



Schaken op de basisschool

Werkboek 1, les 2: De Dame, Koning en het Paard

Extra spullen

- Voor elk kind 1 exemplaar van *Werkboek 1: voor beginners in groepen 3, 4 en 5*.
- Schaakbordjes 5x5. Een pdf staat op de website Schakenopdebasisschool.nl onder '[Hulpmiddelen / Downloads](#)'.

Programma

0-5 Opening

Ook deze les besteden we nog extra tijd aan de kennismaking en de afspraken. Het is tenslotte pas de 2^e keer dat we elkaar zien.

Open met een **vragenronde**. 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? Wie kan de beginstelling al opzetten? (Neem een andere vraag dan vorige week.)

Bespreek de **afspraken** die de kinderen vorige week met jou hebben gemaakt. Toon de (geplastificeerde) A4 waarop jij de afspraken hebt gezet. Loop alle afspraken nog een keer langs en hang de A4 duidelijk zichtbaar in de klas.

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

5-15 Herhaling vorige week en instructie van de loop van de Dame en de Koning

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.

Herhaling vorige week

Herhaal in de vorm van enkele vragen aan de kinderen de beginstelling en de loop van Toren en Loper.

De loop van de Dame

V: Weet iemand hoe de Dame beweegt?

A: Helemaal goed. De Dame mag bijna alles: recht en schuin. Een Dame is een Toren en Loper op elkaar. De Dame beweegt zowel van boven naar beneden, van links naar rechts en schuin. En zij mag zo ver als zij wil. Als de Dame er niet zoveel zin in heeft, gaat zij misschien maar 1 veld vooruit. Maar een snelle Dame kan zelfs in een keer naar de overkant.

Net als de Toren en de Loper mag de Dame niet over andere stukken springen. Zij mag wel vooruit en dan de volgende zet weer terug.

Koningin en Dame zijn 2 namen voor hetzelfde stuk.

Gebruik verder consequent het woord Dame.

Zet een witte en een zwarte Dame op het bord. Zorg dat wit de zwarte Dame kan slaan.

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

A: Juist. Wit kan de zwarte Dame slaan.

V: Weten jullie nog waarom slaan heel goed is?

De loop van de Koning

De Koning is een oude man. Die kan maar één stapje per zet doen. Daarna is hij moe en moet hij uitrusten. Hij mag wel recht én schuin bewegen.

Zet de Koning midden op het bord.

V: Naar hoeveel velden kan deze Koning?

A: Naar 8 velden. *Zet eventueel magneetjes op de 8 velden.*

Net als de andere stukken mag de Koning mag niet over andere stukken springen (een beetje gek voor een oude man). En ook de Koning kan slaan.

Zet 2 Koningen op het bord met 1 leeg veld ertussen.

Nog iets spannends: de witte Koning en de zwarte Koning vinden elkaar helemaal niet aardig. Daarom willen ze nooit naast elkaar staan. Niet recht naast elkaar en ook niet schuin naast elkaar.

15-35 Werkboek: oefenen beginstelling en loop van de Dame

We gaan voor het eerst oefenen in het werkboek.

Deel Werkboek 1 uit. Laat de kinderen hun naam op de voorkant van het werkboek schrijven. Geef duidelijk aan dat ze het werkboek mee naar huis mogen nemen, maar dat ze het werkboek wel elke week weer mee moeten nemen naar de les.

Vandaag maken we de volgende opdrachten:

- Les 1: opdrachten 1 en 2.
- Les 2: opdracht 1.

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

De overige opdrachten van les 1 en 2 mogen ze doen als er tijd over is, of thuis. Ook in les 3 en les P1 is er nog tijd voor de overige opgaven.

Laat eerst zien hoe het werkboek werkt.

- Wat is een opdracht?
- Herken je alle stukken? Ze zien er iets anders uit dan de echte stukken op het schaakbord.
Opdracht 1 van les 1 is bedoeld om dat te oefenen. Doe de opdracht samen.
- Hoe werkt een diagram? Hoe kun je zien wie aan zet is?

Leg daarna opdracht 2 van Les 1 uit. Wat is de bedoeling en hoe kun je de oplossing aangeven? Doe ook deze opdracht gezamenlijk. Geef de kinderen beurten.

