

TURNERINGSFORMER



© 2006 H

Indholdsfortegnelse

Forord	2
Bondeskak	3
Arm & hjerne skak	3
Lynskak	4
Nedtrapning	4
De tapre riddere	5
Alle-mod-alle turnering	5
Handicapturnering	6
Simultan	6
Udfordringsturnering	7
Tremandsskak	7
Peters hjul	8
Pokalturnering	9
Kykskak	9
XP-turnering	10
Stafetskak	10
Først af brættet	11
Betting chess	11
Power match chess	12
Blindskak	13
Team-talking-chess	13
Stigeskak	14
Gladiatorskak	14
Dine idéer	15
Ordliste	15

Forord

Et vigtigt redskab i skoleskakklubben er at kunne præsentere mange forskellige skakformer og turneringsaktiviteter, der kombinerer leg og læring. Det bidrager til en spændende undervisning, når eleverne både har det sjovt og lærer mere på skakbrættet. Her præsenteres diverse turneringsformer og skakdiscipliner, der nemt kan inkluderes i undervisningen. Nogle af turneringsformerne har været brugt i skoleskakken i 50 år, mens andre er udviklet af deltagere på skoleskaglærer-uddannelsen i de seneste år.

På skoleskak.dk/docs finder du skemaer til turneringsformerne samt uddybende materiale. Er der ord, du studser over, kan de fleste findes bagerst i hæftets ordforklaring.

God fornøjelse!

Bondeskak

Tid:	10 min. pr. spil.
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt, hvide og sorte bønder (evt. skakur).
Formål:	Begyndertræning, blive fortrolig med bonden.

I *bondeskak* spilles der alene med bønderne. Vinderen er den, der først får en af sine bønder ned på modstanderens bagerste række (baglinjen).

Bondeskak er en aktivitet, der egner sig mest til begynderen, men det kan også anvendes af den mere øvede spiller. *Bondeskak* er oplagt til at studere brikkerne i deres enkelthed.

En passant- og forvandlingsreglen er UDELADT i *bondeskak*.

Man kan med fordel sætte de øvrige officerer ind i spillet med samme regelsæt. Således kan man tilføje et løberpar, et tårnpar eller lign. til hver spiller. Det gælder stadig om at få en bonde ned på modstanderens bagerste række, men nu med hjælp fra løbere, tårne m.v.

Arm & hjerne skak

Tid:	10-15 min. pr. spil.
Deltagere:	4 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og evt. skakur.
Formål:	Øger taktisk forståelse, kommunikation og samarbejde.

Arm & hjerne skak er et socialt spil, der stiller store krav til taktisk forståelse og indbyrdes samarbejde.

Man spiller sammen to og to. Den ene spiller (*hjernen*) siger navnet på den type brik, der skal flyttes, men han må ikke selv udføre trækket. Den anden spiller (*armen*) skal herpå flytte den type brik, som *hjernen* har benævnt. Hvis *hjernen* eksempelvis siger "bonde", skal *armen* flytte en bonde, men hvilken bonde, der flyttes, er op til *armen* at bestemme. Det er vigtigt, at *armen* venter på *hjernen* og ikke selv tager selvstændige initiativer.

Lynskak

Tid:	10 min. (5 min. pr. spiller).
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og skakur.
Formål:	Spille mange spil, lære at tænke under pres (da der spilles med kort tid).

Lynskak foregår som et normalt skakparti mellem to spillere. Det eneste anderledes er, at hver enkelt spiller kun har 5 minutter til rådighed. I *lynskak* skal spillerne ikke blot tænke på de uendelige muligheder på brættet, men de skal også holde øje med deres egen – og modstanderens – tid.

Man kan tabe på to måder: Ved at blive sat skakmat eller ved, at ens tid løber ud.

For udfordringens skyld kan tiden sænkes, men dette finder spillerne selv ud af alt efter lyst, behov og niveau.

Der findes også en anden skakform, der minder om *lynskak*, kaldet *hurtigskak*. I *hurtigskak* har hver spiller bare 20 eller 25 min. til rådighed.

