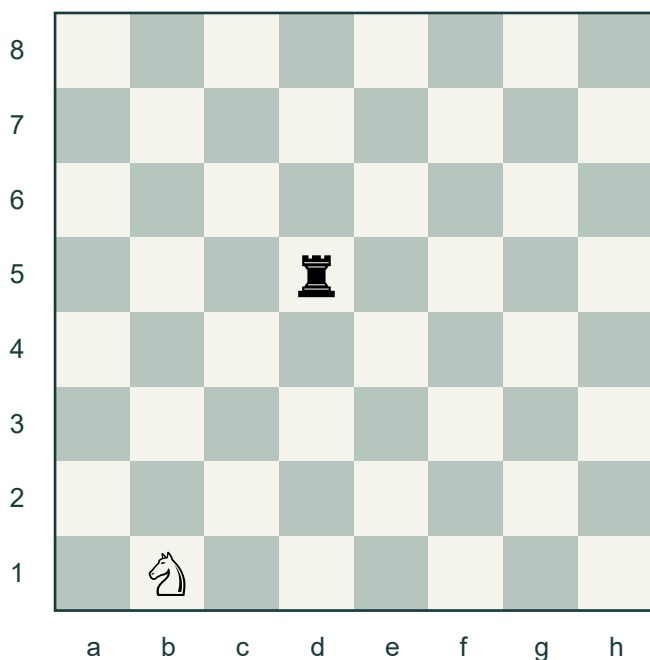


1. Hitta säkra rutor

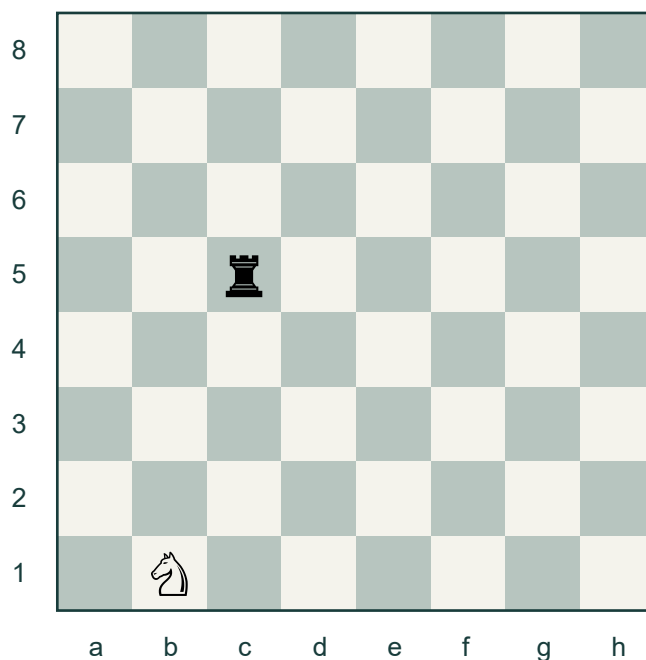
0-5 minuter | Gemensam demonstration

Mål: Se vart springaren kan hoppa och vilka rutor tornet hotar.

A. Tornet på d5



B. Tornet på c5



Visa och fråga

Springaren står på b1. Den kan hoppa till a3, c3 eller d2. Vilken av rutorna kan det svarta tornet ta på?

Gör tillsammans

Börja med bild A. Låt alla tänka tyst och sedan peka. Flytta tornet till c5, som i bild B, och ställ samma fråga igen.

Facit för dig

A: d2 är farlig. B: c3 är farlig. Övriga två hopp är säkra i respektive bild. Tornet står still under övningen.

