

Om Schackma Gandhis djurdiplom

Innehåll

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

Hur använder jag diplomserien?

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

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

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

Djurdiplom

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

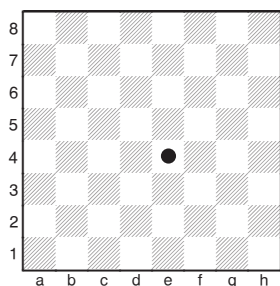
Om jag vill ha fler diplom eller klistermärken?

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

Kungskobrars övningsuppgifter

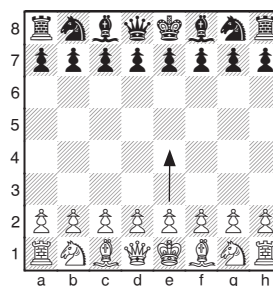


1)



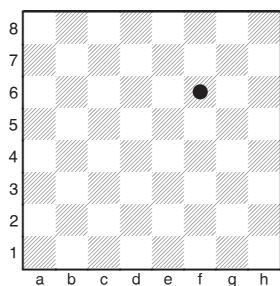
Vad heter rutan?

5)



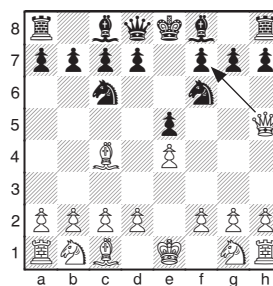
Vilket drag spelade vit?

2)



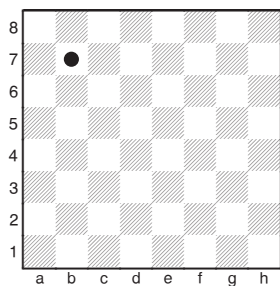
Vad heter rutan?

6)



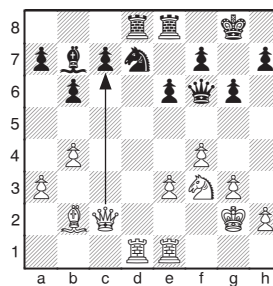
Vilket drag spelade vit?

3)



Vad heter rutan?

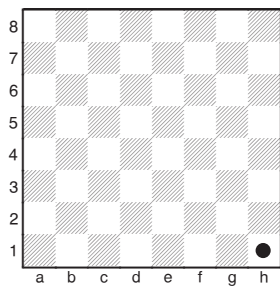
7)



Vilket drag spelade vit?

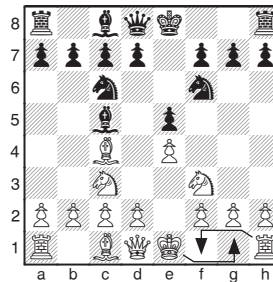
(Vilket drag borde vit ha spelat i stället?)

4)



Vad heter rutan?

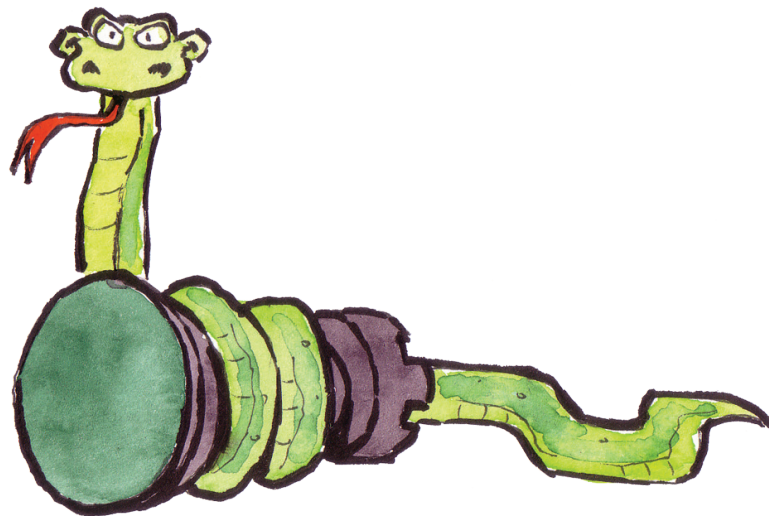
8)



Vilket drag spelade vit?

