

Øystein Brekke

# Sjakkskolen

## Løsningshefte

med tips for sjakklærere

2. utgave

*[www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no)*

Sjakkskolen 1 – Løsningshefte  
av Øystein Brekke  
2. utgave, september 2009  
1. utgave utkom i september 2005  
Optrykk 2016

© Norsk Sjakkforlag, Øystein Brekke,  
Hauges gate 84 A, 3019 Drammen  
Tlf. 32 82 10 64  
[www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no)

ISBN 978-82-90779-07-3

Forfatteren Øystein Brekke har 40 år erfaring med sjakkopplæring for både barn og voksne fra nybegynnere og oppover.

Lærebøkene hans "Spill sjakk" 1 og 2 på NKS-Forlaget i 1981 og 1983 var de ledende i Norge fram til begge ble utsolgt fra forlaget en gang på 90-tallet. Læreopplegget "Spill sjakk" ble laget i en tid da nybegynnerne i sjakk gjerne var 10-12-åring, mens det i dag oftere er 6-8-åring som starter med sjakk.

Øystein Brekke har en mangesidig bakgrunn i norsk sjakkliv og var redaktør av Norsk Sjakkblad allerede som 18-åring fra 1975 og senere generalsekretær i Norges Sjakkforbund og Norges Sjakkforbunds Ungdom (nåværende Ungdommens Sjakkforbund) fra 1982 til 88. Han har arrangert mange større sjakkturneringer og er selv Internasjonal dommer i Verdenssjakkforbundet FIDE siden 1980.

Fra 2005 har han på heltid drevet firmaet Norsk Sjakkforlag med lokaler sentralt i Drammen og med hovedvirksomhetene [www.sjakkbutikken.no](http://www.sjakkbutikken.no) og [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no) i tillegg til noen bokutgivelser.

## God sjakklæring!

Spillereglene i sjakk kan alle lære på et par timer, men sjakk blir en mye større glede for den som trinn for trinn får bygget opp ferdigheter og en viss sammenhengende forståelse av spillet. Dette er planen med "Sjakkskolen" 1, 2 og 3. Vi vil tilby alle gleden av å lære sjakk på en systematisk og grundig måte.

Du som leder et kurs med "Sjakkskolen", behøver ikke selv å kunne sjakk når du starter. Du kan lære sammen med barna og hele tiden ligge et skritt eller to foran. Det som er viktig, er selvfølgelig at du behandler elevene på en bra måte. All sjakkerfaring hos deg eller noen som bistår, har naturligvis også stor verdi. Å få engasjert en sjakktrener vil være ekstra verdifullt og inspirerende.

Jeg skriver stadig "barna" og har tenkt på barn i alderen 7 – 12 år som en hovedmålgruppe for "Sjakkskolen". Men sjakk er selvfølgelig noe som alle kan lære og vil ha utbytte av uansett alder, enten i et kurs eller individuelt.

Dette løsningsheftet inneholder noen tips om sjakkundervisning og opplegget i en sjakkgruppe. Mer slikt stoff finner du alltid på nettsiden [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no). Der legger vi også ut noen ekstraoppgaver til forskjellige nivåer. Det er selvfølgelig forbudt å kopiere opp materiale fra læreboka til elevene i stedet for at de har hvert sitt eksemplar. Men ta gjerne med et par kopier av oppgavene i tilfelle noen glemmer igjen boka hjemme.

Elevene kan kvalifisere seg til et fint Diplom når de har kommet gjennom "Sjakkskolen 1". Se et eget avsnitt om diplommet her i løsningsheftet.

Fordi sjakk er morsomt å lære, er jeg overbevist om at du får en hyggelig oppgave som leder, lærer, instruktør, trener og elev. Tvi tvi, og jeg hører gjerne fra deg med synspunkter og spørsmål.

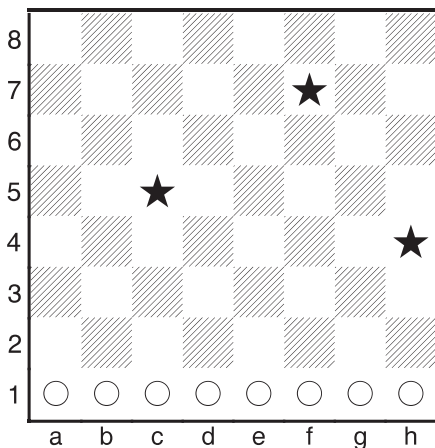
*Øystein Brekke*  
[oystein@sjakkbutikken.no](mailto:oystein@sjakkbutikken.no)

# Løsninger og kommentarer

## Kapittel 1: Brettet og brikkene

Mange vil mene at de allerede "kan sjakk" (reglene). Erfaringsmessig er det ofte en sannhet med modifikasjoner, og det er dessuten viktig at vi bygger opp kunnskaper og forståelse fra bunnen. For noen vil de første kapitlene være svært enkle, men disse elevene har ikke vondt av å være med litt på prosessen. Du kan gjerne organisere slik at noen av "ekspertene" kan hjelpe de sjakkferskeste elevene noe i starten.

### Treningsspørsmål 1 og 2:



### Treningsspørsmål 3:

Løperen kan gjøre 9 forskjellige trekk (til de fargede feltene)

### Treningsspørsmål 4:

Dronningen dekker hele 27 felter når den står midt på et åpent brett, som her.

Det er ikke så farlig med disse tallene, men de forteller noe om hvor sterke og verdifulle de forskjellige brikkene er.

