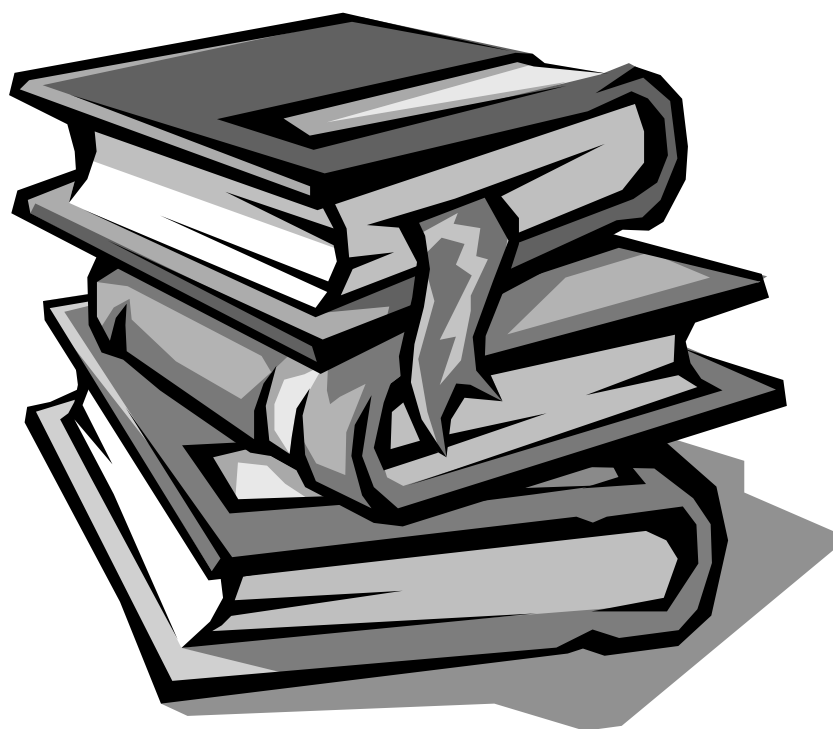


Skole Skak Lærerens Håndbog



Skole Skak Lærerens håndbog

Copyright © 17.05.2006 Dansk Skoleskak - Pædagogisk Udvalg 1. udgave

Indholdsfortegnelse

| | | |
|-----------------------|---|----|
| Skakskolen | | 3 |
| Grundlæggende regler | Generelt | 4 |
| Grundlæggende teknik | Generelt | 5 |
| Åbningsspillet i skak | Generelt | 6 |
| Taktik 1 | Generelt | 7 |
| Taktik 2 | Generelt | 8 |
| Strategi | Generelt | 9 |
| Slutspil | Generelt | 10 |
| Grundlæggende regler | Begyndelsen | 11 |
| Grundlæggende regler | Kongen | 12 |
| Grundlæggende regler | Dronningen | 13 |
| Grundlæggende regler | Tårnet | 14 |
| Grundlæggende regler | Løberen | 15 |
| Grundlæggende regler | Springeren | 16 |
| Grundlæggende regler | Bonden | 17 |
| Grundlæggende regler | Rokaden | 18 |
| Grundlæggende regler | Skak | 19 |
| Grundlæggende regler | Skakmat | 20 |
| Grundlæggende regler | Remis | 21 |
| Grundlæggende regler | Pat | 22 |
| Grundlæggende regler | Kontrolspørgsmål | 23 |
| Grundlæggende teknik | Skakmat (Konge og Dronning mod Konge) | 24 |
| Grundlæggende teknik | Skakmat (Konge og Tårn mod Konge) | 25 |
| Grundlæggende teknik | Tag en brik | 26 |
| Grundlæggende teknik | Overtal | 27 |
| Grundlæggende teknik | Tag en stærkere brik | 28 |
| Grundlæggende teknik | Beskyt det der trues | 29 |
| Grundlæggende teknik | Tru en brik | 30 |
| Grundlæggende teknik | Kontrolspørgsmål | 31 |
| Taktik 1 | Sikker binding | 32 |
| Taktik 1 | Usikker binding | 33 |
| Taktik 1 | Angrib den bundne brik | 34 |
| Taktik 1 | Krydsbinding | 35 |
| Taktik 1 | Kvalt Mat | 36 |
| Taktik 1 | Afledning/Overbelastning | 37 |
| Taktik 1 | Magnetoffer | 38 |
| Taktik 1 | Dobbeltangreb | 39 |
| Taktik 1 | Spærring | 40 |
| Taktik 1 | Gaffel | 41 |
| Slutspil | Slå eller gå? | 42 |
| Sjove opgaver | Placering af 8 dronninger på et skakbræt | 43 |
| Sjove opgaver | Springeren rundt | 44 |
| Sjove opgaver | Hvor mange dronninger skal der bruges, hvis du vil true samtlige felter på et skakbræt? | 45 |
| Sjove opgaver | Hvordan kan denne stilling opstå efter blot 4 træk? | 46 |

Skakskolen

Hvad er Skak?

Spørgsmålet kan besvares meget enkelt: Det er et spil, som spilles med 32 brikker på et bræt med 64 felter. skak er verdens ældste spil, og selvom reglerne har ændret sig noget i de seneste 500 år, så er dets ide og sjæl den samme, som da det opstod for 15 århundreder siden. Hvor dette skete, fortaber sig i historiens tåger, men eksperterne mener, at det stammer fra Indien omkring 6. årh. efter Kr. Herfra bredte det sig videre mod vest, og har optrådt i alle de store kulturer. Skak er et krigsspil med en rigdom af varianter og strategier. For at vinde kræves det, at man forstår strategierne og de mange taktiske muligheder, som opstår i ethvert skakparti. Man kan næsten føle en afhængighed af at søge efter den fulde forståelse af en åbningsvariant, at ville spille det perfekte parti, at finde den smukkeste kombination.

Men svaret forstår du først, når du selv har prøvet spillet.

Skakskolen har forsøgt at give et overblik over skakspillets mange facetter på denne hjemmeside. Vi har valgt at inddele materialet i 6 punkter . Så må vi se om tiden giver anledning til flere

God fornøjelse.

