



Schaken op de basisschool

Werkboek 2, Les 4

Ruilen – slim slaan (2)

Extra spullen

-

Voor de trainer

De vorige les hebben we diverse soorten ruilen geoefend: gelijk ruilen, goede ruil en slechte ruil. De opgaven waren eenvoudig: een stuk kun een stuk van hogere waarde slaan, of een stuk kan 2 stukken slaan en je moet de beste kiezen.

Deze les kijken we ook naar de situatie dat 2 stukken iets kunnen slaan. Dat vraagt meer overzicht van de kinderen: ze zien dat een stuk iets kan slaan en kijken dan niet verder. De vraag is natuurlijk: Welke manier van slaan is de slimste?

Leerdoelen

Zie ook Les 3.

- Onderscheiden relevante verschil tussen 2 opties. Deze les moeten de kinderen vaker de keuze maken uit 2 ruilopties. Alleen door goed het resultaat te vergelijken vinden ze de beste optie.

Aandachtspunten feedback

Zie Les 3 voor specifieke aandachtspunten in relatie tot het thema ruilen.

- In deze les bieden we complexere opgaven aan dan in Les 3, met grote diagrammen en meer stukken. Gebrekkig bordvisie zal daarom mogelijk een grotere rol spelen bij fouten. Onbelangrijke stukken kunnen afleiden van de kern van de opgave en sommige stukken worden gewoon over het hoofd gezien.

Programma

0-3 Opening

3-15 Instructie

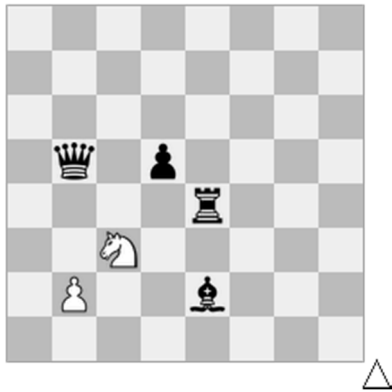
V: Wie weet nog wat het verschil is tussen een gelijk ruil en een goede ruil?

A: Bij ruilen sla je een stuk van de tegenstander en die slaat jouw stuk terug. (Als hij niet terug kan slaan, heb je een stuk geslagen.)

Bij een gelijk ruil sla je een stuk dat evenveel punten waard is. Bij een goede ruil sla je een stuk dat meer punten waard is. Als de tegenstander dan terugslaat, heb je toch punten gewonnen.

V: Wie kan een stelling met een goede ruil op het bord zetten?

We gaan het nu iets moeilijker maken. In de volgende stelling kun je kiezen uit 3 mogelijke zetten. *Net echt schaken*. Kies jij de beste zet?



Loop het slaan van alle stukken langs. Let ook op terugslaan (zonder terugslaan is het geen ruil). Schrijf voor elke slagzet hoeveel punten wit uiteindelijk wint.

- Loper slaan: gelijke ruil (+0 punten)
- Toren slaan: goede ruil (+2 punten)
- Dame slaan: goede ruil (+6 punten)

Het slaan van de Dame is duidelijk de beste zet.

Het komt vaak voor dat je kunt kiezen welk stuk je kunt slaan. Meestal is een manier de beste. Dat noemen we *slim slaan*.

Schrijf 'Slim slaan' op het bord.



Zwart aan zet (dit is opdracht 1 uit Les 4 van het werkboek)

V: Wat kan wit allemaal slaan?

A: Wit kan op 4 manieren iets slaan.

1. Dxb7
2. Txd7
3. Pxe5
4. Pxd5

V: Wat kies jij?

1. Dxb7 verliest de Dame; de pion staat gedekt (slechte ruil): $+1 -9 = -8$
2. Txd7 wint een ongedekte Toren (slaan): $+5$
3. Pxe5 ruilt een Paard tegen een Loper (gelijke ruil): $+3 -3 = 0$
4. Pxd5 wint een Dame tegen een Paard (goede ruil): $+9 -3 = +6$

Schrijf bij elke zet op hoeveel punten wit wint en daarna verliest. Daarmee doe je voor hoe opdracht 3 uit het Werkboek werkt.

Natuurlijk sla je de zwarte Dame. Die levert de meeste punten op, zelfs als je daarna je Paard verliest.



V: Wat speel jij?

V: Wie pakt met het witte Paard de zwarte Dame? Dat is natuurlijk veel beter dan slaan met de witte Dame. Zwart slaat de Dame terug met de Toren.

V: Wie ziet een nog betere zet voor wit?

A: Heel goed! Wit kan mat in 1 geven met Dxd7. Dat is nog veel beter dan punten winnen. Heb ik jullie even voor de gek gehouden!

15-30 Werkboek 2

Werkboek 2, Les 4: opdrachten 2 en 3.

Laat de kinderen bij opdracht 3 bij elke opgave het *sommetje* maken: aantal punten dat je slaat – het aantal punten dat de tegenstander terugslaat = totaal gewonnen punten.

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/)
<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-057-voordelige-ruil-wint/>

Enkele andere spelletjes waarin de waarde van de stukken een belangrijk rol speelt:

- [Spel 43: Vang de Dame](http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-043-vang-de-dame/)
<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-043-vang-de-dame/>
- [Spel 45: Strategoschaak](http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-045-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 4
- Speel thuis de spelletjes die bij Les 4 in het werkboek staan.

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

Toelichting opdrachten werkboek

Opdracht 1

Deze hebben we in de les al behandeld.

De opgave herhaalt en oefent met de verschillen tussen de termen slaan, gelijke ruil, goede ruil, slechte ruil.

Opdracht 2

De kinderen moeten door slim slaan de meeste punten winnen. In alle opgaven zijn er meerdere slagzetten mogelijk. Wat is de slimste?

Om die verschillende slagzetten te ontdekken, moeten de kinderen eerst (A) de stukken omcirkelen die ze kunnen slaan. Daarna (B) moeten ze de beste (slimste) zet aangeven.

Opdracht 3

Opnieuw moeten de kinderen door slim slaan de meeste punten winnen. In alle opgaven zijn er meerdere slagzetten mogelijk, maar het verschil tussen de zetten is minder voor de hand liggend dan bij opdracht 2. Wat is de slimste? De kinderen moeten van alle slagzetten *het sommetje* maken: wat levert de meeste punten op?