Leg tot slot uit hoe opdracht 1 van Les 2 werkt. Doe de eerste stelling samen en laat de kinderen daarna zelf de andere stellingen doen. Is er tijd over, dan kunnen de kinderen aan de slag met 'Les 1, opdracht 3' en 'Les 2, opdracht 2'. Deze werken hetzelfde als opdracht 1 van Les 2.

Kijk direct na en geef een krul als een opdracht goed is.

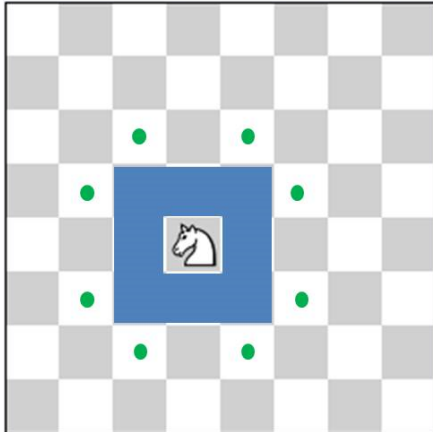
35-40 Instructie: de loop van het Paard

De beweging van het Paard wordt op vele manieren verwoord: 'een recht en een schuin', 'een vooruit en 2 opzij', 'L-vorm'. Ze zijn natuurlijk allemaal goed. Maar het zijn technische

beschrijvingen van de beweging van het Paard en ze spreken daardoor niet erg aan bij kinderen van jonge leeftijd. Ik gebruik een andere beschrijving. Kies zelf welke beschrijving je het meeste aanspreekt en gebruik die consequent.

Veel kinderen vinden het Paard het leukste stuk: het kan als enige stuk over andere stukken heen springen.

Het Paard houdt niet van natte voeten en is een beetje gek! Daarom springt het over de sloot en daarna – *in een beweging* - een stapje opzij.



Laat duidelijk zien waar het Paard naartoe kan springen. Zet het Paard daarna op een ander veld en deel 8 magneten uit onder de kinderen. Vraag ze om de magneten op de velden van het demobord te plakken, waar het Paard naartoe kan springen. Of vraag de kinderen om op hun eigen bord op die velden een pion te zetten.

LET OP: de sloot beweegt mee met het Paard.

V: Wijs de sloot aan als het Paard in de hoek (a1) staat.

V: En wat is de sloot als het Paard hier (g7) staat?

Vraag de kinderen om op te staan en laat ze zelf de Paardsprong uitvoeren: over de sloot en in 1 beweging ook 1 stapje opzij.

Het Paard kan dus als enige stuk over andere stukken springen. En natuurlijk kan het Paard ook stukken slaan. Maar alleen het stuk op het veld waar het Paard uiteindelijk mag uitrusten.

40-55 Spelletjes met het Paard, Dame en Koning

Laat de kinderen 1 of meerdere van onderstaande spelletjes spelen. Begin met het oefenen van de loop van de Paarden.

In lessen 3 en P1 gaan we verder oefenen met de loop van alle stukken. Dus het is niet erg als ze vandaag alleen met het Paard oefenen.

Voor de uitgebreide uitleg van de spelletjes verwijst ik naar de [Database Schaakspelletjes](#) op onze website.

Spel: Verover de vlag *Database: spel 16*

Zet een wit Paard op a1, een zwart Paard op a8. De vlag (een fiche) ligt op h5. Wie de vlag verovert wint. De Paarden mogen elkaar niet slaan.

Spel: Worteltjes happen met de Paarden *Database: spel 12*

Leg fiches van 2 kleuren om en om op de 4e en 5e rij. Wie als eerste de fiches van zijn kleur slaat wint. De Paarden mogen elkaar niet slaan.

Spel: 5 op een rij *Database: spel 17*

Dit spel speel je op een klein schaakbord (4x4 of 5x5).

Beide spelers krijgen een D, T, L, P en K. Deze staan naast het bord. Om de beurt zetten de spelers een stuk op het bord.

Doel is om 5 op een rij te krijgen. Dat mag recht en schuin zijn.