- 1 Grundlæggende regler
- 2 Grundlæggende teknik
- 3 Åbningsspillet i skak
- 4 Taktik 1
- 5 Taktik 2
- 6 Strategi
- 7 Slutspil

Grundlæggende regler:

Begyndt med punkt 1 og bevæg dig igennem. Det er vigtigt du har forstået de grundlæggende regler før du bevæger dig ind i de andre områder. Der er lavet kontrolspørgsmål i form af et opgavehæfte som en hjælp hertil.

1. Begyndelsen
2. Kongen
3. Dronningen
4. Tårnet
5. Løberen
6. Springereren
7. Bonden
8. Rokaden
9. Skak
10. Skakmat
11. Remis
12. Pat
13. Kontrolspørgsmål

Grundlæggende teknik:

Når du kender skakreglerne skal du lærer den grundlæggende teknik. Begyndt med punkt 1 og bevæg dig igennem. Det er vigtig du har forstået den grundlæggende regler før du bevæger dig ind i de andre områder. Der er lavet kontrolspørgsmål i form af et opgavehæfte som en hjælp hertil.

1. Skakmat (Konge og Dronning mod Konge)
2. Skakmat (Konge og Tårn mod Konge)
3. Tag en brik
4. Overtal
5. Tag en stærkere brik
6. Beskyt det der trues
7. Tru en brik
8. Kontrolspørgsmål

Åbningsspillet

Åbningsspillet er den fase af partiet , hvor man bringer sine brikker i spil - eller *udvikler* dem. Dette skal helst ske så hurtigt som muligt, det vil sige med så få træk som muligt.

Almengyldige regler

Vi kan opstille nogle almengyldige regler i åbningsspillet. Den sidste regel er vigtigst

Undgå træk, der ikke direkte eller indirekte bidrager til kontrol over centrum

Undgå træk, der ikke direkte eller indirekte bidrager til en harmonisk udvikling af officererne.

Undgå træk der svækker kongestillingen. Tværtom: få rokeret hurtigt

Undgå at bringe dronningen for tidlig i spil

Undgå at flytte samme officer flere gange i åbningen.

Tænk dig om!

Eksempler på hvordan man ikke spiller skak

Se eksempler på konkrete åbninger

Principperne for og ideerne bag 10 åbninger

Firespringerspil

Italiensk Parti

Spansk

Kongegambit

Fransk

Caro-kann

Siciliansk

Dronninggambit

Nimzoindisk

Kongeindisk

Tschigorin

Taktik 1:

Hvad du gør, når der er mulighed for at gøre noget. (Stille og forsvare sig mod trusler). Skakspillets direkte nærkampe f.eks. en gaffel. Kendskabet til kombinationsspillets grundelementer er derfor lige så nødvendigt for at overleve midtspillet, som elementære matsætninger for at udnytte materiel overvægt.

Dette afsnit indeholder stillingstyper, hvor der er **et** taktisk element i hver stilling/opgave.

1. Sikker binding
2. Usikker binding
3. Angrib den bundne brik
4. Krydsbinding
5. Kvalt Mat
6. Afledning/Ovebelastning
7. Magnetoffer
8. Dobbeltangreb
9. Spærring
10. Gaffel

Taktik 2:

Hvad du gør, når der er mulighed for at gøre noget. (Stille og forsvare sig mod trusler). Skakspillets direkte nærkampe f.eks. en gaffel. Kendskabet til kombinationsspillets grundelementer er derfor lige så nødvendigt for at overleve midtspillet, som elementære matsætninger for at udnytte materiel overvægt.

Dette afsnit indeholder stillingstyper, hvor der er **flere** taktiske elementer i hver stilling/opgave.

1. Magnettræk og Dobbeltangreb

Strategi

Hvad du gør når der ikke er noget specielt at gøre. Forbedring af egen stilling og forsøg på at svække modstanderens. De strategiske mål revideres gennem hele partiet ud fra modstanderens træk. Ved strategisk spil forstås langsigtet planlægning, der sigter på at opnå positionelle fordele f.eks. en god løber mod en dårlig løber. Det er normalt gunstige positioner der skaber forudsætningen for overrumplende kombinationer.

Positionelle træk forbedrer officerernes arbejdsmuligheder, ved at give dem større bevægelighed og kontrol med så mange felter som mulig. (ex. 2 tårne i samme linje).

Strategiens elementer:

1. Den åbne linie
2. 7. række
3. 8. række
4. Horrwitz-løberne
5. Svage bønder

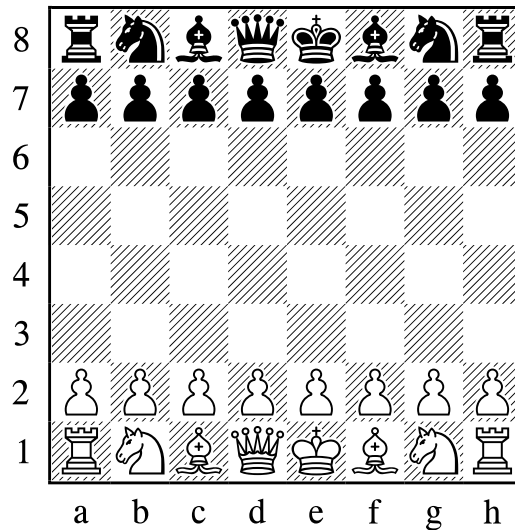
Slutspil:

Når der er få brikker tilbage.

1. Konge og bonde mod konge (Når hvid altid vinder)
2. Konge og bonde mod konge (Når sort altid holder remis)
3. Konge og bonde mod konge (Når sort altid holder remis) – Randbonden
4. Konge og bonde mod konge (Når sort altid holder remis) - Randbonden
5. Slå eller gå?
6. Konge, Løber, Bonde mod Konge
7. Tårn mod springer

Grundlæggende regler

1. Begyndelsen.

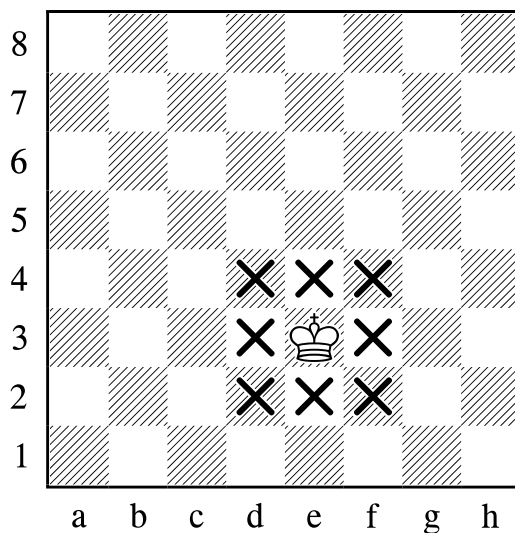


Der skal to til et spil skak. De benævnes hvid og sort. Hver af dem råder over 16 brikker. 1 konge,, 1 dronning, 2 tårne, 2 springere, 2 løbere og 8 bønder. De brikker der ikke er bønder kaldes samlet for officererne. Brikkerne skal i begyndelsen stå som diagramstillingen viser. Fra venstre tårnet, springeren, løberen, dronningen, kongen, løberen, springeren og tårnet. Hvid trækker altid først. Herefter skiftes man til at trække. Skakbrættet består af 8 rækker og 8 linjer, der tilsammen danner de 64 felter. 32 hvide felter og 32 sorte felter.

Læg mærke til følgende:

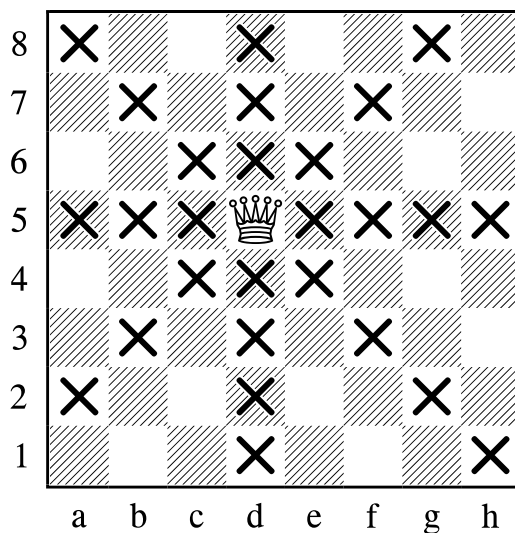
- 1) at officererne står på 1. og 8. række, mens bønderne står på 2. og 7. række.
- 2) at højre hjørne på skakbrættet SKAL være HVIDT.
- 3) at hvid dronning står på hvidt felt og sort dronning på sort felt.

Grundlæggende regler 2. Kongen.



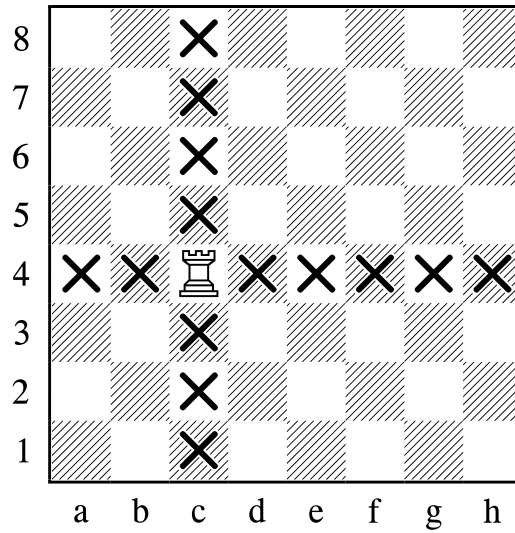
Kongen er ikke skakspillets stærkeste brik, men den er i hvert fald den vigtigste. Det er den spillet drejer sig om. Vinder man kongen er spillet færdig. Det kaldes at sætte den SKAKMAT eller bare MAT. Kongens gangart er enkel. Den går et felt i hvad retning, man måtte ønske. Frem, tilbage, til siden eller diagonalt. I diagramstillingen kan du se mulighederne.

Grundlæggende regler 3. Dronningen.



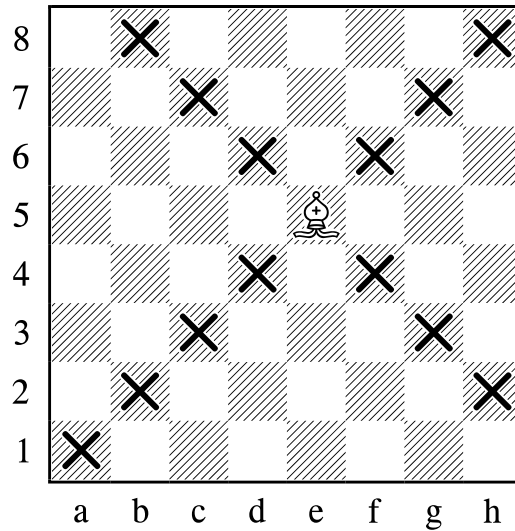
Dronningen er spillets stjerne. Dels er det den stærkeste brik, dels er dens gangart faktisk formet som en stjerne. Fra sit udgangspunkt går den så langt der er fri bane. Se diagrammet. Når dronningen er centralt placeret kan den betræde 27 af spillets 64 felter.

Grundlæggende regler
4. Tårnet.



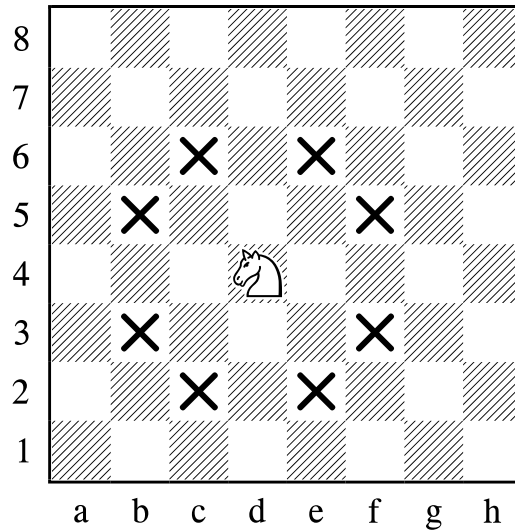
Tårnet bevæger sig altid lige frem eller lige til siden, så mange felter som den har lyst til.

Grundlæggende regler 5. Løberen.



