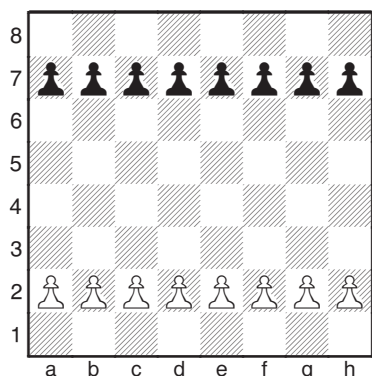


# Spillevarianter og øvelser

## Sjakk – steg for steg

### Førstemann over

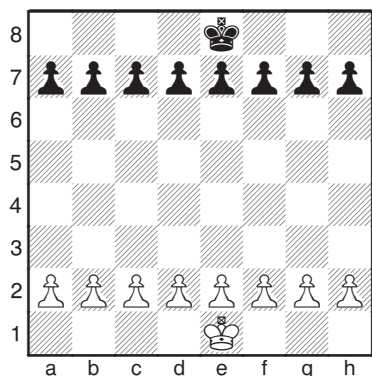
Når man skal spille «Førstemann over», stiller man opp brikkene slik som dette:



Hvit begynner, akkurat som i vanlig sjakk. Etterpå gjør svart og hvit annethvert trekk. Den som først får en bonde over til den andre siden av brettet, vinner. Altså vinner hvit om en bonde kommer seg over til åttenderaden, mens svart vinner om en bonde kommer seg over til førsteraden. Bøndene går akkurat som i vanlig sjakk, men «en passant»-regelen benyttes ikke.

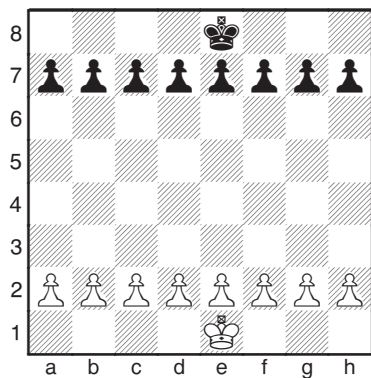
### Førstemann over med kongene på brettet

Når man skal spille «Førstemann over med kongene på brettet», stiller man opp følgende stilling:



Den som kommer først over til den andre siden av brettet med en bonde eller kongen, eller tar motstanderens konge, vinner.

## Bondesjakk



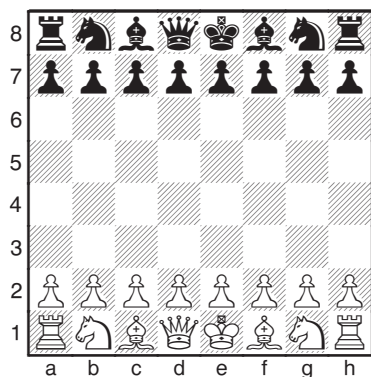
I bondesjakk stiller man opp brikkene på samme måte som når man spiller «Førstemann over med kongene på brettet», men man vinner kun ved å ta motstanderens konge. Om en bonde kommer over til den siste raden, forvandles den til et tårn.

### Bondesjakk med flere brikker

Spilles akkurat som bondesjakk, men spillerne har i tillegg hver sin løper og/eller springer i utgangsstillingen. Etter hvert som barna blir bedre kan man legge til flere brikker.

### Ta kongen

Når man spiller «Ta kongen» stiller man opp utgangsstillingen for et sjakkparti:



Alle de vanlige sjakkreglene gjelder, men man vinner ikke ved å sette sjakk matt, kun ved å ta motstanderens konge.

### Vanlig sjakk

I vanlig sjakk får man ikke ta motstanderens konge, og partiet avgjøres ved sjakk matt.

# Organisering av sjakkspillingen

## Frie partier

Barna velger motstandere selv.

## Oppsatte partier

Instruktøren bestemmer hvem som skal spille mot hverandre. Etter partiet melder barna resultatet til instruktøren, og denne parer barna sammen på nytt.