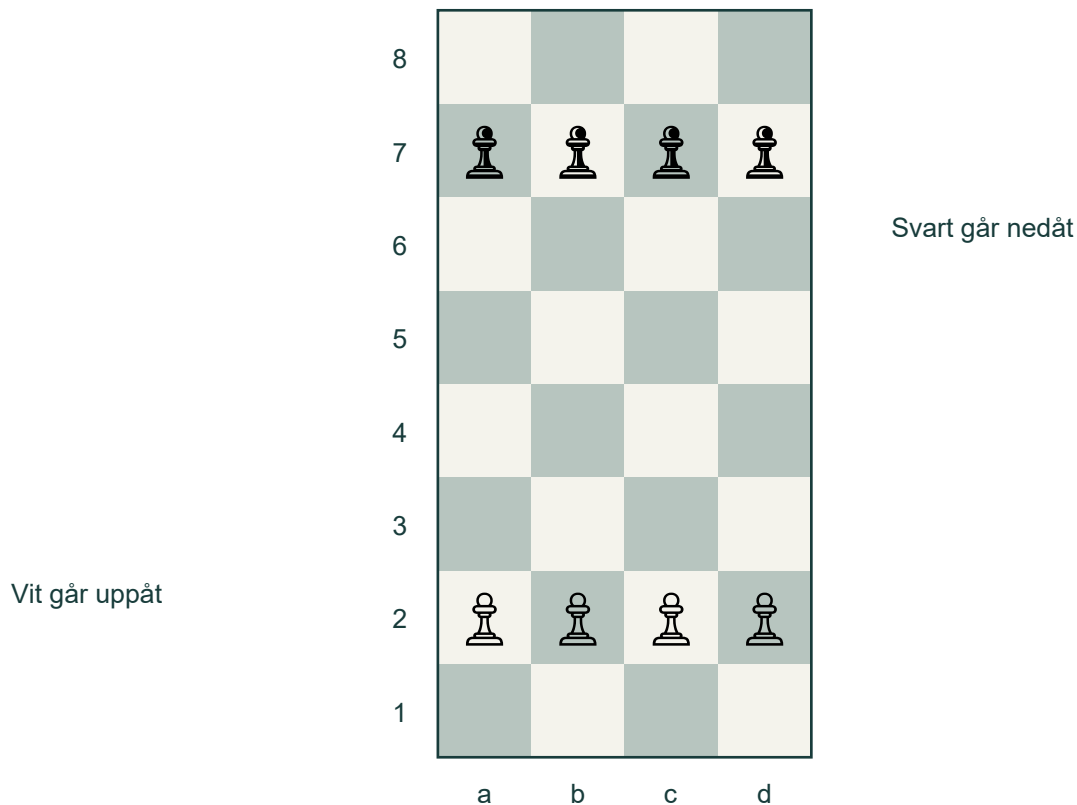
Tränartips

Be ett barn visa springarhoppet och ett annat visa tornets väg. Ge alla egen betänketid.

2. Bondelopp

5-15 minuter | Två par

Mål: Träna skillnaden mellan att gå framåt och slå diagonalt.



Ställ upp

Använd bara a-d-linjerna. Täck e-h med papper. Vita bönder på a2-d2, svarta på a7-d7. Vit börjar.

Regler för småspelet

Bönder går ett steg framåt till en tom ruta och slår ett steg diagonalt framåt. Inga dubbelsteg. Först till andra kanten vinner. Saknar spelaren vid draget ett lagligt drag blir det oavgjort.

