



# Workshop Handleiding



**Schaken doe je zo!**

wat is jouw talent?

## Inhoudsopgave

<b>Hoe gebruik je deze workshop?</b>	<b>4</b>
Hoe kun je deze workshop inzetten in je klas?	
<b>Les 0: Even voorstellen</b>	<b>5</b>
Kees stelt zichzelf en zijn schaaktegenstander Brent kort voor, en vertelt wat de leerlingen kunnen verwachten tijdens de workshop.	
<b>Les 1: De Pionnen</b>	<b>6</b>
Kees vertelt wat een Pion is en hoe je de Pion kan verplaatsen over het schaakbord. Aan het einde van les speelt Kees het Pionnenspel.	
<b>Les 2: De Dame</b>	<b>7</b>
De Dame is het sterkste stuk in het spel. Kees legt uit welke zetten de Dame allemaal mag doen. In het Damespel kan je dit oefenen.	
<b>Les 3: De Koning</b>	<b>8</b>
De Koning is het belangrijkste stuk in het spel. De bedoeling van het schaakspel is om de Koning van de tegenstander te vangen.	
<b>Les 4: De Toren, de Loper en het Paard</b>	<b>9</b>
Nu worden de overige stukken uitgelegd. De Toren met z'n lange passen, de Loper die schuin loopt en de sprongen van het Paard.	
<b>Les 5: Rokeren</b>	<b>10</b>
Bij het schaken draait het om de Koning. Hoe kan je je eigen Koning beter verdedigen? Dat kan met rokeren. Kees legt uit hoe dit werkt.	
<b>Les 6: En passant slaan</b>	<b>11</b>
Je mag met een Pion bij de eerste zet twee plaatsen vooruit. Dat levert je soms een oneerlijk voordeel op. Om dit tegen te gaan mag je tegenstander "en passant" slaan.	
<b>Les 7: Promoveren</b>	<b>12</b>
Als je Pion aan de overkant is gekomen, dan promoveert deze Pion. Je mag hem dan omwisselen voor een stuk met meer waarde.	

## Inhoudsopgave

<b>Les 8: Noteren</b>	<b>13</b>
Als je alle zetten tijdens een schaakspel noteert, kan je dit spel later nog eens terugspelen. Noteren doe je volgens vaste regels.	
<b>Les 9: De opening</b>	<b>14</b>
Het is belangrijk om vanuit het midden te schaken. Daar vindt het schaakgevecht namelijk plaats. Breng ook je Koning in veiligheid!	
<b>Les 10: Voordelige ruil en een dubbele aanval</b>	<b>15</b>
Je zult niet direct de Koning mat kunnen zetten. Probeer dan altijd meer en betere stukken dan je tegenstander te hebben!	
<b>Les 11: Wedstrijden, schaakclubje en klokken</b>	<b>16</b>
Als je wat vaker hebt gespeeld, is het leuk om een echte competitie te starten, bij een schaakclub of gewoon op school. En met een schaakklok speel je echt zoals het zou moeten!	
<b>Les 12: Extra - Herdersmat en gekkenmat</b>	<b>17</b>
Als je niet oplet, sta je heel snel schaakmat. In deze les zie je twee voorbeelden. Leer ervan en zorg dat het jou niet overkomt.	
<b>Les 13: Extra - Het Dame-Koningspel</b>	<b>18</b>
Aan het einde van een partij komt het vaak voor dat je nog maar heel weinig stukken hebt. Hoe kan je door slim te spelen de Koning toch nog schaakmat zetten?	
<b>Les 14: Extra - Het Toren-Koningspel</b>	<b>19</b>
Aan het einde van een partij komt het vaak voor dat je nog maar heel weinig stukken hebt. Hoe kan je door slim te spelen de Koning toch nog schaakmat zetten?	

## Hoe gebruik je deze workshop?

Welkom bij de workshop “Schaken” van Team Talento! In deze workshop leren je leerlingen in veertien videolessen de belangrijkste basisregels van het bordspel schaken. Schaakmeester Kees vertelt en laat zien wat de regels van het spel zijn en geeft goede aanwijzingen om een partijtje schaak te kunnen spelen. Aan het einde van deze workshop heeft iedereen een goede basiskennis opgebouwd. Tijdens de gehele workshop kunnen de leerlingen al snel aan de slag gaan met schaken. De meeste lessen worden afgesloten met een spelvariant op schaken, waarbij je op een eenvoudige manier het geleerde even kan toepassen.

### Tijdsduur

De video's variëren wat in tijdsduur. De kortste video's duren slechts een paar minuten, de langste video (les 5) ruim 10 minuten. Na het bekijken van een videoles is het aan te raden om gelijk met de verwerking te beginnen. Deze verwerking zal veelal het spelen van een spelvariant op schaken zijn. Bij deze verwerking hoort een werkblad met spelregels en voorbeelden.

### Vorbereiding

Bij alle videolessen van deze workshop horen werkbladen. De werkbladen beschrijven een deel van de spelregels en leggen uit hoe een bepaald spelvariant op schaken werkt. Om te kunnen schaken heb je uiteraard schaakborden nodig. Zorg voor een aantal schaakborden in je groep. Als je werkt met het circuitmodel, heb je aan twee tot vier schaakborden voldoende.

### Doelgroep

Deze workshop is geschikt voor alle leerlingen, maar ook leerkrachten (!), die geïnteresseerd zijn in het bordspel en de denksport schaken. We raden je aan om deze workshop in te zetten in de groepen 6 tot en met 8. Met name voor groep 8 is dit een zeer geschikte workshop.

### Planning

Bekijk één videoles per week en laat je leerlingen oefenen met de opdracht. Dat kan op school, maar uiteraard ook thuis. Deel dan telkens de behandelde videoles met de leerlingen, zodat ze deze zelfstandig nog eens terug kunnen kijken. Geef dan ook gelijk het werkblad mee wat bij deze les hoort. Zo kunnen de leerlingen het bijbehorende spel thuis ook eens spelen met vader, moeder of broer en zus.



## Les 0: Even voorstellen

Kees stelt zichzelf en zijn schaaktegenstander Brent kort voor en vertelt wat de leerlingen kunnen verwachten tijdens de workshop.

### Lesdoel

In deze les maken we kennis met schaakleraar Kees en met het bordspel schaken. De leerlingen weten hoe het bordspel er uit ziet en leren iets over de geschiedenis van dit spel.

### Vorbereiding

Zorg ervoor dat je in de klas al kunt beschikken over één of meerder schaakspellen. Wellicht heeft iemand in de klas thuis wel een heel mooi bewerkt schaakspel staan en mag deze even mee naar school genomen worden. Als leerlingen al eens geschaakt hebben, kunnen ze hier ook wat over vertellen.

 Kees

 2.44 minuten

#### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken

## Lessuggesties

### Inhoud van de les

Kees geeft al vele jaren schaakles en is zelfs een keer met zijn schaakteam Nederlands kampioen geworden.

