



Schaken op de basisschool

Werkboek 1, les 1: de beginstelling, de Toren en de Loper

Extra spullen

- Stickers met de namen van de kinderen.
- Voldoende kopieën van het uitdeelvel 'Loop van de stukken'; 1 kopie per kind. Een pdf staat op de website *Schakenopdebasischool.nl* onder ['Hulpmiddelen / Downloads'](#).

Voor de trainer

In deze les maken we nog geen gebruik van het werkboek. Deel het werkboek daarom pas uit in les 2.

Naast de kennismaking en de eerste instructie willen we de kinderen in deze les vooral met de schaakstukken laten spelen. Voor de opdrachten in het werkboek die bij deze eerste les horen, is voldoende tijd in lessen 2 en 3.

0-15 Kennismaken, afspraken maken

Dit is de eerste les. Alles is nieuw. De kinderen kennen jou niet en vaak ook elkaar nog niet allemaal. Jij kent de kinderen nog niet. We besteden daarom extra tijd aan de kennismaking en de groepsvorming. Zorg dat je de kinderen op hun gemak stelt.

- Begin met een voorstelronde. Vraag iedereen zijn naam te noemen en een (schaak)vraag te beantwoorden. Bv: Schaak je thuis al? Tegen wie? Van wie heb je het spel geleerd? Wat weet je al van schaken? Wie kan de beginstelling al opzetten?
- Probeer zo snel mogelijk de namen te leren. Daartoe is het handig om de eerste les een naamsticker op de kleding van de kinderen te plakken. Spreek kinderen zo veel mogelijk met hun naam aan.

Afspraken maken

Als onderdeel van de kennismaking gaan we afspraken maken. Die afspraken maken de kinderen zelf: met elkaar en met jou. Je maakt de kinderen daarmee eigenaar van de afspraken. Dat werkt beter dan wanneer jij jouw regels aan de kinderen oplegt. Ook helpt het bij de groepsvorming. Soms zullen kinderen elkaar gaan aanspreken op het niet nakomen van de afspraken.

- Intro: We zijn met een groep. Als groep maak je afspraken over hoe je met elkaar omgaat.
- Vraag de kinderen wat zij goede afspraken vinden. Schrijf ze op.
- Check of wat de kinderen goede afspraken vinden, aansluit bij wat jij belangrijk vindt. Probeer de kinderen in ieder geval deze afspraken zelf te laten bedenken.
 - o We luisteren naar elkaar.
 - o Heb je een vraag, dan steek je je vinger op.
 - o We komen niet aan de spullen van de klas.
 - o We ruimen na afloop samen op.
- Vraag om instemming met de afspraken.

Deze afspraken zet je na de les op een A4 (geplastificeerd) en hang je vanaf les 2 op.

- Sluit af met deze algemene afspraak: We houden elkaar aan de afspraken. Geef elkaar een compliment als het goed gaat!

15-25 Instructie: Wat is schaken?, de schaakstukken en de beginstelling

Dit kan summier als alle kinderen eerder een introductieles hebben gevolgd of als ze zeggen dat ze thuis al hebben leren schaken. Loop wel alle onderwerpen langs. Het lijkt een lang verhaal, maar het kan heel goed in 10 minuten.

Probeer er een spannend verhaal van te maken. Onderstaande uitleg gebruik ik meestal. Maar verzin ook vooral je eigen verhaal.

Je kunt de kinderen ook vragen stellen. *Wat weten jullie al van het schaken?* Bevestig wat ze goed vertellen en vul aan wat nog ontbreekt.

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.

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.

De schaakstukken en de beginstelling

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.

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 het <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 Dame, 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.
Er staat er 1 naast Willem Alexander en 1 naast Maxima.

- 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.
- 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.
- 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.

25-35 Spel met de beginstelling

De kinderen hebben nu lang genoeg stil gezeten. Tijd om even te rennen!

Spel: Beginstellingestafette *Database: spel 1*

Zet 3 tafels op enige afstand van elkaar.

Op de middelste tafel zet je een leeg bord. Op beide andere tafels staan de witte, respectievelijk de zwarte stukken. Zorg dat de tafels met stukken op enige afstand van de tafel met het bord staan. Dan moeten de kinderen rennen. Op de achtergrond hangt het demobord met de beginstelling, dan kunnen de kinderen spieken.

