

Sjakkpedagogisk forum v/Arne Kildal:

Fra lekesjakk til virkelig sjakk

Spill hjemme og lær av hverandre

For elever og foresatte ved skoler tilknyttet Sjakkpedagogisk forum
Utarbeidet og utprøvd av Sjakkpedagogisk forum

Til de foresatte:

Det er viktig at barn og voksne/eldre har felles aktiviteter og interesser. Med dette oppsettet vil vi gjøre det mulig for alle hjemme og på skolen å vite hvor langt barna til en hver tid er kommet i sjakkopplæringen. Slik kan dere spille på barnas premisser. Når dere får til å spille "Første lekesjakk", så gå videre til neste. Etter "Femte lekesjakk" kommer dere til "Virkelig sjakk". Når lærestoffet der beherskes, kan dere spille etter ordinære sjakkregler. Alle instruksjoner er rettet til elevene, slik at voksne som ønsker det, bare kan lese dem opp.

Til alle som spiller sjakk:

1. Husk rimet med de tre S'ene: "Sjakk skal du spille / Sent og Stille!"

For å kunne spille **S**jakk må du tenke, for å kunne tenke må du være **S**tille, og du må spille **S**ent, for ellers får du ikke tid til å tenke. Hvis du prater eller lager uro når du spiller sjakk, så tenker du dårligere og spiller dårligere enn du kunne ha spilt, og du ødelegger for andre. Altså er det både dumt og feigt å være urolig når du spiller sjakk!

2. Sjakkhøflighet

Alle sjakkspillere må lære sjakkhøflighet. Sjakkhøflighet vil si at du behandler alle som du spiller med, vennlig og hensynsfullt. Du skal hilse på motspilleren før spillet begynner og takke for spillet når det er over. Du skal ikke gjøre narr av eller behandle dårlig de som ikke har lært så mye som deg, og du skal ikke være ubehagelig mot den som kan mer enn deg..

3. Tap og vinn med samme sinn!

Dette betyr at du skal være like hyggelig mot motspilleren din enten du taper eller vinner. Du har lov å være glad når du vinner, men ikke til å behandle den som tapte på en dårlig måte. Du har lov til å være skuffet når du taper, men ikke til å la skuffelsen din gå ut over vinneren. Altså: Vær like hyggelig enten du taper eller vinner!

4. Rørt brikke går – sluppet brikke står

En brikke som du rører ved, den må du flytte, og når du har sluppet taket i en brikke, så må den stå der hvor den da står.

5. Brikkene har ulik verdi

Hver bonde er verdt 1 (poeng), hver løper 3 (poeng), hver springer 3 (poeng), hvert tårn 5 (poeng), dronningen 9 (poeng). Derfor: Regn før du bytter brikker!

6. Bøndene kan forvandles

Bøndene forvandles til brikker av høyere verdi når de kommer over på motsatt side av brettet. En bonde kan f.eks. forvandles til et tårn, og da blir en brikke med verdi 1 (bonden) til en brikke med verdi 5 (tårnet). Derfor er det viktig at vi øver på å få bønder over til motsatt kant av brettet. Derfor er det at vi i lekesjakk sier at den som først greier det, har vunnet.

Lekesjakk

Første lekesjakk: "Begynnersjakk"

"Begynnersjakk" spiller du bare med bønder. Still de hvite bøndene opp på 2. rad og de svarte på 7. rad. Hvit og svart flytter brikkene annenhver gang. Hvit har alltid første trekk, derfor må vi veksle mellom å spille hvitt og svart. Den av spillerne som først får en av bøndene helt over på motsatt side av brettet (hvit skal til 8. rad, svart skal til 1.rad), har vunnet.

Husk reglene for å flytte bønder:

1. *Første gang du flytter en bonde kan den flyttes ett eller to felt rett frem, neste gang du flytter den bonden, kan den bare gå ett felt rett fremover.*
2. *En bonde kan aldri flyttes bakover.*
3. *En bonde kan slå den brikken som står til høyre eller venstre foran den, men ikke den brikken som står like foran.*
4. *Bonden kan velge mellom å slå, å gå forbi eller å bli stående.*
5. *Det er lurt å begynne spillet med å flytte de midterste bøndene.*

Andre lekesjakk: "Løpersjakk"

"Løpersjakk" spilles med bønder og løpere. Still de hvite løperne på c1 og f1, de svarte løperne på c8 og f8; de hvite bøndene på 2. rad og de svarte på 7. rad. Hvit og svart flytter annenhver gang. Hvit har som alltid første trekk.