## Tom og Jerry (vinnere og tapere)

Instruktøren parer barna sammen. De som vinner sine partier blir Tom, og de som taper sine partier blir Jerry. (Her kan man finne på hva som helst, som Bill og Bull, Bu og Bæ eller lignende.) Instruktøren spør hvem som ble Tom. Vinnerne rekker opp hånda, og instruktøren parer dem sammen. Så spør instruktøren hvem som ble Jerry, og parer dem sammen. Finessen med denne omskrivingen er at man unngår å vektlegge konkurransesituasjonen med vinnere og tapere.

## Berger-turnering

I en berger-turnering skal alle deltagerne i turneringen møte hverandre. Fire deltagere tilsvarer dermed tre runder, seks deltagere tilsvarer fem runder og så videre. Denne spilleformen benyttes ved både nybegynnerturneringer og i verdenseliten.

Når man skal spille en berger-turnering benytter man en forhåndstrykt berger-tabell, hvor man skriver inn navnet på deltagerne. Berger-tabellen bestemmer så hvem som skal møte hverandre i de forskjellige rundene, og sørger for en så jevn fordeling som mulig når det gjelder partier med hvit og svart. Det mest vanlige når man trener sjakk er at man deler inn barna i grupper på fire og fire, slik at de spiller tre runder sjakk i treningen. Man kan likevel også ha en berger-turnering med alle barna i gruppen. Den går da over hele terminen.

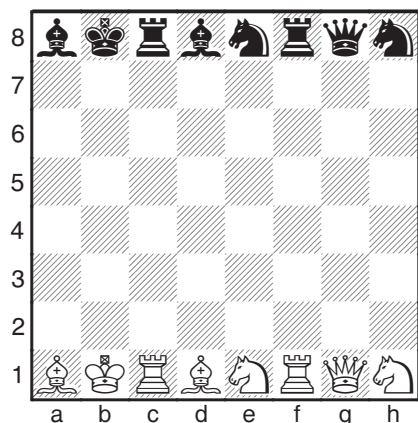
Det kan være lurt å kopiere opp flere ark med den berger-tabellen man benytter seg mest av, slik at man alltid har en tabell tilgjengelig.

# Sjakkøvelser

## Spilleøvelser i permen

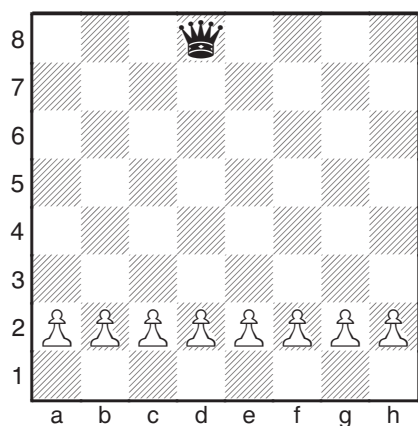
I denne permen finnes det en rekke ulike spilleøvelser. Målet med øvelsene er at barna skal lære seg brikkene og deres egenart å kjenne i en forenklet situasjon, sammenlignet med et vanlig sjakkparti. Følgende spilleøvelser inngår:

### Rot i rekkene



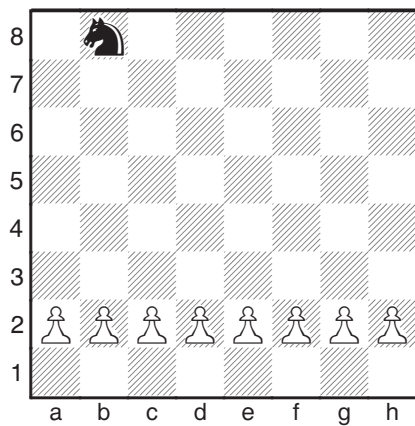
I denne øvelsen utfører hvit og svart annethvert trekk. Det gjelder å flytte brikkene slik at de blir stående som i utgangsstillingen for et parti. Man får ikke slå noen av motstanderens brikker. Den som først kommer frem til utgangsstillingen, vinner.

