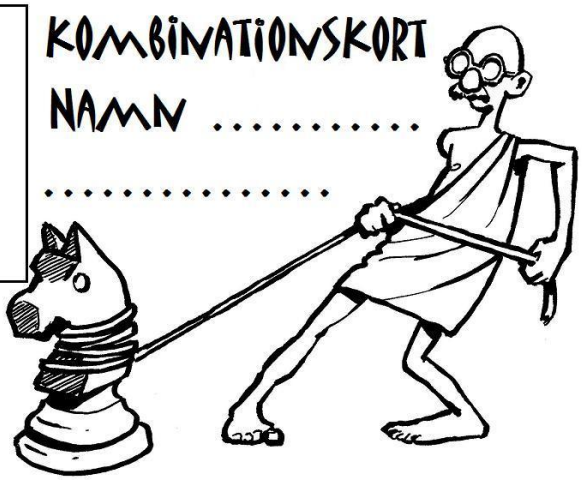
De sex temana har tre olika svårighetsnivåer. När barnet har klarat ett uppgiftsark bockar ledaren av arkets tema och nivå på barnets körkort. När alla ringar är ifyllda får barnet sitt schackkörkort.

Till uppgifterna finns det tydliga svar, vilket gör att barnen själva kan rätta. Därmed 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.

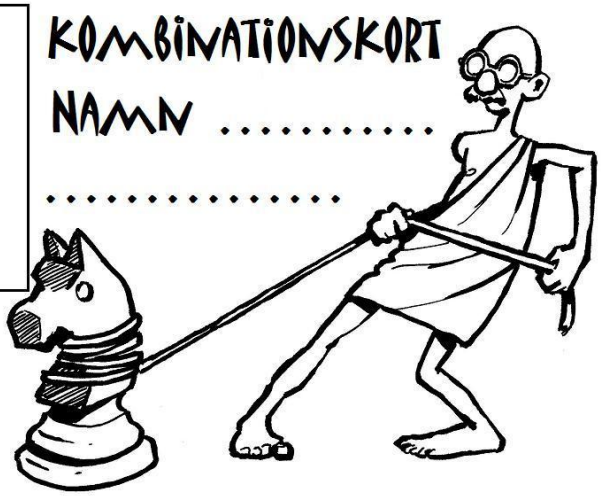
Tanken är att ledaren kopierar upp alla ark med uppgifter som följer, och att han eller hon delar ut dem när behov finns. Där till ska varje barn som börjar lösa uppgifterna få ett individuellt schackkörkort. Ledaren måste därför i förväg ha kopierat upp dessa, vilket kräver dubbelsidig kopiering, och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

Givetvis kan materialet användas även utan konceptet med kombinationskörkort.

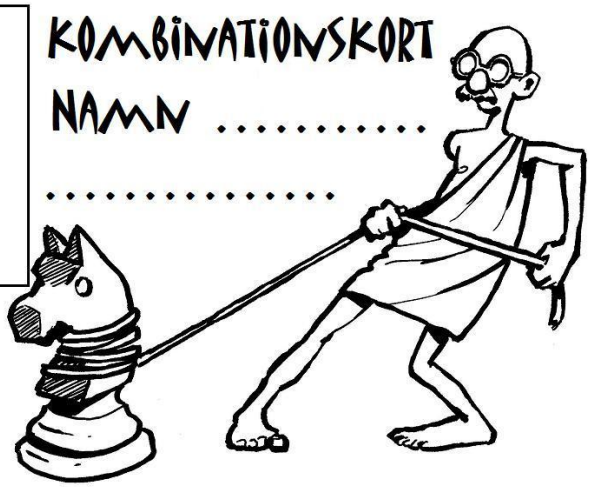
KOMBINATIONSKORT
NAMN .....
.....



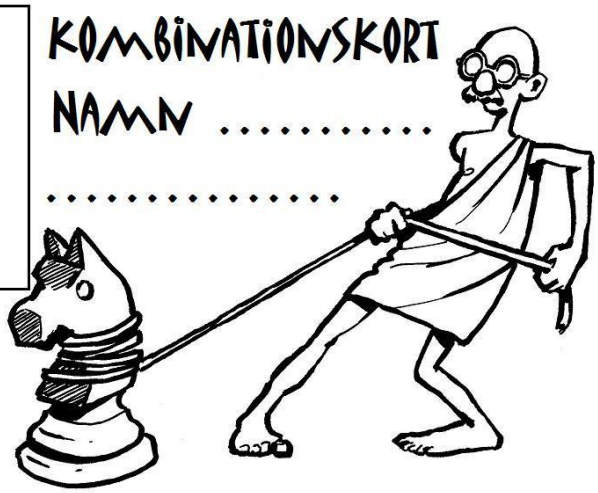
KOMBINATIONSKORT
NAMN .....
.....



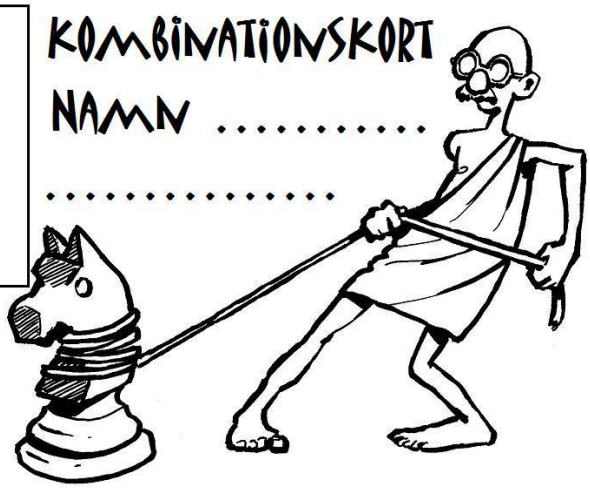
KOMBINATIONSKORT
NAMN .....
.....



KOMBINATIONSKORT
NAMN .....
.....

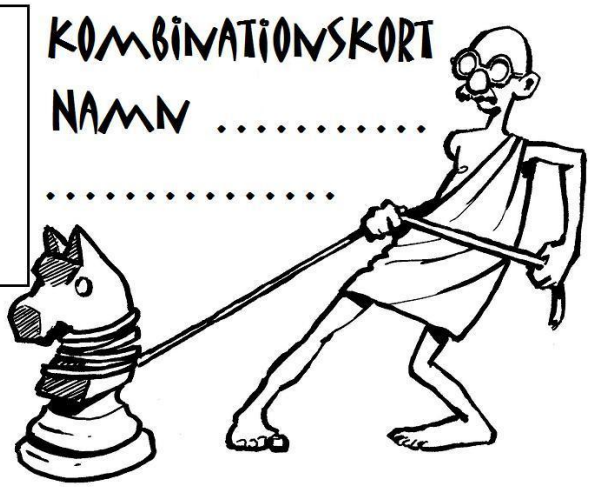


KOMBINATIONSKORT
NAMN .....
.....



KOMBINATIONSKORT
NAMN .....
.....

KOMBINATIONSKORT
NAMN .....
.....



KOMBINATIONSKORT
NAMN .....
.....

DH G A I Ö B

* ○ ○ ○ ○ ○ ○

** ○ ○ ○ ○ ○ ○

*** ○ ○ ○ ○ ○ ○

DH G A I Ö B

* ○ ○ ○ ○ ○ ○

** ○ ○ ○ ○ ○ ○

*** ○ ○ ○ ○ ○ ○

DH G A I Ö B

* ○ ○ ○ ○ ○ ○

** ○ ○ ○ ○ ○ ○

*** ○ ○ ○ ○ ○ ○

DH G A I Ö B

* ○ ○ ○ ○ ○ ○

** ○ ○ ○ ○ ○ ○

*** ○ ○ ○ ○ ○ ○

DH G A I Ö B

* ○ ○ ○ ○ ○ ○

** ○ ○ ○ ○ ○ ○

*** ○ ○ ○ ○ ○ ○

DH G A I Ö B

* ○ ○ ○ ○ ○ ○

** ○ ○ ○ ○ ○ ○

*** ○ ○ ○ ○ ○ ○

DH G A I Ö B

* ○ ○ ○ ○ ○ ○

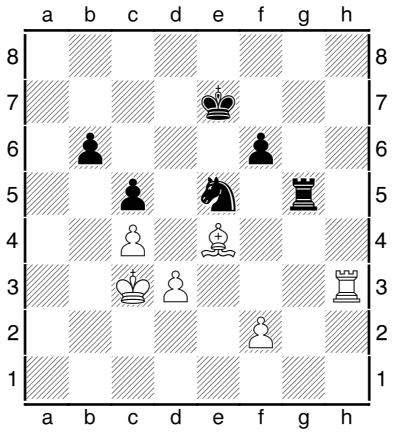
** ○ ○ ○ ○ ○ ○

*** ○ ○ ○ ○ ○ ○

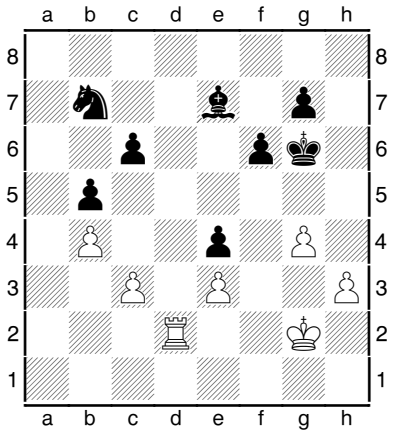
# Dubbelhot 1

Vad gör vit i ställningarna nedan?

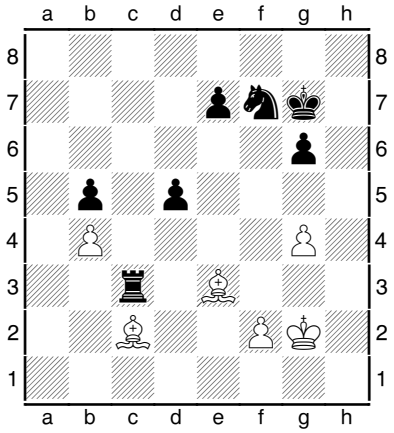
1)



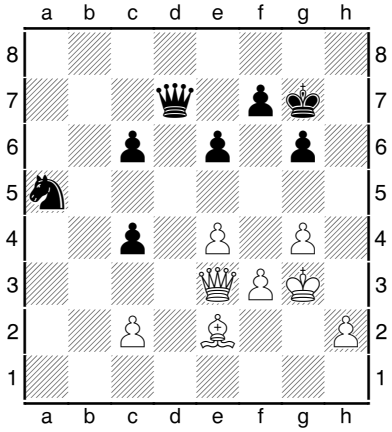
2)



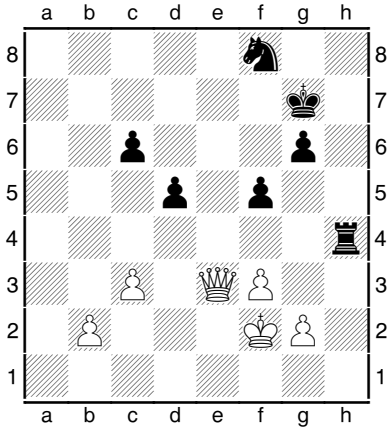
3)



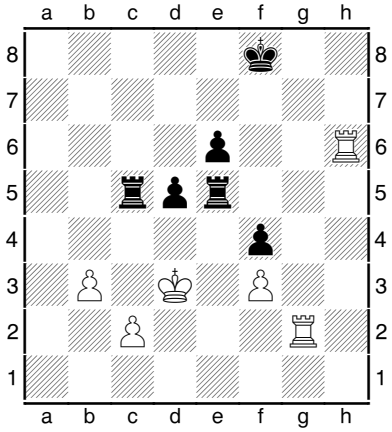
4)



5)

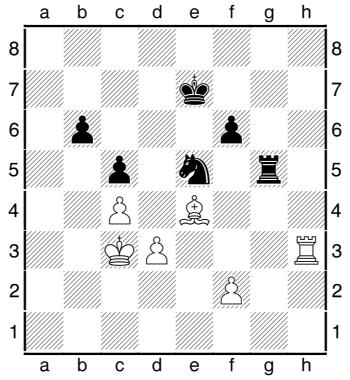


6)



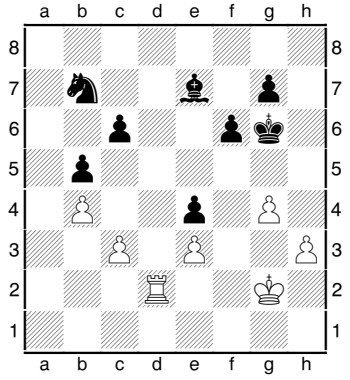
# Facit - Dubbelhot 1

1)



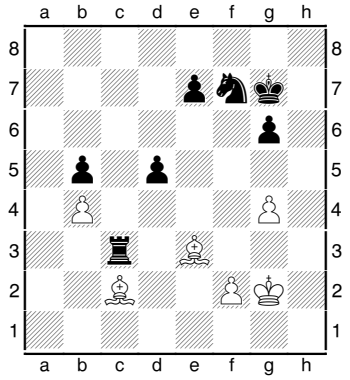
1.f2-f4

2)



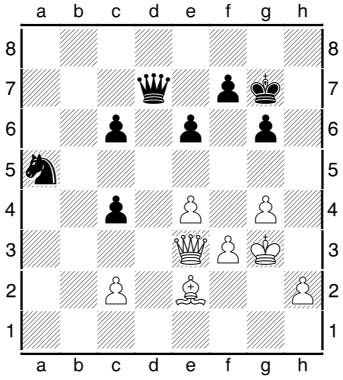
1.Td2-d7

3)



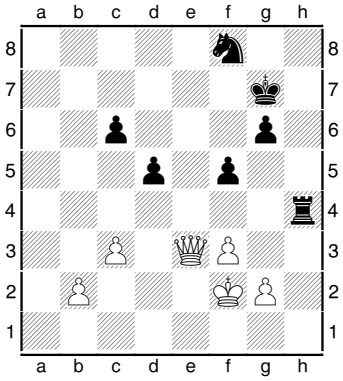
1.Le3-d4+ följt av Ld4xc3

4)



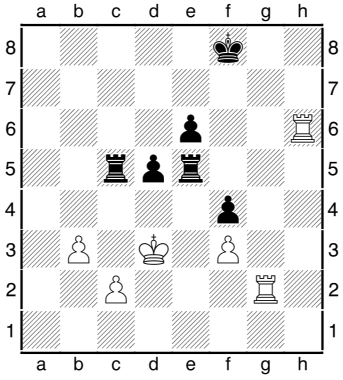
1.De3-c3+ följt av Dc3xa5

5)



1.De3-e7+ följt av De7xh4

6)

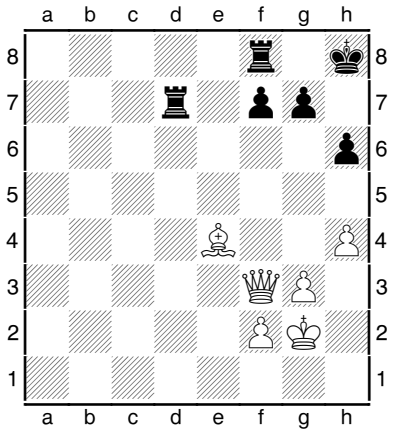


1.Kd3-d4 följt av Kd4xc5 eller Kd4xe5

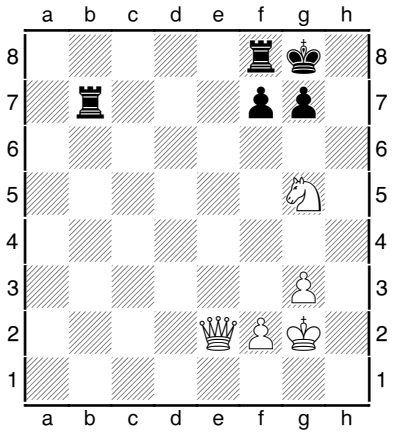
# Dubbelhot 2

Vad gör vit i ställningarna nedan?

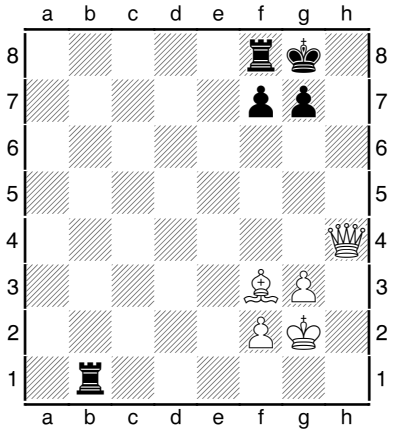
1)



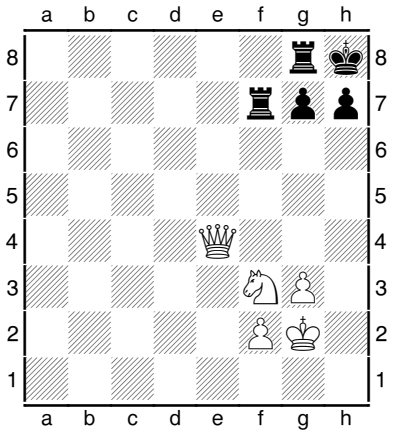
2)



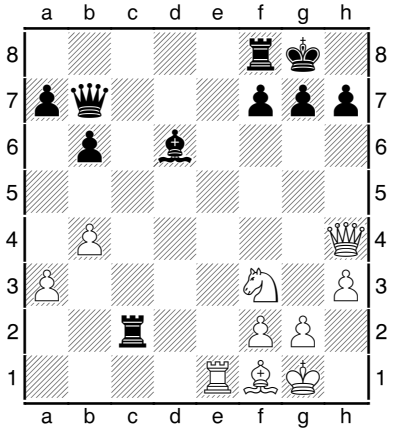
3)



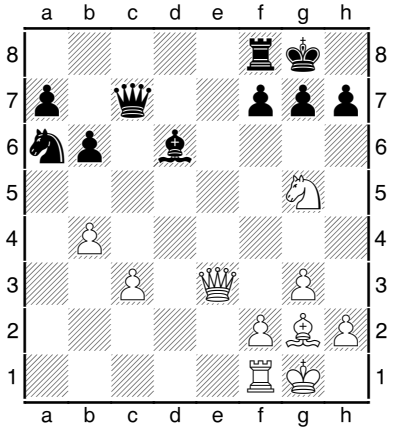
4)



5)

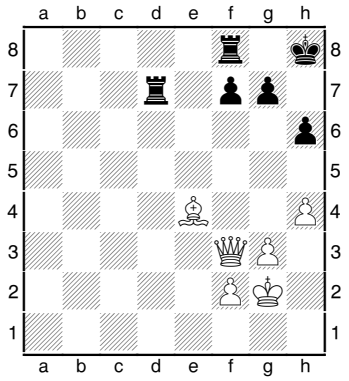


6)



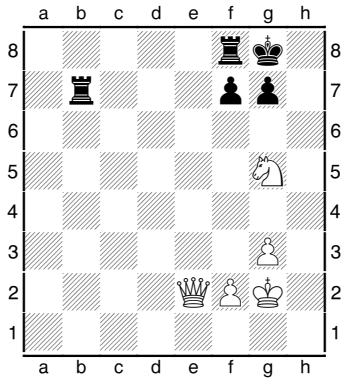
# Svar - Dubbelhot 2

1)



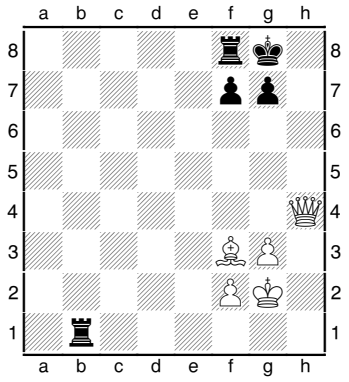
1.Df3-f5 (Vit hotar Df5-h7 matt) g7-g6
2.Df5xd7

2)



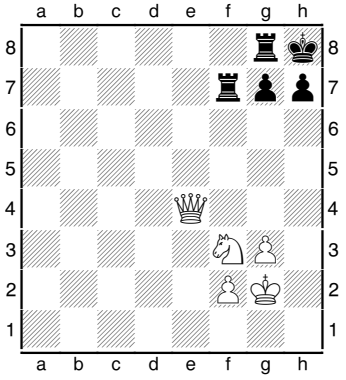
1.De2-e4 (Vit hotar Df5-h7 matt) g7-g6
2.De4xb7

3)



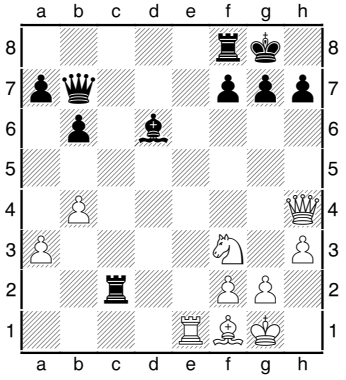
1.Lf3-e4 (Vit hotar Dh4-h7 matt) g7-g6
2.Le4xb1

4)



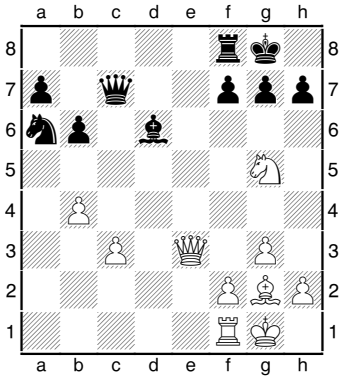
1.Sf3-g5 (Vit hotar De4xh7) g7-g6
2.Sg5xf7+

5)



1.Lf1-d3(Vit hotar Dh4xh7 matt) g7-g6
2.Ld3xc2

6)

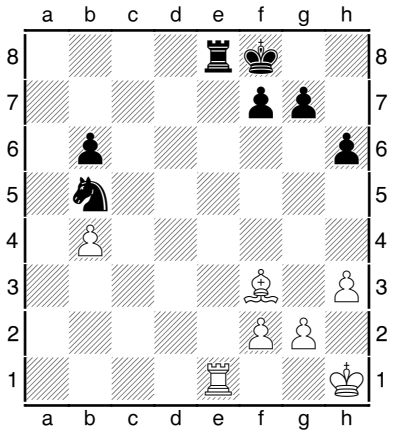


1.De3-d3(Vit hotar Dd3xh7 matt) g7-g6
2.Dd3xa6

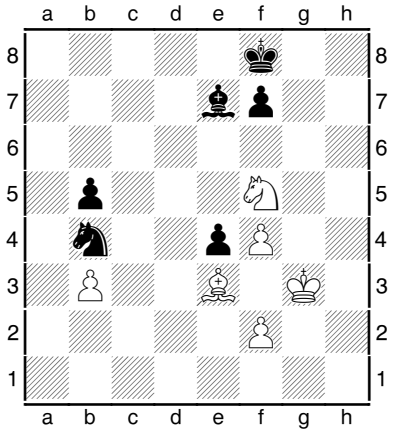
# Dubbelhot 3

Vad gör vit i ställningarna nedan?

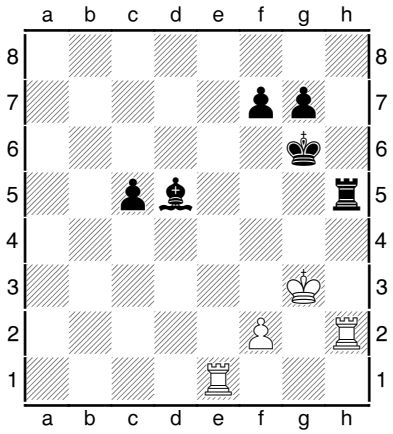
1)



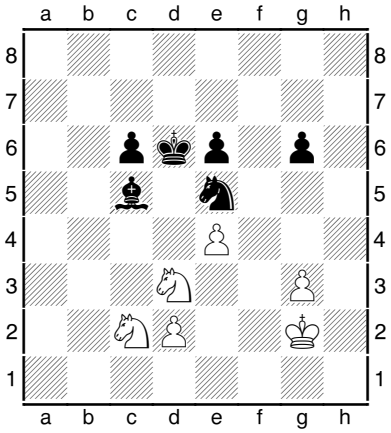
2)



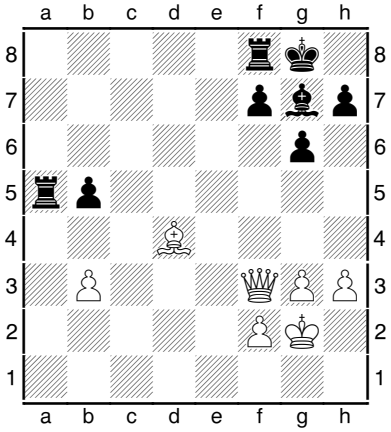
3)



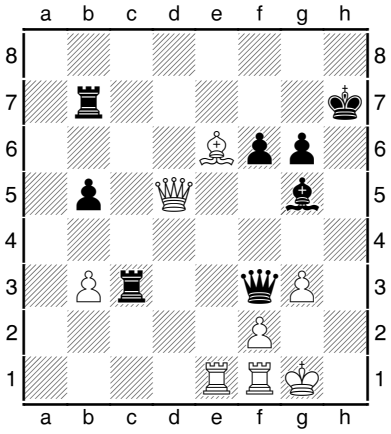
4)



5)

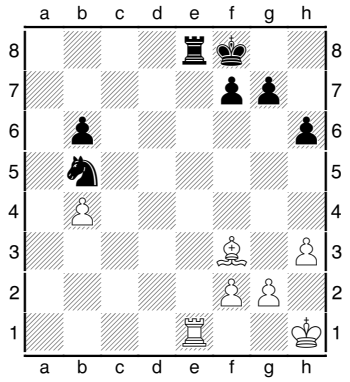


6)



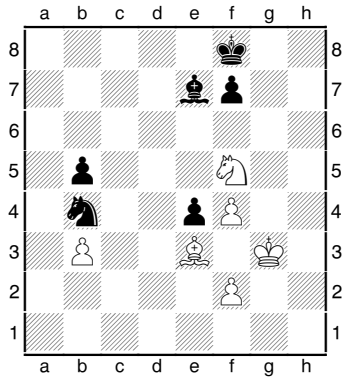
# Svar - Dubbelhot 3

1)



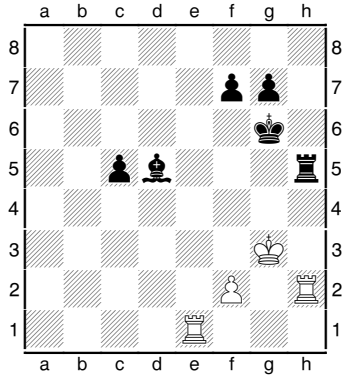
1.Te1xe8+ Kf8xe8 2.Lf3-c6+ följt av 3.Lc6xb5.

2)



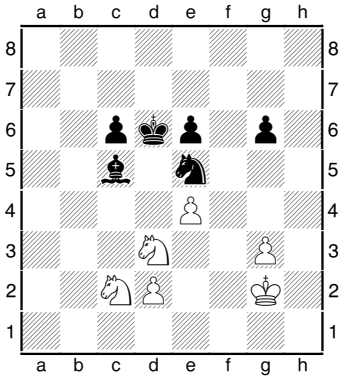
1.Sf5xe7 Kf8xe7 2.Le3-c5+ följt av 3.Lc5xb4.

3)



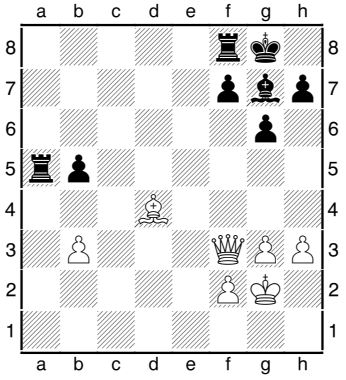
1.Th2xh5 Kg6xh5 2.Te1-e5+ följt av 3.Te5xd5.

4)



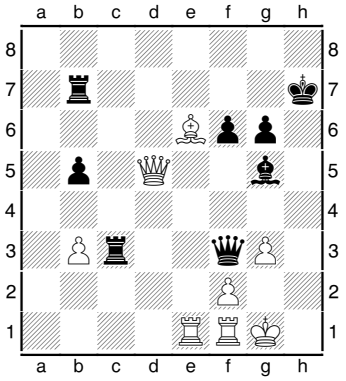
1.Sd3xc5 Kd6xc5 2. d2-d4+ följt av 3.d4xe5.

5)



1.Ld4xg7 Kg8xg7 2.Df3-c3+ följt av 3.Dc3xa5.

6)

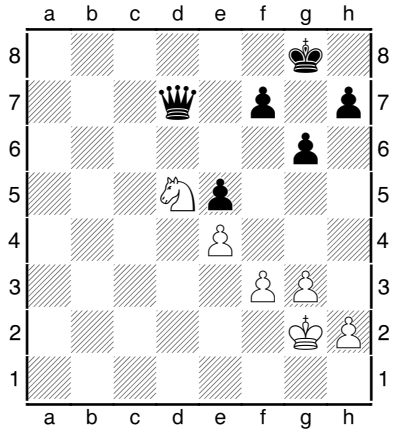


1.Dd5xf3 Tc3xf3 2.Le6-d5 följt av 3.Ld5xf3 eller xb7.

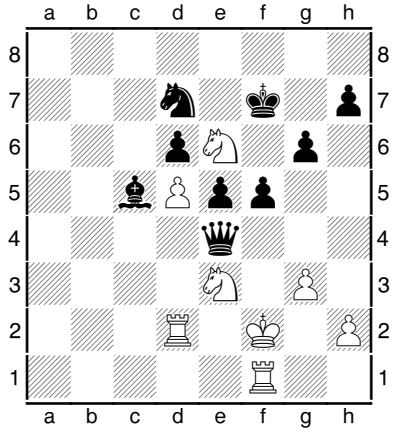
# Gaffel 1

Vad gör vit i ställningarna nedan?

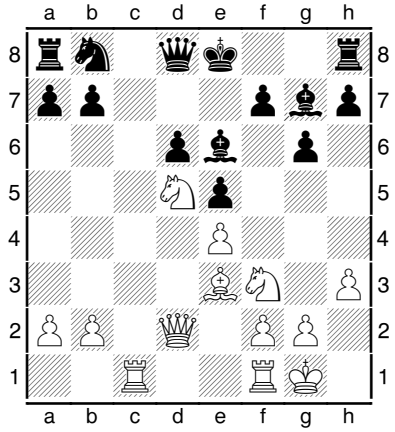
1)



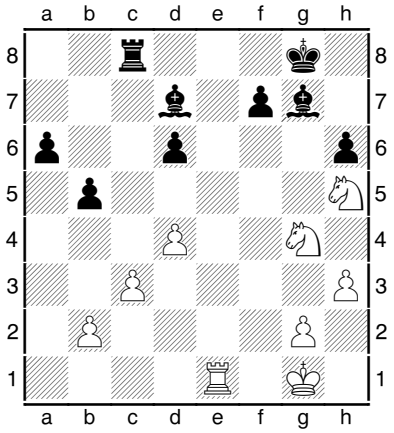
2)



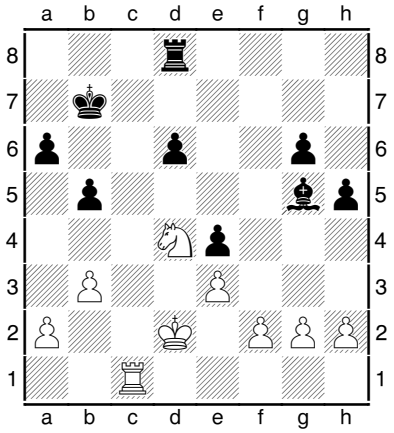
3)



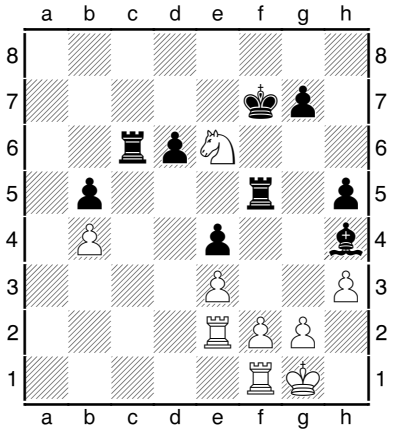
4)



5)

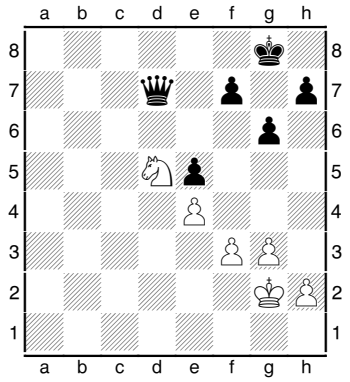


6)



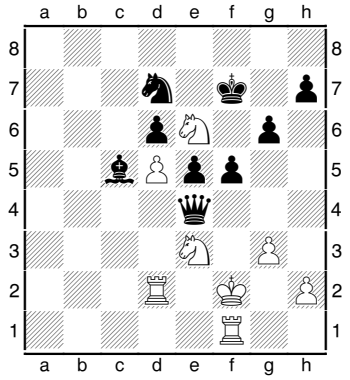
# Facit - Gaffel 1

1)



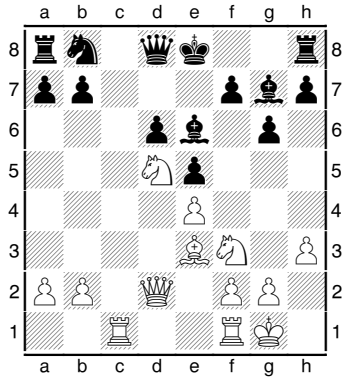
1.Sd5-f6+ Kg8-h8 2.Sf6xd7

2)



1.Se6-g5+ Kf7-g7 2.Sg5xe4

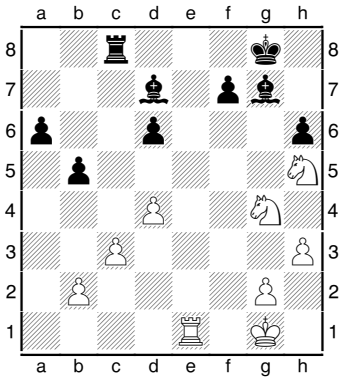
3)



1.Sd5-c7 Ke8-e7 2.Sd5xa8

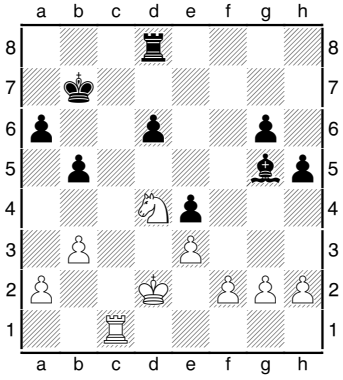
1.Sd5-c7 Dd8xc7 2.Tc1xc7

4)



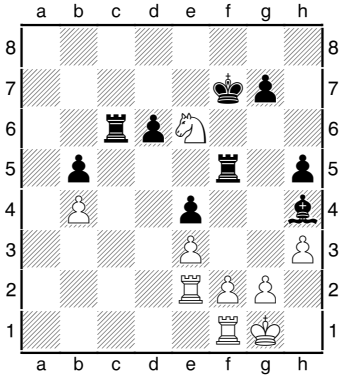
1.Sg4-f6+ Lg7xf6 2.Sh5xf6+ Kg8-g7 3.Sf6xd7.

5)



1.Sd4-e6 Td8-e8 2.Se6xg5

6)



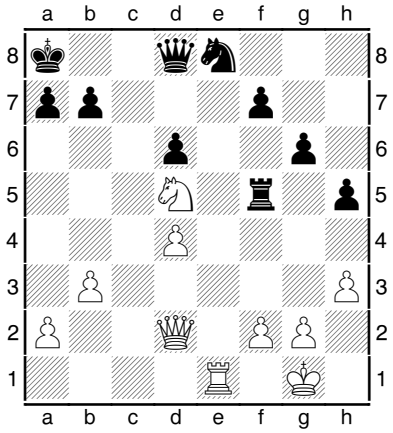
1.Se6-d4 Tc6-c4 2.Sd4xf5

1.Se6-d4 Tf5-e5 2.Sd4xc6

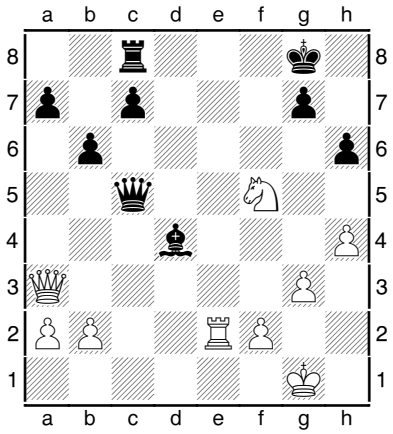
# Gaffel 2

Vad gör vit i ställningarna nedan?

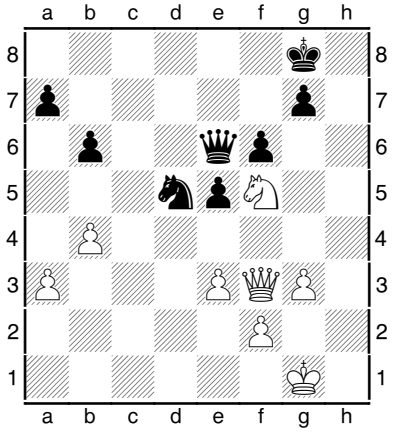
1)



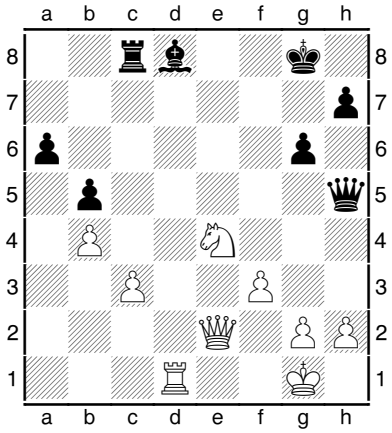
2)



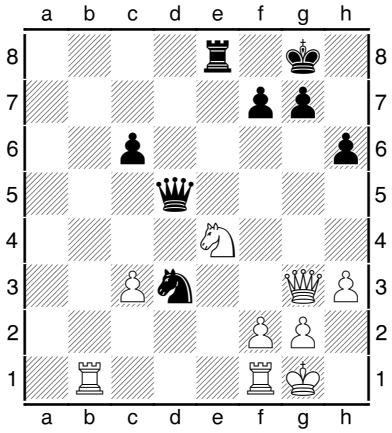
3)



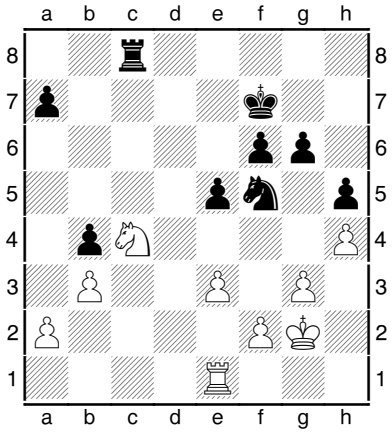
4)



5)

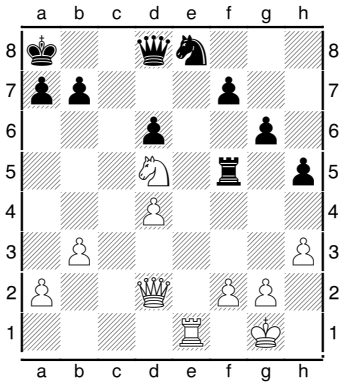


6)



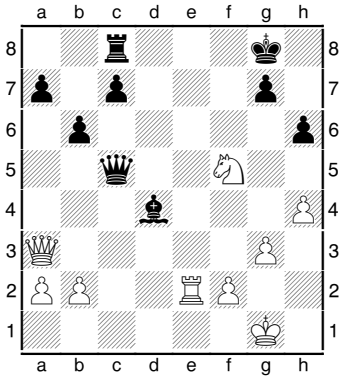
# Facit - Gaffel 2

1)



1.Te1xe8 Dd8xe8 2.Sd5-c7+ Ka8-b8 3.Sc7xe8

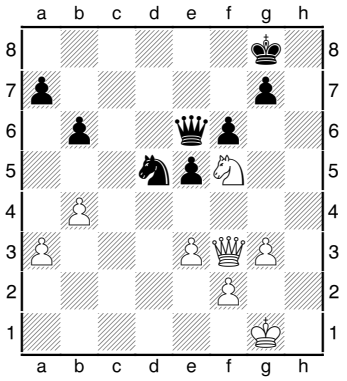
2)



1.Sf5-e7+ Kg8-h8 2.Se7xc8

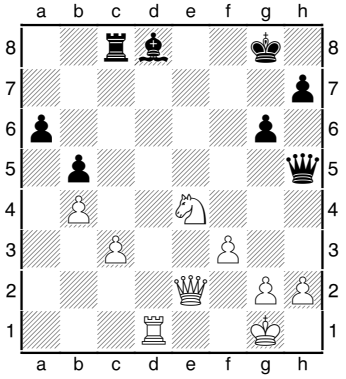
1.Sf5-e7+ Dc5xe7 2.Da3xe7

3)



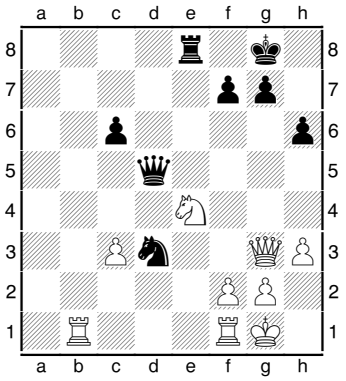
1.Df3xd5 De6xd5 2.Sf5-e7+ Kg8-h8 3.Se7xd5

4)



1.Td1xd8+ Tc8xd8 2.Se4-f6+ Kg8-g7 3.Sf6xh5

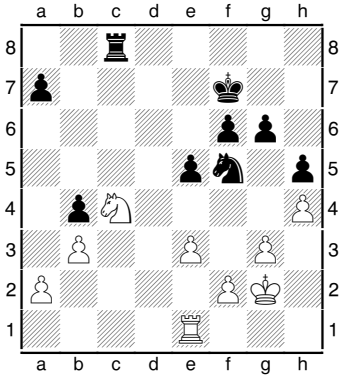
5)



1.Se4-f6+ Kg8-h8 2.Sf6xd5

(Observera att springaren inte kan slås på f6 eftersom svarts kung då hamnar i schack.)

6)

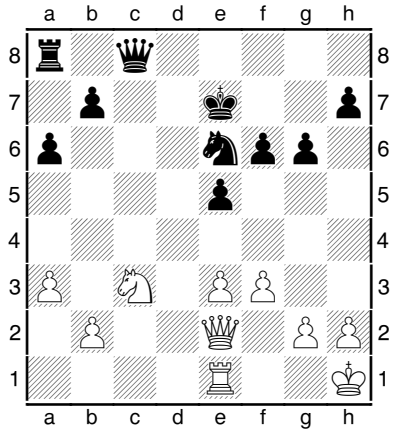


1.e3-e4 Sf5-d4 2.Sc4-d6+ Kf7-e8 3.Sd6xc8

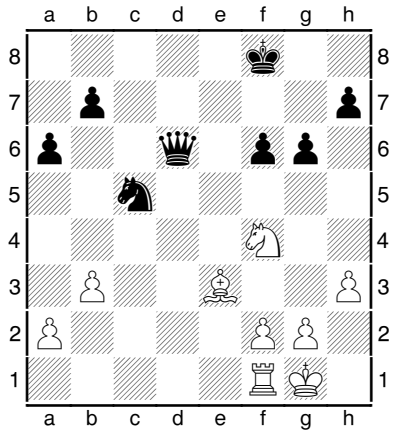
# Gaffel 3

Vad gör vit i ställningarna nedan?

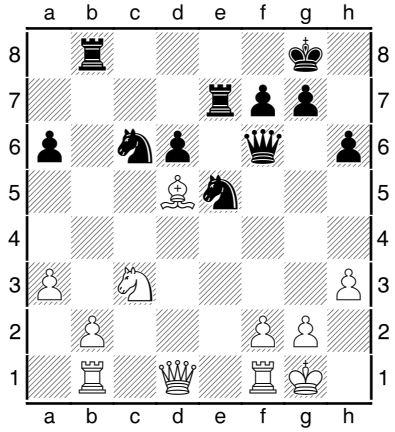
1)



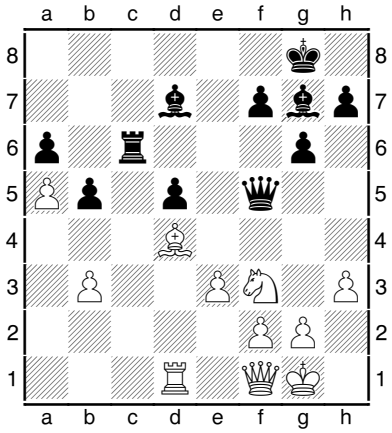
2)



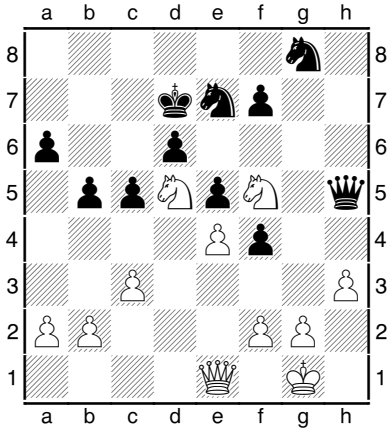
3)



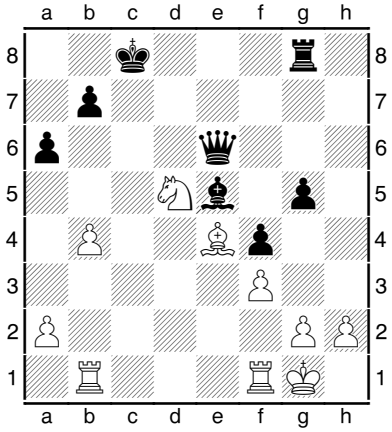
4)



5)

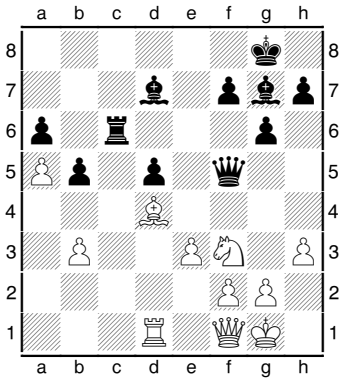


6)



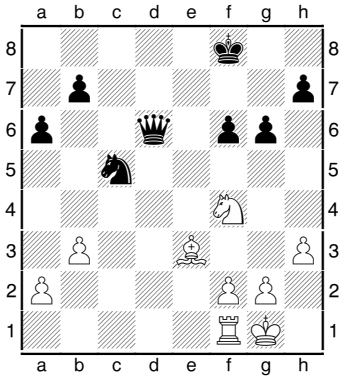
# Facit - Gaffel 3

1)



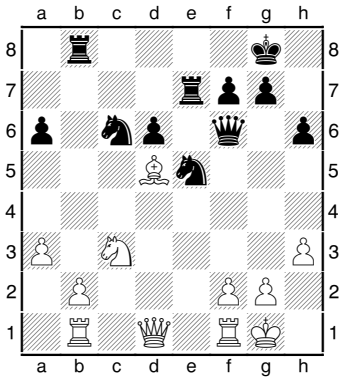
1.Ld4xg7 Kg8xg7 2.Sf3-d4 Df5-f6
3.Sf3xc6

2)



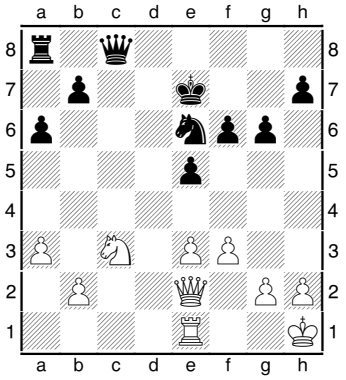
1.Le3xc5 Dd6xc5 2.Sf4-e6+ Kf8-f7
3.Se6xc5

3)



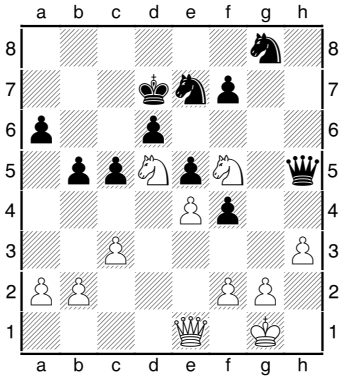
1.Ld5xc6 Se5xc6 2.Sc3-d5 Df6-g5
3.Sd5xe7+

4)



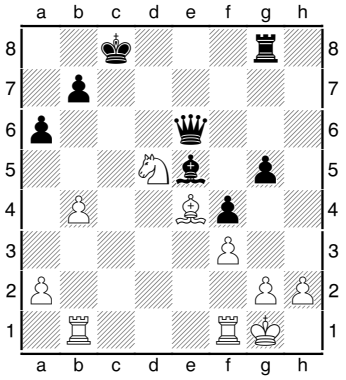
1.Sc3-d5+ Ke7-f7 2.Sd5-b6 Dc8-d8
3.Sb6xa8

5)



1.Sf5xe7 Sg8xe7 2.Sd5-f6+ Kd7-d8
3.Sf6xh5

6)

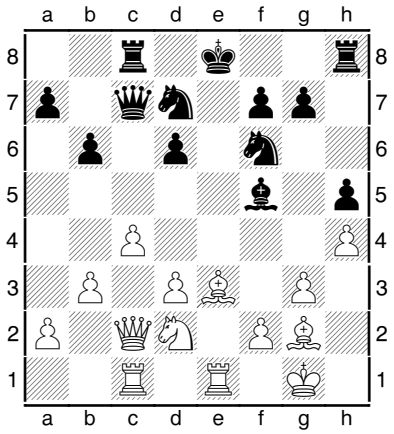


1.Le4-f5 De6xf5 2.Sd5-e7+ Kc8-b8
3.Se7xf5

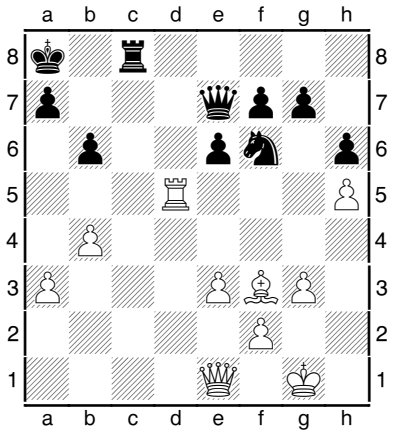
# Avdragare 1

Vad gör vit i ställningarna nedan?

