

En undervisningsplan

Tenk gjennom på forhånd hva du har som mål for kurset eller treningen du skal lede.

Kanskje kan dette “skjemaet” være til hjelp:

1: Hvor står vi?

- Hva kan elevene fra før, og hva kan de ikke?
- Er det forskjell mellom praktisk spillestyrke og teoretiske kunnskaper?

Trenger du en test for å finne det ut?

2: Hvor skal vi?

- Hva er målet for undervisningen? (vær realistisk!)
- Hvor mye tid og ressurser har vi? (Ikke glem at elevene har andre plikter og interesser enn sjakk)
- Hva er elevene klare til å lære?

Må du justere dine ambisjoner for kurset?

3: Hvordan kommer vi dit?

- Hvilke konkrete kunnskaper kan jeg formidle?
- Er det behov for annet enn kunnskaper? (spilletrening, motivasjon eller annet?)

Sett opp en mest mulig konkret “pensumliste” og timeplan.

Kanskje er dette nok til å lage en fornuftig undervisningsplan. Men vær allikevel klar til å ta den opp til ny vurdering. Det kan være fristende å føye til et punkt 4:

4: Er vi på riktig vei?

- Trives elevene?
- Blir de bedre sjakkspillere?
- Stimulerer du elevenes sjakkappetitt?
- Må målsettingen endres?

Disiplin

Første forutsetning for å kunne undervise er å holde nok orden på elevene til å bli hørt. Hvor store krav man ut over det stiller til elevene varierer naturligvis fra instruktør til instruktør. Hvis man forlanger full konsentrasjon og et klasserom der man kan høre en knappenål falle, blir frafallet stort av de mer urolige elevene. Men frafallet kan bli enda større hvis sjakkspillingen blir et inferno av støy og kaos.

Hva ønsker vi?

I en vanlig skolesjakkgruppe mener jeg dette er fornuftige regler:

DET ER IKKE LOV Å

- hjelpe eller forstyrre noen som spiller sjakk

- hyle, skråle, synge eller bruke “utestemme”
- tegne på tavlen, leke med klasserommets utstyr
- løpe, sparke ball eller leke voldsomme leker

DET ER LOV Å

- snakke lavmælt sammen.
- gå rundt og se på andres partier
- sette seg stille ned og gjøre lekser, lese eller tegne.
- glemme seg en gang iblant

Hvordan oppnå det?

Det bør ikke være nødvendig å nevne, men det er FORBUDT å slå eller bruke noen annen form for vold mot barn i Norge. Det kan i høyden være lov å holde et barn fast for å hindre ham å skade andre. Heldigvis er det enklere problemer som skal løses i det daglige. Mye avhenger av det man ofte kaller “personlig autoritet”. Men den kan nok også oppøves.

Mitt viktigste råd er: **Lær elevenes navn!** Det nytter ikke å si: “Du i den grønne gensen, kom deg opp fra gulvet!” For mange barn er fornavnet en slags bryter som slår på oppmerksomheten.

Råd nummer to er: **Sett grenser så tidlig som mulig.** Det første kvarteret av første time kan være avgjørende for resten av kurset. Det er vanskeligere å stramme inn senere.

Forøvrig bør du i alle sammenhenger tenke gjennom hvilke virkemidler du har:

-Kan du sende en urolig elev ut eller på gangen?

-Kan det hjelpe å sende et brev hjem eller å ta en telefon?

Som regel vil trusselen være mer enn nok.

Bruk fantasien

De fleste av oss har en nokså fastlåst forestilling om hvordan sjakkundervisning foregår. Og de gamle velprøvde metodene har naturligvis fungert utmerket gjennom generasjoner. Men det finnes uante variasjonsmuligheter for den som vil eksperimentere.

Under sjakkskolen i Oslo 1996 ble jeg nysgjerrig da jeg syntes jeg hørte sang fra den yngste gruppens klasserom. Da jeg kikket inn klasserommet hørte jeg følgende «tekst» til en Øystein Sunde melodi: **1.d4 e5 2.dxe5 Sc6 3.Sf3 De7 4.Lf4 Db4+ 5.Ld2 Dxb2 6.Lc3 Lb4 7.Dd2 Lxc3 8.Dxc3 Dc1.** Jeg vet ikke hvor lang tid det hadde tatt deltakerne å lære denne «reglen», men jeg har en mistanke om at ville tatt lenger tid med

mer tradisjonelle metoder, og det var ingen tvil om at alle husket den.

Den samme instruktøren har fortalt meg at han på grupper med de aller yngste iblant dikter opp eventyr eller lager skuespill omkring korte sjakkpartier. Det både stimulerer sjakkinteressen og er til hjelp for hukommelsen.

Demobrettet

Uansett hvor oppfinnsom man er når det gjelder variasjon av undervisningsformer, vil nok demo-undervisning være absolutt den vanligste måten å formidle felles kunnskap til en gruppe på mer enn 4-5 elever. For å ha fullt utbytte av demobrettet er det viktig å beherske visse teknikker. Mye av dette er like viktig også om du bruker en vanlig skoletavle eller en overheadprojektor.

1. Vær godt forberedt! Selv sterke sjakkspillere kan miste oversikten i en litt stresset situasjon foran et brett som er for stort og for nært til å gi oversikt.

2. a: Snakk til elevene, ikke til brettet. Det er viktig både for disiplin og kontakt med elevene.

b. Ha nødvendig materiale tilgjengelig, bruk ikke unødig tid til å stille opp eller fjerne brikker.

c: Unngå å dekke til brettet.

d: Snakk tydelig og forståelig. Unngå unødige fremmedord, og vær klar over at vanlige sjakkuttrykk som f.eks. "gambit" eller "tempo" kan være ukjente for dine elever .

3. Vær forberedt på å følge opp en interessant avsporing, men ikke uvesentlige bivarianter. Lær deg å avvise eller utsette spørsmål som ikke har allmenn interesse på en vennlig måte. Kom eventuelt tilbake til spørsmålet på tomannshånd senere.

4. Disponer tiden og hold orden på prioriteringene. Gå raskt gjennom åpningstrekkene uansett hvor interessante de er, hvis det bondemajoritet på dronningfløyen i et sluttspill du skal frem til.

5. Aktiviser elevene med spørsmål og oppgaver. Se om du kan finne på noe overraskende som kan gi nytt liv i undervisningen. Prøv særlig å "vekke" de som ikke ser ut til å følge med.

6. Vær like oppmerksom på elevenes reaksjoner som på klokken. Gjesp og uro kan være et tegn på at undervisningen må varieres eller har vart for lenge. Men det kan også at du har valgt galt tema eller fremstiller det på en uforståelig måte. Har du en reserveplan?

Aktivisering

Det har ingen hensikt å tvinge elevene til å følge med på et demobrett lenger enn konsentrasjonen holder. Men desto mer effektivt de kan aktiviseres desto lenger blir denne tiden. Ved å hele tiden stille spørsmål og å la deltakerne tenke selv trekkes de i større grad med. Men ved å legge inn litt mer av konkurranseaspektet blir det mer engasjerende.

Gjettekonkurranser

Enklest og mest populært er forskjellige former for gjettekonkurranser. Mest effektivt er nok å gå gjennom et parti på demobrettet og la deltakerne gjette trekkene til vinneren.

En variant er å la dem skrive ned sine trekkforslag etter 1-2 minutters tenkepause og så dele ut poeng etter en skala der man gir bonus for å gjette partitrekket, trøstepoeng for andre gode trekk, null poeng for svake trekk og kanskje minuspoeng for bukker.

Mindre rettferdig, men vel så engasjerende kan det være å gi elevene en plassering i et køsystem der de får sjansen til å svare etter tur. Den som får en ny stilling og gjetter riktig får fullt hus (kanskje 10 poeng). Bommer han får han kanskje noen trøstepoeng allikevel, men turen går over til nestemann. Ettersom han allerede vet et galt trekk får han litt færre poeng for å gjette riktig (kanskje 8 poeng). Når noen svarer riktig utføres taperens trekk på demobrettet og nestemann i køen får sjansen til å score fullt hus ved å gjette riktig trekk.

Hvis partiet har en passende lengde (20-30 trekk), får de fleste både noen lette spørsmål (som gir få, men lettjente poeng) og noen vanskeligere som kan gi stor uttelling hvis man gjetter riktig.

Naturligvis blir det ekstra spennende hvis man kan sette opp en liten premie til den som vinner. Men det å samle poeng er såpass engasjerende i seg selv, at det er nesten unødvendig. Hvis man bruker metoden der man skriver ned trekkene, og lar deltakerne holde telling på sine egne poeng, kan det være morsomt å sammenlikne med en poengskala der man definerer VM-nivå, GM-nivå, IM-nivå, Mesternivå osv.

Partier og stillinger

Det hjelper lite å vite hvordan man bruker et demobrett hvis man ikke har noe å vise på det. Hvordan finner man kommenterte og egnede partier? Selv om du er en sterk spiller, kan det

være vanskelig å finne et "ideelt" parti der det temaet du vil illustrere går klart frem og helst avgjør partiet. Det er naturligvis mindre ideelt, men også enklere å gå den andre veien: Finn et godt parti med gode kommentarer og bruk en undervisningsøkt til å gjennomgå partiet og de temaene som illustreres.

Ofte er partier mellom en sterk stormester og en noe svakere mester ideelle for å demonstrere strategiske ideer. I slike partier ser man ofte hvordan stormesterens stillingsforståelse gjør at han vinner uten at motstanderen gjør dumme feil. Slike partier kan man finne mange av i turneringsbøker fra 1950-tallet eller tidligere. Fordi det dengang var færre toppturneringer, ble det ofte skrevet gode bøker om de få som ble arrangert. Og ofte var det selv i disse turneringene en del svakere mestere i feltet.

Hvis man har kortere tid til rådighet velger man kanskje å konsentrere seg om en bestemt stilling fra et parti - som regel den avgjørende kombinasjonen. Hvis tiden tillater det, prøver jeg allikevel å gå noen få trekk tilbake før den kritiske stillingen og si noen ord om de strategiske elementene som er grunnlaget for kombinasjonen før jeg viser trekkene som fører frem til temastillingen. Dermed er det lettere å sette kombinasjonen eller sluttspillet inn i en sammenheng.

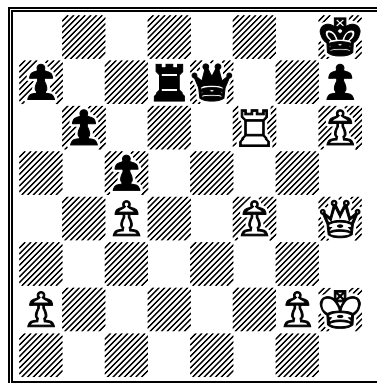
Å utnytte en stilling

Å sette opp og ta ned stillinger på et demobrett krever tid og nøyaktighet og kan lett ødelegge flyten i en time ved demobrettet. Særlig hvis du stadig skal stille opp nye midtspillstillinger med mange brikker kan ventetiden mellom oppgavene bli nesten like lang som løsningstiden.

Hvis du passer på å ha riktig stilling på brettet når timen skal begynne og har stillinger og partier ferdig oppslått, i riktig rekkefølge og med bokmerker på riktig plass går det bedre.

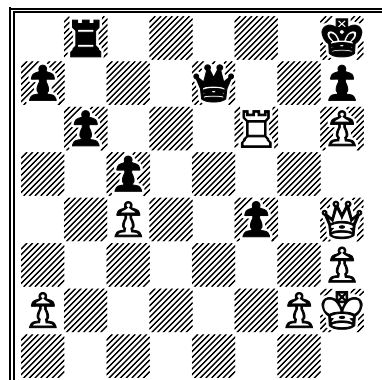
Allikevel kan fomling med demobrikker være irriterende både for elever og instruktør.

I sin gode bok "Chess Coaching" bruker John Littlewood et kapittel på å forklare hvordan dette problemet kan reduseres ved å utnytte potensialet i en stilling best mulig. Ideen er å illustrere flest mulig temaer med færrest mulig endringer av stillingen på brettet. Som et eksempel bruker han denne avslutningen fra Koshnitsky-Wolfers 1971:



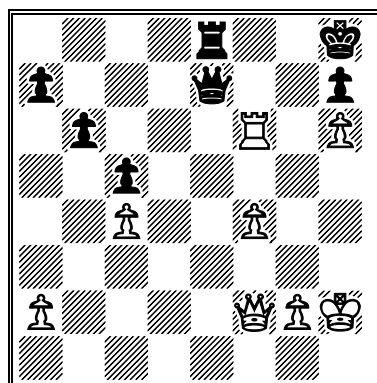
Hvit vinner med **1.De1! Dd8 2.De5! Kg8 3.De6+ Kh8 4.Dxd7!**

