



Schaken op de basisschool

Werkboek 1, les 8: Waarde van de stukken (1)

Extra spullen

-

Voor de trainer

Kinderen voelen heel goed aan dat de Dame het *sterkste* is. En van de Koning weten de meeste kinderen dat die het *belangrijkste* is. Maar over het Paard, Loper en Toren hebben ze heel verschillende ideeën. Vraag jonge kinderen (beginnende schakers) welke van deze 3 stukken het sterkste is en ze zullen heel wisselende antwoorden geven. Meestal zijn ze gebaseerd op een persoonlijke voorkeur voor de beweging van het stuk.

Toch is het nuttig om de kinderen een basisidee te geven van de rangorde van de stukken. Het voorkomt dat ze te makkelijk sterke stukken ruilen tegen zwakke stukken. En het is ook handig in diverse spelletjes.

Beperk bij jonge kinderen (5-6 jaar) de les tot de rangorde van de stukken en de puntenwaarde. Bij iets oudere kinderen kun je ook uitleggen waarom de stukken in waarde van elkaar verschillen. Het is aan het oordeel van de trainer hoever je met de instructie gaat.

Gebruik je de puntenwaarde in spelletjes (bijvoorbeeld wie als eerste een aantal punten slaat), wees je er dan bewust van dat niet alle kinderen op deze jonge leeftijd al goed kunnen tellen en optellen.

Programma

0-5 Opening en herhaling vorige les

Open gezamenlijk met een schaakvraag.

Indien nodig refereer je aan de afspraken.

Vraag ook of ze de oefeningen voor thuis hebben gedaan. Ging het goed? Vond je het leuk?

5-15 Instructie: waarde van de stukken

V: Welk stuk hebben jullie het liefst? Waarom?

V: En als je een stuk zou moeten wegdoen: welk stuk zou dat dan zijn?

De stukken zijn inderdaad niet allemaal even sterk. Laten we de stukken op volgorde van sterkte zetten.

Laat de kinderen even stoeien met de stukken. Dat kan in tweetallen, of in een kleine groep met bijvoorbeeld de stukken van het demobord.

Bijvoorbeeld: Geef 6 kinderen een stuk (KDTLP en pion). Vraag de kinderen in onderling overleg om in volgorde van waarde te gaan staan.

Besprek daarna gezamenlijk de juiste rangorde van de stukken. Vraag de kinderen waarom ze de stukken in hun volgorde hebben gezet. Leg eventueel uit waarom de stukken sterker/minder sterk zijn.

Schrijf onderstaande tabel op het bord.

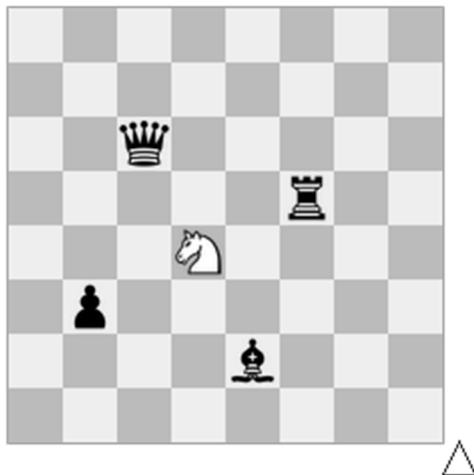
	Waarde
Pion	1
Paard	3
Loper	3
Toren	5
Dame	9
Koning	Ontelbaar

De Koning is ontzettend veel waard. Als je die verliest, dan heb je verloren.

Op dit moment weten ze wel dat de Koning het belangrijkste is, maar nog niet dat ze de Koning niet mogen slaan. Door aan de Koning een hoge waarde toe te kennen, worden ze er zuiniger op.

V: Waarom is het belangrijk om de waarde van de stukken te weten?

A: Dan weet je beter welke stukken je moet slaan en of je kunt ruilen.



Wit aan zet

V: Welke stukken kan wit allemaal slaan?

V: Welk stuk kan het witte Paard het beste slaan?

A: Het stuk dat de meeste punten oplevert! De zwarte Dame. Daarmee wint wit 9 punten.

Loop het slaan van alle stukken langs.

