

2

Andra tillfället

Människan

Vad behöver ni?

- Ett schackspel och pjäser
- Papper och penna
- Det tomma brädet som hör till uppdrag ”Knäck koden och rädda världen!”

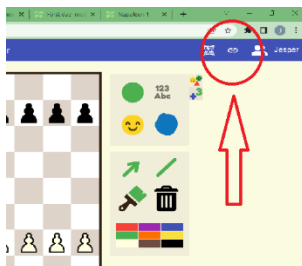
Vad ska ni göra idag?

- 1) Uppvärmning: Med leken och nyfikenheten som drivkraft
- 2) Hur spelar människan schack?
- 3) Hur lär sig människan schack?
- 4) Springarmönster
- 5) Lösa uppgift nr 2 Knäck koden och rädda världen!
- 6) Svar till uppgifter

Hur funkar det om man jobbar tillsammans online?

Du och din partner sitter vid var sin dator som har tillgång till internet. Ni har en kommunikationskanal öppen så ni kan prata med varandra (telefon, eller ZOOM, eller liknande), samt en chatmöjlighet. (Kan vara mail, Messenger, chatfunktionen i ZOOM eller liknande.)

Några av schackdiagrammen (de små schackbräderna) i texten som följer har hyperlänkar till ”Logiqboard”. Klicka på brädet och du kommer till ställningen i Logiqboard. En av er klickar sedan på ”länksymbolen” uppe i högra hörnet.



Det kommer upp en ruta som frågar om du vill kopiera länken. Det gör du, och så skickar du den till din partner (via Mail, Messenger eller chatfunktionen i ZOOM), som klickar på den och kommer till samma bräde du har. Nu kan ni dra drag på samma bräde, spela minispel eller analysera ihop.

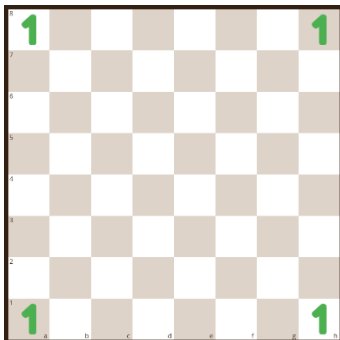
2

Uppvärmning: Med leken och nyfikenheten som drivkraft

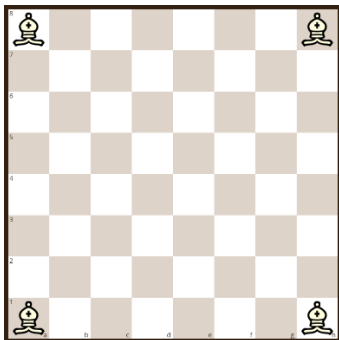
I förra lektionen diskuterade vi vikten av att odla nyfikenhet och att testa, dra slutsats och testa igen. Vi fortsätter på det temat och börjar med två uppgifter och ett minispel.

Vad döljer sig bakom siffrorna?

I brädet nedan gäller det att lista ut vilka pjäser som står i hörnen. Siffran som står där istället för pjäsen indikerar hur många pjäser som hotar den. Titta här:



Varje pjäs är hotad av en enda pjäs. Vilka pjäser står i hörnen? För det första kan man räkna ut att det måste vara "Långdistansare" det vill säga damer, torn eller löpare, för att de ska nå över brädet. Testar man med dessa inser man ganska snabbt att det måste vara fyra löpare.

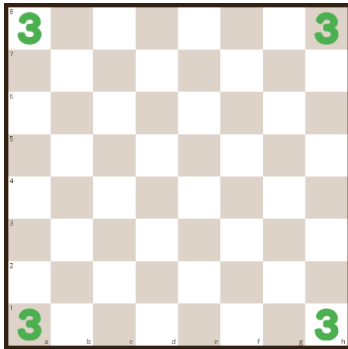


Varje löpare är hotad av en annan löpare.

