



Schaken op de basisschool

Werkboek 2, Les 3

Ruilen – slim slaan (1)

Extra spullen

-

Leerdoelen

- Het onderscheid tussen slaan en ruilen.
- Het onderscheid tussen verschillende soorten van ruilen: goed, slecht, gelijk.
- Het beter toepassen in de partij van de betekenis van de waarde van de stukken. De stukken zijn niet allemaal even sterk. Waarom is het handig om de waarde van de stukken te kennen? Dit begrip leidt tot slim slaan: kies de manier van slaan die de meeste punten oplevert.

Oefeningen met ruilen en slim slaan staan in Werkboek 2 in de volgende lessen: 3, 4, P2, P3, 9, 10, 15 en 16.

Aandachtspunten feedback

- De waarde van de stukken is nog onvoldoende bekend. Vraag ze om het lijstje naast opdracht 1 in te vullen. Dat kunnen ze later gebruiken als spiekbrieftje. Bij diverse oefening vragen we om de punten te noteren, dus dit probleem lost zich snel op.
- Het onderscheid tussen de verschillende vormen van ruilen is niet duidelijk. Stel vragen en/of leg het nog een keer uit. Gebruik eventueel vergelijkingen die aanspreken bij de kinderen: het ruilen van voetbalplaatjes e.d.
- Ze slaan met een stuk van hogere waarde toch een gedekt stuk van lagere waarde. Mogelijk begrijpen ze niet de betekenis van de waarde van de stukken voor de rangorde van de stukken. Of hebben ze (lekker eigenwijs) een *favoriet* stuk, dat daardoor deze rangorde verstoort. "Ik heb liever een Paard dan een Dame."
- Ze slaan met een stuk van hogere waarde toch een gedekt stuk van lagere waarde. Voor sommige kinderen maakt de waarde niet uit; ze tellen alleen het aantal stukken. Of ze hechten geen waarde aan de waarde van de stukken. "Met 3 punten minder win ik ook wel." "5 punten stelt niets voor." Uiteindelijk zullen pijnlijke ervaringen op het schaakbord leiden tot een betere waardering van de stukken.

Programma

0-5 Opening en herhaling vorige les

Herhaal het onderwerp pat in de vorm van enkele vragen aan de kinderen.

5-15 Instructie

Alweer een aantal lessen geleden hebben we gekeken naar de waarde van de stukken. Die weten jullie natuurlijk nog.

	waarde
Pion	1
Paard	3

Loper	3
Toren	5
Dame	9
Koning	ontelbaar

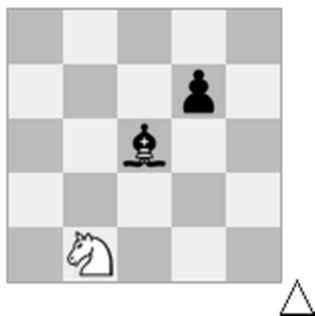
V: Kun je ook uitleggen waarom de stukken deze waarde hebben?

A:

- Paard en Loper zijn evenveel waard: de Loper is sneller dan het Paard, maar is ook erg onhandig. De Loper komt maar op de helft van de velden, bijvoorbeeld alleen op de zwarte velden. En het Paard kan als enig stuk over andere stukken springen.
 - De Toren is erg snel en kan op alle velden komen. Daarom is de Toren meer waard dan de Loper of het Paard.
 - De Dame is natuurlijk het sterkste, omdat zij supersnel recht én schuin kan: *girl power!*
 - Op de Koning moet je ontzettend zuinig zijn. Verlies je de Koning dan verlies je de partij. Daarom is de Koning ontelbaar veel punten waard.
- De Koning is niet het sterkste stuk, maar wel het belangrijkste.

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

A: Het komt in een partij heel vaak voor dat je stukken tegen elkaar ruilt. Jij slaat een stuk en de tegenstander slaat terug. Dan is het natuurlijk prettig als je punten win: dat noemen we een **goede ruil**. In ieder geval moet je geen punten verliezen = **gelijke ruil**.