Nedtrapning

Tid:	Op til 90 min. (5 min. pr. spiller) i en lynskakmatch på op til 10 partier.
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og skakur.
Formål:	Lære at spille lynskak, men med større chance for at begge vinder. Spille mange spil, lære at tænke under pres (da der spilles med kort tid).

Spilles som lynskak, men i *nedtrapning* får vinderen hele tiden 1 minut mindre på uret. I første kamp spilles 5 min. mod 5 min. I næste spil 4 min. mod 5. Vinder spilleren med 4 min. igen, spilles der 3 min. mod 5 min. i næste spil. Ved 1 min. mod 5 min. begynder vedkommende med 5 min. nok at vinde. Ved remis justeres ikke på tiden.

De tapre riddere

Tid:	10 min. pr. spil.
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	2 springere, 4 bønder (5-6 i nogle tilfælde).
Formål:	Begyndertræning, hvor springerens bevægelser læres, dyst med få brikker.

Spillet er beregnet til begynderen, men ligesom i *bondeskak* tager den øvede spiller ikke skade af at spille dette alternative spil.

For begynderen kan springerens særlige bevægelsesmønster, være svær at blive fortrolig med. *De tapre riddere* er derfor en ideel måde, hvorpå man kan nærstudere springerens måde at bevæge sig på.

Hvid starter med to hvide springere, der, som i rigtig skak, er placeret på henholdsvis b1 og g1. Ved hjælp af disse skal hvid forsøge at slå alle sorts bønder, inden de når til hvids bagerste række. Opnår hvid at tage alle sorts bønder, har hvid vundet.

Sort vinder ved at nå hvids baglinje og har fire bønder til rådighed. Disse stilles forskudt op på de sorte felter b7, d7, f7 og h7. Har springerne for let spil centreret bønderne på c7, d7, e7 og f7.

Er dette også for nemt for hvid, kan sort tilføje endnu en bonde på enten b7 eller g7.

Alle-mod-alle turnering

Tid:	20 min. pr. spil. (10 min. pr. spiller)
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og evt. skakur og noteringspapir.
Formål:	Alle i skoleskakklubben lærer hinanden at kende, da alle spiller med alle.

Alle-mod-alle turnering er en traditionel turneringsform, der kan afvikles over både kortere og længere perioder.

Der spilles alle mod alle, inddelt i grupper. Er der en gruppe med 8 spillere spilles der syv runder (idet spillerne ikke kan møde sig selv). Er der fx en gruppe med 7 spillere ligges turneringen som en 8-mands turnering med en oversidder i hver runde.

Hvis man anvender turneringsformen inden for rammerne af *lynskak*, kan turneringen afvikles over en eller to gange.

Handicapturningering

Tid:	10-20 min. pr. spil. (10 min. pr. spiller)
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og evt. skakur og noteringspapir.
Formål:	At give alle spillere en fair chance for at vinde.

Idéen med *handicapturningering* er, at give alle spillere en fair chance for at vinde. Der spilles med såkaldt "for-gave", hvilket vil sige, at den stærkere spiller afgiver materiale til den mindre stærke spiller, inden partiet går i gang.

Spillerne inddeles i grupper efter styrke. Ved fx 3 grupper er vekselforholdene følgende:

- Spillere fra gruppe 1 afgiver en dronning, når de spiller mod en fra gruppe 3; afgiver et tårn, når der spilles mod en fra gruppe 2.
- Når en spiller fra gruppe 2 møder en fra gruppe 3 afgives et tårn i forgave.

Spillerne fra gruppe 1 bliver udfordrede, mens spillerne fra gruppe 3 får chancen for at træde ind i en rolle, de ikke er vant med. *Handicapturningering* er et godt supplement til den normale klubturnering.

Skoleskaklederen vil med tiden fornemme, hvordan vekselforholdene skal være, beregnet på elevernes spilstyrke samt antallet af grupper.