Schaken is waarschijnlijk al duizenden jaren oud. Het woord “schaak” komt van het Perzische woord “Shah”, dat Koning betekent. Als je de Koning van je tegenstander gevangen hebt, dan heb je gewonnen. De Koning krijgt in het spel hulp van heel veel stukken; Pionnen, Torens, Paarden en Lopers. En er is ook nog een Koningin. Die noemen we in het schaakspel de Dame.

Het leuke van schaken is, dat je tegen iedereen kunt spelen in de hele wereld. Je hoeft elkaar niet te kunnen verstaan, want de regels zijn in de hele wereld hetzelfde! Dus of je nu in Nederland, Afrika, Rusland of India tegen iemand schaakt, het maakt niet uit.

### Afsluiting en extra verdieping

Na deze introductie kunnen de leerlingen uiteraard nog niet schaken. Maar het is wel leuk om eens wat verder te kijken in de wereld van het schaken en om iets meer te weten te komen over schaakleraar Kees.

- Kees heeft een eigen website: [www.schoolschaken.nl](http://www.schoolschaken.nl).
- De lessen in deze workshop zijn gebaseerd op de stappenmethode. Uitleg hierover vind je terug op [www.stappenmethode.nl](http://www.stappenmethode.nl).
- Een prachtige jeugdfilm over schaken is “Lang leve de Koningin” (te vinden op YouTube).
- Op de website van Dick van der Wilt vind je een prachtig schaakinstructiebord. De afbeeldingen in deze handleiding en op de werkbladen zijn gemaakt m.b.v. deze website. Kijk op [www.schaken.wiltsite.nl](http://www.schaken.wiltsite.nl).



## Les 1: De Pionnen

Kees vertelt wat een Pion is en hoe je de Pion kan verplaatsen over het schaakbord. Aan het einde van les speelt Kees het Pionnenspel tegen Brent.

### Lesdoel

Je leert hoe je de Pionnen moet plaatsen en welke regels er bij de Pion horen. Je leert tevens een gedragsregel die bij het schaken hoort.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen ze het Pionnenspel thuis ook nog eens spelen.

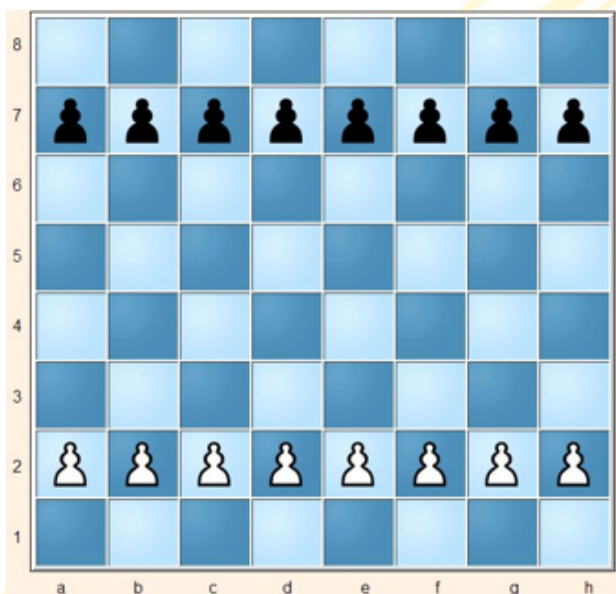
 Kees

 4.20 minuten

### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 1

### Inhoud van de les

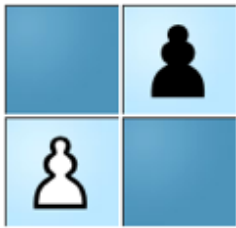


Er zijn 8 witte en 8 zwarte Pionnen. De witte Pionnen staan bij het begin altijd op de tweede rij en de zwarte Pionnen op de zevende rij.

Het schaakbord heeft 64 velden. Elk veld heeft een naam. Alle witten Pionnen staan op de velden a2 tot en met h2, alle zwarte Pionnen staan op de velden a7 tot en met h7.

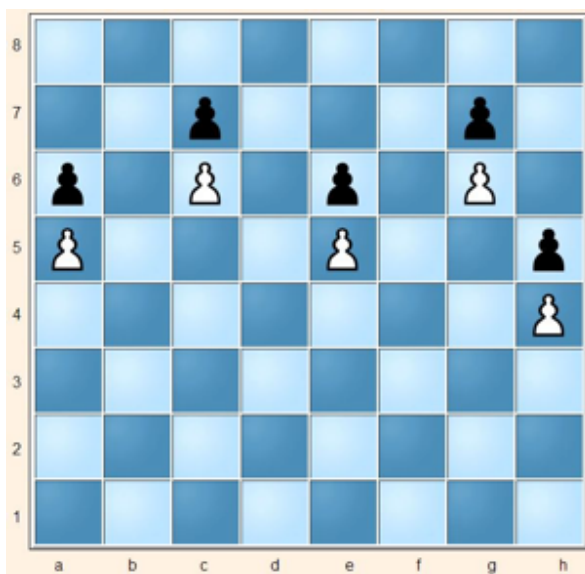
Leg het bord zo neer dat de speler met de witte Pionnen linksonder het vakje a1 ziet staan. Belangrijke regel: wit begint altijd!

Met elke Pion mag je bij de eerste zet 1 stap óf 2 stapjes vooruit spelen. Daarna mag je nog maar telkens 1 stapje vooruit zetten. De Pion kan alleen maar recht vooruit. Je mag dus nooit achteruit spelen met een Pion.



Een Pion kan alleen maar schuin slaan. Stel dat wit aan zet is. De witte Pion mag nu de zwarte Pion slaan. De witte Pion komt dan op de plaats van de zwarte Pion te staan. De zwarte Pion haal je van het bord. Je mag alleen maar schuin naar voren slaan. Dus niet achteruit. Je *má*g slaan, het moet niet.

Als een Pion de overkant van het bord heeft bereikt, dan “promoveert” deze Pion. In het echte schaakspel mag je dan de Pion inwisselen voor een ander stuk. In het Pionnenspel bij deze les houdt promoveren nu in dat je gewonnen hebt!



Soms kan je niet verder. De stukken staan recht tegenover elkaar. Wit kan niet meer, maar zwart ook niet. Je noemt dit remise. Het is een gelijkspel.

De Pionnen zijn eigenlijk de soldaten van de Koning. Eenvoudige soldaten, gewoon te voet. Ze zijn per stuk dan ook maar één punt waard. Heb je een Pion van je tegenstander geslagen, dan heb je een punt verdiend.

### Gedragregel

Schaken is een spel met spelregels, maar ook met gedragsregels. Uiteraard moet het rustig zijn tijdens het spelen en mag je je tegenstander niet storen of afleiden. Maar regel 1 is: als je begint met een spelletje, geef je elkaar eerst een hand en wens je elkaar succes. Leer dat je leerlingen gelijk maar aan. Laat ze elkaar een hand geven en elkaar succes wensen. En na afloop kan je elkaar natuurlijk ook weer een hand geven. Felicitteer de winnaar!

