



Schaken op de basisschool

Werkboek 1, les 3: de pion

Extra spullen

- Schaakbordjes 5x5. Een pdf staat op de website *Schakenopdebasisschool.nl* onder '[Hulpmiddelen / Downloads](http://schakenopdebasisschool.nl/?page_id=380)'. http://schakenopdebasisschool.nl/?page_id=380

Programma

0-5 Opening

Open gezamenlijk met een schaakvraag.

Herhaal – indien nodig – de afspraken.

Het je vorige week opdrachten voor thuis gegeven, vraag dan ook of ze de oefeningen hebben gedaan. Ging het goed? Vond je het leuk?

Bekijk samen de figuren die ze hebben gevonden in opdracht 2.4.

5-20 Herhaling vorige week: loop van Dame, Koning en het Paard

Herhaal de loop van de Toren, Loper, Dame, Koning en het Paard in de vorm een spel. 3 suggesties:

Spel 41: Wie ben ik?

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-041-wie-ben-ik/>

Doe van TLDKP elk 1 stuk in een doos. Laat de kinderen uit de doos blind een stuk trekken. De andere kinderen mogen niet zien wat ze hebben getrokken.

Daarna krijgen de kinderen 1 voor 1 een beurt. Kies een van deze spelvarianten:

- Spelvariant 1: de kinderen beschrijven met woorden hoe het stuk beweegt dat ze hebben getrokken. Alle bijzonderheden moeten worden genoemd. Ze mogen de naam van het stuk niet noemen. De andere kinderen moeten raden wat het stuk is.
- Spelvariant 2: de kinderen doen de loop van het stuk na; ze bewegen dus als het stuk dat ze uit de doos hebben getrokken. De andere kinderen moeten raden wat het stuk is.

Spel 15: De stukken zijn in de war

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-15-de-stukken-zijn-in-de-war/>

Spel 17: 5 op een rij

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-017-vijf-op-een-rij/>

25-30 Instructie: de loop van de pion

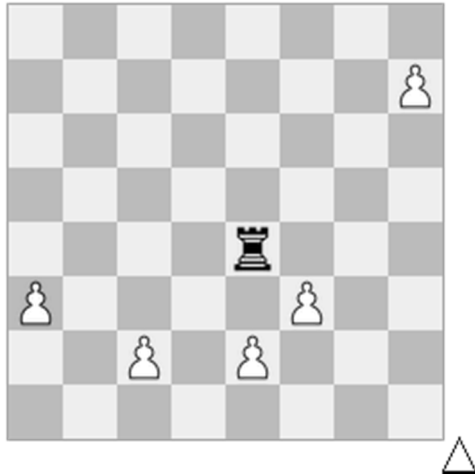
V: Weet iemand hoe de pion beweegt?

De pion is een heel vreemd stuk:

- De pion mag 1 stapje vooruit, maar 2 stapjes als de pion nog in de beginstelling staat (beetje vreemd).
- De pion is het enige stuk dat niet achteruit kan (ook vreemd).
- De pion loopt recht, slaat schuin (nog vreemder).

- De pion promoveert (*moeilijk woord!*) als hij de overkant bereikt (gekker wordt het niet).
LET OP: je mag ook een stuk pakken dat nog niet is geslagen. *Vaak denken kinderen dat ze alleen stukken mogen pakken, die al geslagen zijn.*
V: Hoeveel Dames kun je met wit maximaal tegelijkertijd op het bord hebben?
A: 9! 8 gepromoveerde pionnen en de Dame die je in het begin al hebt.

Zet tot slot deze stelling op het bord. Vraag de kinderen een voor een om een zet met wit te doen.



30-40 Werkboek: oefenen loop van de pion

Vandaag maken we de volgende opdrachten:

- Les 3: opdrachten 1, 2 en 3.

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

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

Leg uit dat de pijl naast het bord ook laat zien in welke richting de pionnen lopen.

Promotie kunnen ze aangeven door de eerste letter van het gekozen stuk naast het promotieveld te schrijven.

40-55 Spelletjes met de pion

Spel 10: Ren je rot!

<http://schakenopdebasischool.nl/schaakspelletjes/spel-10-ren-je-rot/>

Pionnen willen dolgraag naar de overkant van het bord. Dan moeten ze wel doorrennen. Sneller dan de pionnen van de tegenstander. Maar pas op dat je niet wordt geslagen.

Beide spelers krijgen 4 pionnen in de beginstelling: wit de cdef-pionnen; zwart de defg-pionnen.

Wie als eerste met een pion aan de overkant komt, wint.

De pionnen mogen elkaar slaan.

Spel 18: Houd ze tegen!

<http://schakenopdebasischool.nl/schaakspelletjes/spel-018-houd-ze-tegen/>

De witspeler heeft vier pionnen (c2-f2), de zwartspeler een Paard op e8.

De pionnen willen naar de overkant. Kan het Paard ze op tijd tegenhouden?

Als een pion aan de overkant komt en het stuk kan die pion niet slaan, dan wint wit. Zwart wint als het stuk alle pionnen slaat.

Spel 19: De wolf en de 8 geitjes

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-19-de-wolf-en-de-8-geitjes/>

De witspeler heeft een Dame op d1, de zwartspeler heeft acht pionnen (a7---c7-d6-e7---h7). De zwarte d-pion staat op d6, zodat wit de pion niet meteen kan slaan.

De pionnen (de geitjes) willen naar de overkant. Kan de Dame (de wolf) ze op tijd tegenhouden?

Als een pion aan de overkant komt en de Dame kan die pion niet slaan, dan wint zwart. Wit wint als de Dame alle pionnen slaat.

Spelletjes met andere stukken

Spel 42: Als eerste bij de schat

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-042-als-eerste-bij-de-schat/>

Probeer het eens als *levend* schaakspel (zie de app).

Spel 43: Vang de Dame

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-043-vang-de-dame/>

Probeer het eens als *levend* schaakspel (zie de app).

Spel 44: Schaaktikkertje

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-044-schaaktikkertje/>

Levend schaakspel.

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

Oefeningen voor thuis (optioneel):

- Afmaken opdrachten van les 3.
- 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 3.1: Hoe loopt de pion?

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

Het is nog niet belangrijk of de kinderen de pion 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.

Leg uit dat de pijl naast het bord ook laat zien in welke richting de pionnen lopen.

Opdracht 3.2: Hoe loopt de pion?

Als opdracht 3.1.

Opdracht 3.3: De pion komt aan de overkant. Wat doe je dan?

Deze opdracht toets alle regels over de promotie. Check of helemaal duidelijk is, dat je ook stukken op het bord mag zetten, die nog niet zijn geslagen.

Promotie kunnen ze aangeven door de letter van het gekozen stuk naast het promotieveld te schrijven.