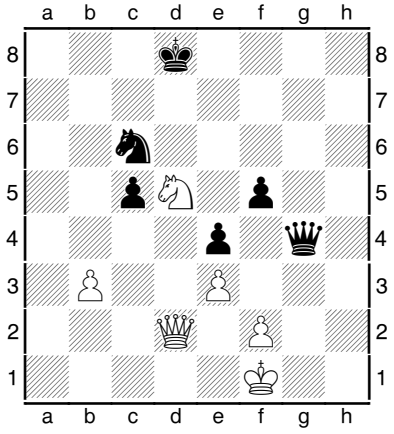
1)



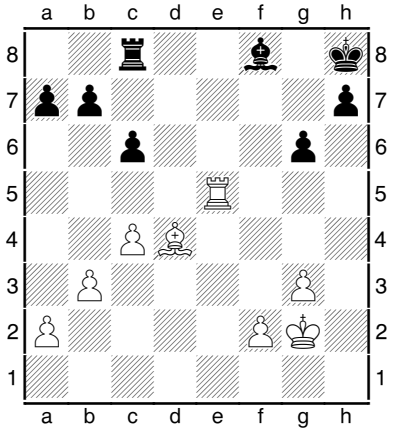
2)



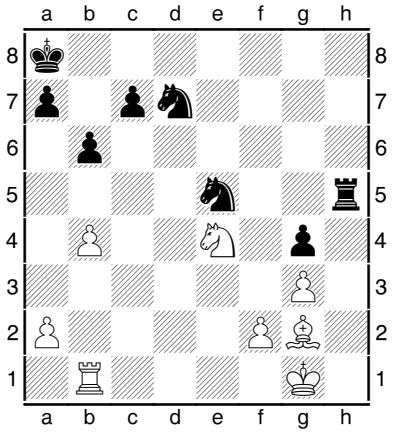
3)



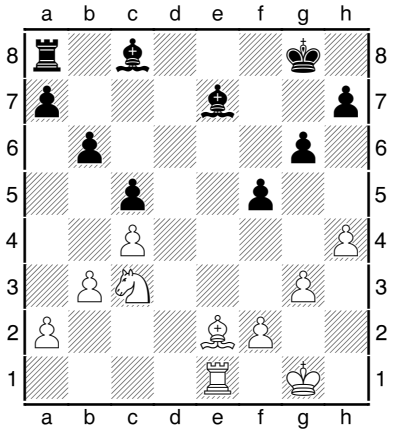
5)



5)

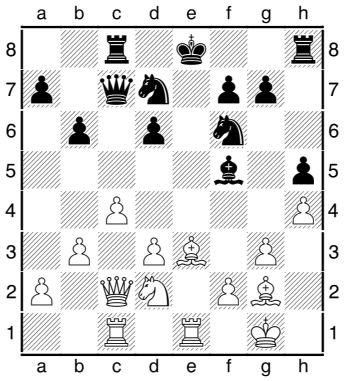


6)



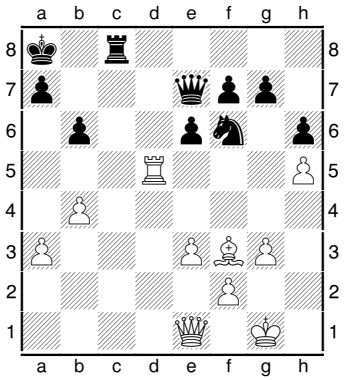
# Facit - Avdragare 1

1)



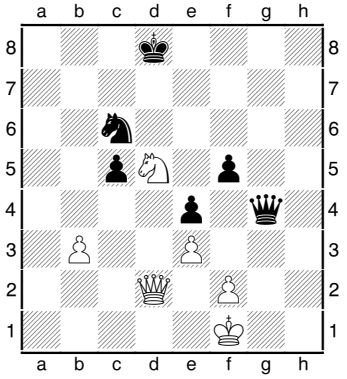
1.Le3xb6+ Ke8-f8 2.Lb6xc7

2)



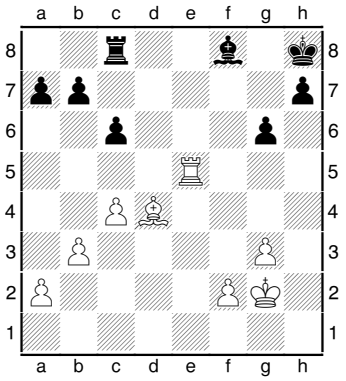
1.Td5-d7+ Ka8-b8 2.Td7xe7

3)



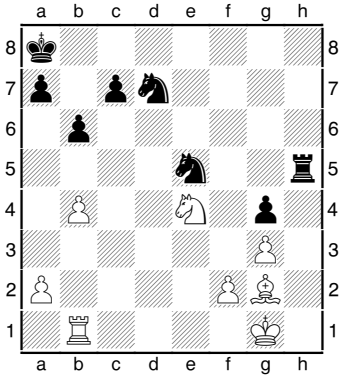
1.Sd5-f6+ Kd8-e7 2.Sf6xg4

4)



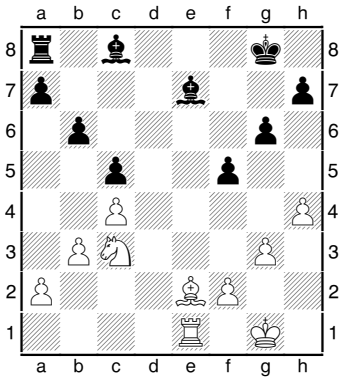
1.Te5-e8+ Kh8-g8 2.Te8xc8

5)



1.Se4-f6+ Se5-f3+ 2.Lg2xf3+ g4xf3
3.Sf6xh5

6)

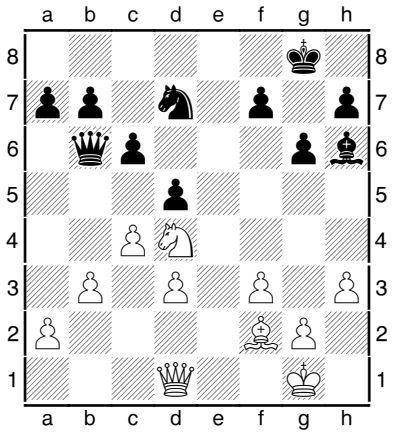


1.Le2-f3 Ta8-b8 2.Te1xe7

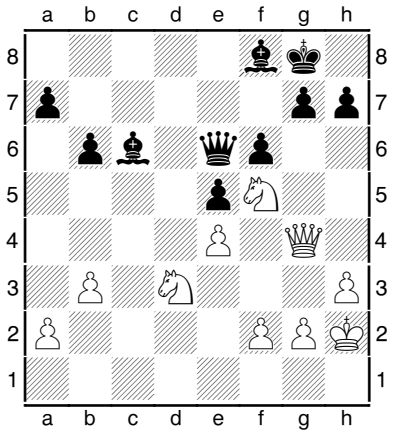
# Avdragare 2

Vad gör vit i ställningarna nedan?

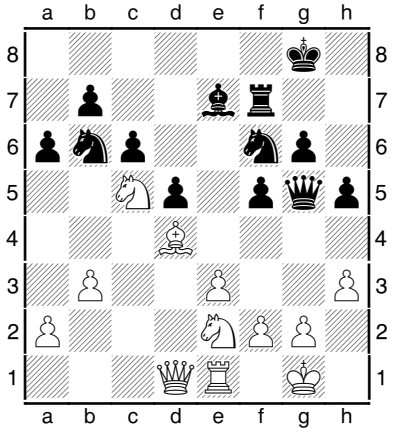
1)



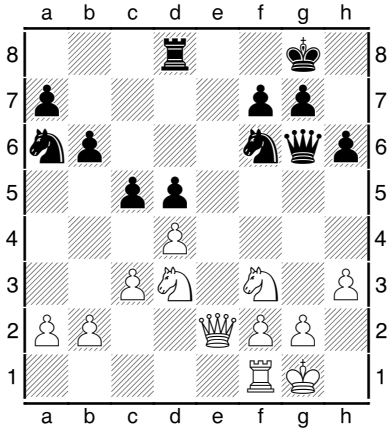
2)



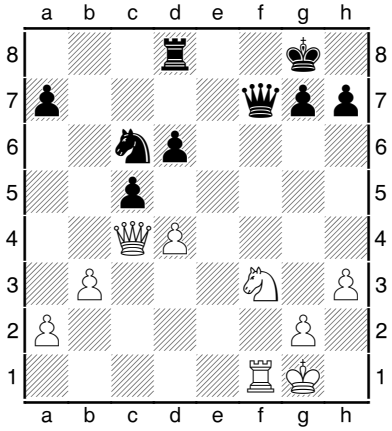
3)



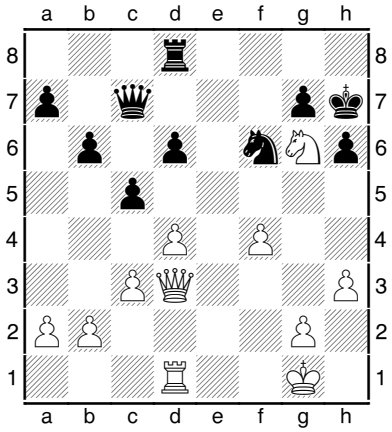
4)



5)

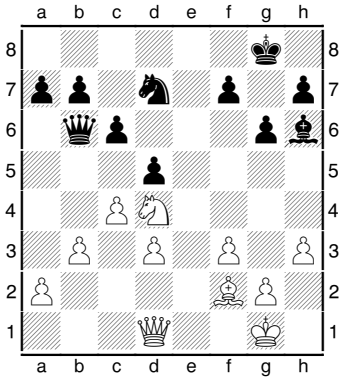


6)



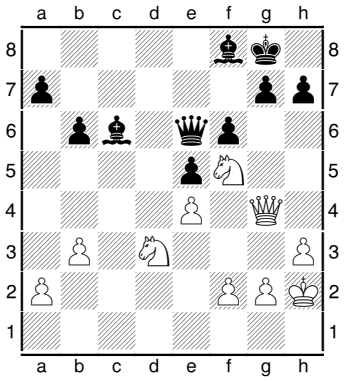
# Facit - Avdragare 2

1)



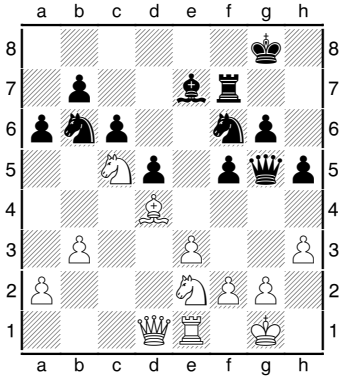
1.Sd4-f5 Db6-d8 2.Sf5xh6

2)



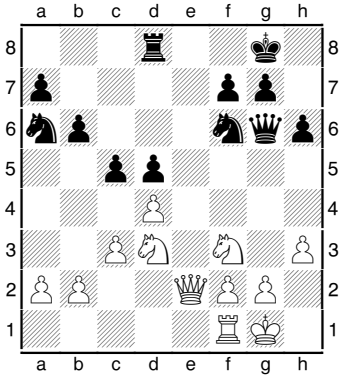
1.Sf5-h6+ Kg8-h8 2.Dg4xe6

3)



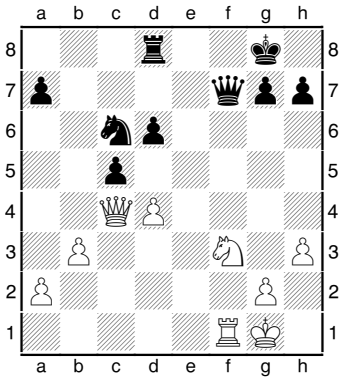
1.Sc5-e6 Dg5-h6 2.Ld4xb6

4)



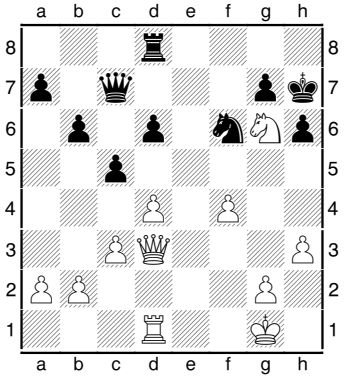
1.Sd3-e5 Dg6-f5 2.De2xa6

5)



1.Dc4xf7+ Kg8xf7 2.Sf3-e5+ Kf7-g8
3.Se5xc6

6)

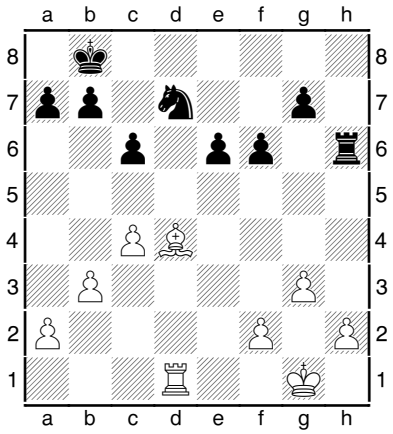


1.Sg6-f8+ Kh7-g8 2.Sf8-e6 Dc7-e7
3.Se6xd8

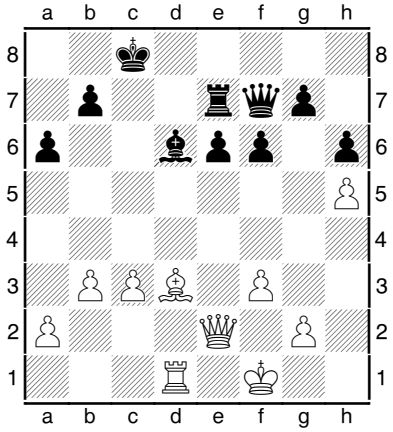
# Avdragare 3

Vad gör vit i ställningarna nedan?

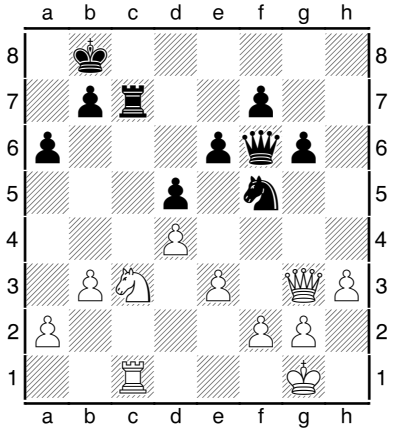
1)



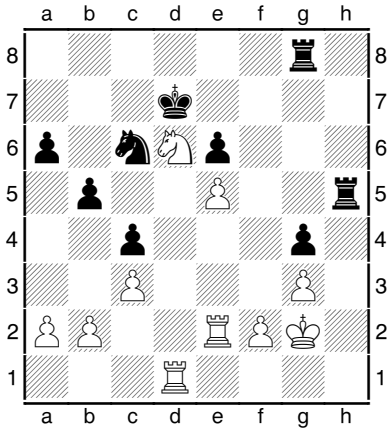
2)



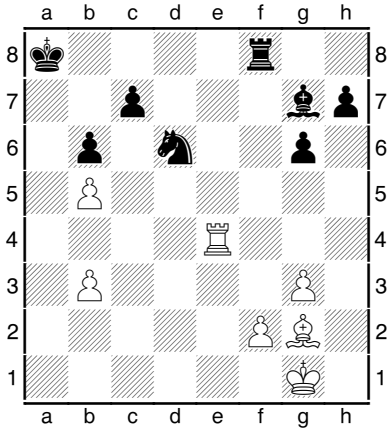
3)



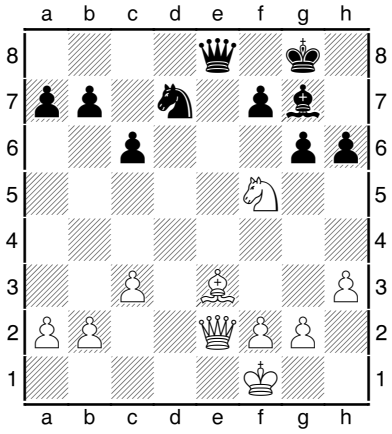
4)



5)

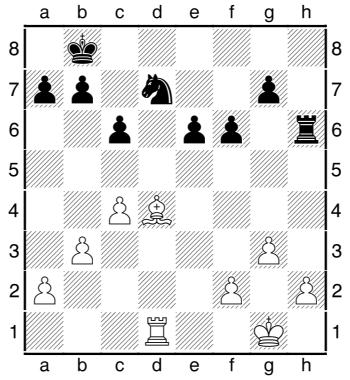


6)



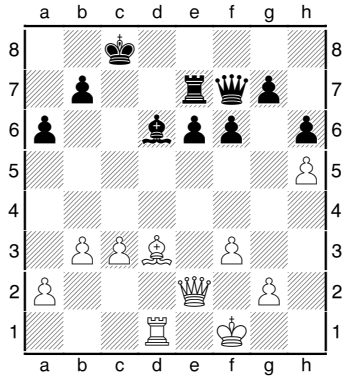
# Avdragare 3

1)

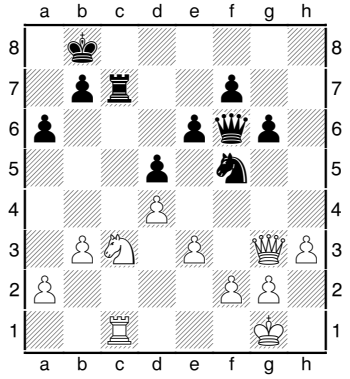


1.Ld4-e3 Th6-h8 2.Td1xd7

2)

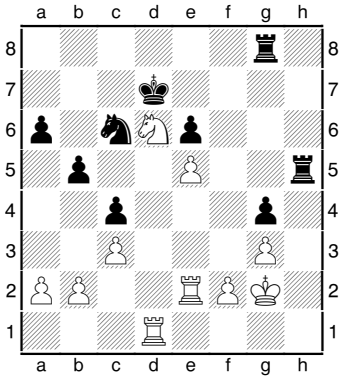


3)



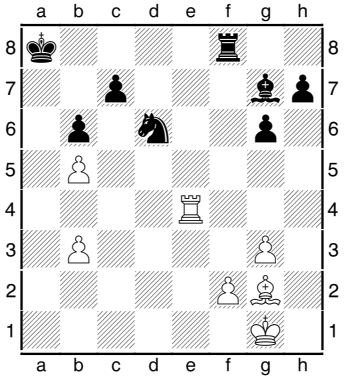
1.Dg3xc7+ Kb8xc7 2.Sc3xd5+ Kc7-d8 3.Sd5xf6

4)



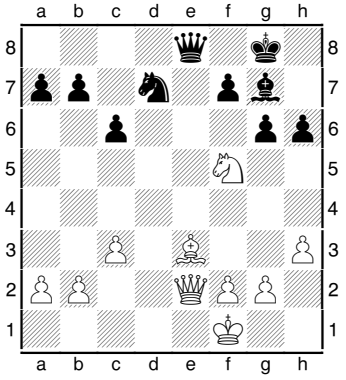
1.Sd6-e4+ Kd7-e7 2.Se4-f6 Th5-h8 3.Sf6xg8+

5)



1.Te4-a4+ Ka8-b8 2.Ta4-a8 matt.

6)

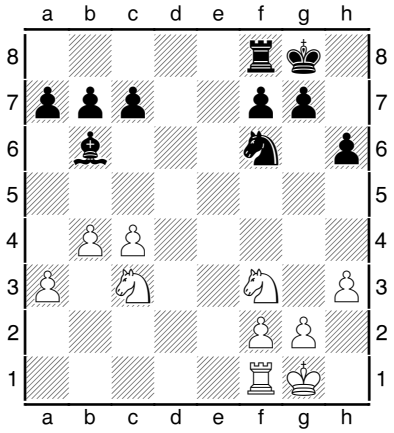


1.Sf5xg7 Kg8xg7 2.Le3xh6+ Kg7xh6 3.De2xe8

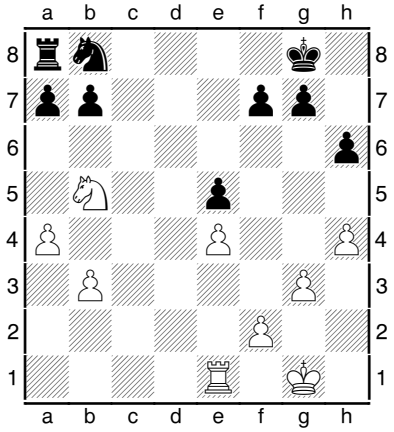
# Instängning 1

Vad gör vit i ställningarna nedan?

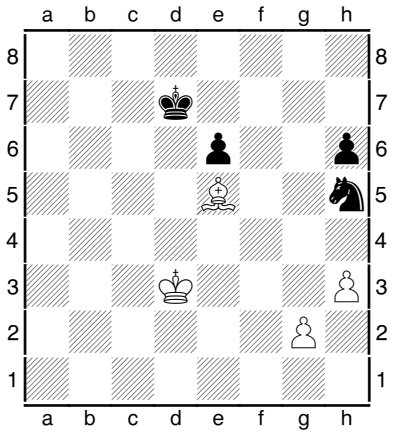
1)



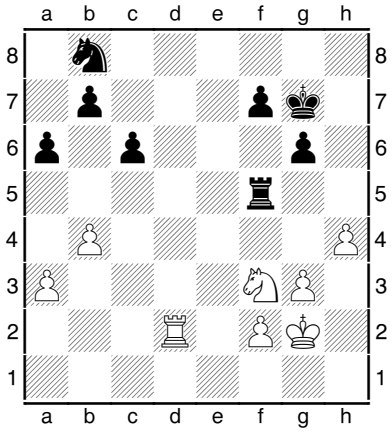
2)



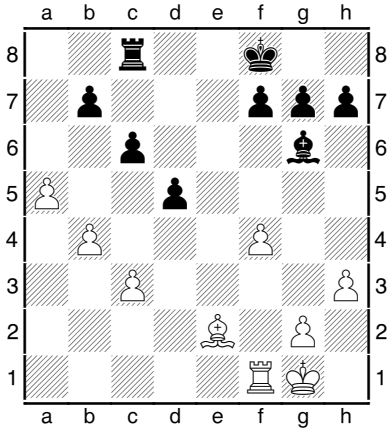
3)



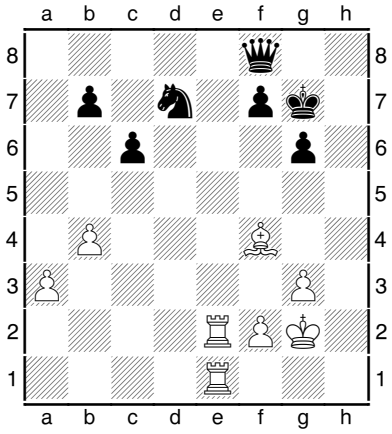
4)



5)

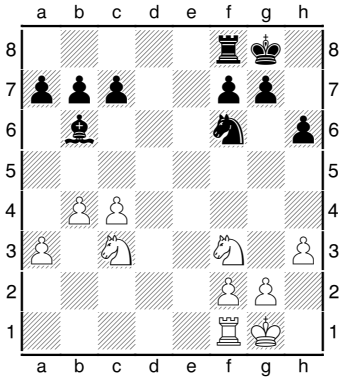


6)



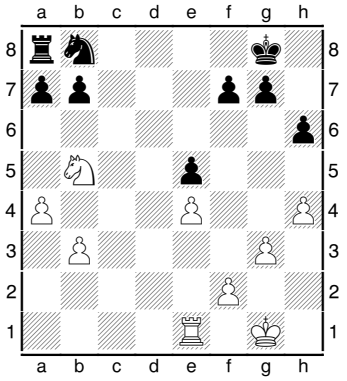
# Svar - Instängning 1

1)



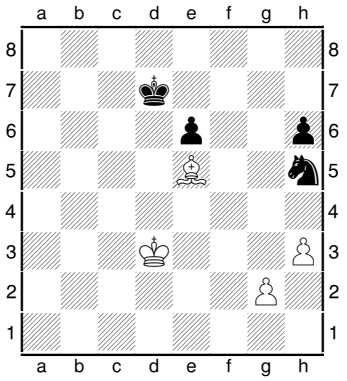
1.c4-c5 och löparen är instängd.

2)



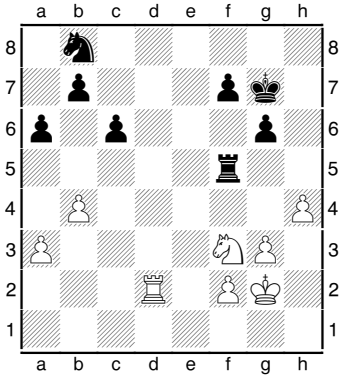
1.Sb5-c7 och tornet är instängt.

3)



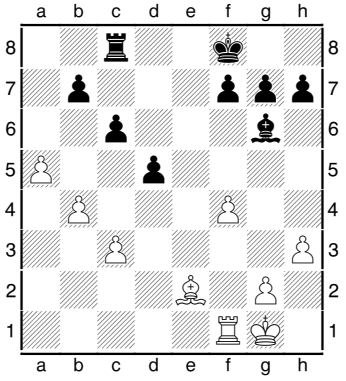
1.g2-g4 och springaren är instängd.

4)



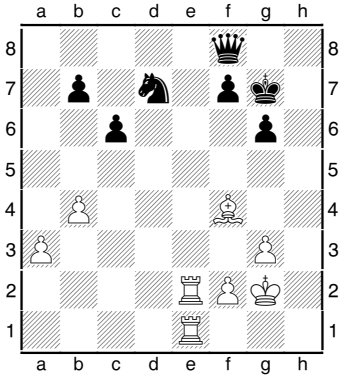
1.Td2-d8 och springaren på b8 är instängd.

5)



1.f4-f5 Lg6xf5 (1…Lg6-h5 2.Le2xh5) 2.Tf1xf5

6)

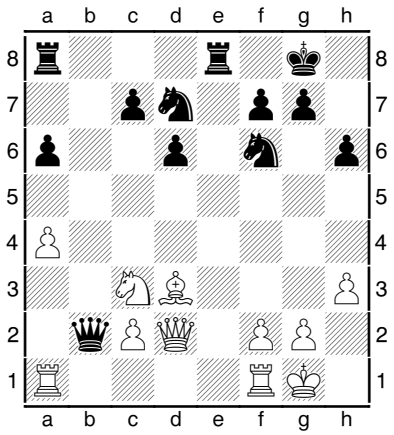


1.Te2-e8 Df8xe8 2.Te1xe8

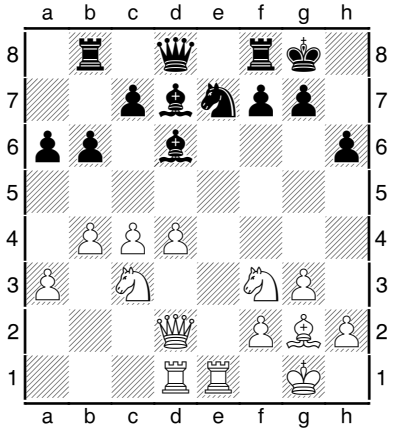
# Instängning 2

Vad gör vit i ställningarna nedan?

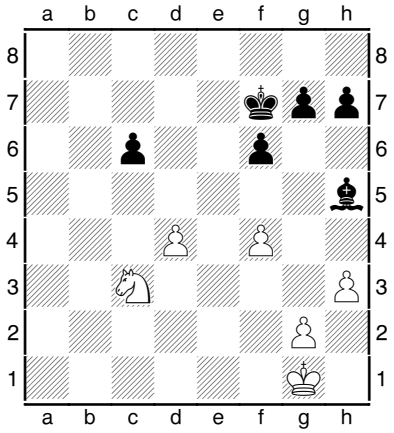
1)



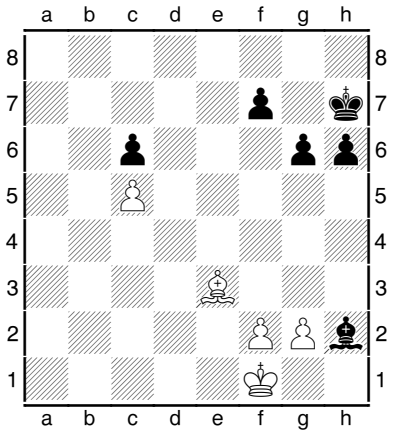
2)



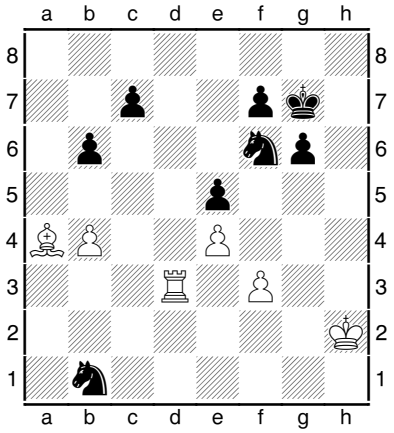
3)



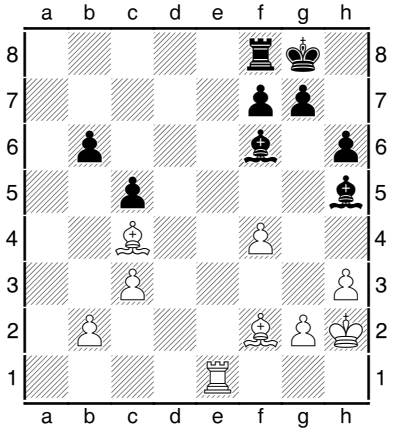
4)



5)

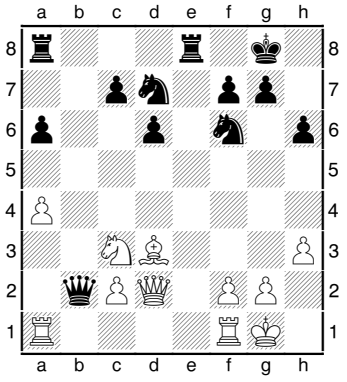


6)



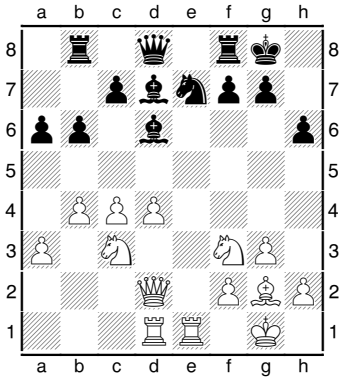
# Svar - Instängning 2

1)



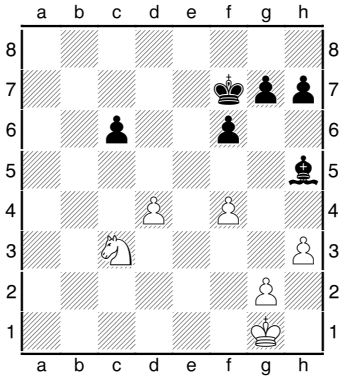
1.Tf1-b1 och damen på b2 är instängd.

2)



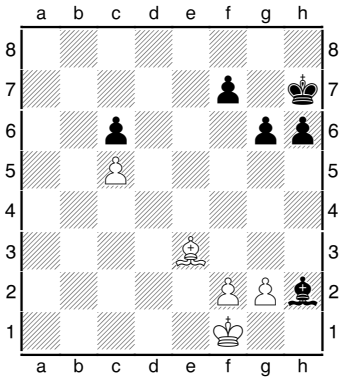
1.c4-c5 b6-c5 2.b4xc5 och löparen på d6 är fångad.

3)



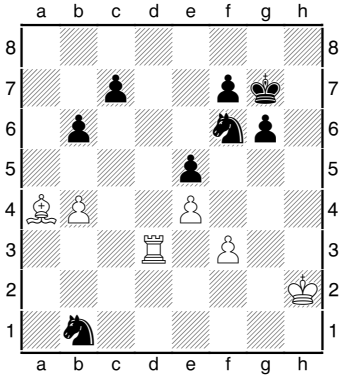
1.g2-g4 Lh5-g6 2.f4-f5 och löparen på g6 är instängd.

4)



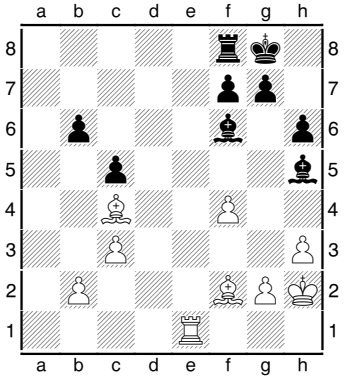
1.g2-g3 och löparen på h2 är instängd. Vit fortsätter med Kf1-g2xh2.

5)



1.La4-c2 och springaren på b1 är instängd.

6)

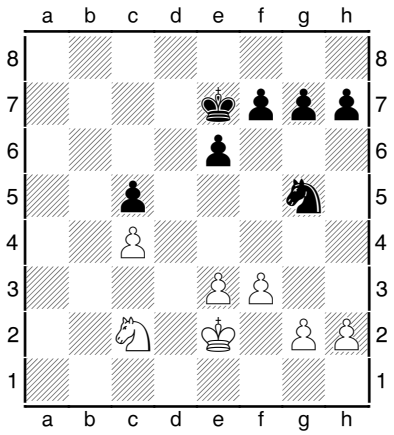


1.f4-f5 och vit spelar g2-g4 i nästa drag och löparen på h5 är fångad.

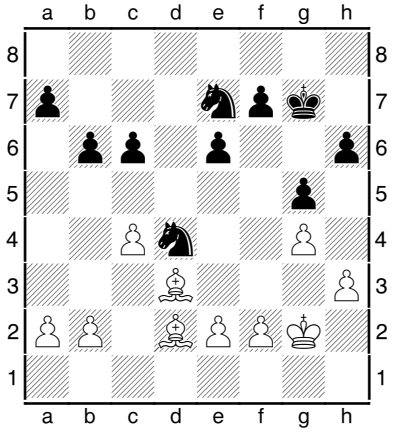
# Instängning 3

Vad gör vit i ställningarna nedan?

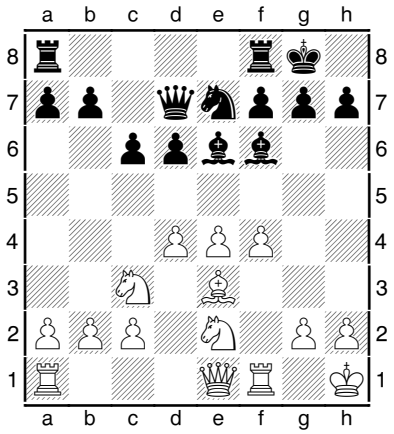
1)



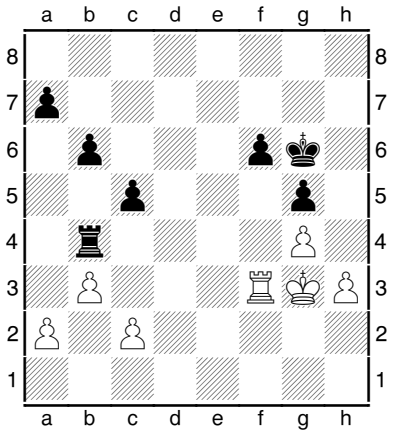
2)



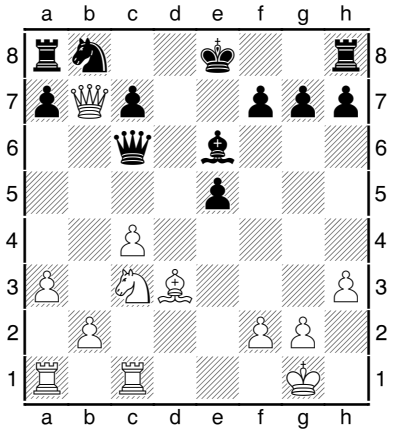
3)



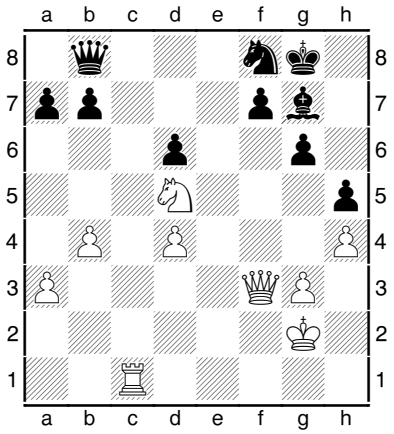
4)



5)

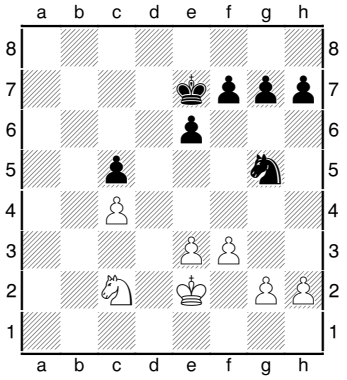


6)



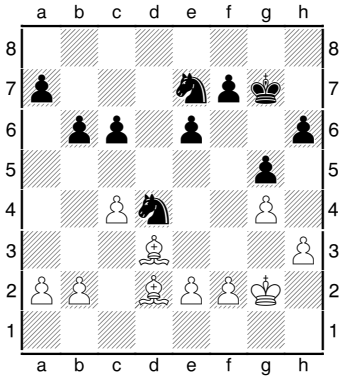
# Svar - Instängning 3

1)



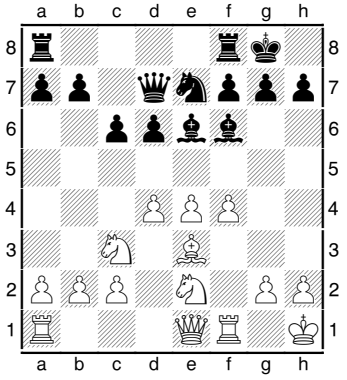
1.h2-h4 och springaren på g5 är instängd.

2)



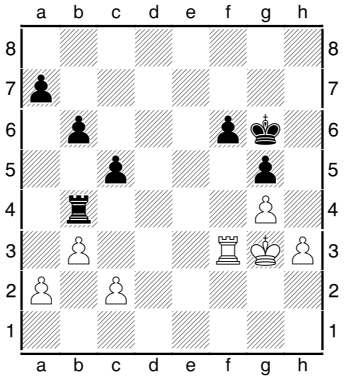
1.e2-e3 och springaren på d4 är instängd.

3)



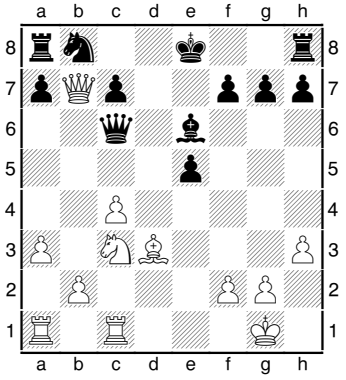
1.e4-e5 d6xe5 2.d4xe5 och löparen på f6 är instängd.

4)



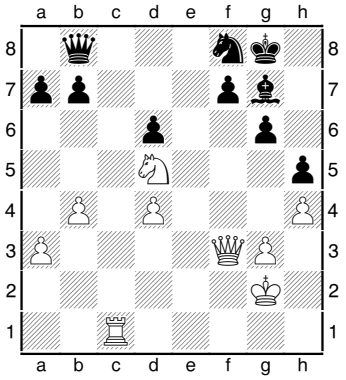
1.c2-c4 I nästa drag spelar vit a2-a3 och tornet på b4 är instängt.

5)



1.Ld3-e4 Dc6xb7 2.Le4xb7 och tornet på a8 är instängt.

6)

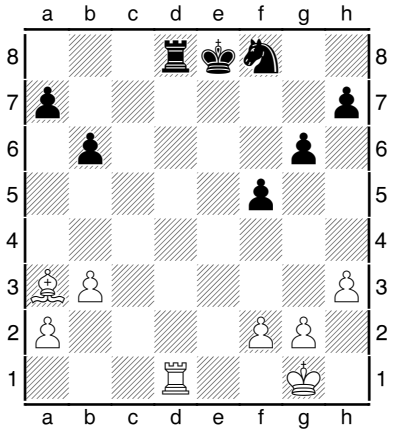


1.Tc1-c8 Db8xc8 2.Sd5-e7+ Kg8-h8 3.Se7xc8

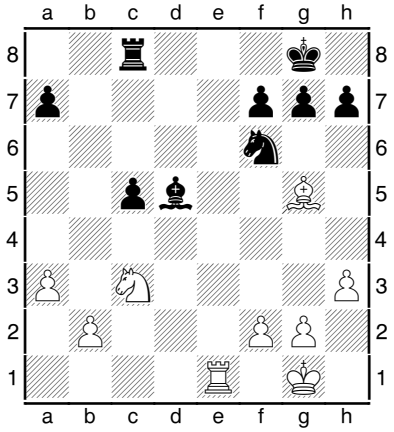
# Överlastning 1

Vad gör vit i ställningarna nedan?

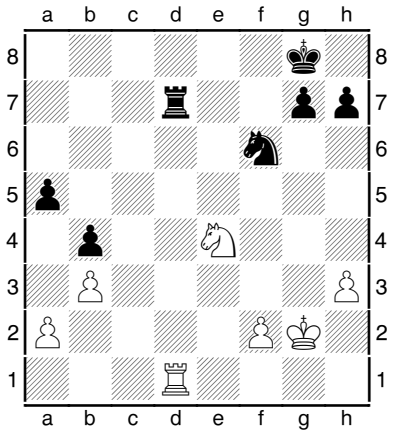
1)



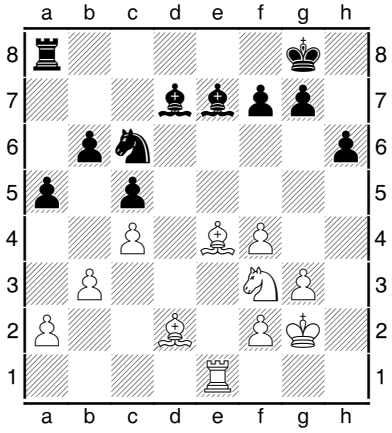
2)



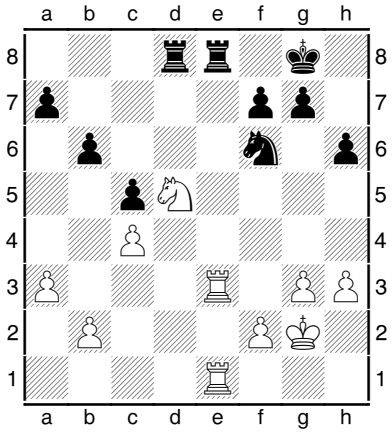
3)



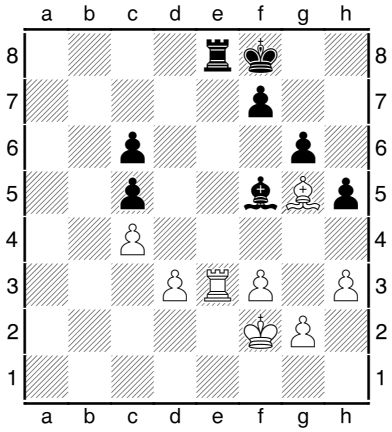
4)



5)

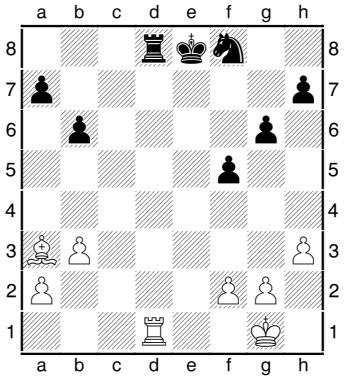


6)



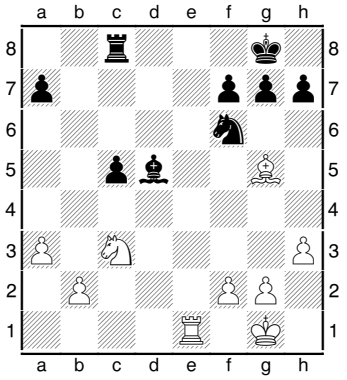
# Svar - Överlastning 1

1)



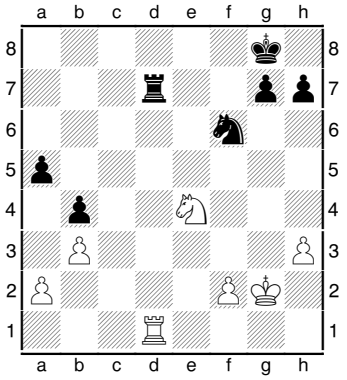
1.Td1xd8+ Ke8xd8 2.La3xf8

2)



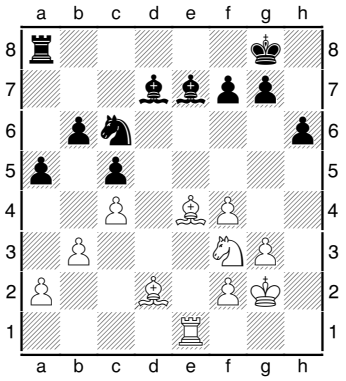
1.Lg5xf6 g7xf6 2.Sc3xd5

3)



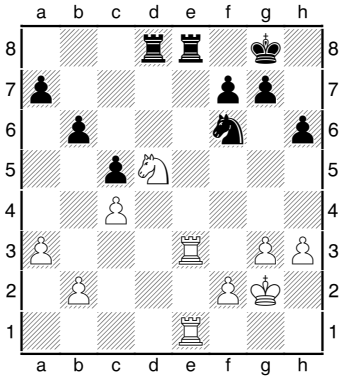
1.Se4xf6+ g7xf6 2.Td1xd7

4)



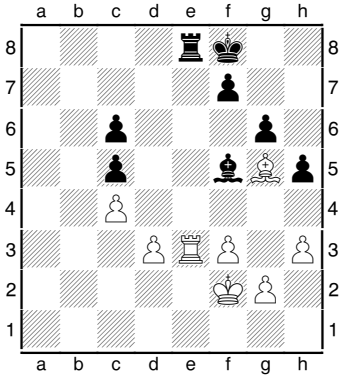
1.Le4xc6 Ld7xc6 2.Te1xe7

5)



1.Sd5xf6+ g7xf6 2.Te3xe8+ Td8xe8
3.Te1xe8+

6)

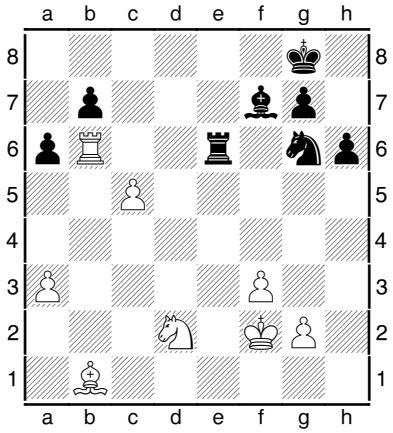


1.Lg5-h6+ Kf8-g8 2.Te3xe8+

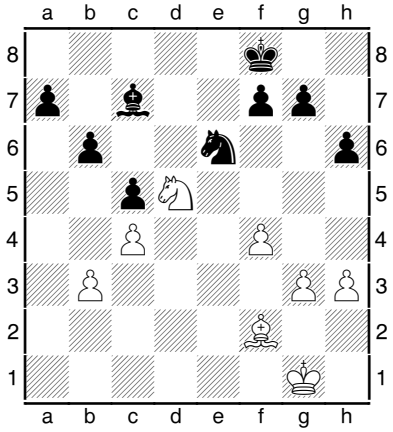
# Överlastning 2

Vad gör vit i ställningarna nedan?

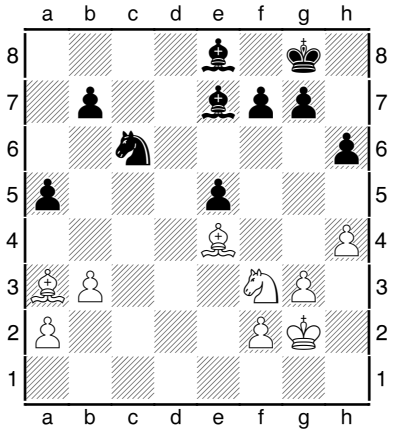
1)



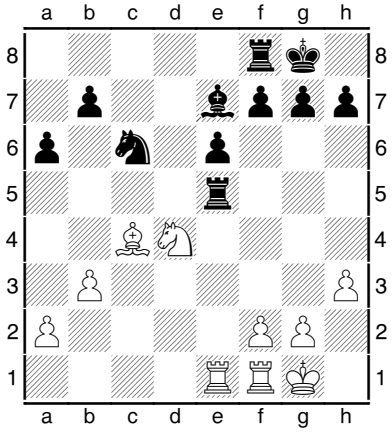
2)



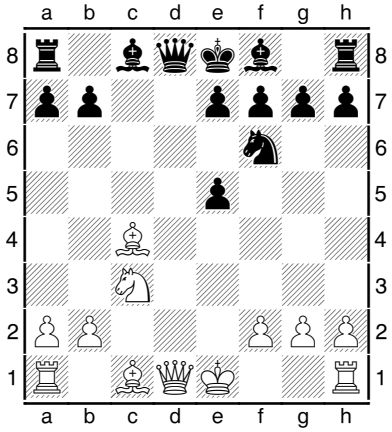
3)



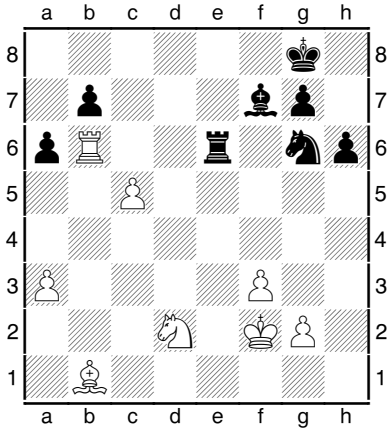
4)



5)

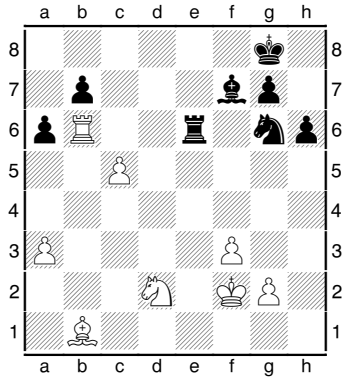


6)



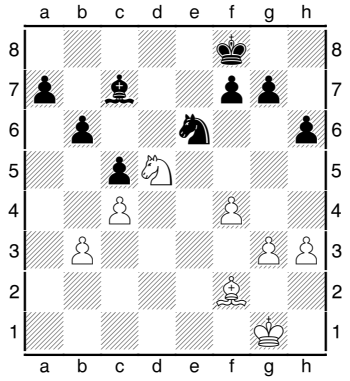
# Svar - Överlastning 2

1)



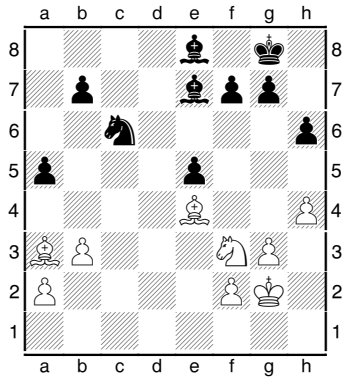
1.Tb6xe6 Lf7xe6 2.Lb1xg6

2)



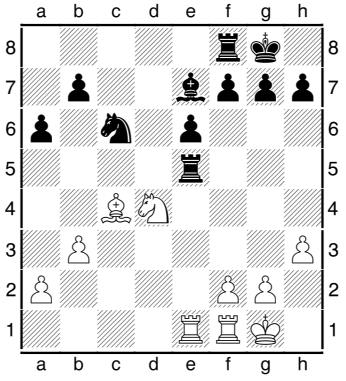
1.f4-f5 Sc6-e8 2.Sd5xc7

3)



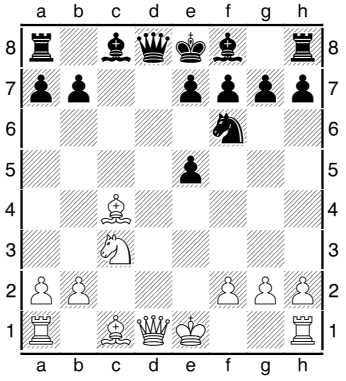
1.Le4xc6 Le8xc6 (1…Le7xa3 2.Lc6xe8) 2.La3xe7

4)



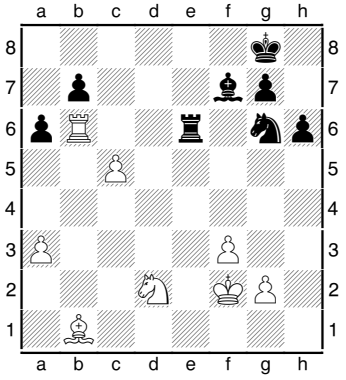
1.Sd4xc6 Te5xe1 (1…bxc6 2.Te1xe5) 2.Sc6xe7+ Kg8-h8 3.Tf1xe1

5)



1.Lc4xf7+ Ke8xf7 2.Dd1xd8

6)

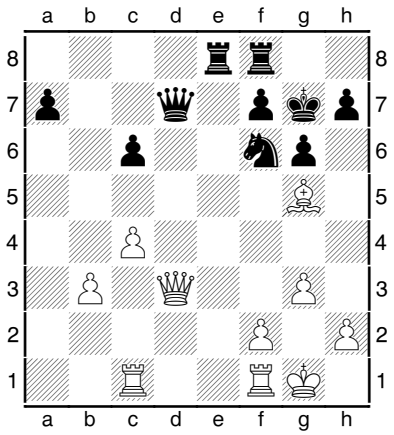


1.Tb6xe6 Lf7xe6 2.Lb1xg6

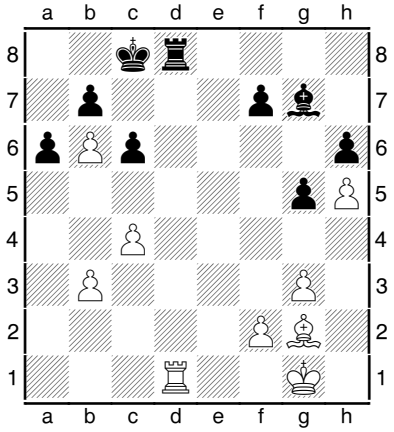
# Överlastning 3

Vad gör vit i ställningarna nedan?