### Dronning mot åtte bønder



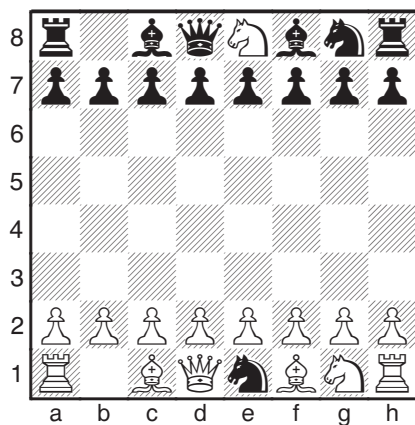
Hvit begynner. Om hvit får en bonde over til åttenderaden, eller tar den svarte dronningen, vinner hvit. Svart vinner om svarts dronning tar alle de hvite bøndene. Alle spiller én gang med hvit og én gang med svart. Ved beste spill skal dronningen vinne. Når barna er gode nok til å innse dette, er det på tide å gå videre med et annet spill.

### Springer mot åtte bønder



Hvit får 1 poeng for hver bonde som kommer over til den andre siden av brettet. Den svarte springeren forsøker å ta så mange som mulig av dem. Barna spiller én gang med hvit og én gang med svart. Til slutt sammenligner man hvem som fikk flest bønder over til den andre siden av brettet.

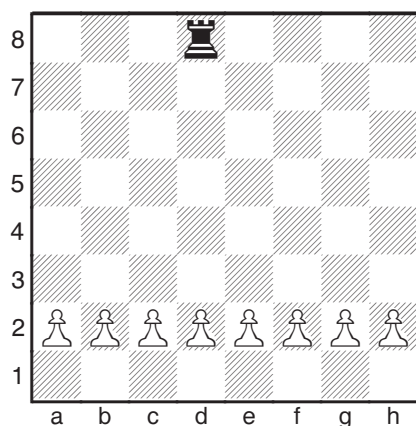
### Springeren spiser



Hvit og svart utfører annethvert trekk. Hvit får kun lov til å flytte springeren på e8 og svart får kun lov til å flytte springeren på e1. Hvem blir førstemann til å ta alle motstanderens brikker (brikkene på syvende- og åttenderaden for hvit og på første- og andreraden for svart)?

## Ekstra spilleøvelser

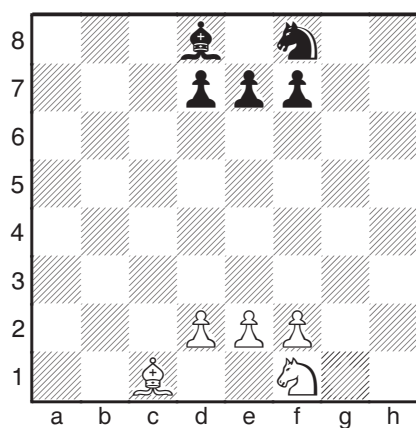
### Tårn mot åtte bønder



Hvit begynner. Om hvit får en bonde over til åttenderaden eller tar det svarte tårnet, vinner hvit. Om svarts tårn tar alle de hvite bøndene, vinner svart. Ved godt spill skal bøndene vinne. Dette kan man løse ved at spillerne spiller én gang med hvit og én gang med svart hver, og konkurrere i hvem som får flest bønder over til den andre siden av brettet. Om instruktøren spiller mot et barn, kan han eller hun la barnet spille øvelsen «Dronning mot åtte bønder», hvor barnet er dronningen, og videre «Tårn mot åtte bønder», hvor barnet er bøndene. Slik lærer barnet seg prinsippet om at bøndene skal gardere hverandre ved å danne en kjede, og har også gode sjanser til å vinne begge partiene.