Verdeel de kinderen in 2 teams. Deze teams spelen tegen elkaar. Maak een team niet groter dan 5 kinderen. Het ene team moet de witte stukken in de beginstelling zetten. Het andere team de zwarte stukken. Wie dat als eerste correct doet, wint.

Na het startsignaal, rennen de kinderen een voor een naar de tafel met stukken. Ze pakken 1 stuk en rennen terug naar het schaakbord. Daarna mag het volgende kind gaan rennen. Het meegenomen stuk zetten ze op het bord in de beginstelling. De kinderen in een team overleggen samen of de stukken goed staan. Je mag maar 1 stuk per keer meenemen.

Als de teams klaar zijn, dan controleer je samen of de stukken goed staan. Het team dat het eerst alle stukken heeft opgezet én de beginstelling helemaal goed heeft, wint.

Bij grotere groepen maak je 4 teams. Je speelt het spel dan 2 keer.

Op sommige scholen hebben ze een buitenschaakspel met grote stukken. Dan wordt het spel nog veel leuker.

35-40 Instructie van 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. Als de kinderen een eigen schaakbord hebben (of in tweetallen), kunnen ze de zetten ook op het eigen bord uitvoeren.

Na de instructie deel je het uitdeelvel 'Loop van de stukken' uit.

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.

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.

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

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 b1) helemaal naar de andere kant (h7). Als je niet goed schuin gaat, komt de Loper misschien wel hier (h8) 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.*

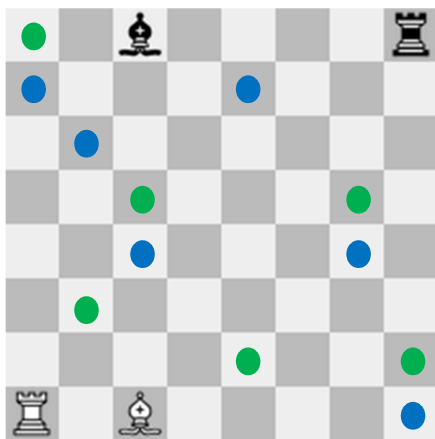
Ook de loper mag niet over andere stukken heen springen. En net als de Toren mag de Loper ook slaan. *Laat dit zien.*

40-55 Spelletjes met de Toren en de Loper

Laat de kinderen 1 tegen 1 minstens een van de volgende spelletjes spelen.

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

Leg eerst het spel uit. Pas als alles duidelijk is, krijgen de kinderen bord, stukken en fiches.



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 eigen kleur opeet (slaat), wint.

Spelregels

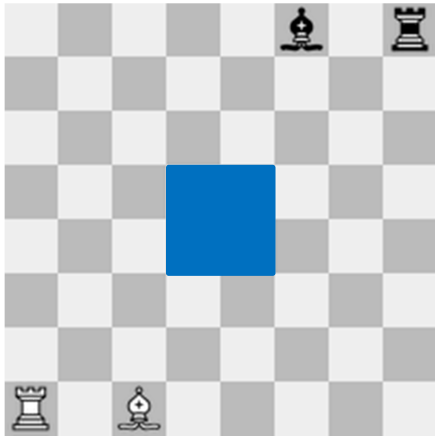
- Wit begint. Je doet om de beurt een zet.
- Wit moet de groene fiches slaan, zwart de blauwe fiches.

- 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 lijkt, kun je daarna de moeilijke versie laten spelen. Je mag elkaar dan wel slaan (oefening van 'veilig', zie les 4).

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

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.

Je kunt dit spel spelen met allerlei combinaties van stukken.

Door het meer groter te maken, vergroot je de moeilijkheidsgraad. Maar maak het meer niet te groot. De stukken moeten er wel langs kunnen.

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

Spel: Pak me als je kan *Database: spel 6*

Op een klein bord (5x5).



De 2 spelers krijgen allebei een Toren of een Loper, van verschillende kleur. Wie als eerste het stuk van de andere speler slaat, wint.

Spel: Stuivertje wisselen *Database: spel 4*

Speel het spel met de Toren en de Loper. Zie de [Database Schaakspelletjes](#) voor de uitleg.

55-60 Opruimen, samenvatting, opdrachten voor thuis en afsluiten

Laat de kinderen eerst alles opruimen. Maak hier een gewoonte van. Dat scheelt elke week een hoop werk voor de trainer.

Oefeningen voor thuis (optioneel).

Vraag de kinderen om thuis de spelletjes uit de les te spelen.

De kinderen en de ouders kunnen de spelregels bekijken in de [Database Schaakspelletjes](#).