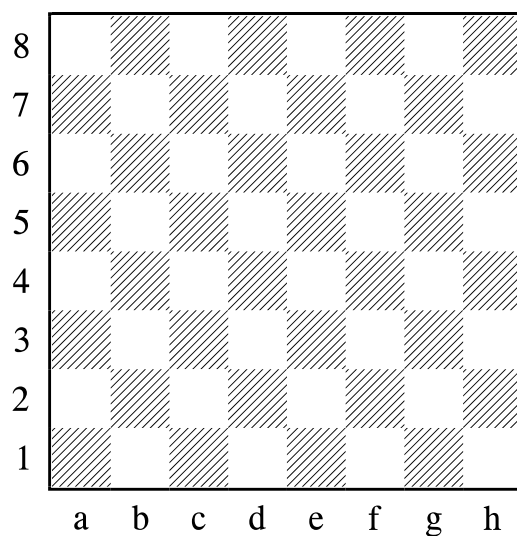
Løberen kan bevæge sig så mange felter frem og tilbage, som den har lyst til. Løberen kan kun færdes ad brætets diagonaler. Læg specielt mærke til at løberen er bundet til den farve den har fået tildelt ved start. Du kan se mulighederne i diagramstillingen.

Grundlæggende regler 6. Springeren.

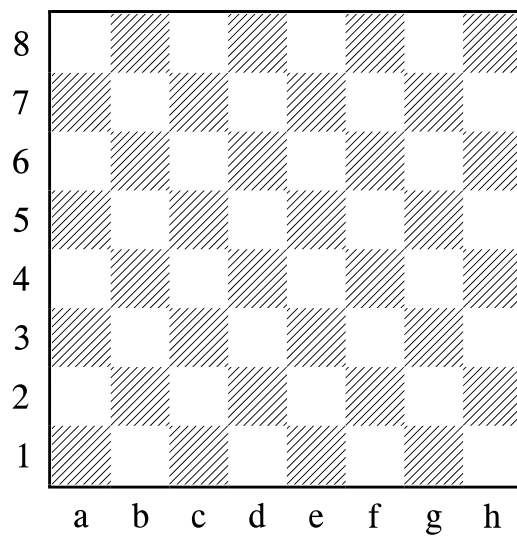


Springeren er en underlig brik. Springeren trækker to felter frem og en til siden i alle retninger. Det fremgår af diagrammet. Læg mærke til at hver gang springeren flytter skifter den farve på feltet. Står den på hvidt felt og flytter havner den på sort felt. Står den på sort felt og flytter havner den på hvidt felt.

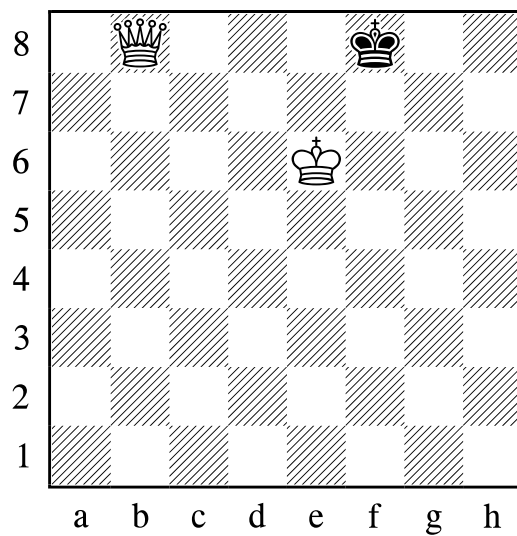
Grundlæggende regler
7. Bonden.



Grundlæggende regler
8. Rokaden.

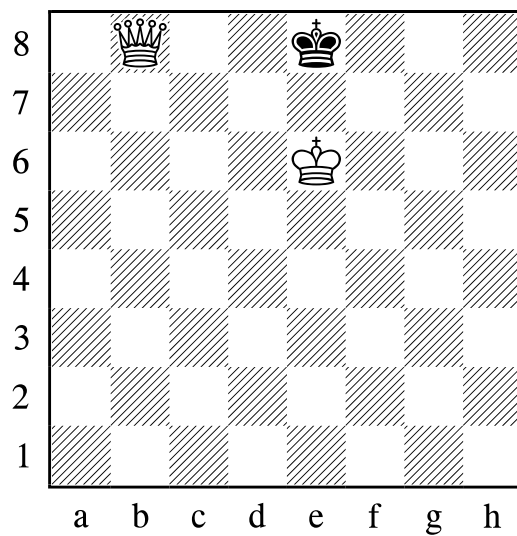


Grundlæggende regler
9. Skak.



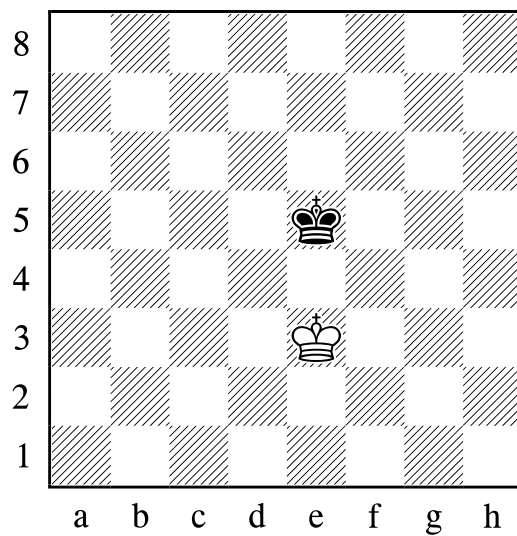
Hvid har sat sort skak. Sort kan flytte.

Grundlæggende regler
10. Skakmat.



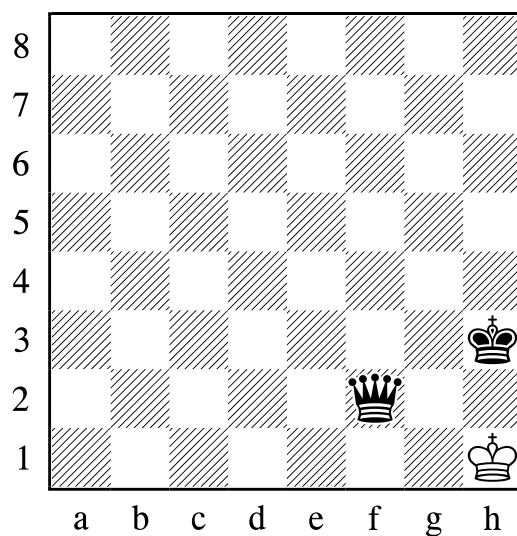
Hvid har sat sort skak. Sort kan IKKE flytte. Sort er SKAKMAT.

Grundlæggende regler
11. Remis.



Der er kun kongerne tilbage. Partiet er remis.

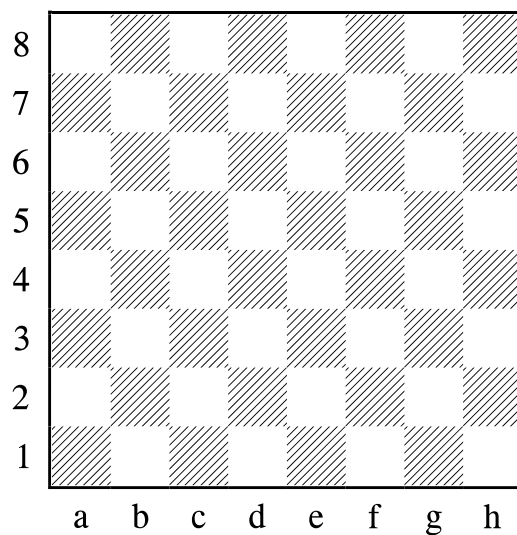
Grundlæggende regler
12. Pat.



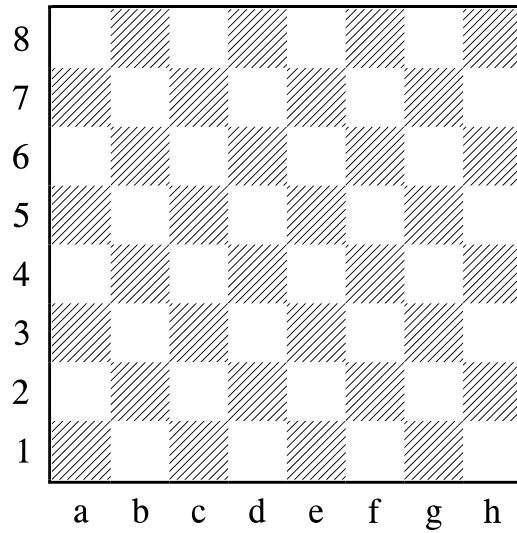
Hvid skal trække men kan ikke. Partiet er Pat

Grundlæggende regler
13. Kontrolspørgsmål.

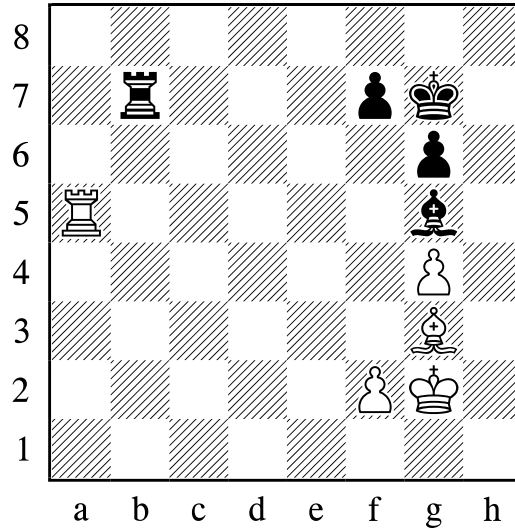
Grundlæggende Teknik
1. Skakmat (Konge og Dronning mod Konge).



Grundlæggende Teknik
1. Skakmat (Konge og Tårn mod Konge).

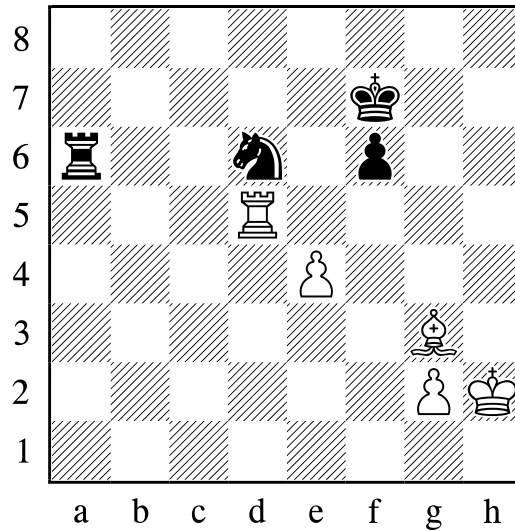


Grundlæggende Teknik 3. Tag en brik.



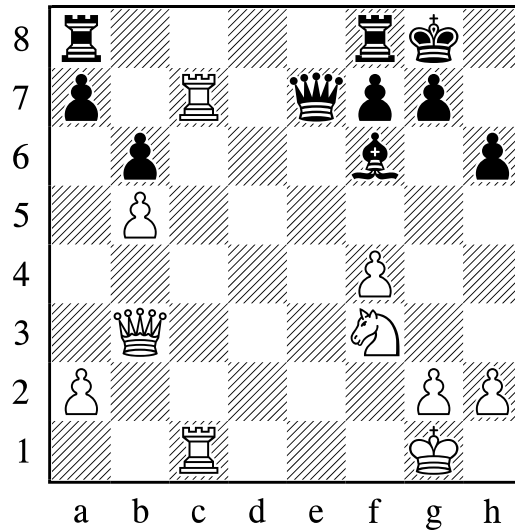
Tag en brik gratis. I diagramstillingen kan det hvide tårn slå den sorte løber.

Grundlæggende Teknik 4. Overtal.



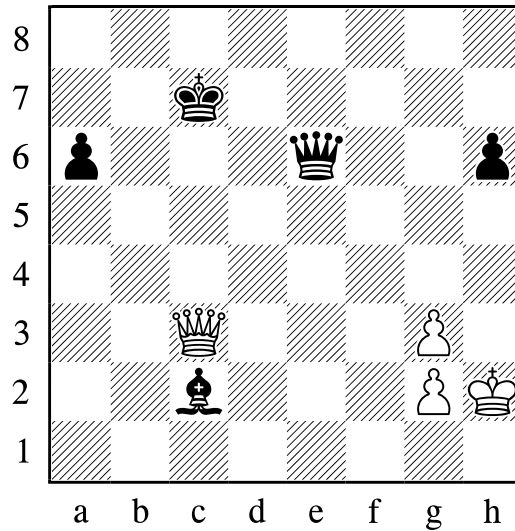
Der er flere angrebsbrikker end forsvarsbrikker. I diagramstillingen kan det hvide tårn slå den sorte springer. Det sorte tårn kan derefter slå det hvide tårn. Men så kommer den hvide løber og slår det sorte tårn.

Grundlæggende Teknik 5. Tag en stærkere brik.



Tag en stærkere brik. I diagramstillingen kan det hvide tårn slå den sorte dronning. Den sorte løber kan derefter slå det hvide tårn. Hvid har fået den sorte dronning, mens sort 'kun' har fået et hvidt tårn. Hvid vinder

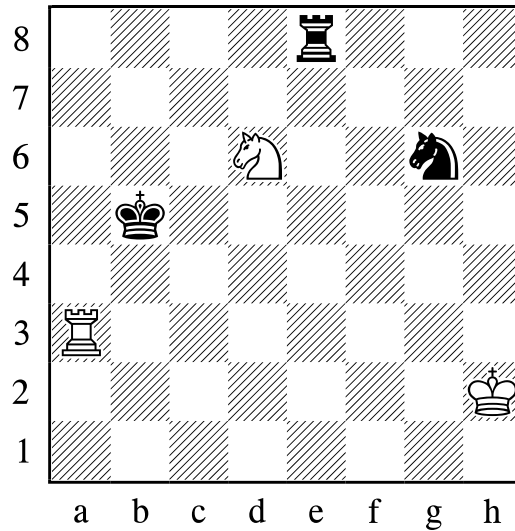
Grundlæggende Teknik
6. Beskyt det der trues.



Hvid har givet en skak og truer også den sorte løber (dobbeltangreb). Løberen kan reddes med

1. - , Dc6!

Grundlæggende Teknik 7. Tru en brik.

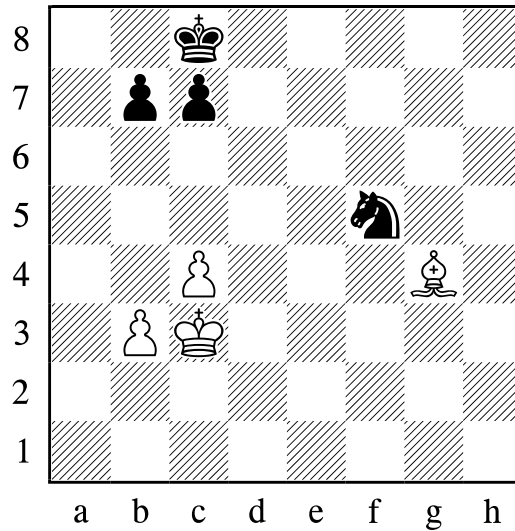


Den hvide springer har lavet en gaffel på sort. Er sort fortabt ? Nej, ganske vist kan hvid vinde det sorte tårn, men den sorte konge kan true det hvide tårn og opretholde ligevægten.

1. - , Kb4! 2. Sxe8, Kxa3

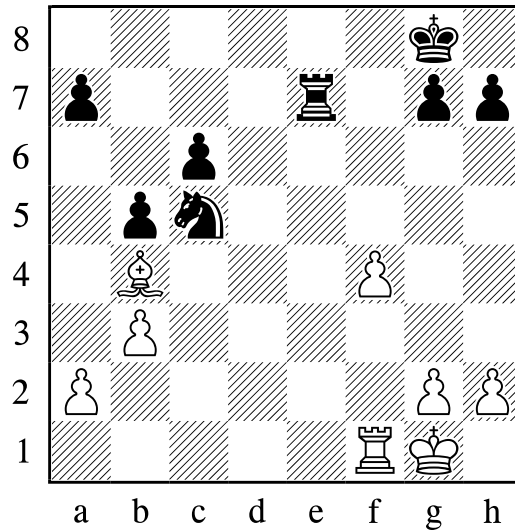
Grundlæggende teknik
8. Kontrolspørgsmål.

Taktik 1. Sikker Binding.



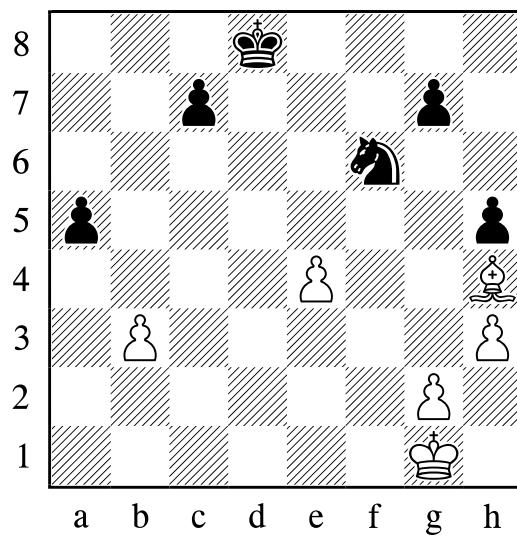
Når det er kongen, der står bagved den bundne brik, er bindingen SIKKER, VARIG eller STABIL. Her har løberen lavet en sikker binding på springeren. Sort kan ikke flytte springeren da kongen står bagved.

Taktik 2. Usikker Binding.



Når både den bundne brik og den bagved kan flyttes, er bindingen USIKKER eller USTABIL. Alligevel kan bindingen godt være god nok til at vinde på.

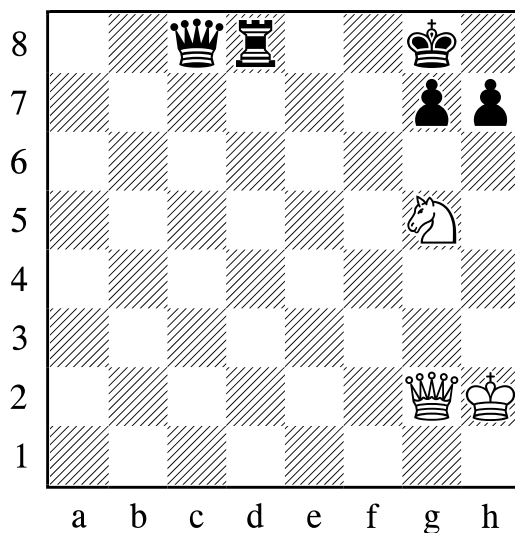
Taktik 3. Angrib den bundne brik.



Når en brik er bundet gælder det om at få flere brikker til at angribe den - og til sidst vinde den!

Taktik

4. Kvalt mat.



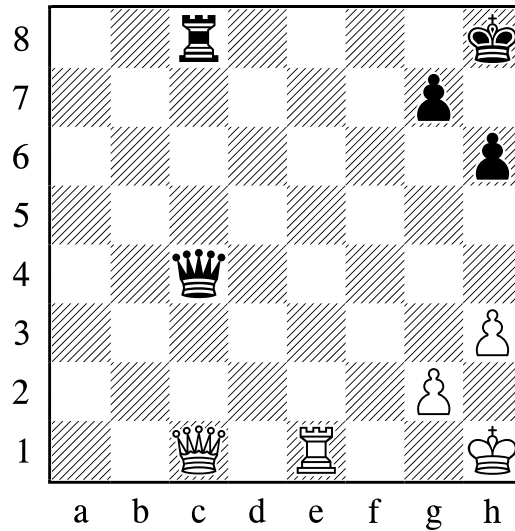
Når kongen er omsluttet af egne brikker tales der om kvalt mat. Se diagramstillingen

1. Da2+, Kh8 (2. -, Kf8 3. Df7 mat) 2. Sf7+, Kg8 3. Sh6+!, Kh8 (3. -, Kf8 4. Df7 mat) 4. Dg8+!, Txxg8 5. Sf7 mat.

Hver opmærksom på, at den kvalte mat kun kan udføres fordi det er tårnet der kan slå på g8 og ikke dronningen!!!

Taktik

5. Afledning/Overbelastning.

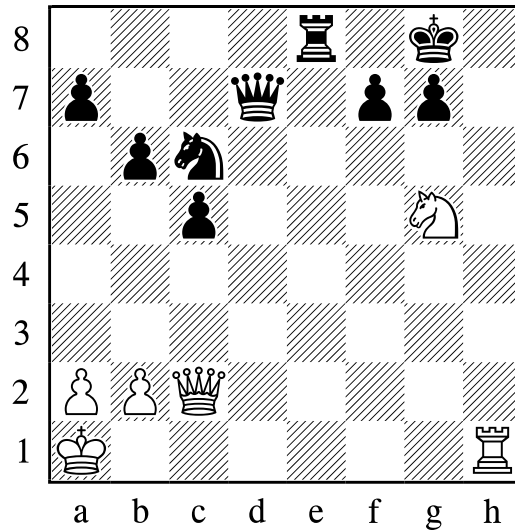


Det sorte tårn dækker den sorte dronning. Hvid trækker Te8+ og afleder/overbelaster det sorte tårn på c8. Hvid vinder.

1. Te8+, Txe8 2. Dxc4 og hvid vinder.

1. Te8+, Kh7 2. Txc8 og hvid vinder.

Taktik 6. Magnet offer.

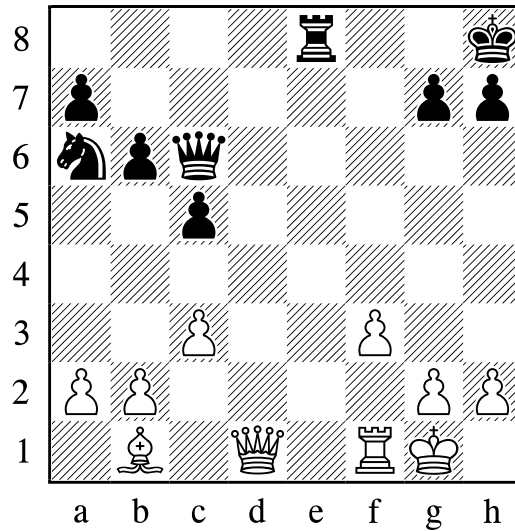


Som navnet antyder, er der tale om et offer, som trækker en brik hen til det ønskede felt.

Hvid spiller Th8+ og trækker den sorte konge til h8, hvorefter hvid sætter mat med Dh7+.

1. Th8+, Kxh8 2. Dh7 mat.

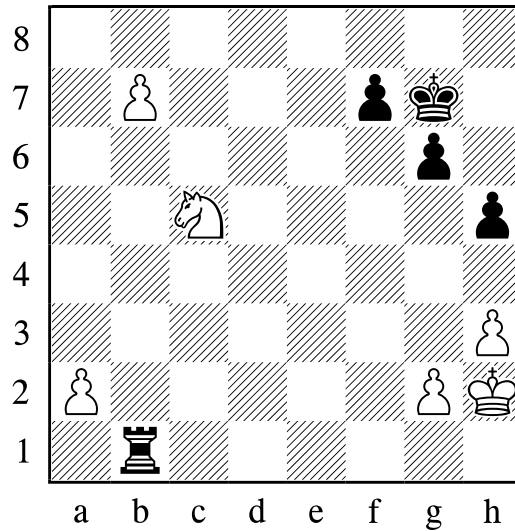
Taktik 7. Dobbeltangreb.



Som navnet antyder, truer der to ting. I diagramstillingen trækker hvid 1. Dd3 og truer med mat på h7 og truer springeren på a6. Da matten jo skal dækkes vinder hvid derfor springeren.

1. Dd3, g6 2. Dxa6.

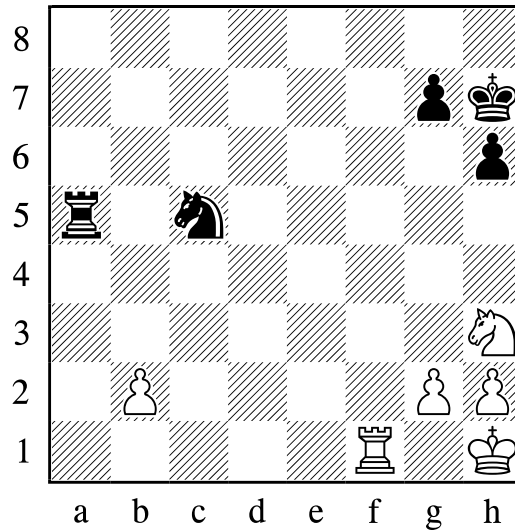
Taktik 8. Spærring.



Som navnet antyder, spærres der for modstanderen. I diagramstillingen vil hvid gerne have sin bonde til b8, men det sorte tårn forhindrer det. Hvid bruger springeren som spærrebrik for det sorte tårn og hvids bonde kan gå uhindret ned.

1. Sb3, ? 2. b8D og vinder.

Taktik 9. Gaffel.

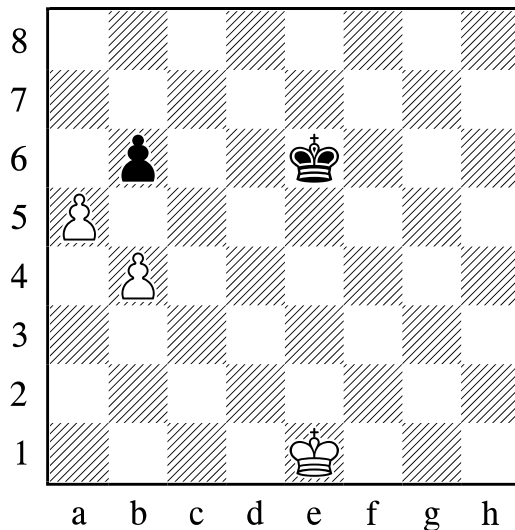


I diagramstillingen kan hvid med træk b4 true både den sorte springer og det sorte tårn. Da sort kun kan flytte den ene officer, vil den officer tabes. Hvid vinder.

1. b4, Tb5 2. bxc5 og vinder.

Hver opmærksom på det hvide tårn på f1. Havde det stået på f3 kunne sort redde sig med Ta1+ efterfulgt af et springertræk.

Slutspil 5. Slå eller Gå?.

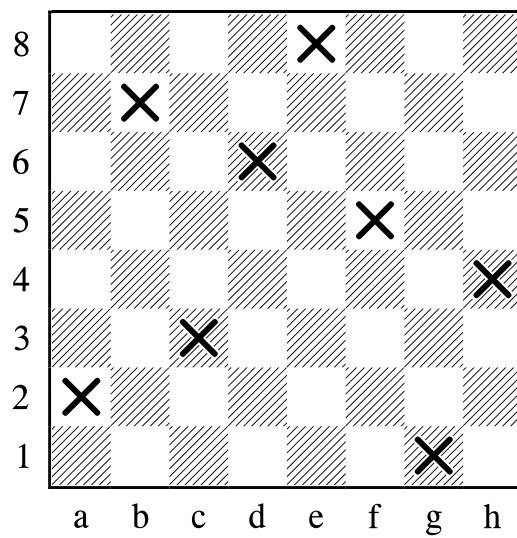
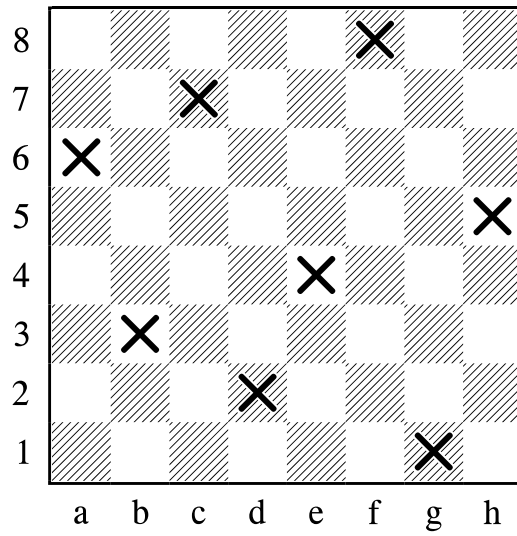


Når modstanderens konge er tæt på begivenhederne, er det nødvendigt at være forsigtig! Det er ikke ligegyldigt om den sorte bonde slås eller man vælger at gå forbi!!

Se diagramstillingen. 1. axb6??, Kd7 2. b5, Kc8 3. Kd2, Kb7, 4. Kc3, Kxb6 4. Kb4, Kb7! remis.

1. a6!!, Kd6 2. a7 og vinder!

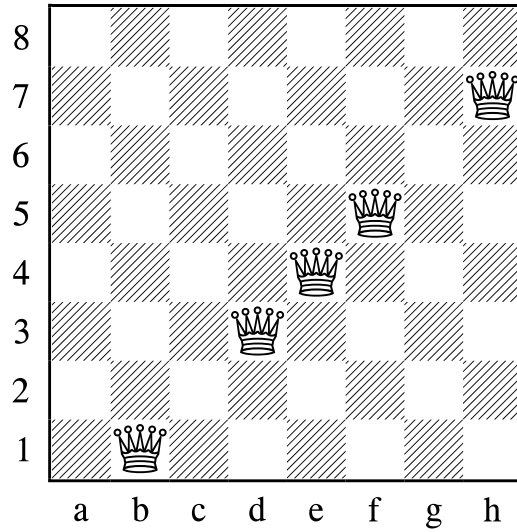
Sjove opgaver
Placering af 8 dronninger på et skakbræt



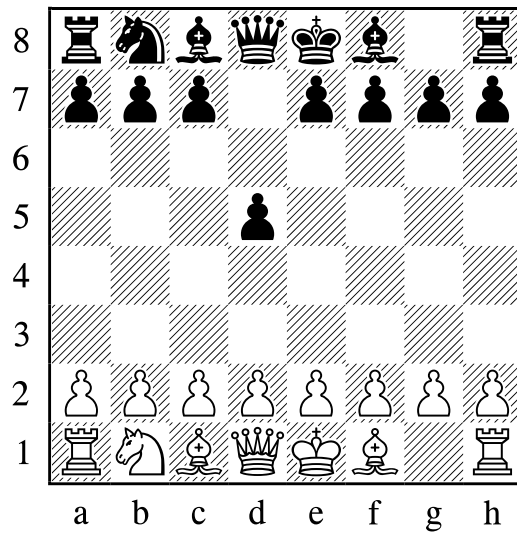
**Sjove opgaver
Springeren rundt**

| | | | | | | | |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 7 | 18 | 41 | 44 | 5 | 16 | 31 | 28 |
| 40 | 45 | 6 | 17 | 42 | 29 | 4 | 15 |
| 19 | 8 | 43 | 58 | 53 | 32 | 27 | 30 |
| 46 | 39 | 54 | 61 | 56 | 63 | 14 | 3 |
| 9 | 20 | 57 | 64 | 59 | 52 | 33 | 26 |
| 38 | 47 | 60 | 55 | 62 | 25 | 2 | 13 |
| 21 | 10 | 49 | 36 | 23 | 12 | 51 | 34 |
| 48 | 37 | 22 | 11 | 50 | 35 | 24 | 1 |

Sjove opgaver
Hvor mange dronninger skal der bruges,
hvis du vil true samtlige felter på et skakbræt?



Sjove opgaver
Hvordan kan denne stilling opstå efter blot 4 træk?



Løsning: 1. Sf3, d5 2. Se5, Sf6 3. Sc6, Sfd7 4. Sxb8, Sxb8