KUNGSKOBRAN

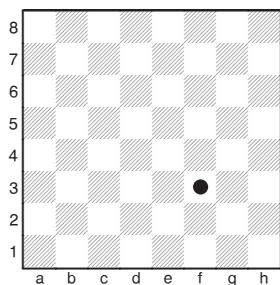
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Kungskobrars diplomuppgifter

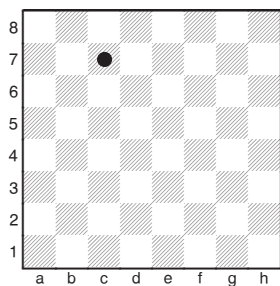


1)



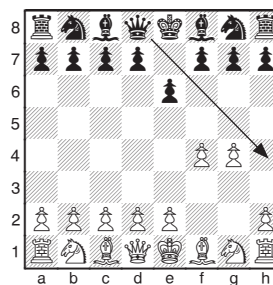
Vad heter rutan?

2)



Vad heter rutan?

3)



Vilket drag spelade svart?

4)

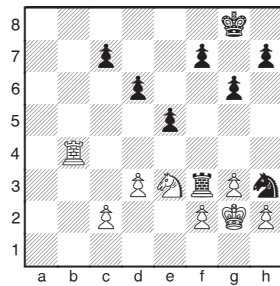
Vad betyder 0-0-0?

Tigerns övningsuppgifter

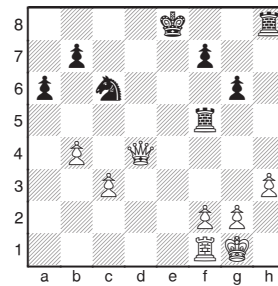
Ringa in de pjäser som vit kan slå i ställningarna nedan.



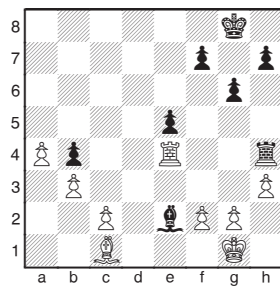
1)



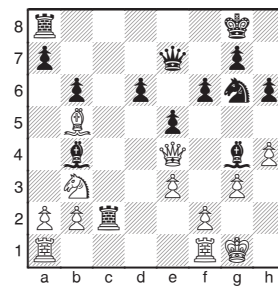
5)



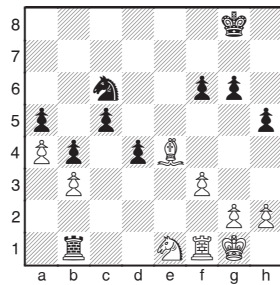
2)



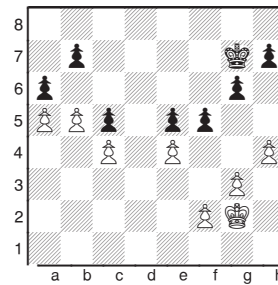
6)



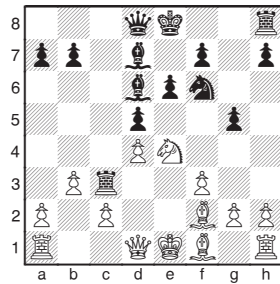
3)



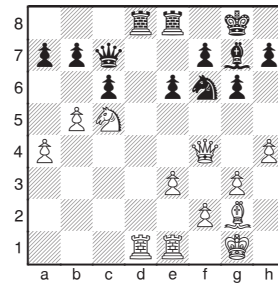
7)



4)

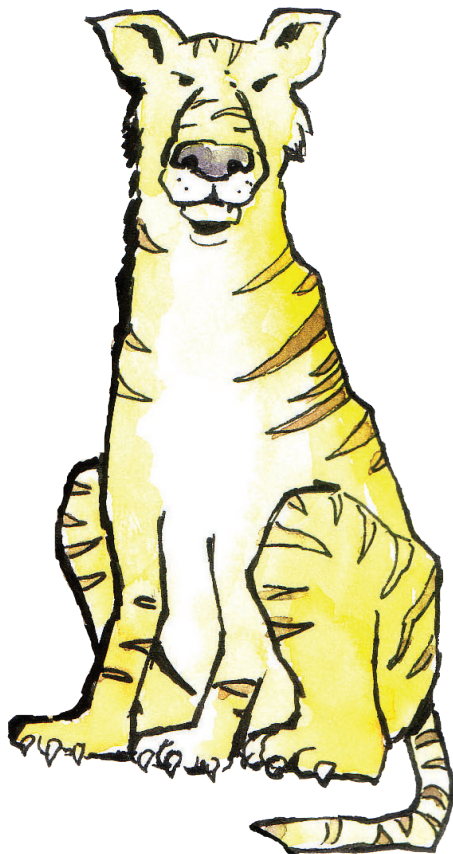


8)



TIGERN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

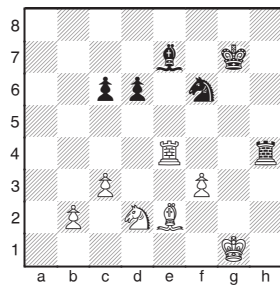


Tigerns diplomuppgifter

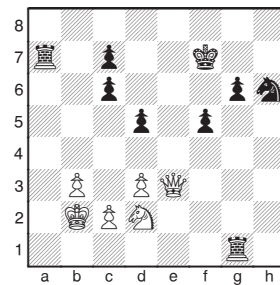
Ringa in de pjäser som vit kan slå i ställningarna nedan.



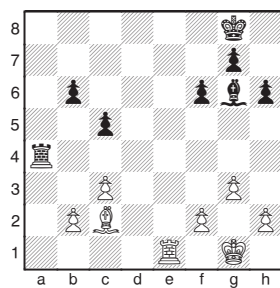
1)



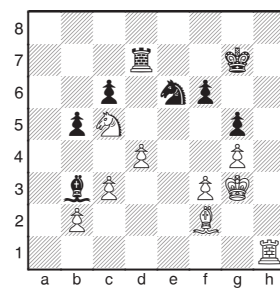
3)



2)



4)

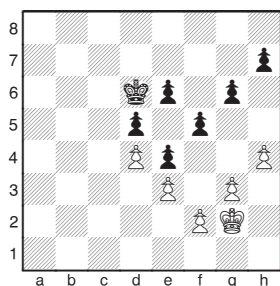


Krokodilens övningsuppgifter

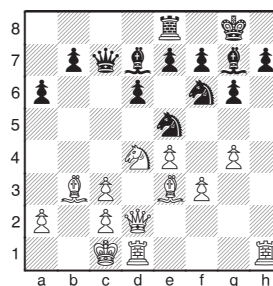
Vem leder på poäng?



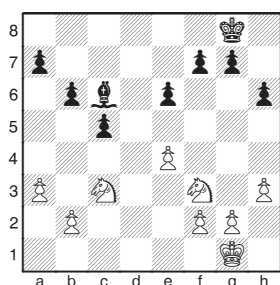
1)



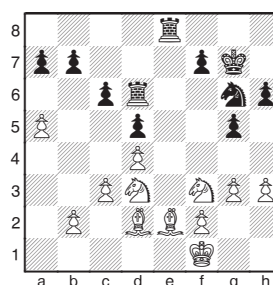
5)



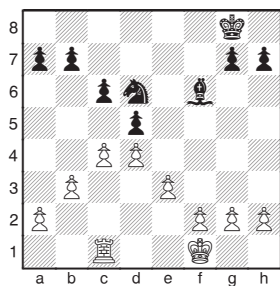
2)



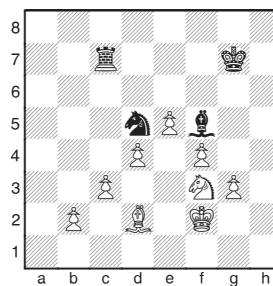
6)



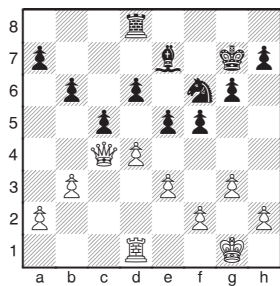
3)