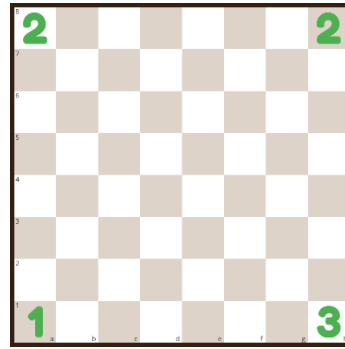
(I uppgifterna nedan kan ni klicka på brädet, var på ni kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill analysera ihop)

2

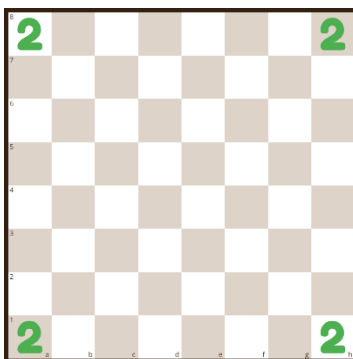
Uppgift 1



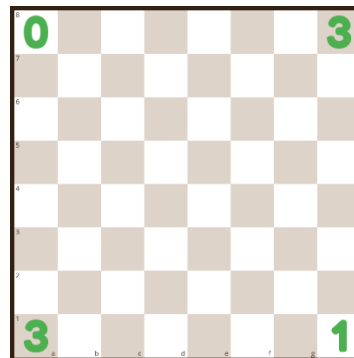
Uppgift 3



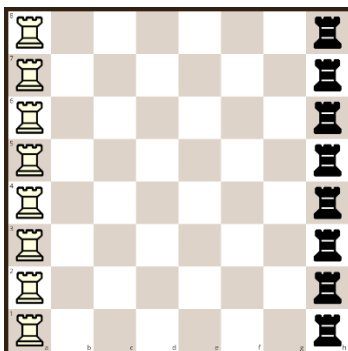
Uppgift 2



Uppgift 4



Minispelet: De glidande tornen



I det här spelet vinner den som gör sista draget. Vit börjar. Tornen får bara flyttas mot den andres torn på samma rad, aldrig tillbaka, aldrig i lodrätt riktning, det får inte ta den andres torn eller hoppa över. (Klicka på brädet, var på ni kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill spela där)

Vem vinner? Vilken strategi ska man ha? (Svaren finner ni sist i dokumentet)

2

Hur spelar människan schack?

När först datorn och sedan AI:n överflyglade människans schackkunskaper tydliggjordes människans styrkor och svagheter vid schackbrädet, och ganska väl sammanfattas det med vad den gamle schackmästaren David Bronstein har sagt: ”Människan har det mest fantastiska redskapet för att spela schack, ögat. Blixtnabbt kan vi ta in stora mängder information och medvetet eller omedvetet processa den, för att sedan i en mix av intuitiva överväganden och beräkningar hitta bästa vägen framåt.”

När det gäller utantillkunskap, att minnas med exakthet, är det nästan bara kopplat till öppningarna, alltså hur man börjar ett schackparti. Det är ju bara det att förr eller senare behöver du även förstå *varför* man börjar som man gör, annars är all utantillkunskap av litet värde. Samtidigt är det förstås bättre att börja tänka själv i en position där man står bättre än tvärtom. På högre nivå är därför öppningsförberedelser och minnesförmågan viktig.

Intuition, eller känsla, är inget övernaturligt utan bygger på att vi känner igen mönster och idéer och anar att de kan återupprepas där vi befinner oss. Det gäller därför att när vi spelar ett parti ska vi ha tränat in så många mönster och idéer som möjligt för att vår intuition ska stå stark. Ett sätt att uttrycka det på är att vi ska packa en ryggsäck full med erfarenheter och ta med till brädet. Sedan är förstås kruxet att hitta rätt mönster och idéer i ryggsäcken, och det vid rätt tillfälle. När man är i form, när man har ”flow” som den psykologiska termen lyder, då hittar man rätt utan att guidning behövs. Men om dragen ”inte bara vill komma till en” kan man behöva lite hjälp, en karta, för att leda tanken rätt genom djungeln av möjligheter.



I schackets värld innebär det att man skapar en uppsättning av korta riktlinjer som förhoppningsvis kan få flowet att komma tillbaka. Ett exempel är ”Ta om det är gratis!”

2

Varje gång det är ditt drag tänker du: ”Vilka av motståndarens pjäser kan jag ta? Är det gratis att ta någon av pjäserna?” Hittar man pjäsen som är ogarderad och som man kan ta, är detta nästan alltid det bästa draget.

I förra lektionen fick ni er till dels ”Vilken är min drömställning?” och ”Flera-drag-på-rad-regeln”, vilka också kan hjälpa tanken rätt.

Förutom att riktlinjerna kan användas vid brädet är formuleringen i ord också ett bra sätt att visa att man förstått vad man precis lärt sig, samt att man har lättare att komma ihåg temat. För att göra det ännu lättare att komma ihåg kan man även tvista till riktlinjerna så att de är kul, eller att de rimmar. Så antingen gör man riktlinjen så konkret som möjlig, eller så lätt att komma ihåg som möjligt. T ex ”Ta om det är gratis” eller ”Gratis är gott!” (Vilket är lite roligare, lättare att komma ihåg, men inte lika informativt).

När det gäller förmågan att beräkna ställningens möjligheter finns det tre olika områden man behöver träna på: tematiskt räknande, tekniskt räknande och fantasi.

Dessa områden ovan ska vi titta närmare på under kommande lektioner.

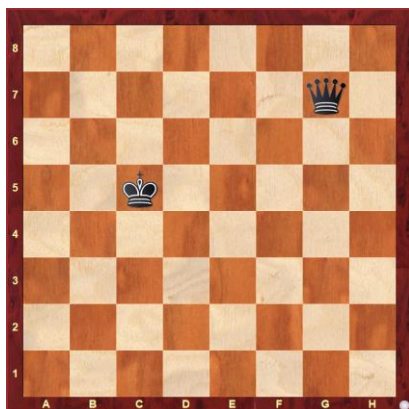
Hur tränar vi in mönster, idéer och skapar riktlinjer?

Grundregeln vid inläring är att gå från det enkla och tydliga till det mer komplexa. Därför börjar man med att titta på grundtemat/grundidén/grundpositionen, och i nästa led tränar man in variationer på dessa. Nu får ni prova själva.

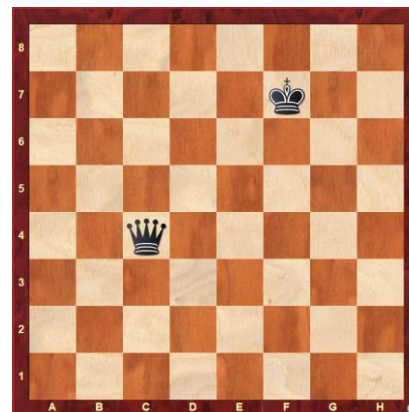
Springargafflar

Markera alla de rutor där en vit springare kan sättas in så att den gafflar svarta pjäser.
(Svaren hittar du sist i dokumentet)

1)



2)

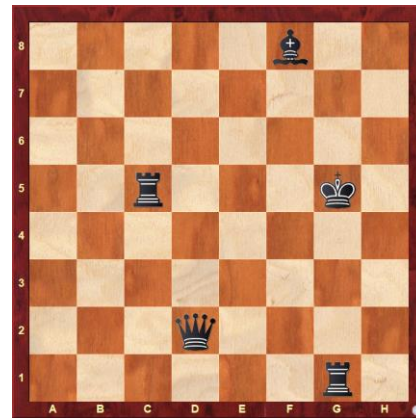


2

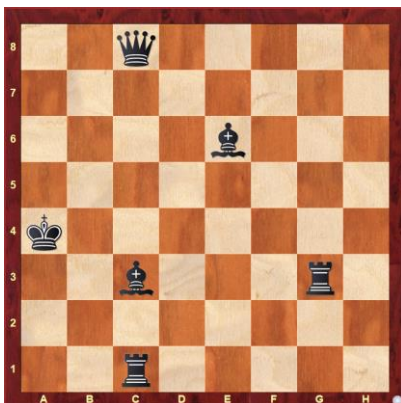
3)



6)



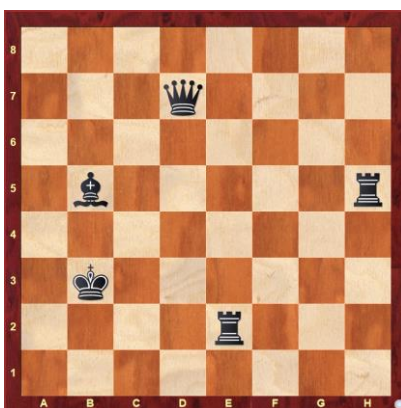
4)



Var finns gaffeln? Hur når jag dit?

