



Schaken op de basisschool

Werkboek 2, Les 14

Mat zetten met KD (2): gevangenis en opjagen

Extra spullen

-

Voor de trainer

In Les 13 hebben de kinderen geoefend met matbeelden van KD tegen K. Vandaag gaan we oefenen met de gevangenis en het opdrijven van de Koning. We kiezen voor een zekere methode en niet per se de snelste methode. De snellere kinderen kun je wel uitdagen om die snellere methode te vinden.

Het is de eerste keer dat de kinderen kennis maken met het maken van een langetermijnplan. Alle zetten hebben een gezamenlijk doel: de Koning moet naar de zijkant en daar zetten we schaakmat.

Laat in de voorbeelden zien dat een bord 4 randen heeft! Sommige kinderen nemen voorbeelden heel letterlijk, en als jij alleen de 8^e rij in je voorbeelden gebruikt, dan kan dat een verkeerde boodschap geven.

Leerdoelen

- Aanleren en kunnen toepassen van de stappen die nodig zijn om de eenzame Koning met Koning en Dame mat te zetten, zonder in pat te trappen.

Aandachtspunten feedback

Zie ook Les 13.

- In lessen 1 en 2 van dit werkboek hebben de kinderen kennis gemaakt met pat. In Les 13 hebben we er nog een keer mee geoefend. Toets of de kinderen de regels van pat machtig zijn en kunnen toepassen.
- Het opsluiten van de Koning aan de rand gebeurt het beste met de Dame op de 2^e rij. Sommige kinderen doen dat met de Dame op c3 (of c6, f6, g3). Dat is veel onhandiger en leidt vaak tot pat. Leer de kinderen de juiste manier van opsluiten aan. En heb je Koning op de 2^e rij opgesloten, dan is het helemaal niet nodig om de gevangenis kleiner te maken. Veel kinderen doen dat met pat als resultaat.
- Je hebt de eigen Koning niet nodig om de eenzame Koning naar de hoek te drijven. Maar soms gaat het sneller als je de eigen Koning al een stapje dichterbij zet. Laat de kinderen dat zelf ontdekken. Het is niet nodig dat in de instructie te noemen.

0-3 Opening

3-15 Instructie

1. Matbeelden

Vorige week hebben we mat gezet met KD tegen K. Maar toe stond de Koning al aan de rand of in de hoek.

V: Kun je de Koning midden op het bord mat zetten?

A: Nee, dat lukt niet.

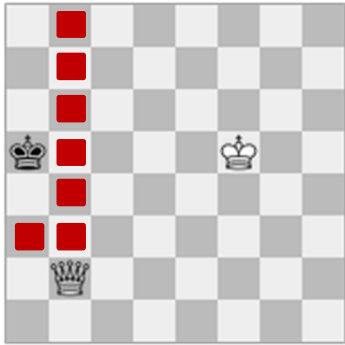
V: Waar dan wel?

A: In de hoek en aan de rand.

A: De Dame en de Koning kunnen alleen mat zetten als ze heel goed samenwerken.

Laat de kinderen een matstelling verzinnen met KD tegen K. Gebruik consequent de term vluchtvelden en herhaal de 3 manieren van verdedigen tegen schaak. Let er op dat de Koning ook schaak staat.

2. De gevangenis



De zwarte Koning staat al aan de rand en kan niet ontsnappen. De witte Dame heeft een **gevangenis** gemaakt.

Toon de randen van de gevangenis met magneten of fiches.

V: Hoe kan wit nu snel mat zetten?

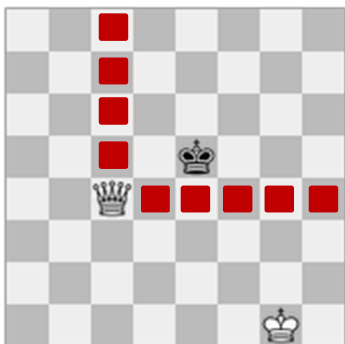
A: Door zijn Koning er bij te halen. Het is helemaal niet nodig om met de Dame te zetten. Zwart kan toch niet ontsnappen.