### Treningsspørsmål 5:

Springeren dekker 8 felter når den står på c3. Dette gjelder for alle de 16 midterste feltene på brettet!

Sett gjerne åtte svarte bønder opp på brettet eller demonstrasjonsbrettet, så alle tydelig kan se mønsteret som blir dannet av de åtte mulige springertrekkene.

### Treningsspørsmål 6:

Springeren på a8 dekker bare to felter. Allerede når de spiller de første treningspartiene sine, er det bra å minne elevene på hvor bra det er å flytte springeren mot midten i forhold til mot kanten.

### Øvingsoppgavene 1 og 2

er nettopp noe å øve på! La gjerne to og to sitte sammen og prøv seg på oppgavene annenhver gang.

Det å bli fortrolig med springertrekkene bør dere jobbe med til det sitter, eventuelt litt neste gang for dem som var usikre.

Hvis noen blir flinke på dette raskt, kan de om du vil ta tida på hverandre, for eksempel å flytte en springer fra a1 til h1, deretter til h8 og a8 og tilbake til a1.

### Treningsspørsmål 7:

Nei, dronningen har ikke noe sted å unnslippe.

### Treningsspørsmål 8:

Svart kan velge mellom fem bondetrekk (ett med c-bonden, to med d-bonden og to med g-bonden).

### Treningsspørsmål 9:

Svart kan velge mellom tre trekk (til d7 eller f8 eller slå løperen på d8).

## Kapittel 2: Sjakk og sjakk matt!

"Sjakk matt" er et abstrakt begrep som vi rett og slett vil lære elevene å "se"!

Merk de tre måtene å redde seg unna en sjakk på. Bruk disse som spørsmål når dere arbeider med sjakk matt framover eller noen lurer på om det er matt! Øvingsoppgavene fra side 20 er viktige holddepunkter i første del av læreboka.

### Øvingsoppgaver 2:

Studér samarbeidet mellom flere brikker i hver oppgave. Få svar på hvilke brikker som setter matt sammen!

*Oppgave 1:* Kryss på d8 (tårn)

*Oppgave 2:* Kryss på d8! (dronning)

*Oppgave 3:* Kryss på c8 (dronning)

*Oppgave 4:* Kryss på g7 (dronning)

*Oppgave 5:* Kryss på h6 (springer)

*Oppgave 6:* Kryss på h8 (dronning)

*Oppgave 7:* Kryss på d4 (løper)

*Oppgave 8:* Kryss på f8 (dronning)

Den siste var en smarting siden løperen gjør jobben å dekke på feltet h7, godt samarbeid.

De fire oppgavene på side 22, der hvit redder seg fra å bli sjakk matt, er nye til denne andre utgaven av boka. De er ikke minst nyttige som påminnelse om hvilke tre måter vi har å redde oss ut av en sjakk på:

1. flytte kongen?
2. slå brikken som sjakker?
3. sette en brikke imellom?

Det gjelder å tenke gjennom HVILKEN av de tre måtene vi velger! Mange ferske spillere har en uvane med å straks ta i kongen for å flytte den, når han eller hun blir satt sjakk. Rørt brikke må flyttes, men det å flytte kongen er ofte siste utvei, noe vi i et flertall tilfeller heller prøver å unngå!

*Oppgave 9:* Kryss på f1 (løperen går imellom, er forsvart av kongen!)

*Oppgave 10:* Kryss på g2 (kongen går trygt dit). Hvit kan også sette løperen på f1, men det er ikke så bra, for da kan svart flytte løperen til h3 og sette matt med tårn slår f1 i neste trekk!

*Oppgave 11:* Kryss på b1 (springeren slår tårnet!) Ja, hvit redder seg også ved å sette løperen mellom på f1, men det beste trekket er selvfølgelig å slå tårnet. I sjakk gjelder det å tenke både forsvar og angrep!

*Oppgave 12:* Kryss på d1 (tårnet går dit) Et smart trekk, for nå forsvarer tårnene hverandre. De fleste

ville nok kjapt slå tårnet på b1 med sitt eget på a1, men da slår svart tilbake med det andre tårnet, og så har ikke hvit noe forsvar som holder. Lærerikt!

Spør gjerne om hva feltet heter ("gateadressen") der vi setter matt selv om elevene foreløpig bare setter et kryss som løsning i boka. For grupper / elever fra 10-årsalderen og oppover vil vi naturlig gjerne bruke feltnavnene hele veien. Vi lærer "sjakknotasjon" i kapittel 8 og venter såpass lenge med det av hensyn til mindre barn.

## Kapittel 3: Slå brikker når det lønner seg

### Treningsspørsmål 10:

Riktig er springeren på d7.

Den kan hvit slå uten fare.

Derimot er det ikke noe å vinne på å slå tårnet på a4, for det er dekket av bonden på b5 som slår tilbake.

Å slå bonden på f4 er en tabbe fordi svart slår tilbake med tårnet!

Gå nøye gjennom dette eksempelet før dere behandler brikkenes verdi og deretter øvingsoppgavene!

### Treningsspørsmål 11:

En dronning er vanligvis mest verdt:

Cirka 9½ bonde. Et tårn og en løper er verdt 5 + 3 = cirka 8 bønder.

### Øvingsoppgaver 3:

*Oppgave 1:* Det lønner seg at løperen slår tårnet på b8. Bonden på a3 og springeren er også uten forsvar, men de er ikke like verdifulle!