Simultan

Tid:	45 min. (15 min. pr. elev / 30 min. til simultanspilleren)
Deltagere:	Maks. 20 (ellers bliver ventetiden for lang)
Udstyr:	Skakbræt m. brikker, skakur og evt. noteringspapir.
Formål:	At få så mange som muligt til at spille på én gang mod fx skoleskaklederen.

Simultan fungerer på den måde, at en øvet spiller dyster mod så mange, som han/hun har lyst til, på samme tid. Det er en god idé at spille *simultan* med ur, så spillerne ved brættet ikke bruger for lang tid og for, at den øvede skakspiller også får modstand.

Alternativt kan skoleskaklederen give *simultan* og stille præmier på højkant.

Udfordringsturnering

Tid:	10-20 min. pr. spil. (10 min. pr. spiller)
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og evt. skakur og noteringspapir.
Formål:	At få spillere på tværs af niveau til at mødes.

Udfordringsturnering er anlagt med et pædagogisk pointsystem. Samtidig kan turneringsformen sammenryste skoleskakklubbens spillere på tværs af niveau og vanlig omgangskreds.

Spilleren med færrest point vælger, hvem han/hun ønsker at udfordre. Derefter er det den med næst-færrest point, der vælger sin modstander etc. Kan en spiller ikke bestemme sig for en modstander, er det den næste på listen, der vælger først. På den måde føles det ikke så definitivt at ligge nederst i tabellen, da man jo som modvægt selv kan bestemme, hvem man spiller imod.

Spillere kan maks. møde hinanden 2 gange pr. skoleskak-gang. Dette sikrer, at turneringen bliver så differentieret som muligt. En vigtig pointe er, at man ikke kan sige "nej" til en udfordring.

Ved sejr gives 4 point, 2 ved remis, imens tabte dystre giver 1 point.

Tremandsskak

Tid:	10-20 min. pr. spil. (10 min. pr. spiller)
Deltagere:	Ulige antal (minimum 3).
Udstyr:	Et ulige antal brætter, evt. skakur.
Formål:	Mulighed for at et ulige antal spiller kan dyste mod hinanden, alle spiller på 2 brætter.

Tremandsskak er en oplagt skakform, hvis der er et ulige antal spillere.

Stil tre borde i en trekantsformation og placér et bræt på hvert bord. De tre spillere tager plads mellem brætterne. På den måde spiller de mod to modstandere hver – et parti med hvid og et parti med sort.

Peters hjul

Tid:	20 min. for hele aktiviteten.
Deltagere:	6-30 spillere (2 spillere pr. bræt)
Udstyr:	Skakbræt m. brikker. Spilles normalt uden ur.
Formål:	Få alle til at spille mod alle, nye stillinger, vinde og tabe betyder mindre, øge omstillingsevnen hos deltagerne.

Peters hjul er en social form for skak, hvor pulsen kommer op, og omstillingsevnen er i fokus.

Antallet af brætter er underordnet – dog mindst tre.

Lav to hold og placér dem på hver sin side af brætterne. Man er på hold med dem, der sidder på samme side som en selv – spillerne på modsatte side er altså modstanderholdet. Det ene hold kaldes eksempelvis 'Springerne', og det andet kaldes eksempelvis 'Løberne'.

Sæt spillerne i gang med at spille helt normal skak. Efter et stykke tid siger skoleskaklederen: "Peters hjul!", hvorefter alle rejser sig og rykker en plads til højre til næste bræt. Inden bordet forlades, skal den, der er i trækket, vende et tårn. På den måde ved de nyankomne, hvem der er i trækket. Spillerne går ikke rundt om hele bordet, men bliver på samme side. Derfor skal spilleren ved det sidste bord gå hen til startbordet på den samme side, som han/hun sidder ved. Er der fundet en vinder på et af brætterne, stilles brikkerne op igen på det pågældende bræt. Vedkommendes hold noteres for ét point, og et nyt spil starter.

Skoleskaklederen stopper spillet efter ca. 20 min., og holdet med flest point vinder.

Det er vigtigt, at skoleskaklederen siger "Peters Hjul" temmelig ofte, da det skaber dynamik og holder spillet i gang.

Pokalturnering

Tid:	Minimum 10 min. pr. spil (differentieret tid).
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker, evt. skakur og noteringspapir.
Formål:	Cupsystem, hvor man slås ud ved tabt kamp. Hurtig måde at finde en pokalmester på.

Pokalturnering er en knockout-turnering, hvor vinderen af de enkelte partier går videre og møder andre vindere.

Pokalturnering kendes også fra bl.a. fodbold som knockout- eller cupsystem.

Deltagerantallet skal kunne deles med 4, før turneringen går op.

Der kan evt. spilles med handicap. Her afgiver de stærke spillere materiale til de mindre stærke spillere, eller også får de færre minutter pr. spil. (se evt. *handicaptturnering*).

Kykskak

Tid:	15 min. pr. spil (lederen tager tid).
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker.
Formål:	At træne omstillingsevnen,

Kykskak er en sjov og anderledes form for skak. Man spiller 'almindelig' skak til at starte med, og der afsættes en fast tid. Når uret eller mobiltelefonens alarm ringer, stoppes alle partier. Spillerne bliver herefter informeret om en ny skakregel, som de efterfølgende skal spille efter. Husk at der minimum skal være to minutter mellem hver ny regel.

En ny skakregel kan være:

- At springere bevæger sig som løbere, og løbere bevæger sig som springere.
- At bønder nu slår ligeud, men går skråt.
- At brikker, der er placeret på de fire centrumfelter, fjernes.
- At de officerer, der stadig står på udgangsfeltet, tages af brættet.
- At man vender brættet, så sort bliver hvid, og hvid bliver sort.
- At tidligere regler bliver ophævet.

Sæt ikke for mange regler i søen undervejs og ophæv efterhånden nogle af de forrige regler.

XP-turnering

Tid:	10-20 min. pr. spil (5-10 min. pr. spiller).
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og evt. skakur og noteringspapir.
Formål:	At fremme sociale kompetencer, da der gives point for disse.

Denne turnering egner sig til at køre over en længere periode, fx 4 til 6 skoleskagange. I *XP-turnering* noterer skoleskaklederen point ud fra to parametre: XP (erfaringspoint) og KP (kamppoint).

Det første parameter, XP, gives for god opførsel, kammeratskab, fairplay eller fightermentalitet. XP-point er altid 1 point værd.

Det andet parameter, KP, gives for resultatet af et spillet parti. KP tildeles således: Sejr giver 4 point, remis 2 point og tabte dystre giver 1 point.

XP tæller altid højere end KP. KP afgør evt. pointlighed. Dette vil sige: Ved eventuel pointlighed afgøres turneringen på kamppoint, for at på denne måde at finde en vinder. XP tæller altid højere end KP, da dette er en turnering der søger at fremme sociale kompetencer.

Stafetskak

Tid:	20-30 min. pr. spil (10-15 min. pr. hold).
Deltagere:	Maks. 8-10 pr. hold (ellers bliver ventetiden for lang).
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og skakur.
Formål:	Holdskak, hvor eleverne både bruger hjerte og hjerne.

En oplagt udendørsaktivitet, der eksempelvis kan spilles i skolegården eller på skolens fodboldbane. Om vinteren kan man rykke indenfor i skolens aula eller i gymnastiksalen.

Der laves to hold – A og B. Holdene stilles hver på en række med et bord imellem sig. På bordet er placeret et skakur. Selve skakspillet placeres 5-10 meter væk fra holdene. Uret startes, og første spiller fra hold A løber hen til brættet og trækker. Når han/hun er tilbage og trykker på skakuret, startes modstanderens tid, og første spiller fra hold B løber ned og laver et træk og så fremdeles. Efter endt tur er det om i køen.

Det er en god idé at have en skakkyndig stående ved selve brættet, der kan gøre opmærksom på ulovlige træk og eventuel snyd.

Stafetskak er også oplagt at spille med gigantbrikker.

Først af brættet

Tid:	Underordnet.
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker, evt. skakur.
Formål:	At fremme alternativ tænkning.

Denne form for skak vender alle de sædvanlige skakregler på hovedet. Der spilles normal skak med en masse undtagelser og afvigelser:

- Spillet går ud på at komme af med sine brikker først.
- Hvis en brik står i slag, skal den slås.
- Kongen er ikke fredet i dette spil og kan slås ligesom alle andre brikker. Dermed frafalder reglen om skak og skakmat.
- Bønder kan forvandles, men kun til konger.
- Rokade er ikke tilladt.
- Hvis en spiller sættes "pat" (teknisk remis), har denne spiller vundet.

Det er meget vigtigt, at spillere, der spiller *først af brættet*, er fortrolige med alle regler og brikker, inden de tager fat på dette spil.

Betting chess

Tid:	5-10 min.
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og skakur.
Formål:	At sætte fokus på tidselementet samt valg af farver.

Betting chess er en skakform med særligt fokus på farvevalg og tidselementet.

Der spilles *lynskak* med 5 minutter til hver spiller, og der trækkes lod om, hvem der starter med at byde. Den, der vinder lodtrækningen, kan starte med at byde, men man kan også vælge at lade buddet gå over til modstanderen. Det gælder i sidste ende om at vinde budrunden, for den, der vinder buddet, kan nøjes med at spille remis og vinde.

Her ses et eksempel på en budrunde, trin for trin:

1. Vinderen af den indledende lodtrækning (A) tilbyder at tage de hvide brikker og starte med 4 minutter.
2. Modstanderen (B) byder så, at han vil tage de hvide brikker og starte med 3 minutter.
3. Buddet går nu tilbage til A, og der tilbydes at spille med sort, og starte med 3 minutter.
4. B siger så, at han vil spille med sort og starte med 2 minutter.
5. A accepterer buddet, og spillet går i gang.

Opsummeret:

- A har de hvide brikker og 5 minutter.
- B har de sorte brikker og 2 minutter.

Fordelen er, at B kan nøjes med at spille remis, fordi han vandt budet. A skal vinde for at få point.

Power match chess

Tid:	16. pr. spil. (8 min. pr. spiller)
Deltagere:	2 spillere pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt m. brikker og skakur.
Formål:	At økonomisere med sin tid og vurdere en stilling.

Power match chess spilles af to spillere, hvor der forsøges at afvikle 4 partier inden for 8 minutter. At afvikle 4 partier på denne måde kaldes en power match.

Det gælder om at økonomisere med ens tid og vurdere, hvornår et spil skal opgives, så man kan bruge ens resterende tid på de næste partier. Når en spiller enten taber eller opgiver et parti (eller der aftales remis), sættes uret på pause. Der byttes brikfarve, stilles op igen, og næste parti påbegyndes.

Udløber tiden for en af spillerne, taber vedkommende 1 point per parti, der ikke er afviklet.

Eksempler på forløbet af forskellige power matcher:

- A har vundet første parti, fordi B gav op. A fører nu 1-0. I løbet af andet parti udløber A's tid, og han taber nu sammenlagt 1-3, fordi der mangler at blive spillet 3 partier.
- A har vundet første og andet parti og fører 2-0. I tredje parti udløber A's tid. Matchen bliver nu uafgjort 2-2, fordi der manglede at blive spillet 2 partier.
- A og B har i første parti aftalt remis, og stillingen er $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. A vinder andet parti og fører nu $1\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. I tredje parti udløber A's tid, og han taber nu $1\frac{1}{2}$ - $2\frac{1}{2}$, fordi B får pointene for de partier, der ikke er blevet spillet færdig.

Blindskak

Tid:	20 min. pr. spil (10 min. pr. spiller).
Deltagere:	2 spillere (+ evt. 1 dommer) pr. bræt.
Udstyr:	Skakbræt el. demobræt, evt. noteringsblok, skakur.
Formål:	Træne visualiseringsevnen ved at spille uden bræt og brikker.

Denne form for skak er utrolig svær, men den kan samtidig være en spændende udfordring for de mere erfarne spillere.

Der spilles uden bræt eller brikker, men med en tredje elev som dommer, der flytter brikkerne på et skakbræt (eller et demobræt), som de to spillere ikke kan se.

Hvid starter med at benævne sit træk for modstanderen ved hjælp af koordinaterne. Eksempelvis siger hvid: "Bonde til e4". Dette betyder, at den hvide bonde flyttes til e4 af dommeren. Nu er det sorts tur, og han siger eksempelvis: "Springer til g6". Dommeren flytter nu den sorte springer til g6, og så fremdeles. Spillerne selv kan evt. have en turneringsblok, så de kan notere deres egne – og modstanderens – træk.

Hvis spillerne ikke har spillet *blindskak* før, er det en god ide at starte med at spille *bondeskak* med *blindskak* regler.

Team-talking-chess

Tid:	20 min. pr. spil (10 min. pr. hold).
Deltagere:	Minimum 4 spillere på hvert hold – ca. dobbelt så mange brætter.
Udstyr:	Skakbrætter m. brikker og evt. skakur.
Formål:	Sætte fokus på de sociale og kommunikerende elementer.

Team-talking-chess er en socialt kommunikerende skakform, der hurtigt får pulsen op, samarbejdsevnerne i spil og hjernerne i kog.

Spillerne deles i to hold, der placeres på hver sin side af en række borde (evt. et langbord). Der skal være flere brætter end spillere på langbordet. På den måde bliver spillerne nødt til at aftale, hvem der har ansvar for hvilke brætter. Der må gerne kommunikeres indbyrdes om de forskellige partier, ligesom man må hjælpe hinanden så meget, man vil, og skiftes mellem de forskellige partier – så længe man bliver på sin side af bordet. Med et skakur på alle brætter bliver aktiviteten både spændende og intens for deltagerne. Holdet med flest vundne partier vinder.

Stigeskak

Tid:	10 min. pr. spil. (5 min. pr. spiller)
Deltagere:	Minimum 4 elever.
Udstyr:	1 skakbræt m. brikker pr. 2 elever, evt. skakur.
Formål:	At lade spillerne møde så mange som muligt på kort tid.

Stigeskak er en spændende turneringsform, hvor spillerne har mulighed for at møde så mange som muligt på kort tid. Det interessante ved *stigeskak* er, at placeringerne hele tiden bølger frem og tilbage.

Eleverne placeres over for hinanden på to rækker. Vinder man, rykker man et trin op, mens man må et trin ned af "stigen", hvis man taber. *Stigeskak* kan spilles både med og uden ur. Spilles der med ur, anbefales det at spille *lynskak*.

Gladiatorskak

Tid:	10 min. pr. spil (5 min. pr. spiller).
Deltagere:	Minimum 4 elever.
Udstyr:	1 skakbræt m. brikker pr. 2 elever, skakure.
Formål:	Kombination af stige- og gladiatorskak.

Turneringsformen er en udvidet version af *stigeskak* med specielt fokus på tidselementet.

Gladiatorskak kan spilles af både et lige og ulige antal spillere. Der skal bruges et skakur til hvert bræt, og der trækkes lod om pladserne.

Når spillet sættes i gang, har alle spillere 5 min. hver. Ligesom i *stigeskak* flytter vinderen af partiet et bræt op, mens taberen flytter et bræt ned. Den, der flytter et bræt op, går til gengæld 1 minut ned i tid, så vedkommende har 4 minutter i næste runde. Taberen beholder sin tid, som i dette tilfælde er 5 min. Hvis partiet ender remis, rykker sort et bræt op og hvid et bræt ned, men begge beholder deres tid. Den, som taber på bræt 4, i dette eksempel med 9 deltagere, skal sidde over.

Der trækkes altid lod imellem modstanderne inden runden for at afgøre, hvem der spiller hvid og sort. Det gælder om at vinde sine partier og komme ned på 1 minut. Vinderen af *gladiatorskak* findes, når en spiller vinder sit parti med bare 1 minut på bræt 1.

