



Í uppnámi er kennluefni í skák sem er sérhannað fyrir börn og unglinga.

Efnið varð til vegna mikillar vöntunar á vel skipulögðu og skemmtilegu námsefni fyrir yngstu kynslóðina og hefur verið notað til kennslu hjá Taflfélagi Reykjavíkur við mjög góðar undirtektir nemenda og skákforeldra.

Krakkar í Taflfélagi Reykjavíkur sem sækja reglulegar æfingar félagsins fá efnið afhent án endurgjalds yfir veturinn eftir því sem kennslunni miðar áfram.



Í heildina er um 26 hefti að ræða sem skipt er í fjóra flokka, *Lærðu að tefla*, *Taktík*, *Mátstef* og *Endatöfl*.

Mörghundruð skýringardæmi og æfingar eru í heftunum.

Verið velkomin á æfingar Taflfélags Reykjavíkur!



Lærðu að tefla

Lærðu að tefla er fyrsti hluti ritraðarinnar **Í uppnámi** og er ætlaður krökkum sem eru að stíga sín fyrstu skref í skáklistinni. Heftin eru alls sex talsins og í þeim er farið yfir öll þau grundvallaratriði í skák sem börnin þurfa að kunna skil á. Skákborðið er kynnt til sögunnar, taflmenn þess og manngangurinn. Farið er yfir virði mannanna, hvernig þeir vinna saman og valda reiti skákborðsins. Uppskipti eru skoðuð, hvenær þau eru hagstæð, og hvernig vinna má lið af andstæðingnum.

Allar grunngerðir máts eru teknar fyrir og útskýrðar vandlega. Og hér læra menn líka að forðast að patta kóng andstæðingsins!

Krakkar læra líka í þessum hluta skákritun. Hún er ætíð mjög áhugaverð og lærdómsrík fyrir börn, enda skemmtileg blanda af skrift og einfaldri stærðfræði.

Ekki var hægt að fjalla um grunnatriði skáklistarinnar án þess að taka fyrir byrjanagildrurnar hræðilegu! Þær eru hér allar: *Heimaskítmátið*, *Fjalakötturinn*, *Steikta lifrin*, og *Fráskákin hræðilega í rússanum* svo nokkrar séu nefndar. Allt efnið er sett fram á lifandi og skemmtilegan hátt og fjöldi lærdómsríkra æfinga fylgja hverju hefti.



Manngangurinn fjallar um skákborðið og taflmennina. Hvernig á að raða þeim upp og hvernig þeir ganga.



Í *Vald á reitum* eru fjölmargar æfingar sem hjálpa krökkunum að átta sig á hvernig taflmennirnir valda reiti borðsins.



Virði manna og uppskipti kenna lesandanum allt um hvernig hægt er að vinna lið úr her óvinarins!



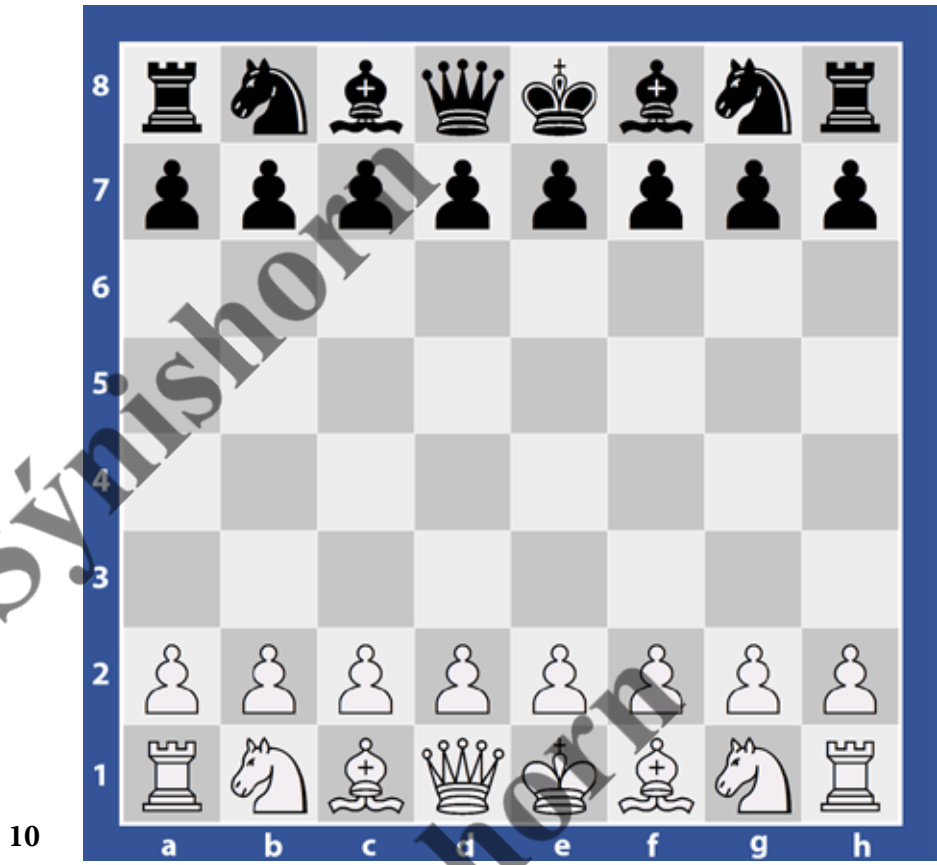
Að máta kóng andstæðingsins er lokatakmarkið í hverri skák. Hér lærum við einföldustu gerðir af mátum.



Að læra að skrifa niður leiki og ekki síður að lesa skákir er mikilvægt. Hér lærum við allt um það.



Margt ber að varast í byrjun skákar. Hér lærum við allt um *byrjanagildrurnar* hræðilegu!

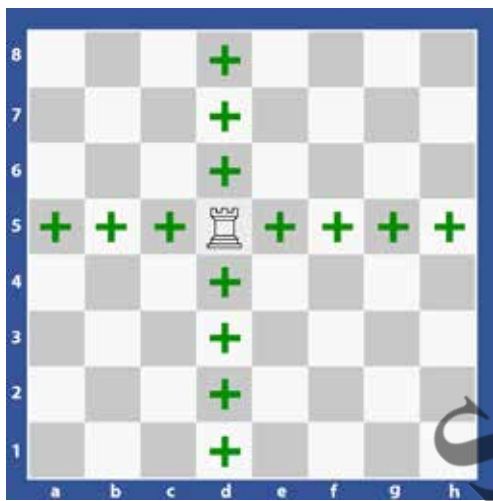


10

Upphafsstaðan í skák

Manngangurinn

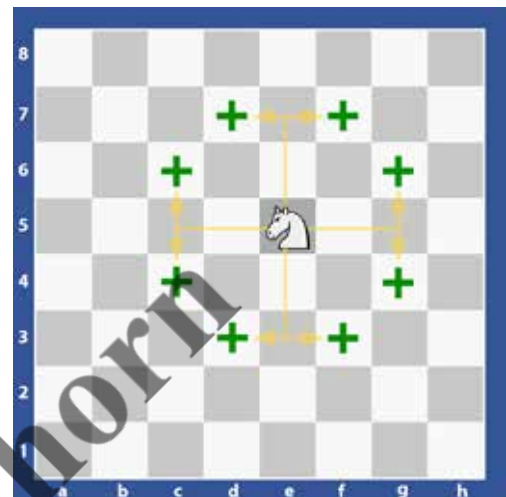
Nú eru herafloarnir tilbúnir gráir fyrir járnnum og tilbúnir til að þeysa fram á vígvöll skákborðsins. Það er ætíð hvítur sem leikur fyrsta leiknum. Nú vitum við hvernig stilla á upp herafloarnum í byrjun skákar, og okkur er ekkert að vanbúnaði að skoða hvernig mennirnir og peðin hreyfa sig.



11

Hrókar

Hrókar hreyfa sig ávallt beint eftir línunum eða reitaröðum þ.e.a.s lárétt eða lóðrétt eftir skákborðinu. Þeir geta í einum leik fært sig allt frá einum reit, til þess að fara þvert eða endilangt eftir borðinu, sé engin fyrirstaða á leið þeira. Tveir hrókar vinna einkar vel saman eftir opnum línunum og eftir reitaröðum.



12

Riddarar

Riddarar hreyfa sig á mjög sérstakann hátt. Það minnir helst á stafinn "L". Þeir geta farið tvo reiti lárétt eða lóðrétt í allar áttir og svo einn til hægri eða vinstri. Þeir eru einu taflmennirnir sem geta stokkið yfir aðra taflmenn eða peð. Sá eiginleiki ásamt skritnum hreyfingum gerir þá að öflugum taflmönnum þótt þeir komist ekki langt yfir í einu. Riddarar njóta sín best í lokuðum stöðum, þar sem gott er að geta stokkið yfir aðra menn.

Biskupar

Biskupar hreyfa sig ávallt eftir skálínum. Þeir geta farið allt frá einum reit í einu, upp í eins langt og þeir komast

Taktík

Skák snýst að stórum hluta um skapandi hugsun og góða áætlanagerð, en ekki síður taktískar aðgerðir á skákborðinu.

Ungir skákiðkendur sem eru að stíga sín fyrstu skref í skáklistinni hafa ekki nauðsynlega þekkingu og skilning til að upphuga djúpar áætlanir um hvernig best er að sækja að andstæðingnum. En það kemur síðar!

Úrslitin í skákum krakka ráðast oftast eftir en ekki á einföldum taktískum aðgerðum, og geta þeirra til að læra vélabrögð eins og gafflanir, fráskákir og öflugar leppanir er mikil. Og krakkar elska að læra taktík! Góð þekking á þessum aðgerðum yfir skákborðinu er mjög mikilvæg og er grunnur sem börnin byggja síðan aukinn skákskilning sinn á.

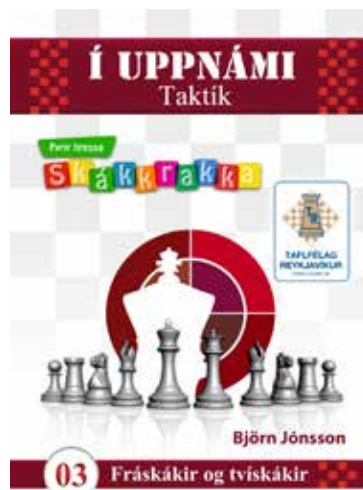
Rauðu heftin í ritróðinni Í uppnámi fjalla einmitt öll um taktík og hún er útskýrð með skemmtilegum dæmum og æfingum. Alls eru heftin átta (hér að neðan sjáum við sex þeirra, en í heftum sjö og átta er fjallað um *Fráa frelsingja* og *Millileiki*).



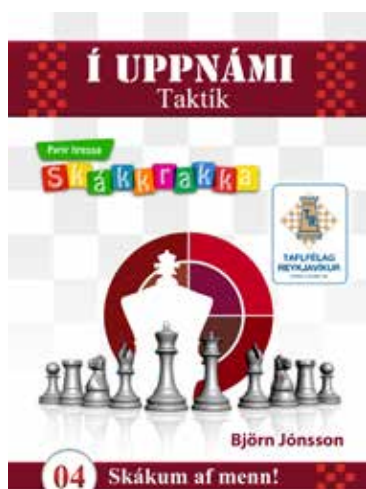
Í þessu fyrsta hefti tökum við fyrir *gafflanir* sem er án efa eitt aðalvopn ungra og upprennandi skáksnillinga!



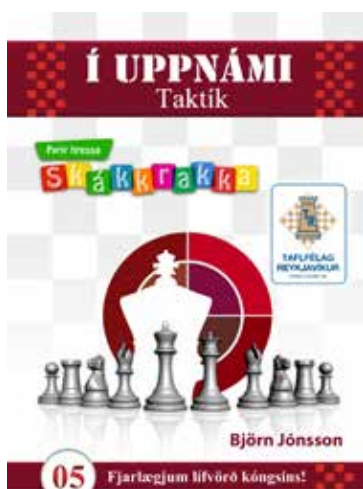
Í öðru heftinu tökum við fyrir *leppanir* sem gegna lykilhlutverki í hverri skák, og eru mjög algengar og öflugt vopn.



Í þessu þriðja hefti skoðum við *fráskákir* og hina banvænu *tvískák* með dæmum úr mörgum af frægustu skákum sögunnar!



Í fjórða heftinu fjöllum við um hvernig má vinna mennúr liði andstæðingsins með því að *skáka þá af*.



Oft má svipta andstæðinginn valdi á mikilvægum reitum til að vinna lið eða brjóta sér leið að vígi óvinakóngsins!



Í þessu sjötta hefti tökum við fyrir hvernig tæla má menn andstæðingsins á óheppilega reiti og þá oft með fórnun!

11



Hér höfum við stöðu úr frægri skák **Paul Morphys** og **Augustus Mongredien** sem tefld var í einvígi þeirra tveggja árið 1859. Svartur á leik, og best hefði verið að leika **c6**.

12



En Mongredien ákvað að leika **1. ..Ba5??** til að grafa undan þeðinu á **e4**. Kemur þú auga á af hverju þessi leikur var mjög misráðinn?

13



Tökum eftir að bæði biskupinn á **a5** og hrókurinn á **e8** eru óvaldaðir. Þegar við komum auga á slíkt, leitum við alltaf strax eftir hvort ekki megi færa sér það í nyt.

14



2. Da4! Paul Morphy sem var frábær skákmaður sá strax hvernig mátti á einfaldan hátt vinna heilan mann. Svartur getur ekki bjargað bæði biskupnum og hróknum.

15



Drottningin er gríðarlega öflug í tvöföldum árásum. Og oft er erfitt að sjá það fyrir. Hér var hvítur að leika **e3??** í þriðja leik sem er skelfilegur leikur. Sérðu af hverju?

16



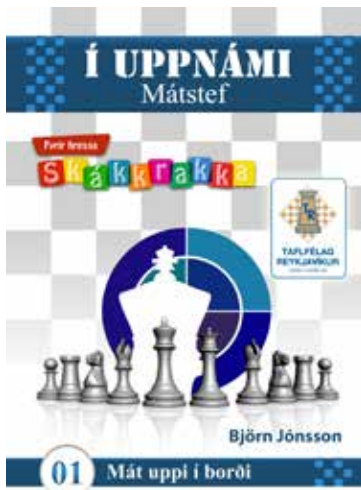
Vegna **3. ..Da5+** og biskupinn fellur. Bæði alþjóðlegir meistara og stórmeistara hafa fallið í þessa gildru! Vertu vakandi fyrir möguleikum á göfflum og tvöföldum árásum!

Mátstef

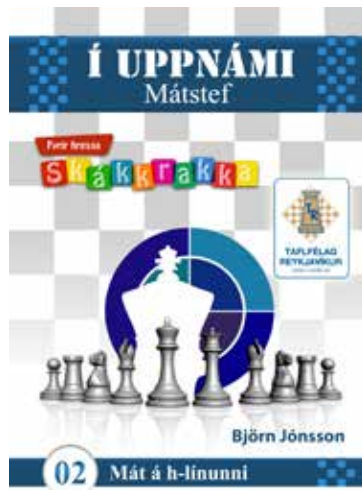
Skák snýst að stórum hluta um skapandi hugsun og góða áætlanagerð. En hún snýst líka um að þekkja ákveðin þekkt mynstur og lykilgerðir af stöðum sem koma reglulega upp á skákbörðinu, og þá hvaða möguleika slíkar stöður bjóða upp á.

Stundum eru það taktískar aðgerðir eins og t.d. gafflanir og fráksákir, og um þær er fjallað í rauðu heftunum, meðan aðrar stöður bjóða upp á möguleika á hættulegum mátsóknum og um það fjalla einmitt bláu heftin.

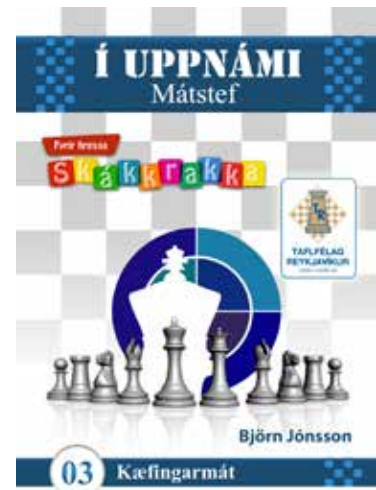
Í þeim eru skoðuð þekkt mátstef sem þjálfar lesandann í að sjá þegar aðstæður hafa skapast fyrir öflugum mátsóknum.



