Varje pjäs har en favoritruta

Andra träningen handlade om att få ut pjäserna. Nu tittar vi på *vart* de ska. Sedan pratar vi om öppningar och om varför man ibland ger bort en bonde för att komma igång snabbare.

> **Dagens två frågor**
> Var gör mina pjäser mest nytta?
> Kan det löna sig att ge bort en bonde?

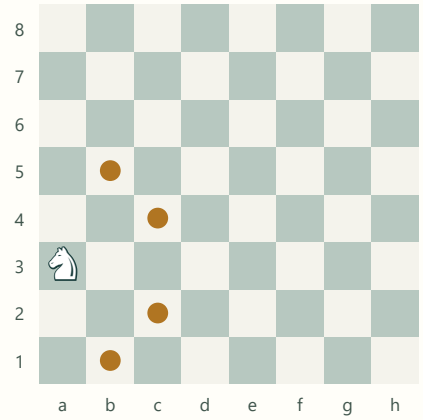
TID	AKTIVITET
0–5 min	Uppvärmning: räkna springarens hopp
5–13 min	Pjäsernas favoritrutor och fianchetto
13–18 min	Vad är en öppning? Italienskt parti
18–23 min	Gambit: ge en bonde, få fart
23–31 min	Fartloppet: hur snabbt är du utvecklad?
31–42 min	Gambitmatchen i par
42–45 min	Avslutning: var det värt bönderna?

Förbered: ett bräde per par, ett demonstrationsbräde, papper och pennor. Tiderna är riktmärken. Notation: K kung, D dam, T torn, L löpare, S springare.

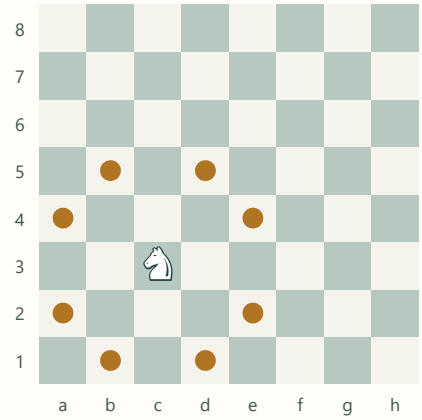
1. Uppvärmning: räkna hoppen

5 MINUTER · DEMONSTRATIONSBRÄDE

Ställ en ensam springare på a3 och låt barnen räkna hur många rutor den kan hoppa till. Flytta den till c3 och räkna igen. Fråga: **"Var vill springaren helst stå?"**



Springare på a3: fyra hopp. Halva brädet kommer den inte åt.



Springare på c3: åtta hopp, och två av dem är centrumrutorna d5 och e4.

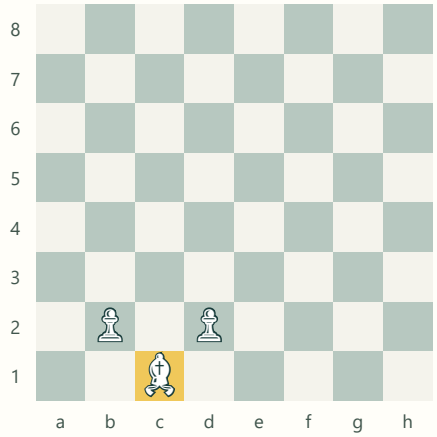
2. Pjäsernas favoritrutor

8 MINUTER · DEMONSTRATIONSBRÄDE

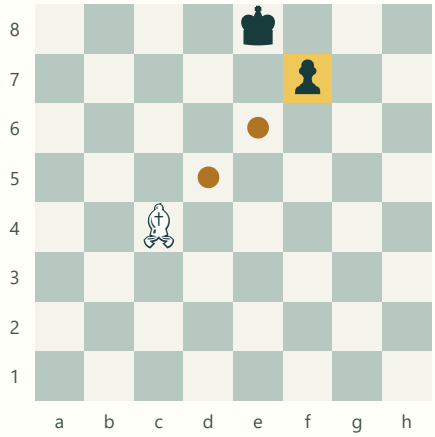
En pjäs är bara stark om den **når många rutor**. Samma pjäs kan vara värd mycket eller nästan ingenting beroende på var den står.

PJÄS	BRA RUTOR I ÖPPNINGEN	VARFÖR
Springare	c3 och f3 (svart: c6 och f6)	Nära centrum, åtta hopp. Vid kanten bara fyra.
Löpare	c4, b5, f4, g5, eller g2 och b2	På en öppen diagonal. Bakom egna bönder står den still.
Kung	g1 efter rockad	Bakom tre bönder, långt från mitten där det smäller.
Torn	d1, e1 eller f1 efter rockad	Till mitten, där bönderna försvinner och linjerna öppnas.
Dam	hemma, sedan e2, d2 eller c2	Hon jagas lätt. Ut när de lätta pjäserna är ute.