Den spilleren vinner som først får en av bøndene sine helt over på motsatt side av brettet (hvit skal til 8. rad, svart skal til 1. rad). Hvis bonden blir slått av en løper med det samme den kommer frem til 8.- / 1.raden, er den tapt og gir ikke seier.

Husk regelen for å flytte løpere:

Løperne kan bare gå på skrå (diagonalt), og de kan gå så langt du ønsker i én og samme retning, men de stoppes av brikker av egen farge. Derfor må du flytte en eller flere bønder før du kan få løperne ut på brettet. Løperne kan slå motpartens brikker og blir da stående på den slatte brikkens plass. Hver bonde er verd ett poeng, hver løper er verd tre poeng

Husk: Det er viktig at offiserer kommer i spill (ut på brettet).

Husk reglene for å flytte bønder (se "Begynnersjakk").

Tredje lekesjakk: "Tårnsjakk"

"Tårnsjakk" spilles med bønder, løpere og tårn. Still de hvite bøndene på 2. rad og de svarte på 7. rad; de hvite løperne på c1 og f1, de svarte løperne på c8 og f8; de hvite tårnene på a1 og h1, de svarte på a8 og h8. Hvit og svart flytter annenhver gang. Hvit har som alltid første trekk. Den av spillerne som først får en av bøndene helt over på motsatt side av brettet (hvit skal til 8. rad, svarte skal til 1.rad) har vunnet. Hvis bonden blir slått av en løper eller et tårn med det samme den kommer frem til 8.- / 1.raden, er den tapt og gir ikke seier.

Husk regelen for å flytte tårn:

Tårnet kan flyttes så langt frem eller tilbake, til høyre eller til venstre som du ønsker. Hvis tårnet kommer til en brikke av motsatt farge, kan det slå den brikken. Da blir tårnet stående der hvor den slatte brikken sto. Hvis tårnet kommer frem til en brikke av egen farge, stoppes det.

Husk reglene for å flytte bønder (se "Begynnersjakk") og løpere (se "Løpersjakk").

Fjerde lekesjakk: "Springersjakk"

"Springersjakk" spilles med bønder, løpere, tårn og springere. Still de hvite bøndene på 2. rad og de svarte på 7. rad; de hvite løperne på c1 og f1, de svarte løperne på c8 og f8; de hvite springerne på b1 og g1, de svarte springerne på b8 og g8; de hvite tårnene på a1 og h1, de svarte tårnene på a8 og h8. Hvit og svart flytter annenhver gang. Hvit har som alltid første trekk. Den spilleren vinner som først får en av bøndene helt over på motsatt side av brettet (hvit skal til 8. rad, svart skal til 1. rad). Hvis bonden blir slått av en løper, et tårn eller en springer med det samme den kommer frem til 8.- / 1.raden, er den tapt og gir ikke seier.

Husk regelen for å flytte springere:

Et springer-trekk er enten to felt frem og ett til siden - eller ett felt frem og to til siden.

Springeren kan som eneste brikke hoppe over andre brikker. En brikke som blir hoppet over, blir ikke slått, men en brikke av motsatt farge som står der hvor hesten kommer ned, den blir slått. Hesten kan ikke lande på et felt hvor det står en brikke av egen farge.

Husk reglene for å flytte bønder (se "Begynnersjakk"), løpere (se "Løpersjakk") og tårn (se "Tårnsjakk").

Femte lekesjakk: "Konge- og Dronningsjakk"

"Konge- og Dronningsjakk" spilles med alle brikkene. Hvit dronning settes på d1 og hvit kong settes på e1; svart dronning settes på d8 og svart konge på e8, ellers er oppstillingen som "Springersjakk". Hvit og svart flytter annenhver gang. Hvit har som alltid første trekk. Den spilleren vinner som først får en av bøndene helt over på motsatt side av brettet (hvit skal til 8. rad, svart skal til 1. rad). Hvis bonden blir slått av en løper, et tårn, en springer eller av dronningen eller kongen med det samme den kommer frem til 8.- / 1.raden, er den tapt og gir ikke seier.