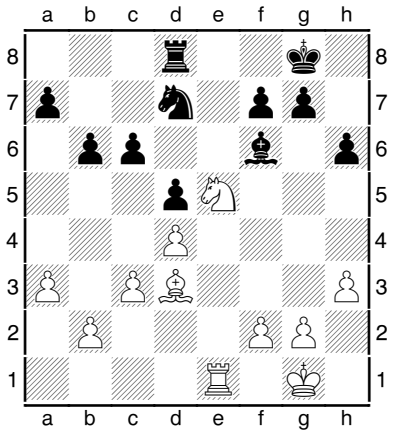
1)



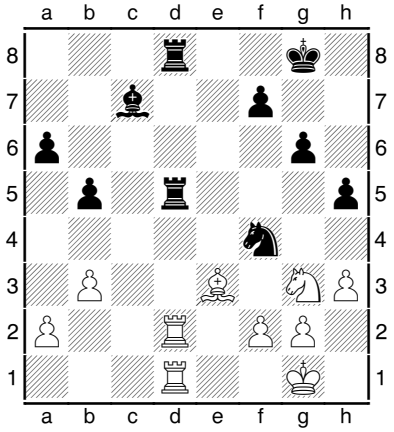
2)



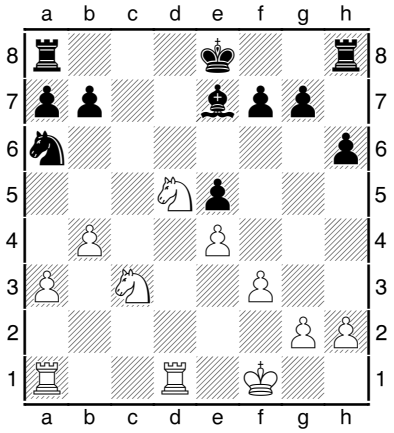
3)



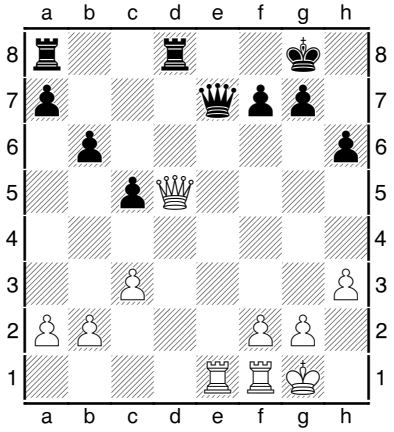
4)



5)

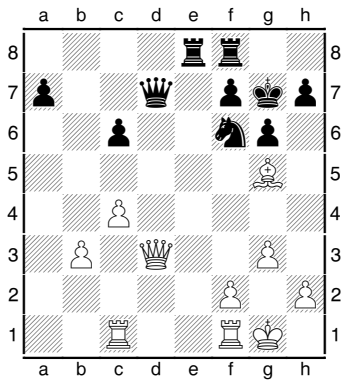


6)



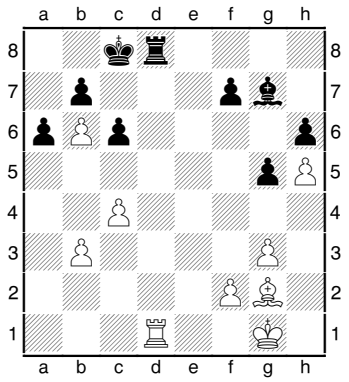
# Svar - Överlastning 3

1)



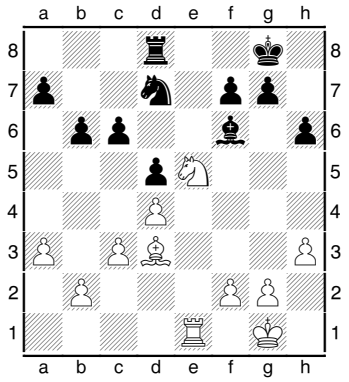
1.Lg5xf6+ Kg7xf6 2.Dd3xd7

2)



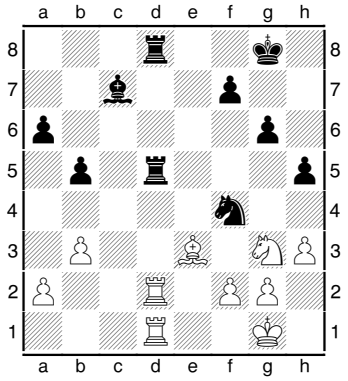
1.Lg2-h3+ Kc8-b8 (1…Td8-d7 2.Td1xd7) 2.Td1xd8 matt

3)



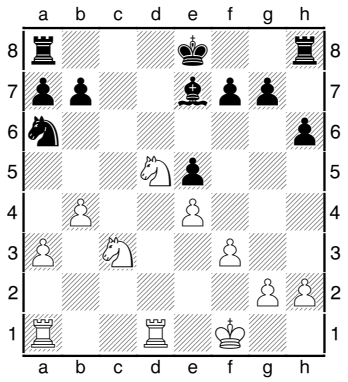
1.Se5xd7 Td8xd7 2.Te1-e8 matt

4)



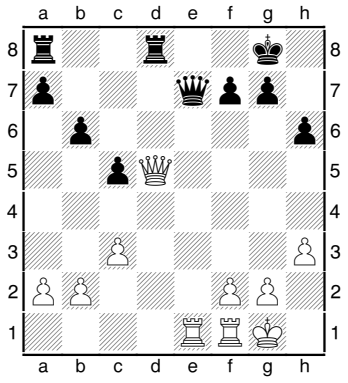
1.Le3xf4 Td5xd2 (1…Lc7xf4 2.Td2xd5 Td8xd5 3.Td1xd5) 2.Lf4xd2

5)



1.b4-b5 Sa6-c5 2.Sd5-c7+ Ke8-f8 3.Sc7xa8

6)

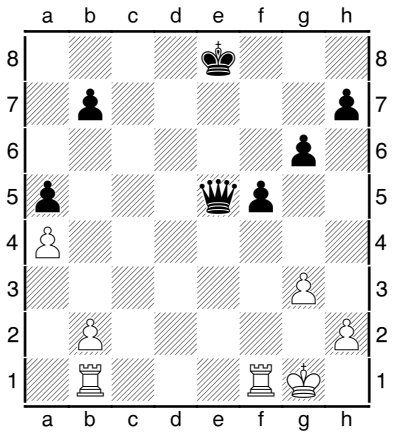


1.Dd5xa8 Td8xa8 (1…De7xe1 2.Da8xd8+ Kg8-h7 3.Tf1xe1) 2.Te1xe7

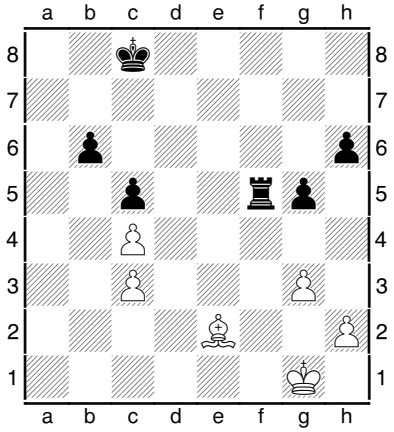
# Bindning 1

Vad gör vit i ställningarna nedan?

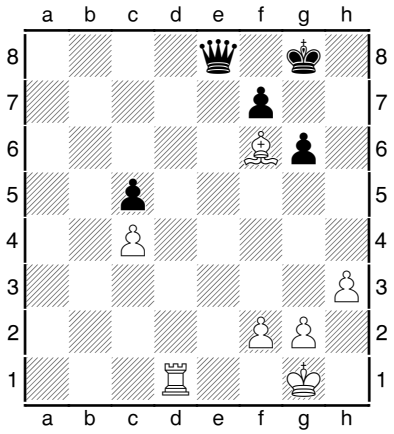
1)



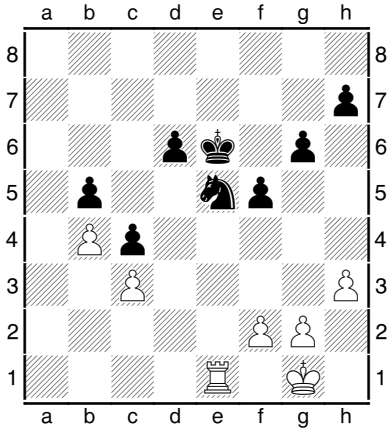
2)



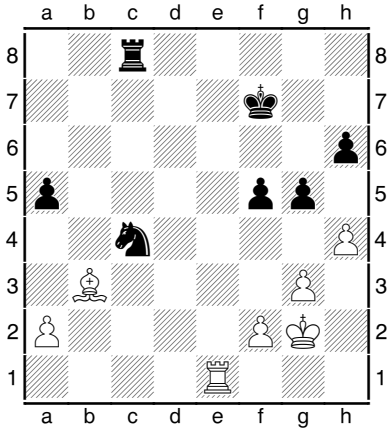
3)



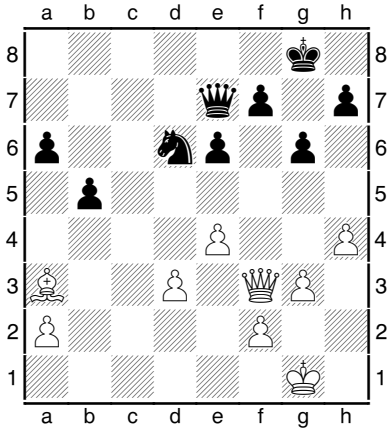
4)



5)

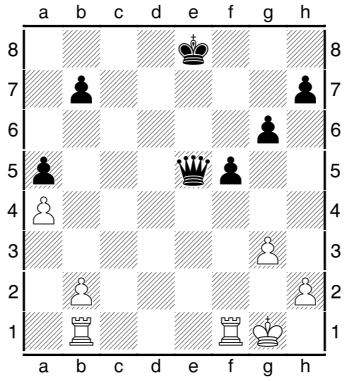


6)



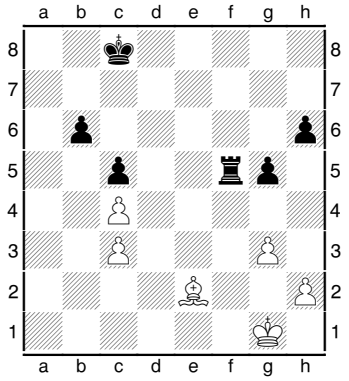
# Facit - Bindning 1

1)



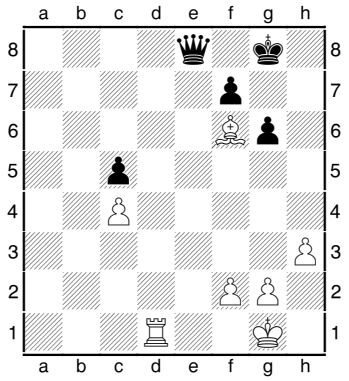
1.Tb1-e1 (eller Tf1-e1) De5xe1 2.Tf1xe1+

2)



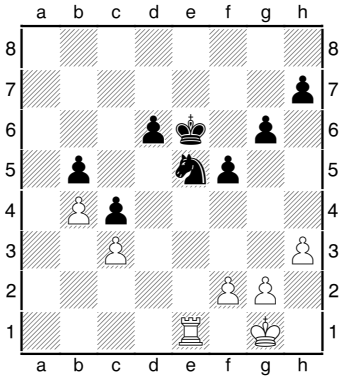
1.Le2-g4 och vit vinner svarts torn.

3)



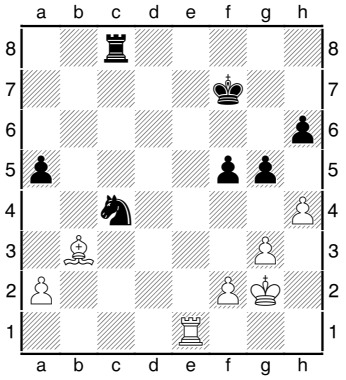
1.Td1-d8 De8xd8 2.Lf6xd8

4)



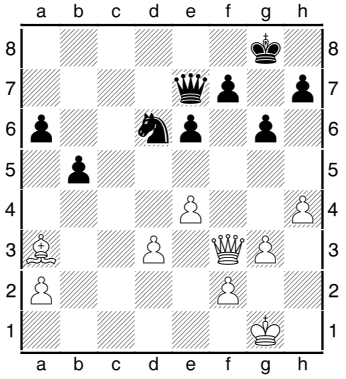
1.f2-f4 och vinner pjäs.

5)



1.Te1-c1 Kf7-f6 2.Tc1xc4 Tc8xc4
3.Lb3xc4

6)

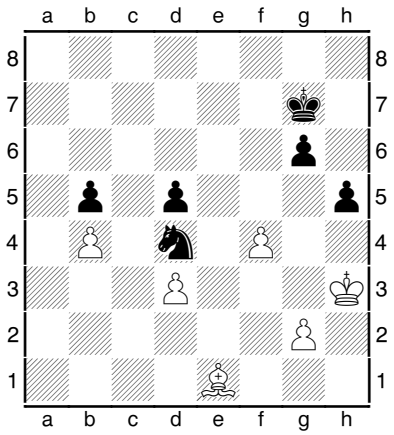


1.e4-e5 och vit vinner springaren på d6.

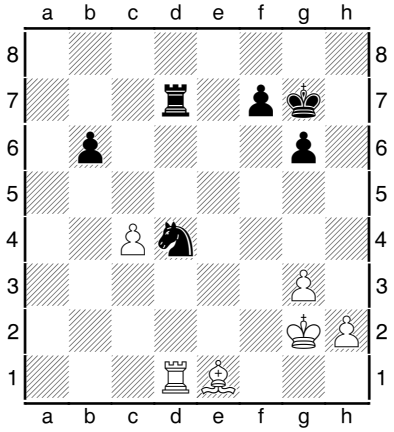
# Bindning 2

Vad gör vit i ställningarna nedan?

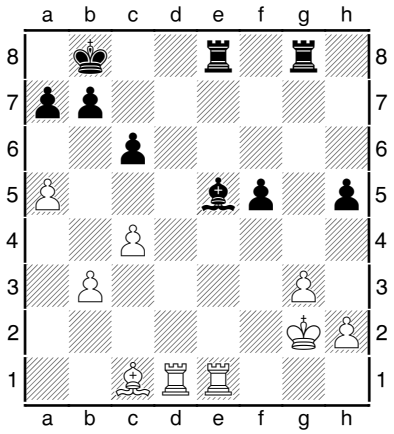
1)



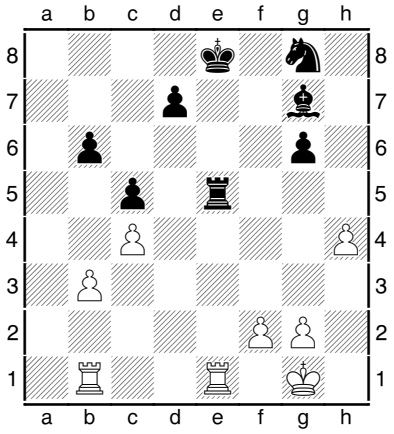
2)



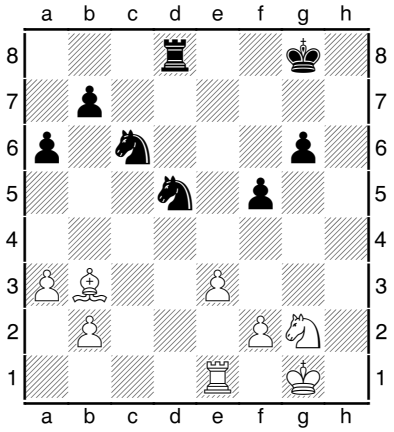
3)



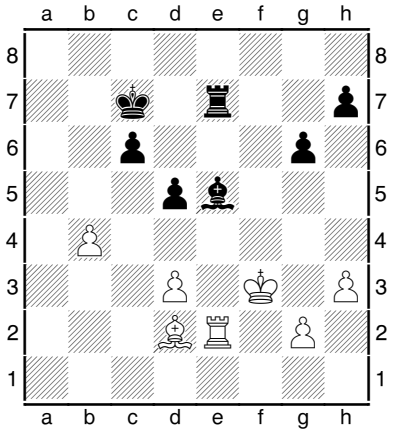
4)



5)

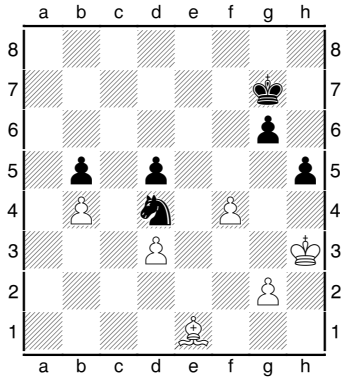


6)



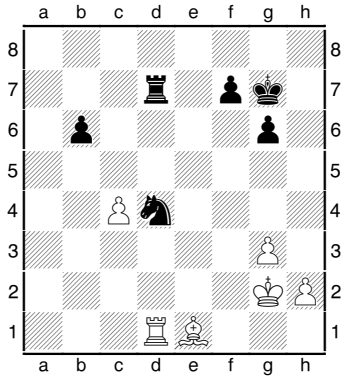
# Facit - Bindning 2

1)



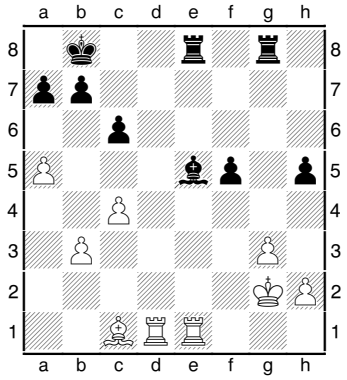
1. Le1-c3

2)



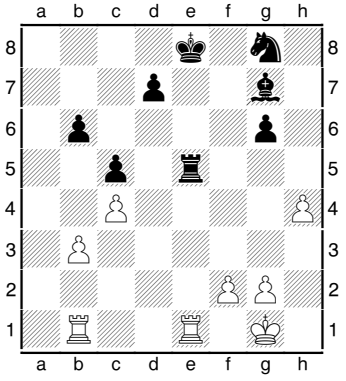
1.Td1xd4 Td7xd4 2.Le1-c3 följt av 3.Lc3xd4.

3)



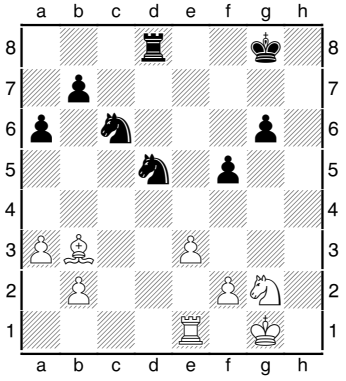
1.Te1xe5 Te8xe5 2.Lc1-f4 Tg8-e8 3.Lc1-f4

4)



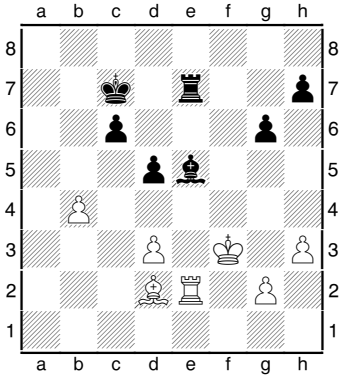
1.Te1xe5 Lg7xe5 2.Tb1-e1

5)



1.Sg2-f4 Sc6-e7 2.Te1-d1 med slag på d5 i nästa drag. Vit har tre pjäser som hotar på d5. Svart har två som garderar. Vit vinner pjäs.

6)

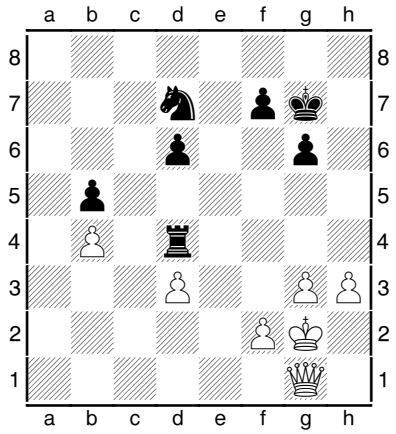


1.Te2xe5 Te7xe5 2.Ld2-f4 Kc7-d6 3.d3-d4 med slag på e5 i nästa drag.

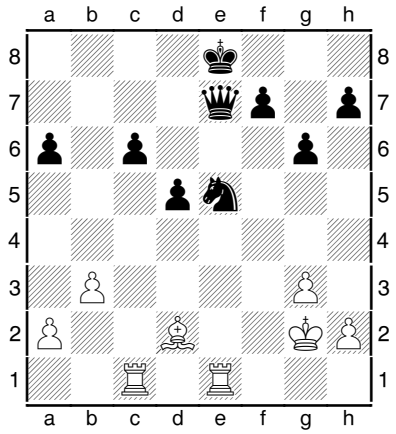
# Bindning 3

Vad gör vit i ställningarna nedan?

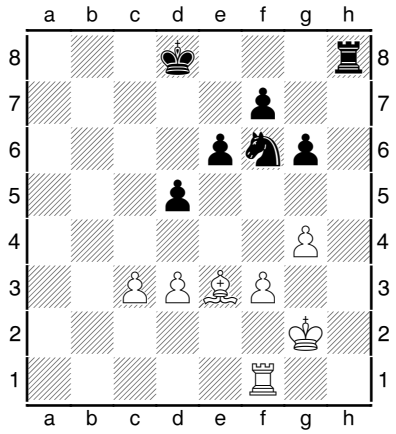
1)



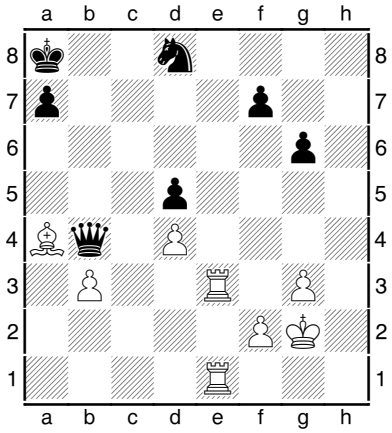
2)



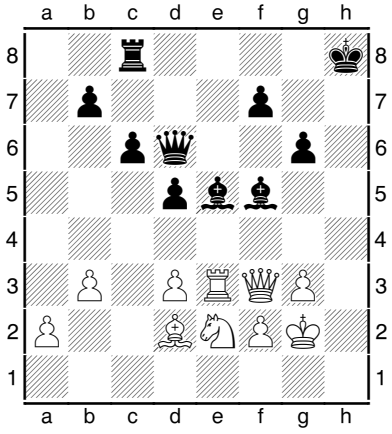
3)



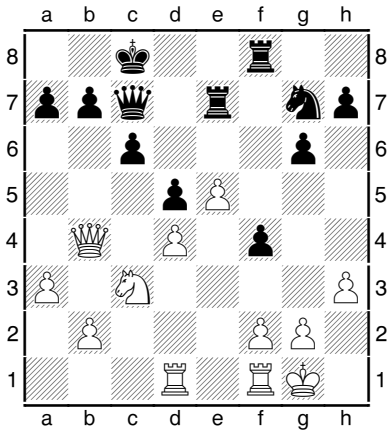
4)



5)

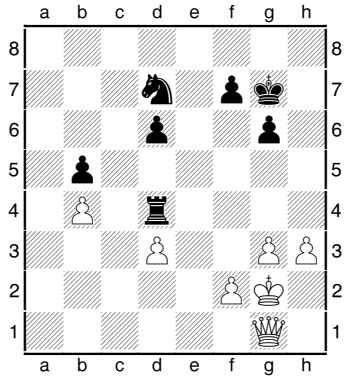


6)



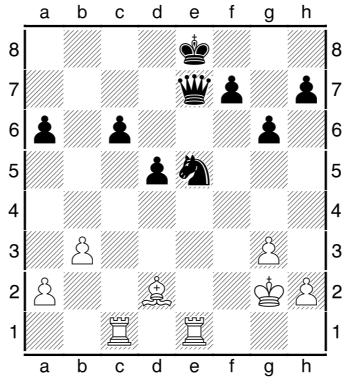
# Facit - Bindning 3

1)



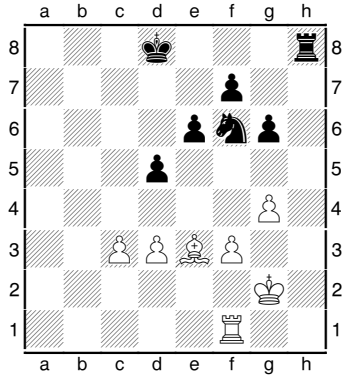
1.Dg1-a1

2)



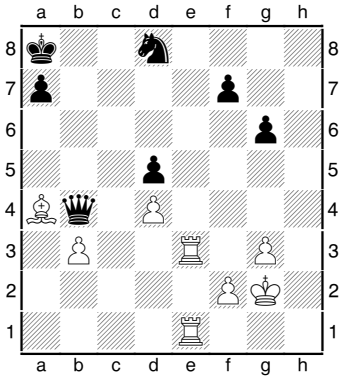
1.Te1xe5 De7xe5 2.Tc1-e1

3)



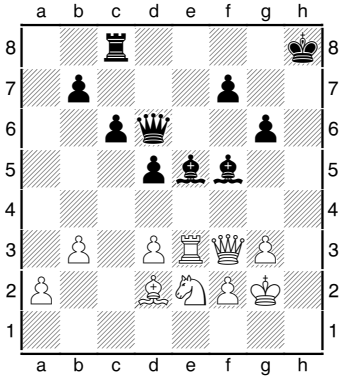
1.Le3-d4 Kd8-e7 2.g4-g5 Sf6-h5 3. Ld4xh8

4)



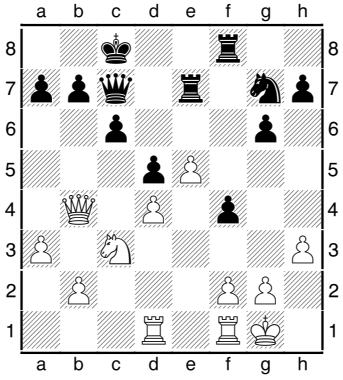
1.Te3-e8 Db4-d6 2.Te8xd8+ Dd6xd8 3.Te1-e8 Dd8xe8 4.La4xe8

5)



1.Te3xe5 Dd6xe5 2.Ld2-c3 d5-d4 3.Lc3xd4 De5xd4 4.Se2xd4

6)



1.Sc3xd5 c6xd5 2.Td1-c1

# Flik 7

**Om**

# Kalis kortlek

Det här är ett system med 64 schackuppgifter där man tränar sig på att göra schack och matt. Uppgifterna kan antingen delas ut som stenciler, eller ännu hellre serveras som 64 enskilda kort. Vill ni göra kort kopierar ni upp sid 1-2 i respektive kategori på framsidan av två papper, och sedan kopierar ni upp sid 4-5 på de baksidorna av de två pappren. Sedan klipper ni ut de 64 korten. Då har ni ett kortsystem, med uppgift på ena sidan, och svar på baksidan.

Korten är indelade i 8 olika mattkategorier. Varje kategori består av 8 kort som har fått en numrering som motsvarar en ruta på schackbrädet enligt schackspelets koordinatsystem. Detta möjliggör olika lekar. Dessutom indikerar koordinaten på kortet vilken svårighetsgrad uppgiften har. Den enklaste uppgiften i respektive kategori har siffran 1, och den svåraste 8.

## Kategorier

a = Plaskmatt, b = Arabisk matt, c = Kvävmatt, d = Torn- och löparmatt, e = Dam- och löparmatt, f = Blackburnes matt, g = Damianos matt, h = Bodens matt.

## Hur använder jag kortleken?

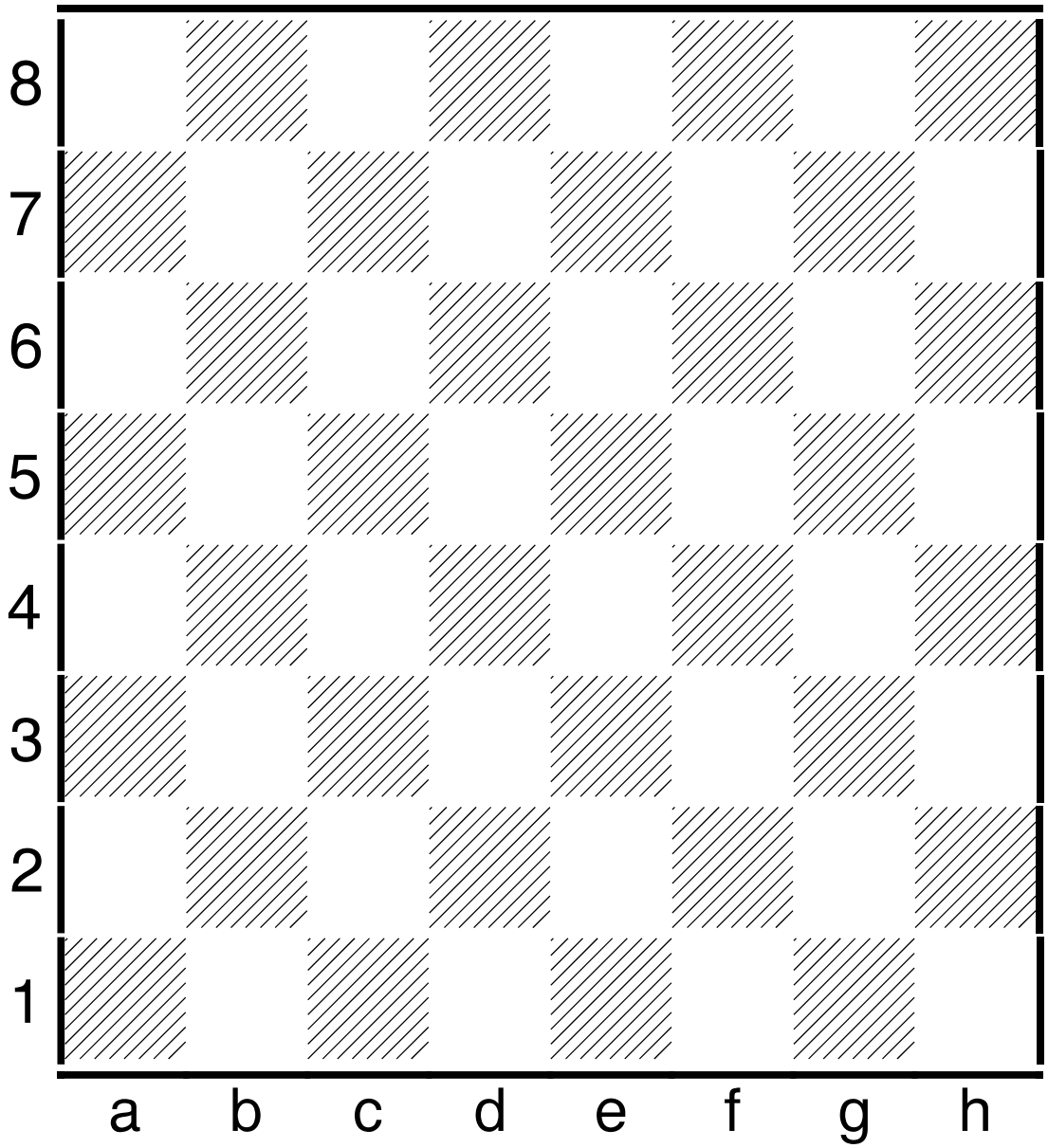
1) **Fylla brädet**

**Ensam**: Kan du lösa alla Schackma Gandhis uppgifter? Dra en uppgift. Lös den. På papperet med det tomma schackbrädet som finns på nästa sida sätter du ett kryss på den koordinat kortet hade. Pappret kan sparas mellan träningarna. Det barn som först fyllt sitt schackbräde vinner.

**I grupp:** Sätt upp ett papper med ett schackbräde på väggen. Alla barnen i träningsgruppen får dra kort. När de löst går de och sätter ett kryss i rätt koordinat på schackbrädet. Hur lång tid tar det att lösa schackuppgifter.

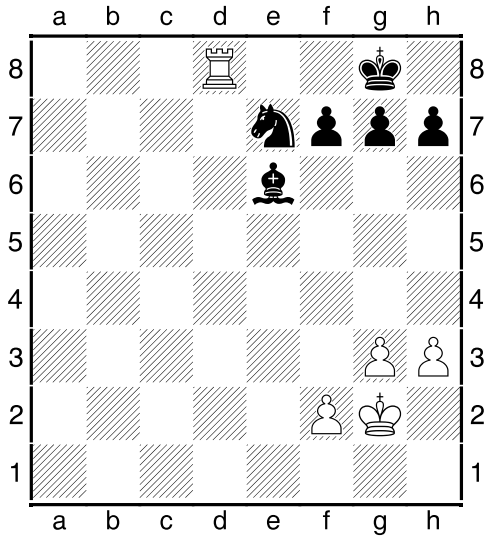
2) **Lagtävling**
   A) Dela in barnen i grupper om tre. Låt ett barn i gruppen dra ett kort, som de andra löser. Turas om att dra ett kort.
   B) Dela in barnen i par. Dela ut ett kort per par. Låt paren ställa upp sin ställning på ett schackbräde. Paren får sedan i uppgift att lösa så många av de andra parens schackställningar som möjligt på till exempel fem minuter.
3) **Duellen**
   De två barn som tävlar i duellen får en hög med kort framför sig. När domaren ger signal får de förslagsvis tre minuter på sig att lösa så många uppgifter som möjligt från högen. Svaret säger de till domaren. Rätt svar ger 1 poäng. Fel svar ger – 1 poäng. Flest poäng vinner. Detta är en övning som fungerar utmärkt även för tvåmannalag.
4) **Schackbingo**
   Barnet sitter antingen med ett bräde framför sig, eller med ett papper med ett tomt schackbräde på. En uppgift dras från högen av kort. När uppgiften lösts sätter barnet ut en pjäs på rutan med kortets koordinater, eller sätter ett kryss på papprets schackbräde. Dra en ny uppgift … och så vidare. Den som först får åtta i rad får bingo. Vill man spela ett kortare spel vinner man vid fyra träffar i rad.
5) **Fyra i rad**
   Dela in i två lag. Lagen sitter med ett schackbräde, eller ett papper med ett tomt schackbräde på, mellan sig. Ena laget har svart och andra vitt, eller kryss och andra ringar. Det ena laget drar kortet för den ruta där de vill sätta en pjäs med sin färg, eller sin symbol. Klarar de uppgiften får de sin färg/sin symbol på rutan. Klarar de inte blir det motståndarens färg eller symbol. Först med fyra i rad vinner.

# Schackkortlek



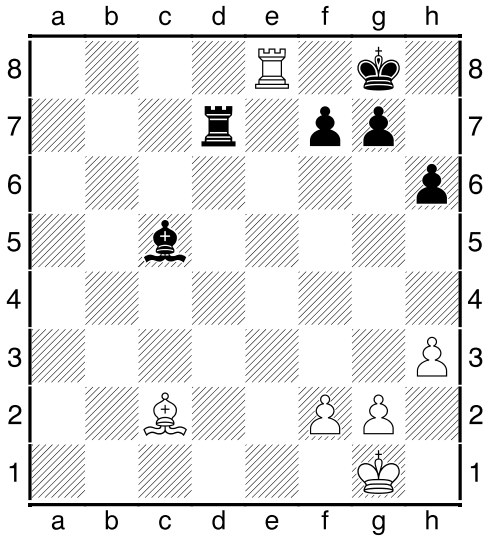

Namn……

**a1 Plaskmatt**



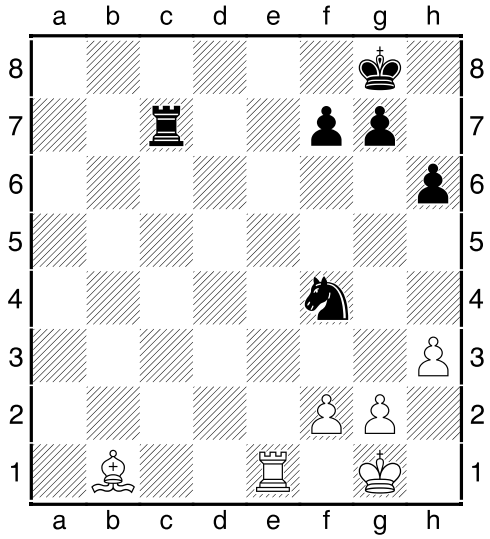
Är svart matt?

**a2 Plaskmatt**



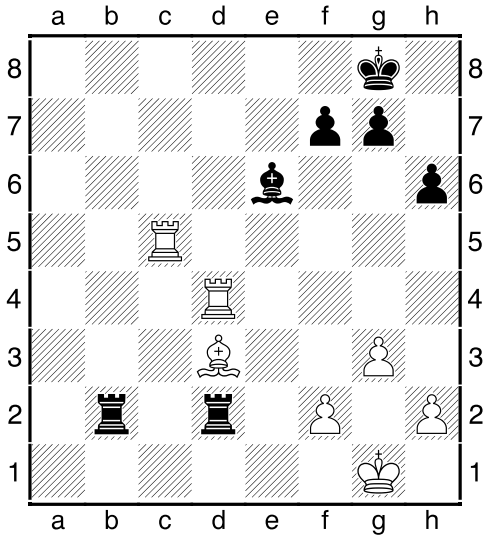
Är svart matt?

**a3 Plaskmatt**



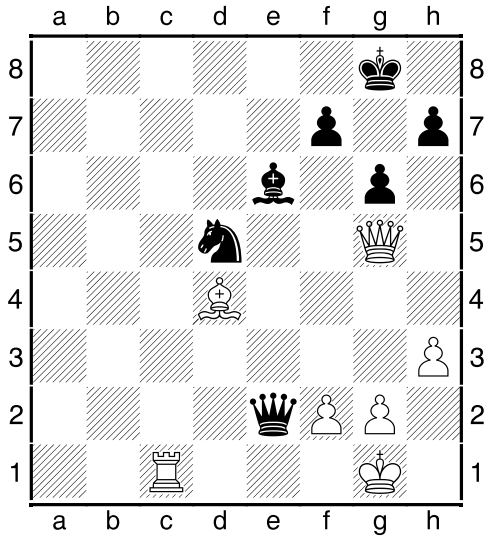
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**a4 Plaskmatt**



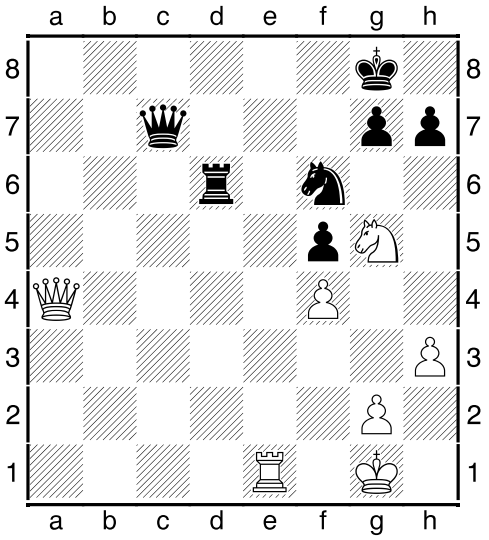
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**a5 Plaskmatt**



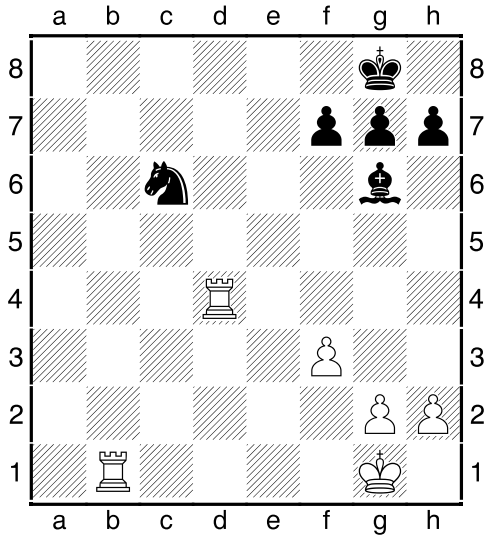
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**a6 Plaskmatt**



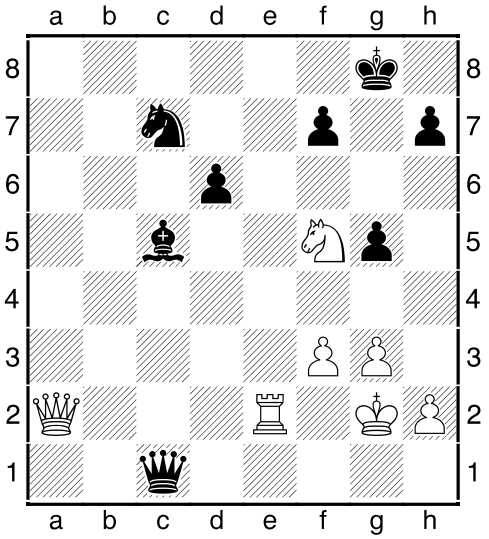
Vit drar och gör matt i 2 drag.

**a7 Plaskmatt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**a8 Plaskmatt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**a2 Plaskmatt**

Nej, Löparen kan gå emellan med 1…Lc5-f8.

**a1 Plaskmatt**

Ja, det är matt!

**a4 Plaskmatt**

1.Td4-d8 matt.

**a3 Plaskmatt**

1.Te1-e8 matt.

**a6 Plaskmatt**

1.Te1-e8+ Sf6xe8
2.Da4xe8 matt.

**a5 Plaskmatt**

1.Dg5-d8 matt.

**a8 Plaskmatt**

1. Da2-a8+ Sc7xa8 2.Te2-e8 matt.

**a7 Plaskmatt**

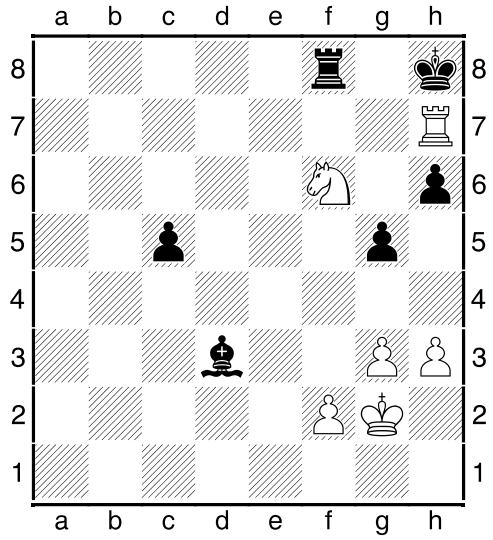
1.Tb1-b8+ Sc6xb8 2. Td4-d8 matt

**FACIT**

# Kalis kortlek - Plaskmatt

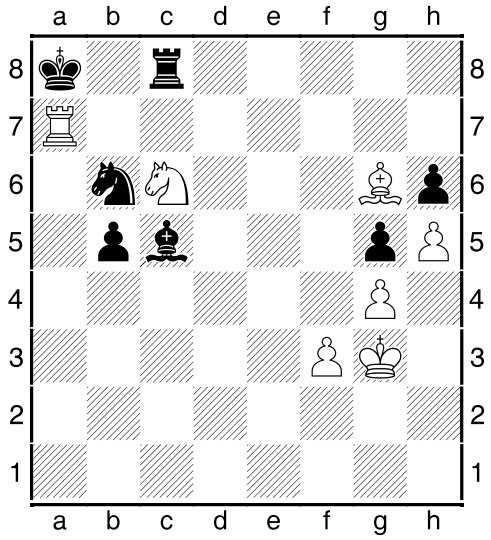
a1) Ja, det är matt!
a2) Nej, Löparen kan gå emellan med 1…Lc5-f8.
a3) 1.Te1-e8 matt.
a4) 1.Td4-d8 matt.
a5) 1.Dg5-d8 matt.
a6) 1.Te1-e8+ Sf6xe8 2.Da4xe8 matt.
a7) 1.Tb1-b8+ Sc6xb8 2. Td4-d8 matt.
a8) 1. Da2-a8+ Sc7xa8 2.Te2-e8 matt.

**b1 Arabisk matt**



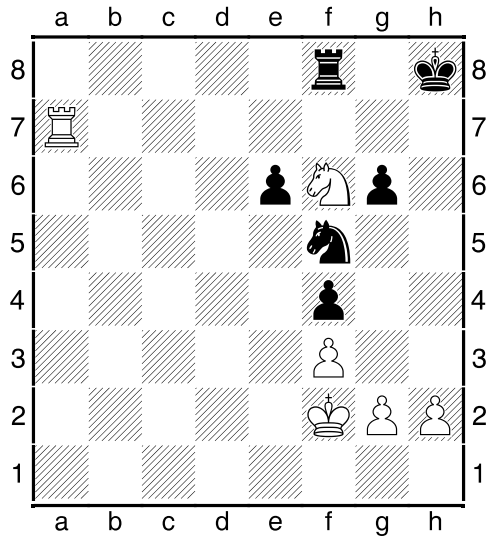
Är svart matt?

**b2 Arabisk matt**



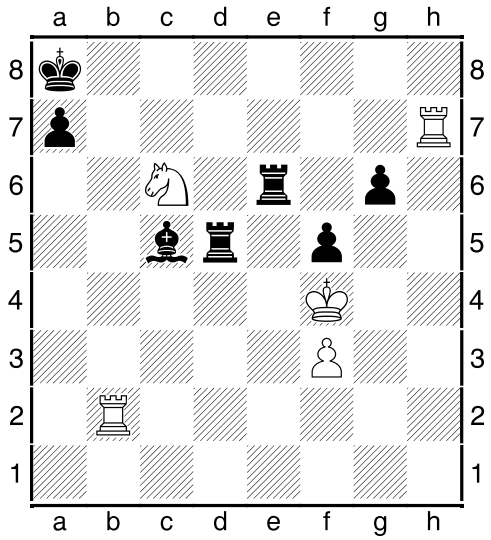
Är svart matt?

**b3 Arabisk matt**



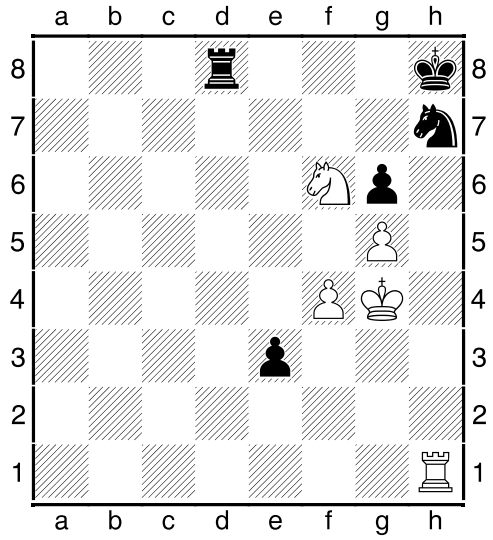
Vit dra och gör matt i 1 drag.

**b4 Arabisk matt**



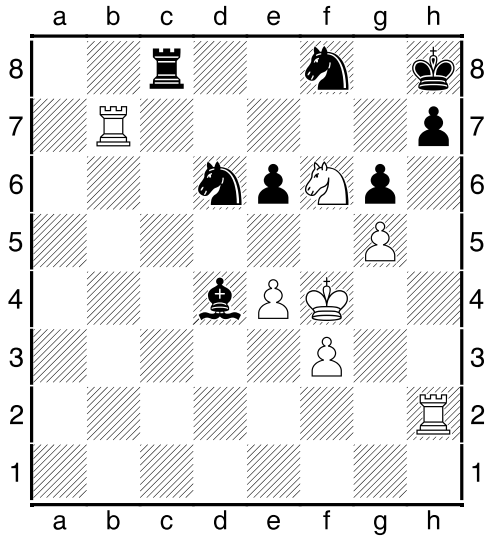
Vit dra och gör matt i 1 drag.

**b5 Arabisk matt**



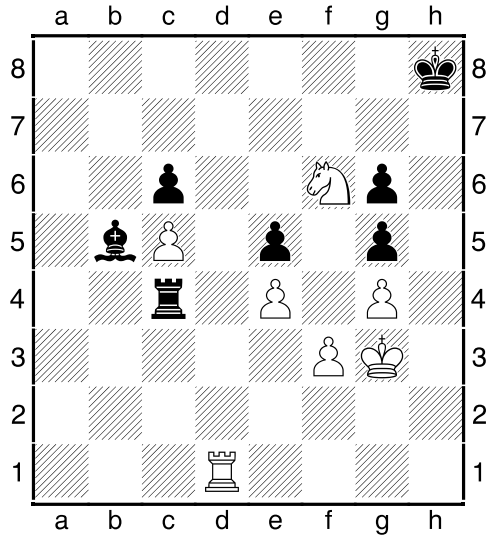
Vit dra och gör matt i 1 drag.

**b6 Arabisk matt**



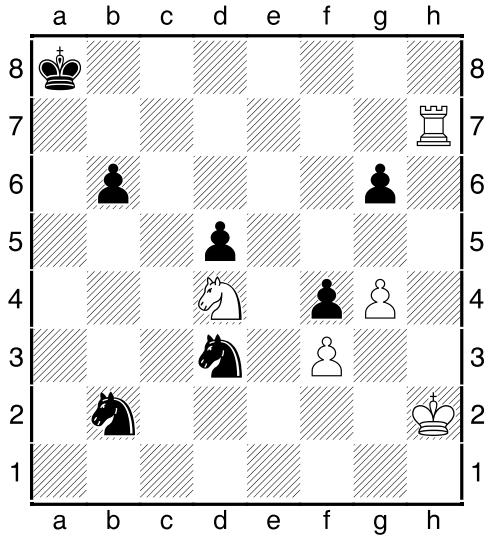
Vit dra och gör matt i 2 drag.

**b7 Arabisk matt**



Vit dra och gör matt i 2 drag.

**b8 Arabisk matt**



Vit dra och gör matt i 2 drag.

**b2 Arabisk matt**

Ja, det är matt.

**b1 Arabisk matt**

Nej, svart kan spela 1…Ld3xh7.

**b4 Arabisk matt**

1.Tb2-b8 matt.

**b3 Arabisk matt**

1.Ta7-h7 matt.

**b6 Arabisk matt**

1.Th2xh7 (eller 1.Tb7xh7)
1…Sf8xh7 2.Tb7xh7 matt.

**b5 Arabisk matt**

1.Th1xh7 matt.

**b8 Arabisk matt**

1.Sd4-c6 följt av 2.Th7-a7 matt i nästa drag.

**b7 Arabisk matt**

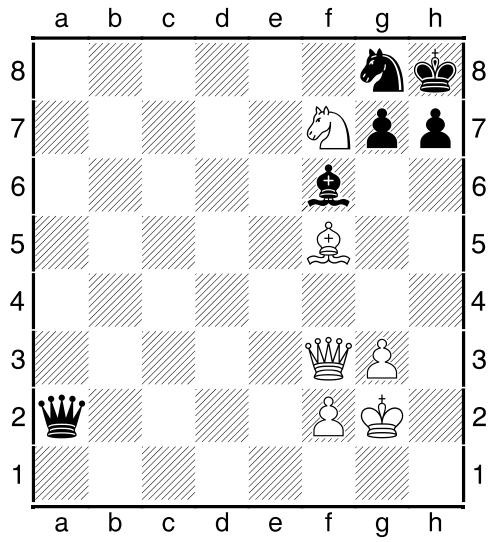
1.Td1-d7 följt av 2.Td7-h7 matt i nästa drag.

**FACIT**

# Kalis kortlek – Arabisk matt

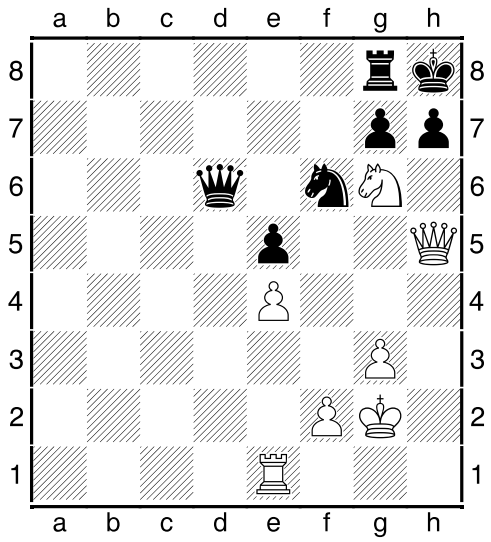
b1) Nej, svart kan spela 1…Ld3xh7.
b2) Ja, det är matt.
b3) 1.Ta7-h7 matt.
b4) 1.Tb2-b8 matt.
b5) 1.Th1xh7 matt.
b6) 1.Th2xh7 (eller 1.Tb7xh7) 1…Sf8xh7 2.Tb7xh7 matt.
b7) 1.Td1-d7 följt av 2.Td7-h7 matt i nästa drag.
b8) 1.Sd4-c6 följt av 2.Th7-a7 matt i nästa drag.

**c1 Kvävmatt**



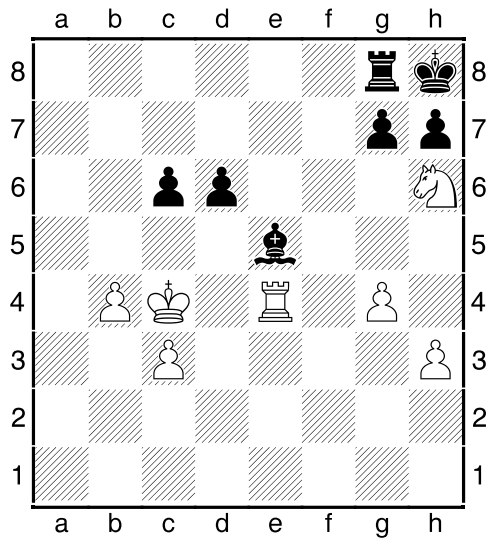
Är svart matt?

**c2 Kvävmatt**



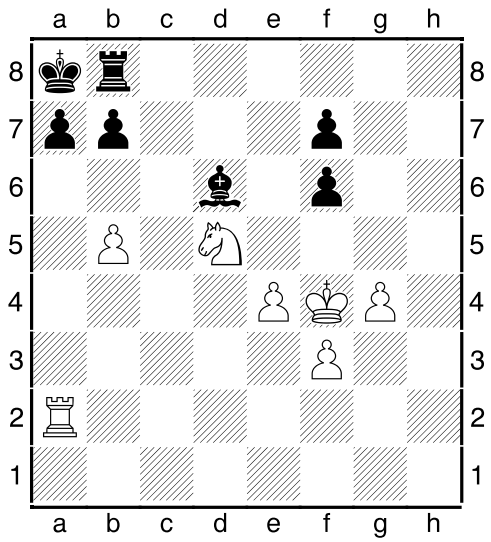
Är svart matt?