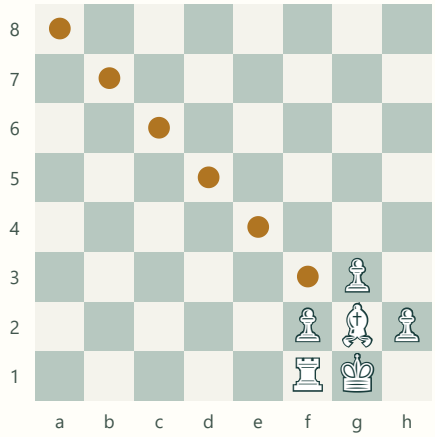
Löparen: instängd eller fri?



Instängd. Löparen på c1 har noll drag tills en bonde flyttar.



Mot f7. Från c4 siktar löparen på f7, rutan som bara kungen skyddar i början.



Fianchetto. Bonden till g3, löparen till g2. Nu ser den hela långa diagonalen till a8.

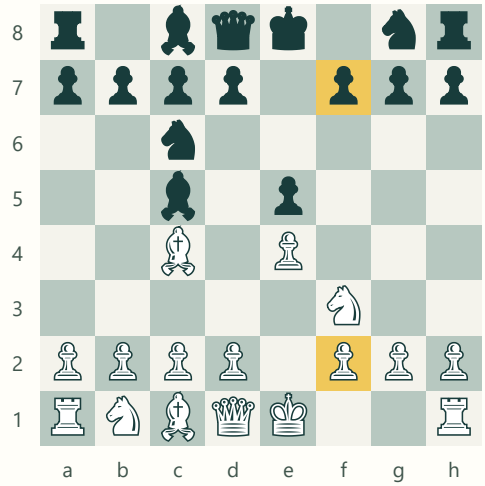
> **Fianchetto** (uttalas *fiankétto*, italienska för "på flanken"): löparen ställs på b2 eller g2 och tittar längs den långa diagonalen genom centrum. Den kan stå där hela partiet och passar extra bra bredvid en rockerad kung.

Låt barnen räkna: hur många rutor kan löparen gå till i varje bild? (0, 10 och 8. På c4 räknas slaget på f7 med.) Den som hittar flest vinner frågan.

3. Vad är en öppning?

5 MINUTER · DEMONSTRATIONSBRÄDE

Öppningen är partiets första drag, ungefär de tio första. De vanligaste öppningarna har fått **namn** eftersom de spelats i hundratals år. Barnen behöver inte lära sig dragen utantill: poängen är att se att *bra öppningar ställer pjäserna på favoritrutorna*.



Italienskt parti. 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5. Båda löparna siktar mot den svaga rutan f7 eller f2.

Spela dragen långsamt och fråga efter varje: **"Står pjäsen på en favoritruta?"**

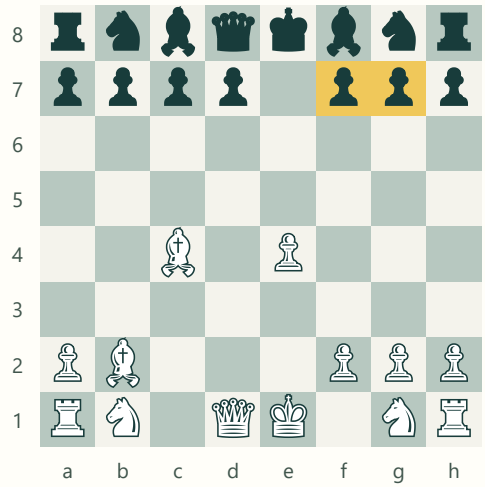
- Bönderna tar centrum (e4, e5).
- Springarna går till f3 och c6.
- Löparna kommer ut på öppna diagonaler.
- Nästa steg är rockad.

Andra namn barnen kan stöta på: **Spanskt parti** (3.Lb5), **Damgambit** (1.d4 d5 2.c4) och **Kungsindiskt**, där svart gör fianchetto med löparen på g7.

4. Gambit: ge en bonde, få fart

5 MINUTER · DEMONSTRATIONSBRÄDE

En **gambit** är när man ger bort en bonde, ibland två, i öppningen. I gengäld kommer pjäserna ut snabbare och man kan anfalla först. Det är ett byte: **material mot tid**.



Nordisk gambit (även kallad dansk). 1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3 dxc3 4.Lc4 cxb2 5.Lxb2.

Vit har gett bort **två bönder**. Räkna med poängen från andra träningen:

	VIT	SVART
Bönder	5	7
Lätta pjäser ute	2	0

Båda vita löparna står på favoritrutor och siktar mot f7 och g7. Fråga: **"Vem skulle du vilja spela?"**

Tränarfacit: gambiten är inte vinst för vit. Svart kan lämna tillbaka en bonde med 5...d5 och komma ut med sina pjäser. Det är just poängen: den som har bönderna måste skynda sig att utveckla, annars hinner anfallet först.

5. Fartloppet

8 MINUTER · EN SPELARE PER BRÄDE, BARA VITA PJÄSER

Nu ska barnen *känna* vad bönderna i vägen kostar. Svart gör inga drag. Uppgiften: **få ut alla fyra lätta pjäserna och gör kort rockad på så få drag som möjligt.** Räkna dragen högt.

Runda 1

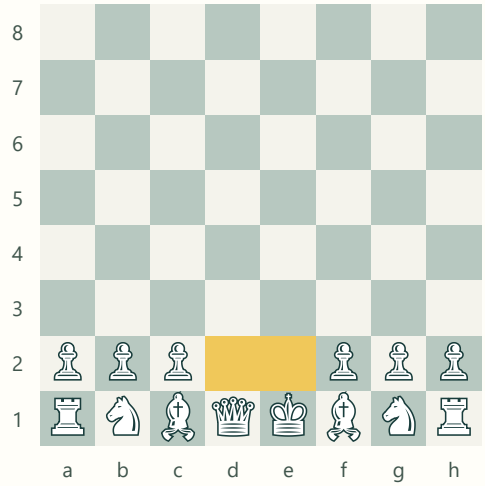
Alla bönder på brädet

Runda 2

Bönderna på d2 och e2 borta

Jämför

Hur många drag sparade du?



Runda 2. Tränaren plockar bort bönderna på d2 och e2. Nu står vägen öppen för båda löparna.

Regler

- Bara vita drag. Varje drag räknas, även bondedrag.
- Klart när båda springarna och båda löparna har lämnat startrutan och kungen har rockerat kort.
- Pjäserna ska stå på rutor de hade valt i ett riktigt parti, inte bara "någonstans".

Skriv upp antalet drag för båda rundorna.

> **Facit:** med alla bönder går det på **sju drag**, till exempel 1.e4 2.Sf3 3.Lc4 4.O-O 5.d3 6.Sc3 7.Lg5. Utan d- och e-bönderna räcker **fem drag**: 1.Sf3 2.Lc4 3.O-O 4.Sc3 5.Lf4.
> Två bönder bort = två drag snabbare. **Det är precis vad en gambit köper.**

Fråga: "Vilken pjäs blev snabbast fri när bonden försvann?" Löparna, och kungen som fick rockera tidigare.

Någon kanske hittar fianchetto: 1.Sf3 2.g3 3.Lg2 4.O-O 5.b3 6.Lb2 7.Sc3 är också sju drag. Bra! Då har löparna fått två favoritrutor.

6. Gambitmatchen

11 MINUTER · I PAR, BYT FÄRG HALVVÄGS

Nu får motståndaren vara med. Vit börjar **utan bönderna på d2 och e2**, precis som i fartloppet. Svart har alla sina bönder. Vit har alltså "spelat gambit" och är två bönder under. Kan farten väga upp det?

1. **Ställ upp:** vanlig utgångsställning, men ta bort vits bönder på d2 och e2.
2. **Spela åtta drag var.** Stanna och räkna poäng som i andra träningen.
3. **Spela vidare** tills tiden är slut eller någon blir mattad.
4. **Byt färg** och spela en gång till.

POÄNG	VAD
+1	för varje springare eller löpare som är ute
+1	för varje pjäs som står på en favoritruta (se sidan 2)
+2	för rockad
−1	för varje onödigt andra drag med samma pjäs

EFTER ÅTTA DRAG	VIT (GAMBIT)	SVART (ALLA BÖNDER)
Parti 1		
Parti 2 (bytt färg)		

> **Tips till vit:** skynda! Ut med pjäserna, rockera, och anfall innan svart hinner ikapp. Titta på f7.
> **Tips till svart:** du har två bönder mer. Ta det lugnt, få ut dina pjäser, och byt gärna av pjäser. Ju färre pjäser, desto mer betyder bönderna.

Gruppen är ny eller rädd för att förlora? Ta bara bort e2-bonden, en bonde i stället för två.

7. Avslutning: var det värt bönderna?

3 MINUTER · HELA GRUPPEN

Fråga: **"Vem vann oftast, gambitsidan eller sidan med alla bönder?"** Det finns inget rätt svar. Vanliga erfarenheter:

- Gambitsidan fick ett snabbt anfall och vann innan bönderna hann betyda något.
- Sidan med bönderna överlevde anfallet, och sedan vann de extra bönderna.
- Den som inte använde farten till något förlorade både tid och bönder.

Låt ett barn visa en pjäs på sin favoritruta och förklara varför den står bra där.

Till nästa träning

Vi fortsätter med slutspelen: **matt med bara ett torn.** Samma idé med låda och kant som med damen, men nu måste kungen hjälpa till hela vägen.

Checklista till barnen

- ☐ Mina springare står på c3 och f3, inte vid kanten
- ☐ Mina löpare står på öppna diagonaler
- ☐ Jag vet vad fianchetto är
- ☐ Jag kan namnet på en öppning
- ☐ Jag vet vad en gambit är: en bonde mot fart
- ☐ Om jag spelar gambit använder jag farten direkt

Det här är vårt eget träningsförslag, inte en officiell kurs från Schackförbundet. Diagrammen är gjorda för den här träningen.