



## Schaken op de basisschool

### Werkboek 2, Les P3

### Herhaling Werkboek 2 tot nu toe (les 1-8)

#### Extra spellen

-

#### Voor de trainer

Deze les herhaalt de onderwerpen tot nu toe in de vorm van spelletjes en opdrachten in het werkboek. Omdat we in deze les geen nieuw onderwerp behandelen, kun je deze les overslaan. Maar extra oefenen kan geen kwaad, voordat we in Les 9 een nieuw onderwerp behandelen.

Aan deze les kun je 2-3 trainingen besteden. Hieronder staat een programma voor 3 trainingen. Hoeveel extra trainingen je inlast, hangt natuurlijk af van de vorderingen van de kinderen. Als je de les overslaat, laat de kinderen dan wel oefenen met de opgaven in het werkboek die horen bij deze les.

Hebben kinderen nog niet alle, bij de lessen 5-8 horende, opgaven in het werkboek af, laat ze dan een deel van deze P-lessen extra oefenen in het werkboek. Maar zorg ook dat er tijd overblijft voor spelletjes. De andere kinderen kunnen de hele les spelletjes spelen.

Gebruik de les ook om opgaven uit het werkboek na te kijken en feedback te geven.

#### Extra training 1 – Gouden Regels en rokade

##### 0-5 Opening en herhaling vorige les

Herhaal de vorige les 'De Gouden Regels' door samen opdracht 2 van Les P3 uit het werkboek te maken. Bespreek of de schaakstelling uit het werkboek voldoet aan de Gouden Regels en vink voor beide spelers aan wat je goed vindt.



##### 5-20 Werkboek

Les P3, opdrachten 1 en 3.

- Opdracht 1 herhaalt de rokade en toetst de 6 uitzonderingsregels. Vul eerst gezamenlijk de 6 regels in het spiekbriefje naast opdracht 1 in.
- Opdracht 3 oefent nog een keer met slim slaan: zorg dat je de meeste punten wint. Let op: soms staat een stuk gedekt. De tegenstander kan dan punten terugwinnen. Die moeten ze ook meetellen. Het is dus niet voldoende om alleen maar het stuk met de hoogste waarde te slaan.

Is er tijd over: laat de kinderen opgaven maken van Lessen 5-8 die ze nog niet af hebben.

## 20-55 Spel

Speel enkele van onderstaande spelletjes. Kies zelf wat jij de meest nuttige oefening vindt. Laat de kinderen elke spel zowel een keer met wit, als met zwart spelen.

### - [Spel 38: Opdrachtschaak](#)

In het midden van elk werkboek (blz 29) staat een vel met 12 opdrachtkaartjes. Knip ze uit, print en (eventueel) lamineer ze. Je kun de opdrachtkaartjes (24 stuks!) binnenkort ook downloaden van onze website.

### **Spelregels**

De kinderen spelen een echte schaakpartij, die eindigt met schaakmat.

Voor aanvang van de partij trekken de kinderen 1 of enkele kaartjes uit de stapel (zie de toelichting op de spelvarianten hieronder). Op de kaartjes staan opdrachten. Laat de opdrachten weg die betrekking hebben op onderwerpen die ze nog niet hebben gehad.

Vervullen ze tijdens de partij een opdracht, dan laten ze het kaartje direct zien aan de tegenstander en verdienen ze de punten die op het kaartje staan. Een moeilijke opdracht levert meer punten op.

Je moet jouw opdrachten natuurlijk geheim houden. De tegenstander mag niet weten welke opdrachten je hebt.

#### *Spelvariant 1*

Elk kind krijgt 1 opdracht. Wie zijn opdracht als eerste vervult wint. De partij eindigt dus bij de eerste vervulde opdracht. Maar je kunt ook winnen door schaakmat te zetten, voordat de eerste opdracht is vervuld. De punten zijn niet van belang.

Variatie: een kind mag na het trekken 1 keer van kaartje wisselen, als het de opdracht te lastig vindt.

#### *Spelvariant 2*

Elk kind krijgt 3 opdrachten. De partij wordt helemaal uitgespeeld. Aan het einde wint de speler met de meeste punten. De partijwinst (mat) levert 3 extra punten op. Een uitzondering hierop is het kaartje 'Schaakmat'. In dat geval krijg je 5 punten als je de partij wint.

Vervult een kind een opdracht, dat laat het die opdracht direct aan de tegenstander zien. De beide spelers controleren of de opdracht goed is uitgevoerd. Een uitgevoerde opdracht leg je open naast het bord.