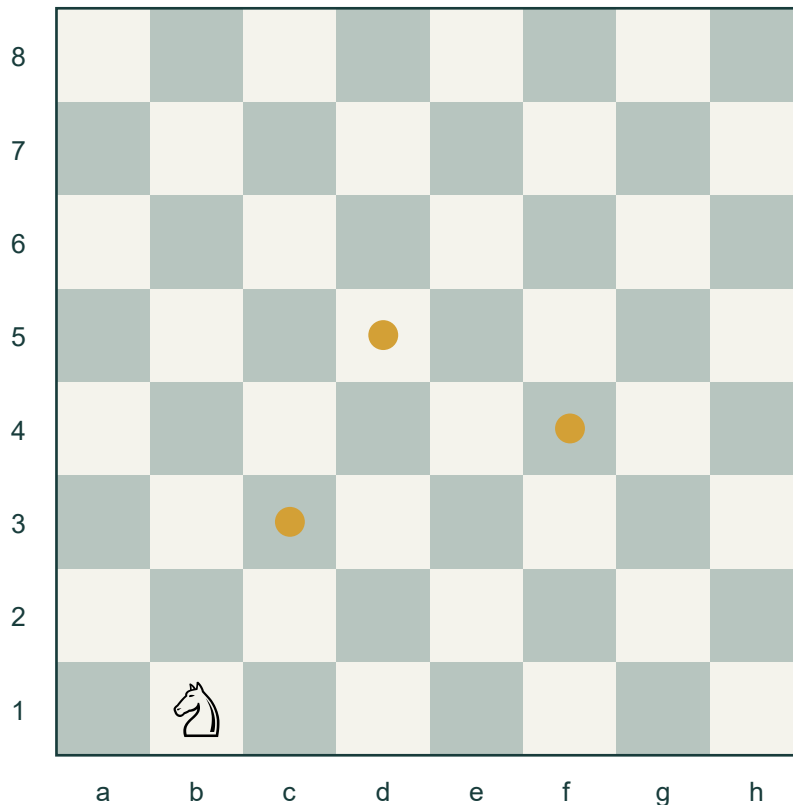
Under spelet

Fråga ibland: "Om du går dit, kan någon ta bonden?" Låt dem också spela utan avbrott. Byt färg efter varje parti.

3. Hästen samlar skatter

15-25 minuter | Samarbete i par

Mål: Bli säker på springarens hopp och planera en kort väg.



Ställ upp och spela

Springare på b1. Lägg markörer på c3, d5 och f4. Besök alla tre rutor och plocka upp skatterna. En flyttar, den andra kontrollerar hoppet. Byt roller och välj sedan nya mål.

Facit och anpassning

En kortaste väg är b1-c3-d5-f4: tre hopp. Låt nybörjaren flytta och prova. Den som vill ha en utmaning planerar hela vägen innan pjäsen flyttas.

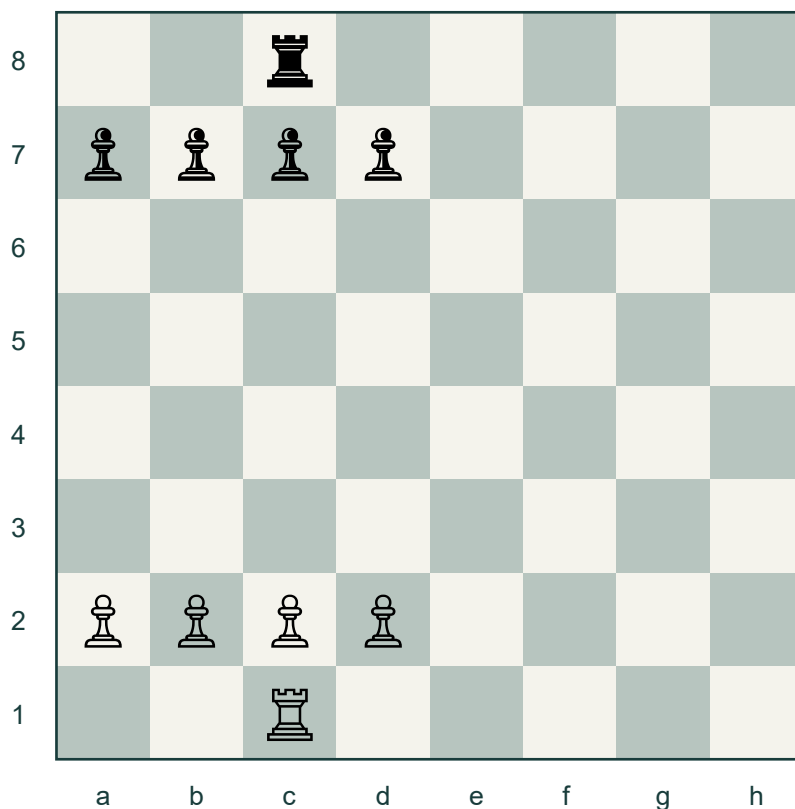
Extra utmaning

Sätt ett svart torn på e8 som står still. Springaren får inte landa på någon ruta tornet hotar. Alla skatterna går fortfarande att nå.

4. Torn och bönder

25-37 minuter | Två par

Mål: Använd tornet till både anfall och försvar. Kontrollera säkra rutor.



Ställ upp

Hela brädet används, utan kungar. Vit: torn c1, bönder a2-d2. Svart: torn c8, bönder a7-d7. Vit börjar.