På vilka rutor kan det bli en springargaffel? Nu ska du hitta en rutt till en av dem, men utan att du slår någon av motståndarens pjäser eller går på en garderad ruta på vägen dit. (Svaren hittar du sist i dokumentet)

5)



1)



2

2)



1)



3)



2)



3)



Hitta vits bästa fortsättning

Vit drar i ställningarna som följer. Hur fortsätter vit på bästa sätt? (Svaren hittar du sist i dokumentet)

2

Riktlinjer för att hjälpa tanken rätt

Målet med träningen av springargafflar är att när ni själva spelar ska intuitionen göra att ”ni bara ser springargafflarna” när chansen uppkommer. Men för att hjälpa tanken rätt, så att man inte missar dem när chansen uppstår, kan det vara på sin plats att skapa några riktlinjer att bära med sig när det gäller springargafflar. Varför inte följande frågor: ”Är några av motståndarens pjäser på springaravstånd?”, ”Var vill jag att min springare ska stå?” ”Finns det någon bra rutt för att förbättra min springare?”

Oavsett på vilken nivå man befinner sig kan man träna schack i teman med grundposition och variationer och sedan ta ut riktlinjer. Dessutom finns det mer allmänna riktlinjer, t ex dessa:

Fler springarriktlinjer

- ”Springare trivs bäst på säkra centrumrutor”
- ”Finns det en säker utpost för min springare?”
- ”Springare gillar inte att stå på kanten av brädet”

Allmänna riktlinjer

- ”Ta om det är gratis”
- ”Ta om du tjänar på det”
- ”Hur många pjäser hotar, hur många garderar?”
- ”Vilken är min drömställning?”
- ”Flera-drag-på-rad-knepet”

Öppningsriktlinjer

- ”Öppna stora porten”
- ”Blockera inte för andra pjäser”
- ”Flytta inte samma pjäs två gånger i öppningen”
- ”Hitta aktiva posteringar för pjäserna”
- ”Sätt kungen i säkerhet”
- ”Gå inte ut för långt med damen i början”