Voor de oudere kinderen (5 minuten)

V: Kun je ook uitleggen waarom sommige stukken meer waard zijn dan andere stukken?

Loop de stukken langs: tel het aantal velden waar het stuk naartoe kan als het op e4 staat.

Vul zo samen deze tabel in (op het schoolbord); eerst de kolom met het aantal velden, daarna vul je de puntenwaarde in.

	Aantal velden vanaf e4	Waarde
Pion	1 (4)	1
Paard	8	3

Loper	13	3
Toren	14	5
Dame	27	9
Koning	8	Ontelbaar

- De pion kan niet zoveel. Maar pas op als de pion aan de overkant komt.
- Paard en Loper zijn ongeveer even sterk. De Loper kijkt naar meer velden dan het Paard. Maar de Loper kan maar op de helft van de velden komen. *Laat dat zien.* Het Paard kan op alle velden komen.
- De Toren kan op meer velden dan het Paard komen en is ook een sneller stuk. De Toren kan in 1 zet het bord oversteken. Hoeveel zetten heeft het Paard daar voor nodig? De Toren is dus meer waard.
- De Toren en Loper kunnen naar ongeveer evenveel velden. Maar we hebben al gezien dat de Loper maar op de helft van de velden kan komen. De Toren kan op alle velden komen.
- De Dame is supersterk.
- De Koning is ontzettend veel waard. Als je die verliest, dan heb je verloren.

15-35 Spelletjes

Spel 34: Memory waarde van de stukken

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-034-memory-waarde-van-de-stukken/>

Dit is een kaartspel met 24 kaartjes: 12 met een stelling en 12 met een getal. De 12 getallen zijn gelijk aan de waarde van de stukken in de 12 stellingen. De kinderen moeten steeds de 2 bij elkaar passende kaartjes zoeken, door in hun beurt 2 kaartjes om te draaien en daarna te onthouden waar de kaartjes liggen. Wie de meeste passende setjes vindt, wint.

Het spel is binnenkort via *SamenSchaken* te verkrijgen.

Alternatieven of als er tijd over is:

Spel 33: 21 punten of meer wint

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-033-21-punten-of-meer-wint/>

Laat de kinderen een echte partij spelen. Wie het eerst 21 punten of meer slaat, heeft gewonnen. Je wint ook als je de Koning slaat. Die is immers in zijn eentje al veel meer dan 21 punten waard.

Spel 9: Sla veilig alle stukken

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-9-sla-veilig-alle-stukken/>

35-55 Werkboek

Vandaag maken we de volgende opdrachten:

- Les 8: opdrachten 1, 2, 3 en 4.

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 afmaken.

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

Gezamenlijk opruimen

Oefeningen voor thuis (optioneel):

- Afmaken opdrachten 8.1, 8.2, 8.3 en 8.4.

- Speel de spelletjes die we ook in de les hebben gedaan.

Benadruk dat ze volgende week de map weer moeten meenemen.

Toelichting opdrachten werkboek

Opdracht 8.1: Wie wint het touwtrekken?

De stukken van wit (links) en zwart (rechts) doen een wedstrijdje touwtrekken. Wie denk jij dat wint? Laat de kinderen de puntenwaarde bij de stukken schrijven. Houdt er rekening mee dat nog niet alle jonge kinderen goed kunnen rekenen.

Opdracht 8.2: Goede volgorde: sla de stukken van laag naar hoog.

Een beetje puzzelen deze keer. Alleen de speler die aan zet is, doet zetten. Het stuk moet zo snel mogelijk alle stukken van de tegenstander slaan. Maar je moet de volgende 2 regels volgen:

1. Sla de stukken in volgorde: van weinig waard naar veel waard.
2. Doe veilig zetten.

Opdracht 8.3: Rekenen met schaakstukken.

Controleer of de rekensom klopt.

Houdt er rekening mee dat nog niet alle jonge kinderen goed kunnen rekenen.

Opdracht 8.4: Slim slaan: hoe win je de meeste punten?

Weet je nog waarom het belangrijk is om de waarde van de stukken te weten? Deze opdracht laat dat nog een keer zien. Pak steeds het stuk met de meeste punten.

De laatste opgave moet zwart natuurlijk de pion slaan. De enige veilige slagzet.