### Het Pionnenspel

Laat na afloop van de videoles de leerlingen het Pionnenspel eens spelen. Op een eenvoudige manier oefen je dan met de spelregels van de Pion en leer je het schaakbord ook beter kennen. Het spel is snel gespeeld, binnen een paar minuten tijd is de winnaar al bekend. Speel het spel een week lang dagelijks en bekijk de volgende schaakles pas na deze week.

## Les 2: De Dame

De Dame (voorheen de Koningin) is het sterkste stuk in het spel. Kees legt uit welke zetten de Dame allemaal mag doen. In het Damespel kan je oefenen met deze zetten.


### Lesdoel

Je leert hoe je de Dame kunt plaatsen en welke regels er bij de Dame horen. Tijdens het Damespel oefen je met deze regels.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen ze het Damespel thuis ook nog eens spelen.

 Kees

 4.32 minuten

#### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 2

### Inhoud van de les

De Dame (vroeger de Koningin) is het sterkste stuk. Dat komt, omdat de Dame heel veel mag. Je zag dat de Pion alleen maar 1 stapje vooruit kon komen en alleen maar schuin naar voren mag slaan. De Dame mag bijna alles! Ze mag net zoveel zetten recht naar voren of recht naar achteren. Ze mag ook schuin naar voren en schuin naar achteren, ook net zoveel zetten als je zelf wilt. En ze mag recht vooruit en recht achteruit een stuk slaan. En dat mag ze ook schuin, naar voren en naar achteren.

Als het je tijdens het schaken lukt de Dame van de tegenstander te verslaan, is die zijn sterkste stuk kwijt. De kans is dan heel groot dat jij gaat winnen.

De Dame is 9 punten waard.

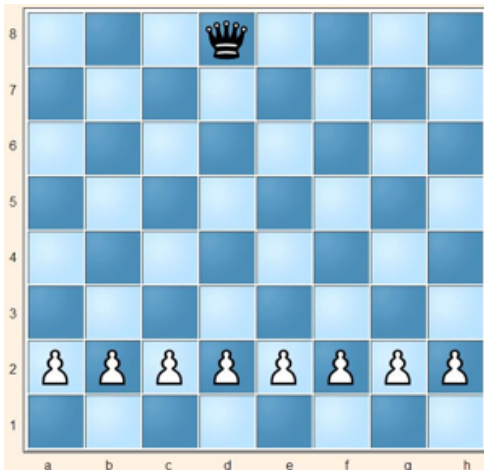
In de vorige les leerde je dat als een Pion aan de overkant komt, hij dan promoveert.

**Schaakspelregel:** Je mag dan bij het schaken deze gepromoveerde Pion omwisselen voor een ander stuk. Nou, dan neem je natuurlijk een Dame. Gewoon eentje extra dus. Dat mag, je kunt dus met meerdere Dames spelen. (Pak een Dame van een ander schaakspel en gebruik die tijdelijk in dit spel).



## Het Damespel

Laat na afloop van de videoles de leerlingen het Damespel eens spelen. Op een eenvoudige manier oefen je dan met de spelregels van de Dame en pas je de spelregels van de Pionnen ook nog eens toe. Het spel is snel gespeeld, binnen een paar minuten tijd is de winnaar al bekend. Speel het spel de komende week dagelijks en bekijk de volgende schaakles pas na deze week.



Bij het Damespel heeft wit 8 witte Pionnen (op regel 2, van a2 tot en met h2) en zwart heeft alleen de Dame. De Dame staat altijd op d8. De "d" van Dame!

Wit begint. De eerste zet van een Pion is één of twee stappen. Wit probeert de overkant te halen, zwart (de Dame) probeert alle witte stukken te slaan.

Wit heeft gewonnen als een Pion de overkant haalt of als een Pion de Dame heeft geslagen. Dat kan namelijk ook, zoals je kunt zien in het voorbeeld hieronder.

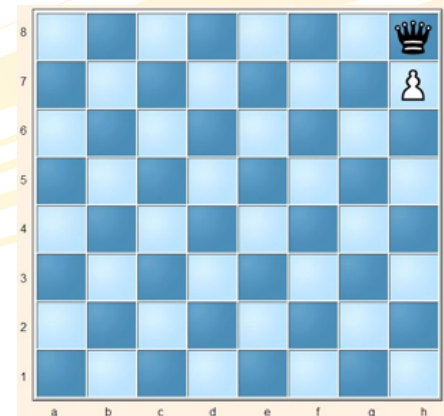


Wit heeft zijn Pionnen goed gedekt (= beschermd). Als de zwarte Dame nu de Pion op a3 slaat, kan de witte Pion b2 deze Dame weer terugslaan. Wit heeft dan gewonnen, want zwart heeft geen Dame meer.

Zwart (de Dame) heeft gewonnen als wit geen enkele Pion meer heeft. Wit moet er dus voor zorgen dat de Pionnen elkaar goed beschermen.

Het kan ook remise worden. Remise is een gelijkspel. Niemand kan dan nog verder spelen.

In het voorbeeld stond de witte Pion al op h7. Zwart zet zijn Dame snel op h8, dus vóór de witte Pion. Wit is aan de beurt, maar kan niet meer verder. Hij mag alleen maar schuin slaan, niet recht vooruit. Het is dus nu remise.



### Nog twee belangrijke spelregels:

1. Als je aan de beurt bent en je raakt een stuk van jouw kleur aan, dan moet je dit stuk ook zetten! Bij het Damespel: zodra je een Pion hebt aangeraakt, moet je daar mee spelen.
2. Als je een stuk loslaat, dan is dit stuk ook gezet. Je mag het daarna niet meer oppakken om te verplaatsen.

Denk dus goed na voordat je een stuk pakt en voordat je dit stuk ook weer neerzet!

## Les 3: De Koning

De Koning is het belangrijkste stuk in het spel. De bedoeling van het schaakspel is om de Koning van de tegenstander te vangen. Dat heet bij schaken “Schaakmat zetten”.

### Lesdoel

Je leert hoe je de Koning kunt plaatsen en welke regels er bij de Koning horen. Je leert hoe je de Koning kunt vangen. Tijdens het Koningspel oefen je met deze regels.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen ze het Koningspel thuis ook nog eens spelen.

 Kees

 6.34 minuten

#### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 3

### Inhoud van de les

De Koning is het belangrijkste stuk in het spel. De Koning mag naar alle kanten zetten, maar slechts één veld tegelijk. De Koning mag ook achteruit. De bedoeling van het schaakspel is om de Koning van de tegenstander te vangen. De Koning mag je niet slaan, je vangt hem door hem schaak te zetten. Als de Koning van de tegenstander geen kant meer op kan, staat hij schaakmat (je mag ook gewoon mat zeggen). Jij hebt dan gewonnen!

### Hoe zet je de Koning schaak?

Je zet de Koning van de tegenstander schaak als je met een stuk van jou naar de Koning kijkt zonder dat er nog iets tussen staat. En je zou dan met dit stuk van jou in de volgende beurt de Koning kunnen slaan.

De zwarte Koning staat schaak. De witte Dame kijkt de zwarte Koning aan. De witte Dame zou in de volgende zet de Koning kunnen slaan.

