



Schaken op de basisschool

Werkboek 1, les 9: Slim slaan - waarde van de stukken (2)

Extra spullen

-

Voor de trainer

Er zijn 3 lessen waarin de waarde van de stukken expliciet een rol speelt:

- In les 8 leggen we uit wat de puntenwaarde is van stukken en waarom.
- In deze les herhalen we de puntenwaarde en oefenen we met slim slaan: sla het stuk met de hoogste waarde.
- In werkboek 2 kijken we naar voordelige ruil. "Ik sla 5 punten van jou, jij slaat er 3 terug, dus win ik er 2."

Programma

0-5 Opening

Open gezamenlijk met een schaakvraag.

Indien nodig refereer je aan de afspraken.

5-15 Herhaling vorige week en instructie

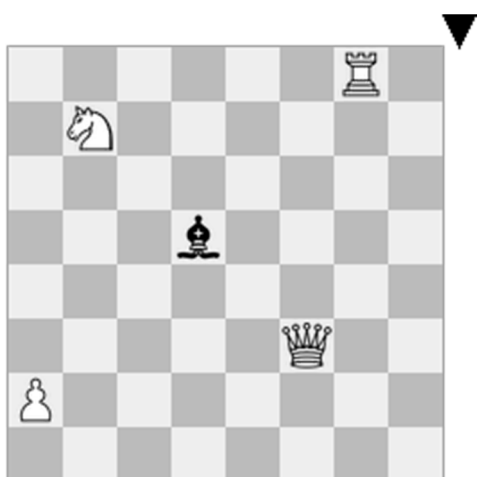
Vorige week hebben geleerd wat de waarde is van de stukken.

V: Weten jullie nog wat de waarde is van de stukken?

A: *Laat alle stukken de revue passeren. Schrijf de puntenwaarde op het bord.*

V: En 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.



Zwart aan zet

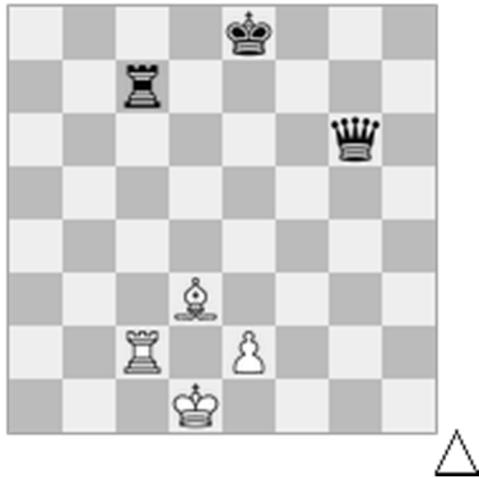
V: Welke stukken kan zwart allemaal slaan?

V: Welk stuk kan de zwarte Loper het beste slaan?

A: Het stuk dat de meeste punten oplevert! De witte Dame.

Loop het slaan van alle stukken langs.

Nu wordt het ietsje moeilijker. Soms kun je met 2 stukken iets slaan. Dan moet je kiezen.



Wit aan zet

V: Welke stukken kan wit slaan?

A: Wit kan de Dame slaan met de Loper. En wit kan de Toren slaan met zijn Toren.

V: Welke stuk levert het meeste op?

A: De Dame levert 9 punten op. De Toren maar 5 punten.

De Dame slaan levert dus het meeste op!

Loop het slaan van alle stukken langs. Schrijf voor elke slagzet op hoeveel punten wit wint.

15-35 Werkboek

Vandaag maken we de volgende opdrachten:

- Les 9: 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.

35-55 Spelletjes

Spel 18: Houd ze tegen

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

Dit spel oefent niet alleen de loop van de stukken, aanvallen en slaan. Het vergroot ook het inzicht in de waarde van de stukken. Een Paard verliest van 4 pionnen, terwijl de Dame bij goed spel redelijk makkelijk wint van 8 pionnen.

Speel het spel een aantal keer met steeds een andere combinatie van pionnen tegen een stuk.

Je kunt er een toernooitje van maken.

Laat een stelling altijd met beide kleuren spelen.

Spel 24: Veilig inplaatsen

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-024-veilig-inplaatsen/>

Spel 34: Memory waarde van de stukken

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

Spel 33: 21 punten of meer wint

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

Gezamenlijk opruimen

Samenvatting

Oefeningen voor thuis (optioneel). *Laat de kinderen een cirkel zetten om de opdrachtnummers.*

- Afmaken opdrachten 9.1, 9.2, 9.3 en 9.4.
- 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 9.1: 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. Houd er rekening mee dat nog niet alle jonge kinderen goed kunnen rekenen.

Opdracht 9.2: Slim slaan: win 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.

Bij opgaven 3 en 4 zijn er 2 stukken die veilig een stuk kunnen slaan.

Opdracht 9.3 en 9.4: Slim slaan: win de meeste punten

Bij opdracht 9.3 moet je steeds de zet doen die de meeste punten wint. Natuurlijk moet de zet veilig zijn.

Stap 2 (opdracht 4) is extra uitdagend en maakt op een iets andere manier duidelijk, waarom het nuttig is om de waarde van de stukken te weten. Niet alleen kun je daardoor bepalen wat de slimste zet is. Ook kun je uitrekenen wie de meeste punten heeft en of de stelling goed is voor jou of voor de tegenstander. De kinderen moeten van de 3 stellingen 1-2-3 (in de linkerkolom; daarna in de rechterkolom) aangeven welke stelling voor wit het beste is (best), welke als tweede het beste is (beter), en welke als derde het beste is (goed). Het verschil zit steeds in de puntenvoorsprong van wit ten opzichte van zwart. Natuurlijk moeten ze de slimme slagzet uit opdracht 9.3 ook meetellen.

Een lastige klus vooral bedoeld voor de snellere kinderen. Om het iets eenvoudiger te maken, lijken de 3 stellingen steeds heel erg op elkaar.