### Vinneren tar alt

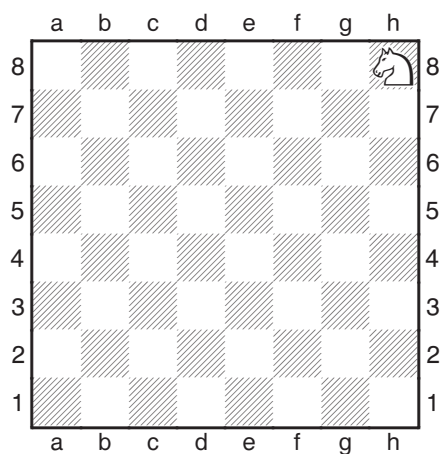
En god måte å trene nybegynnere i hvordan brikkene går er å la dem spille et parti hvor den som tar alle motstanderens brikker, vinner. Man kan da stille opp en symmetrisk stilling med et begrenset antall brikker, for eksempel denne stillingen:



## Ekstra sjakkøvelser

### Hesteproblem

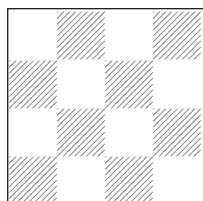
Hvor mange ganger må hesten flytte for å nå ruten a1?



(Svar: Seks ganger.)

### Kvadrater i massevis

På hvor mange forskjellige måter kan du plassere ut et kvadrat med fire-ruterslange sider på et vanlig sjakkbrett? (Tips: La gjerne barna klippe ut et ark som tilsvarer 4x4 ruter på sjakkbrettet, som de så kan legge ut på sjakkbrettet.)

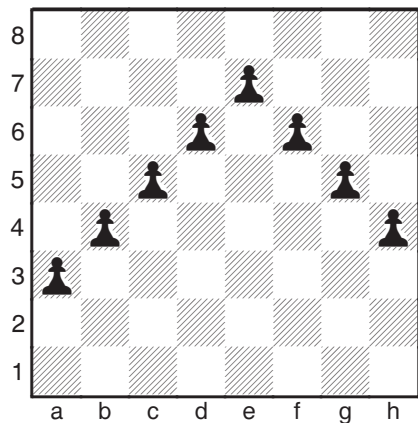


(Svar: 25 forskjellige måter.)

### Forsiktige bønder

Plasser åtte svarte bønder på brettet. Hvordan skal du plassere dem for at så mange som mulig skal være garderte/beskyttede?

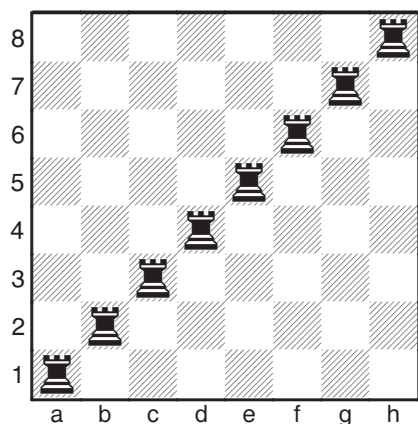
(Svar: Lag en kjede av bøndene, hvor en enkelt bonde garderer i bunn. Slik som dette, for eksempel:)



### Tårn som tar plass

Plasser svarte tårn på brettet. Ingen tårn skal kunne ta hverandre. Hvor mange tårn kan du plassere på brettet?

(Svar: Åtte stykker, for eksempel slik som dette:)

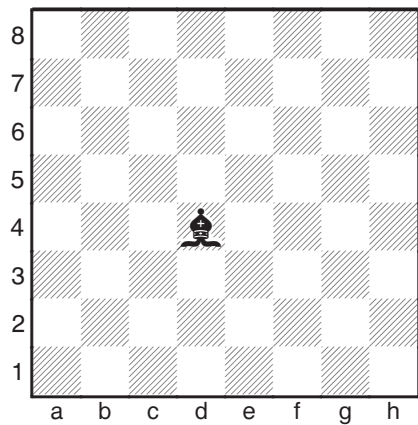


### Løpergåte

Kan du plassere en løper på brettet, slik at den kan gå til nøyaktig 13 forskjellige ruter?

(Svar: Løperen skal plasseres på en av de fire sentrumsrutene, for eksempel slik som dette:)





### Springerutfordring

Plasser springeren slik at den kan gå til så få ruter som mulig.

(Svar: Plasser springeren i en av hjørnerutene. Da kan den kun gå til to ruter.)