Dine idéer...

Til slut vil vi ønske jer god fornøjelse med en masse spændende turneringer. Har I forslag til nye spændende turneringsformer, så skriv til os på: ide@skoleskak.dk.

Husk i øvrigt altid de gode omgangsformer ved skakbrættet:

- At ønske god kamp.
- At være stille og koncentreret, når man spiller skoleskak.
- At sige 'tak for kampen' efter hvert parti.

Med venlig hilsen

Dansk Skoleskak 2011

Ordliste

At give skak: En trussel mod sin egen – eller modstanderens – konge, som man skal respektere. Sættes man skak, skal kongen altså flyttes.

Demobræt: Stort skakbræt, der kan hænges op på væggen. Et demobræt bruges til at gennemspille tidligere partier, stille skakopgaver i klassen, vise et parti for en større forsamling, mens et parti spilles mellem to spillere, eller lade en dommer vise et parti *blindskak* mellem to spillere.

En passant: Skakspillets mest komplicerede regel. Hvis en bonde fra sin udgangsposition går forbi en modstanders bonde, så modstanderen misser muligheden for at slå bonden, der gik forbi, må modstanderen i præcis det efterfølgende træk slå denne bonde, selvom den har passeret.

Farver: Der er to farver i skak: Hvid og sort. Det er en lille fordel at have hvid, fordi hvid altid starter, og dermed fra starten har initiativet.

For-gave: At afgive materiale (altså en eller flere brikker) til en mindre stærk spiller, inden partiet går i gang.



Forvandling: Når en bonde ned på modstanderens bagerste række, forvandles denne typisk til en dronning (den kan dog også forvandles til et tårn, en løber eller en springer). Man kan ikke forvandle til en konge.

Gigantbrikker: Ekstra store skakbrikker, der oftest spilles med udenfor eller i store rum indendørs.

Give simultan: At en spiller, spiller flere partier på én gang, mod mere end én modstander ad gangen.

Handicap: At en stærk spiller velvilligt afgiver materiale (altså brikker) til en mindre stærk spiller, inden partiet går i gang. Handicap kan også udmåles i, at den stærke spiller eksempelvis får mindre tid end sin modstander til et parti.

Koordinater: Sammenlægningen af de tal og bogstaver der står på skakbrættets kant. "Bonde til e4" betyder, at man har flyttet sin bonde til det felt, der er sammenlagt af bogstavet 'e' (i bunden af brættet), og tallet '4' (i brættets ene side).

Match: Flere partier, afviklet over en fastsat periode.

Noteringsblok: En blok, der bruges til at notere trækkene for et parti.

Parti: Et spil mellem to spillere.

Pat (teknisk remis): Når en konge er fanget, uden at den står i skak, men samtidigt ikke efterfølgende kan lave noget lovligt træk.

Remis: Når to spillere aftaler, at partiet ender uafgjort, eller at en af spillerne ikke kan lave noget lovligt træk, men heller ikke er skakmat (pat).

Rokade: Er kongen eller tårnet ikke blevet flyttet, og der ikke står nogen brikker imellem dem, må kongen og tårnet flyttes samtidigt efter nogle særlige regler. En konge må ikke rokere over et truet felt.

Skakmat: Når en spillers konge er fanget og ikke kan lave flere lovlige træk. Sættes man skakmat, har man tabt.

Skakur: Tidstagningsinstrument, der fungerer sådan, at der foretages to tidstagninger på samme ur: En for hvid og en for sort. Når tiden sættes i gang, er det hvid, der er i træk (fordi hvid altid starter). Når hvid har trukket, trykker hvid på sin side af uret, og sorts tid går i gang. Hvis tiden udløber for enten hvid eller sort, inden der er sat skakmat, taber vedkommende.

Turnering: Flere spillere, der møder hinanden i et fast turneringssystem. Turneringer kan afvikles på mange forskellige måder, men en pointtildeling indgår altid.