*Oppgave 2:* Her lønner det seg best at løperen slår springeren på f4, for nå er tårnet på b8 dekket. Ved å slå springeren vinner du verdien av tre bønder. Ved å slå tårnet vinner du "fem bønder", men mister tre av dem igjen når tårnet slår hvits løper, og så har hvit vunnet bare cirka "to bønder".

**Oppgave 3:** Her lønner det seg at springeren slår bonden på f6. Det er veldig smart, for da blir kongen sjakk og må flyttes (best til f8), og så kan springeren også slå tårnet på e8. Selv om den da blir slått tilbake, så har hvit vunnet mye!

**Oppgave 4:** Her lønner det seg at dronningen slår tårnet på b4, for det er ikke dekket!

Derimot er svarts løper på d7 dekket av springeren på b8, og springeren er dekket av tårnet!

Det er også mulig å slå bonden på h6, men det lønner seg bedre å vinne et tårn enn en bonde.

*Hvis du har funnet et godt trekk, gjelder det å lete etter et enda bedre!*

*(Et godt råd å minne om)*

## Kapittel 4: Forvandling og en passant

### Treningsspørsmål 12:

Det lønner seg å gå rett fram og ta dronning. Dronningen er den mest verdifulle brikken, og på g8 blir den ikke slått!

Hvis hvit slår på f8, så blir den nye brikken derimot straks slått av svarts glupske tårn på c8. Da vinner nok svart!

### Øvingsoppgaver 4:

**Oppgave 1:** Dronning eller tårn på e8, som begge deler straks setter matt!

**Oppgave 2:** Dronning på b8, etter at bonden slår tårnet. (Da vinner hvit etterhvert. Mattsettingen lærer vi i kapittel 9.)

**Oppgave 3:** Dronning på e8. Hvis hvit i stedet slår på d8 eller f8, blir den nye brikken straks slått.

**Oppgave 4:** Springer på f8! *Matt* i samarbeid med tårnet på g1 som dekker alle feltene i g-linja. Derimot var det ikke bra å ta dronning på f8 eller c8, for i begge tilfeller setter *svart* matt!

Hvordan? Ja, med... Da1±!

**Oppgave 5:** Dronning på a8. Hvis hvit i stedet slår

på f8 og tar dronning, slår svart tilbake med tårnet og dekker a8. Da vinner svart. Hvit *kan* gå til e8 og ta en dronning, Svart må slå den med løperen, og så kan hvit ta en dronning på a8 etterpå, men svart har mange brikker. Hvit vinner mye lettere ved å ta dronning på a8 med det samme og beholde den sterke bonden på e7 også, som kan bli enda en dronning.

**Oppgave 6:** Dette er en luring, og svaret er: Springer på f8! Et kjempetrekk som gjør at hvit sjakker svarts konge og samtidig truer svarts dronning på e6. Kongen må flyttes, og så tar hvit dronningen og kan klare å vinne partiet ved å få en ny bonde fram til ... dronning!

Merk at hvis hvit bare tar en dronning på f8 "uten å tenke seg om", så går det galt! Oppgave: Hvordan setter svart matt i ett trekk? (Jo, med dronningen til e1!)

### Treningsspørsmål 13:

Hvit kan da slå bonden "i forbifarten". Da fjerner vi den svarte bonden og setter den hvite på f6!

## Kapittel 5: Kort og lang rokade

For de to treningsoppgavene 14 og 15 gjelder det altså at kongen ikke er flyttet tidligere i partiet. Vi kunne med fordel tilføyd at ingen tårn er flyttet mer enn maksimum én gang!

### Treningsspørsmål 14:

1) Nei, hvit kan ikke gjøre kort rokade.

Feltet g1 er angrepet av den svarte løperen på b6, og det er ikke lov å rokere inn i en sjakk.

2) Ja, hvit kan gjøre lang rokade.

Det gjør ikke noe at svarts løper truer b1, for det er bare tårnet som krysser dette feltet.

3) Ja, svart kan rokere kort, for ingen av feltene som kongen går på, er truet.

4) Nei, svart kan ikke rokere langt, for hvits løper på h4 angriper d8, og kongen har ikke lov til å gå gjennom en sjakk!

Treningsspørsmål 15:

- 1) Nei, hvit kan ikke gjøre kort rokade. Feltet f1 er angrepet av løperen på a6, og det er ikke lov å rokere "gjennom en sjakk" (over et felt som er truet).
- 2) Ja, hvit har lov til å gjøre lang rokade. Det gjør ingenting at tårnet på a1 er truet (av løperen).
- 3) Ja, svart har lov til å rokere kort. Alt er i orden.
- 4) Nei, svart har ikke lov til å rokere langt. Tårnet på b8 har flyttet fra a8!

Øvingsoppgaver 5:

Studér også her samarbeidet mellom flere brikker i hver oppgave. Få svar på hvilke brikker som setter matt sammen!

- Oppgave 1: Kryss på h6 (tårnet går)  
 Oppgave 2: Kryss på g2 (dronning)  
 Oppgave 3: Kryss på f3 (springer)  
 Oppgave 4: Kryss på h1 (dronning)

Når vi har lært rokade, er det viktig å ta den skikkelig i bruk i spillet! I ukene framover – gjerne på resten av kurset – foreslår jeg at elevene får et ekstra poeng på barometeret (se det viktige punkt 3 under "Noen tips til sjakklæreren!") for hvert eneste parti som de spiller der de gjør rokade!