Regler för småspelet

Tornen går och slår som vanligt. Bönder går ett steg och slår diagonalt; inga dubbelsteg. Först med en bonde till sista raden vinner. Man vinner också genom att ta alla motståndarens pjäser.

Om spelet stannar

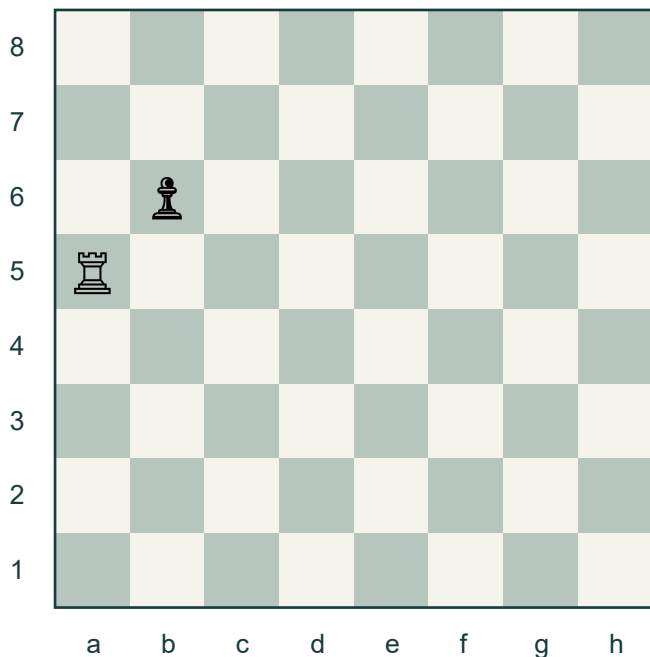
Saknar spelaren vid draget lagliga drag blir det oavgjort. Om tornen bara jagar varandra och tiden går: bryt och byt färg. Ett oavslutat parti behöver ingen vinnare.

5. Kan bonden ta tornet?

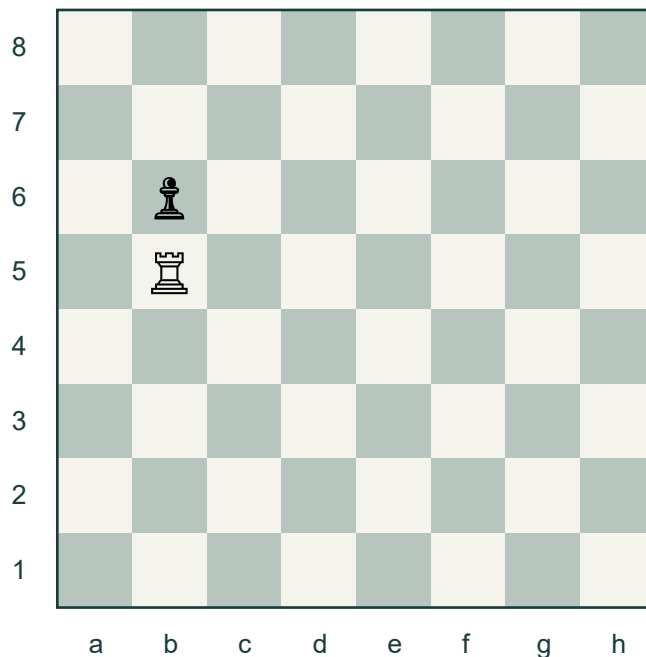
37-40 minuter | Gemensam avslutning

Mål: Repetera bondens slag och låta alla avsluta med en upptäckt.

A. Tornet på a5



B. Tornet på b5



Visa och fråga

Svarts bonde går mot första raden, nedåt i bilderna. Börja med bild A: "Kan bonden ta tornet?" Flytta sedan tornet till b5 som i bild B och fråga igen.

Facit för dig

A: Ja, bonden slår diagonalt från b6 till a5. B: Nej, bonden slår inte rakt fram. Tornet blockerar också bondens steg till b5.

Avsluta

Låt varje barn säga vad som var roligast. Påminn om dagens fråga: "Om jag går dit, kan någon ta min pjäs?"

Inför nästa gång

Notera vilka som behöver öva pjäsdragen och vilka som redan upptäcker hot. Anpassa efter vad barnen visar, inte efter årskurs.