**c3 Kvävmatt**



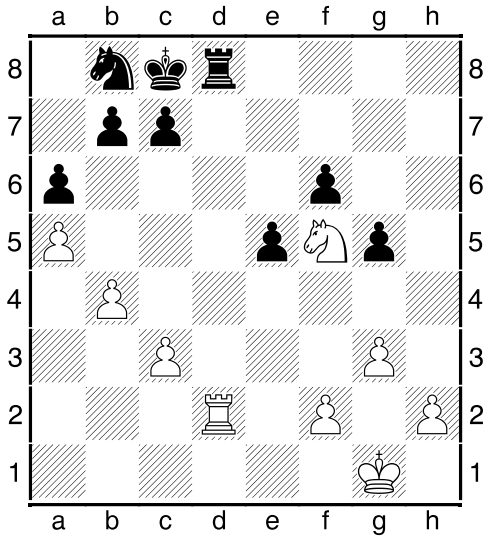
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**c4 Kvävmatt**



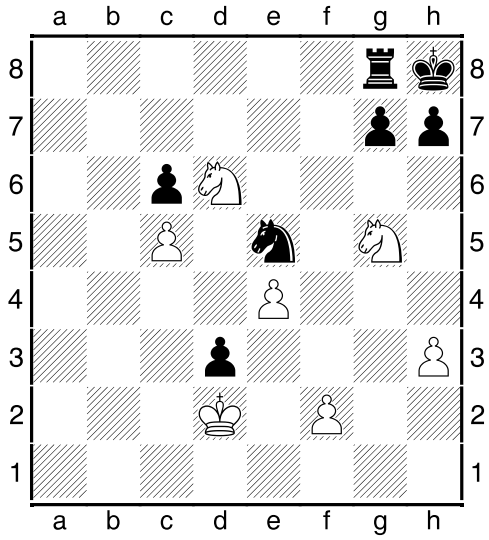
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**c5 Kvävmatt**



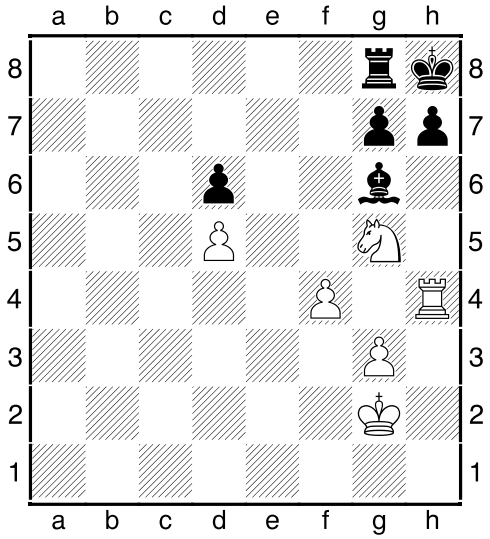
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**c6 Kvävmatt**



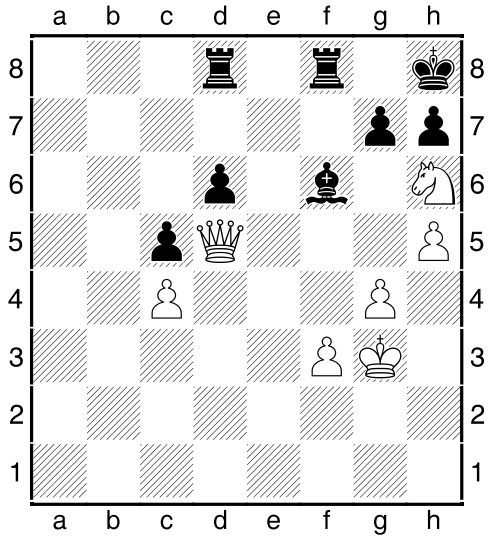
Vit drar och gör matt i 2 drag.

**c7 Kvävmatt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**c8 Kvävmatt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**c2 Kvävmatt**

Ja, det är matt.

**c1 Kvävmatt**

Nej, svart kan spela 1…Da2xf7.

**c4 Kvävmatt**

1.Sd5-b6 matt.

**c3 Kvävmatt**

1.Sh6-f7 matt.

**c6 Kvävmatt**

1.Sg5-f7+ (eller Sd6-f7+)
1…Se5xf7 2.Sd6xf7 matt.

**c5 Kvävmatt**

1.Sf5-e7 matt.

**c8 Kvävmatt**

1.Dd5-g8+ Tf8xg8 2.Sh6-f7 matt.

**c7 Kvävmatt**

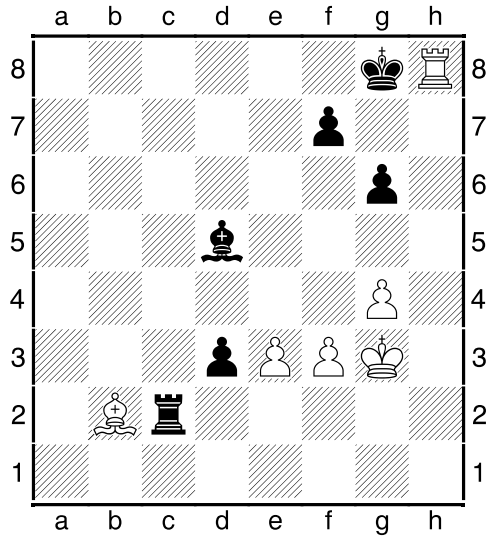
1.Th4xh7+ Lg6xh7 2.Sg5-f7 matt.

**FACIT**

# Kalis kortlek – Kvävmatt

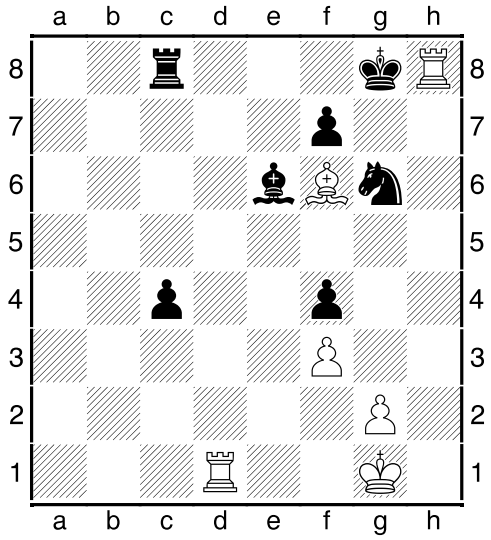
c1) Nej, svart kan spela 1…Da2xf7.
c2) Ja, det är matt.
c3) 1.Sh6-f7 matt.
c4) 1.Sd5-b6 matt.
c5) 1.Sf5-e7 matt.
c6) 1.Sg5-f7+ (eller Sd6-f7+) 1…Se5xf7 2.Sd6xf7 matt.
c7) 1.Th4xh7+ Lg6xh7 2.Sg5-f7 matt.
c8) 1.Dd5-g8+ Tf8xg8 2.Sh6-f7 matt.

**d1 Torn- och löparmatt**



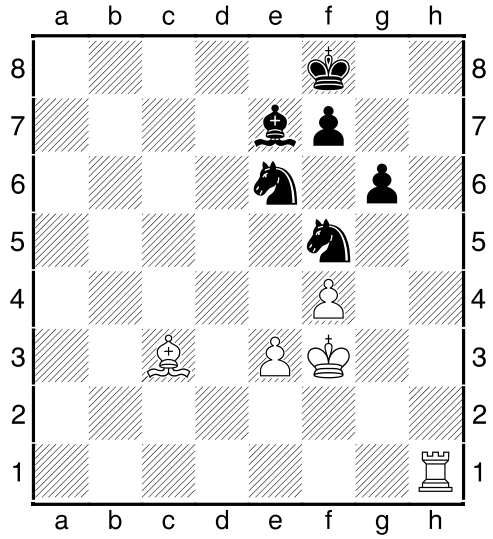
Är svart matt?

**d2 Torn- och löparmatt**



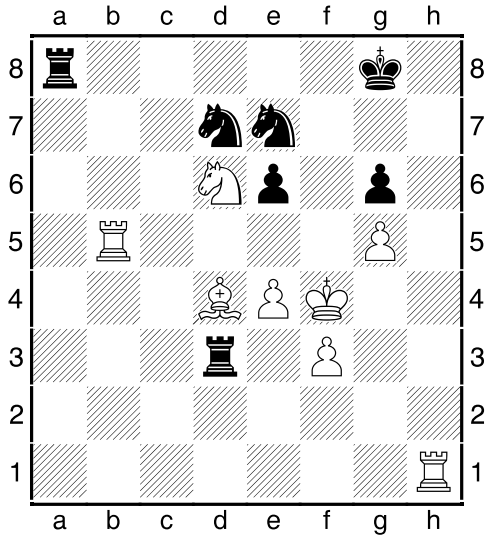
Är svart matt?

**d3 Torn- och löparmatt**



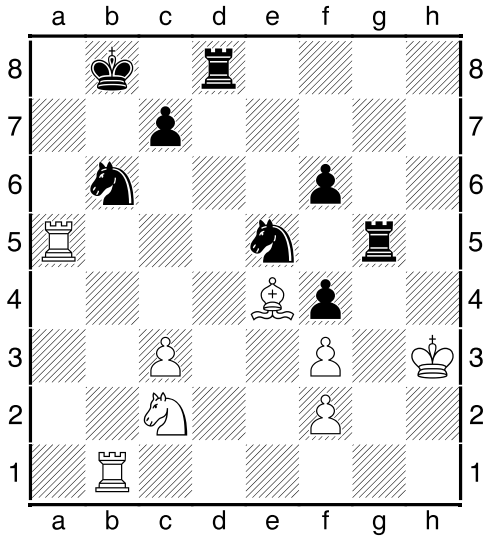
Vit för matt i 1 drag.

**d4 Torn- och löparmatt**



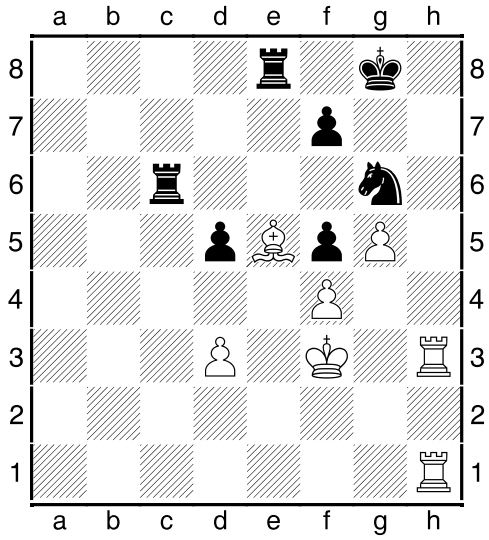
Vit gör matt i 1 drag.

**d5 Torn- och löparmatt**



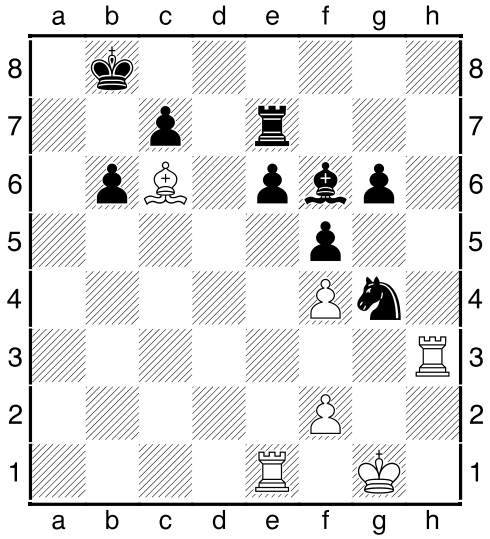
Vit gör matt i 1 drag.

**d6 Torn- och löparmatt**



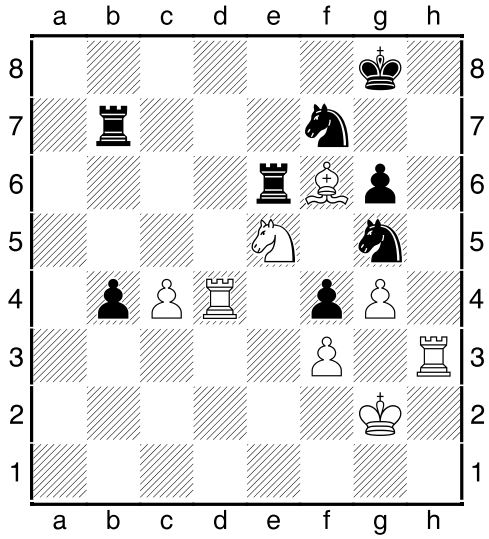
Vit gör matt i 2 drag.

**d7 Torn- och löparmatt**



Vit gör matt i 2 drag.

**d8 Torn- och löparmatt**



Vit gör matt i 2 drag.

**d2 Torn- och löparmatt**

Nej, svart kan spela 1…Sg6xh8.

**d1 Torn- och löparmatt**

Ja, det är matt.

**d4 Torn- och löparmatt**

1.Th1-h8 matt.

**d3 Torn- och löparmatt**

1.Th1 – h8 matt.

**d6 Torn- och löparmatt**

1.Th3-h8+ Sg6xh8
2.Th1xh8 matt.

**d5 Torn- och löparmatt**

1.Ta5-a8 matt

**d8 Torn- och löparmatt**

1.Td4-d8+ Sf7xd8 2.Th3-h8 matt.

**d7 Torn- och löparmatt**

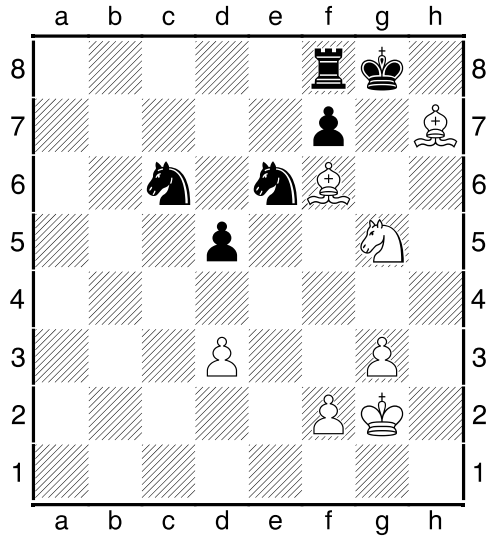
1.Th3-a3 följt av Ta3-a8 matt i nästa drag.

**FACIT**

# Kalis kortlek – Torn- och löparmatt

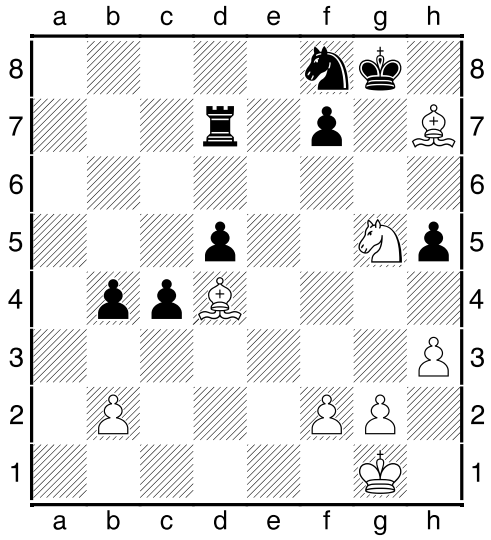
d1) Ja, det är matt.
d2) Nej, svart kan spela 1…Sg6xh8.
d3) 1.Th1-h8 matt.
d4) 1.Th1-h8 matt.
d5) 1.Ta5-a8 matt.
d6) 1.Th3-h8+ Sg6xh8 2.Th1xh8 matt.
d7) 1.Th3-a3, följt av 2.Ta3-a8 matt i nästa drag.
d8) 1.Td4-d8+ Sf7xd8 2.Th3-h8 matt.

**e1 Blackburnes matt**



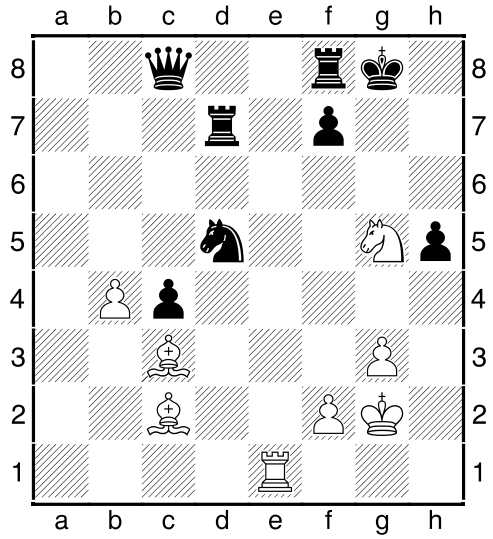
Är svart matt?

**e2 Blackburnes matt**



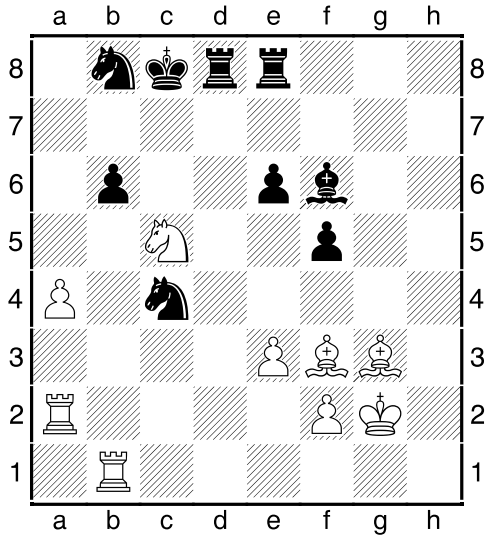
Är svart matt?

**e3 Blackburnes matt**



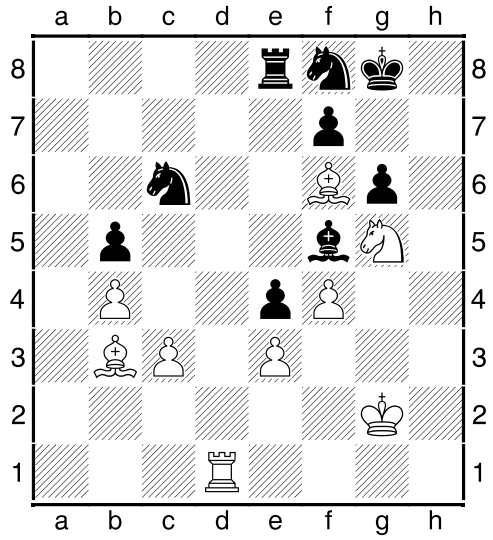
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**e4 Blackburnes matt**



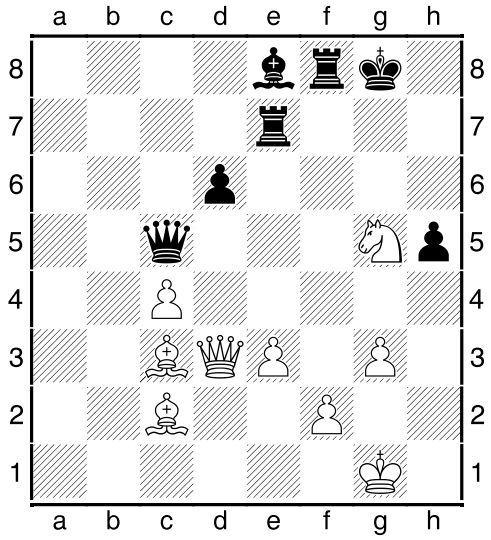
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**e5 Blackburnes matt**



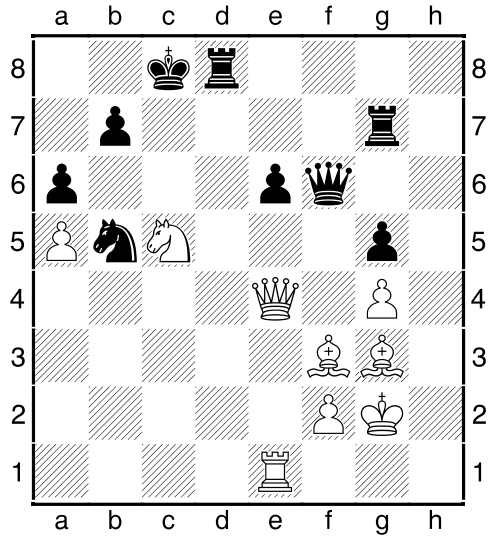
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**e6 Blackburnes matt**



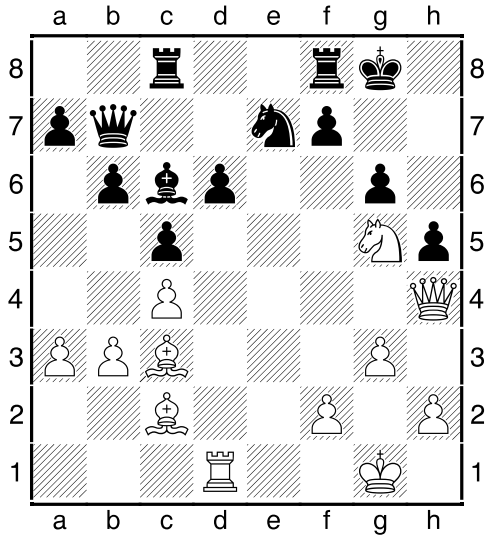
Vit drar och gör matt i 2 drag.

**e7 Blackburnes matt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**e8 Blackburnes matt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**e2 Blackburnes matt**

Nej, svart kan spela 1…Sf8xh7.

**e1 Blackburnes matt**

Ja, svart är matt.

**e4 Blackburnes matt**

1.Lf3-b7 matt.

**e3 Blackburnes matt**

1.Lc2-h7 matt.

**e6 Blackburnes matt**

1.Dd3-h7+ Te7xh7
2.Lc2xh7 matt.

**e5 Blackburnes matt**

1.Lb3xf7 matt.

**e8 Blackburnes matt**

1.Dh4xh5 (hotar 2.Dh5-h7 matt) 1…g6xh5 2.Lc2-h7 matt.

**e7 Blackburnes matt**

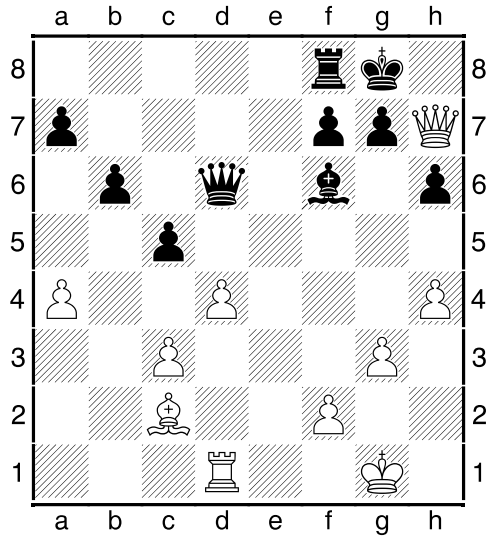
1.De4xb7+ Tg7xb7
2.Lf3xb7 matt.

**FACIT**

# Kalis kortlek – Blackburnes matt

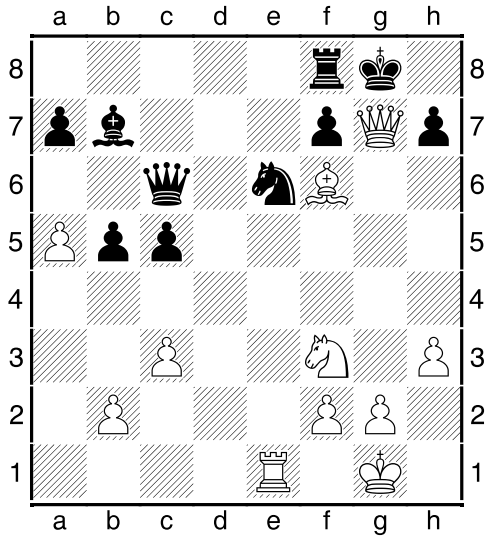
e1) Ja, svart är matt.
e2) Nej, svart kan spela 1…Sf8xh7.
e3) 1.Lc2-h7 matt.
e4) 1.Lf3-b7 matt.
e5) 1.Lb3xf7 matt.
e6) 1.Dd3-h7+ Te7xh7 2.Lc2xh7 matt.
e7) 1.De4xb7+ Tg7xb7 2.Lf3xb7 matt.
e8) 1.Dh4xh5 (hotar 2.Dh5-h7 matt) 1…g6xh5 2.Lc2-h7 matt.

**f1 Dam- och löparmatt**



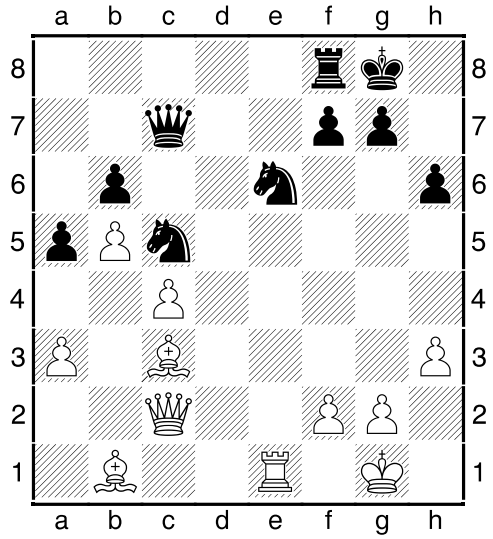
Är svart matt?

**f2 Dam- och löparmatt**



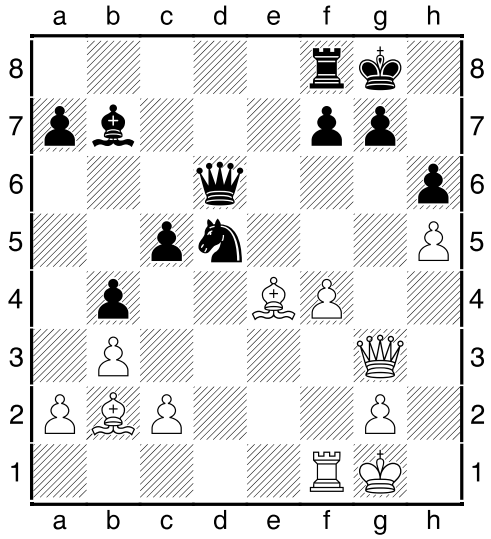
Är svart matt?

**f3 Dam- och löparmatt**



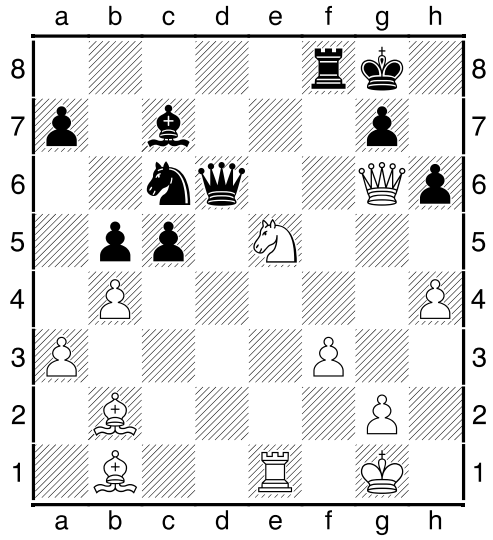
Vit gör matt i 1 drag.

**f4 Dam- och löparmatt**



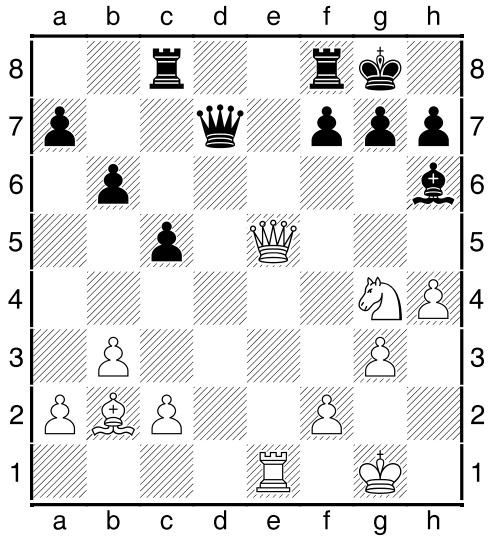
Vit gör matt i 1 drag.

**f5 Dam- och löparmatt**



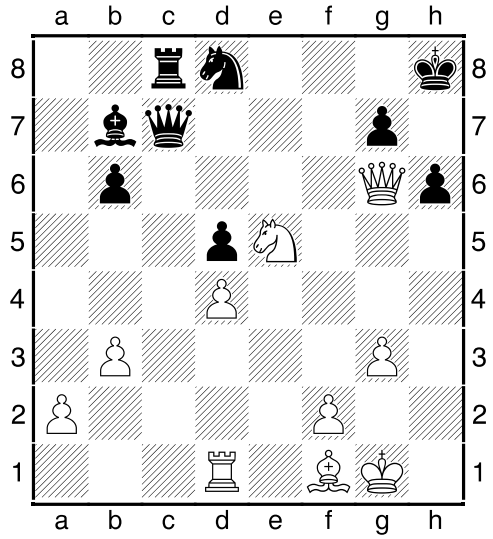
Vit gör matt i 1 drag.

**f6 Dam- och löparmatt**



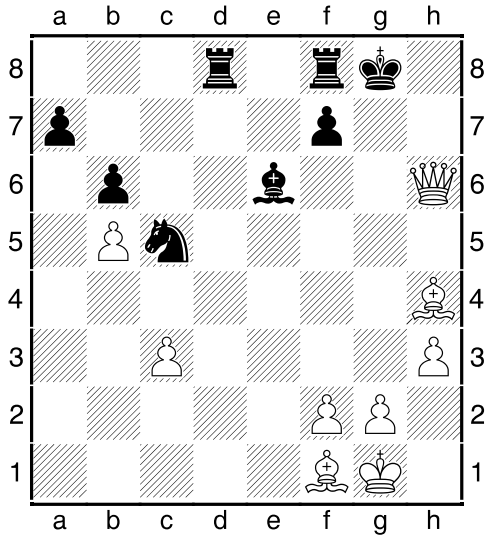
Vit gör matt i 2 drag.

**f7 Dam- och löparmatt**



Vit gör matt i 2 drag.

**f8 Dam- och löparmatt**



Vit gör matt i 2 drag.

**f2 Dam- och löparmatt**

Nej, Svart kan spela 1…Se6xg7.

**f1 Dam- och löparmatt**

Ja, det är matt.

**f4 Dam- och löparmatt**

1.Dg3xg7 matt.

**f3 Dam- och löparmatt**

1.Dc2-h7 matt.

**f6 Dam- och löparmatt**

1.Sg4xh6+ g7xh6. 2.De5-g7 matt.

**f5 Dam- och löparmatt**

1.Dg6-h7 matt.

**f8 Dam- och löparmatt**

1.Lh4-f6 följt av 2.Dh6-g7 matt i nästa drag.

**f7 Dam- och löparmatt**

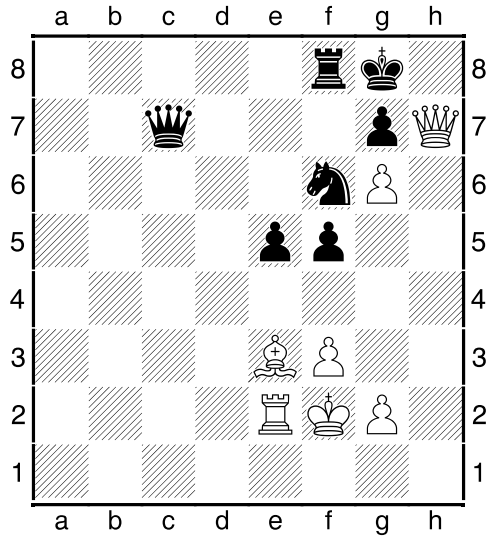
1.Lf1-d3 följt av Dg6-h7 matt i nästa drag.

**FACIT**

# Kalis kortlek – Dam- och löparmatt

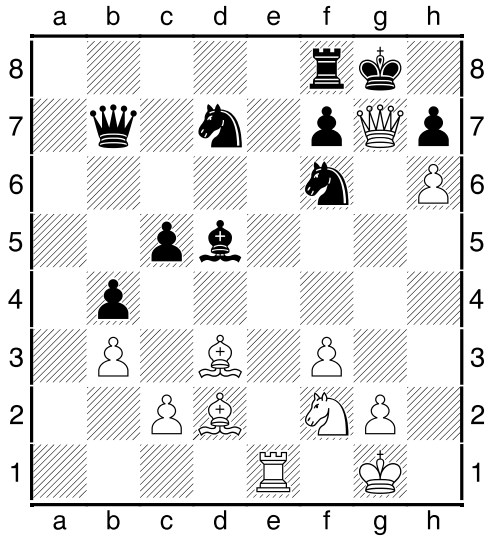
f1) Ja, det är matt.
f2) Nej, Svart kan spela 1…Se6xg7.
f3) 1.Dc2-h7 matt.
f4) 1.Dg3xg7 matt.
f5) 1.Dg6-h7 matt.
f6) 1.Sg4xh6+ g7xh6. 2.De5-g7 matt.
f7) 1.Lf1-d3 följt av Dg6-h7 matt i nästa drag.
f8) 1.Lh4-f6 följt av 2.Dh6-g7 matt i nästa drag.

**g1 Damianos matt**



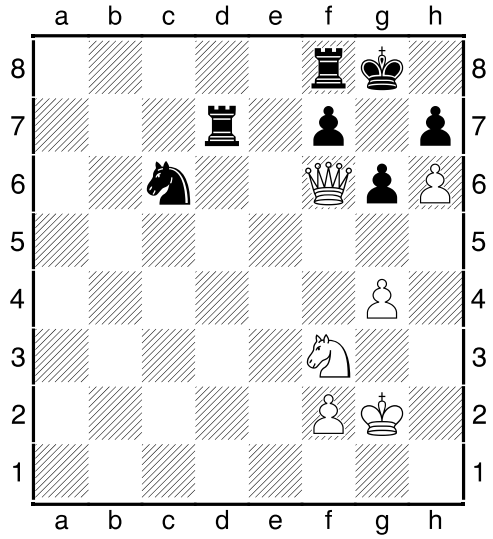
Är svart matt?

**g2 Damianos matt**



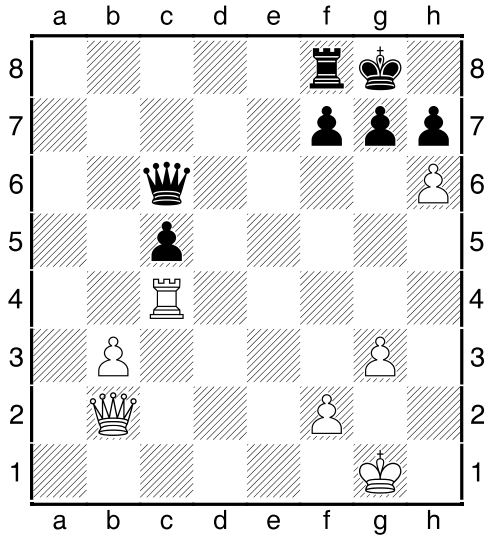
Är svart matt?

**g3 Damianos matt**



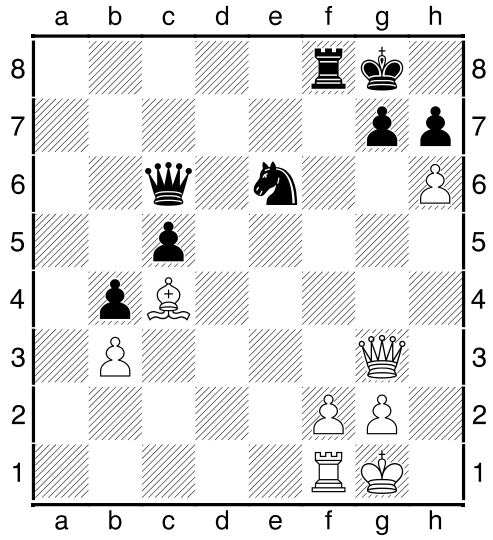
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**g4 Damianos matt**



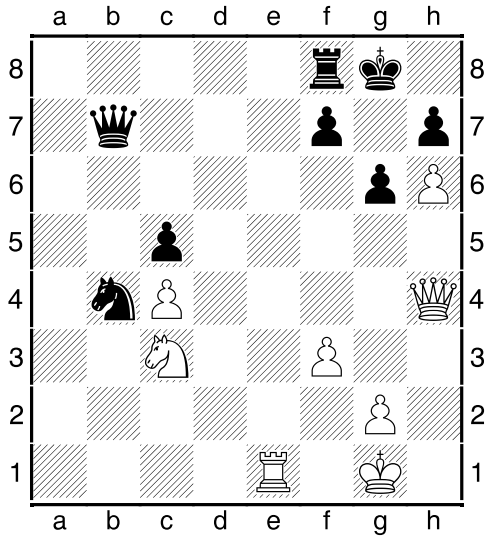
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**g5 Damianos matt**



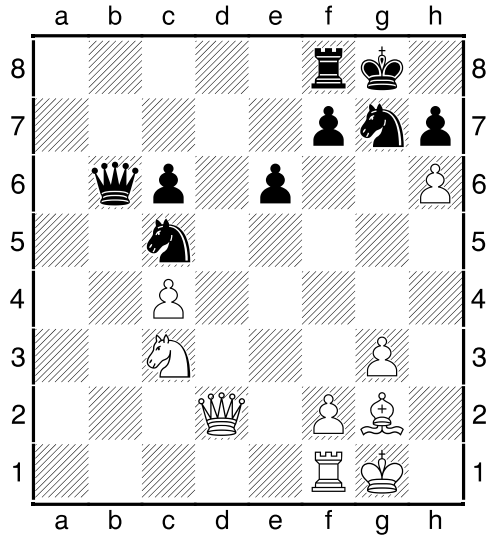
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**g6 Damianos matt**



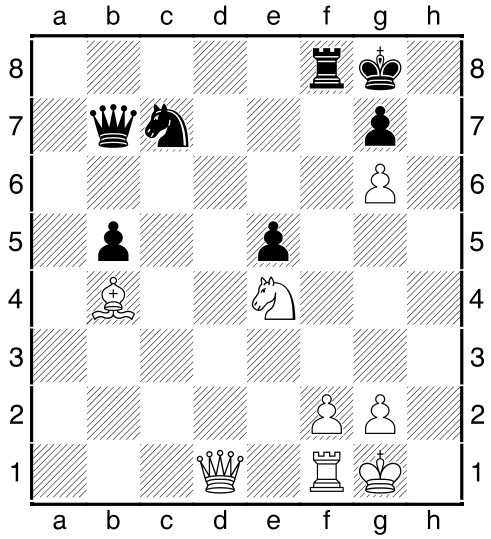
Vit drar och gör matt i 2 drag.

**g7 Damianos matt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**g8 Damianos matt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**g2 Damianos matt**

Ja, det är matt.

**g1 Damianos matt**

Nej, svart kan spela 1…Sf6xh7.

**g4 Damianos matt**

1.Df6-g7 matt.

**g3 Damianos matt**

1.Db2xg7 matt.

**g6 Damianos matt**

1.Dh4-f6 följt av 2.Df6-g7 matt i nästa drag.

**g5 Damianos matt**

1.Dg3xg7 matt.

**g8 Damianos matt**

1.Dd1-h5 följt av 2.Dh5-h7 matt i nästa drag.

**g7 Damianos matt**

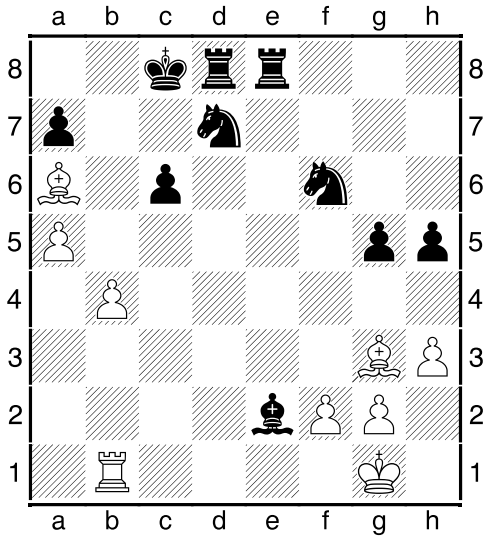
1.Dd2-g5 följt av 2.Dg5xg7 matt.

**FACIT**

# Kalis kortlek – Damianos matt

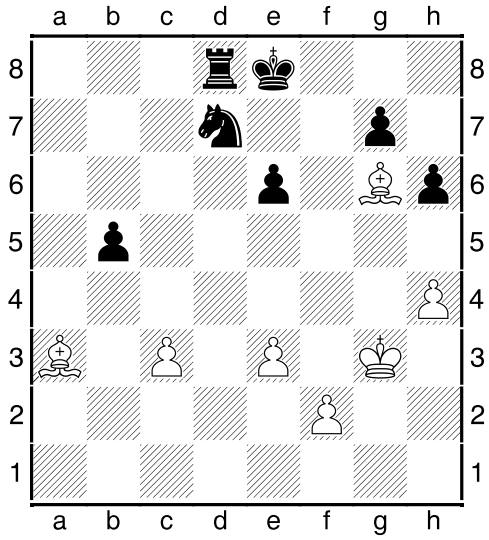
g1) Nej, svart kan spela 1…Sf6xh7.
g2) Ja, det är matt.
g3) 1.Db2xg7 matt.
g4) 1.Df6-g7 matt.
g5) 1.Dg3xg7 matt.
g6) 1.Dh4-f6 följt av 2.Df6-g7 matt i nästa drag.
g7) 1.Dd2-g5 följt av 2.Dg5xg7 matt.
g8) 1.Dd1-h5 följt av 2.Dh5-h7 matt i nästa drag.

**h1 Bodens matt**



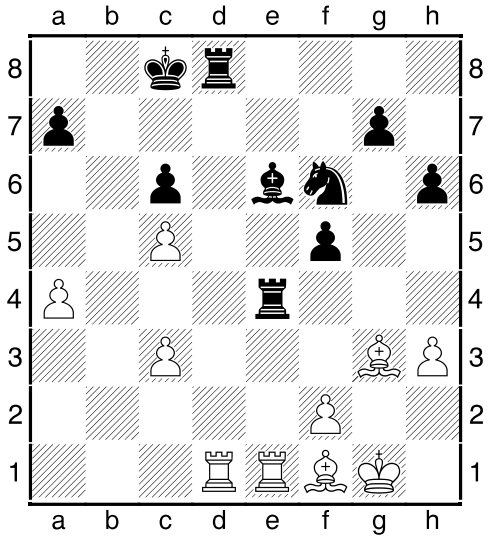
Är svart matt?

**h2 Bodens matt**



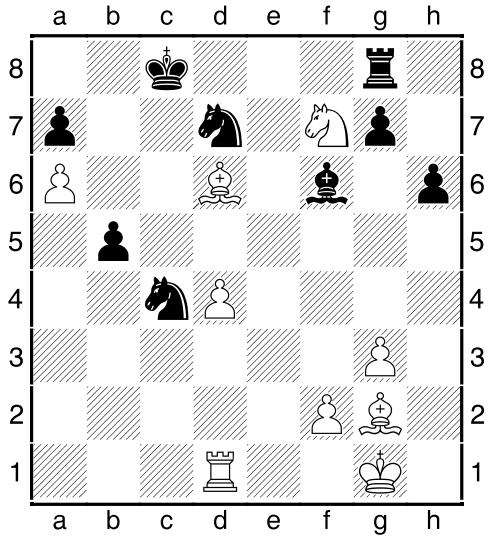
Är svart matt?

**h3 Bodens matt**



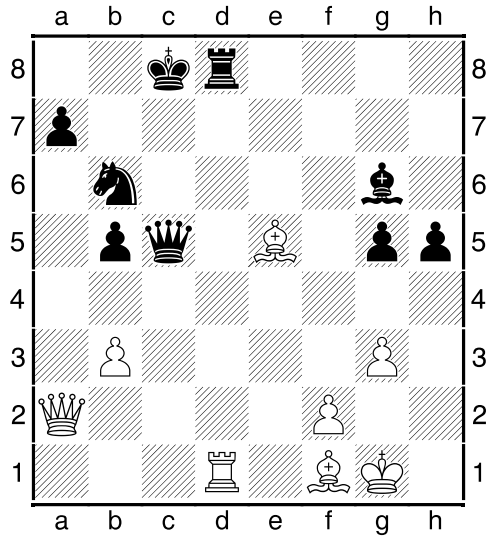
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**h4 Bodens matt**



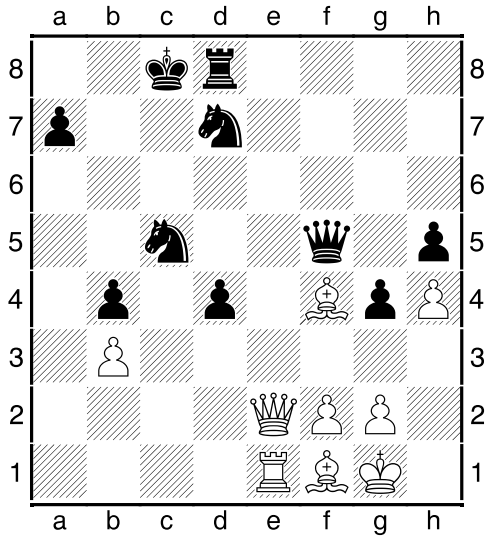
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**h5 Bodens matt**



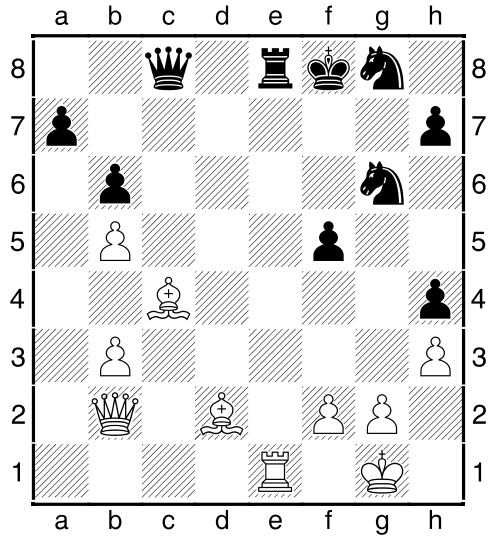
Vit drar och gör matt i 1 drag.

**h6 Bodens matt**



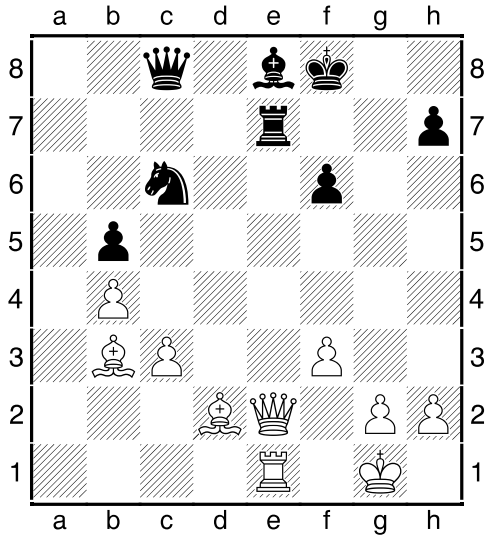
Vit drar och gör matt i 2 drag.

**h7 Bodens matt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**h8 Bodens matt**



Vit drar och gör matt i 2 drag.

**h2 Bodens matt**

Ja, svart är matt.

**h1 Bodens matt**

Nej, svart kan spela 1…Le2xa6.

**h4 Bodens matt**

1.Lg2-b7 matt.

**h3 Bodens matt**

1.Lf1-a6 matt.

**h6 Bodens matt**

1.De2-a6+ Sc5xa6
2.Lf1xa6 matt.

**h5 Bodens matt**

1.Da2-a6 matt.

**h8 Bodens matt**

1.De2xe7+ Sc6xe7 2.Ld2-h6 matt.

**h7 Bodens matt**

1.Db2-f6+ Sg8xf6 2.Ld2-h6 matt.

**FACIT**

# Kalis kortlek – Bodens matt

h1) Nej, svart kan spela 1…Le2xa6.
h2) Ja, svart är matt.
h3) 1.Lf1-a6 matt.
h4) 1.Lg2-b7 matt.
h5) 1.Da2-a6 matt.
h6) 1.De2-a6+ Sc5xa6 2.Lf1xa6 matt.
h7) 1.Db2-f6+ Sg8xf6 2.Ld2-h6 matt.
h8) 1.De2xe7+ Sc6xe7 2.Ld2-h6 matt.

# Flik 8

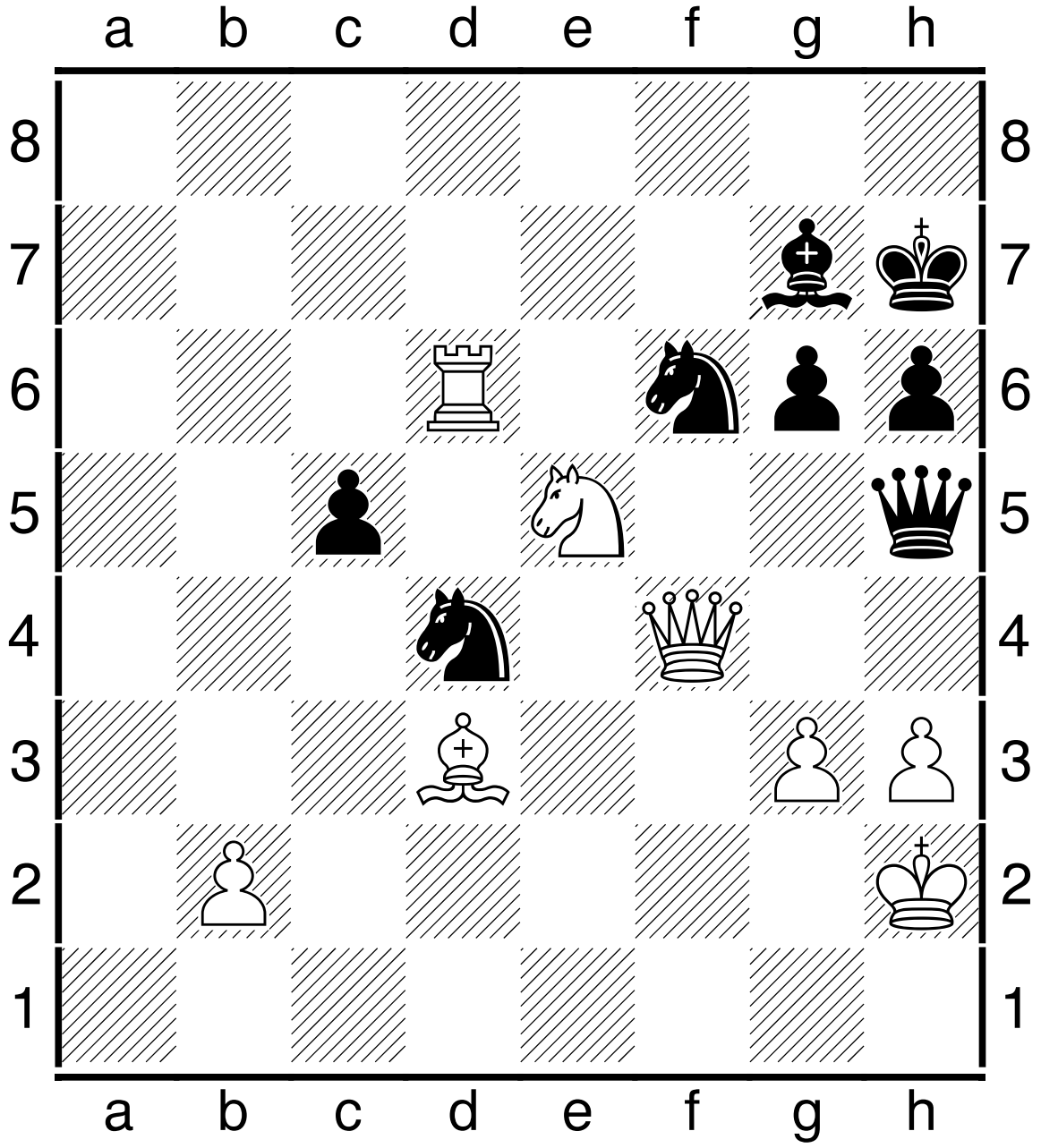
**Om**

# Veckans kluring

Denna omgång av Veckans kluring består av 15 schackställningar, till vilka det finns två frågor. Först gäller det att hitta vits bästa drag om vit är vid draget, sedan gäller det att hitta svarts bästa drag om svart är vid draget. Kluringarna kommer i två versioner, med eller utan ledtrådar. Tanken är att spelstyrkan hos barnen styr vilken version de får lösa.

Veckans kluring kan användas som hemuppgift, extrauppgift, eller som tankenöt mellan schackträningarna. Ett bra tillvägagångssätt brukar vara att sätta upp en lapp på ett bestämt ställe i klassrummet eller på fritids, sedan inleder man varje schackträning med att gå igenom kluringen.

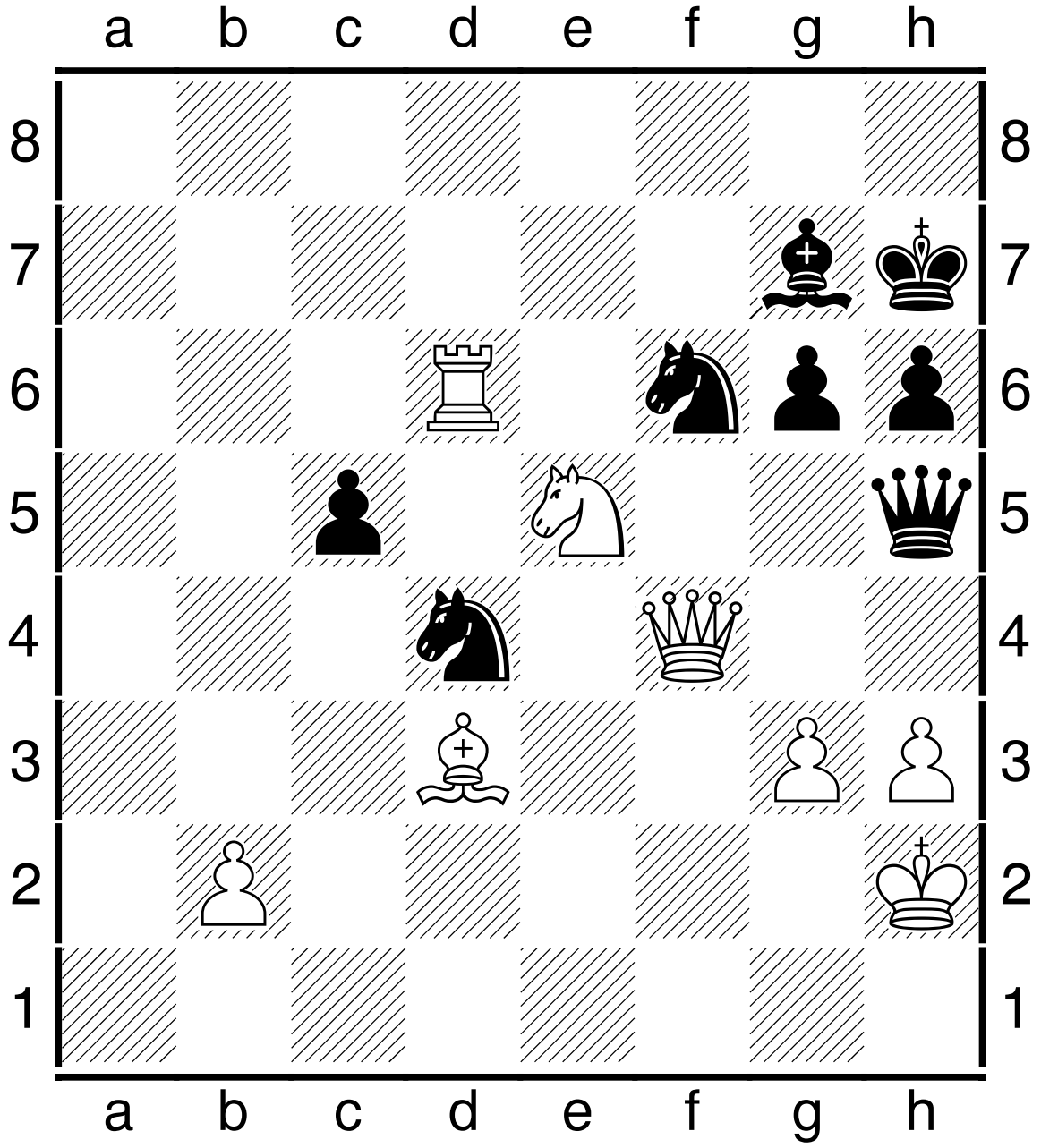
# Veckans kluring 1




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

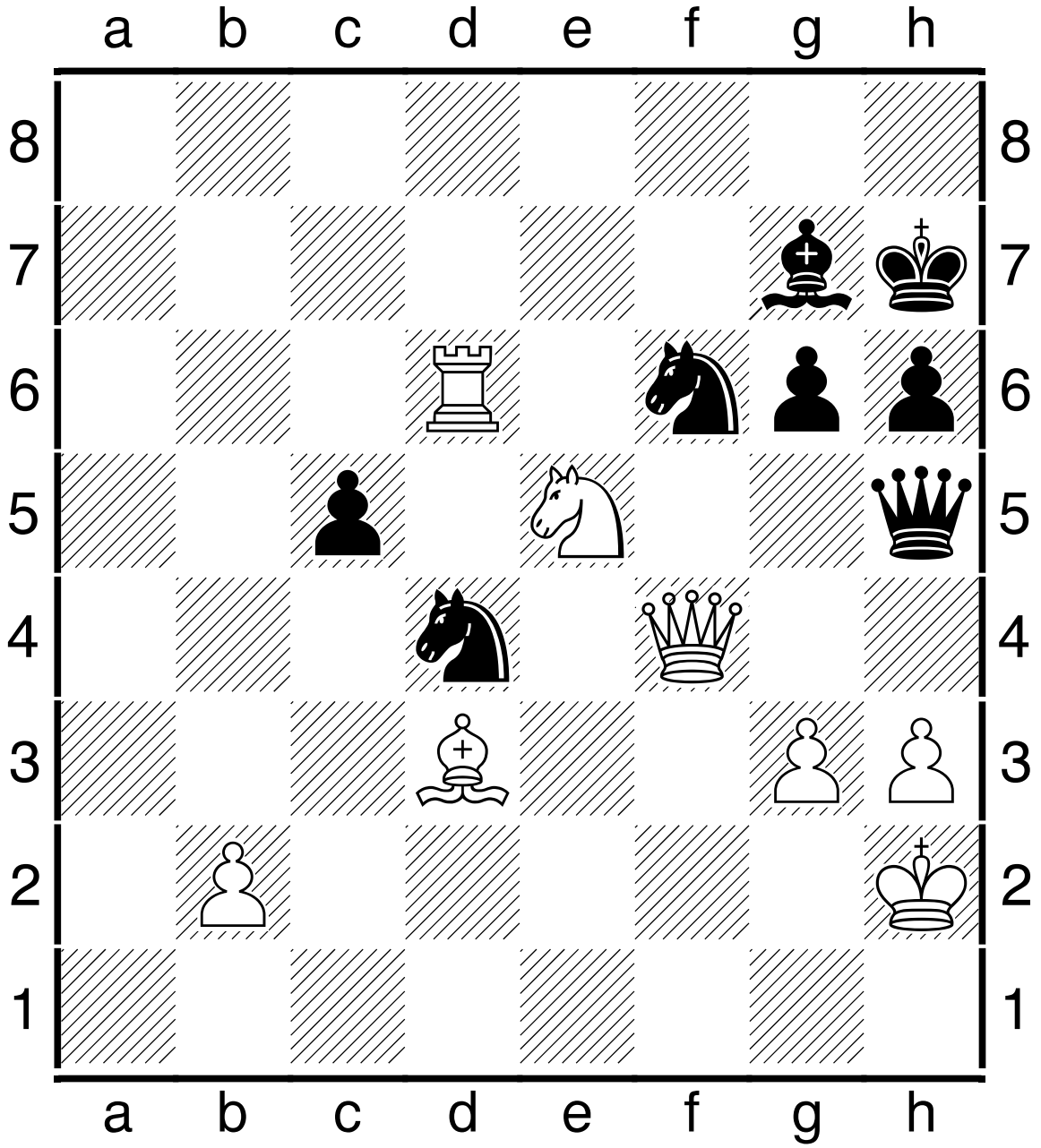
# Veckans kluring 1



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett löpardrag, som hotar dubbelt.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel.)**

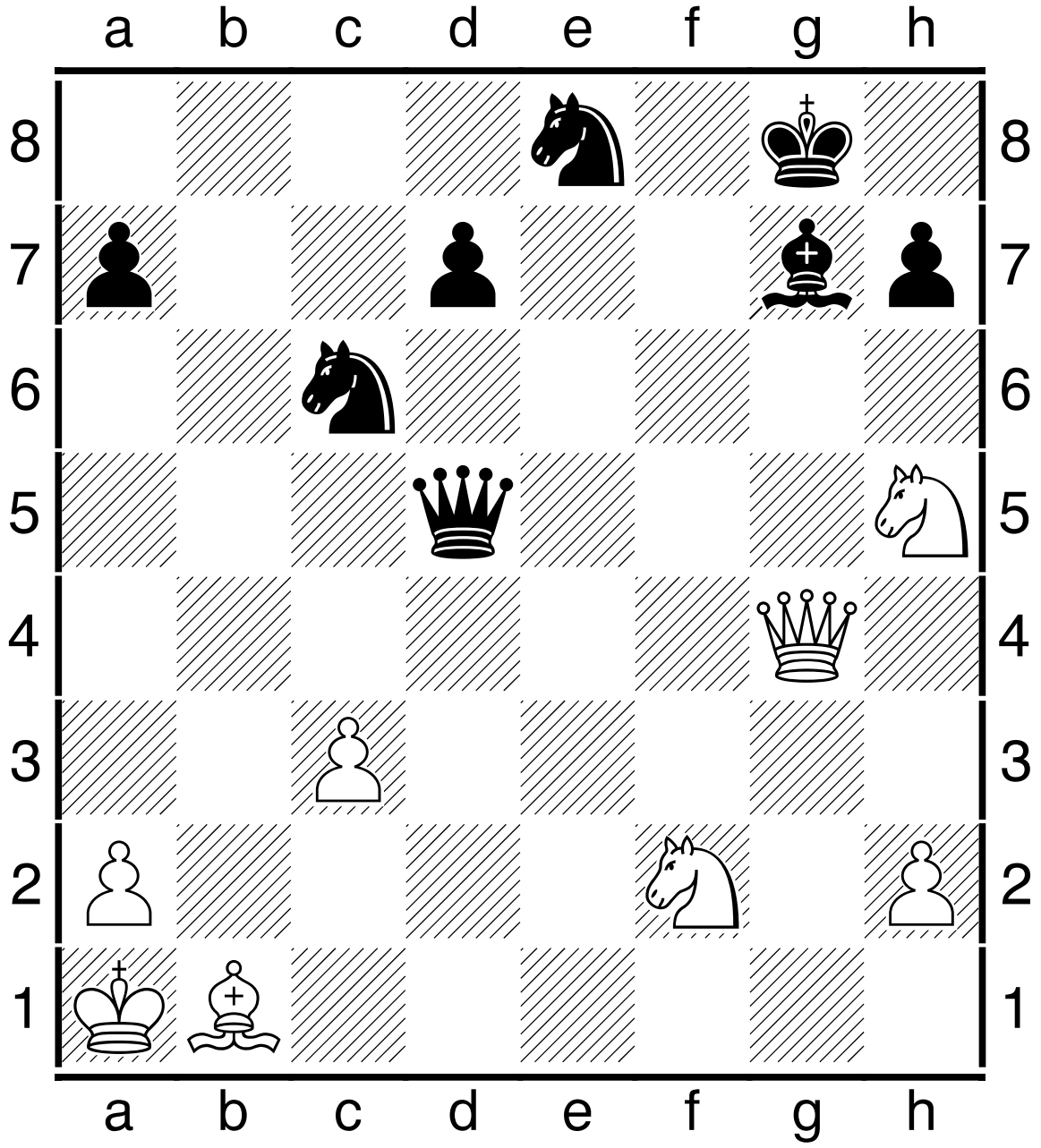
# Svar -Veckans kluring 1



**Fråga 1:** 1.Ld3xg6+ Dh5xg6 2.Se5xg6

**Fråga 2:** 1…Dh5xe5 2.Df4xe5 Sd4-f3+ 3.Kh2-g2 Sf3xe5

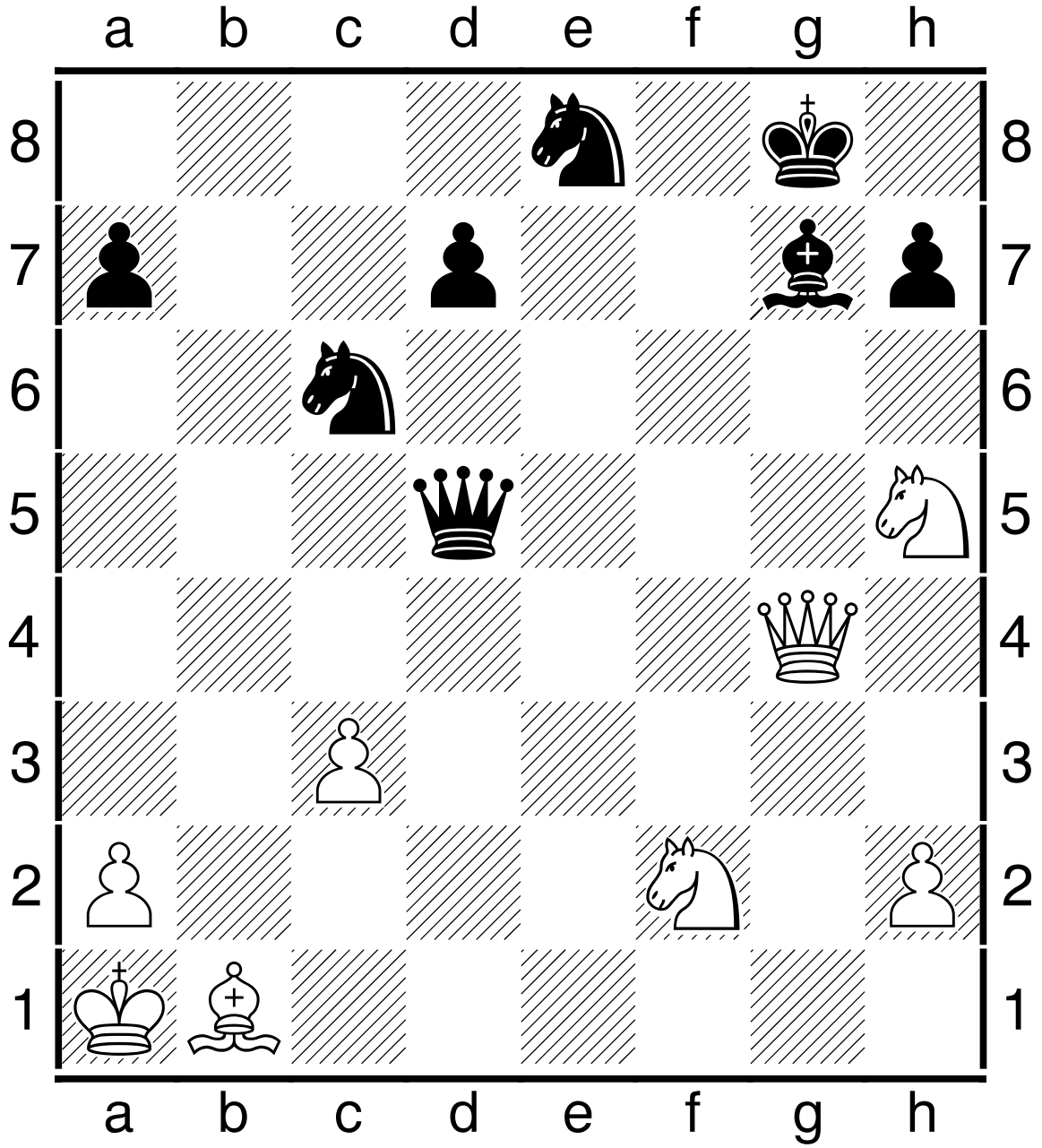
# Veckans kluring 2




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

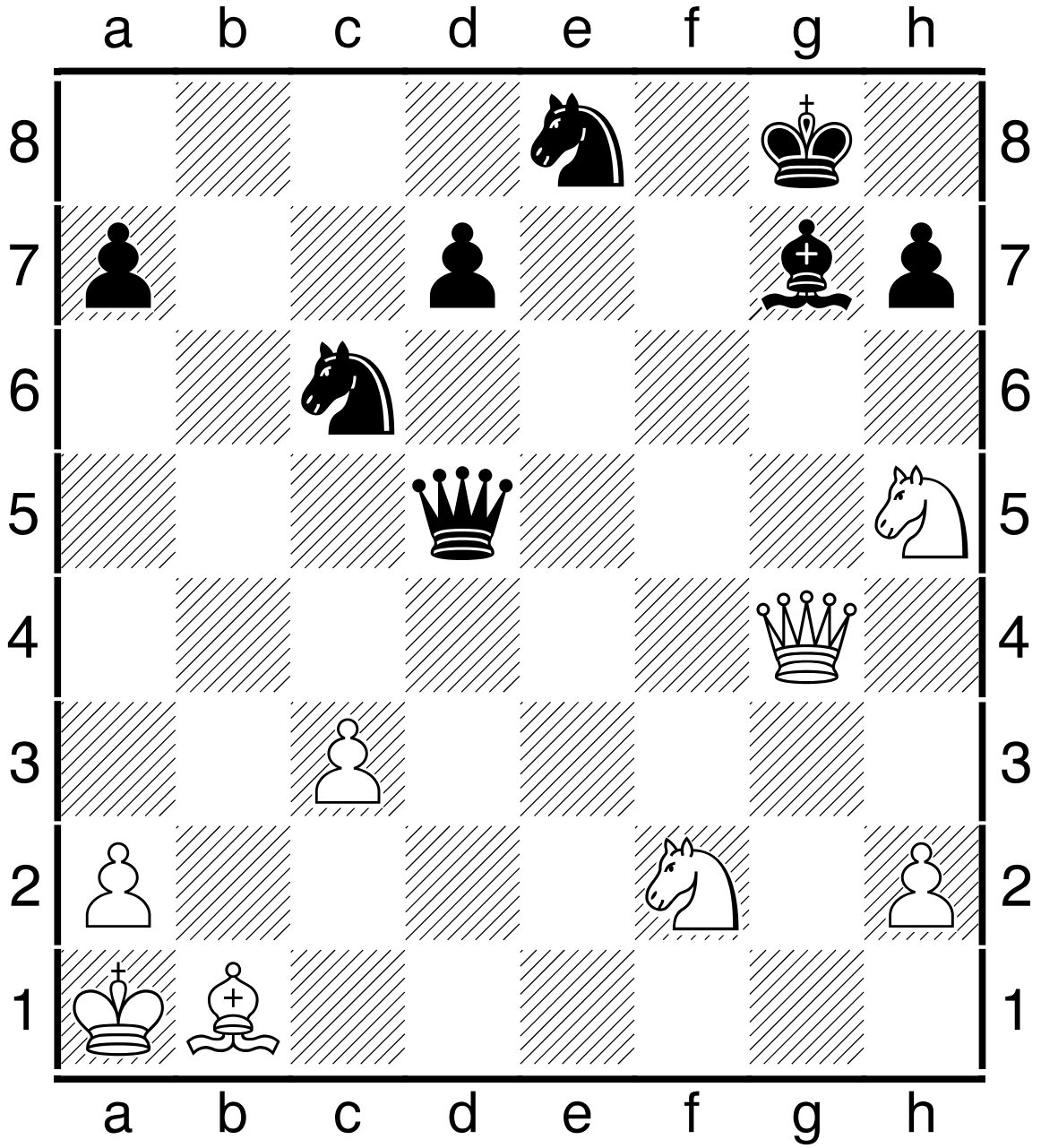
# Veckans kluring 2




**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder schackmatt.)**

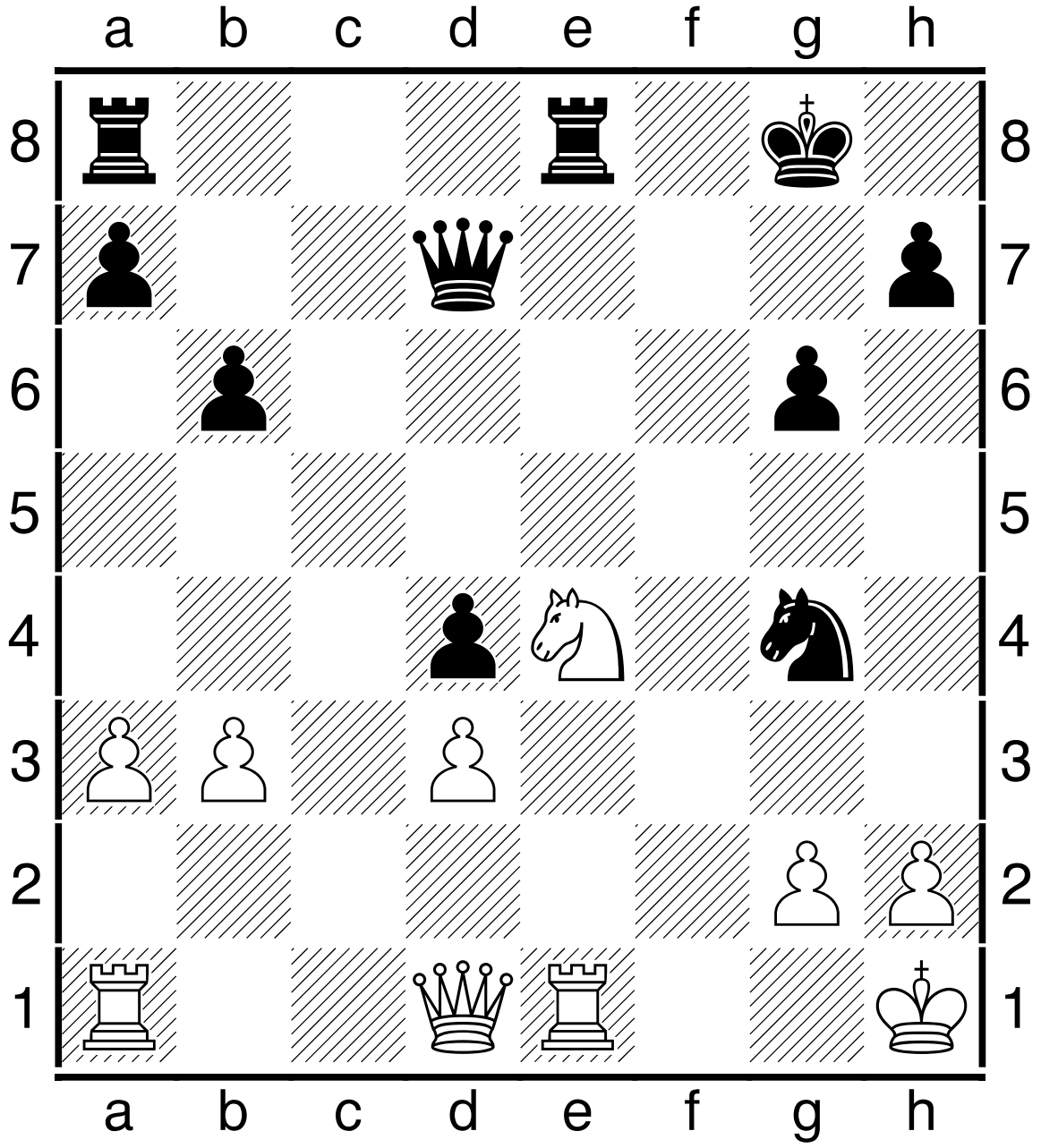
# Svar -Veckans kluring 2



**Fråga 1:** 1.Dg4xg7+ Se8xg7 2.Sh5-f6+ Kg8-f7 3.Sf6xd5

**Fråga 2:** 1…Dd5xh5 2.Dg4xh5 Lg7xc3 matt

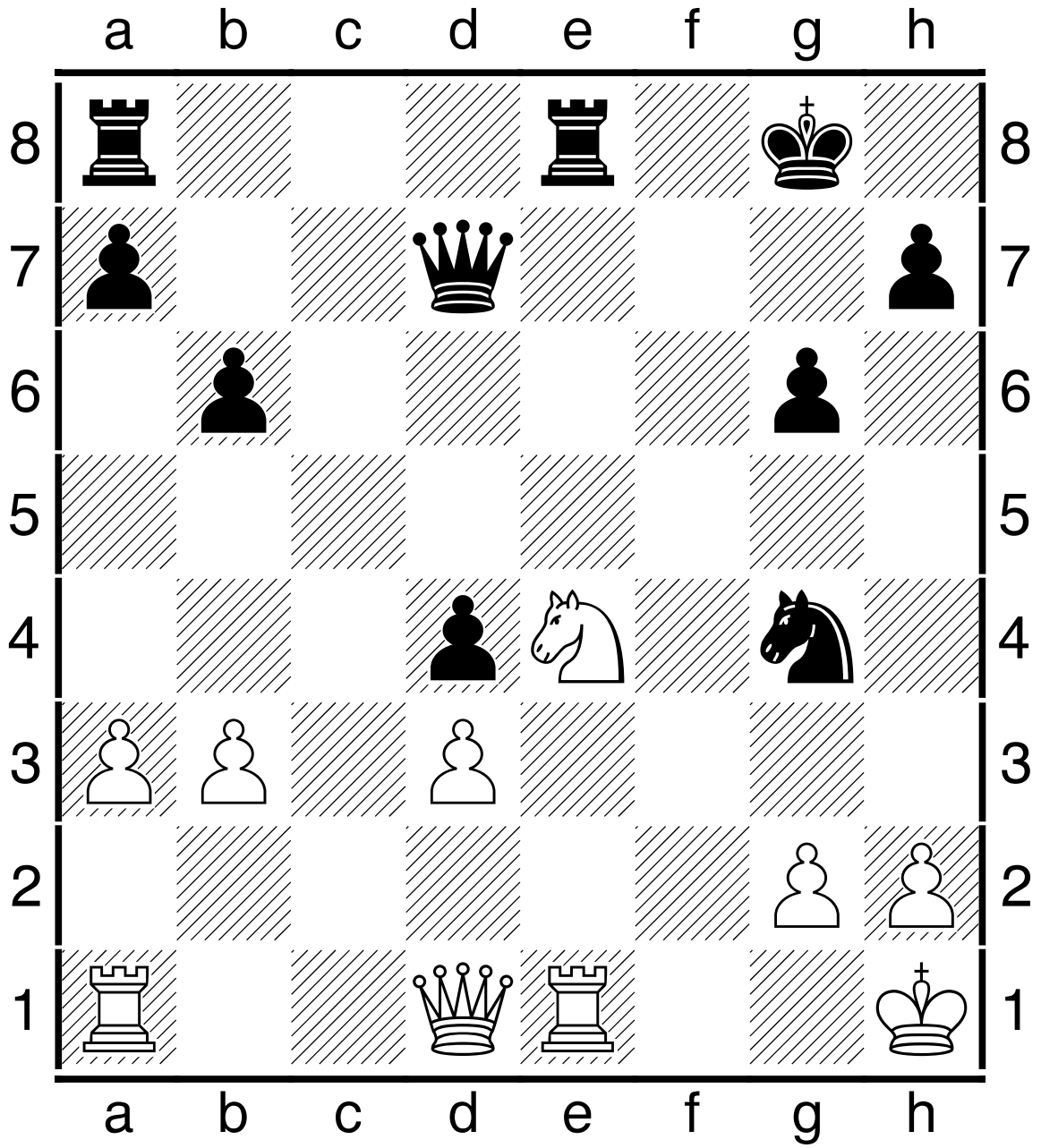
# Veckans kluring 3




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

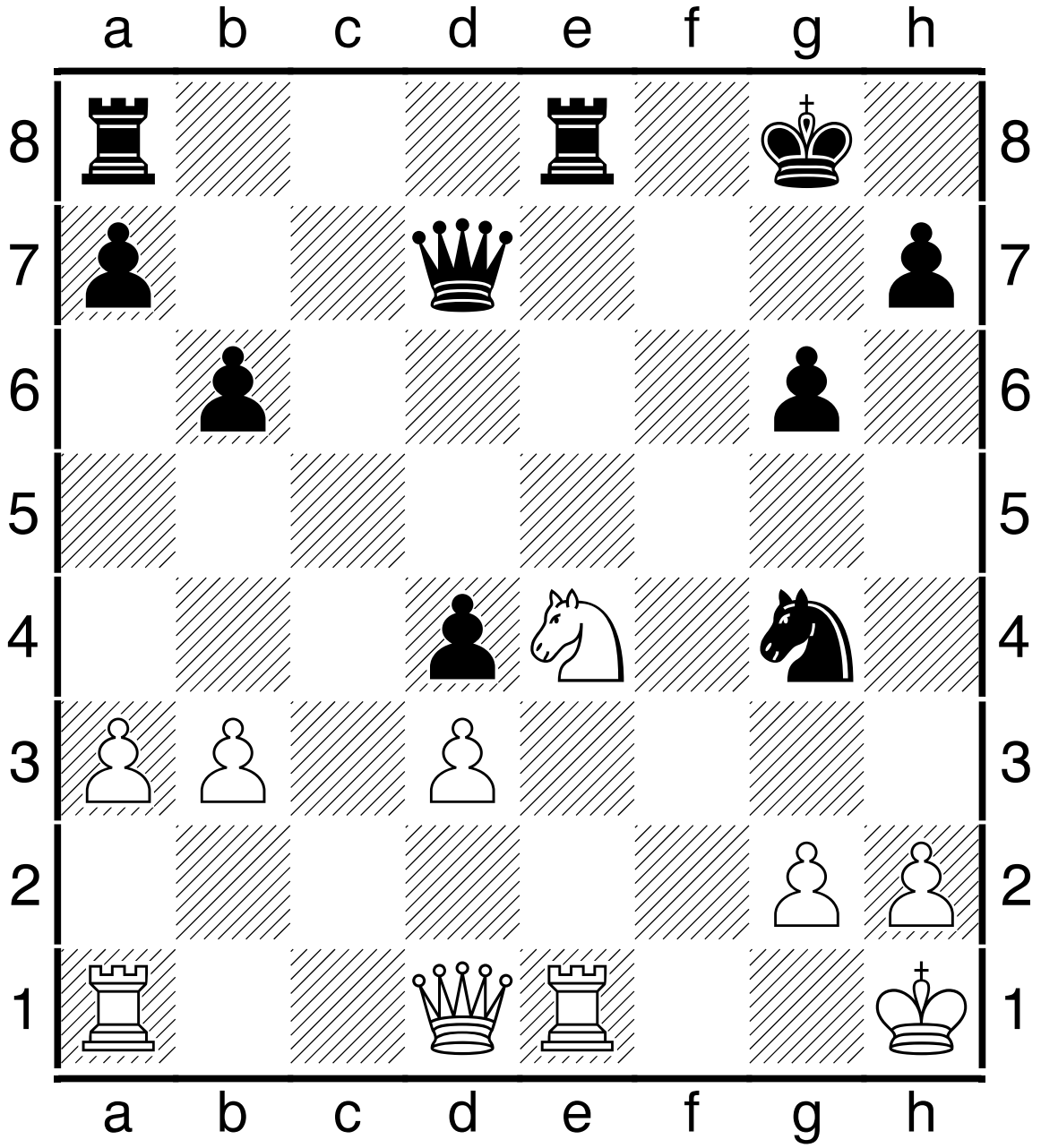
# Veckans kluring 3




**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett torndrag, som förbereder en gaffel.)**

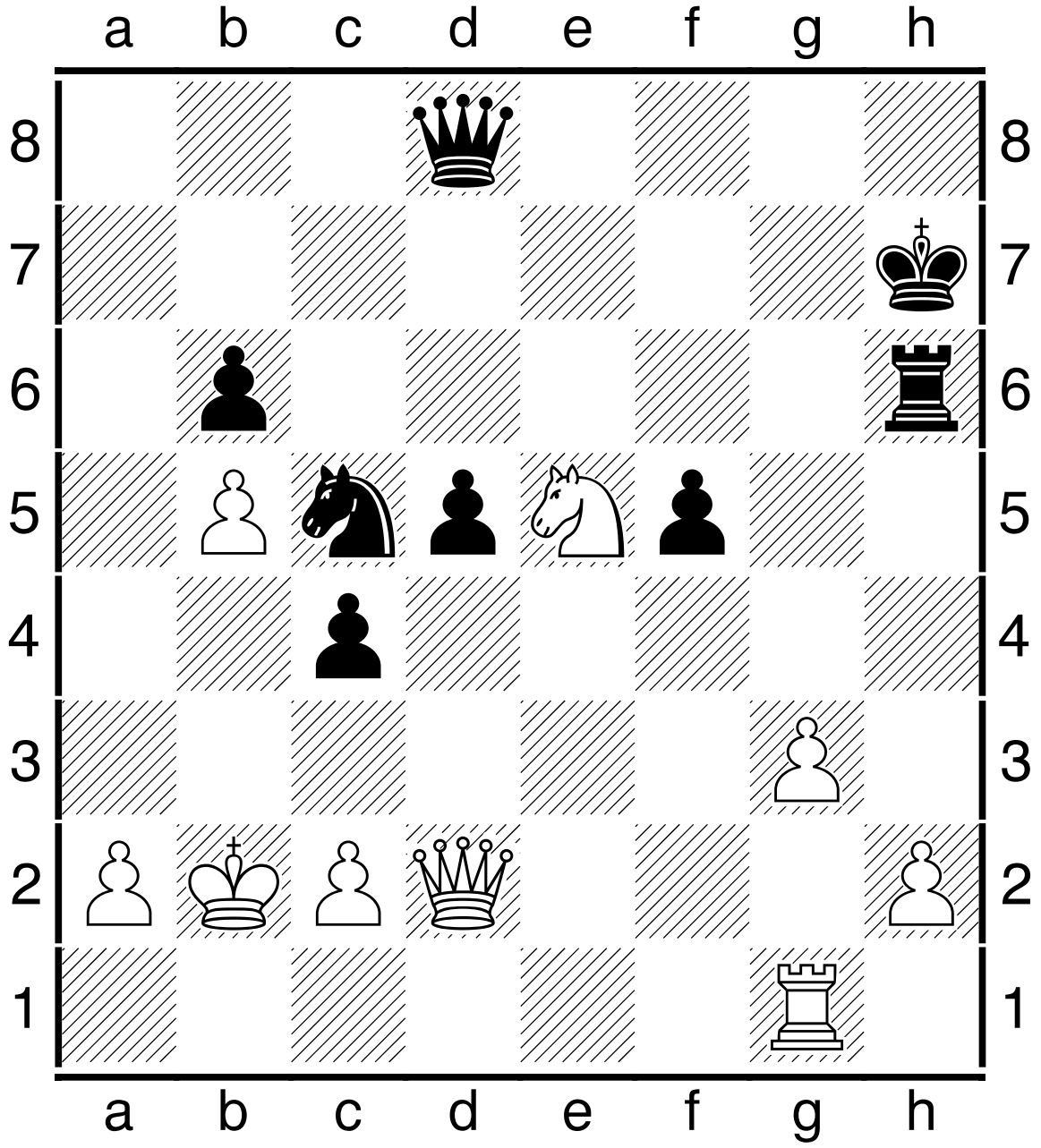
# Svar -Veckans kluring 3




**Fråga 1:** 1.Dd1xg4 Dd7xg4 2.Se4-f6+ Kg8-g7 3.Sf6xg4

**Fråga 2:** 1…Te8xe4 2.Te1xe4 Sg4-f2+ 3.Kh1-g1 Sf2xd1

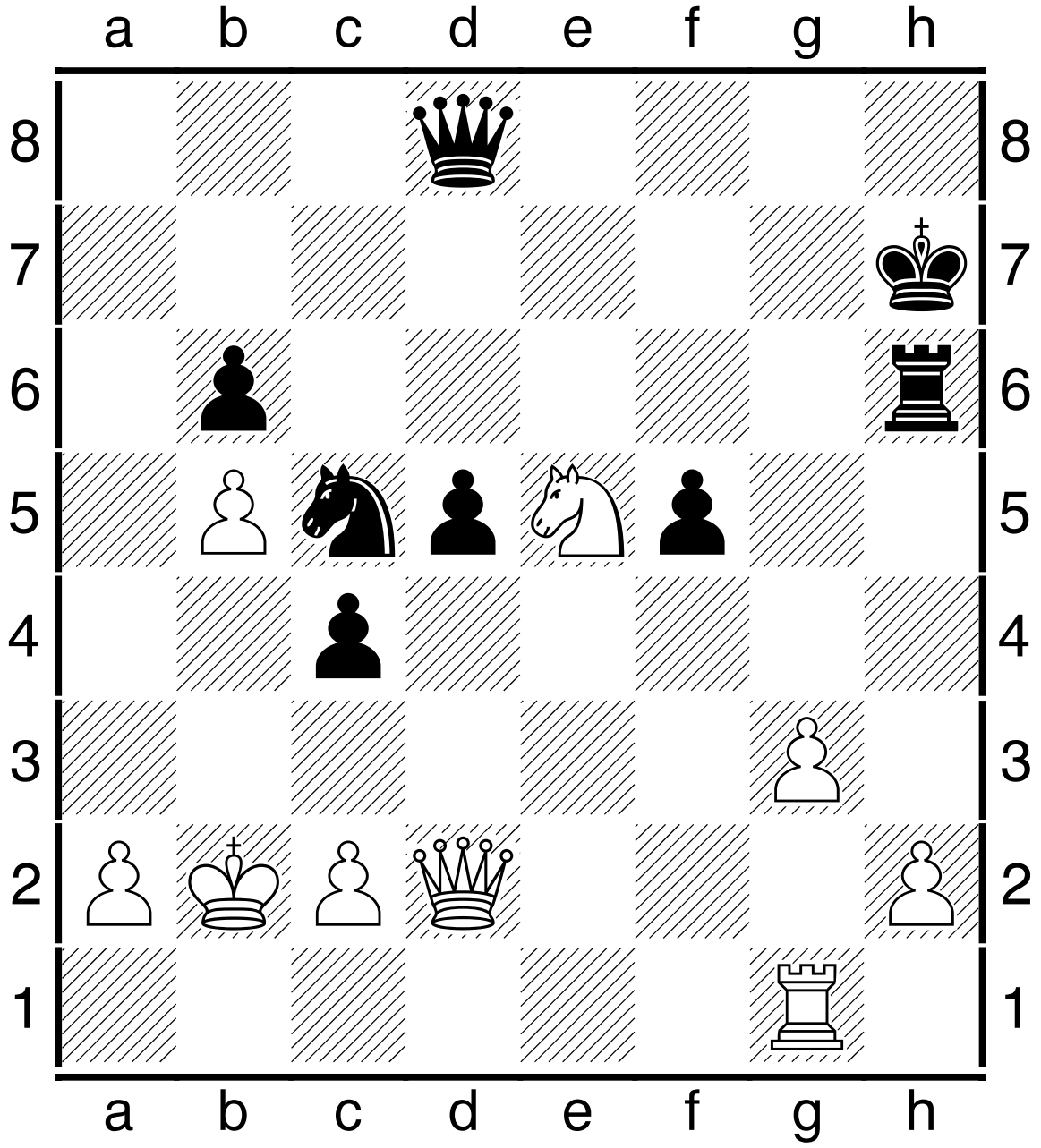
# Veckans kluring 4




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

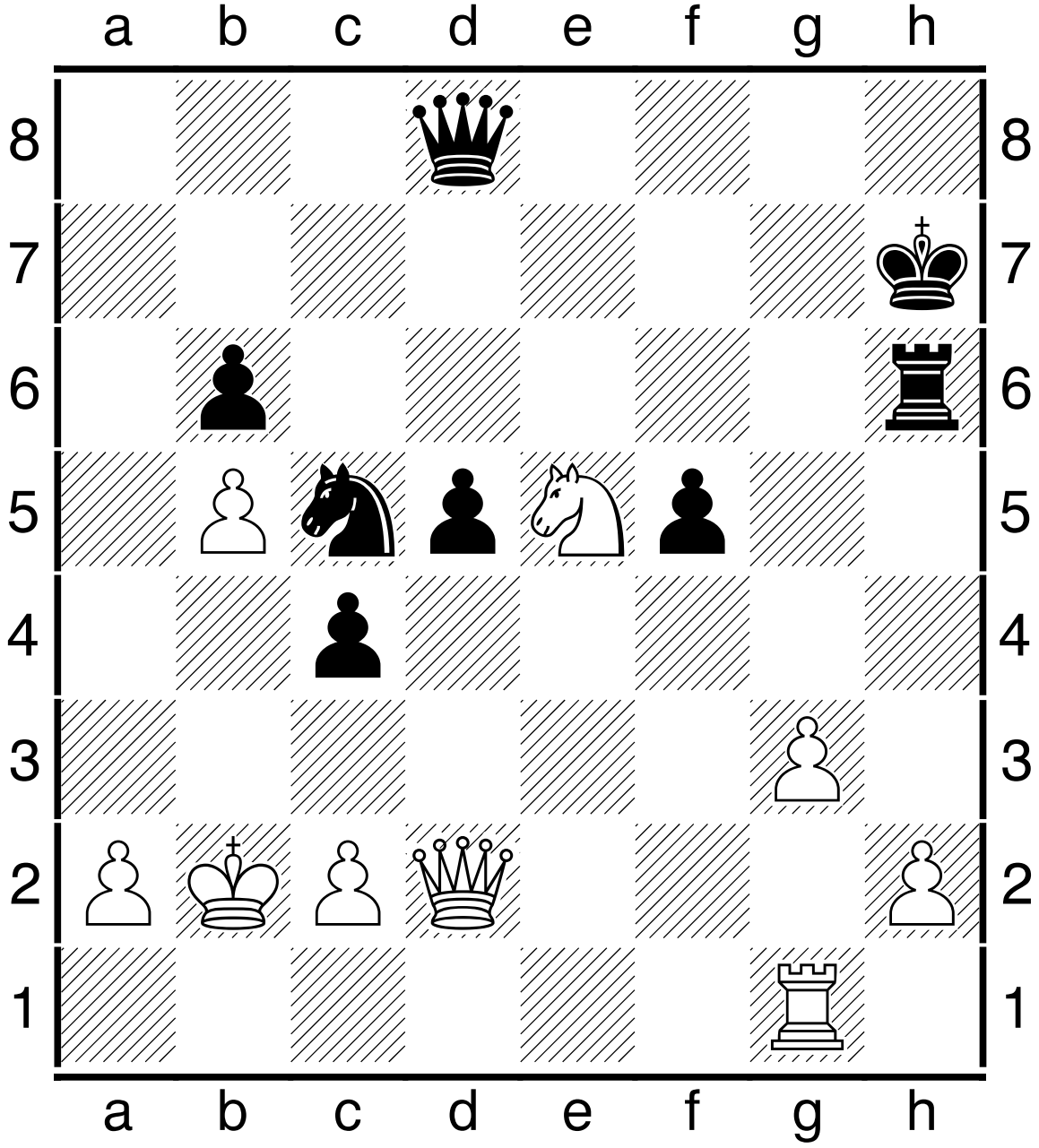
# Veckans kluring 4




**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett bondedrag, som förbereder en gaffel)**

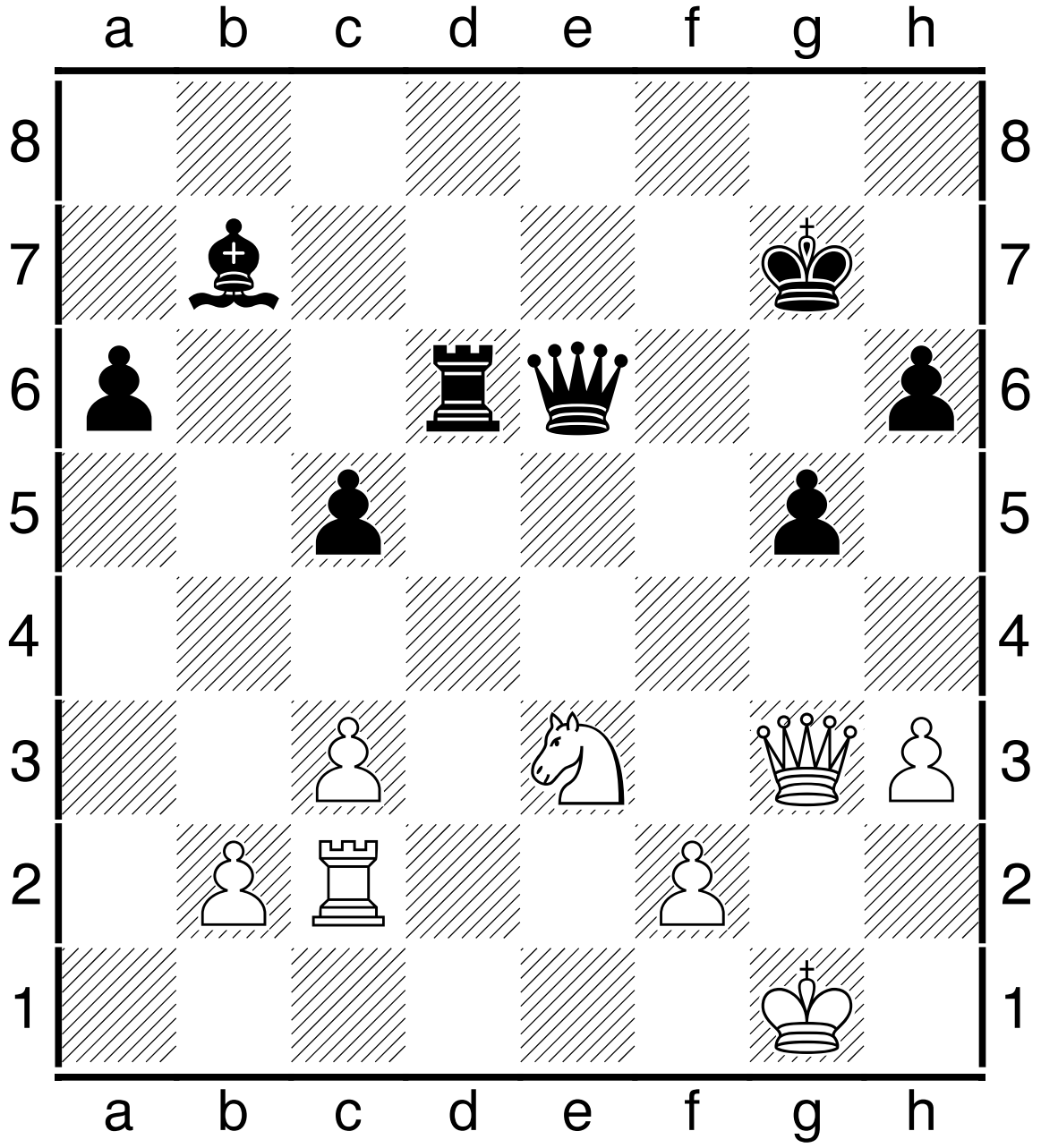
# Svar -Veckans kluring 4



**Fråga 1:** 1.Dd2xh6+ Kh7xh6 2.Se5-f7+ Kh6-g7 3.Sf7xd8

**Fråga 2:** 1…c2-c3+ 2.Dd2xc3 (Kxc3 Sc5-e4+ 3.Kc3-d3 Se4xd2) 2…Sc5-a4+ 3.Kb2-b3 Sa4xc3

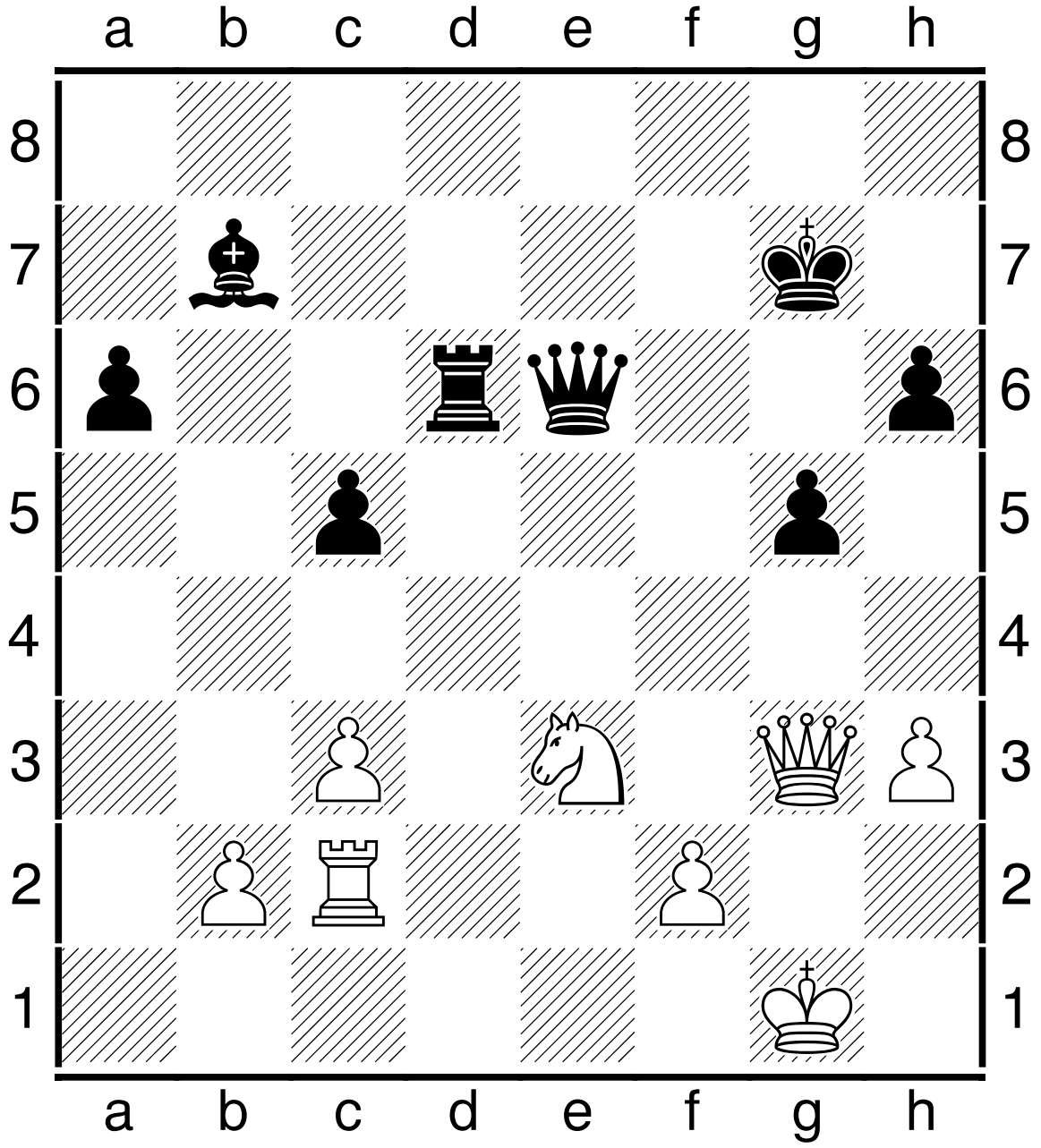
# Veckans kluring 5




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

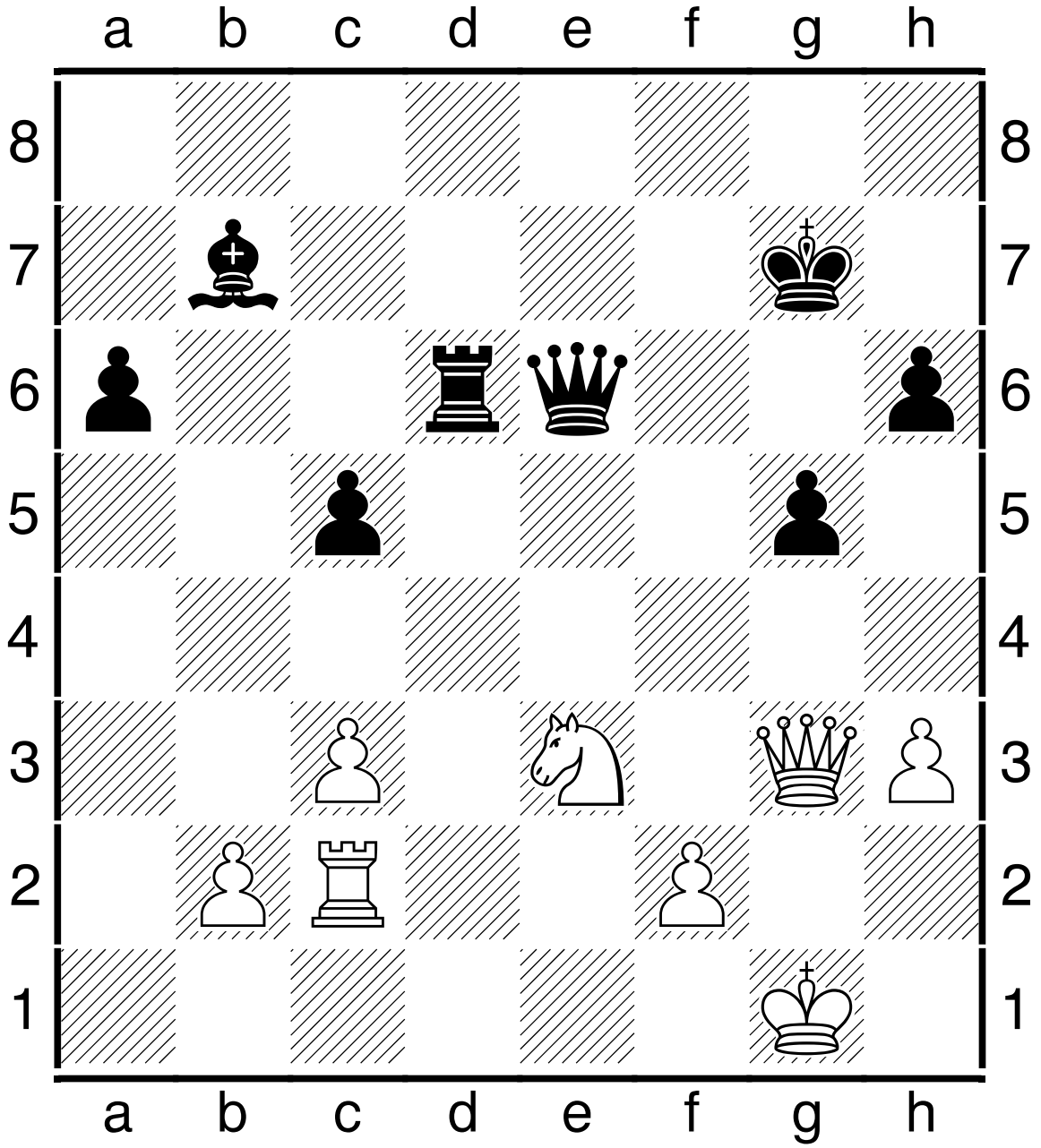
# Veckans kluring 5



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett torndrag, som leder till schackmatt.)**