## Kapittel 6: Matt med to tårn

Dette kapitlet er den første og viktige treningen i å få brikker til å arbeide aktivt sammen og derfor viktig å beherske, rett og slett! Når de to tårnene samarbeider, kan ikke motstanderen hindre sjakk matt. "Jeg sperrer, så sjakker du. Nå sperrer du, så sjakker jeg."

Øvingsoppgaver 6:

I alle oppgavene unntatt nummer 1 lar vi elevene finne planen og trekkene etter det første. Det kan gjerne skje ved at elevene setter opp og spiller mot hverandre, og så går dere gjennom sammen etterpå.

Gi gjerne en liten ekstraoppgave: Hvor mange trekk bruker du som hvit for å sette sjakk matt?

*Oppgave 1:* Kryss på a8. Hvit flytter tårn dit med matt på direkten. Sperretårnet var på plass alt! (1 trekk)

*Oppgave 2:* Kryss på a7 eller c7, begge deler like bra. Vi må sette opp sperretårnet først, så kommer sjakketårnet (det andre av de to) og mattr straks. (2 trekk)

*Oppgave 3:* Kryss på a6 eller c6, begge deler like bra. Igjen må vi sette opp en sperretårn først, så sjakker det andre tårnet på sjuenderaden (a7 eller c7) i neste trekk, og deretter igjen mattr det første sperretårnet på a8 eller c8. Fint samarbeid! (3 trekk)

*Oppgave 4:* Her er det flere gode trekk å gjøre for tårnet på g3! Det viktige er at vi lar sperretårnet stå på a7.

Hvit kan sette matt i neste trekk ved først å flytte tårnet fra g3 til b3 eller c3, men det blir også matt i neste trekk ved å flytte det samme tårnet til et felt i g-linja (bare ikke rett i slag på g8). Da må svart flytte kongen til e8, og så mattr tårnet på g8! Det er også riktig løsning med tårnet til e3: Kongen må gå til g8, og så er det matt på e8! (2 trekk)

*Oppgave 5:* Kryss på a6. Hvit setter opp et sperretårn, så må svart gå med kongen for eksempel til e7. Da kan hvit sjakke med det andre tårnet på g7, så kongen må ned på åttenderaden. Tårnet på g7 er nå sperretårn, men hvis kongen gikk til f8, må hvit nå først passe på tårnet sitt, for eksempel flytte det helt til b7, utenfor kongens rekkevidde! I neste trekk er hvit klar til å flytte tårnet fra a6 til a8 med sjakk matt! (4 trekk)

*Oppgave 6:* Denne stillingen bør først og fremst spilles som trening, med poeng til elevene på barometertabellen etter innsats, gode trekk og riktig plan.

Det første spørsmålet er hvilken kant det lønner seg å presse kongen mot. Ja, mot h-linja som kongen alt står nærmest.

Først må vi ... sperre! Da flytter vi et tårn til e2 eller e7. Så passer vi bare på at ikke kongen tar tårnet vårt og sjakker og sperrer til matt!

Eleven fortjener ekstra ros og poeng om hun klarer denne på ikke flere enn 7 trekk!

Seks trekk er raskeste løsning, med enten Te2 eller Te7, hvis svart spiller kongen til f6 i første trekk.

For eksempel: 1. Te2 Kf6 2. Ta3 Kf5 3. Tf3+ Kg4! (godt trekk, angriper tårnet) 4. Tf8! Kg5 5. Tg2+ Kh6 6. Th8♣.

## Kapittel 7: Remis er uavgjort spill

### Trenings spørsmål 15:

Kryss på g5. Vi sjakker kongen på nytt. Slik fortsetter vi i det uendelige uansett hvor den svarte kongen går mellom h3 og h8.

Hvis kongen slår tårnet, blir det remis med *patt*. Ellers blir det remis fordi den samme stillingen etterhvert oppstår for tredje gang. Det heter *trekkjentagelse*, og her blir det slik trekkjentagelse som vi kaller *evig sjakk*.

### Øvingsoppgaver 7:

*Oppgave 1:* Løperen går til c6 med sjakk og slår i neste trekk bonden på g2 før den rekker å bli dronning! Da har svart bare en springer og konge, og de klarer ikke å sette matt, remis!

*Oppgave 2:* Hvit slår tårnet på g5 med sjakk og slår i neste trekk bonden på d2 før den rekker å bli dronning.

*Oppgave 3:* Hvit må redde seg mot at svarts dronning setter matt på g2 eller h1. Det smarte redningstrekket – ikke så lett å se! – er å sjakke med dronningen på g6. Det er mulig fordi bonden på f7 er bundet: Den har ikke lov å slå på g6, for da stilles den svarte kongen i sjakk av løperen på c4. Når hvit har sjakket på g6, må svart gå med kongen til h8. Så sjakker dronningen igjen på h6, og kongen må gå tilbake til g8. Hvit sjakker igjen på g6, og slik kunne det fortsette, men nå blir antagelig spillerne enige om remis!

*Oppgave 4:* Denne vanskelige stillingen for hvit er jo nesten som det elegante pattofferet tidligere i kapitlet, men her har hvit også et tårn på d8.

Nå holder det ikke å ofre dronningen på g7. Når svart slår den, er det ikke patt, fordi hvit også har tårnet. Hvis hvit nå etterpå prøver å kvitte seg med tårnet også ved å sjakke for eksempel på g8, så passer svart på *ikke* å slå tårnet, men i stedet vandre med kongen oppover til e5.