A: Kf5-e5-d5-c5 en mat met de Dame. (Op welk veld hangt af van de positie van de zwarte Koning.)

Maak er een toneelstukje van. De witte Koning heeft alle tijd en kan het hele bord verkennen. De zwarte Koning kan toch niet ontsnappen.

3. Opjagen

Het komt vaak voor dat je aan het einde nog een Koning en Dame over hebt tegen een eenzame Koning. Alleen staat de eenzame Koning dan meestal nog niet aan de rand. Je moet dan heel goed weten hoe je de Koning naar de rand kunt krijgen.



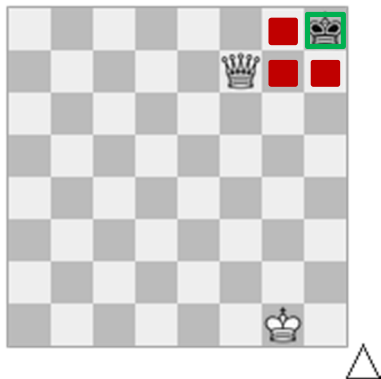
V: Wie kan de muren van de gevangenis aanwijzen?

A: De Dame houdt de c-lijn en de 4^e rij in de gaten. De zwarte Koning kan dus alleen nog bewegen naar rechtsboven.

Nu moeten we proberen om de zwart Koning naar de rand te krijgen.

Speel enkele zetten. Maak de gevangenis steeds kleiner. Als de Koning aan de rand staat haal je de witte Koning erbij.

4. Oppassen voor een laatste truc

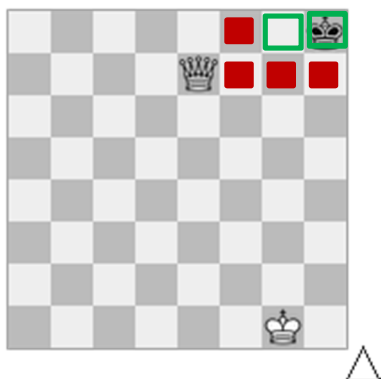


Wit aan zet

V: Dat ziet er eenvoudig uit. De zwarte Koning staat al in de hoek. We hoeven alleen nog de witte Koning erbij halen. 1. Kg1-g2. Is dat een goede zet?

A: Is wit er toch nog ingetrapt. Zwart heeft geen zet, maar staat ook niet schaak. Pat!

Zorg ervoor dat de gevangenis niet te klein is. Zwart moet altijd een zet kunnen doen.



Geef zwart minstens 2 veilige velden. Dat is voldoende.

Stel dat de zwarte Koning na de opsluiting aan de rand 5 veilige velden heeft (zie het eerste diagram), dan is het niet nodig om de gevangenis kleiner te maken. Kleiner maken leidt onbedoeld toch af en toe tot pat. Gewoon meteen de Koning erbij halen. Dat is ook verreweg het snelste.

Samenvatting

Stap 1: Koning naar de rand: maak de gevangenis kleiner.

Stap 2: Sluit de Koning op aan de rand: met minstens 2 veilige velden. Let op voor pat.

Stap 3: Haal je Koning erbij.

Stap 4: Zet mat met de Dame.

Dit lijstje staat ook als spiekbrieftje in het Werkboek bij opdracht 3.

15-30 Werkboek

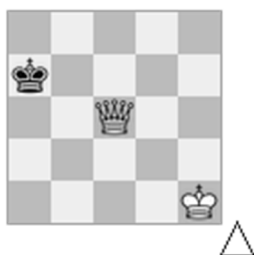
Les 14, opdracht 3

Gevangenis bouwen

We oefenen met het bouwen van de gevangenis en het opsluiten van de Koning aan de rand.

Zorg steeds dat de Dame op de 2^e rij/lijn staat. Let steeds goed op pat: de Koning heeft minstens 2 veilige velden nodig.

Deze stelling toont een slechte manier van opsluiten, met grote kans op pat:



Maak de eerste opgave(n) gezamenlijk.

Les 14, opdracht 1

Deze opdracht oefenen we weer met de valkuil van het mat zetten met KD: pat.