# Svar -Veckans kluring 5

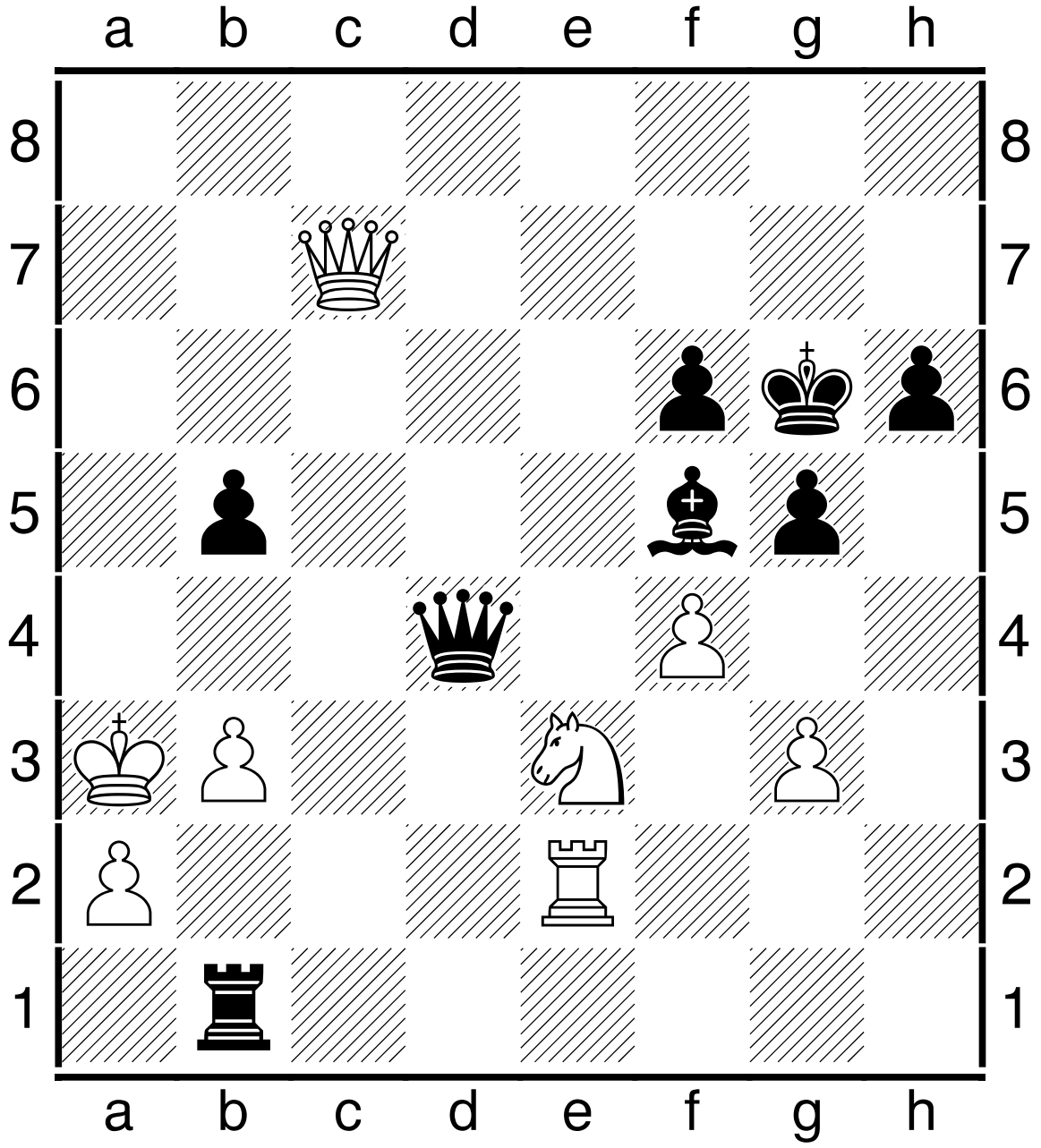



**Fråga 1:** 1.Dg3xd6 De6xd6 2.Se3-f5+ Kg7-g6 3.Sf5xd6

**Fråga 2:** 1…Td6-d1+ 2.Se3xd1 (2.Kg1-h2 Td1-h1 matt)

2…De6-e1+ 3.Kg1-h2 De1-h1 matt

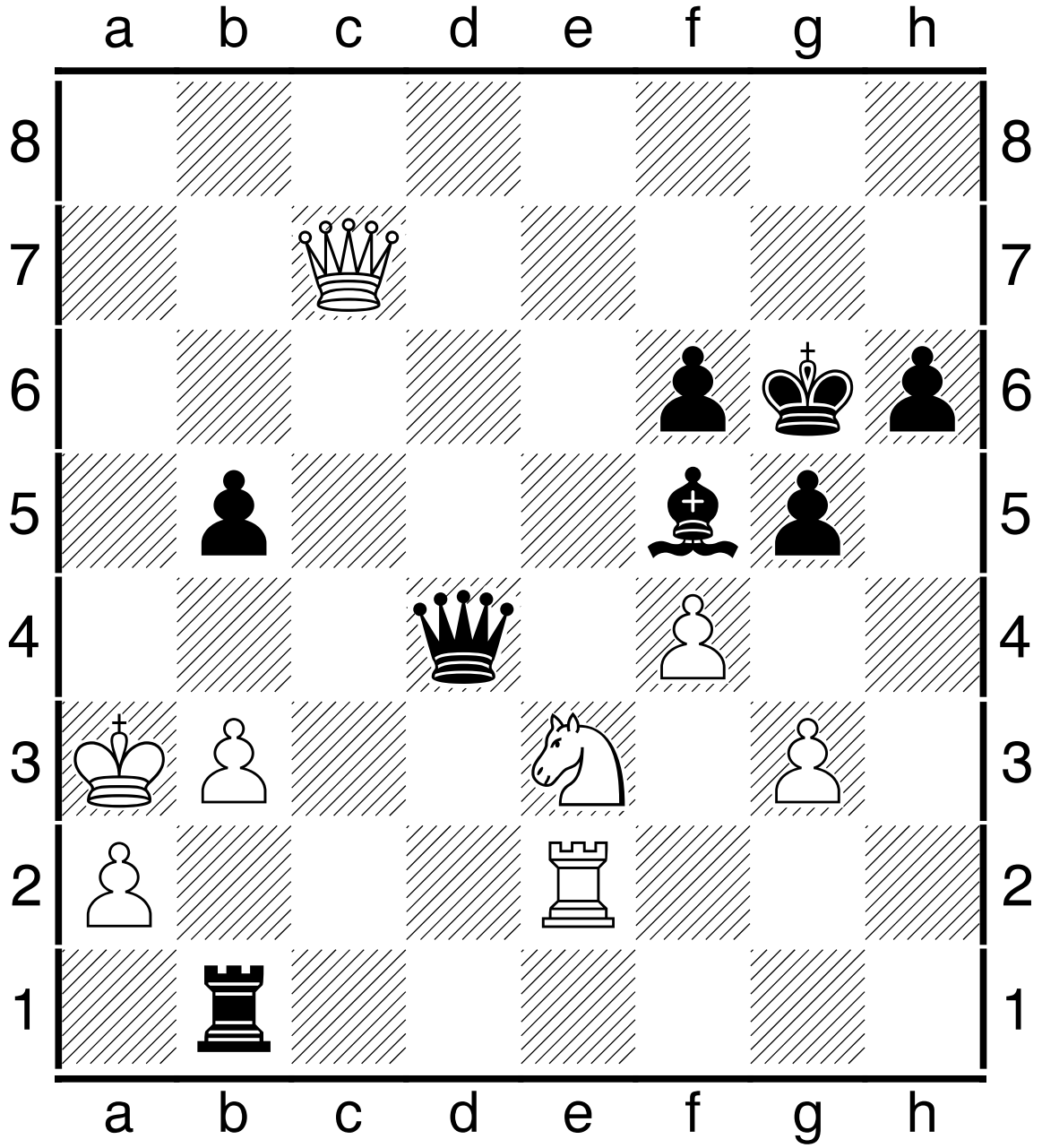
# Veckans kluring 6




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

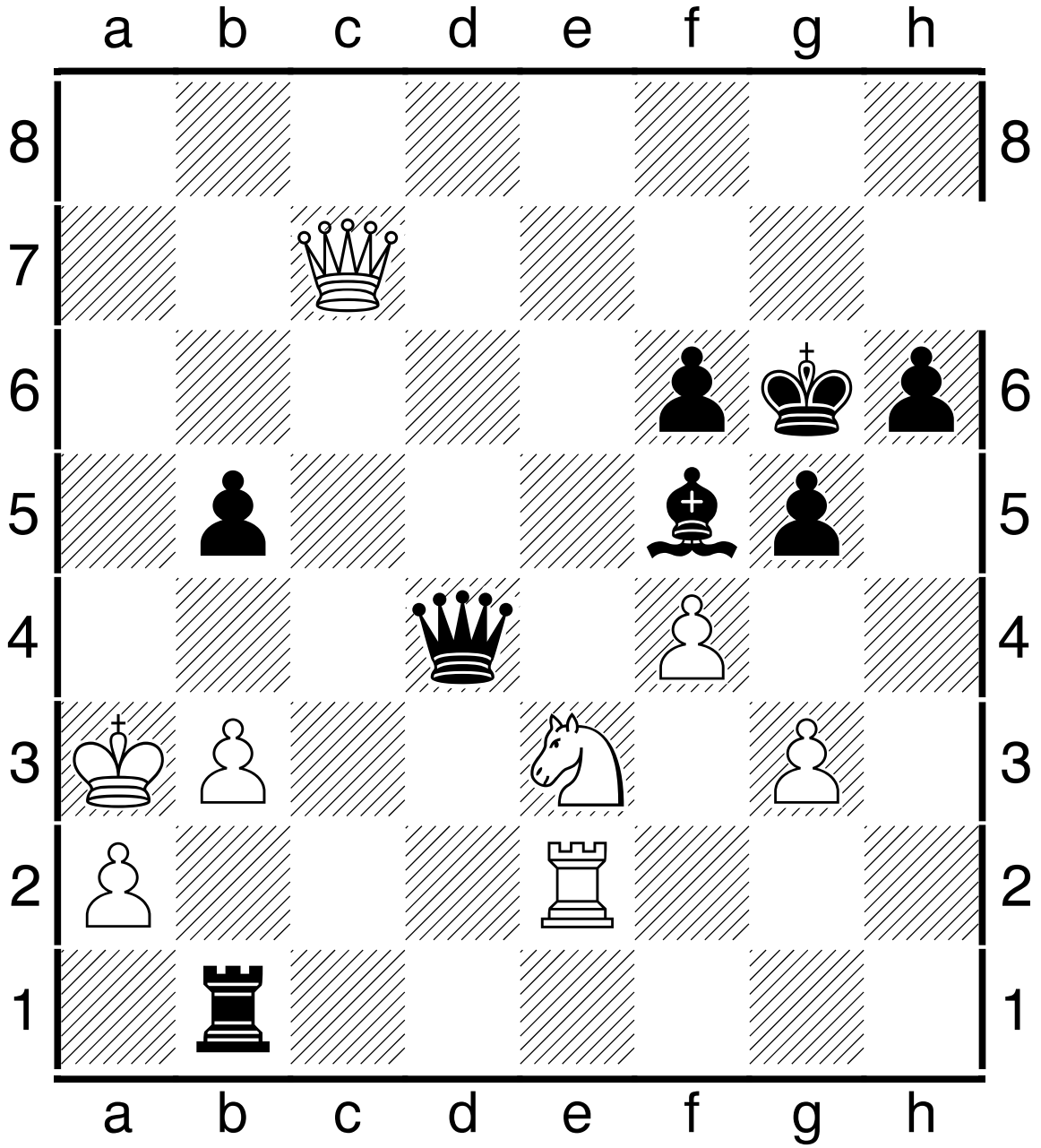
# Veckans kluring 6



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett damdrag, som leder till schackmatt.)**

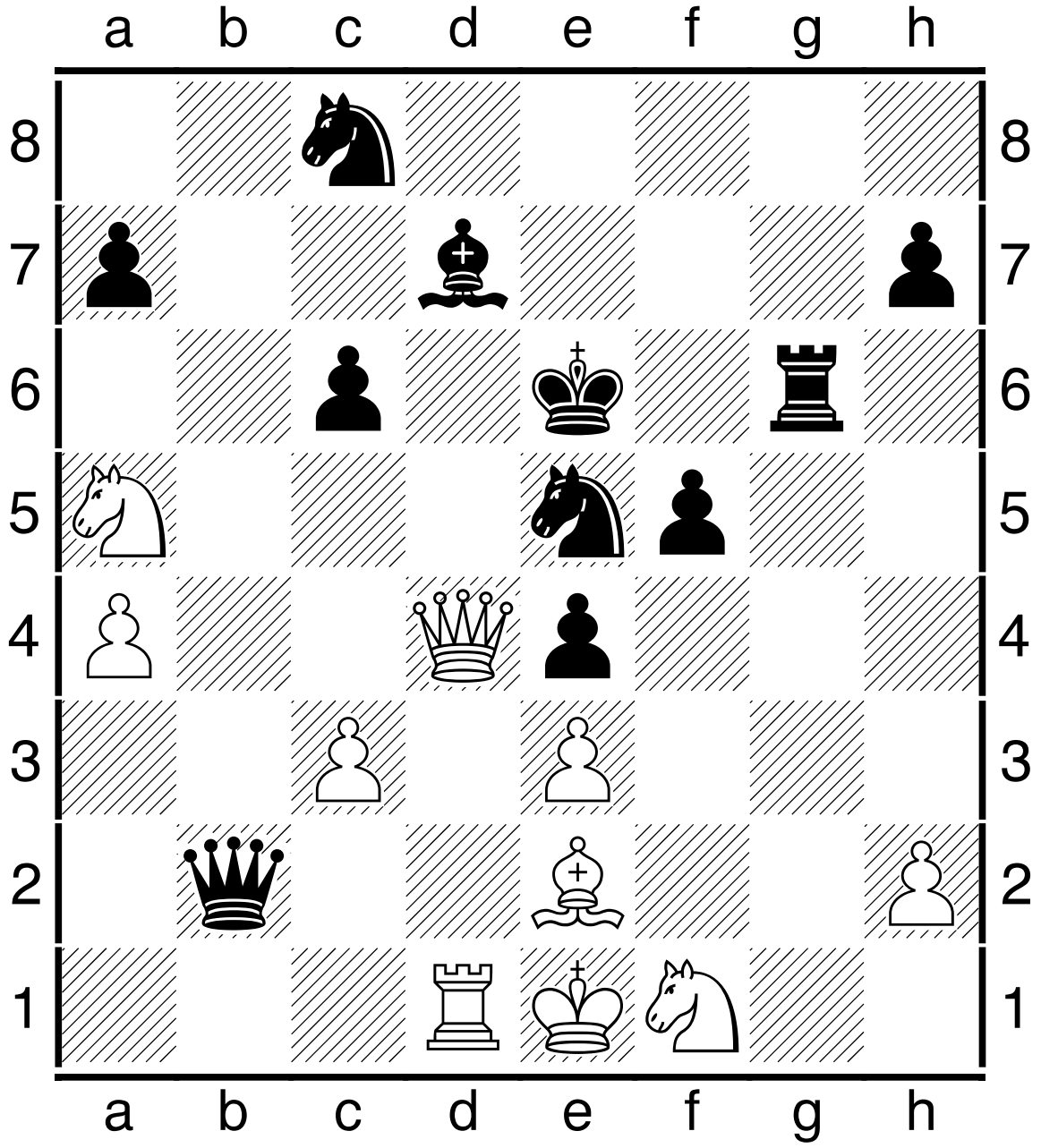
# Svar -Veckans kluring 6



**Fråga 1:** 1.Dc7-g7+ Kg6xg7 (Kg6-h5 2.Te2-h2+) 2.Se3xf5+ Kg7-g6 3.Sf5xd4

**Fråga 2:** 1…Dd4-a4+ 2.b3xa4 b5-b4 matt

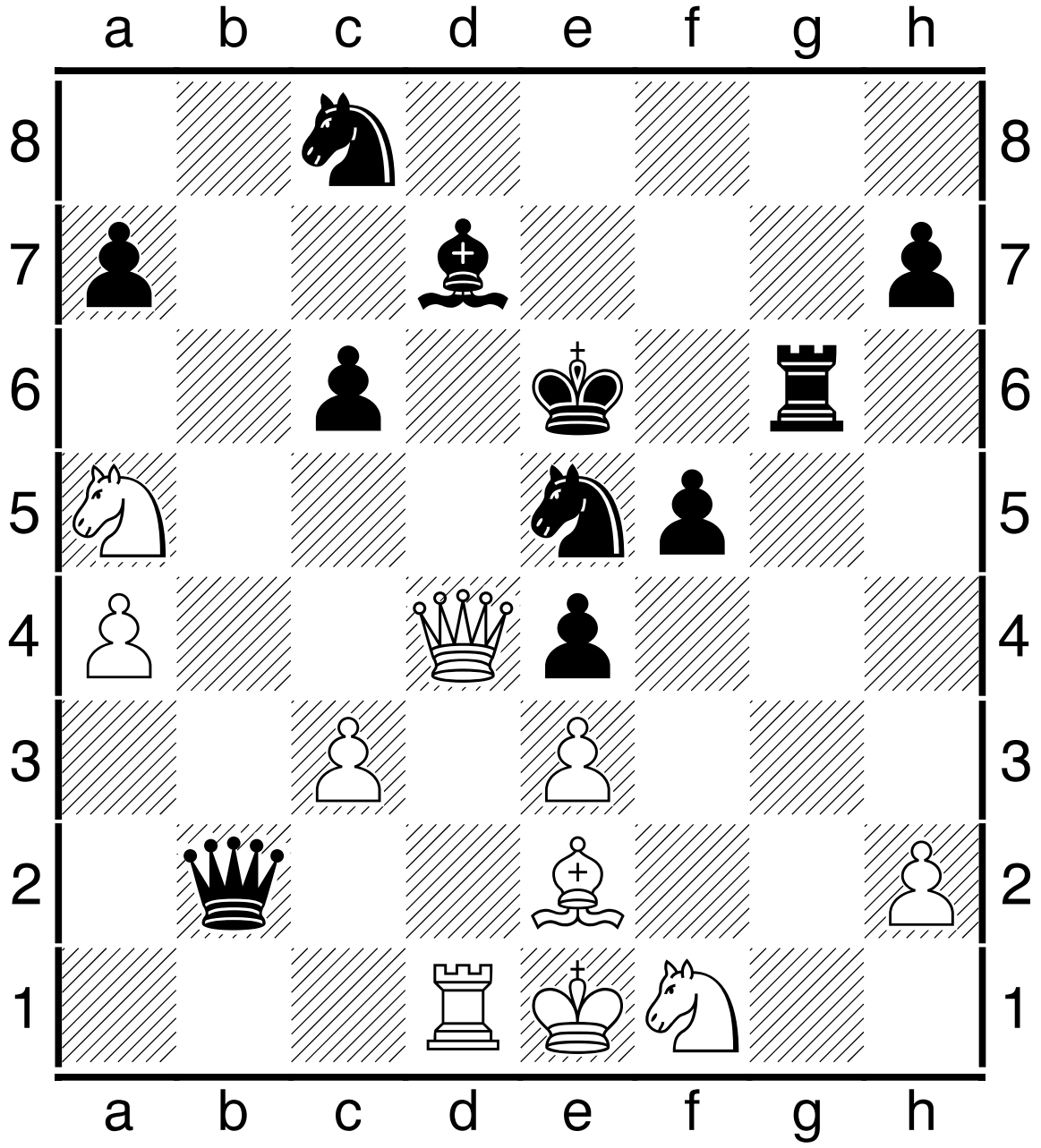
# Veckans kluring 7




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

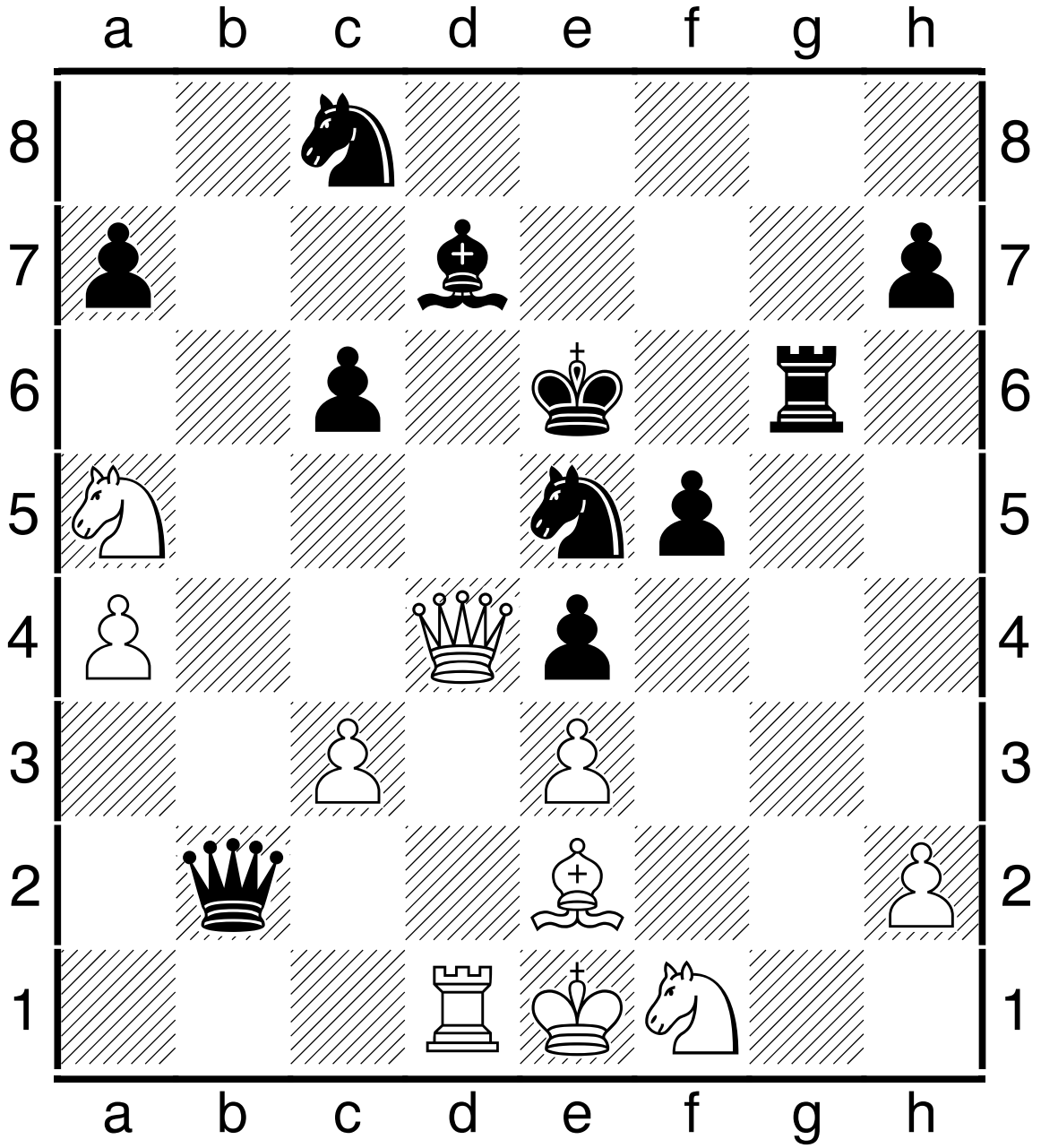
# Veckans kluring 7




**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett damdrag som leder till schackmatt.)**

# Svar -Veckans kluring 7

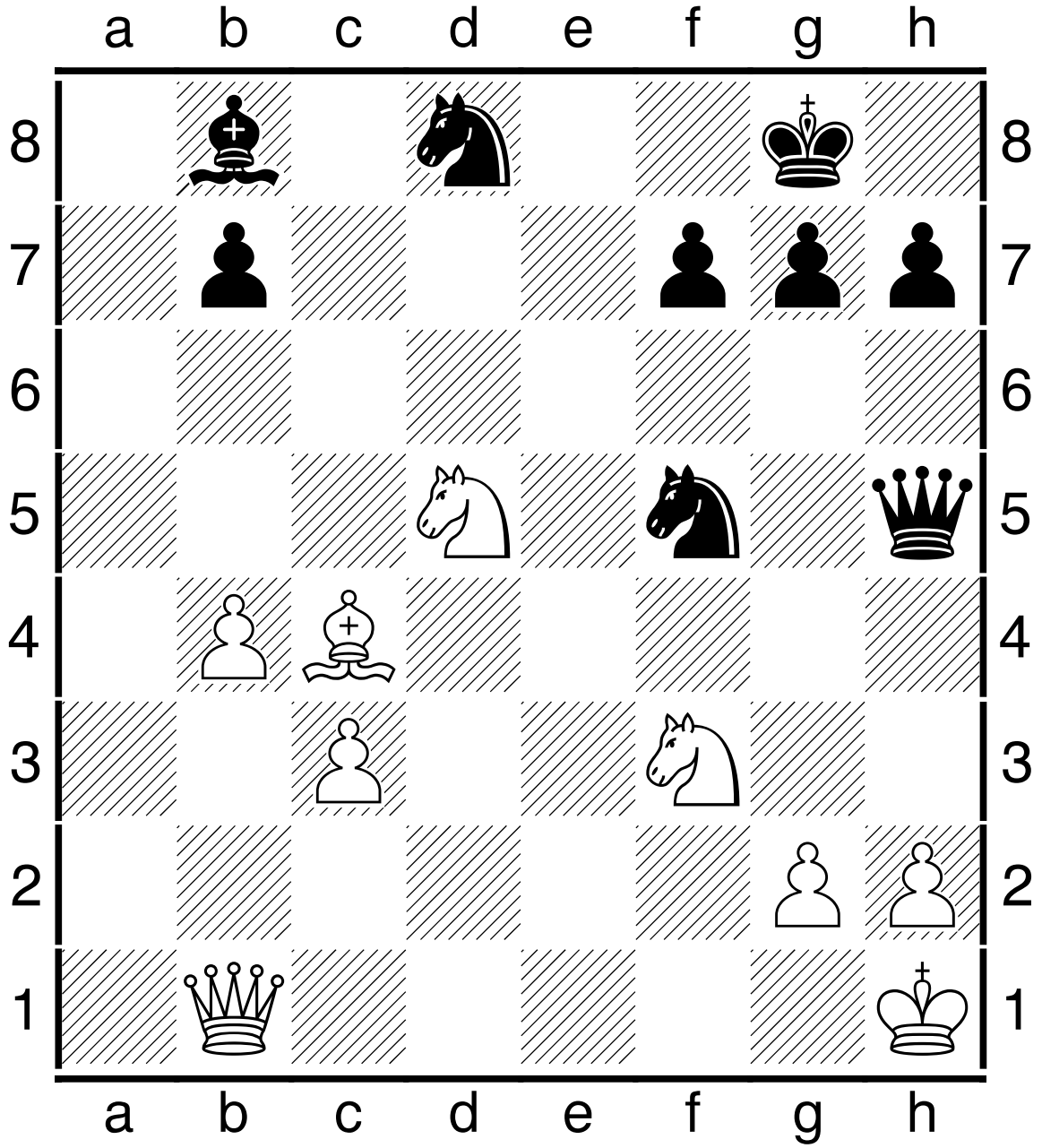


**Fråga 1:** 1.Dd4xe5+ Ke6xe5 2.Sa5-c4+ Ke5-e6 3.Sc4xb2

**Fråga 2:** 1…Db2xe2+ 2.Ke1xe2 Tg6-g2+ 3.Ke2-e1 Se5-f3

matt

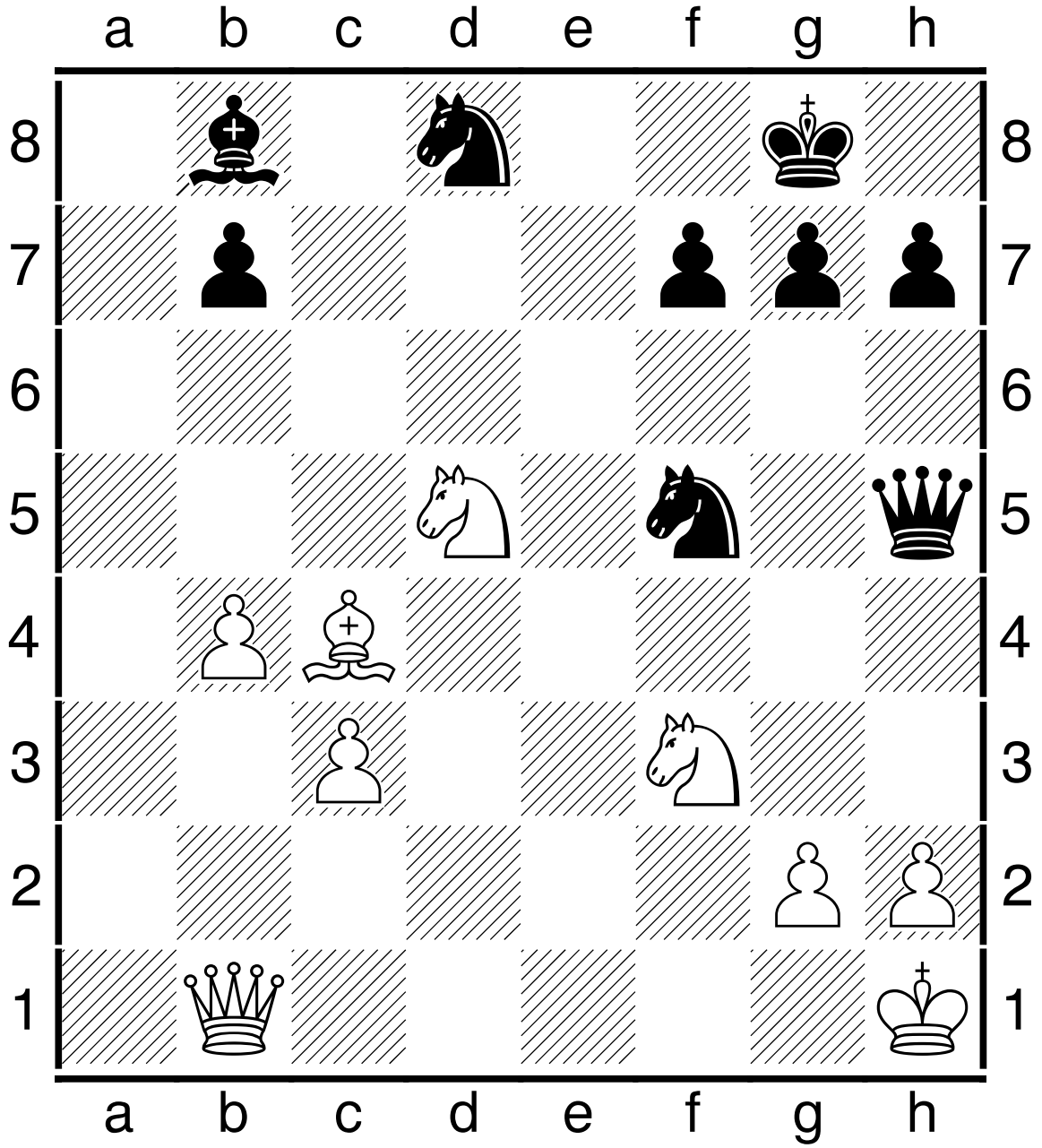
# Veckans kluring 8




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

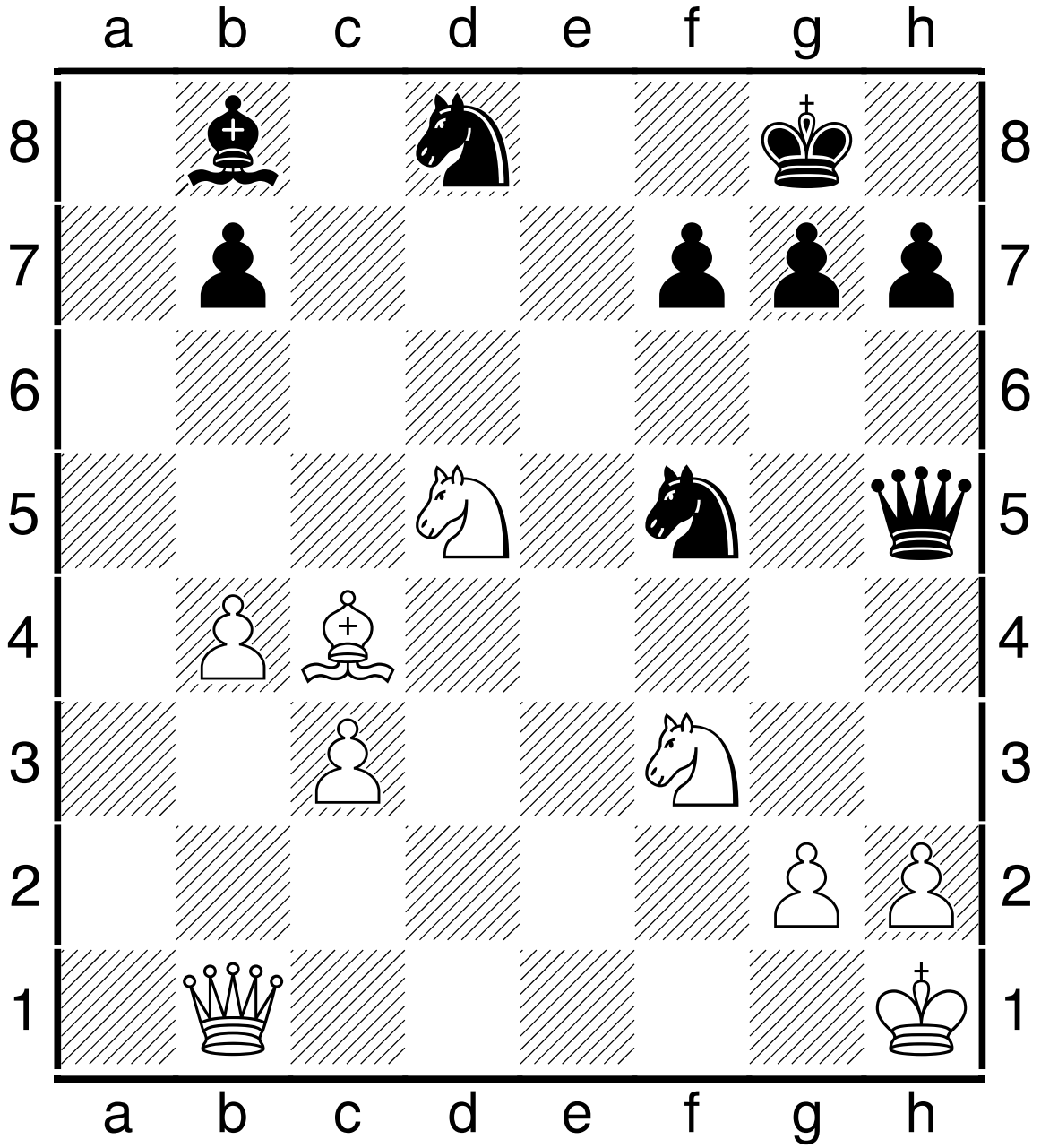
# Veckans kluring 8



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett springardrag, som leder till schackmatt.)**

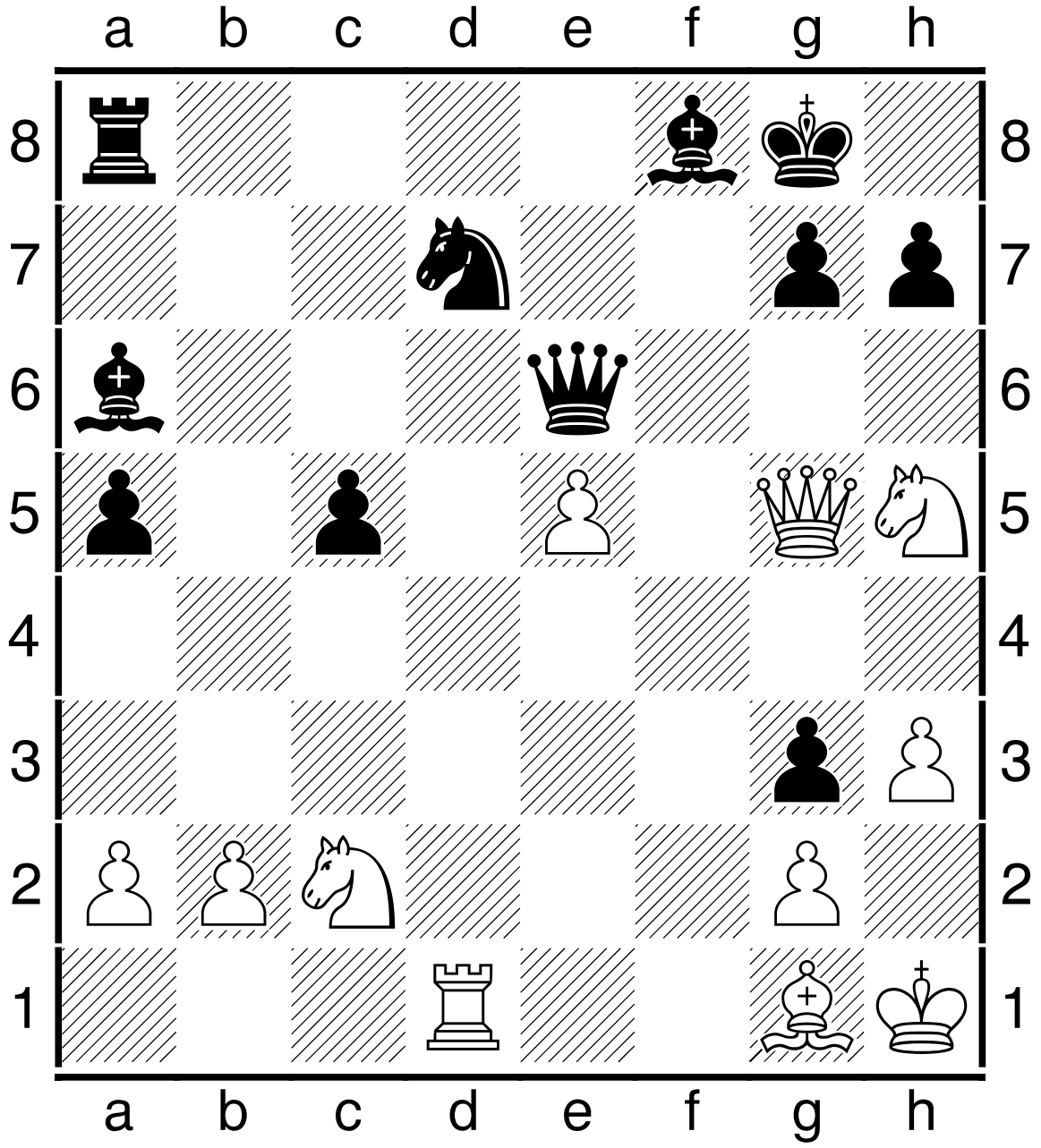
# Svar -Veckans kluring 8



**Fråga 1:** 1.Db1xf5 Dh5xf5 2.Sd5-e7+ Kg8-f8 3.Se7xf5

**Fråga 2:** 1…Sf5-g3+ 2.Kh1-g1 Lb8-a7+ 3.Sd5-e3 Se5-f3 matt

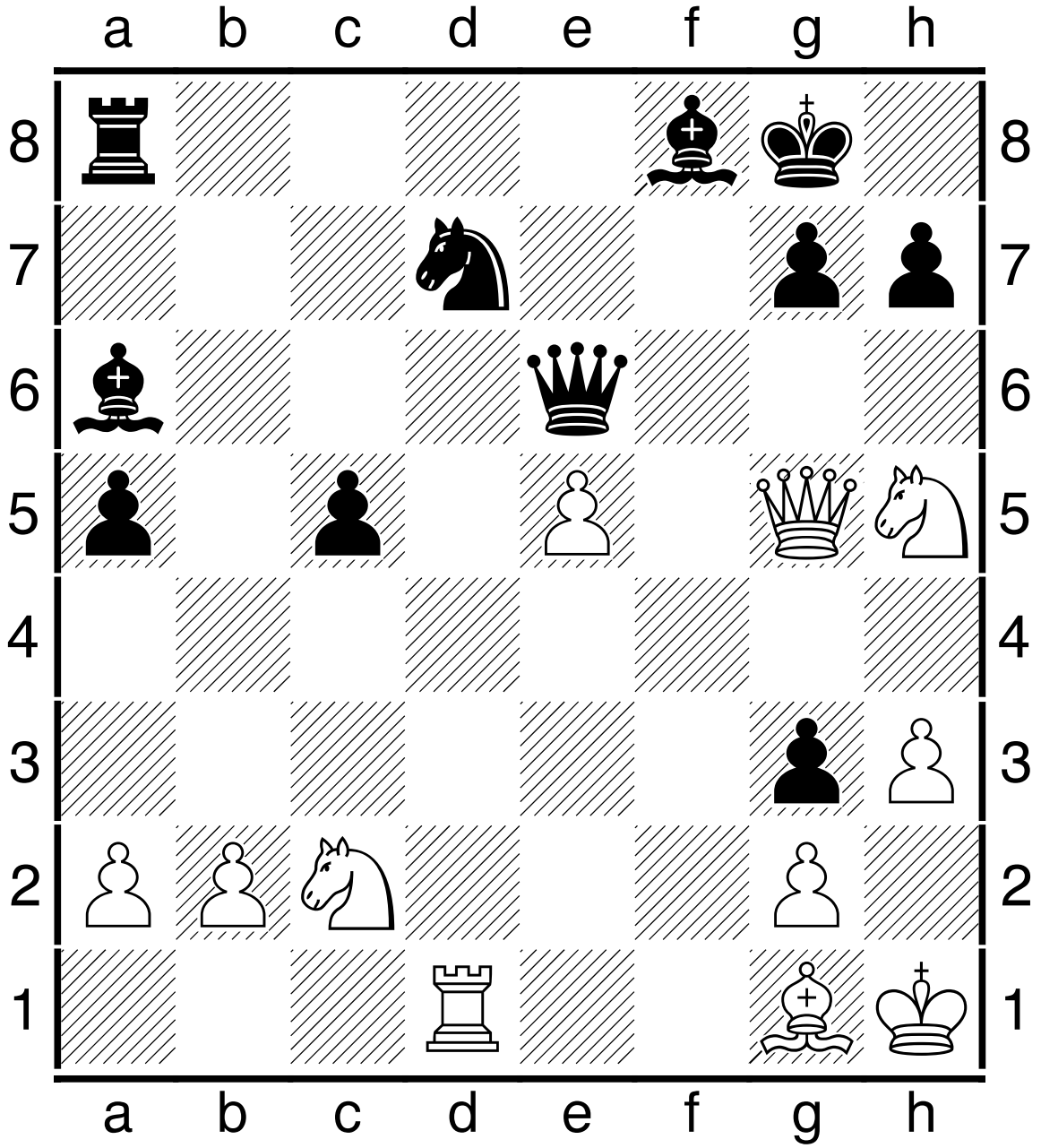
# Veckans kluring 9




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

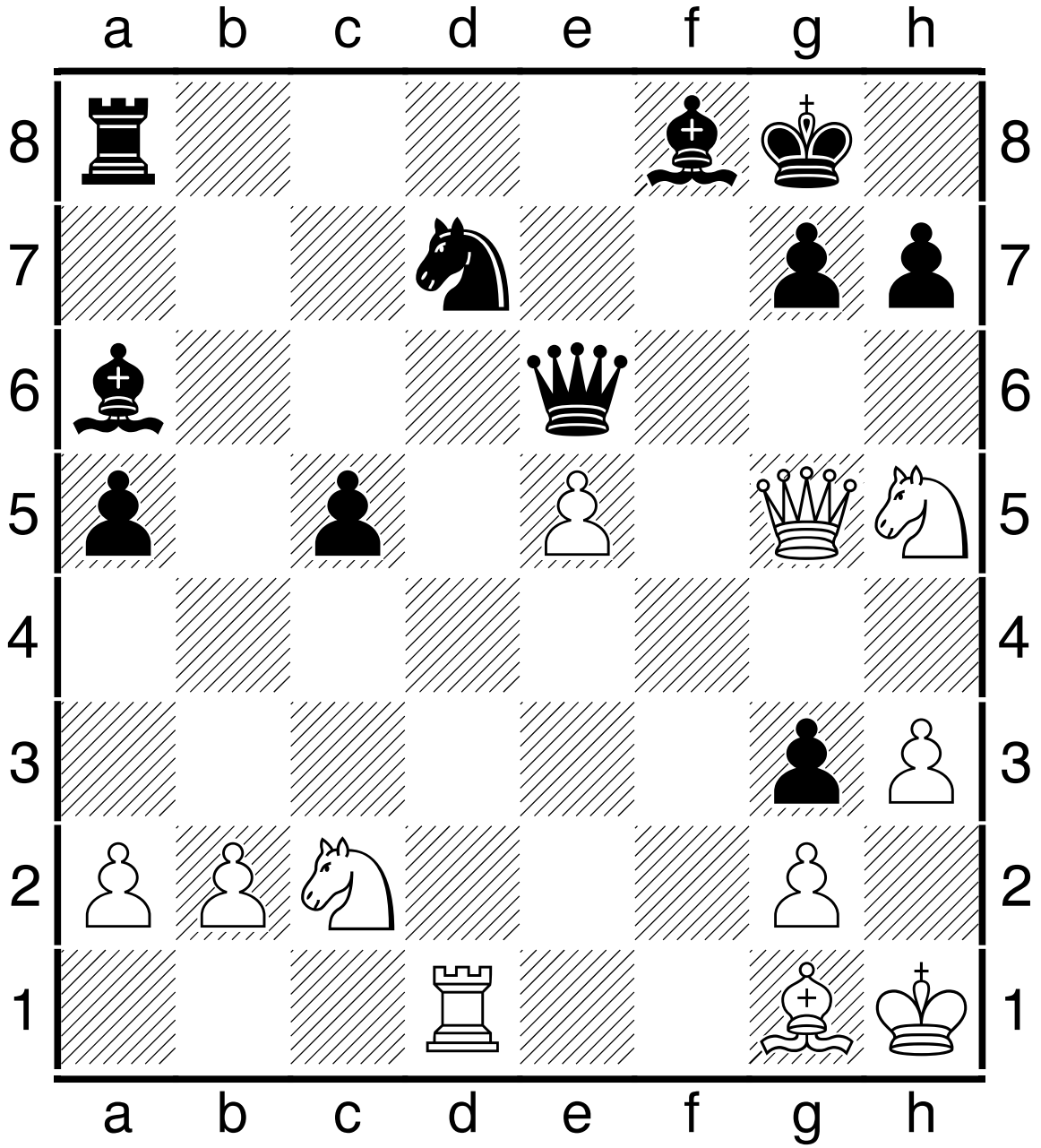
# Veckans kluring 9



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett torndrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett damdrag, som leder till schackmatt.)**

# Svar -Veckans kluring 9

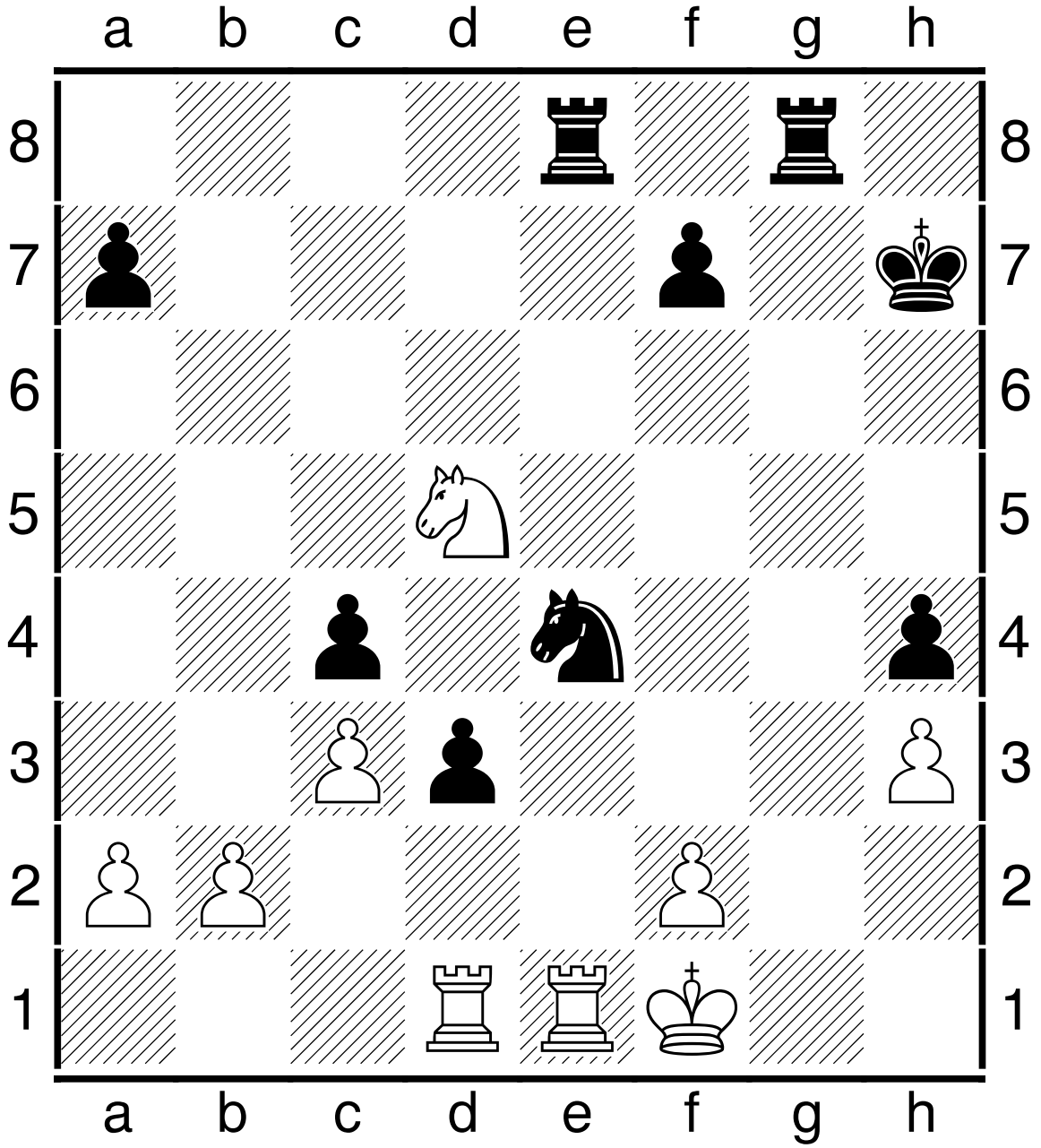


**Fråga 1:** 1.Td1xd7 De6xd7 2.Sh5-f6+ Kg8-h8 3.Sf6xd7

**Fråga 2:** 1…De6xh3 2.g2xh3 (Lg1-h2 Dh3xh2 matt) La6-b7+

3.Td1-d5 Lb7xd5 matt

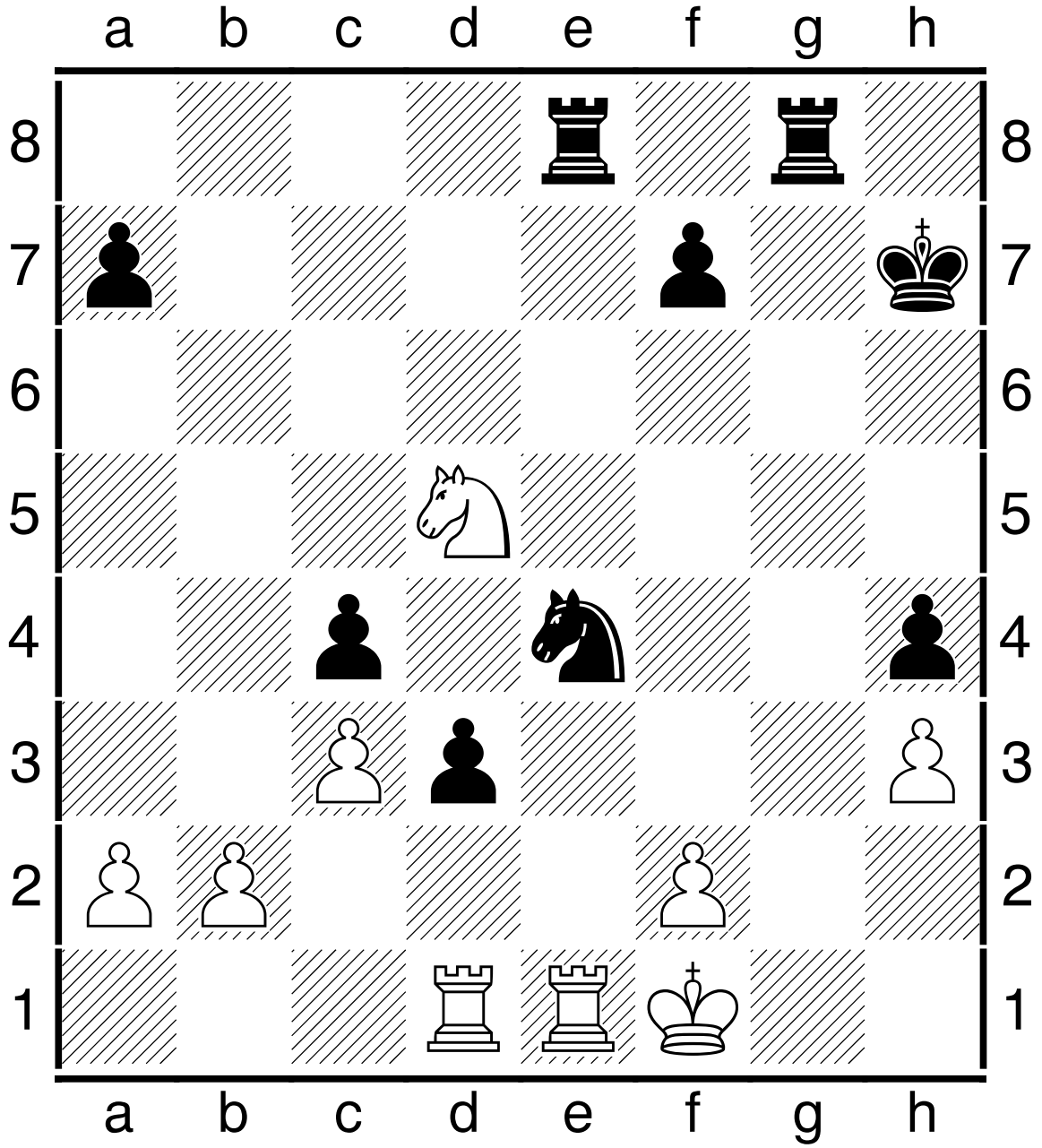
# Veckans kluring 10




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

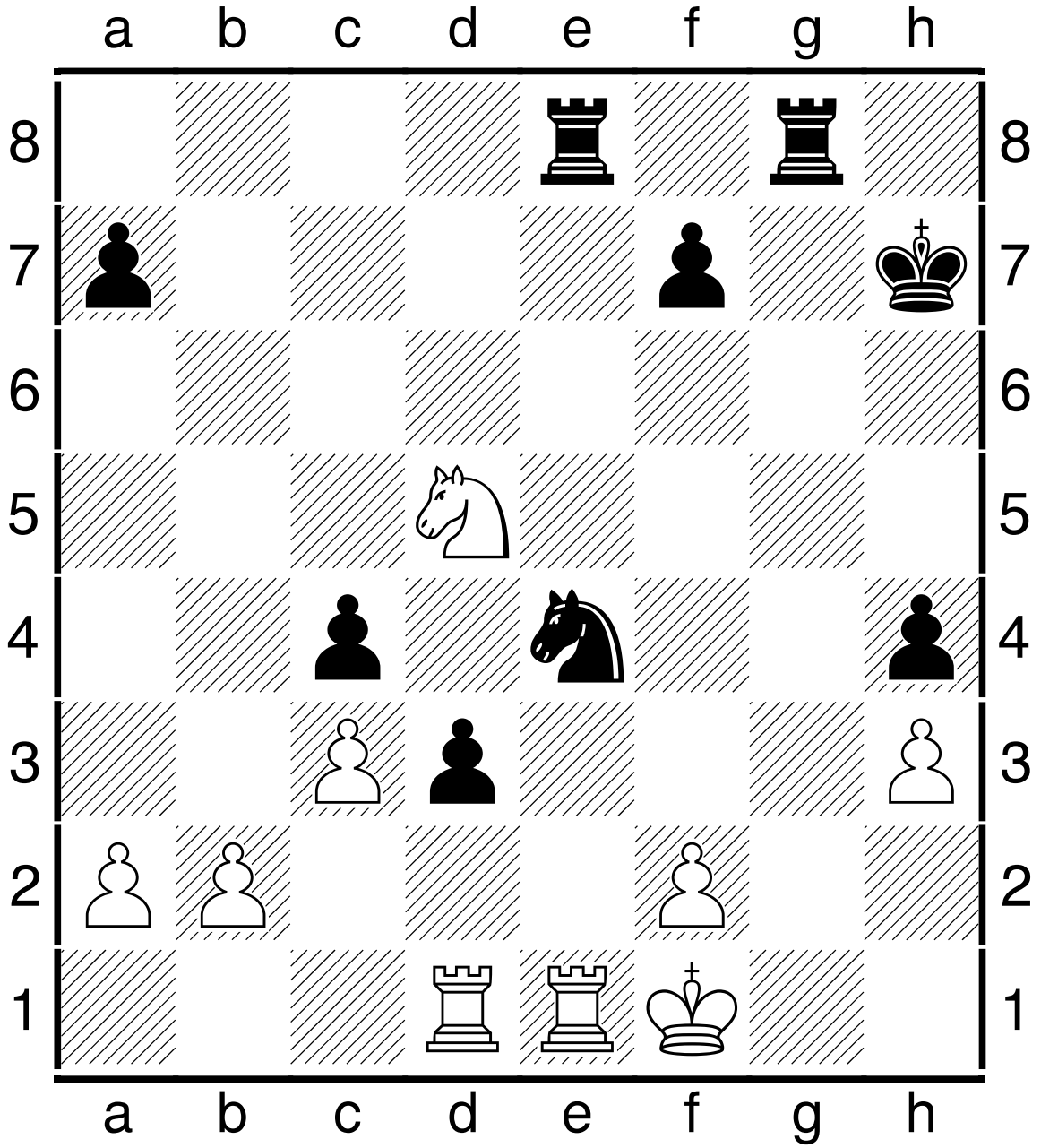
# Veckans kluring 10



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett torndrag, förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett springardrag, som leder till schackmatt.)**