Etter for eksempel 1.Dxg7+ Kxg7 2.Tg8+ Kf6 3. Tg6+ Ke5 4.Tg5+ kan svart dekke seg med Df5 og oppheve patten da kongen slipper ut til h2.

Den riktige løsningen er i stedet å sjakke først med tårnet på h8! Denne frekke karen må kongen slå, for ellers slår den bare dronningen på h3 i neste trekk. Etter 1. Th8+ Kxh8 2. Dxg7+ Kxg7 er hvit patt!

Noteringen av trekkene har ikke elevene lært ennå. Jeg bruker den her i løsningsheftet til klargjøring for sjakk læreren.

Ja, dette eksemplet er vanskelig. Poenget er at løsningen skal gi en a-ha-opplevelse av patt som smart redning.

## Kapittel 8: Å lese og skrive sjakktrekk

Ta gjerne noen kopier til elevene av noteringsskjemaet som står i boka. Eller dere kjøper en pakke med skjemaer så har dere tilstrekkelig framover. De leveres vanligvis med automatisk gjennomslag. Da blir det ett til treneren også!

### Øvingsoppgave 8:

Riktig notasjon av partiet blir:

1	e4	c6
2	d4	d5
3	Sc3	dxe4
4	Sxe4	Sd7
5	De2	Sgf6
6	Sd6♣	



Øvingsoppgaver 9:

Oppgave 1: Th8♣

Oppgave 2: Td8♣

Oppgave 3: Th2♣

Oppgave 4: Sg6♣

Oppgave 5: Th7♣

(Merk dette mattbildet, ekstra godt samarbeid.)

Oppgave 6: Th7♣

Oppgave 7: La6♣

Oppgave 8: Sg6♣ (binding)

Se i hver av løsningene på samarbeidet mellom brikkene som setter matte i v. Dette er det vi kaller *mattbilder*. Spør hvilke brikker som samarbeider om mattbildet!

## Kapittel 9: Matt med dronning

Hvit kan i siste eksempel sette matt med dronningen på fem forskjellige steder. De fem trekkene er: Da7♣, Db7♣, Dc8♣, Dd8♣ og De8♣.

Det er viktig at elevene ser disse trekkene selv før vi går videre.

Øvingsoppgaver 10:

Oppgave 1: Dg1♣

Oppgave 2: Dh1♣

Oppgave 3: Dc2!, og i neste trekk går kongen til f3, så er svart klar til å sette matt.

Oppgave 4: Dc4! er det logiske sperretrekket å begynne med. Hvis hvit da spiller Kf3, kan vi flytte dronningen nærmere med Dd4 som er metoden vi har brukt.

Fortsettelsen kunne bli:

1... Dc4 2. Kf3 Dd4 3. Kg3 De4 4. Kf2 Dd3 5. Kg2 De3 6. Kh2 Df3 7. Ke1 De2 8. Kh1 Kg5! (ikke Df2?? Patt) 9. Kg1 Kg4 10. Kh1 Kg3 11. Kg1 De1♣.

La det være nevnt at det også en grei metode å straks nærme seg med kongen når dronningen har avskåret motstanderens konge. Etter denne metoden kunne spillet fortsette for eksempel:

1... Dc4 2. Kf3 Kf5 3. Ke3 De4+ 4. Kd2 Df3! 5. Kc2 Ke4 6. Kd2 Dd3+! 7. Kc1 De2! 8. Kb1 Kd3 9. Ka1 Kc3 10. Kb1 Db2♣.

Sjakk læreren kan selv vurdere å vise begge me-

todene når vi har kommet så langt. Det er i alle fall viktig for læreren å kjenne til muligheten og godkjenne en slik fin løsning også.

Enda raskere kan svart sette matt fra denne stillingen ved å kombinere de to metodene, men antall trekk er ikke viktig...

## Kapittel 10: Dobbeltangrep og bindinger

Treningsspørsmål 16:

Svart truer å sette matt med Sg3♣ (binding av f2-bonden!).

Treningsspørsmål 17:

Hvit kan spille Dxf5+, for hvis bonden slår tilbake, spiller hvit også Txe7 og vinner klart. Svart må heller prøve å spille g6 (bonden truer dronningen og dekker springeren på h5), men hvit kan fortsette med å slå på e6 med dronning eller tårn og har skaffet seg et avgjørende overtak.

Øvingsoppgaver 11:

Oppgave 1: Te8+ (og etterpå Txc8)

Oppgave 2: Dh5+ (og etterpå Dxe8+)

Oppgave 3: Sc6 (angriper både løper og tårn)

Oppgave 4: Tg3. Vinner dronningen som er bundet fordi kongen står bak.

Svart må enten slå på g3 eller dekke dronningen med Te5, h6 eller Dg7 (fin trening å finne disse trekkene også, hvis dere har tid!). Hvit sikrer seg uansett et stort materielt overtak.

Oppgave 5: Lb5. Binder springeren på d7 og vinner den i neste trekk fordi svart ikke kan forsvare den.

Oppgave 6: Lb2. Dronningen blir bundet og går tapt fordi kongen står bak i diagonalen (skrålinja). Hvit vinner også materiell (tilbake) med 1. Dxf6 Txf6 2. Lb2, men etter 2... Sd7 3. g5 Kg7 blir det ikke nok til å vinne partiet.

*"Når du har funnet et godt trekk, så let etter et som er enda bedre."*

En god huskeregel i sjakk. (Gjelder selvfølgelig ikke hvis vi har funnet noe som avgjør med sjakk matt. Da må vi heller sjekke at det stemmer...!)