Husk regelen for å flytte dronningen:

Dronningen går som tårn og løper til sammen, altså rett frem, rett bakover, til begge sider og på skrå. Hvis dronningen kommer til en brikke av motsatt farge, kan hun slå den brikken. Da blir dronningen stående der hvor den slatte brikken sto. Hvis dronningen kommer frem til en brikke av egen farge, stoppes hun.

Husk regelen for å flytte kongen:

Kongen kan bare flyttes ett felt av gangen, til gjengjeld kan den flyttes til alle kanter, fremover, bakover, til siden og diagonalt. Kongen kan ikke flyttes til et felt hvor den i neste trekk kan bli slått. Den kan slå brikker av motsatt farge og blir stående der hvor den slatte brikken sto, men stoppes av brikker av egen farge.

Husk reglene for å flytte bønder (se "Begynnersjakk"), løpere (se "Løpersjakk"), tårn (se "Tårnsjakk") og springere (se "Springersjakk").

Virkelig sjakk

Nå er du straks klar for å spille virkelig sjakk. Du mangler bare å vite litt om matt, patt, rokade, åpningsspill og "en passant" (det er også greit å kunne skrive ned trekkene som spilles (sjakknotasjon), men det må du selv lese om i begynnerbøker i sjakk, se nedenfor).

Sjakkspilletts mål er å sette kongen sjakk matt.

Kongen er *matt* (*sjakk matt*) når den er ”truet” (kan slås) og ikke har noe sted den kan komme unna trusselen. Den som setter motpartens konge matt, har vunnet spillet.

(Om ”Evig sjakk”, ”Remis ved trekkjentakelse” og ”50-treksregelen”, se begynnerbøker i sjakk)

Kongen er *patt* hvis den står slik at den ikke er truet, men heller ikke kan flytte noe sted uten å bli det, samtidig som ingen brikker av denne kongens farge kan flyttes. Hvis kongen blir patt, er spillet slutt og uavgjort (remis).

Rokade er et dobbelttrekk, d.v.s. at både kongen og tårnet flyttes i ett og samme trekk. Det kan skje hvis konge og tårn står i utgangsstillingen, og det ikke er noen brikke mellom dem.

Kongen flyttes da to felt mot tårnet, og tårnet plasseres på nærmeste felt på den andre siden av kongen.

Rokade kan ikke utføres hvis kongen eller tårnet har vært flyttet tidligere, hvis kongen står i sjakk eller hvis kongen flyttes over et felt eller til et felt som er angrepet.

Rokaden bør utføres tidlig i spillet, i *åpningen*. Kanskje vil du spille åpningen slik:

1) Flytt først en sentrumsbonde frem 2) så en springer 3) så en løper 4) derpå rokade.

Sml. Rokadevarianten av Italiensk åpning:

- | | |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Sg1-f3 | Sb8-c6 |
| 3. Lf1-c4 | Lf8-c5 |
| 4. 0-0 (rokade) | Sg8-f6 |
| 5. Sb1-c3 | 0-0 (rokade) (5. trekk valgt av pedagogiske grunner - bedre er nok: 5. d2-d4 e5xd4) |

En dyktig sjakkspiller har gitt følgende råd for åpningsspillet: ”En god rekkefølge for utviklingen er denne: Først en sentrumsbonde, så én eller begge springerne, så den andre sentrumsbonden, så én eller begge løperne, så rokade, og helt til slutt de ”tunge” offiserene (som er tårn og dronning).” (Øystein Sande: ”Sunt åpningsspill” – Norges Sjakkforbunds Ungdom 1980).

Slik utføres ”*en passant*”:

Hvis en bonde går to felt frem, for eksempel c2-c4 og da blir stående ved siden av en av motspillerens bønder som står på d4, (eller b4), kan motspillerens bonde slå den.

Motspillerens bonde plasseres da på c3. Dette trekket kalles for ”en passant” (uttales ”ang passang”) og må foretas i første trekk etter at bonden går to felt frem.

Og nå kan du spille virkelig sjakk!

Lærebøker i sjakk:

Nå kan du så mye at det vil være nyttig for deg å ha en begynnerbok i sjakk og lese litt i den. Det finnes mange slike, og kanskje har dere allerede en hjemme. Hvis ikke, så vil vi i Sjakkpedagogisk forum foreslå at dere vurderer ”Sjakkskolen 1” av Øystein Brekke. Det finnes for øvrig et stort utvalg av sjakkbøker i handelen, bl.a. hos www.sjakkbutikken.no