



Introductieles schaken voor beginners

Voor groepen 3 en 4 op de basisschool

Duur: 30 minuten

Wat is een introductieles?

Een introductieles gaat vooraf aan de inschrijving voor een schaaktraining. De les is bedoeld om kinderen enthousiast te maken voor die training. Met dat enthousiasme en de folder die ze meekrijgen, moeten de kinderen de ouders ervan overtuigen dat meedoen aan de schaaktraining een goed idee is.

Tijdens de warmmaakles gaat het vooral om het presenteren van schaken als een heel leuk spel: gezellig, met je vriendjes en klasgenoten, samen puzzelen. De overdracht van kennis is secundair.

Probeer het schaakspel zo beeldend mogelijk te beschrijven. En zorg voor veel interactie door vragen te stellen. Zijn er kinderen die al iets van schaken weten? Betrek die kinderen bij de les. Je kunt ze bijvoorbeeld vragen of ze straks bij de spelletjes mee willen helpen met uitleggen.

Wat heb je nodig?

- Voor de trainer: demobord met schaakstukken, schaakbord, set schaakstukken, 16 magneten in 2 kleuren (2x8).
- Voor elke 2 kinderen: 1 schaakbord, een witte en een zwarte Toren, een witte en een zwarte loper, 16 fiches in 2 kleuren (2x8), 1 meer (vierkant waarmee je 4 velden op het bord kunt bedekken). Zorg dat je deze 16 fiches al in een zakje hebt gestopt, zodat je ze snel kunt uitdelen.
- Eventueel: folder met informatie over de schaaktraining

Zorg voor extra aandacht voor de schaaktraining

Maak een afspraak met de school over de verspreiding van informatie over de training. Deel zelf een folder uit en/of zorg ervoor dat de school kort na de introductieles informatie naar de ouders mailt. Bij voorkeur doe je beide.

Vraag ook de leerkracht van de groep waaraan je de training geeft, om enkele foto's van de schakende kinderen te maken en deze op het *klassenportaal* te zetten.

De meeste scholen gebruiken tegenwoordig social media om met de ouders te communiceren. Vaak met een voor scholen op maat gemaakt systeem zoals Social Schools. Een leerkracht kan met de smartphone heel eenvoudig en snel berichten en foto's op het internet plaatsen, alleen toegankelijk voor de ouders.

De kinderen komen thuis en de ouders hebben al gezien dat ze op school hebben geschaakt. Dat leidt thuis meteen tot een enthousiast gesprek.

Opstelling

Het is meestal niet nodig om iets te wijzigen aan de opstelling van de klas. Laat de kinderen op hun vaste plek (gaan) zitten.

Hang het demobord op. Zorg dat iedereen het goed kan zien.

0-5 Introductie

Ik ben <naam>. Ik kom jullie laten zien hoe leuk schaken is. Ik heb leren schaken toen ik net jong was als jullie! En ik vind het nog steeds erg leuk om te doen!

Als jullie schaken heel leuk vinden, kunnen jullie meedoen met een schaaktraining. Aan het einde van de les zal ik jullie daar iets meer over vertellen.

V: Wie van jullie kan al schaken? *Geef circa 3 kinderen een beurt.*

V: Kunnen jullie ook vertellen wat schaken is? *Geef circa 3 kinderen een beurt. Bevestig wat de kinderen goed zeggen en vul aan waar nodig. Ga er niet te diep op in.*

Wat is schaken?

Schaken is een spel tussen 2 legers. Die legers worden geleid door Koningen. Het leger dat de Koning van de andere partij veroverd, wint.

Natuurlijk ga je niet echt vechten met zwaarden, pistolen of kanonnen. De legers strijden op een bord met schaakstukken. Je speelt het met zijn tweeën. Dat bord leg je op tafel tussen jullie in. *Laat het schaakbord zien.*

V: Met welk deel van je lichaam schaak je?

A: Met je hoofd. Schaken doe je met je hersenen. Het is een denksport. Je probeert slimme plannetjes te maken en daarmee de tegenstander te slim af te zijn.

5-10 Het schaakbord en de schaakstukken

Laat de kinderen kennis maken met alle stukken (maar nog niet hoe ze bewegen) en zet ze in de beginstelling. Alleen de witte stukken is voldoende. Vertel bij elke schaakstuk een kort verhaaltje. Het verhaaltje helpt de kinderen om de beginstelling te onthouden.

Laat van elk stuk zowel een echt schaakstuk zien als het demobordstuk. Plak de demostukken op het demobord. Zet de gewone stukken voor de kinderen zichtbaar voor je op tafel.

Het is niet nodig en nuttig om uitgebreid bij het schaakbord stil te staan. Ook hoeft je niet uit te leggen wat de letters en cijfers betekenen. De kinderen krijgen deze les al meer dan genoeg nieuwe informatie.

V: Wie weet welk stuk dit is?

A: Heel goed, dat is de <stuk>.

- De Koning

Dit is Willem-Alexander. Het belangrijkste stuk. Goed te herkennen door het kruis op zijn hoofd. Hij is zo belangrijk dat hij in het midden staat.

- De Koningin of Dame

En natuurlijk doet Maxima ook mee. Ze staat naast Willem-Alexander.

V: Wie weet hoe de K en D moeten staan? Zo (*e1 en d1*) of zo (*d1 en e1*)?

Laat de beide opties zien; noem niet de coördinaten van de velden.

V: En hoe kun je dat onthouden?

A: De witte Dame heeft een witte jurk en die past het beste op het witte veld. De zwarte Dame heeft een zwarte jurk en die past het beste op het zwarte veld.

Het ezelsbruggetje van de Dame op de d-lijn vanwege de D van Dam, is niet handig. Bij sommige borden staan de letters er niet op. En wat doe je als het bord omgedraaid staat?

- De Loper

Ik zal jullie een geheimje vertellen. Willem-Alexander kan niet zo goed schaken. Hij heeft hulp nodig om goede plannetjes te verzinnen. Daarom heeft hij 2 Lopers. Vroeger noemden we ze raadsheren. Dat zijn belangrijke mensen die de Koning goede raad geven. Daarom staan ze op het bord ook dicht bij de Koning. Als ze ver van de Koning zouden staan (bijvoorbeeld in de hoek), dan moeten ze schreeuwen. En dat is niet zo handig want dan kan de tegenstander ze horen. Als ze dichtbij staan kunnen ze in het oor van Willem-Alexander fluisteren.

Na dit verhaaltje zullen sommige kinderen de Lopers 'Fluisteraars' noemen.

Er staat er 1 naast Willem-Alexander en 1 naast Maxima.

- De Toren
Deze staan in de beginopstelling op de hoeken van het bord. Net als in een kasteel. Ze zien er ook uit als een kasteeltoren.
- Het Paard
Deze kan niet ontbreken bij een veldslag. Een paard kan springen. Veel kinderen vinden het Paard het leukste stuk. Ze staan op de 2 velden die nog open zijn.
- De pionnen
Soms ook wel de soldaten of boeren genoemd. Ze zijn niet heel groot. Maar je hebt er wel 8 van. Samen zijn ze wel heel sterk. Ze staan voor de andere stukken opgesteld.

De stukken van wit staan nu op het demobord in de beginstelling.

10-15 De loop van de Toren en de Loper

Stel vragen aan de kinderen. Vraag ze ook om zetten voor te doen op het demobord. Je kunt de kinderen ook magneten geven en vragen die op het demobord te zetten op een plek waar het stuk naartoe kan.

De loop van de Toren

V: Weet iemand hoe de Toren beweegt?

A: Helemaal goed. Deze mag alleen recht. Zowel van boven naar beneden, als van links naar rechts. En de Toren mag zo ver als hij wil. Als de Toren er niet zoveel zin in heeft, gaat hij misschien maar 1 veld vooruit. Dat is een luie Toren. Maar een snelle Toren kan zelfs in een keer naar de overkant.

O ja: de Toren mag niet over andere stukken heen mag springen.
Hij mag wel vooruit en dan de volgende zet weer terug.

Zet een witte en een zwarte Toren op het bord. Zorg dat wit de zwarte Toren kan slaan. Slaan is voor veel kinderen vanzelfsprekend. Het komt in heel veel spelletjes voor. Daarom nemen we slaan meteen mee in de uitleg van de loop van de stukken.

Leg ook uit dat je telkens maar 1 zet mag doen. Wit en zwart zetten om de beurt en wit mag beginnen.

V: Wat is nu een hele goede zet voor wit?

A: Juist. Wit kan de zwarte Toren slaan. Dat doe je door op de plek van die Toren te gaan staan en het stuk van het bord te pakken.

V: Waarom is slaan heel goed?

A: Als de tegenstander minder stukken heeft, wordt zijn leger zwakker. Dan heb je meer kans om te winnen. Vergelijk het met een rode kaart bij voetbal. Met minder spelers heb je minder kans om een doelpunt te maken.

Een valkuil bij slaan is dat kinderen soms slaan zoals bij Dammen: door over het stuk te springen.

De loop van de Loper

V: Weet iemand hoe de Loper loopt?