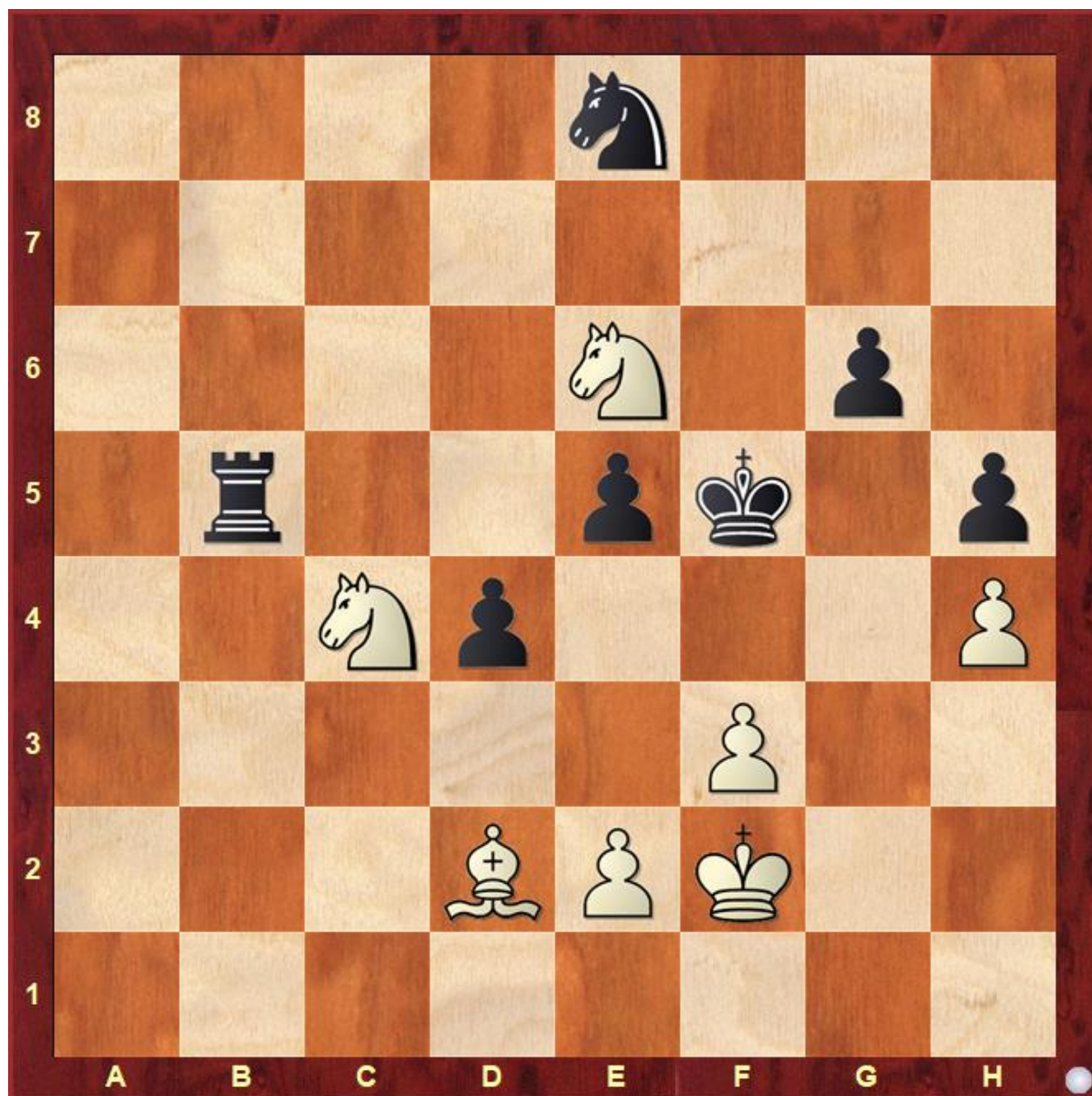
Minispelet Space Invaders



Vit vinner om vit tar alla de svarta bönderna. Svart vinner om en bonde når rad 1 utan att den kan bli direkt slagen. (Klicka på brädet, var på ni kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill spela där) Vem bör vinna? Motivera. Spela en gång med vit och en gång med svart. Stämde er förutsägelse?

2

Knäck koden och rädda världen!



Vilket är vits bästa drag?

(Klicka på brädet ovan och du kommer till ställningen i Logiqboard, om ni vill analysera ihop)

På det tomma schackbrädet som är kopplat till "Knäck koden och rädda världen" markerar ni rutorna som pjäsen som ska flytta står på och hamnar på.

2

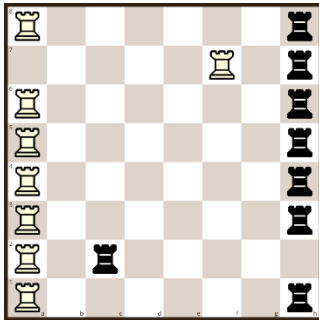
Svar till uppgifter

Hörnsiffror

- 1) 4 Damer
- 2) 4 Torn
- 3) a1=D a8=L h8=T h1=T
- 4) a1=L a8=D h8=L h1=T

Minispelet Glidande torn

Svart vinner genom att symmetriskt göra samma drag på andra halvan av brädet.



Springargafflar

- 1) e6
- 2) d6, e5
- 3) f3, g2
- 4) a2, b6, c5, e2, e4
- 5) c1, c5, d4, f4, f6, g3
- 6) b3, d7, e4, e6, f3, h3, h7

Var finns gaffeln? Hur når jag dit?

- 1) Se2-f4-h5
- 2) Se2-f4-d5-e7
- 3) Sd2-f3-g5-f7

Hitta vits bästa fortsättning

- 1) 1.Se3-f5+ Kg7-g6 2. Sf5-d6
- 2) 1.Td1xd6 Td8xd6 2.Sg5xf7+
- 3) 1.Sg4-e3 Lc2-g6 2.Se3-d5+ och vit vinner material (tjänar poäng)

Space Invaders

Vit bör vinna. Läger man ihop det sammanlagda värdet på vits pjäser i startpositionen ger det 39 poäng. Svart har 32 bönder och där med 32 poäng.