Als de stukken na het opzetten nog niet op 1 rij staan, dan spelen de kinderen om de beurt een zet. Net zolang totdat een van beide de stukken op 1 rij heeft staan.

Je mag niet slaan.

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

Zie de uitleg in les 1 of op de website of in de app. Dit spel is alleen mogelijk met Torens, Lopers en Dames.

Dit spel speel je op een klein schaakbord (5x5).

Spel: De snoepende Dames *Database: spel 11*

De Dames hebben trek in chocolade paaseitjes. De witte Dame houdt van de groene eitjes (puur), de zwarte Dame van de blauwe eitjes (melk). Weet jij als eerste al jouw lievelingseitjes te verzamelen?

De stukken mogen niet over fiches springen.

- Variant 1 (eenvoudig): de Dame mogen elkaar niet slaan.
- Variant 2 (moeilijk): de Dames mogen elkaar slaan. Maar pas op! Als de andere Dame jouw vingers in de snoepot ziet, dan krijg je een tik op je vingers en verlies je het spel.

Spel: De ruziënde Koningen *Database: spel 14*

Leg 16 fiches van 1 kleur in het midden op het bord: 1 fiche per veld.

De Koningen moeten proberen zoveel mogelijk fiches te slaan. Maar let op: de Koningen hebben ruzie, dus ze willen nooit naast elkaar staan. Niet recht en ook niet schuin.

Spel: De stukken zijn in de war *Database: spel 15*

Zet de stukken willekeurig op de onderste rij: zwart en wit gespiegeld. Zorg dat de Lopers op een wit en zwart veld staan.

De stukken zijn in de war en weten niet meer hoe ze in het begin moeten staan. Kun jij ze helpen? Doe echte schaakzetten en zet de stukken zo snel mogelijk op de goede plek. Wie het eerste klaar is, heeft gewonnen.

Je mag alleen op je eigen helft komen.

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

Oefeningen voor thuis (optioneel):

- Les 1, opdracht 3.
- Les 2, opdracht 4 en 5. *Leg uit wat de bedoeling is.*
- Speel de spelletjes die we ook in de les hebben gedaan.

Benadruk dat ze volgende week het werkboek weer moeten meenemen.

Toelichting opdrachten werkboek

Opdracht 1.1: Ken jij alle stukken?

Het doel van deze opdracht is om de kinderen kennis te laten maken met de stukken in het werkboek. De kinderen moeten het juiste woord met het juiste plaatje verbinden.

Opdracht 1.2: Staan het bord en de stukken goed?

Deze opdracht oefent de belangrijkste valkuilen van de beginstelling. Staat het bord goed? Staan K en D goed? Staan P en L goed?

Opdracht 1.3: Hoe loopt de Toren.

Hebben de kinderen begrepen hoe de Toren beweegt en slaat? Met een stip (rondje, streepje, plusje) kunnen ze aangeven waar de Toren naar toe mag. Kun je een stuk slaan, dan zet je een kruisje.

Het is nog niet belangrijk of de kinderen de Toren alleen op veilige velden zetten. Maar zetten ze een stip op een veld waar hij kan worden geslagen, dan kun je daar natuurlijk wel een vraag over stellen.

Opdracht 1.4: Hoe loopt de Loper.

Idem voor de Loper.

Opdracht 2.1: Hoe loopt de Dame.

Idem voor de Dame.

Opdracht 2.2: Hoe loopt de Koning.

Idem voor de Koning.

Opdracht 2.3: Hoe springt het Paard.

Idem voor het Paard. Stelling 6 illustreert dat het Paard over andere stukken kan springen.

Opdracht 2.4: Vind de figuur.

Kleur je alle vakjes waar een stuk naartoe mag, dan ontstaat een figuur. Leuk om thuis te maken.

Opdracht 2.5: Vijf op een rij

Deze opdracht sluit aan op het spel 'Vijf op een rij'. De kinderen moeten proberen in het aantal aangegeven zetten alle 5 stukken op een rij te krijgen, gemarkeerd met de rechthoek. Het kan in het aangegeven aantal, maar meer zetten mag ook. Bij sommige opgaven zijn meerdere oplossingen mogelijk. Als ze 1 oplossing vinden is dat genoeg.