A: Deze gaat inderdaad alleen maar schuin. Net als de Toren mag de Loper zo ver als hij wil. Bij de Loper moet je altijd goed mikken. Kijk ik zet deze Loper (van a1) helemaal naar de andere kant (h8). Als je niet goed schuin gaat, komt de Loper misschien wel hier (h7) terecht.

Wat handig is om te weten, is dat de Loper de hele partij op dezelfde kleur velden blijft. Dat maakt het mikken veel makkelijker. *Laat dit zien.*

Ook de loper mag niet over andere stukken heen springen. En net als de Toren mag de Loper ook slaan. *Laat dit zien.*

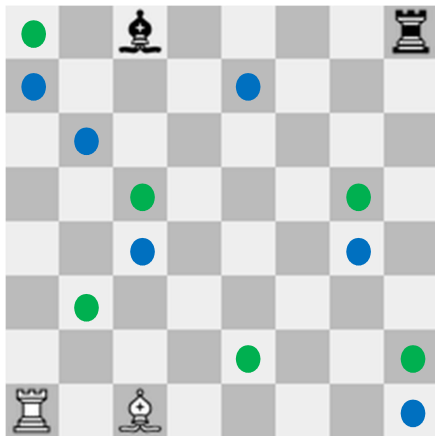
15-25 Spel

We gaan nu een spel spelen.

Spel: De Toren en de Loper hebben honger *Database: spel 3*

Vraag hulp van de leerkracht bij het indelen van de kinderen in duo's. Bij voorkeur de kinderen die al tegenover elkaar zitten.

Leg eerst het spel uit. Pas als alles duidelijk is, krijgen de kinderen bord, stukken en fiches. Vraag aan kinderen uit de klas om de spullen uit te delen en na afloop om ze weer op te halen.



Zet de stelling op het demobord, met magneten in 2 kleuren op de aangegeven velden. Het maakt niet zoveel uit waar de magneten staan. Zorg er in ieder geval voor dat magneten op beide kleuren liggen.

De Toren en Loper hebben honger. Ze hebben zin in snoepjes. Wie met zijn Toren en Loper als eerste alle snoepjes van zijn kleur opeet (slaat), wint.

Spelregels

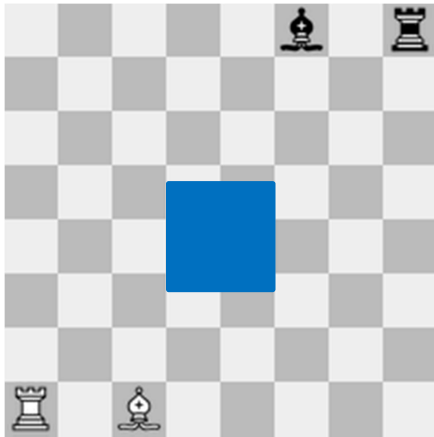
- Wit begint. Je doet om de beurt een zet.
- Wit moet de groene fiches slaan, zwart de blauwe fiches.
- Je kunt de Toren (recht) en de Loper (schuin) gebruiken.
- Je mag niet over fiches springen. Laat zien dat Ta1xa8 dus niet mag.
- De stukken mogen elkaar *niet* slaan.

Kinderen voor wie dit te makkelijk is, kun je daarna de moeilijke versie laten spelen. Je mag elkaar dan wel slaan.

Zijn kinderen snel klaar met het spel: laat ze het spel nog een keer spelen met verwisselende kleuren.

Voor snelle kinderen, als tijd over

Spel: Rondje om het meer *Database: spel 5*



Leg een vierkant stuk papier (of fiches ...) op de velden e4, d4, d5, e5. Meer velden bedekken mag ook.

Wie als eerste met zijn Loper en Toren om het meer loopt en beide stukken weer in de beginstelling krijgt wint. De stukken mogen elkaar niet slaan en niet in het meer belanden. Dan krijgen ze natte voeten en daar houden ze niet van.

25-30 Afronding

1 minuut voor het einde van de spelletjes: kondig aan dat ze nog 1 minuut hebben om het spelletje af te ronden.

Als de tijd voorbij is: vraag alle kinderen te stoppen. Vraag enkele kinderen om de stukken en de zakjes met fiches op te halen. En laat iedereen zijn bord bij jou inleveren.

V: Vonden jullie het leuk?

Als je nou echt willen leren schaken? Je wilt ook weten hoe de andere schaakstukken lopen? Geef je dan op voor de schaakcursus die begint op <begindatum>.

In deze folder staat alle informatie. *Deel de folder uit.*

En/of: Jullie ouders krijgen een bericht van de school met alle informatie. Daarin staat ook hoe je je kunt opgeven.

Beantwoord eventuele vragen.