**Oppgave 7:** Tg3! Vinner dronningen som i oppgave 4. Det hjelper lite for svart at bonden på f4 dekker g3, for den er også bundet slik at hvis den slår på g3, så åpner den for at hvits løper på c1 slår dronningen!

**Oppgave 8:** f6+! Et kanontrekk som angriper både konge og dronning (dobbelangrep og gaffel). Så er problemet at det dukker opp nye gafler, nå med springeren, når svart slår den frekke bonden. På 1... Kxf6 følger 2. Sd5+!, og på 1... Dxf6 følger 2. Sh5+! Slik redder hvit en remis i denne stillingen fordi svarts dronning blir erobret på en slik elegant måte!

## Kapittel 11: Se opp for skolematten

### Treningsspørsmål 18:

Svart kunne hindre matten med:

3... d5 (selv om det mister en bonde)

3... De7

3... Df6

3... Sh6 (selv om springeren ikke liker seg så godt på kanten)

3... Ke7 (for å kunne gå til d6 når hvit slår på f7, men det er *ikke* bra å få kongen ut på brettet tidlig i spillet!)

3... g6 (ja, antagelig best)

### Treningsspørsmål 19:

Hvis hvit spiller 7. De3, kan svart spille Sxc2+ og vinne dronningen.

Hvis hvit spiller 7. Dd3, kan svart spille Lf5! og Sxc2+ i neste trekk.

På slutten av kapittel 11 har jeg formulert *tre regler for godt åpningsspill i sjakk*. De har en viss sammenheng med eksemplene med skolematt og er framfor alt ganske allmenngyldige. Vi kan ikke forvente at elevene lever mye opp til disse reglene så tidlig i læreprosessen, men ta dem fram noen ganger som hjelp til å forbedre spillet!

For litt større, erfarne, modne og motiverte elever kan reglene alt være til god nytte.

"Hvordan vi spiller godt og riktig" er en tilnærming som kommer etter hvert.

## Kapittel 12: Mange mattangrep

Disse oppgavene kan gjerne helt eller delvis brukes som ekstraoppgaver på slutten av kurset eller etterpå.

Jeg foreslår at du for eksempel bruker åtte av disse oppgavene som en "diplomprøve" der elevene skjerper seg litt ekstra for å klare diplommet. Se neste avsnitt!

Men oppgavene og temaene er nyttige, og dessuten morsomme, å arbeide med.

De siste oppgavene er med hensikt litt vanskelige, men samtidig er de en videreutvikling (forhåpentligvis gjenkjennelse) av tidligere erfaringer.

**Oppgave 1:** 1. Txa8+ (Lxa8 2. Txa8‡)

**Oppgave 2:** 1. Ta8+ (Lxa8 2. Tc8‡)

**Oppgave 3:** 1. Dxd8+ (Lxd8 2. Te8‡)

**Oppgave 4:** 1. Dh8+ (Lxh8 2. Txh8‡)

Matten hadde vi som øvingsoppgave 1 i kapittel 8.

**Oppgave 5:** 1. Dxd8+ (Dxd8 2. Te8+ Dxe8 3. Txe8‡)

**Oppgave 6:** 1. Te8+ (Txe8 2. Txe8‡).

**Oppgave 7:** 1. Te8+ (Txe8 2. Txe8‡).

**Oppgave 8:** 1. Lh6+ (Kg8 2. Te8‡).

**Oppgave 9:** 1. Dxf8+! (Kxf8 2. Lh6+ Kg8 3. Te8‡).

Oppgavene 7, 8 og 9 er som du ser i prinsippet samme stilling, med avslutningen først.

**Oppgave 10:** 1. Ta8+ Td8 2. Txd8‡. Tårnet på f7 kan ikke hjelpe til, for det er *bundet*.

**Oppgave 11:** 1. Dg8‡. Tårnet på g7 er *bundet* og kan derfor ikke redde svart.

**Oppgave 12:** 1. Dxd7+! (Sxd7 2. Sg6‡).

Sistetrekket løste vi tidligere i en øvingsoppgave i kapittel 8. Vi bygger opp noe av læringen slik.

**Oppgave 13:** 1. e8S‡!

**Oppgave 14:** 1. Dh7+! (1...Txh7 2.Txh7‡).

Ikke lett å se, men den samme matten fantes i kapittel 8.

**Oppgave 15:** 1. Dxd7+! (Txh7 2. Txg8‡).

Samme tema igjen.

**Oppgave 16:** 1. Dxd7+!! Kxd7 2. Th5+ (avgjørende *binding!*) Kg8 3. Th8‡.



## Om Sjakkskolens diplom

Instruktøren er gitt ansvar for å bedømme om og når eleven er kvalifisert for diplom etter fullført Sjakkskolen 1, når eleven også har tilegnet seg grunnleggende ferdigheter i sjakk, som det heter på diplommet. Det er rimelig å vente med diplom til hele boka i prinsippet er gjennomgått, altså innholdet i alle de 11 første kapitlene, og når eleven i hovedsak har disse ferdighetene inne. Vi skal ikke stille krav om å kunne alt perfekt.

Oppgavene i kapittel 12 kan benyttes som en "diplomtest" på slutten av boka. Jeg kan foreslå å bruke oppgavene på side 72 og 74 og at elevene får rimelig god tid til å løse disse. Vi legger forholdene til rette for å unngå rene hastverksfeil som er typisk både ved oppgaveløsning og sjakkspilling(!) ikke minst for de unge.

Jeg foreslår at eleven for eksempel skal klare minst seks av disse åtte oppgavene riktig for å ha kvalifisert seg til diplommet. Hvis noen har klart fem svar i stedet for seks, kan du gjerne jobbe med en av stillingene sammen med eleven, som da antagelig løser den likevel med litt tankehjelp fra din side.

De som ikke klarer dette, men kanskje ikke er så langt unna, kan du som særlig kompetent sjakkinstruktør tilrettelegge nye oppgaver for og eventuelt godkjenne, eller du kontakter undertegnede per epost eller telefon og får tilsendt nye oppgaver til slik bruk. De er i hovedsak bygget på de samme temaene.

## Når ”bør” barn starte med sjakk?

Mange fem- og seksåringer vil gjerne spille sjakk. De fleste kan lære sjakkreglene fra de er omtrent 5 ½ år, og det er morsomt å spille og morsomt å slå brikker – virkelig ”en lek med brikker”.

De fleste seksåringer er litt for urolige til å gjennomføre et sjakk-kurs og vanlige sjakktimer. De kan ikke riktig lese, og de har litt vanskeligheter med å forstå et begrep som sjakk matt.

*Det kan være aktuelt å starte eller alternere med andre former for ”nybegynnersjakk”, for eksempel **slåsjakk** der alle må slå en brikke hos motspilleren hvis de har muligheten, der vinneren er den som blir kvitt brikkene sine, eller **bondesjakk** med bare konge og seks bønder hver, der vinneren er den som først får en ny dronning. Mer om slike varianter på [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no).*

Hvis en instruktør skal gjennomføre et kurs alene, er den sikreste suksessen antagelig å invitere barn fra og med tredjeklasse (8-åringer) til kurset og eventuelt si at noen yngre ekstra interesserte kan få delta. Med en litt erfaren instruktør og eventuelt en annen voksen som blir med, kan vi normalt invitere med barn fra andreklasser (7-åringer) og oppover, men antagelig ikke flere enn 20 i en gruppe. Det er en ganske stor forskjell på hvordan en seksåring og en niåring opplever og får ”system” i hodet sitt på dette å spille sjakk.

Alt har selvfølgelig også å gjøre med instruktørens erfaring i å undervise og lede barn.

## SFO-sjakk på skolen?

Oppslutningen om et sjakktilbud på SFO (Skolens fritidsordning) er ofte kjempestor. Foreldrene setter også pris på at barna får lære noe konkret og positivt. Kurset blir holdt i et rom på skolen utenom selve SFO og starter en liten stund etter selve skoledagen. Da passer det fint å få tilbud om et kurs i sjakk. Kanskje kan også barn fra andre skoler i nærheten, uten et slikt tilbud, inviteres til å delta. Om aldersgrupper, se forrige avsnitt.

Kursavgiften bør inkludere både lærebok, sjakkmateriell (hvis dette ikke finnes eller lett kan lånes), medlemsavgift i Ungdommens Sjakkforbund (dere har en klubb *eller* lager en klubb!) og et honorar til den som underviser.

## Noen tips til sjakk læreren (treneren)

Tipsene gjelder alle som arbeider i ledelsen av en gruppe der deltagerne skal lære sjakk.

1. Husk å få delt ut bøker og registrere deltagerne med navn, adresse og fødselsdato og ha orden på deltageravgiften.

Innmelding i Ungdommens Sjakkforbund er svært rimelig og anbefales. Se praktiske opplysninger på [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no) eller [www.sjakk.no](http://www.sjakk.no).

Registreringen er en oppgave som det er bra om en annen enn sjakk treneren kan ta seg av. Det er fint om vi har hatt en påmeldingsslipp med invitasjonen, så har vi allerede basisopplysningene.

2. Lær navnene til elevene så fort du kan. Gjør det du kan for at ingen føler seg glemt.

### 3. Sett alle deltagerne opp i en uhøytidelig "barometerturnering".

Dette er bare en stor tabell med alle navnene under hverandre og rutenett bortover, slik at en rute er ett poeng. Gi poeng (ved å fargelegge ruter bortover) for frammøte, for løsning av oppgaver og for ett eller to treningspartier hver gang. Du bestemmer og gir beskjed! Bruk gjerne tre poeng for en seier, to poeng for en remis og ett poeng for tapt parti. Sett opp skiftende og noenlunde jevnbyrdige motspillere! Poengsettingen er stas, men må gjøres litt rund og uhøytidelig også.

De unge vil helst spille mest mulig om poeng. Det hjelper ofte på motivasjonen at de får barometerpoeng for hver oppgave de har klart å løse!

### 4. Bruk et demonstrasjonsbrett til mye av selve undervisningen hvis du har minst ti-tolv elever i gruppa.

Med en liten gruppe kan dere sitte sammen rundt et bord ved læringen. Ellers er det under treningen viktig at to og to får sitte sammen og sette opp stillingene og løse oppgaver fra boka med egne brikker. Elevene skriver svarene sine på spørsmål og oppgaver inn i sitt eget eksemplar av læreboka.

### 5. Still mange spørsmål underveis i undervisningen.

Det bidrar til å engasjere elevene. Lær dem å rekke opp hånda før de svarer. Noen ganger kan de få barometerpoeng for å svare, gjerne til slutt poeng til alle som rekker opp hånda og er enige i løsningen!