Je mag de Koning niet slaan, je zegt nu duidelijk “Schaak!”. De zwarte Koning moet nu een andere plek zoeken. Dan staat hij niet meer schaak. Hij kan dus de “schaak” opheffen.



Omdat er altijd minstens één leeg veld tussen de Koning van de tegenstander en de Koning van jou moet staan, kan een Koning nooit de andere Koning schaak zetten.

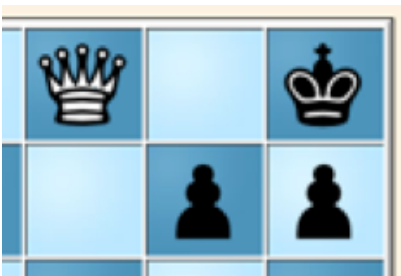


Wit is aan zet. De witte Koning kan niet naar voren. Dan zou hij zichzelf schaak zetten. Dat mag niet. Tussen de twee Koningen zit dus altijd minstens één leeg vakje.

De Koning mag zichzelf nooit schaak zetten. Ook niet als hij tegenover een ander stuk staat. De Koning moet altijd een plekje zoeken waar hij niet schaak staat. Doe je dat per ongeluk wel, dan telt de zet niet. Speel de zet dan opnieuw.

### Hoe kan jouw Koning de schaak opheffen?

1. Je kunt jouw Koning naar een lege plek zetten, waar hij niet meer schaak staat.
2. Je kunt met een ander stuk van jouw kleur het stuk slaan dat schaak gaf. De Koning is weer veilig.
3. Je kunt een ander stuk van jou tussen de Koning en het stuk dat schaak gaf plaatsen. De Koning is weer veilig.



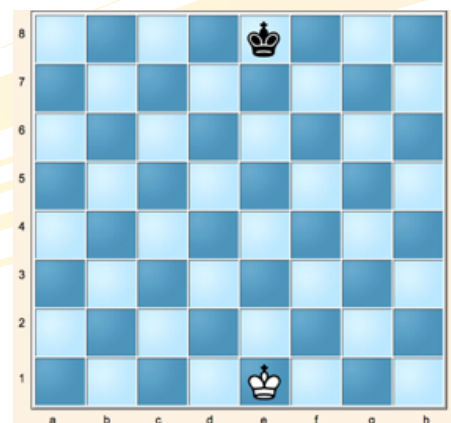
### Wanneer sta je schaakmat?

Je zet eerst de Koning schaak. Dat zeg je ook: "Schaak!" Als de Koning deze schaak niet kan opheffen, staat hij schaakmat. De zwarte Koning staat schaak. Je mag de Koning niet slaan, je zegt nu duidelijk "Schaak!". De zwarte Koning moet nu een andere plek zoeken. Maar dat lukt niet meer, want dan staat hij nog steeds schaak. Hij kan geen veilige kant meer op. Hij staat schaakmat. Wit heeft gewonnen!

### Het Koningspel

Zet de witte Koning op e1, de zwarte Koning op e8. Wit begint. Probeer jouw Koning als eerste aan de overkant te krijgen. De Koning mag alle kanten op, telkens maar één plaatsje. Let op: tussen de twee Koningen moet altijd minstens één leeg vakje zitten.

Als je niet meer verder kunt en je blijft maar heen en weer schuiven, dan is het remise.



### Gedragsregel

Als je klaar bent met een spelletje schaak (of met het Koningspel), zet dan alle stukken op het bord om te kijken of het nog compleet is. Ruim het spel daarna op. Zorg er dus voor dat alle stukken weer in de schaakdoos zitten. Een volgende speler wil niet graag beginnen met een spel dat niet compleet is.

## Les 4: De Toren, de Loper en het Paard

In deze les worden de spelregels bij de drie overige stukken uitgelegd. De Toren met z'n lange passen, de Loper die schuin mag lopen en het Paard dat rare sprongen maakt.

### Lesdoel

Je leert de spelregels bij de overgebleven stukken. Het zijn belangrijke stukken, je kunt ze gebruiken om de Koning van de tegenstander aan te vallen en in de val te lokken (schaak!).

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Bij deze les horen drie werkbladen met uitleg over deze stukken en een spelvorm.



Kees



17.36 minuten

### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Drie werkbladen bij les 4

### Inhoud van de les

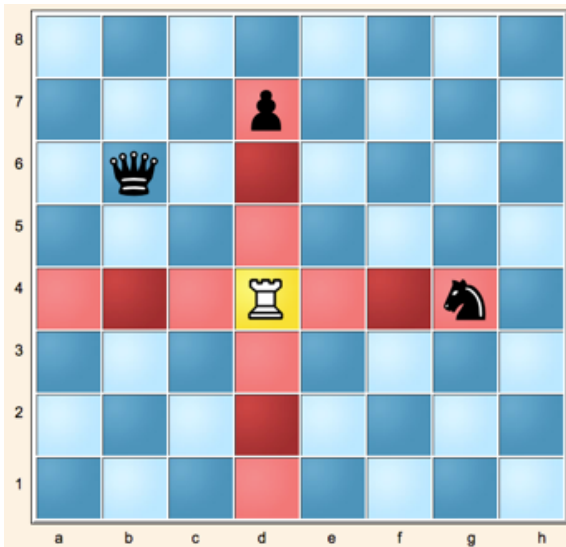
**Tip!** Deze videoles duurt ruim 10 minuten. Je kunt de les na het spel met de Loper stopzetten. Behandel dan het Paard op een ander tijdstip en speel dan ook het spel met het Paard op een ander moment. Bij de Toren hoort wel een spel, maar deze wordt door Kees niet voorgedaan. Op het werkblad staat wel een uitleg van dit spel. De leerlingen kunnen het dus evengoed spelen.

Kees legt eerst uit wat de spelregels zijn bij de twee Torens die je hebt. Daarna volgt direct de uitleg over de Loper. Daar heb je er ook twee van. Na deze uitleg speelt Kees het Loperspel tegen Brent. Je kunt de videoles daarna stopzetten en op een ander moment het gedeelte over het Paard vervolgen. Kees vertelt dan wat je met het Paard kunt doen. Aan het einde van de les volgen we Kees als hij het Paardenspel tegen Brent speelt.

### De Toren

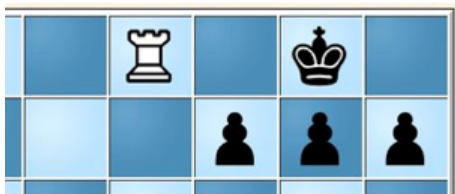
De Toren is een sterk stuk. Hij is 5 punten waard. Je hebt er twee van. De Toren staan aan het begin van het spel altijd in de hoek. Wit zet zijn Torens op a1 en h1, zwart zet zijn Torens op a8 en h8.

De Toren mag recht vooruit, recht opzij en recht achteruit, zover als hij kan. Hij mag niet over andere stukken heen springen.



In het voorbeeld staat de witte Toren bijna in het midden van het bord. De Toren kan recht naar voren, recht naar achteren, recht naar links en recht naar rechts. De witte Toren zou nu dus de zwarte Pion kunnen slaan. Of het zwarte Paard. De Toren kan nu niet de zwarte Dame slaan.

Wees zuinig op je Torens, het zijn sterke stukken. Je kunt er namelijk heel snel het hele bord mee oversteken. Je kunt er zelfs de Koning van de tegenstander schaak mee zetten.

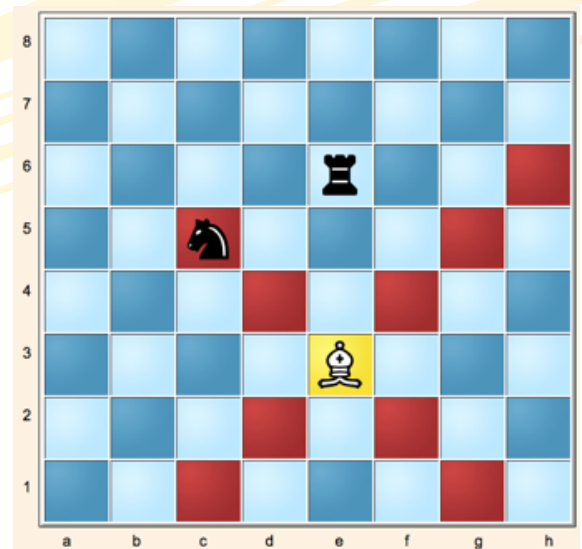


In deze stelling heeft wit de Toren helemaal op e8 gezet. De zwarte Koning staat niet alleen schaak, maar zelfs schaakmat. Hij kan schaak niet meer opheffen. Deze schaakmat noem je "mat achter paaltjes". Zwart had al eerder een gaatje moeten maken bij de Pionnen, maar daar is hij nu te laat mee!

## De Loper

De Loper gaat schuin over het bord, hij loopt over de diagonalen. Dat mag vooruit en achteruit. De Loper mag niet over andere stukken springen. De Loper is 3 punten waard. Wit zet zijn Lopers op c1 en f1, zwart zet zijn Lopers op c8 en f8.

In het voorbeeld staat de witte Loper al iets naar voren. De witte Loper kan nu het zwarte Paard slaan of schuin naar voren naar h6 lopen. De Loper kan ook terug naar c1 of g1. De witte Loper kan nu niet de zwarte Toren slaan. Die staat recht voor hem en de Loper mag alleen maar schuin over het bord lopen.





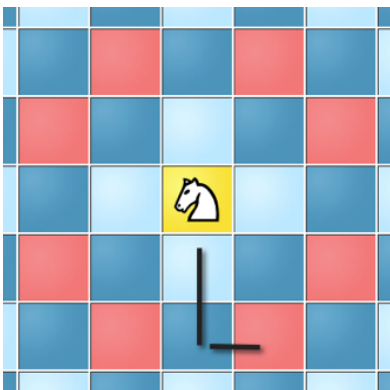
Met een Loper kan je ook proberen de Koning van je tegenstander aan te vallen en schaak te zetten.



De witte Loper heeft de zwarte Koning schaak gezet. De Koning kan nog naar h8, daar is een plekje vrij. Zwart kan ook de Toren een plaatsje naar voren zetten, dan is de Koning gedekt. Maar dat is geen slimme zet. Want daarna zal de witte Loper de Toren slaan en staat de zwarte Koning weer schaak.

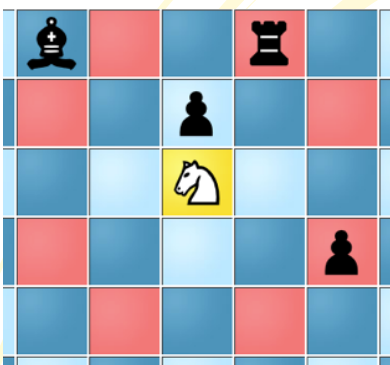
## Het Paard

Het Paard is het vreemdste stuk van het spel. Het maakt rare sprongen. En het mag zelfs over andere stukken heen springen. Over stukken van je eigen kleur, maar ook van je tegenstander. Het Paard is 3 punten waard.



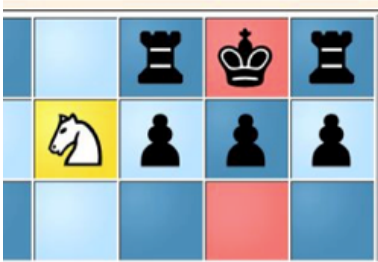
Het Paard springt dus over het bord. In het voorbeeld kan het witte Paard nu naar acht verschillende plaatsen springen. Dat doet hij door eerst twee vakken recht en dan een vak naar links of naar rechts te gaan. Je maakt eigenlijk een soort hoofdletter L. En die L mag je op allerlei manieren neerleggen.

Dus: twee vakken recht (dat mag naar boven, naar beneden, naar links of naar rechts). Daarna een vakje naar de linker- of de rechterkant.

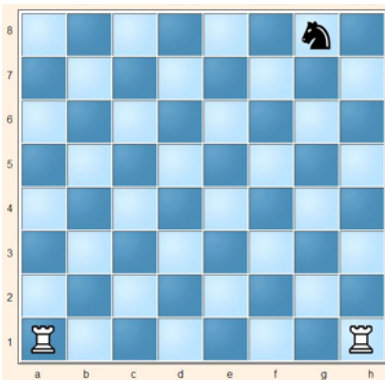


Het Paard kan dus met zijn rare sprongen acht kanten op. Kijk goed waar je naar toe springt. In het voorbeeld kan het witte Paard de zwarte Toren pakken. Hij springt gewoon over de zwarte Pion die voor hem staat heen, nog een vakje verder en dan eentje naar rechts. Het Paard kan ook de zwarte Pion aan de rechterkant pakken.

Het Paard kan net niet de zwarte Loper pakken. Zo ver mag je niet springen!



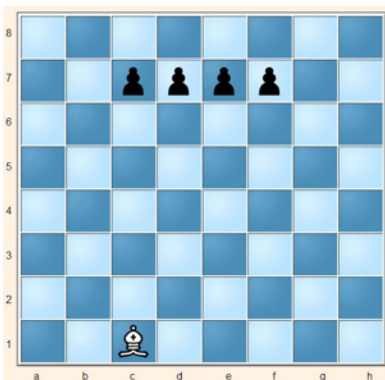
Het Paard kan over stukken heen springen. Dat mag geen enkel ander stuk in het schaakspel doen. En soms kan je dan zo'n rare sprong maken, dat de Koning schaakmat staat. Kijk maar naar dit voorbeeld. De Koning kan nergens heen, zwart kan het Paard niet slaan. Het witte Paard heeft de Koning gevangen genomen!



### Het Torenspel

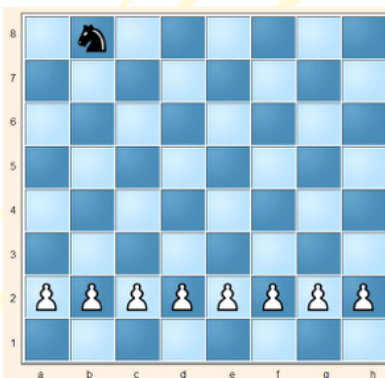
Plaats een zwart Paard op g8 en twee witte Torens op a1 en h1. Wit begint en wit heeft gewonnen als je het zwarte Paard weet te slaan. Zwart wint als het Paard een van de Torens heeft geslagen.

Speel het met de spelregels van de Torens en het Paard. De Torens in rechte lijnen, zover ze willen. En het Paard met een Paardensprong; twee recht en eentje opzij.



### Het Loperspel

Plaats een witte Loper op c1 en vier zwarte Pionnen op c7 tot en met f7. De witte Loper moet proberen de vier Pionnen te pakken. Wit begint en wit heeft gewonnen als er geen zwarte Pionnen meer zijn. Zwart wint als één Pion aan de overkant komt, of als je de witte Loper weet te slaan. De Loper mag alleen schuin over het bord lopen (voor- en achteruit). De Pionnen mogen alleen maar recht naar voren lopen. Bij de eerste zet mag je een Pion een of twee vakken naar voren zetten. Een Pion kan alleen maar schuin naar voren slaan.



### Het Paardenspel

Plaats een zwart Paard op b8 en zet alle acht witte Pionnen op het bord. Wit probeert zoveel mogelijk Pionnen naar de overkant te krijgen. Deze zijn dan gepromoveerd en kunnen niet meer door het Paard geslagen worden. Het zwarte Paard probeert met zijn Paardensprong zoveel mogelijk witte Pionnen te slaan. Hoeveel Pionnen krijg jij aan de overkant?

## Les 5: Rokeren

Bij het schaken draait het om de Koning. Hoe kan je je eigen Koning beter verdedigen? Dat kan met rokeren. Kees legt uit hoe dit werkt.

### Lesdoel

Je leert een belangrijke zet, waardoor je jouw Koning beter kunt verdedigen. Aan de hand van voorbeelden en uitzonderingen leer je hoe je kunt rokeren.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het rokeren nog eens zelf oefenen.

 Kees

 6.47 minuten

#### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 5

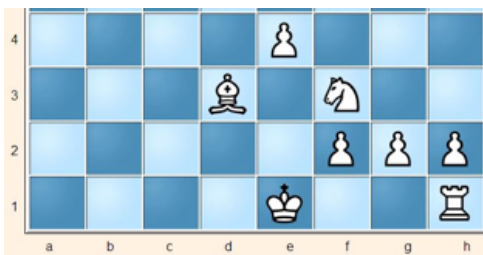
### Inhoud van de les

**Tip:** Deze videoles behandelt het rokeren. Daarmee geef je jouw Koning een betere plaats op het schaakveld. Je kunt deze les zien als een extra les. Het is een uitbreiding op het voorgaande. In de lessen 1 tot en met 4 hebben de leerlingen het basisprincipe van schaken geleerd. Je kunt er dus ook voor kiezen om pas aan deze les te beginnen als de leerlingen al wat extra schaakervaring opgedaan hebben; in de klas of gewoon thuis.

De rokade is een heel speciale zet. Hij zorgt ervoor dat de Koning veiliger komt te staan. De tegenstander kan jouw Koning nu moeilijker schaak zetten. Rokeren mag je alleen maar doen als jouw Koning en de Toren nog niet eerder een zet hebben gedaan. Je doet het dus vrij snel in het begin van het spel. Rokeren mag ook alleen maar als er niets tussen de Koning en de Toren staat.

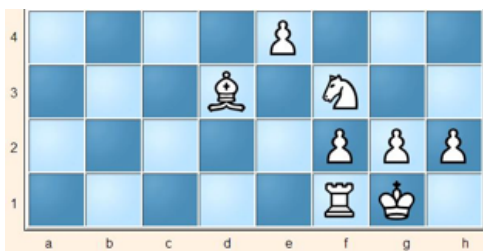
### Na afloop van de videoles

Bij deze les hoort geen apart schaakspelletje. Je kunt de leerlingen gewoon tegen elkaar laten schaken, of een van de eerder behandelde spelletjes nogmaals spelen. Je kunt ook het werkblad met de rokeerspelregels uitdelen en de leerlingen in tweetallen laten oefenen met situaties waarin je kunt rokeren.



In het voorbeeld heeft wit de Koning en de Toren nog niet verplaatst. En er staat niets de Koning en de Toren.

Je zet eerst de Koning twee plaatsen naar rechts. Daarna zet je de Toren over de Koning heen.



Je hebt de rokade uitgevoerd! De Koning ging van e1 naar g1 (twee plaatsen naar rechts). De Toren ging van h1 naar f1 en stapte dus over de Koning heen.

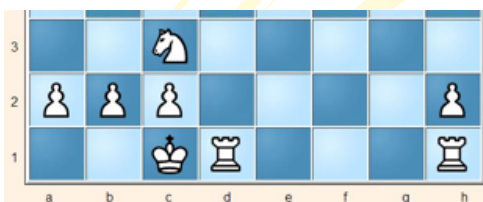
De Koning staat nu niet meer zo open en vrij op het speelveld. Hij wordt nu beschermd door de Pionnen en door de Toren. De tegenstander kan de witte Koning niet meer zo gemakkelijk schaak zetten.

Deze rokade noem je de korte rokade. Je rokeerde met de Toren die dichtbij de Koning stond. Er is ook een lange rokade. Dan rokeer je met de Toren die verder van je af staat. De Toren moet dan dus een grotere stap zetten.



In het voorbeeld heeft wit de Koning en de Toren nog niet verplaatst. En er staat niets de Koning en de Toren.

Je zet eerst de Koning twee plaatsen naar links. Daarna zet je de Toren over de Koning heen.



Je hebt de rokade uitgevoerd! De Koning ging van e1 naar c1 (twee plaatsen naar links). De Toren ging van a1 naar d1 en stapte dus over de Koning heen.

**Bij het rokeren zet je altijd eerst de Koning, daarna pas de Toren!**

Soms mag je niet rokeren:

- Als je de Toren of de Koning al gezet hebt.
- Als er nog een stuk tussen de Koning en de Toren staat.
- Als je Koning schaak staat. De Koning moet dan een andere manier bedenken om de schaak op te heffen.
- En nog een lastige: als de Koning tijdens het rokeren over een veld gaat, waar hij dan schaak komt te staan.

## Les 6: En passant slaan

Je mag met een Pion bij de eerst zet twee plaatsen vooruit. Dat levert je soms een oneerlijk voordeel op. Om dit tegen te gaan mag je tegenstander “en passant” slaan.

### Lesdoel

Je leert een schaakregel, die ervoor zorgt dat een Pion niet teveel extra voordeel kan krijgen tijdens de eerste zet. Je leert de term “en passant slaan” en je weet wanneer je deze mag toepassen.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het “en passant slaan” nog eens zelf oefenen.