Variatie: een kind mag na het trekken 1 kaartje wisselen, als het de opdracht te lastig vindt.

Andere spelletjes:

- [Spel 24: Veilig inplaatsen](#)
- [Spel 25: De Racende Koningen](#)
- [Spel 57: Goede ruil wint](#)

Kijk voor de spelregels op <http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/>

## 55-60 Opdrachten voor thuis en afsluiten

### **Gezamenlijk opruimen**

### **Oefeningen voor thuis (optioneel):**

- Maak in het werkboek alle opdrachten tot en met Les 8 af.

- Speel een echte schaakpartij.
- Speel de schaakspelletjes die in het werkboek bij Les P3 staan.

*Benadruk dat ze volgende week het werkboek weer moeten meenemen.*

## Extra training 2 – Centrum en de Gouden Regels

### 0-3 Opening

### 5-40 Spel

Speel een echte schaakpartij.

Laat de kinderen het **attentiekkaartje** 'Waar let ik op tijdens de partij' uitknippen. Dat attentiekkaartje staat op blz C (middenvel) van het werkboek links onderaan. Je kunt binnenkort ook een vel met 12 attentiekkaartjes downloaden van onze website en printen.

Het attentiekkaartje mogen de kinderen gebruiken tijdens de partij. Het maakt ze voortdurend attent op 4 belangrijke regels die ze op dit niveau moeten toepassen. De Gouden Regels zijn onderdeel van deze regels.

1. Ik zet mijn stukken veilig.
2. Ik let op het centrum.
3. Ik laat al mijn stukken meedoen.
4. Mijn Koning staat veilig.

Loop samen nog eens de 4 regels langs. Vraag de kinderen waarom deze regels zo belangrijk zijn.

Complimenteer een kind als het in de partij een regel toepast. Laat zien (horen) dat je het toepassen van deze 4 regels heel belangrijk vindt.

Gebruik het attentiekkaartje de komende lessen bij de partijen. Het kaartje mogen ze natuurlijk niet gebruiken tijdens toernooien met kinderen van een andere school of club.

Als tijd over:

- [Spel 37: Bedenk zelf een stelling](#)  
Zie extra training 3 voor de spelregels.
- [Spel 38: Odrachtschaak](#)
- [Spel 24: Veilig inplaatsen](#)
- [Spel 25: De Racende Koningen](#)
- [Spel 57: Goede ruil wint](#)

Kijk voor de spelregels op <http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/>

### 40-55 Werkboek

Les P3, opdrachten 4 en 5.

Opdracht 4: Mat in 1

We oefenen nog een keer met de bekende matbeelden. Geef ze **2 (of 1) minuten** voor de hele bladzijde. Kijk gezamenlijk na.

Is er tijd over: laat de kinderen opgaven maken van lessen 5-8 die ze nog niet af hebben.

### 55-60 Opdrachten voor thuis en afsluiten

#### Gezamenlijk opruimen

**Oefeningen voor thuis** (optioneel):

- Maak in het werkboek alle opdrachten tot en met Les P3 af.
- Speel een echte schaakpartij.

- Speel de schaakspelletjes die in het werkboek bij Les P3 staan.

*Benadruk dat ze volgende week het werkboek weer moeten meenemen.*

### Extra training 3

#### 0-3 Opening

#### 3-15 Werkboek

Afmaken opdrachten lessen 5-8 en P3.

#### 15-55 Spel 37: Bedenk zelf een stelling

<http://schakenopdebasisschool.nl/schaakspelletjes/spel-037-bedenk-zelf-een-stelling-kaartspel-voor-werkboek-1/>

Gebruik hiervoor de opdrachtkaartjes van spel 38. Je vindt ze in het midden van het werkboek (12 kaartjes) of download ze binnenkort van onze website (24 kaartjes). Op de kaartjes staan opdrachten die aansluiten bij de onderwerpen van Werkboek 2. Laat de opdrachten weg die betrekking hebben op onderwerpen die ze nog niet hebben gehad.

##### *Spelvariant 1*

De kinderen (2 tot 4) nemen plaats rond een leeg schaakbord. De stukken staan er naast. De opdrachtkaarten liggen op een stapel, met de tekst naar beneden.

Het jongste kind begint; verder spelen de kinderen met de klok mee. Het kind pakt het bovenste opdrachtkaartje en legt het open op tafel. De bedoeling is dat het kind een schaakstelling verzint, waarin je de opdracht kunt uitvoeren.

Bijvoorbeeld:

Opdracht: Ruil een Paard tegen een Paard.

Stelling: Een stelling waarin een van de spelers met zijn Paard een Paard van de tegenstander kan slaan, dat gedekt staat. Dus niet een stelling waarin het Paard al is geslagen; de zet moet op het bord worden uitgevoerd.

Opdracht: Mat in 1.

Stelling: Een stelling waarin een van de spelers mat in 1 zet kan geven. Dus niet een stelling waarin de Koning al schaakmat staat.

De andere kinderen beoordelen of de stelling goed is. Is de stelling goed, dan mag het kind het kaartje houden en krijgt het de punten die op het kaartje staan.

Is de stelling fout, dan mag het volgende kind (met de klok mee) proberen een goede stelling op te zetten. Daarmee kan het kind 1 punt verdienen. Dat kind krijgt dus een extra beurt met de kans op 1 extra punt.

Daarna is kind 2 aan de beurt. Etc.

Het spel eindigt als alle kaartjes op zijn. Wie de meeste punten heeft verzameld, wint.

##### *Spelvariant 2*

De kinderen vormen duo's. Elk duo zit aan een eigen tafel met bord en stukken. (Deze spelvariant kun je ook individueel spelen.)

Geef elk duo een eigen opdrachtkaartje. Ze moeten in overleg een stelling verzinnen waarin de opdracht mogelijk is (zie ook spelvariant 1). Denken ze dat ze een goede stelling hebben, dan roepen ze de spelleider erbij. De kinderen laten de opdracht zien en leggen uit waarom de stelling goed is. Is de spelleider akkoord dan verdienen ze de punten op het kaartje en

krijgen ze een nieuw kaartje. Is de stelling niet correct, dan krijgen ze 1 strafpunt en moeten ze alsnog proberen om een goede stelling te verzinnen. Ze krijgen pas een nieuwe opdracht als ze de vorige opdracht goed hebben.

Check bij een foute stelling of ze de opdracht goed hebben begrepen. Hele jonge kinderen kunnen nog niet zo goed lezen. Ook is het mogelijk dat een begrip nog onvoldoende bekend is.

Kies een nieuwe opdracht die niet vergelijkbaar is met de vorige opdracht. Dus geen 2 'ruilopdrachten' voor hetzelfde duo.

Het spel eindigt na een afgesproken tijd of als alle kaartjes op zijn. Het duo dat de meeste punten heeft verzameld, wint. De spelleider houdt de score bij op een schoolbord.

In deze variant speelt ook de tijd een rol. Kinderen die heel snel zijn, krijgen vaker een nieuwe opdracht. Het risico van snelheid is veel strafpunten.

Als tijd over:

- [Spel 49: De Gouden Regels](#)
- [Spel 25: De Racende Koningen](#)
- [Spel 57: Goede ruil wint](#)

## 55-60 Opdrachten voor thuis en afsluiten

### Gezamenlijk opruimen

#### Oefeningen voor thuis (optioneel):

- Maak in het werkboek alle opdrachten tot en met Les P3 af.
- Speel een echte schaakpartij.
- Speel de schaakspelletjes die in het werkboek bij Les P3 staan.

*Benadruk dat ze volgende week het werkboek weer moeten meenemen.*

---

## Toelichting opdrachten werkboek

### Opdracht 1

De opdracht herhaalt de rokade en toetst de 6 uitzonderingsregels. Vul eerst gezamenlijk de 6 regels in het spiekbriefje naast opdracht 1 in.

### Opdracht 2

Herhaalt 'De Gouden Regels'. Beoordeel of de schaakstelling uit het werkboek voldoet aan de Gouden Regels en vink voor beide spelers aan wat je goed vindt.

### Opdracht 3

We oefenen nog een keer met slim slaan: zorg dat je de meeste punten wint. Let op: soms staat een stuk gedekt. De tegenstander kan dan punten terugwinnen. Die moeten ze ook meetellen. Het is dus niet voldoende om alleen maar het stuk met de hoogste waarde te slaan.

### Opdracht 4

Extra oefenen met de bekende en meest voorkomende matbeelden. Voeg extra uitdaging toe door de kinderen een beperkte tijd te geven. Bijvoorbeeld 2 of zelfs maar 1 minuut.

### Opdracht 5

Doe de beste zet. De thema's die in de opgaven terugkomen staan aan de zijkant.