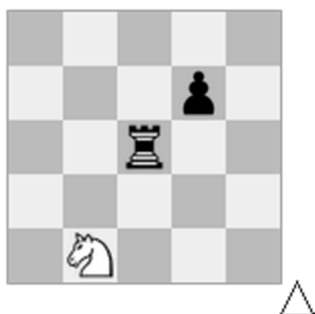


Wit aan zet

In deze stelling slaat het witte Paard de zwart Loper. Zwart slaat terug. Dit is een gelijke ruil. Beide spelers pakken 3 punten = **gelijke ruil**.

Schrijf op het bord

1. Gelijke ruil



Wit aan zet

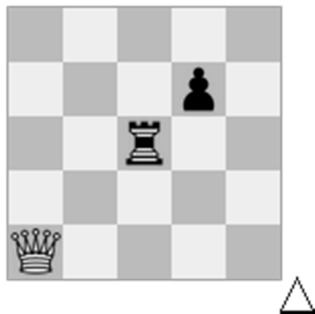
Bijna dezelfde stelling. Wit is weer aan zet.

Wit slaat de Toren. Zwart slaat terug met zijn pion. Wit wint 5 - 3 is 2 punten. Dit is natuurlijk een **goede ruil**.

Schrijf op het bord

2. Goede ruil

En wat vind je van deze stelling?



Wit aan zet

V: Sla jij met de witte Dame de zwarte Toren?

A: Dat is natuurlijk niet goed. De Toren staat gedekt. Je wint een Toren (5 punten) maar je verliest de Dame (9 punten). Dat noemen we een slechte ruil.

Schrijf op het bord

3. Slechte ruil

Opdracht 2 in het werkboek werkt hetzelfde als deze 3 voorbeelden. De kinderen moeten heel expliciet het type ruil benoemen.

15-30 Werkboek 2

Vandaag maken we de volgende opgaven:

- Werkboek 2, Les 3: opdrachten 1, 2 en 3.

30-55 Spel of partij spelen

Het volgende spel oefent heel expliciet de goede ruil.

- **Spel 57: Goede ruil wint**
<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-057-voordelige-ruil-wint/>
De kinderen spelen een normale schaakpartij. Schaakmat wint. Maar je wint ook als je als eerste een goede ruil speelt.
Enkele andere spelletjes waarin de waarde van de stukken een belangrijk rol speelt:
 - **Spel 33: 21 punten of meer wint**
 - **Spel 43: Vang de Dame**
<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-043-vang-de-dame/>
Ontdek hoe sterk de Dame is ten opzichte van de andere stukken. Ze laat zich niet makkelijk vangen.
 - **Spel 45: Strategoschaak**
<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-045-strategoschaak/>
- Voor de spelregels zie: <http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/>

55-60 Samenvatting, opdrachten voor thuis, afsluiting

Gezamenlijk opruimen

Samenvatting

Oefeningen voor thuis (optioneel)

- (Af)maken Les 3
- Speel thuis de spelletjes die bij Les 3 in het werkboek staan.

Laat ze alle spullen in hun map doen. Volgende week weer meenemen!

Toelichting opdrachten werkboek

Opdracht 1

We herhalen snel de waarde van de stukken in de vorm van een touwtrekwedstrijd. De zwarte Koning (ontelbaar) wint op zijn sloffen.

Opdracht 2

De kinderen moeten van de in het diagram aangegeven zet heel expliciet het type ruil benoemen: goed, slecht of gelijk. Slaan is de 4^e optie.

Opdracht 3

Deze opdracht oefent de betekenis van de waarde van de stukken in de praktijk. Win punten door slim slaan.

Vind alle verborgen schaakstukken

In Werkboek 2 hebben we 11 schaakstukken verborgen met een cijfer en een letter. Bij Les 18 op blz 52 kunnen ze de gevonden combinaties invullen.