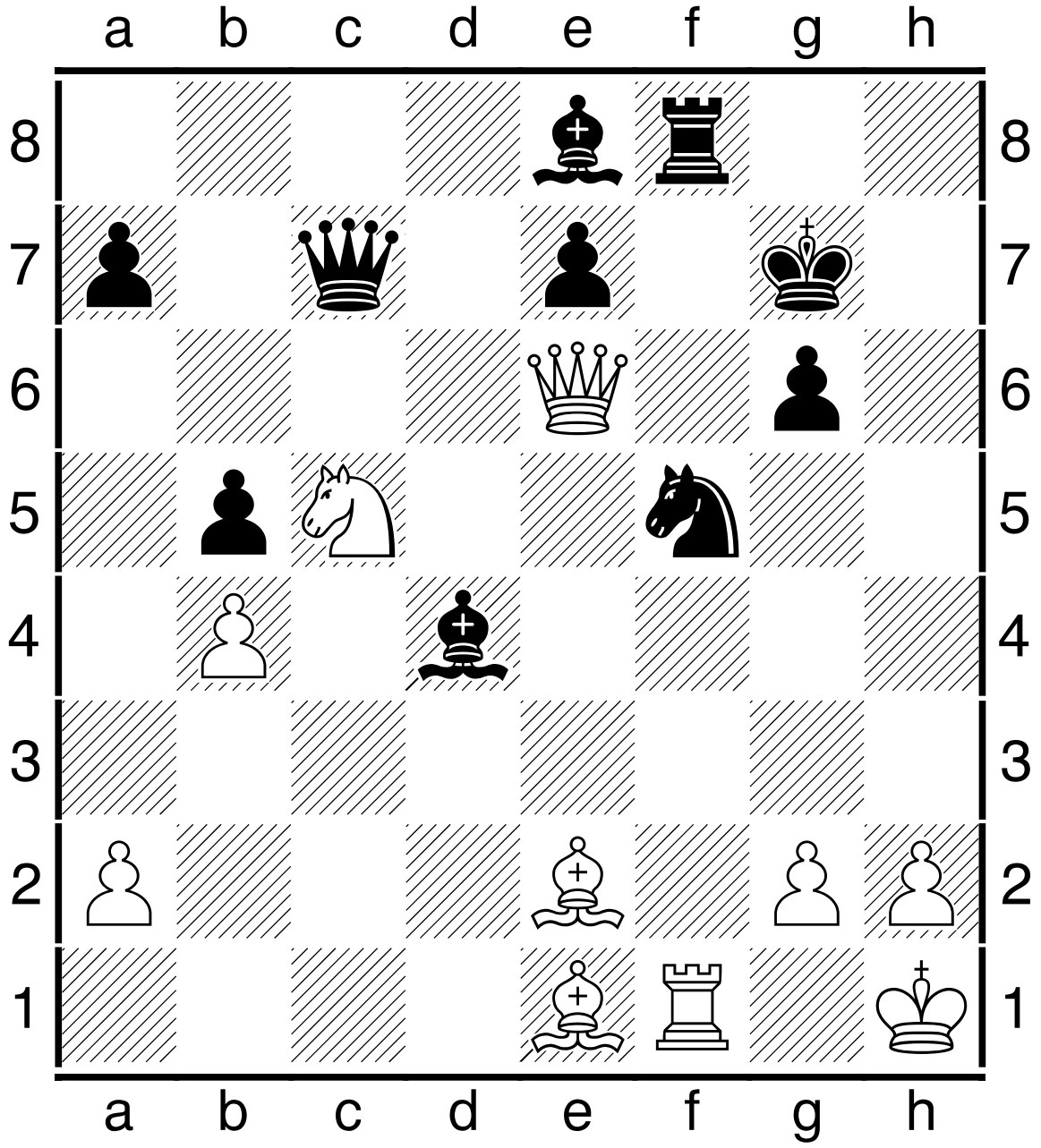
# Svar -Veckans kluring 10



**Fråga 1:** 1.Te1xe4 Te8xe4 2.Sd5-f6+ Kh7-h6 3.Sf6xe4

**Fråga 2:** 1…Se4-d2+ 2.Td1xd2 Te8xe1+ 3.Kf1xe1 Tg8-g1 matt

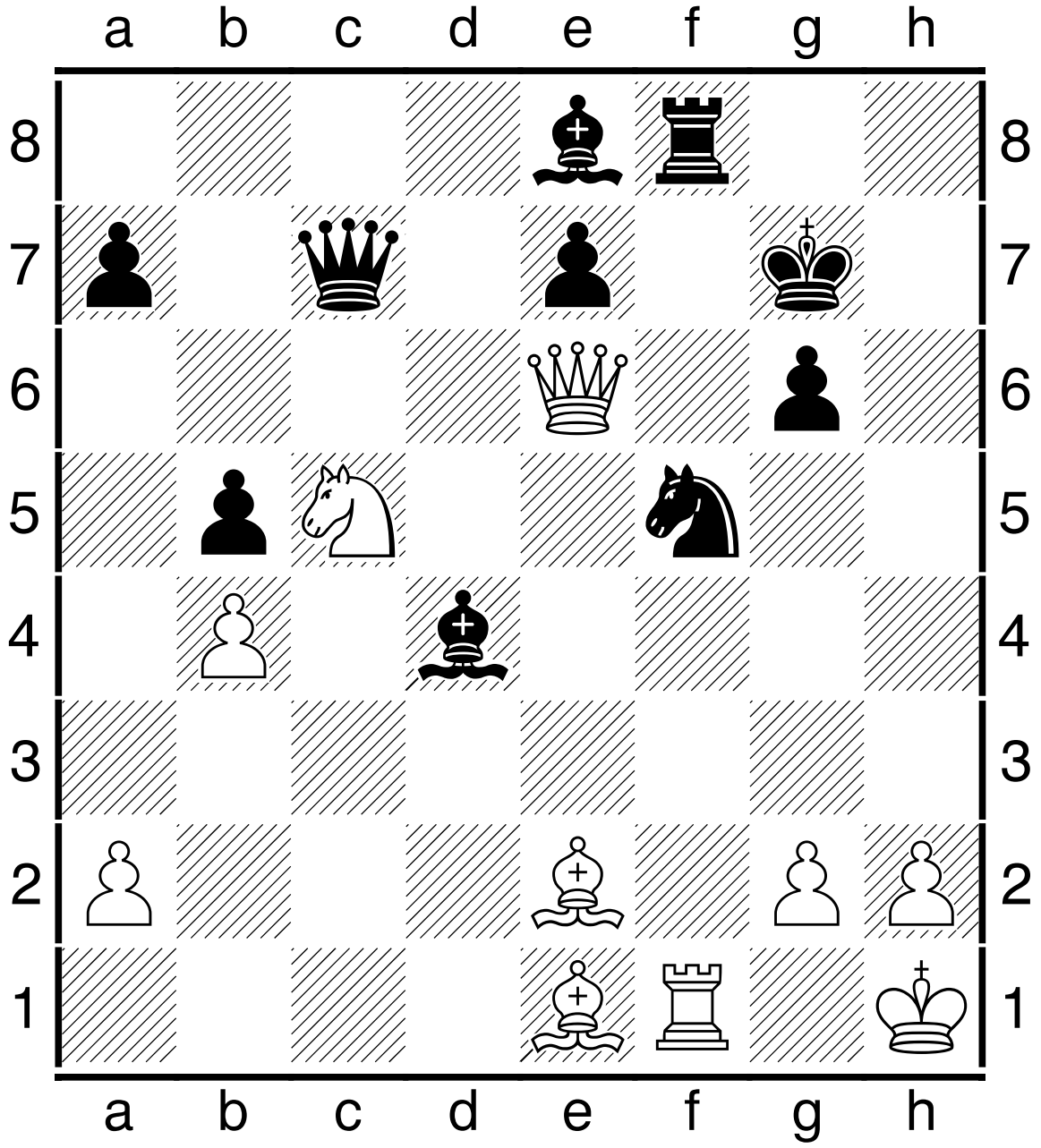
# Veckans kluring 11




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

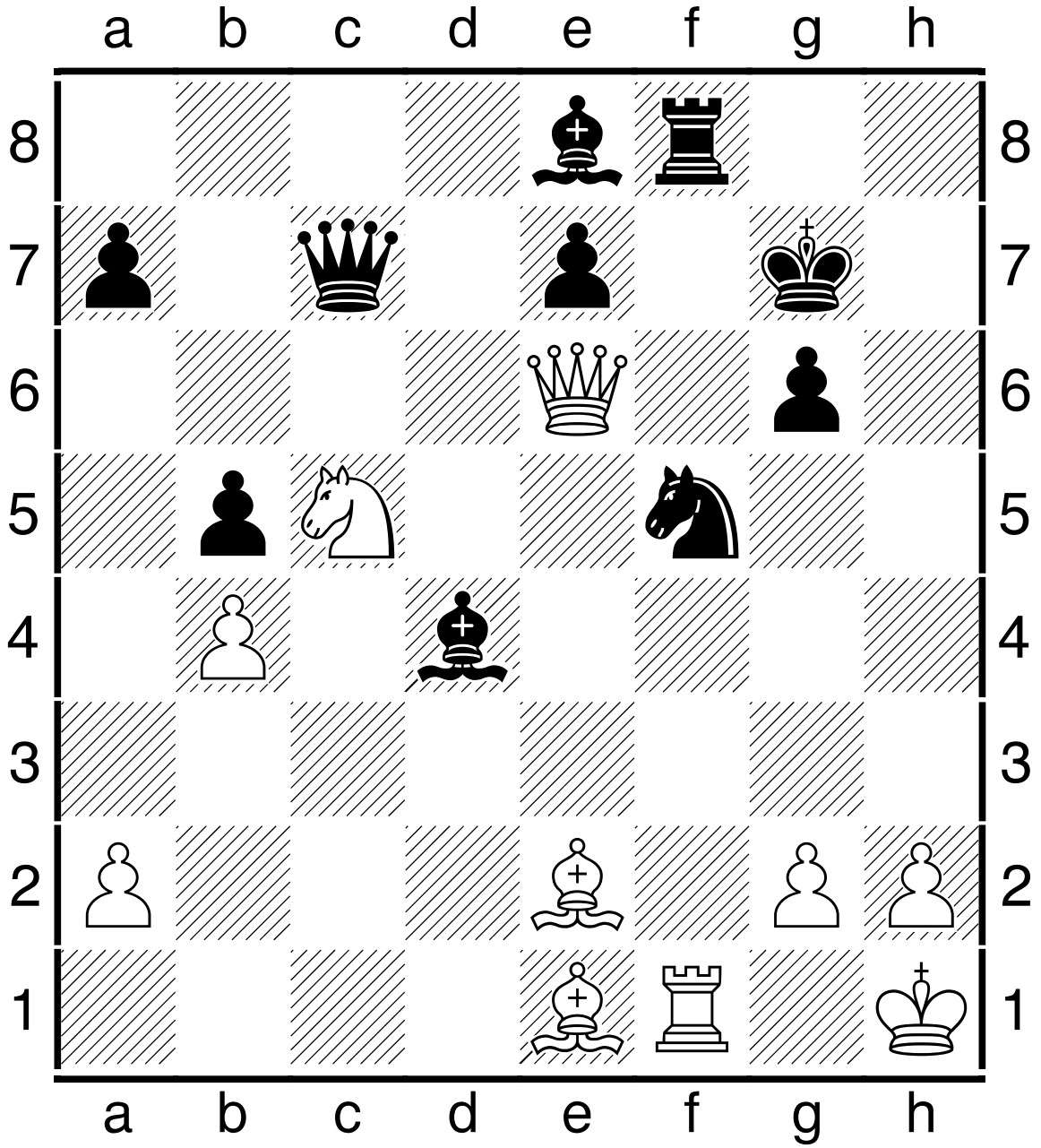
# Veckans kluring 11



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett damdrag, som leder till schackmatt.)**

# Svar -Veckans kluring 11

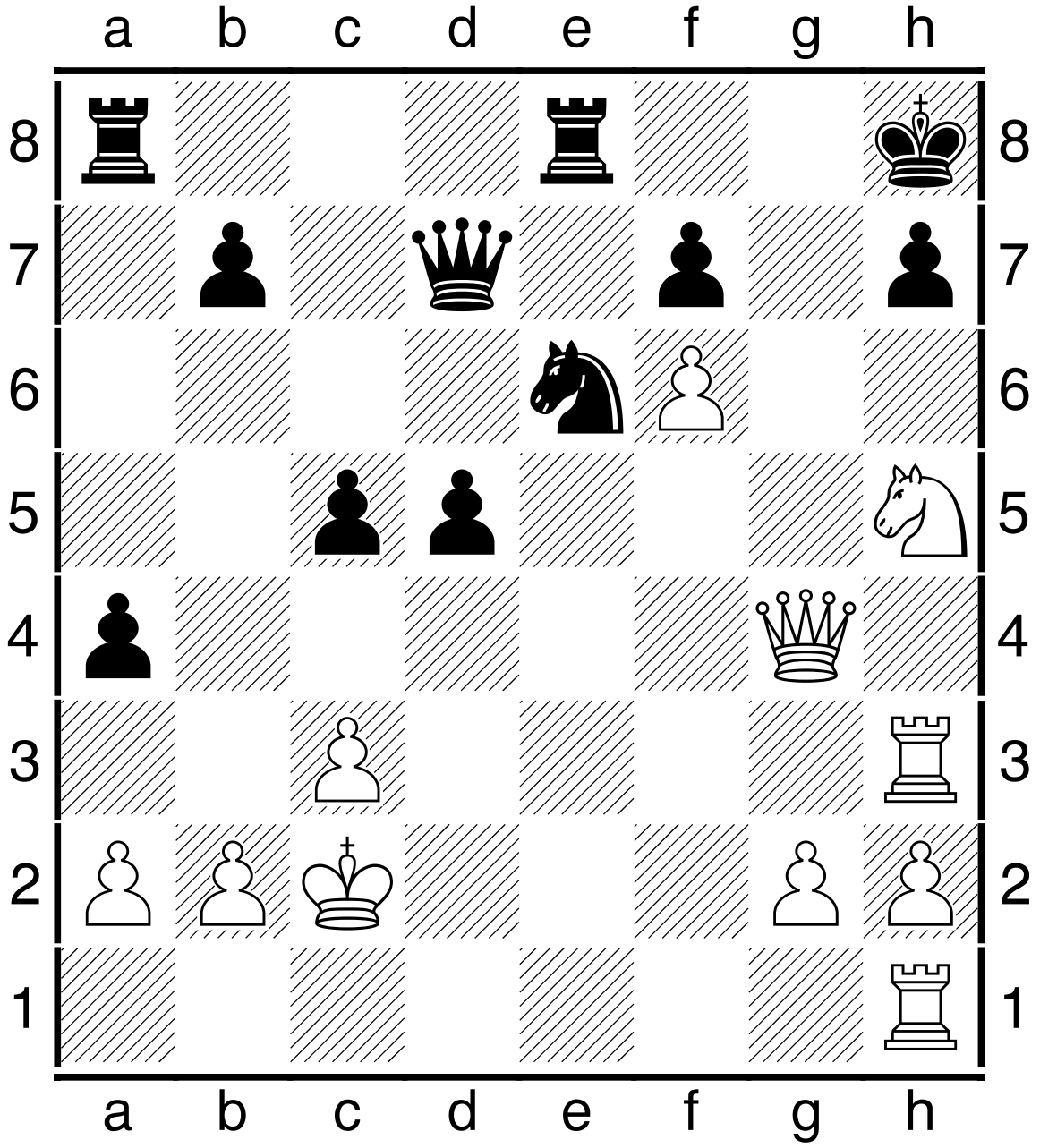


**Fråga 1:** 1.De6xf5 g6xf5 2.Sc5-e6+ Kg7-g8 3.Se6xc7

**Fråga 2:** 1…Dc7xh2+ 2.Kh1xh2 Tf8-h8+ 3.Le2-h5 Th8xh5

4.Le1-h4 Th5xh4 matt

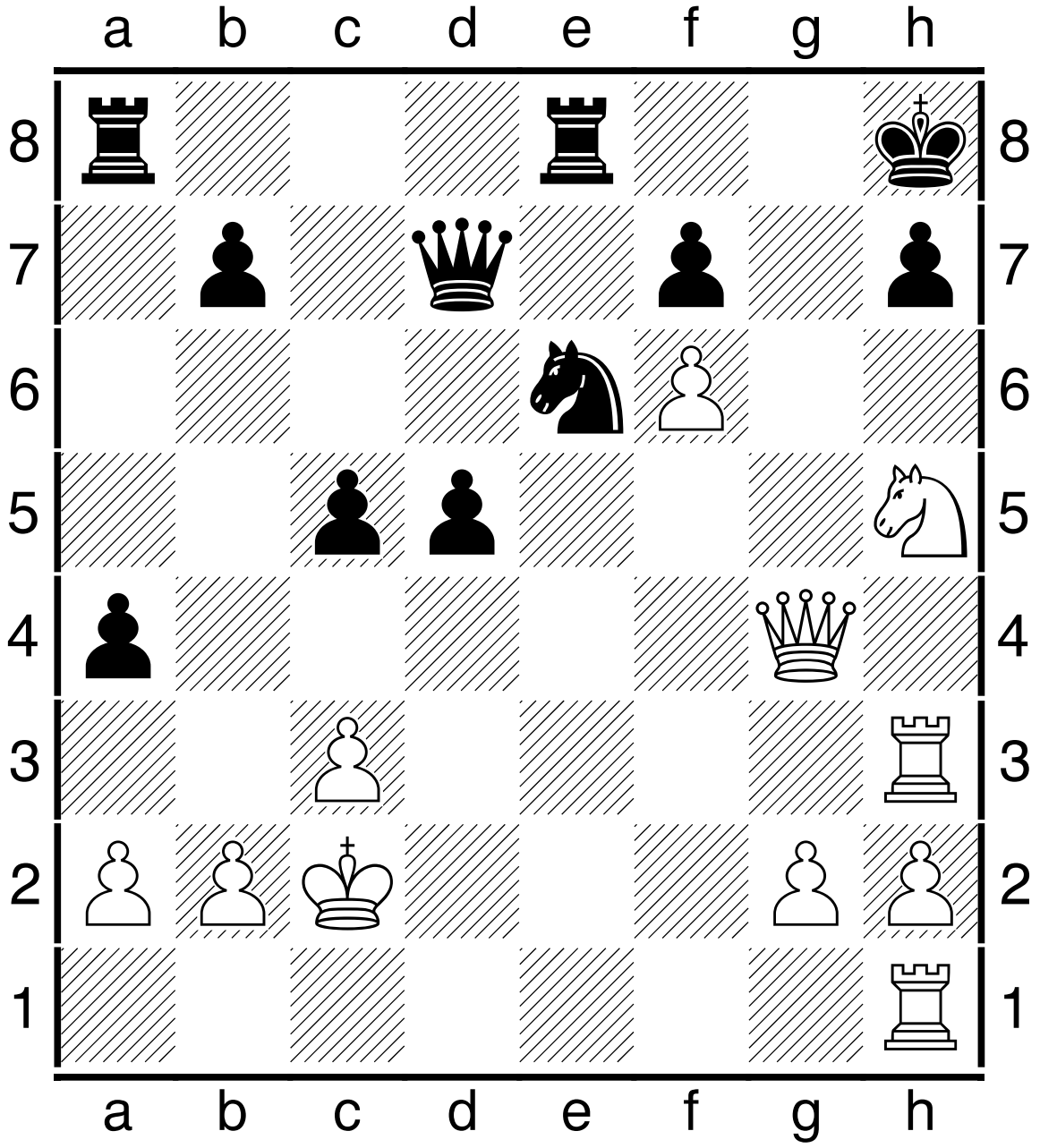
# Veckans kluring 12




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

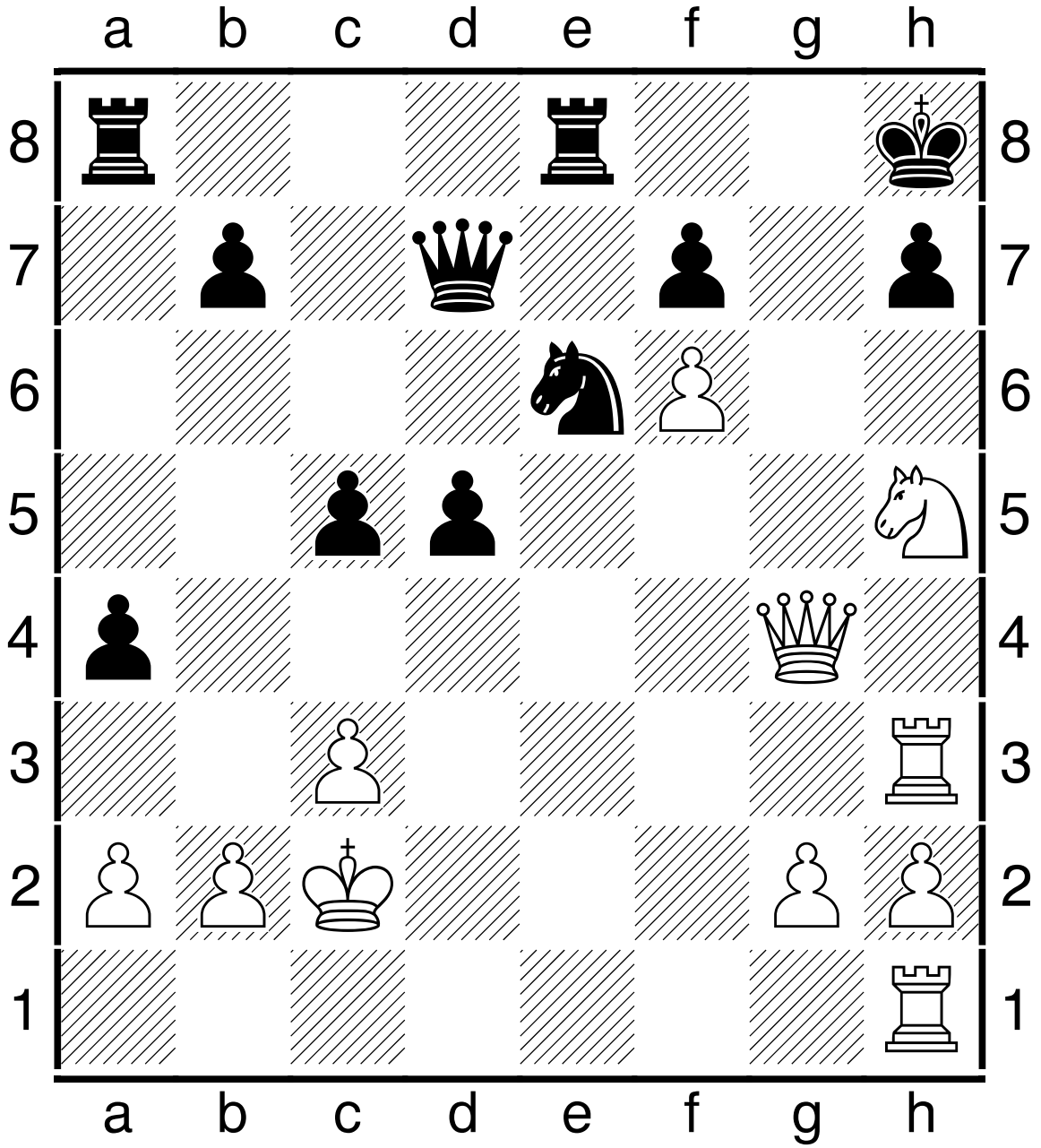
# Veckans kluring 12



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett damdrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett springardrag, som leder till damvinst.)**

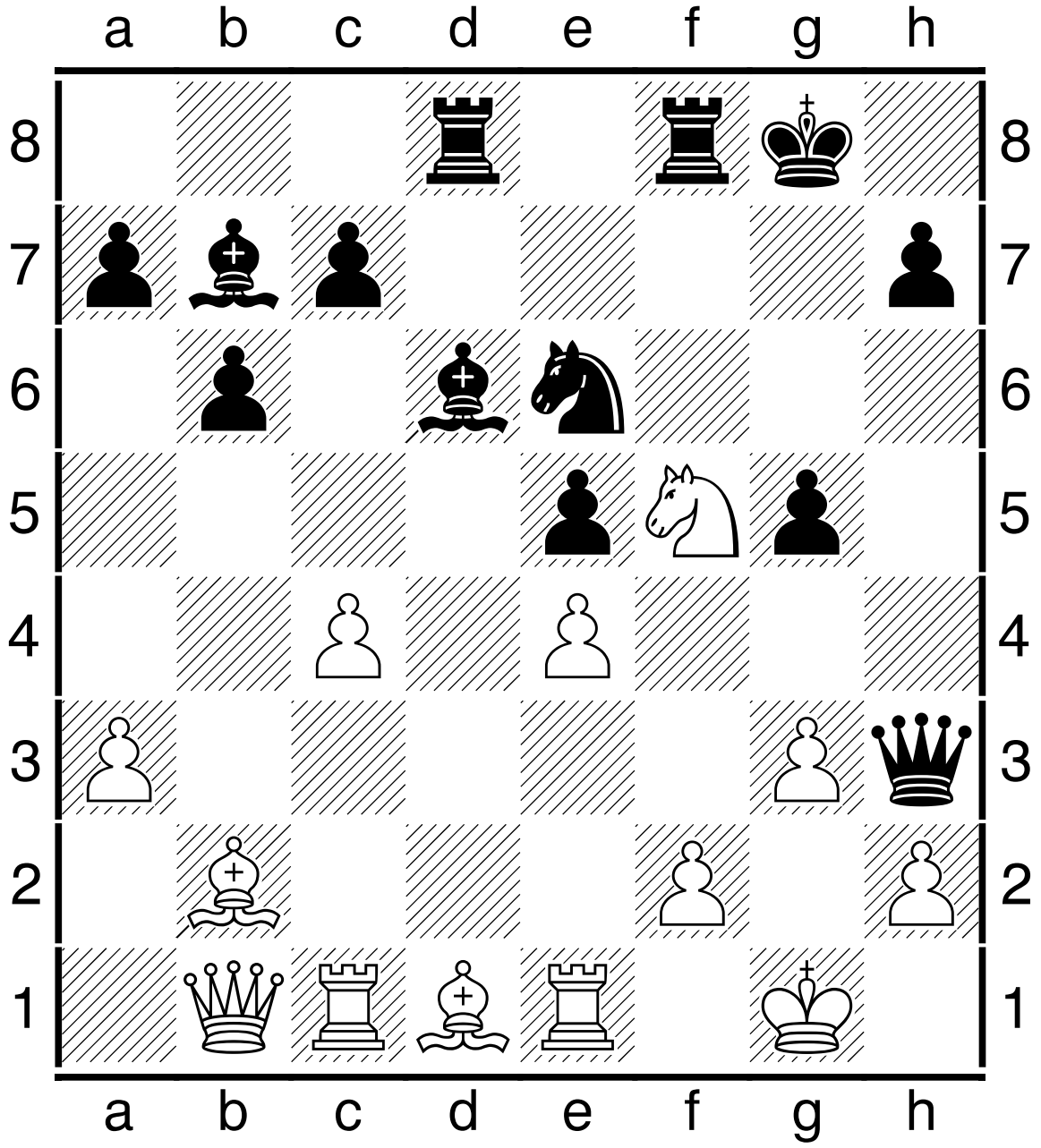
# Svar -Veckans kluring 12



**Fråga 1:** 1.Dg4-g7+ Se6xg7 2.f6xg7+ Kh8-g8 3.Sh5-f6+ Kg8xg7 4.Sf6xd7

**Fråga 2:** 1…Se6-d4+ 2.c3xd4 (Dg4xd4 c5xd4) Dd7xg4

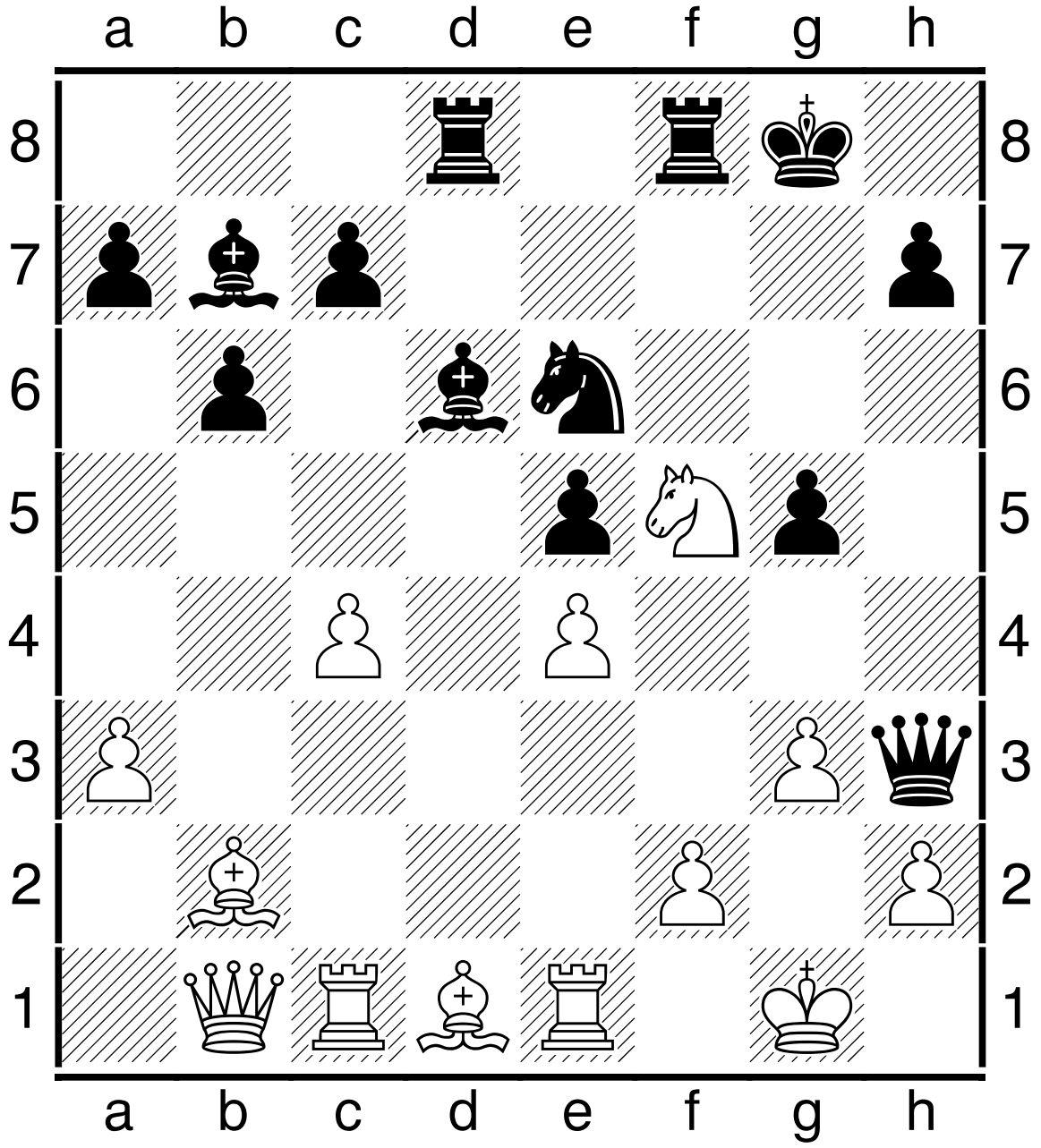
# Veckans kluring 13



**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

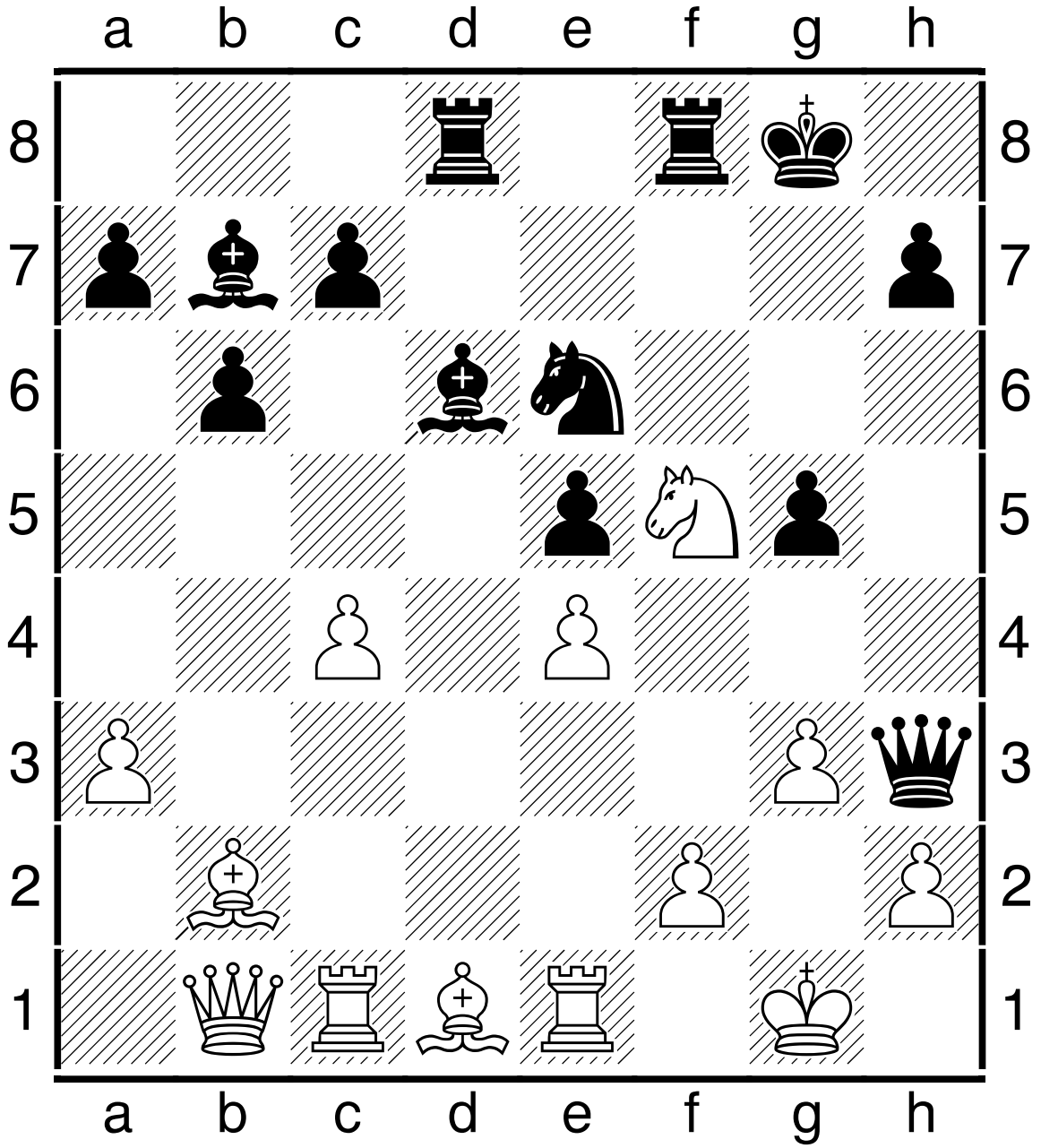
# Veckans kluring 13



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett löpardrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett torndrag, som förbereder schackmatt.)**

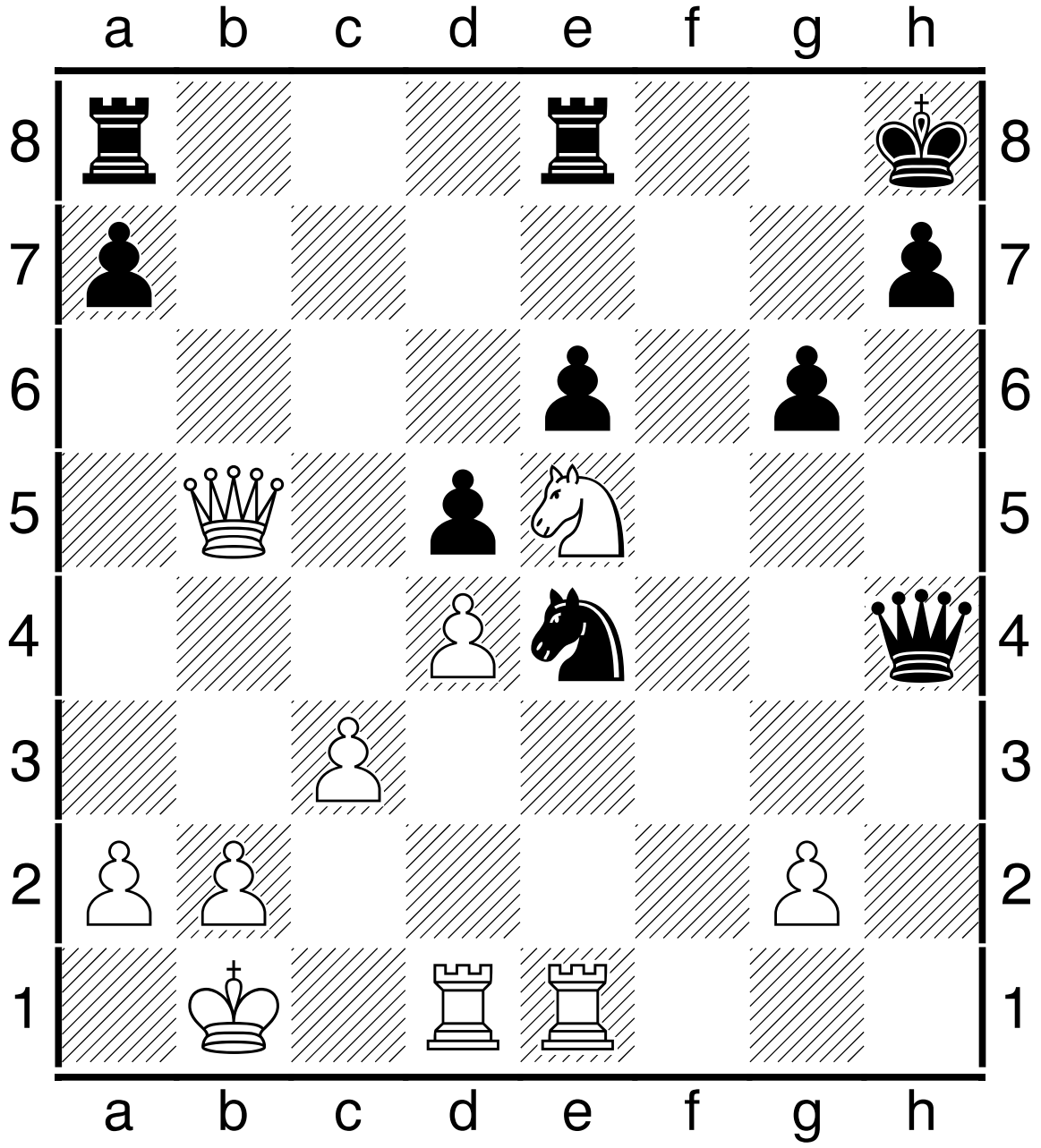
# Svar -Veckans kluring 13



**Fråga 1:** 1.Ld1-g4 Dh3xg4 2.Sf5-h6+ Kg8-h8 3.Sh6xg4

**Fråga 2:** 1…Tf8xf5 2.e4xf5 Dh3-g2 matt

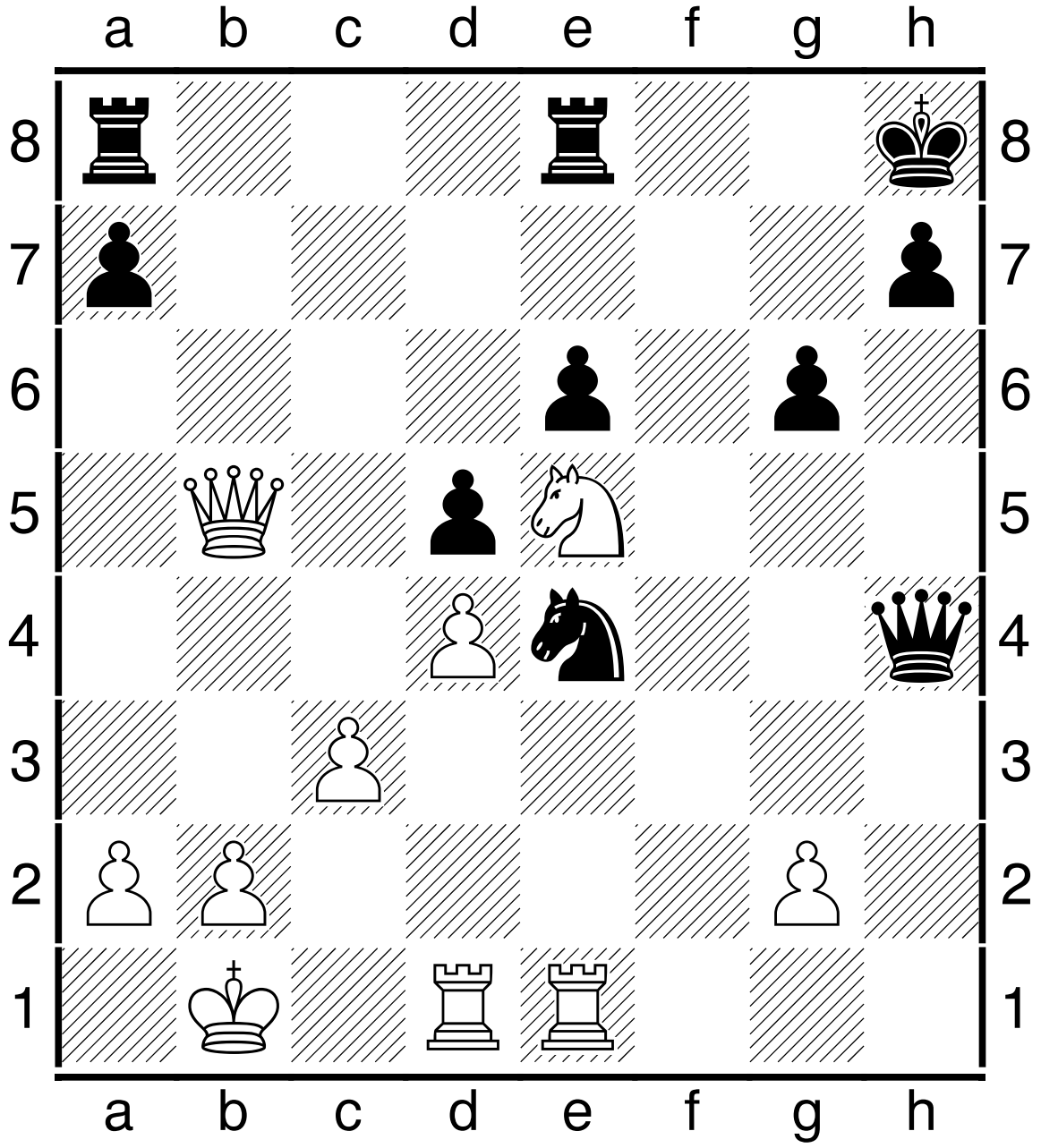
# Veckans kluring 14




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

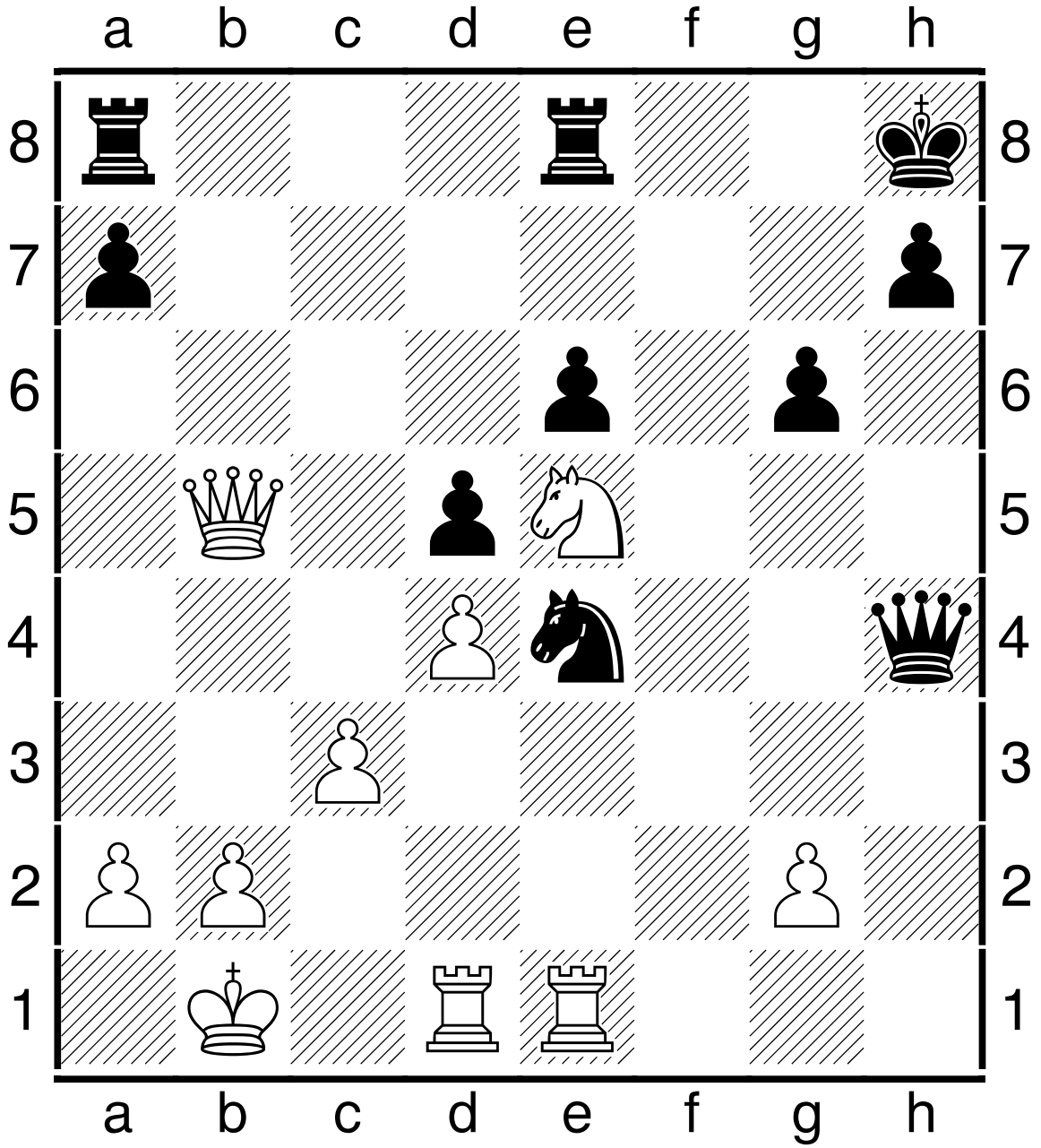
# Veckans kluring 14



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett springardrag, som leder till damvinst.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett springardrag som leder till damvinst.)**