 Kees

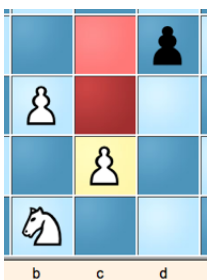
 3.06 minuten

### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 6

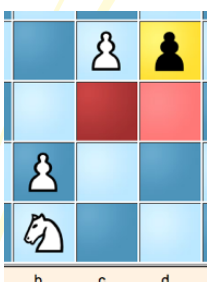
### Inhoud van de les

“En passant” slaan is een schaakregel en komt uit het Frans. Het betekent “in het voorbijgaan” slaan. En je gebruikt het bij het zetten van een Pion.



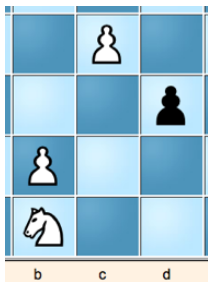
Wit is aan zet. Je speelt de Pion c2. Die mag nu een of twee stappen naar voren. Je wilt snel naar de overkant, dus doe je twee stappen. En dan sta je ook mooi naast de zwarte Pion. Die kan jou dan niet slaan.

Dat is een beetje oneerlijk. Als je maar één stap zou doen, zou de zwarte Pion je wel kunnen slaan.

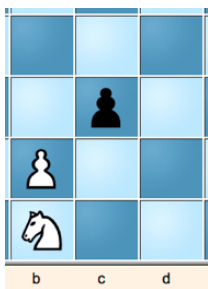


Zwart is nu aan zet. Zwart mag normaal gesproken alleen maar één plaatsje recht vooruit zetten. Maar omdat de witte Pion bij de vorige zet langs het vakje c3 ging, had zwart de Pion daar eigenlijk kunnen slaan. Dat mag nu evengoed nog. Zwart mag zijn Pion op d3 of op c3 zetten.





Zwart heeft zijn Pion op d3 gezet. Gewoon één plaats vooruit. Dat is de normale regel en er is dus niets gebeurd. Wit heeft zijn Pion nog steeds op c4 staan en mag nu weer verder spelen. Bijvoorbeeld naar c5. Of een andere zet.



Maar zwart mocht ook naar c3 en had dus deze witte Pion kunnen slaan. Want daar ging wit over heen, van c2 naar c4.

Zwart slaat wit alsnog, slaat hem dus “en passant”. De witte Pion van c4 gaat weg en zwart staat op c3.

Je mag zelf kiezen of je en passant wilt slaan of niet. Het hangt erg af van hoe het speelveld er uit ziet. In het voorbeeld had zwart beter niet en passant kunnen slaan. Want nu kan wit met zijn Pion op b2 de zwarte Pion weer slaan.

### Na afloop van de videoles

Aan het einde van deze les laat Kees geen extra spelletje zien. Je kunt evengoed kiezen voor een verwerking door de leerlingen. Deel bijvoorbeeld het werkblad uit met de spelregel over het “en passant slaan” en laat de leerlingen hier in tweetallen mee oefenen. Zet maar eens wat spelsituaties op het schaakbord neer en probeer het eens uit. Je kunt ook op het digibord zelf wat extra situaties uitbeelden. Doe dat via het instructiebord op de website van Dick van der Wilt: [www.schaken.wiltsite.nl](http://www.schaken.wiltsite.nl).

## Les 7: Promoveren

Als je Pion aan de overkant van het speelveld is gekomen, dan promoveert deze Pion. Je mag hem dan omwisselen voor een ander stuk. Een stuk met meer waarde.

### Lesdoel

Je leert een schaakregel, die ervoor zorgt dat een Pion zichzelf kan verbeteren tot een veel beter stuk. Hoe doe je dit en welk stuk kan je dan het beste kiezen?

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het promoveren nog eens zelf oefenen.

 Kees

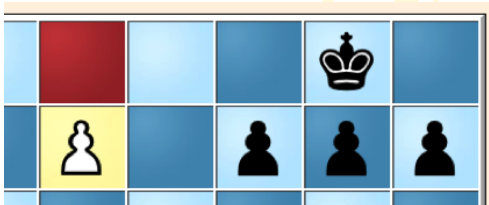
 4.50 minuten

### Benodigheden

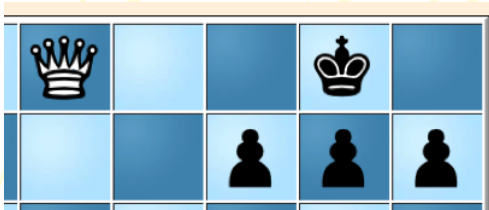
- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 7

### Inhoud van de les

Promoveren betekent eigenlijk "jezelf verbeteren". Als je Pion promoveert, dan wordt deze Pion beter. Je mag 'm inwisselen voor een beter stuk met meer waarde. Dat is handig!



Wit heeft bijna een Pion aan de overkant. Nog één stapje en dan ben je er. Doe dat en je mag de witte Pion omwisselen voor een ander stuk. Een beter en sterker stuk!



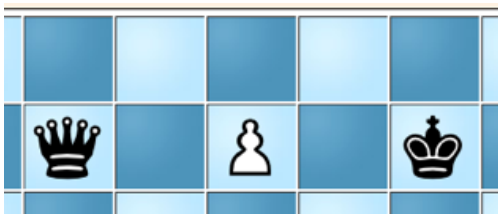
Wit is aan de overkant en heeft zijn Pion omgewisseld voor een Dame. Dat is het sterkste stuk en daar kan je heel veel mee. Deze Dame zet nu zelfs ook direct de zwarte Koning schaakmat.

Als je geen extra Dame hebt, dan mag je er ook eentje lenen van een ander schaakspel. Wel terugbrengen, anders is dit spel niet meer compleet!

Je mag met meerdere Pionnen promoveren. Als je dat met alle acht Pionnen zou doen, kan je zomaar acht extra Dames hebben! Maar dat komt in het echt niet voor, hoor. Je zult al snel heel wat Pionnen kwijt zijn. Maar probeer altijd met één Pion de overkant te halen. Jouw spel wordt daar sterker door.

### Schaakregel:

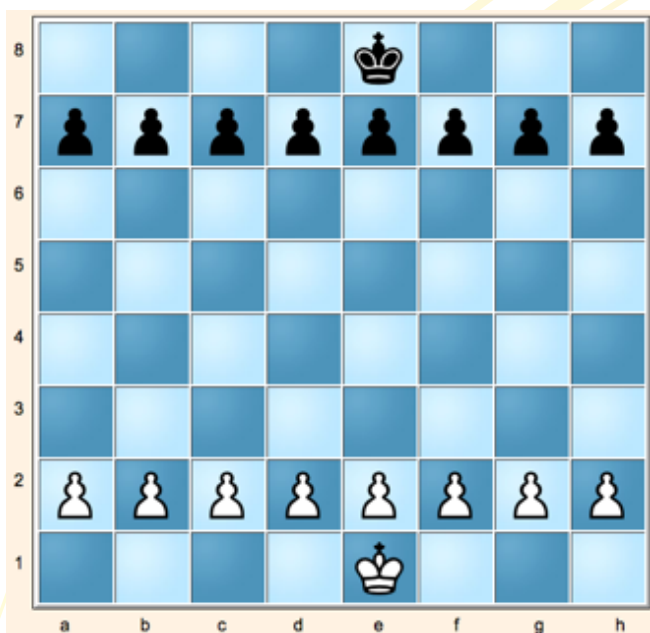
Als je Pion de overkant haalt, moet je er gelijk een ander stuk voor in de plaats zetten. Je mag de Pion niet laten staan. En je mag er ook geen extra Koning voor vragen.