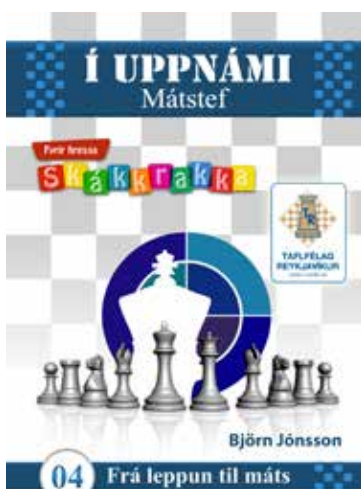
Mát uppi í borði er án efa algengasta gerð þeirra mátstefa sem koma fyrir í skák.



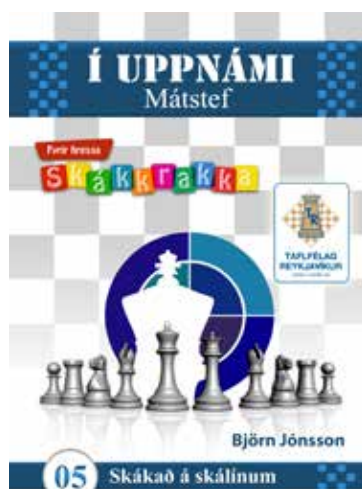
Sóknaraðgerðir fara oft fram eftir h línunni þegar hrókerað hefur verið stutt.



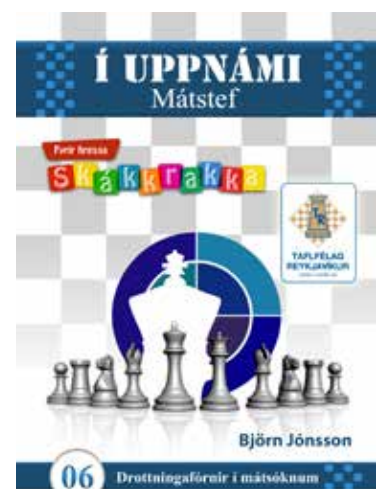
Kæfingarmát eru ekki mjög algeng en afar falleg og verðskulda eigið hefti þegar fjallað er um þekkt mátstef!



Leppanir leika oft lykilhlutverk á mátsóknum. Hér skoðum við mátstef þar sem þær leika aðalhlutverkið.



Fjöldmörg þemu eru þekkt í skák þar sem samhæfðar aðgerðir skálinumannanna koma við sögu og hér eru þau skoðuð vandlega.



Drottningafórnir koma fyrir í nær öllum gerðum af mátstefum og hér eru skoðaðar margar af frægustu fórnnum skáksögunnar!



Hvitt: Svart:

29 ○
Hvítur á þvingað mát hér. Hverju leikur hann?



Hvitt: Svart:

30 ○
Mátaðu svarta kónginn.



Hvitt: Svart:

31 ○
Hvítur mátar í tveimur leikjum. Hvernig?



Hvitt: Svart:

32 ○
Hvítur á hér þvingað og gullfallett mát. Hverju leikur hann?



Hvitt: Svart:

33 ○
Hvíti kóngurinn er í máneti. Kláraðu dæmið.



Hvitt: Svart:

34 ○
Mátaðu svarta kónginn!

Erftt Erfiðara Erfiðast

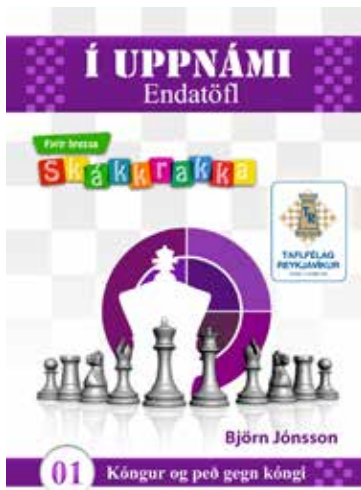
Endatöfl

„Til að bæta þig í skák þarftu að byrja á að læra endatöfl“ sagði eitt sinn heimsmeistarinn fyrrverandi og endataflssérfræðingurinn Capablanca. Það var hárrétt athugasemd hjá meistarinum enda er góð þekking og skilningur á grunnreglum endatafla undirstaðan fyrir framförum í skák.

Oft á tíðum horfa ungir skákmenn fram hjá þessari staðreynd og eyða oft miklum tíma í að skoða og læra skákbyrjanir í stað þess að bæta þekkingu sína á endatöflum.

Endatöfl er fjórði hluti ritraðarinnar **Í uppnámi** og mikil vinna hefur verið lögð í að gera þessum mikilvæga lokahluta skákarinnar góð skil. Byrjað er á að skoða einföldustu gerðir peðsendatalfa og þar kynntar til leiks margar af undirstöðureglum skáklistarinnar sem allir sem vilja ná langt þurfa að kunna. Andspæni, lykilreitir, biðleikir, „að skásneiða“ og fleiri mikilvæg hugtök eru hér kynnt til leiks og mikilvægi þeirra útskýrð í þáula.

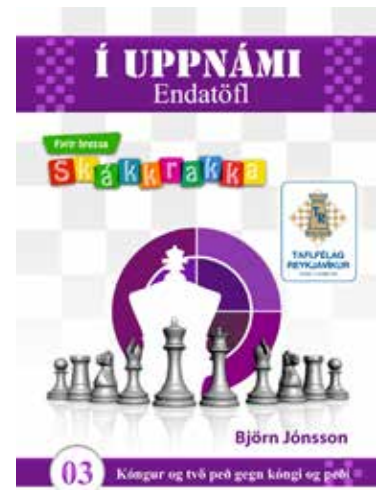
Síðan eru skoðuð endatöfl með bæði „þungu“ og „léttu“ mönnum og mikilvægustu hlutirnir sem hafa ber í huga í þessum gerðum endatafla gerð góð skil.



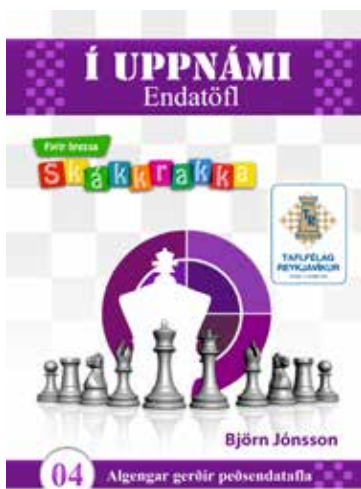
Kóngur og peð gegn kóngi grunngerð peðsendatafla og hér munt þú kynnast sumum af mikilvægustu reglum þeirra



Í þessu hefti eru skoðuð sum af lærdómsríkustu og frægustu endataflsdæmum skáksögunnar.



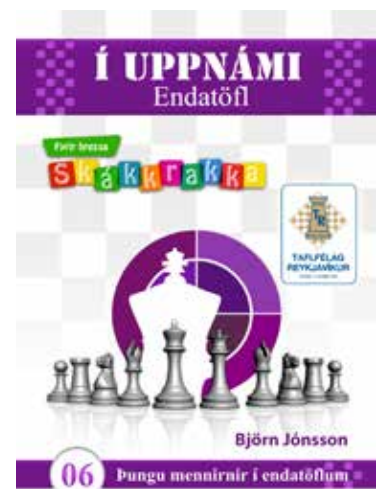
K+2p gegn K+p er algeng gerð peðsendatafla sem mikilvægt er að kunna góð skil á. Hér eru þau skoðuð ofan í kjölinn.



Margar gerðir peðsendatafla eru hér skoðuð. Stök peðapör, leikþröng og hvernig best er að ráðast aftan að peðaejum er hér tekið fyrir.



Hér lærum við m.a. að máta með tveimur biskupum og skoðum ýmsar lærdómsríkar stöður þar sem léttu mennirnir koma við sögu í endatöflum.



Endatöfl með hrókum, og eða drottningum eru ekki óalgeng. Hér eru þau krufin og við lærum hvernig best er að nota þungu mennina í endatöflum.

Leikþröng (zuzwang)

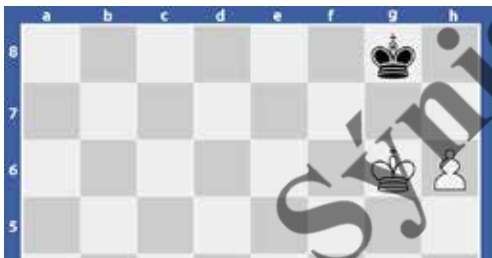
Leikþröng ræður oft en ekki úrslitum í endatöflum og við sáum í tveimur fyrstu dæmunum hvernig þríhyrningsrápi var beitt til að koma andstæðinginum í leikþröng. Við skulum nú skoða annað dæmi til að átta okkur á hversu mikilvægt hugtak er hér um að ræða.

Dæmi 3



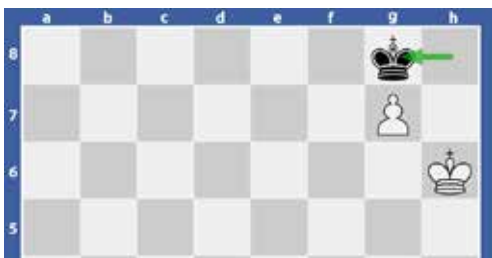
○
10

Hvítur er hér þessi yfir en þarf að vanda sig. Hann má ekki skipta upp á g þessi sínu og h þessi andstæðingsins. Svarti kóngurinn gæti þá alltaf varið uppkomureit hvíta h-þeðsins. 1. g6? hxg6 2. Kxg6 Kh8 3. h4 Kg8 4. h5 Kh8 5. h6 Kg8



11

og þessi staða er jafntefli. Eina leið hvíts til að vinna upphafsstöðuna er að koma upp g þessinu og til þess þarf hann aðstoð h þeðsins. Prufum því 1. h4 Kh8 2. h5 Kg8 3. g6 hxg6 4. hxg6 Kh8 5. g7+ Kg8



12

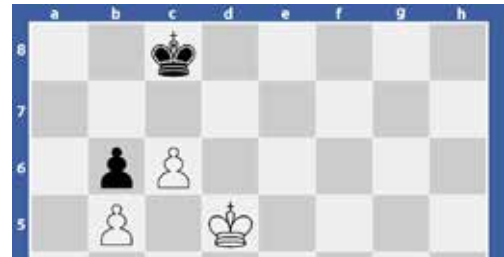
Svartur verður patt eftir 6. Kg6 En þetta er lykilstaða. Ef svartur ætti leik væri hann í leikþröng, yrði að leika Kf7 og myndi tapa í framhaldinu. Hvítur þarf því að "tapa leik" til að koma svörtum í þessa afkáralegu stöðu. Hvernig fer hann að því? Jú með því að leika 1. h3!! í byrjun. Á þann hátt tapar hann einum leik og svartur lendir í leikþröng í framhaldinu. 1... Kh8 2. h4 Kg8 3. h5 Kh8 4. g6 hxg6 (4...Kg8 5. g7 og vinnur) 5. hxg6 Kg8 6. g7 Kf7 7. Kh7 og hvítur vinnur.

Í upphafsstöðunni þurfti hvítur því að reikna út hvernig hann kæmi svarti í leikþröng, sem síðan réð úrslitum.

Peðsförn fyrir lykileit.

Í endatöflum með kóngi og tveimur þeðum gegn kóngi og þessi er öðru þeðinu á stundum fórn að tryggja að hitt komist upp í borð.

Dæmi 4



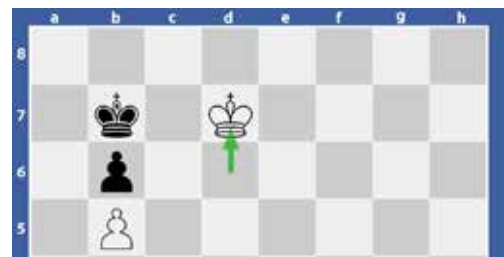
13

Hvítur kemst ekkert áfram með 1. Ke6 Kc7 2. Ke7 Kc8 3. Kd6 Kd8 4. c7 Kc8. Hvítur þarf að komast að svarta þeðinu því það stendur á lykileit. Hann fórnar nú c þeðinu sínu í þessu augnamiði. 1. c7! Kxc7 2. Ke6!



14

Svartur nær nú ekki að verja þessið. 2... Kc8 3. Kd6 Kb7 4. Kd7!



15

Þessar tilfærslur sem við sjáum hér eru dæmigerðar. Svarti kóngurinn getur ekki varist því hann hefur ekki nógu marga reiti til að spila úr. Hvíta þessið á b5 tekur frá honum a6 og c6 reitinn meðan hvíti kóngurinn getur dansað á milli mun fleiri reita. 4... Kb8 5. Kc6 (kóngurinn farinn að hóta þeðinu) 5... Ka7 6. Kc7! Ka8 7. Kxb6



16

Takmarkinu náð. Svarta þessið er fallið og hvíti kóngurinn stendur á lykileit fyrir framan b5 þessið. Þessa stöðu þekkjum við vel úr fyrsta heftinu og vitum að hún er unnin. Eftir 7... Kb8 8. Kc6 Kc8 9. b6 Kb8 10. b7 er svarti kóngurinn í leikþröng og hvítur vekur upp drottningu í framhaldinu.

Skákæfingar Taflfélags Reykjavíkur fyrir börn og unglina.

Í áratugi hefur Taflfélag Reykjavíkur haldið metnaðarfullar skákæfingar fyrir börn og unglina. Laugardagsæfingarnar eru fyrir löngu orðnar rótgróinn partur af starfi félagsins og flestum skákiðkendum landsins vel kunnar. Margir af sterkustu skákmönnum þjóðarinnar stunduðu æfingarnar á sínum yngri árum.

Þjálfun og kennsla á laugardagsæfingunum er í höndum þaulreyndra og sterkra skákmanna og er **aðgangur ókeypis**. Æfingarnar henta byrjendum jafnt sem lengra komnum og er börnum velkomið að mæta og fylgjast með til að byrja með ef þau eru ekki tilbúin að taka beinan þátt strax.

Taflfélag Reykjavíkur hélt yfir 120 æfingar á síðasta starfsári fyrir börn og unglina og ber höfuð og herðar yfir önnur félög á höfuðborgarsvæðinu hvað varðar fjölda iðkenda og fjölda æfinga. Til að svara mikilli aðsókn verður nú í vetur verið bætt við nýjum byrjendaflokki sem ætlaður er þeim sem eru að stíga sín fyrstu spor í skáklistinni.

Æfingarnar fara fram í húsnæði félagsins að Faxafeni 12 á laugardögum yfir vetrartímann og hófust 30. ágúst.

11.00 - 12.15 Byrjendaflokkur (fyrir börn fædd 2007 og síðar)

12.30 - 13.45 Skákæfing stúlkna/kvenna

14.00 - 15.15 Skákæfing fyrir börn fædd 2002 og síðar (opnar æfingar)

15.15 - 16.00 Félagsæfing fyrir börn fædd 2002 og síðar

Umsjón með æfingunum er í höndum Sigurlaugar R. Friðþjófsdóttur, Torfa Leóssonar, Kjartans Maack og Björns Jónssonar.

Þess má geta að Taflfélag Reykjavíkur hafði algjöra yfirburði á Íslandsmóti unglingsveita á síðasta ári. A lið félagsins sigraði, en einnig unnu B, D, E, og F sveitir sína flokka.

Afrekshópur barna og unglina hjá Taflfélagi Reykjavíkur æfði tvisvar í viku allan veturinn á laugardögum og þriðjudögum. Þessar æfingar eru fyrir þá krakka sem lengra eru komnir og eru í umsjá Torfa Leóssonar og Daða Ómarssonar.

Taflfélag Reykjavíkur býður eitt félagi í borginni upp á viðamikil námsefni fyrir nemendur sína þeim að kostnaðarlausu. Í alls 26 heftum er farið yfir nánast allt sem fróðleikspyrstir skákkrakkar þurfa að vita fyrstu árin!