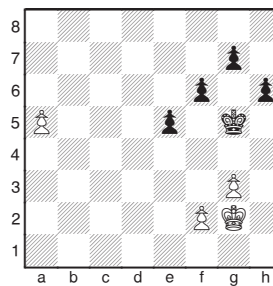
7)



4)



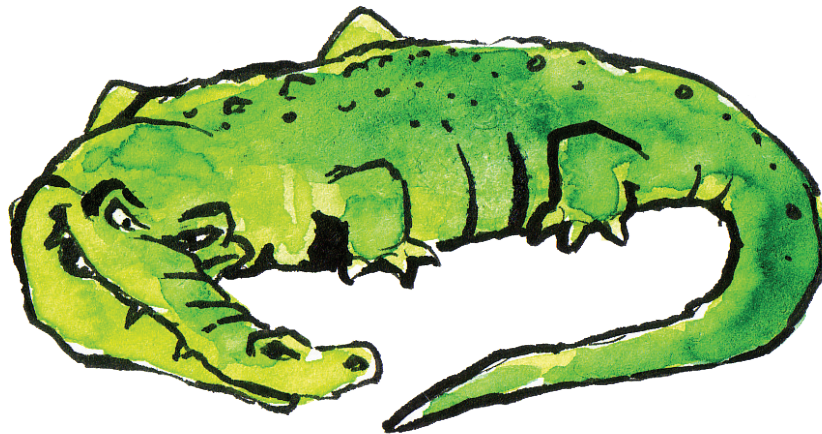
8)



Står den som leder
på poäng också bäst?

KROKODILEN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

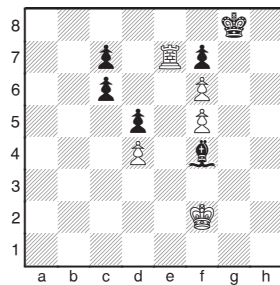


Krokodilens diplomuppgifter

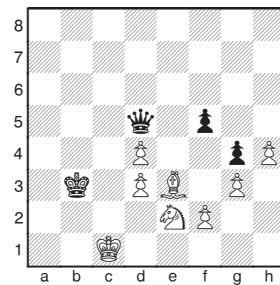
Vem leder på poäng?



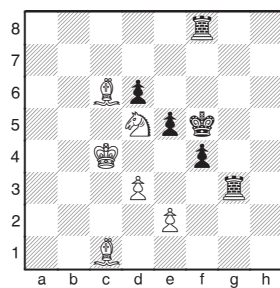
1)



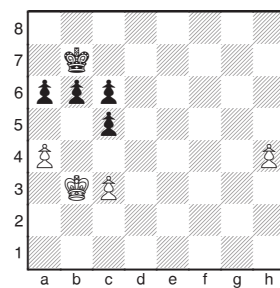
3)



2)



4)

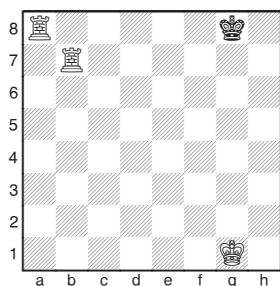


Står den som leder
på poäng också bäst?

Myrslokenas övningsuppgifter

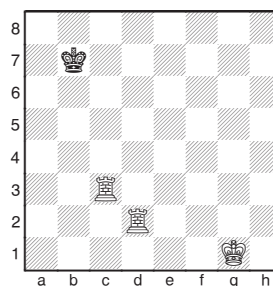


1)



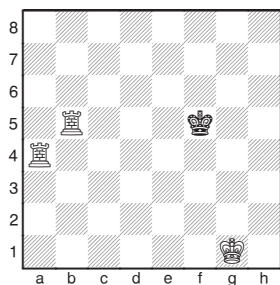
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar och
ett S på det torn som schackar.

5)



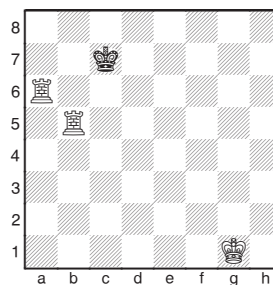
Vilket är vits bästa drag?

2)



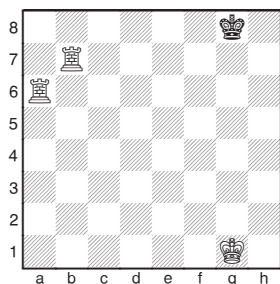
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar och
ett S på det torn som schackar.

6)



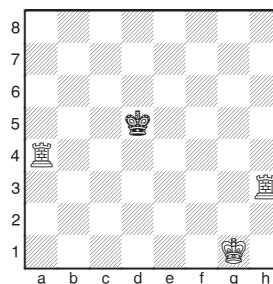
Hur ska vit fortsätta?

3)



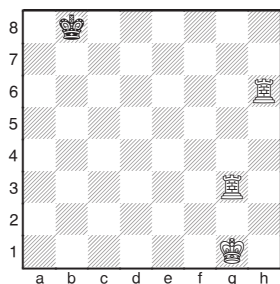
Vilket är vits bästa drag?

7)



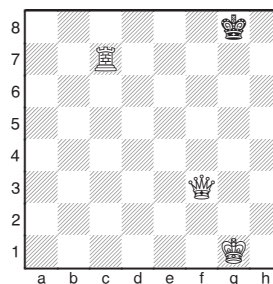
Hur ska vit fortsätta?

4)



Vilket är vits bästa drag?

8)



Vilket är vit bästa drag?

MYRSLOKEN

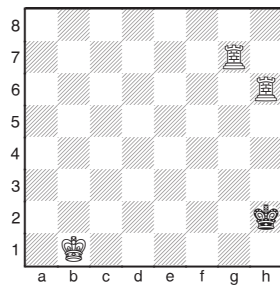
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Myrslokens diplomuppgifter

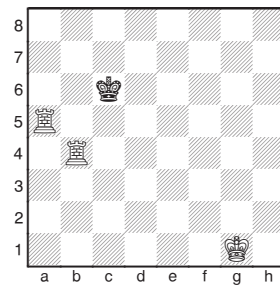


1)



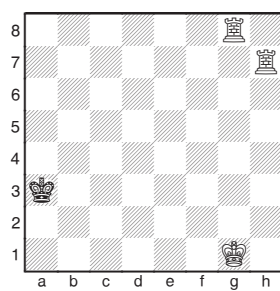
Vilket torn vaktar och vilket schackar?
Skriv ett V på det torn som vaktar
och ett S på det torn som schackar.

3)



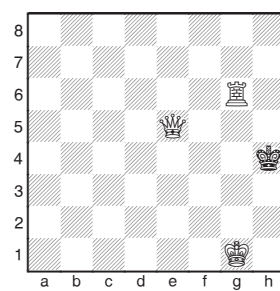
Hur ska vit fortsätta?

2)



Vilket är vits bästa drag?

4)



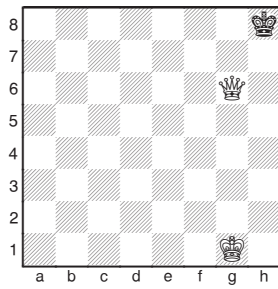
Vilket är vits bästa drag?

Babianens övningsuppgifter

Är det pott? Skriv JA eller NEJ bredvid diagrammen.

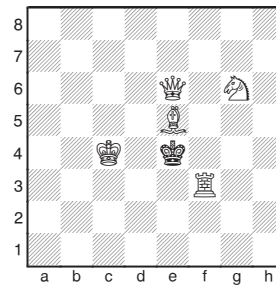


1)



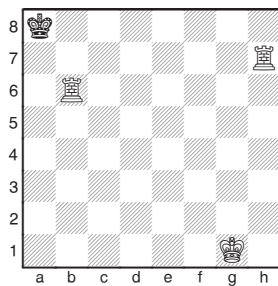
Svart drar

5)



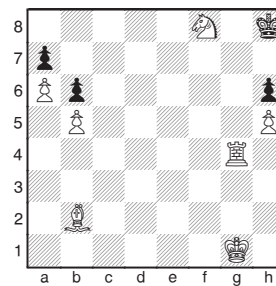
Svart drar

2)



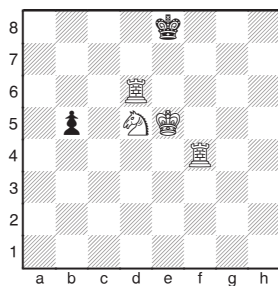
Svart drar

6)



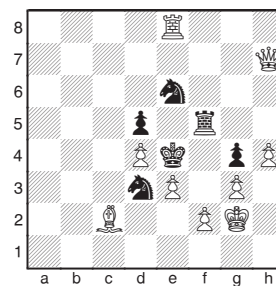
Svart drar

3)



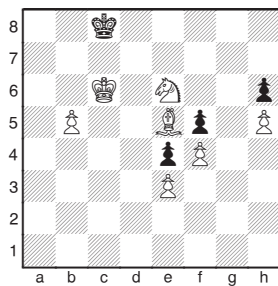
Svart drar

7)



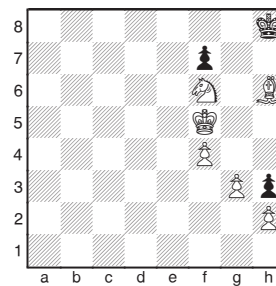
Svart drar

4)



Svart drar

8)



Vit drar

BABIANEN

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

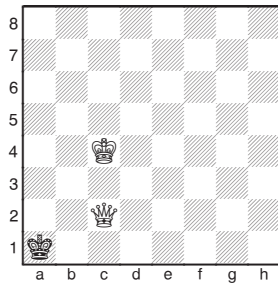


Babianens diplomuppgifter

Är det patt? Skriv JA eller NEJ bredvid diagrammen.

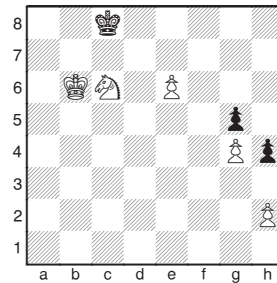


1)



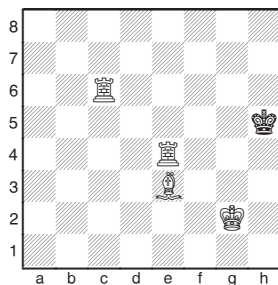
Svart drar

3)



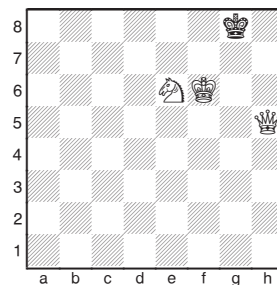
Svart drar

2)



Svart drar

4)

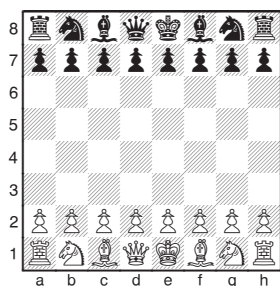


Vit drar

Jättespindelns övningsuppgifter

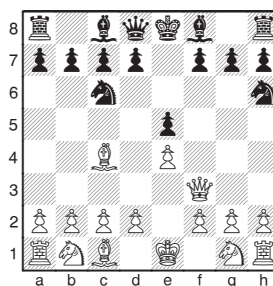


1)



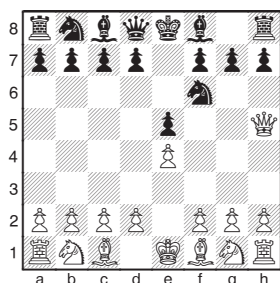
Gör fyra vita drag i rad så att det blir skolmatt. Rita ut dragen på brädet ovan.

5)



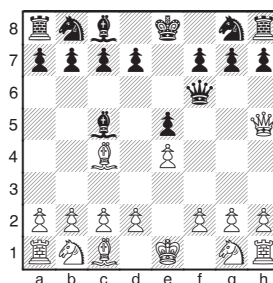
Kan vit göra skolmatt?

2)



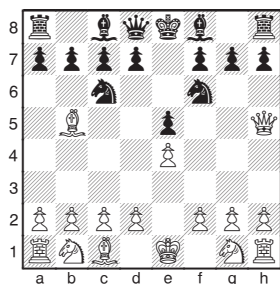
Kan vit göra skolmatt?

6)



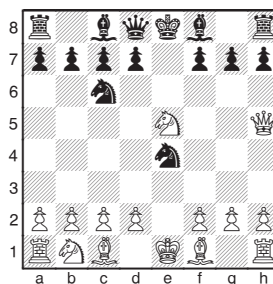
Kan vit göra skolmatt?

3)



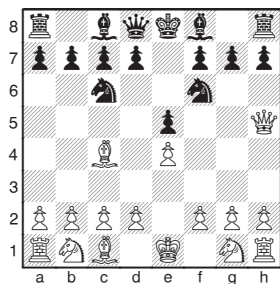
Kan vit göra skolmatt?

7)



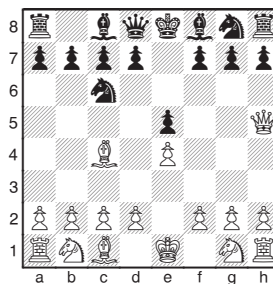
Kan vit göra skolmatt?

4)



Kan vit göra skolmatt?

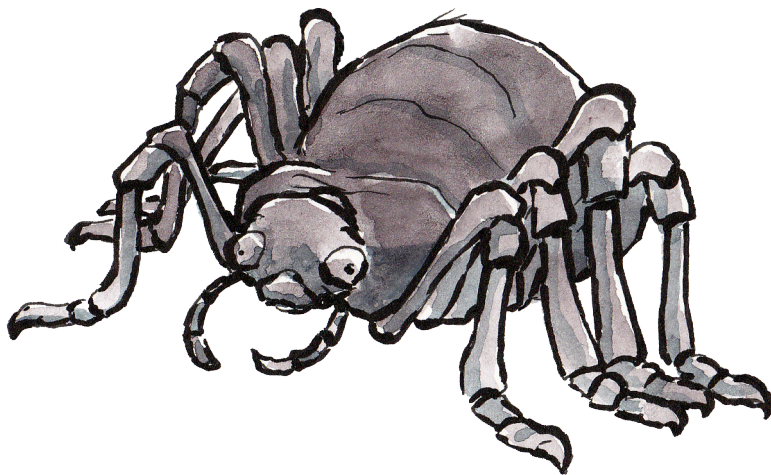
8)



Vilka drag för svart förhindrar skolmatt?

JÄTTESPINDELN

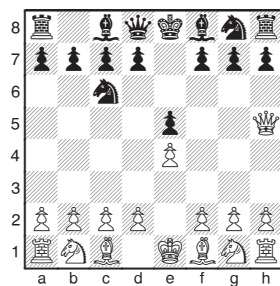
Schackma Gandhi får en idé
tilldelas



Jättespindelns diplomuppgifter

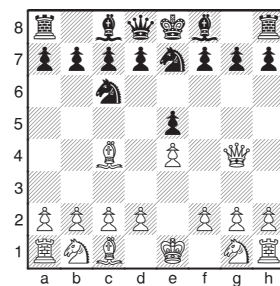


1)



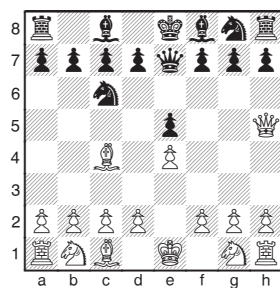
Var ska löparen på f1 ställa sig för att vit ska hota att göra skolmatt?

3)



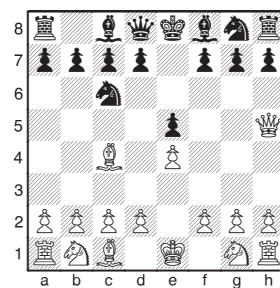
Kan vit göra skolmatt?

2)



Kan vit göra skolmatt?

4)



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

Svar till djurens diplomuppgifter

Kungskobran

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

Tigern

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

Krokodilen

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

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

Myrsloken

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

Babianen

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

Jättespindeln

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

Svar till djurens övningsuppgifter

Kungskobran

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

Tigern

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

Krokodilen

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

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

Myrsloken

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

Babianen

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

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

Jättespindeln

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

DJURDIPLOMET

Schackma Gandhi får en idé
tilldelas