30-55 Kun jij van de trainer winnen? Oefenen met mat zetten van KD tegen K.

Les 13, opdracht 2 in het Werkboek bevat 4 stellingen (van makkelijk naar moeilijk) die de kinderen met wit van de trainer moeten winnen.

Speel de stellingen simultaan uit. Of laat de kinderen de stellingen tegen elkaar uitspelen. In dat geval spelen ze natuurlijk zowel een keer met wit als met zwart.

Wordt je redelijk snel mat gezet, beloon het kind dan met een krul. Lukt het niet, of heeft het kind erg veel zetten nodig, speel de stelling dan nog een keer.

Stelling 1 sluit het beste aan bij deze les. Stellingen 3 en 4 kunnen na promotie leiden tot mat zetten met Koning en Dame. Laat de kinderen stelling 1 enkele keren spelen, totdat ze laten zien dat ze het opjagen, opsluiten en mat zetten goed hebben begrepen. Zet de stukken steeds op een andere beginpositie.

Als het mat zetten met KD heel goed gaat, kun je het spannender maken. Geef de kinderen bijvoorbeeld 2 minuten op de klok. Lukt dat, dan geef je steeds minder tijd.

Indien nodig help je het kind met het matmechanisme. Bij stelling 2 bijvoorbeeld dat de Toren steeds de volgende rij van de zwarte Koning afpakken (ladderpat). We hebben geen aparte les over het ladderpat en op deze manier leren de kinderen spelenderwijs een nieuw mechanisme.

Bij stellingen 3 en 4 is de eerste stap dat wit een pion moet laten promoveren. Stelling 3 is lastig omdat de Toren vervelend kan doen. Stelling 4 is lastig omdat wit maar 2 punten meer heeft. Een ongelukkige pionzet en zwart maakt misschien al remise.

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

Gezamenlijk opruimen

Samenvatting

Oefeningen voor thuis (optioneel):

- (Af)maken alle opdrachten van Les 14.
- Speel een echte schaakpartij.
- Speel de schaakspelletjes die in het werkboek bij Les 14 staan.

Benadruk dat ze volgende week het werkboek weer moeten meenemen.

Toelichting opdrachten werkboek

Opdracht 1: Is dit een slimme zet?

Deze opdracht oefenen we weer met de valkuil van het mat zetten met KD: pat.

Opdracht 2: Kun jij van de trainer winnen?

Les 13, opdracht 2 in het Werkboek bevat 4 stellingen (van makkelijk naar moeilijk) die de kinderen met wit van de trainer moeten winnen.

Speel de stellingen simultaan uit. Of laat de kinderen de stellingen tegen elkaar uitspelen. In dat geval spelen ze natuurlijk zowel een keer met wit als met zwart.

Wordt je redelijk snel mat gezet, beloon het kind dan met een krul. Lukt het niet, of heeft het kind erg veel zetten nodig, speel de stelling dan nog een keer.

Stelling 1 sluit het beste aan bij deze les. Stellingen 3 en 4 kunnen na promotie leiden tot mat zetten met Koning en Dame. Laat de kinderen stelling 1 enkele keren spelen, totdat ze laten zien dat ze het opjagen, opsluiten en mat zetten goed hebben begrepen. Zet de stukken steeds op een andere beginpositie.

Indien nodig help je het kind met het matmechanisme. Bij stelling 2 bijvoorbeeld dat de Torens steeds de volgende rij van de zwarte Koning afpakken (laddermat). We hebben geen aparte les over het laddermat en op deze manier leren de kinderen spelenderwijs een nieuw mechanisme.

Bij stellingen 3 en 4 is de eerste stap dat wit een pion moet laten promoveren. Stelling 3 is lastig omdat de Toren vervelend kan doen. Stelling 4 is lastig omdat wit maar 2 punten meer heeft. Een ongelukkige pionzet en zwart maakt misschien al remise.

Opdracht 3: Gevangenis bouwen

We oefenen met het bouwen van de gevangenis en het opsluiten van de Koning aan de rand. Zorg steeds dat de Dame op de 2^e rij/lijn staat.

Deze stelling toont een slechte manier van opsluiten en leidt vaak tot pat:

