



Schaken op de basisschool

Werkboek 1, les 16: Schaakmat van dichtbij (2) en vluchtvelden

Extra spullen

-

Voor de trainer

Dit is de tweede les over schaakmat van dichtbij. We gaan vandaag duidelijk maken wat vluchtvelden zijn.

Gebruik bij de instructie magneten om de vluchtvelden te markeren: rood = onveilig vluchtveld; groen = veilig vluchtveld.

Laat de kinderen in het werkboek puntjes zetten op de vluchtvelden die onveilig zijn.

Programma

0-5 Opening

5-15 Herhaling en instructie

V: Wie kan een matstelling op het bord zetten?

Laten we samen bekijken of het klopt.

V: Waar moeten we op letten?

A: Je moet bij elke matstelling steeds weer de volgende 4 punten checken:

1. Is het schaak? JA!
Dit wordt vaak vergeten.
2. Kun je het stuk dat schaak geeft, slaan? NEE!
3. Kun je een stuk tussenplaatsen? NEE!
4. Kun je weggaan? NEE!

Schrijf het rijtje op het bord.

V: En wat is er dan aan de hand?

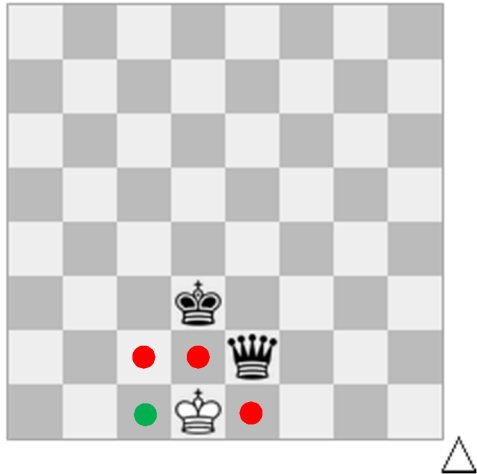
A: De partij is afgelopen. Sta je mat dan heb je verloren. Heb jij schaakmat gezet, dan heb je gewonnen.

V: Wie kan een andere matstelling op het bord zetten?

Vraag de kinderen, indien nodig, om nog enkele matstellingen te bedenken. Totdat het voor iedereen duidelijk is.

Vluchtvelden

Als je de Koning schaak zet en de Koning kan nog weg naar veilige velden, dan is het nog geen schaakmat. Die veilige velden noemen we vluchtvelden. Wil je schaakmat zetten, dan moet je allen vluchtvelden van de Koning afpakken.



V: Staat wit schaakmat?

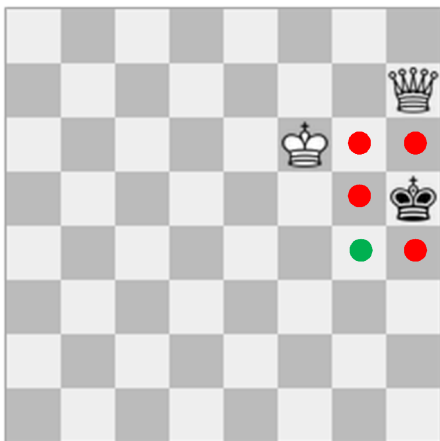
A: Nee: de Koning kan nog vluchten naar veld c1.

Loop een voor een de velden e1, d1, c1 en c2 langs. Vraag de kinderen op welke velden de witte Koning veilig staat? Zet rode magneten op velden e1, d2 en c2 en een groene magneet op veld c1. Ook veld e2 is een vluchtveld. Leg een rode magneet onder de Dame, die staat immers gedekt door de Koning.

V: Wit speelt Kc1. Hoe kan zwart nu mat zetten?

A: Met Dc2.

Loop opnieuw een voor een de vluchtvelden langs en zet rode magneten op alle velden. Conclusie: er is geen veilig veld meer voor de witte Koning.



V: Staat zwart schaakmat?

Vraag de kinderen om rode of groene magneten op de velden rondom de zwarte Koning te zetten.

A: Nee: de Koning kan nog vluchten naar veld g4 (= groen).

V: Je mag nu de witte Koning op een ander veld zetten, zodat zwart geen vlucht velden meer heeft.

A: Kf5 en Kf4 zijn goed. Dan zijn er geen veilige velden meer voor de zwarte Koning. Na Kf3 is veld g5 niet meer gedekt (groen!).

15-35 Werkboek

Vandaag maken we de volgende opdrachten:

- Les 16: opdrachten 1, 2, 3 en 4.

De snellere kinderen kunnen doorgaan met opdracht 5.

Omdat de instructie vorige week veel tijd heeft gekost, hebben de kinderen mogelijk niet alle opdrachten van les 15 af. Laat de kinderen dan eerst de opdrachten van les 15 afmaken. En neem volgende week de tijd om les 16 af te ronden.

De toelichting op de opdrachten staat aan het einde van deze les.

Is er te weinig tijd om in de les alle opdrachten af te ronden, dan kunnen ze die thuis of in de volgende les afmaken.

Als extra tijd (bv training van 45 minuten)

Spel 23: Het Paard is ontsnapt (en varianten met andere stukken)

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-023-het-paard-is-ontsnapt/>

Spel 32: King of the hill

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-032-king-of-the-hill/>

Spel 36: Schotsschaak (123-schaak)

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-036-schots-schaak-123-schaak/>

Spel 37: Bedenk zelf een matstelling

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-037-bedenk-zelf-een-stelling--kaartspel-voor-werkboek-1/>

35-55 Schaakpartij

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

Oefeningen voor thuis (optioneel):

- Afmaken opdrachten 16.1, 16.2, 16.3 en 16.4.
- Maak opdrachten 16.5.
- Speel een echte schaakpartij.

Benadruk dat ze volgende week het werkboek weer moeten meenemen.

Toelichting opdrachten

Opdracht 16.1: Is het schaakmat? Let op de vluchtvelden.

Deze opdracht oefent de regels van het mat. De kinderen moeten in elke stelling nagaan of het mat is. Als het geen mat is, komt dat omdat er nog *groene* vluchtvelden zijn. Laat de kinderen puntjes zetten op de onveilige vluchtvelden.

Opdracht 16.2: Zet schaakmat door het stuk op het bord te zetten.

De Koning staat al bijna mat. Maar de Dame heeft nog een beetje hulp nodig. Er zijn meerdere oplossingen; 1 oplossing is voldoende.

Bij opgave 3 moet de Toren ook het vluchtveld c8 dekken. Dat kan met Tc7, maar ook met Te5.

Opdracht 16.3: Schaakmat! Waar staat de zwarte Koning?

Weer een iets andere manier van puzzelen met schaakmat.

Opdracht 16.4: Mat in 1 zet.

De matbeelden lijken erg op de matbeelden uit les 15. Maar let op de stukken van de tegenstander. Die helpen om de Koning te verdedigen. Maar soms staan ze de eigen Koning ook in de weg. En soms moet je een stuk slaan om mat te zetten.

Als de kinderen steeds weer het bekende checklijstje nalopen, moeten ze eruit kunnen komen.

Opdracht 16.5: Mat in 1 zet.

Voor de snellere leerlingen.

In deze grote diagrammen speelt bordvisie een grotere rol. Zien ze in opgave 1 bijvoorbeeld, dat de zwarte Loper veld d7 dekt. Toets bij fouten dus niet alleen op de matregels.