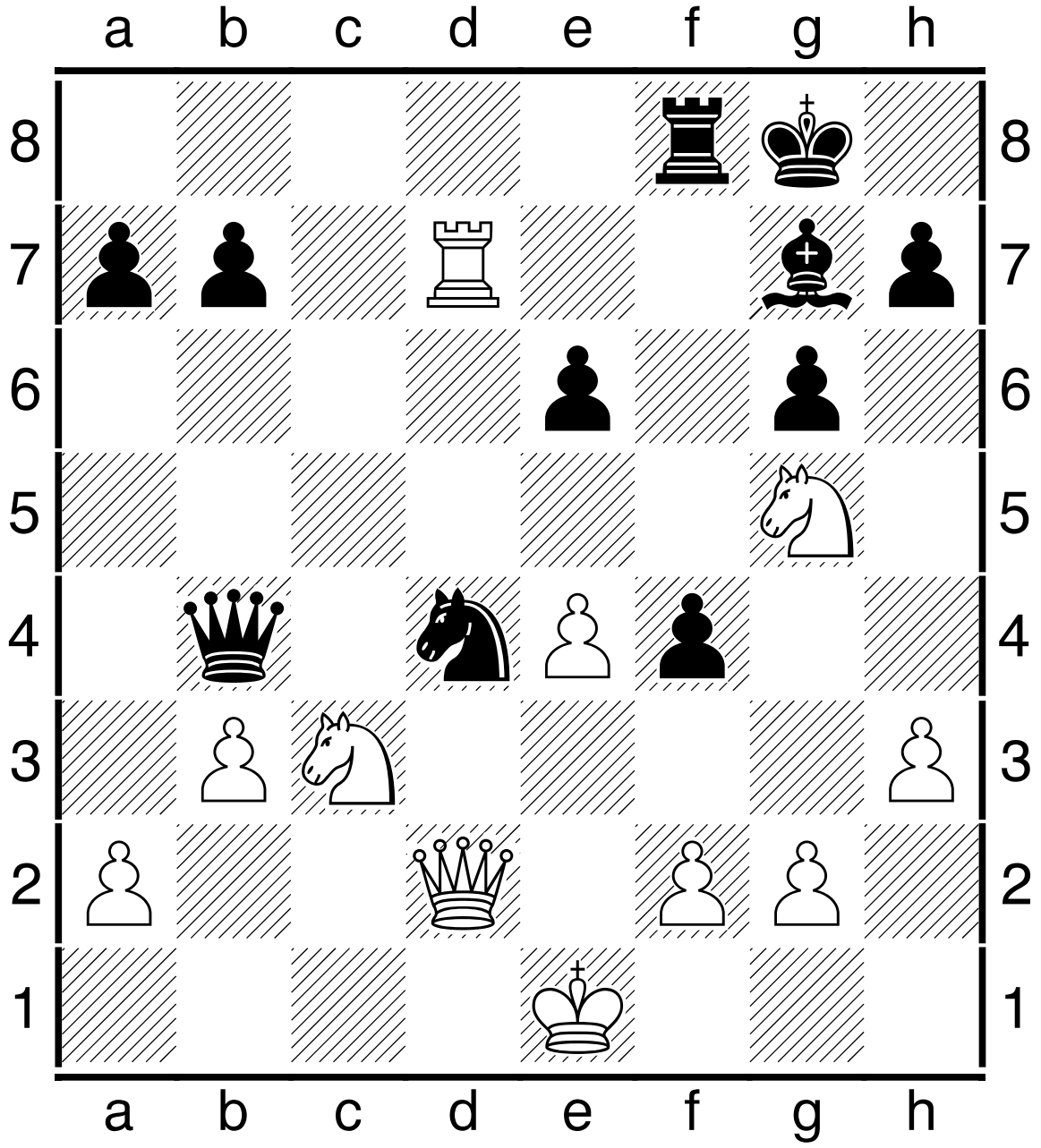
# Svar -Veckans kluring 14



**Fråga 1:** 1.Se5xg6+ h7xg6 2.Te1-h1 Dh4xh1 3.Td1xh1+

**Fråga 2:** 1…Se4xc3+ 2.b2xc3 Ta8-b8 3.Db5xb8 Te8xb8+

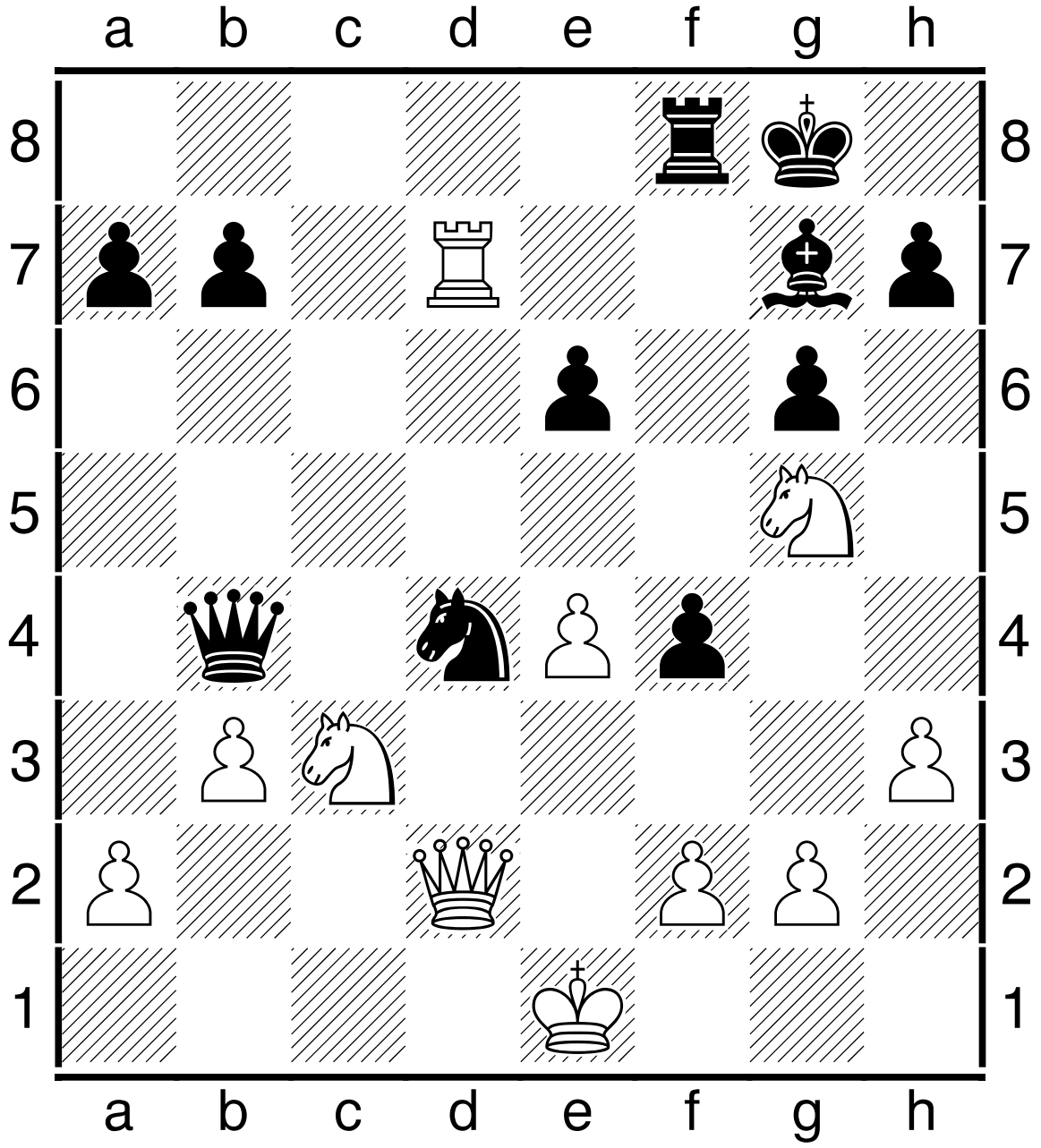
# Veckans kluring 15




**Fråga 1:** Vit drar och vinner

**Fråga 2:** Svart drar och vinner

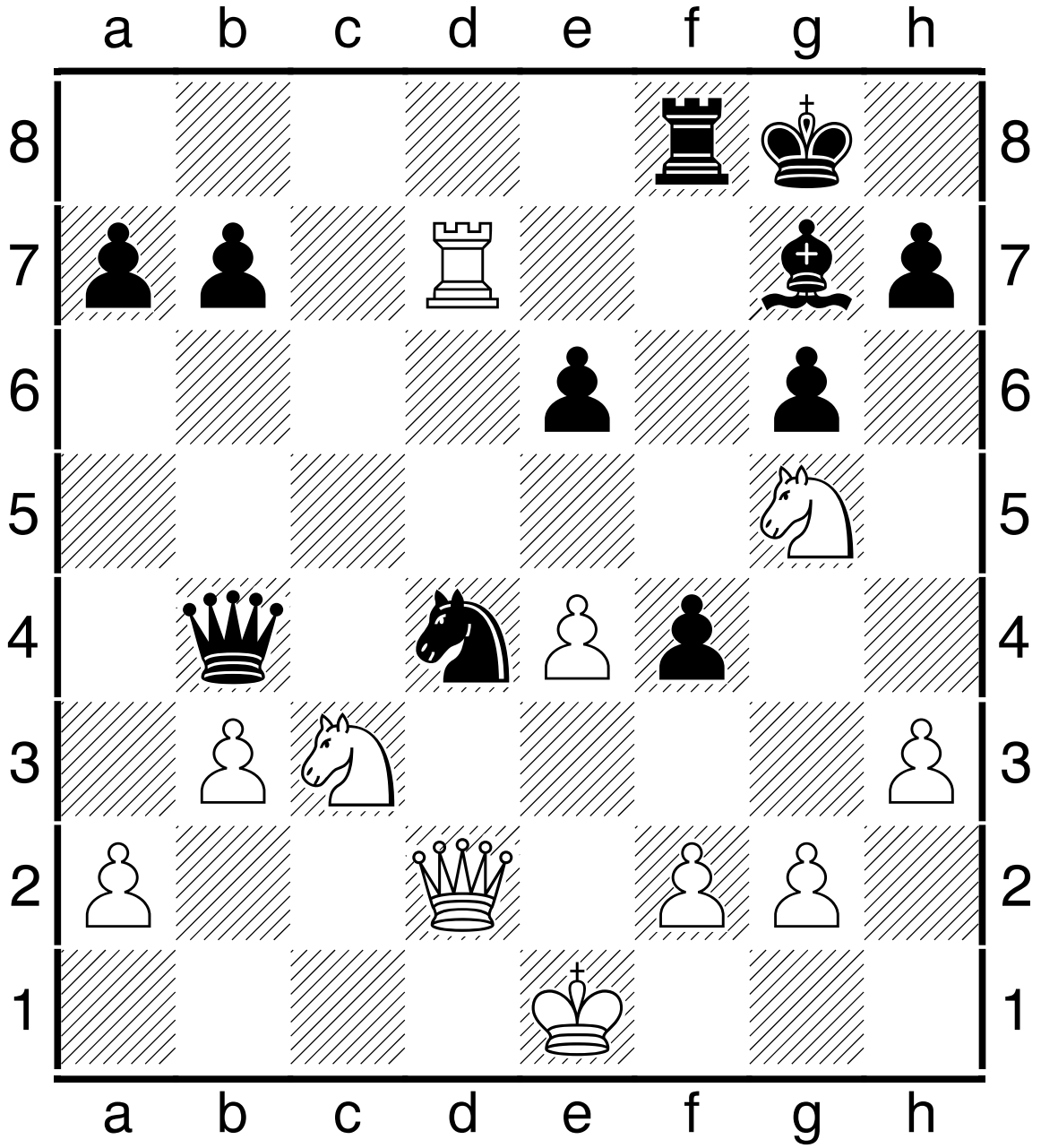
# Veckans kluring 15



**Fråga 1:** Vit drar och vinner **(Ett torndrag, som förbereder en gaffel.)**

**Fråga 2:** Svart drar och vinner **(Ett springardrag, som förbereder en damvinst.)**

# Svar -Veckans kluring 15



**Fråga 1:** 1.Td7xg7+ Kg8xg7 2.Dd2xd4+ Db4xd4+ 3.Sg5xe6+ Kg7-f6 4.Se6xd4

**Fråga 2:** 1…Sd4-f3+ 2.Sg5xf3 (Annars Sf3xd2) Lg7xc3 3.Dd2xc3 Db4xc3+

# Flik 9

Schackmatte

# Poängberäkning (F-3)

**Fredric Hillertz och Jesper Hall**

## Bakgrund

I Sverige och världen finns det ett växande intresse för att använda schack som ett pedagogiskt verktyg i matematiken. Orsaken är att forskning visar att schack utvecklar egenskaper som barn har nytta av i ämnet.

Många matematiklärare har dock önskat hjälp med ett schackmattematerial, som dels har sin utgångspunkt i kursplanen för matematik, dels tillhandahåller ett material riktat till matematiklärare med ringa kunskaper i schack.

## Schackmatte och kursplanen

De pedagoger som använder schack i sin undervisning pekar ofta på de positiva sociala effekterna. Vid schackbrädet kan alla mötas på lika villkor, oavsett kön, ålder eller kunskaper i svenska språket. Schack stärker även elevers självkänsla och ger ett självförtroende i förmågan att tänka. Dessutom kan spelets tydliga regler och oändliga möjligheter ofta fånga barn med koncentrationssvårigheter. Flera av de mål som nämns i kapitel 1 och 2 i *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011*, och som är grunden för all verksamhet i skolan, kommer således på köpet när eleverna spelar schack.

I schack finns många beröringspunkter med matematikämnet, och i dessa uppgifter har vi fokuserat på dem som känns aktuella utifrån kursplanen i matematik. Tanken är att de ska kunna ligga till grund för den lokala pedagogiska planeringen, vilken ska besvara vilka förmågor som ska utvecklas hos eleven.

## Om uppgifterna

För att använda detta instruktionsmaterial krävs att läraren vet hur de olika schackpjäserna går.

Uppgifterna kan med fördel lösas direkt från pappret, men det är bra om det finns schackspel att tillgå, och då gärna ett spel per två elever.

Om läraren vill presentera uppgifter är det bra att använda ett så kallat demonstrationsbräde, men det går också att använda smartboard eller projektor, eller att samla barnen kring ett vanligt schackbräde.

Upplägget för innehållet är att läraren introducerar vad som ska tränas, och att barnen sedan löser uppgifterna individuellt. Läraren bör därför ha kopierat upp övningsbladen till alla barnen.

Uppgifterna kan göras i valfri ordning eller kopplas till de avsnitt som berörs i den ordinarie undervisningen. Dels kan du som lärare undervisa barnen i grupp med uppgifterna som grund, dels passar de utmärkt som extrauppgifter som barnen kan lösa individuellt.

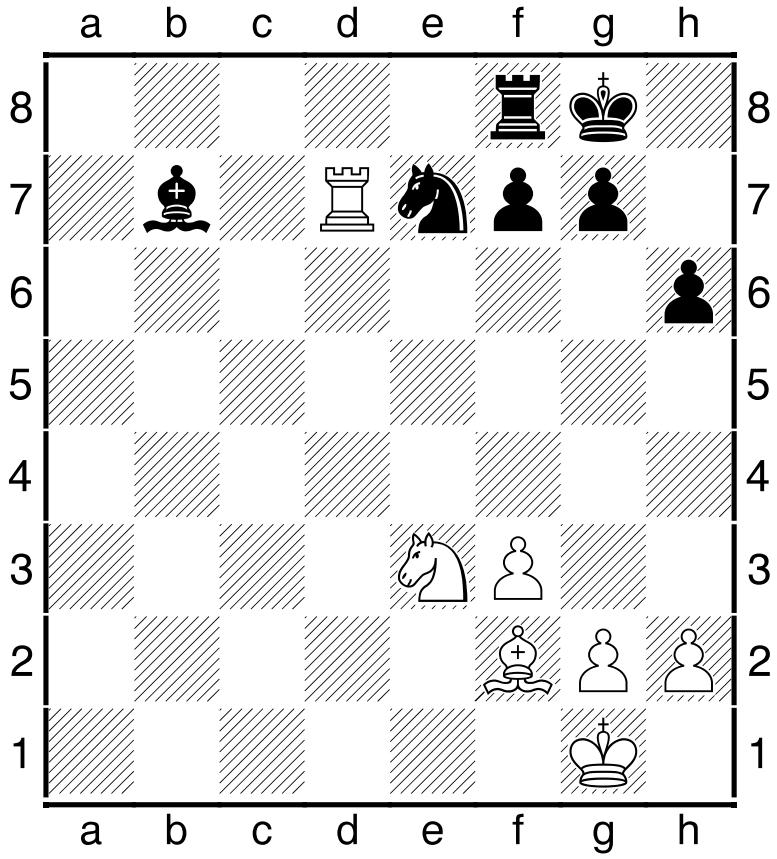
Uppgifterna är framtagna för lågstadiet, och innehåller enklare additions- och subtraktionsuppgifter inom talområdet 0-20.

## Pjäsernas värde

(Börja med att skriva upp pjäsernas värde på whiteboarden: D = 9, T = 5, L = 3, S = 3, B = 1)
Pjäserna i schack har olika egenskaper och är olika bra. För att veta hur bra de är i förhållande till varandra har pjäserna olika poäng. Eftersom man vinner i schack om man tar motståndarens kung, och förlorar om man blir av med sin egen är kungen ovärderlig.

♕= 9p
♖=5p
♗=3p
♘=3p
♔=ovärderlig

# Exempel



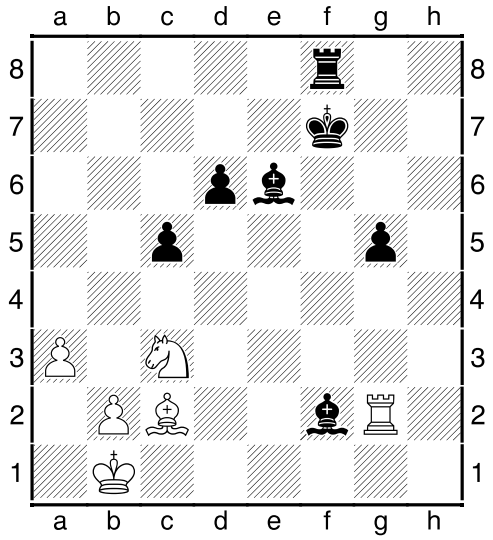

Hur många poäng kan det vita tornet ta?

Vit: 3 + 3 = 6 p

(Det vita tornet kan ta svarts löpare och springare, vilket ger 3 + 3 = 6p.)

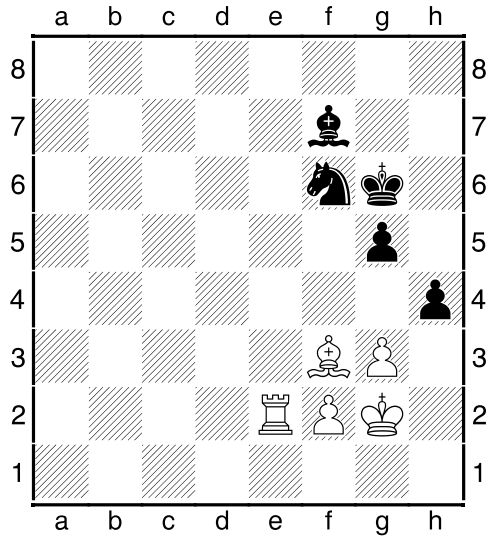
**Hur många poäng har vit i ställningarna nedan?**

1)



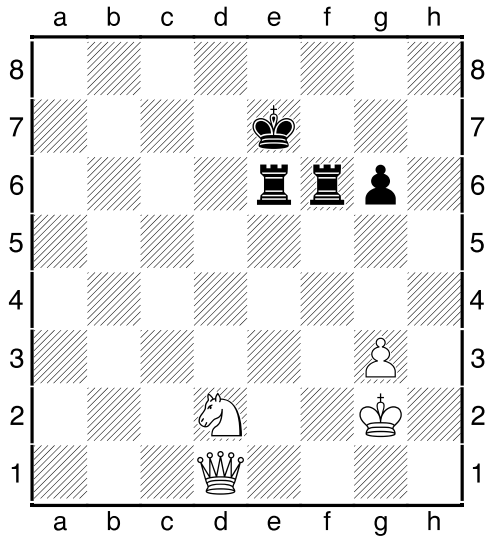
Vit: ____+____+____+____+____=____

2)



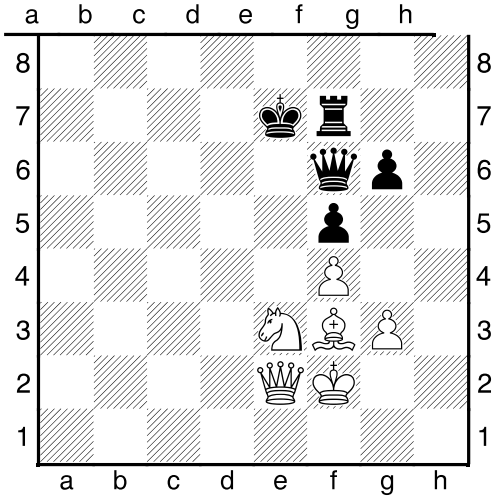
Vit: ___ +___ + ___ + ___ = ___

3)



Vit: ___ +___ + ___ = ___

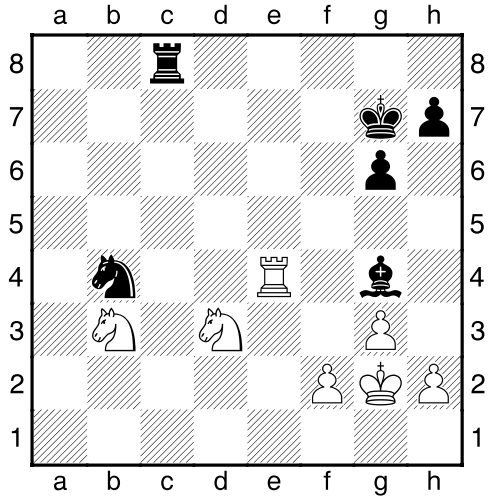
4)



Vit: __ +__ + __ + __ + __ = __

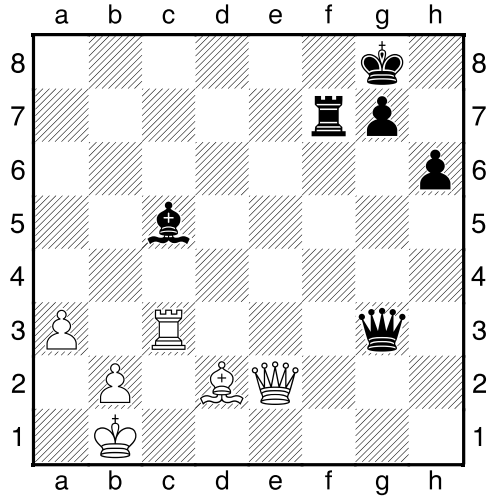
**Hur många poäng kan det vita tornet ta?**

5)



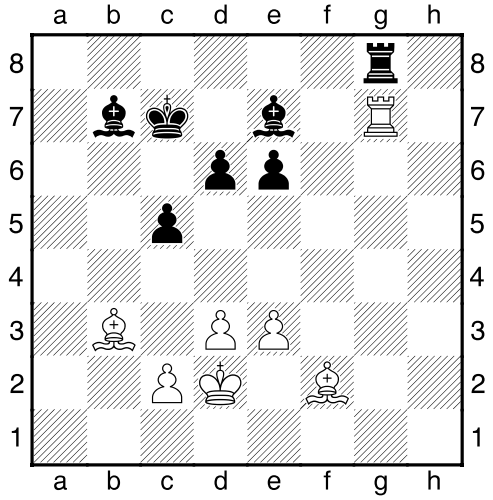
Vit: ____+____=____

6)



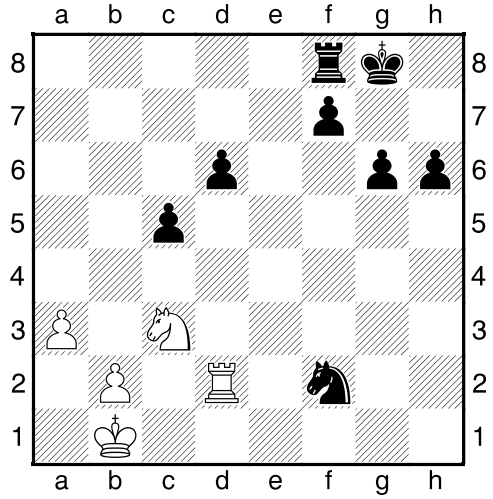
Vit: ____+____=____

7)



Vit: ____+____=____

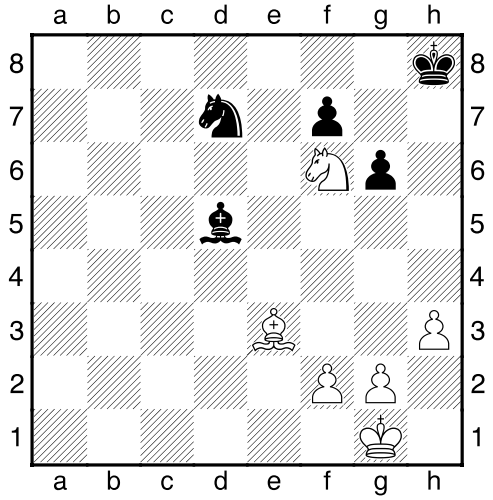
8)



Vit: ____+____=____

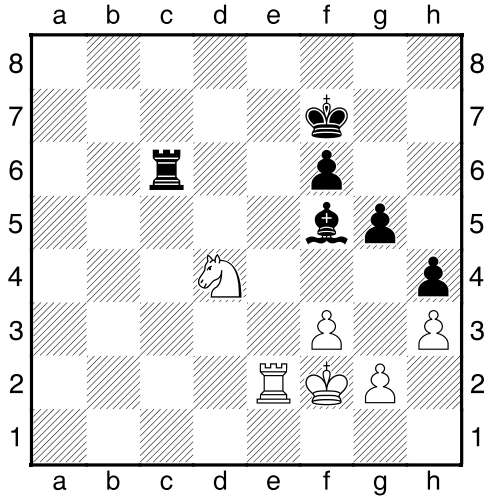
**Hur många poäng kan den vita springaren ta?**

9)



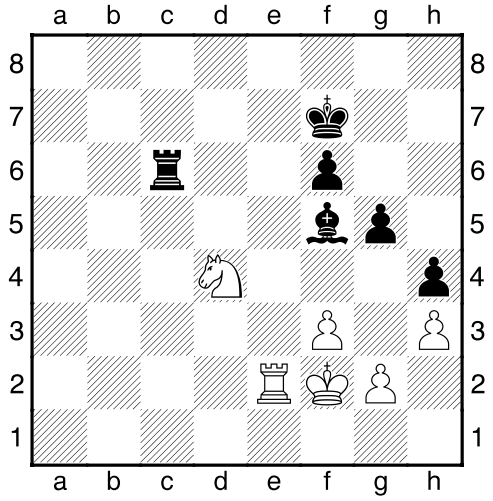
Vit: ____+____=____

10)



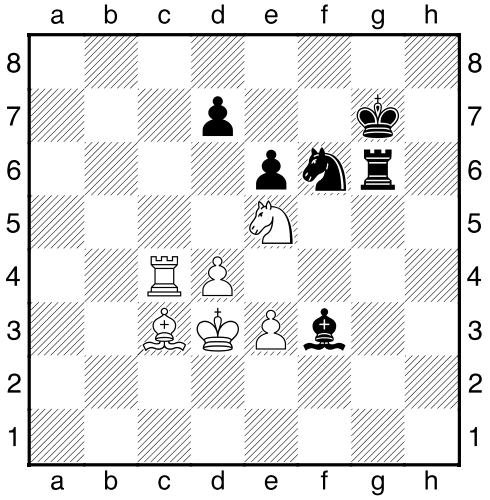
Vit: ____+____=____

11)



Vit: ____+____=____

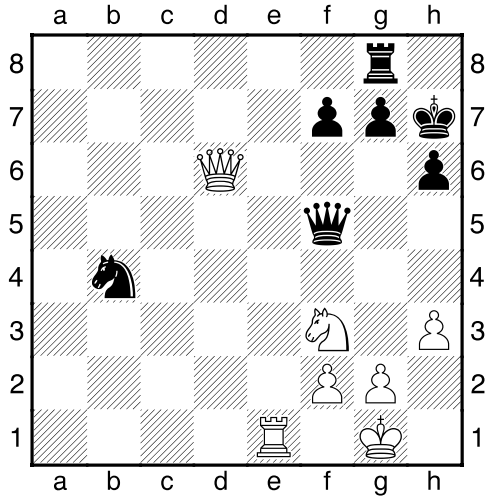
12)



Vit: ____+____ + ____ =____

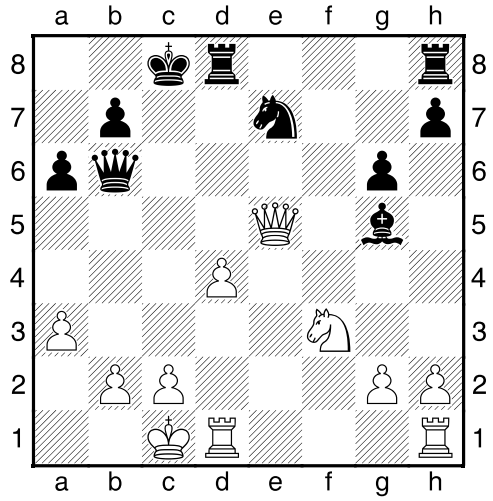
**Hur många poäng kan den vita damen ta?**

13)



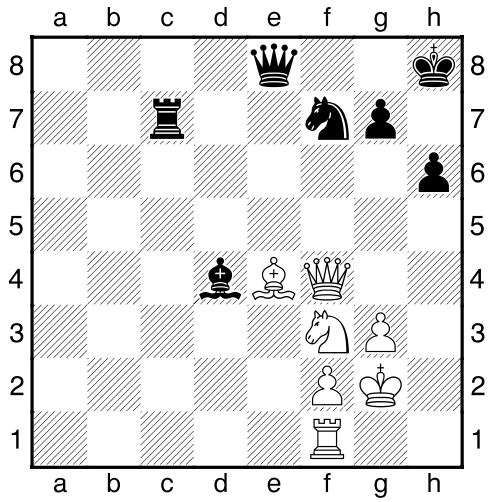
Vit: ____+____=____

14)



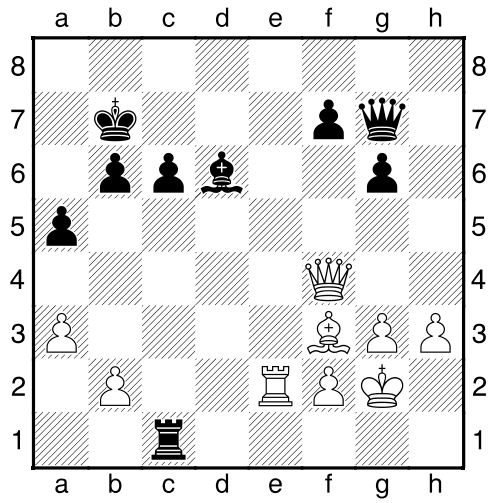
Vit: ____+____ + ____ =____

15)



Vit: ____+____ + ____ =____

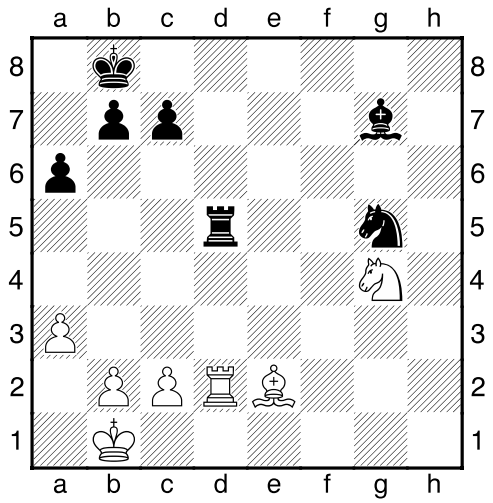
16)



Vit: ____+____ + ____ =____

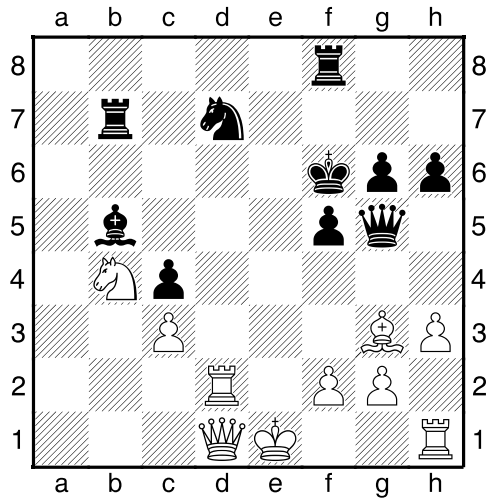
**Flytta det vita tornet tre gånger på rad,**
**och vinn så många poäng du kan.**

17)



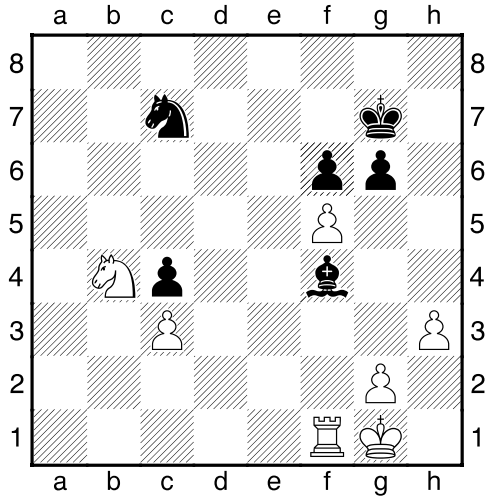
Vit: ____+____ + ____ =____

18)



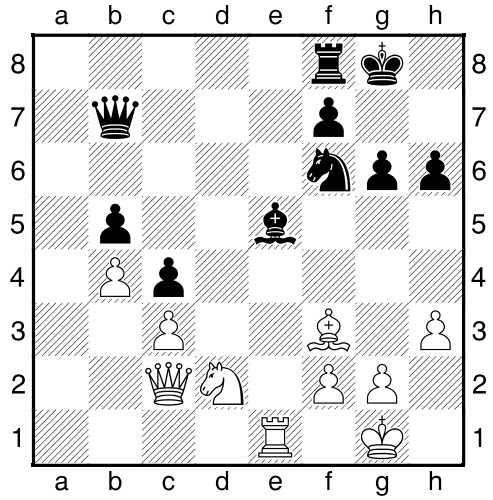
Vit: ____+____ + ____ =____

19)



Vit: ____+____ + ____ =____

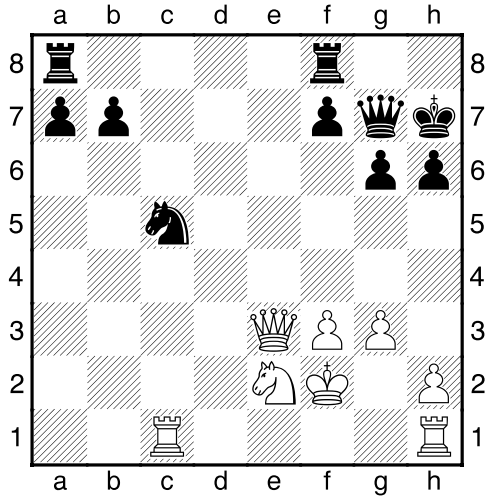
20)



Vit: ____+____ + ____ =____

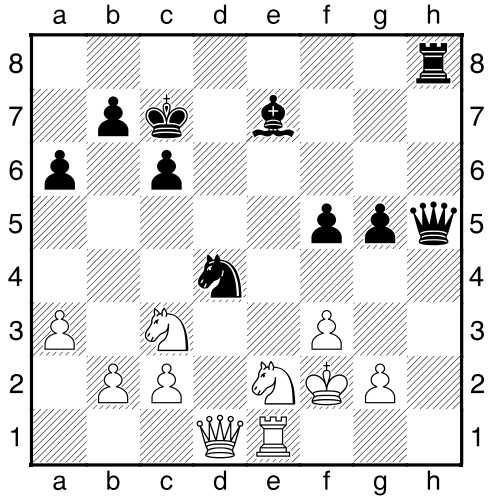
**Flytta den vita damen tre gånger på rad,**
**och vinn så många poäng du kan.**

21)



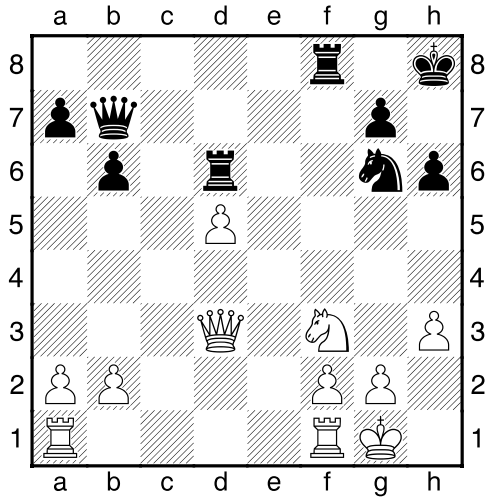
Vit: ____+____ + ____ =____

22)



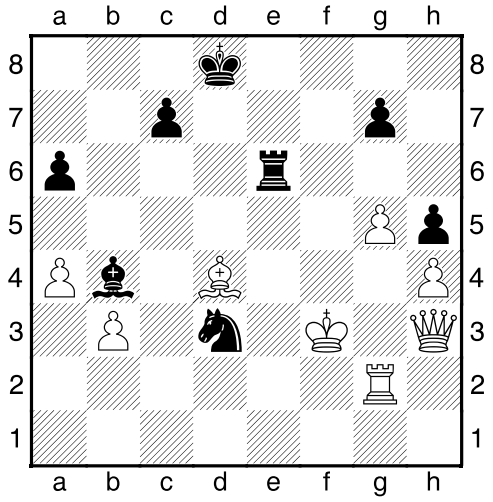
Vit: ____+____ + ____ =____

23)



Vit: ____+____ + ____ =____

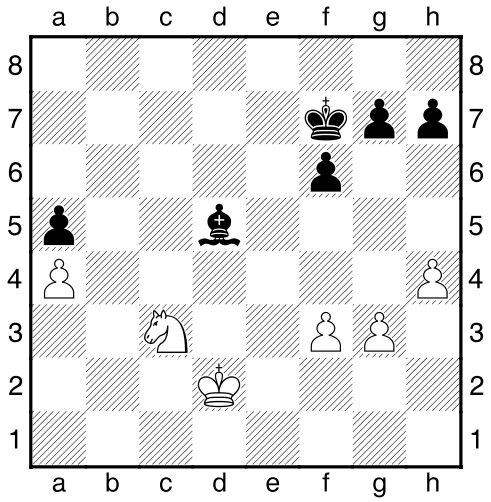
24)



Vit: ____+____ + ____ =____

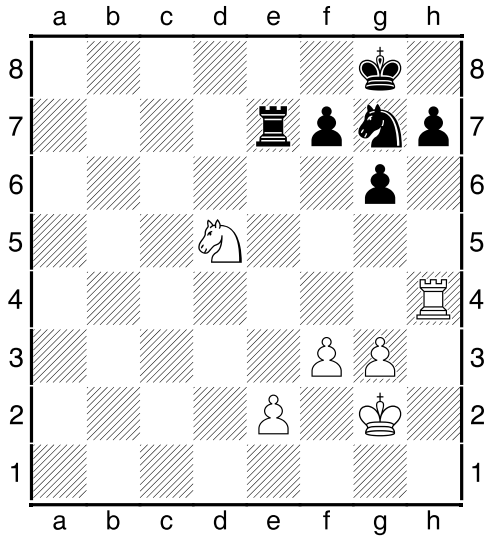
**I ställningarna nedan kan vits springare ta en av svarts pjäser. Hur många poäng har svart kvar, efter att vits drag?**

25)



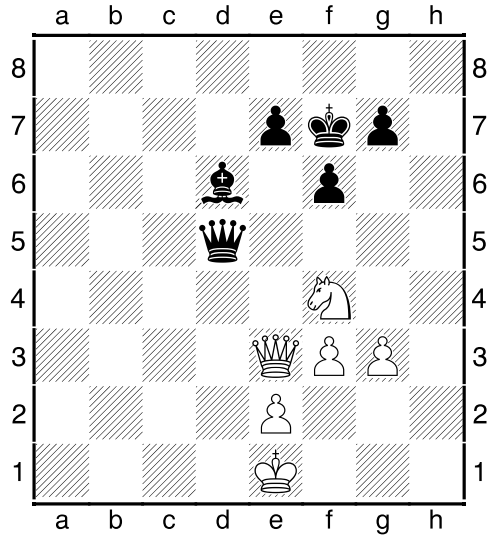
7 - ___ = ___

26)



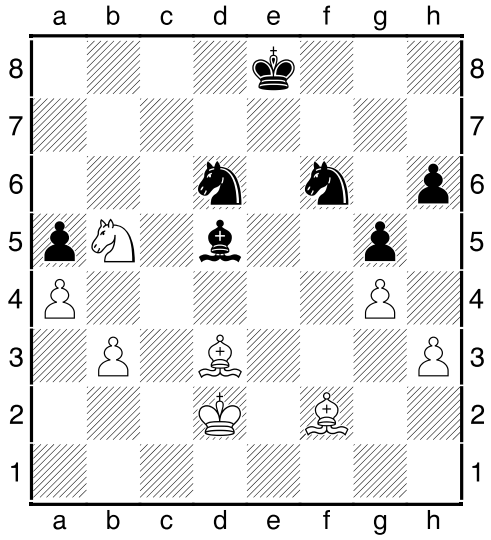
11 - ___ = ___

27)



15 - ___ = ___

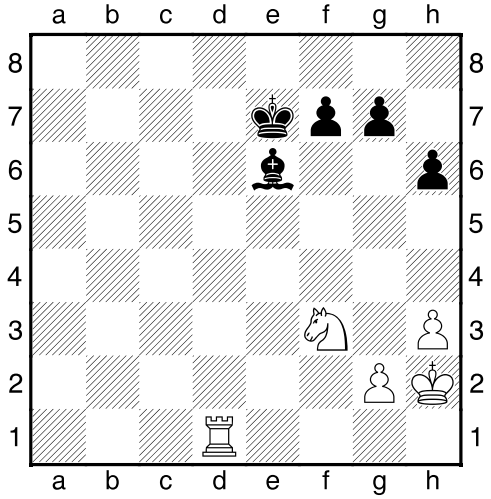
28)



12 - ___ = ___

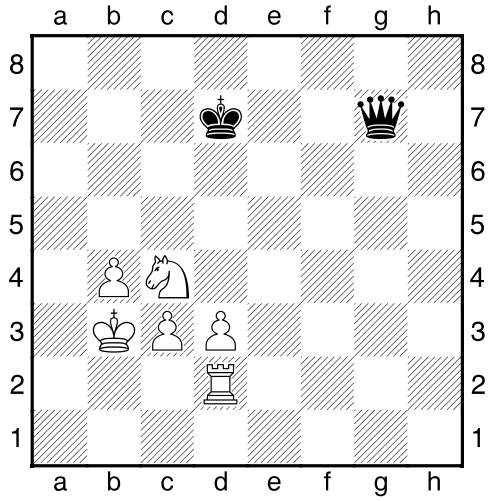
**Vit leder i ställningarna nedan.**
**Hur många poäng leder vit med?**

29)



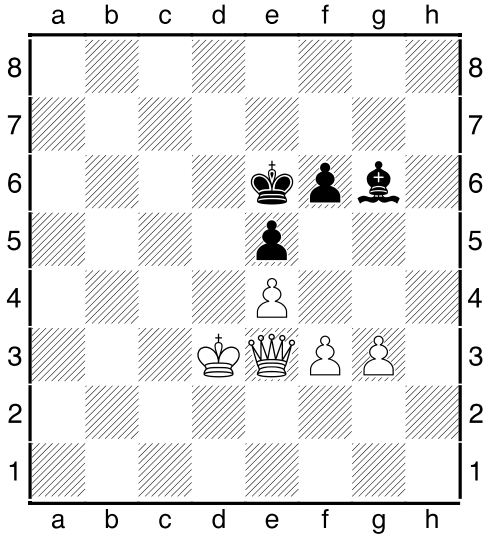
____ - ____ = ____
Vit Svart

30)



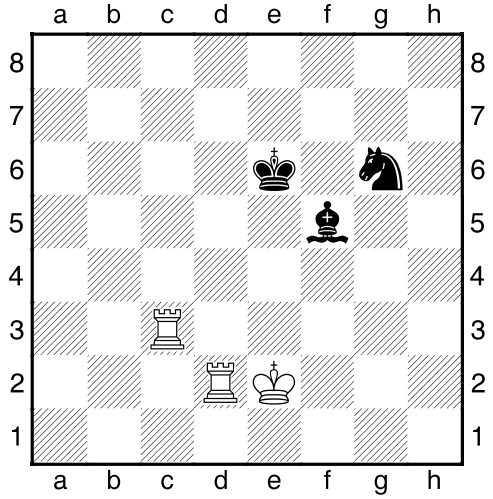
_____ - _____ = _____
Vit Svart

31)



_____ - _____ = _____
Vit Svart

32)



_____ - _____ = _____
Vit Svart

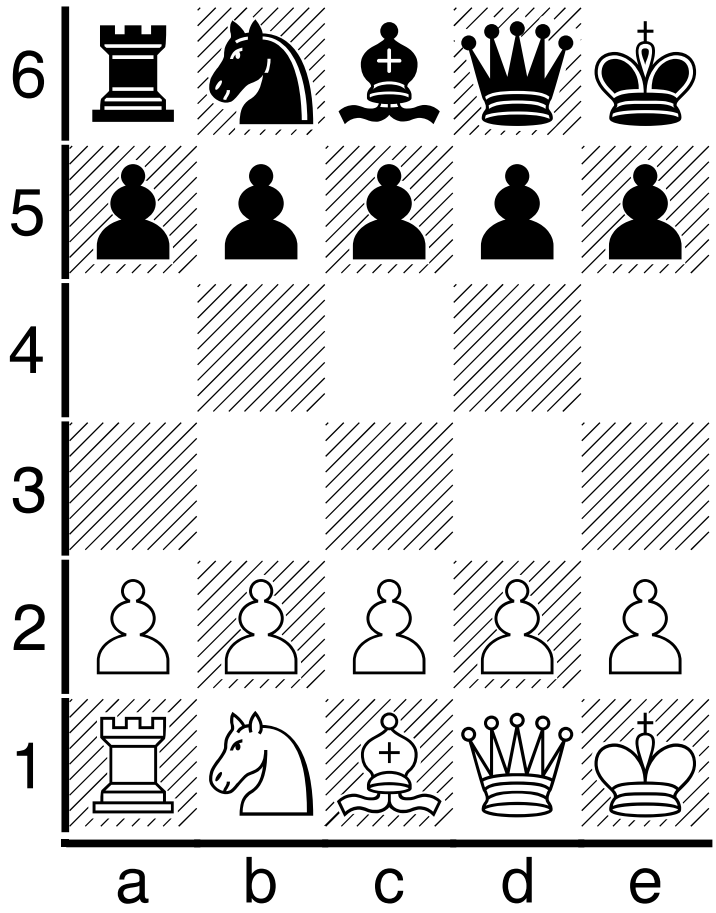
# Facit – Poängberäkning

1. 5+3+3+1+1 = 13 poäng
2. 5+3+1+1 = 10 poäng
3. 9+3+1 = 13 poäng
4. 9+3+3+1+1 = 17 poäng
5. 3+3 = 6 poäng
6. 9+3 = 12 poäng
7. 5+3 = 8 poäng
8. 3+1 = 4 poäng
9. 3+3 = 6 poäng
10. 5+3 = 8 poäng
11. 5+3 = 8 poäng
12. 5+3+1= 9 poäng
13. 3+1 = 4 poäng
14. 5+3 = 8 poäng
15. 5+3+1 = 9 poäng
16. 5+3+1 = 9 poäng
17. Td2xd5, Td5xg5, Tg5xg7 (5+3+3 = 11 poäng)
18. Td2xd7, Td7xb7, Tb7xb5 (3+5+3 = 11 poäng)
19. Tf1xf4, Tf4xc4, Tc4xc7 (3+1+3 = 7 poäng)
20. Te1xe5, Te5xb5, Tb5xb7 (3+1+9 = 13 poäng)
21. De3xc5, Dc5xf8, Df8xg7 (3+5+9 = 17 poäng)
22. Dd1xd4, Dd4xh8, Dh8xh5 (3+5+9 = 17 poäng)
23. Dd3xg6, Dg6xd6, Dd6xf8 (3+5+5 = 13 poäng)
24. Dh3xe6, De6xa6, Da6xd3 (5+1+3 = 9 poäng)
25. 7-3 = 4 poäng
26. 11-5 = 6 poäng
27. 15-9 = 6 poäng
28. 12-3 = 9 poäng
29. 10 – 6 = 4 poäng
30. 11 – 9 = 2 poäng
31. 12 – 5 = 7 poäng
32. 10 – 6 = 4 poäng

# Flik 10

# Attackschack

Attackschack spelas på ett bräde som är 5 x 6 rutor stort. Ta helt enkelt bort alla pjäser på f-linjen, g-linjen och h-linjen, och flytta fram alla de svarta pjäserna två rutor så att ni får följande bräde.




Enklast är att maska av ett vanligt bräde med papper, eller liknande. Har man väldigt många pappschackbräden hemma kan man förstås även klippa ut ett bräde.

Attackschack har vanliga schackregler, men bönderna får bara gå ett steg även när den flyttar första gången. En passant – regeln finns inte heller.

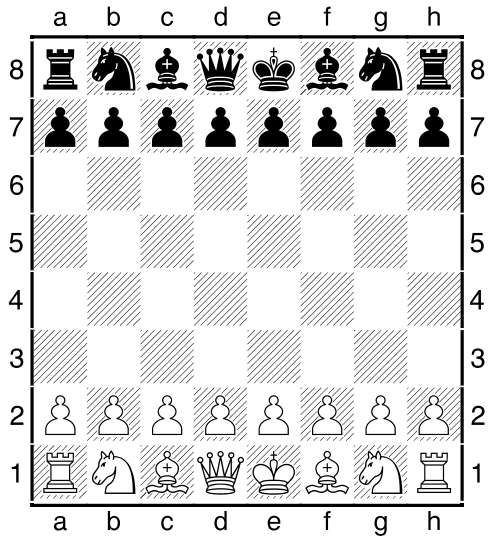
Orsaken till att spelet heter Attackschack är att spelarna mycket snabbare kommer till attack, och pjäserna nästan direkt kan börja slå varandra.

# Chock

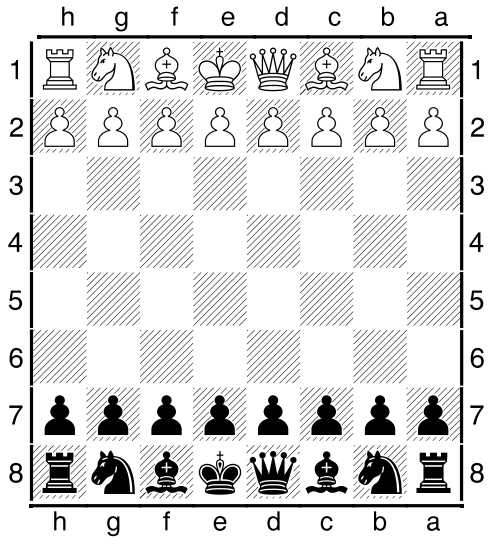
Det här är en väldigt populär variant av schack. Man bör dock kunna de vanliga schackreglerna riktigt bra innan man börjar spela chock, eftersom det är ett lite annat sätt att tänka. Av samma anledning bör man också begränsa chockspelandet, i alla fall om man vill att barnen ska bli bra i vanligt schack.

Chock är ett spel för tvåmannalag. De båda spelarna i laget sitter bredvid varandra, en spelar vit och en spelar svart.

## Lag 1 spelare A




## Lag 1 Spelare B




## Lag 2 spelare A

## Lag 2 Spelare B

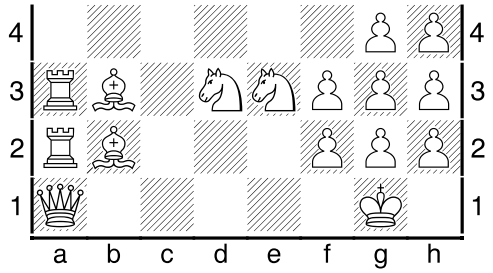
Nu spelas ett vanligt parti mellan spelarna A, och mellan spelarna B i respektive lag. Men när en spelare slår en av motståndarens pjäser ger han den till sin medspelare, som får sätta in den på sitt bräde. Att sätta in en pjäs räknas som att man gör sitt drag, och man får bara sätta in pjäsen på en fri ruta. Man får sätta in en pjäs så att motståndaren blir schack och matt, men man får inte sätta in en bonde på sista raden.

Så fort en spelare blivit schack och matt slutar båda partierna, och det vinnande laget vinner matchen. Chock spelas med fördel med schackklockor.

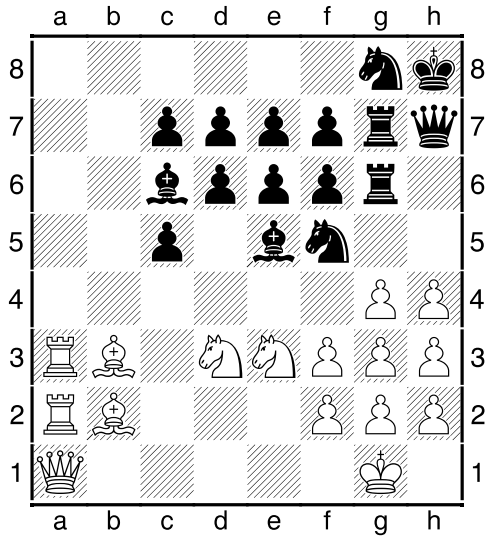
# Strategoschack

Strategoschack går till så att mitt på ett tomt schackbräde sätts det upp en vägg, mellan rad 4 och 5 så att spelarna bara ser sin sida. (Förslagsvis håller en kompis upp ett schackbräde)

Spelarna får nu sätta upp sina pjäser hur de vill på sin sida. Vit skulle t.ex. kunna sätta upp sina pjäser så här:



Tanken vit har är att försvara sin kung med en mur av bönder framför, samt att etablera tryck på a-linjen med hjälp av damen och tornen, samt att löparna på b2 och b3 ska vara farliga på sina diagonaler b2-h8 och b3-g8. När ”väggen” fälls ner möter vit kanske följande ställning:



Även svart har försökt att sätta sin kung i säkerhet, och har försökt få tryck med dam och torn på g- och h-linjen. Det blir spännande att se vem som vinner detta!

Vit börjar som alltid i Startegoschack.

**Variant av Strategoschack**

En bra variant av Strategoschack är att ledaren bestämmer vilka pjäser som får ställas ut. T.ex. att varje spelare får 1 kung, 1 löpare, 1 torn och fyra bönder. Hur ska spelarna placera ut dem på bästa sätt? (Tänk på att med lite pjäser kvar vill bönderna gärna nå sista raden!)

Är det olika spelstyrka på spelarna som möts kan man ge den sämre en extra bonde eller pjäs. Ett bra sätt att få jämna partier.