Dette er et utmerket eksempel på avledning og åttenderadsmatt. Og om instruktøren nå hadde satt opp et par andre oppgaver med omtrent samme ide, ville det vært en utmerket leksjon i det taktiske temaet "åttenderadsmatter". Men Littlewoods løsning er mer elegant. Ved å flytte noen få brikker får man denne stillingen:



Hvit vinner nå med **1.Txb6! Dd8 2.Txb8 Dxb8 3.Df6+ og 4.Dg7 matt.**

Enda noen små justeringer og vi har denne stillingen:



Hvit vinner med **1.Te6!**

En slik utnyttelse av stillingene kan foruten å gjøre undervisningen mer elegant, også øke elevenes forståelse av nyanser i brikkenes plassering og hvordan de kan utnyttes. Vanskeligheten består først og fremst i en slik løsning krever mye

hjemmeforberedelse. Og man skal være en oppfinnsom og god sjakkspiller for forandre en god oppgave til en ny god oppgave med et nytt, men helst beslektet tema.

Legg f.eks. merke til at om hvit i siste oppgave hadde hatt en bonde på h3, ville 1.Db2 Kg8 2.Td6 vært en biløsning. Jeg vet at jeg selv fort ville oversett en slik detalj.

Hjemmelekser

Hjemmelekser er et nyttig, men farlig hjelpemiddel. Hvis de oppfattes som en tung plikt virker de mot sin hensikt. Og problemet behøver ikke være at oppgavene er kjedelige eller vanskelige. Heller ikke at eleven ikke er sjakkinteressert. Mange sjakkinteresserte unge har mange andre interesser og aktiviteter. Det kan bety at de må la sjakkoppgavene vente eller at de må gjøre dem istedet for aktiviteter de har mer lyst til. Hvis de gang på gang må jobbe med sjakkoppgaver i stedet for å se på den spennende fjernsynsserien de gjerne vil følge med på, kan sjakklekser og sjakkstudier etterhvert bli temmelig ulystbetont.

På den annen side er eget arbeid nøkkelen til all sjakklig fremgang. Ingen kan bli en virkelig sterk sjakkspiller av å bli "foret" med kunnskap. Bare ved selv å arbeide med stoffet får man virkelig forståelse av det. Derfor kan hjemmelekser være viktige. Et godt gjennomtenkt program for hjemmearbeid har følgende fordeler:

- Forlenger undervisningstiden, og gir dermed ekstra tid til sjakkstudier
- Gir anledning til å påvirke studieteknikk og arbeidsvaner.
- Gir muligheter å gjøre undervisningen mer individuell og ta opp spørsmål og problemer som er for individuelle til å gjennomgå i felleskap
- Det er lettere å gå gjennom stoffet når elevene har sett det før. (Men pass på at det kommer noe nytt i undervisningen - ikke bare repetisjon av hjemmeleksen)
- Elevene får tid til å tenke gjennom problemene, og kan fortelle hva som er vanskelig i dagens lekse.
- Stimulerer til egeninnsats. Elevene blir vant til å lese på egenhånd og ikke bare få kunnskapene ferdig "servert".

Disponering av tiden

Den raskeste og enkleste måten å gjøre en lilleputt til en sterkere spiller er nesten alltid å få ham til å bruke mer tid. Nesten uansett hvilke midler man bruker for å få ham til å sette ned farten, vil resul-tatene bli bedre.

For de aller yngste vil man til og med kunne oppnå en dobbelt effekt. Mange motstandere vil hvis de må vente 60 sekunder på hvert trekk, enten miste interessen for partiet og kanskje glemme sine egne planer, eller de vil bli så utålmodige at de trekker enda raskere enn de pleier.

Personlig er jeg litt betenkt over å mase på helt unge spillere om å bruke mer tid. Det kan føre til at de begynner å tenke mindre effektivt. Hvis man ikke vet hva man skal tenke på, kan det virke meningsløst å bruke et minutt pr. trekk, og de siste 30 sekundene går ofte til å tenke på noe annet enn sjakk. Det kan bli en stygg uvane å dra med seg.

Man kan naturligvis gi lister over hva som skal sjekkes før man gjør et trekk: Dekket brikken du skal flytte noe der den stod? Har du undersøkt alle tvingende trekk? osv. Det vil sannsynligvis føre til at man gjør færre bukker. Men slike "sjekklister" kan lett stykke opp tankeprosessen på en kunstig måte hvis de kommer på feil sted. Bare som en avsluttende sjekk, etter at man har bestemt seg for hvilket trekk man vil spille, har de noen funksjon.