### 6. Tilpass framdriften etter de reelle behovene.

Dere rekker ofte ikke å komme gjennom alt som dere tenkte. Det er ikke liv om å gjøre. La også gjerne elevene få litt "hjemmelekse" når det passer slik.

### 7. Lag gjerne en lagkamp på sjakkgruppa.

Det kan være et vanlig parti mellom to lag som sitter på hver sin side av et langbord. Lagene er noe som ligger an til å bli jevnt, for eksempel Nordbygda mot Sørbygda, jentene mot gutta eller bare "tilfeldig" satt opp av læreren: Springerlaget mot Kongelaget eller hva dere finner på.

8. Få med noen foreldre. Alt i invitasjonen til kurset nevner vi at foreldre er velkommen til å være med så mye som de har anledning til. De kan lære sjakk sammen med barna sine, og de kan gjerne gi en hjelpende hånd. En god idé er ellers å servere et glass saft og kanskje litt å bite i hver gang.

9. Gi elevene en sjakkturnering å se fram til mot slutten av eller etter dette første kurset, enten en turnering dere lager selv eller en turnering som dere reiser til. Sørg gjerne for at det blir en egen nybegynnergruppe. En annen god mulighet er lagkamp mot en annen barnesjakkgruppe i nærheten på noenlunde samme nivå.

10. Avslutt kurset med premieutdeling (for barometeret), "kos" og om mulig foreldrekaffe. Planlegg en oppfølging etter kurset, ikke bare en turneringsdeltagelse, men også spillekvelder og et fortsettelseskurs. Hvis dere ikke alt har en sjakkklubb, så få noen foreldre med i et lite styre. Da er vi i gang.

Mer om disse temaene vil i tur og orden finnes på sjakkskolens nettsider [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no)

## Eksempel på en kursplan

Et kurs holdes over akkurat så mange ganger som det passer. For de unge vil ideell varighet hver gang være enten en klokke time eller en time og et kvarter, maksimum halvannen time.

"Sjakkskolen 1" med tolv kapitler passer da naturlig til et opplegg over like mange uker. Men det vil ofte passe å starte med et noe kortere kurs enn tolv uker.

Her er et enkelt eksempel på en kursplan for åtte uker som vil passe fint fra etter skolens høstferie og fram mot jul, eller et vinterkurs før påske. Vi kommer her gjennom sju kapitler og lærer selve sjakkreglene. Vi kan kalle det "Nybegynnerkurs 1".

1	Påmelding, registrering og presentasjon. Utdeling av bøker, og skriv navnet ditt på side 1. Kapittel 1 i forhold til elevenes nivå.
2	Starte barometer. Lære navnene på elevene. Kapittel 2 (sjakk og matt), øvingsoppgaver fra side 20. Første treningsparti, hvis vi rekker.
3	Kort repetisjon av sjakk og matt. Kapittel 3 (slå brikker). Spille et parti.
4	Repetisjon av hva brikkene er verdt. Kapittel 4 (forvandling og en passant). Spille parti.
5	Kort repetisjon. Kapittel 5 (rokade). La to og to løse treningsspørsmålene eller noen øvingsoppgaver sammen. Nå kan vi spille en lagkamp, med ekstra poeng til alle som rokerer!
6	Kort repetisjon av rokade og viktigheten av den. Kapittel 6 (matt med to tårn).
7	Kapittel 7 (remis). Det er de siste sjakkreglene å lære, så nå kan vi spille helt ordentlig!
8	Øvingsoppgaver som barometerinnspurt. Utdeling av hyggelige små premier. Enkel servering og foreldre kaffe. (Velge et foreløpig styre?)

## Fortsettelsen

Sjakktilbudet bør selvfølgelig fortsette for elevene etter et slikt kurs. Ellers har de ivrige blitt litt lurt! I første omgang fortsetter sjakkgruppen og tar sikte på å komme gjennom hele boka. Det kan nå hete "Nybegynnerkurs 2". En turnering vil også være veldig stas. Dere lager noe selv, eller finer informasjon på terminlista til Ungdommens Sjakkforbund ([www.sjakk.no](http://www.sjakk.no)).

Derneft er det bare å gjøre seg klar til mer sjakkutvikling og spenning i "Sjakkskolen 2". Der blir det både kjente temaer og nye, og vi vil se på mer sammensatte sjakkproblemer, derunder planlegging av spillet.

I mellomtida finnes mer sjakkstoff, lærertips, informasjon og sjakklinker for både elever og ikke minst dere ledere på [www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no), og jeg tar gjerne imot innspill, erfaringer og ønsker til [oystein@sjakkbutikken.no](mailto:oystein@sjakkbutikken.no).



## **Nyttige kontakter**

**Norsk Sjakkforlag Sjakkskolen**  
Hauges gate 84 A, 3019 Drammen  
Tlf. 32 82 10 64, mobil 91 18 91 90  
[www.sjakkskolen.no](http://www.sjakkskolen.no)

**Norsk Sjakkforlag Sjakkbutikken**  
Hauges gate 84 A, 3019 Drammen  
Tlf 32 82 10 64, mobil 91 18 91 90  
[www.sjakkbutikken.no](http://www.sjakkbutikken.no)

**Ungdommens Sjakkforbund**  
Sandakerveien 24 D, 0473 Oslo  
Tlf. 22 15 12 41  
[www.sjakk.no](http://www.sjakk.no)

**Norges Sjakkforbund**  
Sandakerveien 24 D, 0473 Oslo  
Tlf. 22 15 12 41  
[www.sjakk.no](http://www.sjakk.no)