Je hoeft niet altijd een Dame te pakken. Je mag ook een ander stuk uitzoeken. In dit geval kan wit promoveren en kan dan beter een Paard nemen. Hij zet dan de Koning schaak en valt ook nog eens de Dame aan.

### Na afloop van de videoles

Aan het einde van deze les laat Kees geen extra spelletje zien. Je kunt evengoed kiezen voor een verwerking door de leerlingen. Deel bijvoorbeeld het werkblad uit met de spelregel over het promoveren en laat de leerlingen hier in tweetallen mee oefenen. Je kunt ook het "Promoveerspel" laten spelen. Deze staat uitgelegd op het werkblad en werkt als volgt:



Plaats alle Pionnen en de witte en de zwarte Koning. Wit begint.

Wie komt als eerste aan de overkant en kan zijn Pion promoveren? Die heeft dan gewonnen.

Als je je Koning kwijt raakt, heb je sowieso al verloren. Gebruik je Koning om de achterlijn goed te bewaken. Denk om de regels van de Pionnen: bij de eerste zet mag je één of twee stappen doen. En je kunt soms "en passant" slaan.

## Les 8: Noteren

Als je alle zetten tijdens een spelletje schaken noteert, kan je dit spel later nog eens terugspelen. Of bekijken wat je goed of fout deed. Noteren doe je volgens vaste regels.

### Lesdoel

Je leert hoe je de zetten van een schaakpartij kunt noteren. Op die manier maak je een verslag van een partij. Deze kan je later nog eens naspelen of bekijken wat er goed en fout ging.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het noteren nog eens oefenen.

 Kees

 6.54 minuten

#### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 8

### Inhoud van de les

Noteren betekent "opschrijven". Je schrijft alle zetten op die in de partij geweest zijn. Van wit en van zwart. Dankzij het noteren kan je partijen van vroeger nog eens bekijken en zelfs naspelen. Daar leer je veel van!

Bij het noteren schrijf je op om welke zet het ging en welk stuk verplaatst is. Waar stond dit stuk en waar ging dit stuk naar toe? Met behulp van speciale tekens kan je zien wat er nog meer gebeurd is. Werd er een stuk geslagen? Is er een Pion gepromoveerd? Stond de Koning schaak?

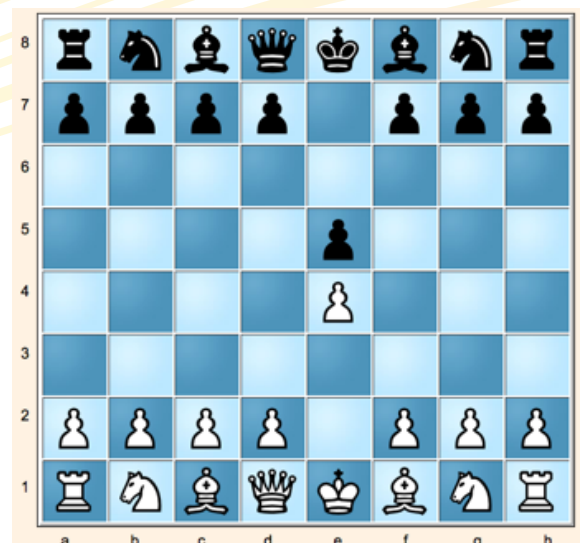
Je schrijft eerst het nummer van de zet op en daarachter wat wit heeft gedaan en wat zwart heeft gedaan. Wit begint altijd, dus het eerste gedeelte van de notatie is dus van het witte stuk dat gezet is.

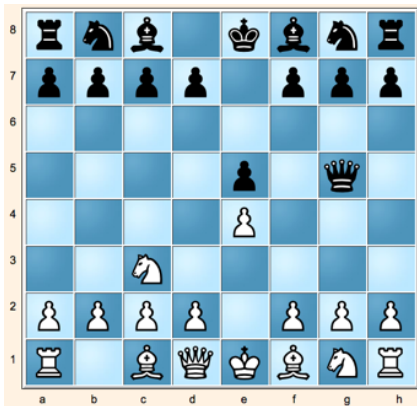
In dit voorbeeld heeft wit de Pion van e2 naar e4 gezet. Zwart heeft daarna de Pion van e7 naar e5 gezet.

Dat noteer je dan als volgt:

1. e2-e4, e7-e5

Eerst de nummer van de zet. Het was de eerste zet, dus een 1. Daarna wat wit heeft gedaan (e2-e4), dan een komma, dan wat zwart heeft gedaan (e7-e5). Nu is wit weer aan de beurt en je begint aan de tweede zet.





Wit heeft nu zijn Paard van b1 naar c3 gezet. En zwart zette zijn Dame van d8 naar g5. Dat noteer je dan als volgt:

1. e2-e4, e7-e5
2. Pb1-c3, Dd8-g5

Als je een ander stuk dan een Pion speelt, zet je met een Hoofdletter dit stuk voor de zet. De P is dus van het Paard, de D van de Dame.

Hoofdletters voor het stuk, kleine letters voor de zet.

### Spelregels voor het noteren:

- Noteer eerst het nummer van de zet.
- Wit begint de zet, zwart zet ook een stuk. Dit hoort bij één zet.
- Schrijf de hoofdletter op van het schaakstuk dat wordt gezet:
  - Koning = K
  - Dame = D
  - Toren = T
  - Loper = L
  - Paard = P
- Met een streepje laat je zien naar welk veld dit stuk ging:
  - Pb1-c3            Het Paard ging van veld b1 naar het veld c3.
- Met een kruisje laat je zien dat je een stuk geslagen hebt:
  - e4xd5            De Pion van e4 slaat een stuk op d5
- Met nullen laat je zien dat een speler de rokade heeft gebruikt:
  - 0-0, e7-e5       Wit heeft zijn Koning en Toren kort gerokeerd
  - b2-b3, 0-0-0     Zwart heeft zijn Koning en Toren lang gerokeerd
- Met een plusje achter de zet laat je zien dat de Koning schaak werd gezet:
  - Pd6-e8+         Het Paard ging van d6 naar e8 en heeft de Koning schaak gezet
- Met een hekje “#” laat je zien dat de Koning schaakmat werd gezet:
  - Pd6-e8#         Het Paard heeft de Koning schaakmat gezet
- Bij “en passant” slaan wordt “e.p.” achter de zet geschreven:
  - d5xd6 e.p.       De Pion van d5 gaat naar d6 en heeft en passant een Pion geslagen.
- Bij promotie schrijf je het stuk op waarin de Pion promoveert:
  - c7-c8D           De Pion gaat van c7 naar c8 en wordt een Dame.
- Als de partij afgelopen is, schrijf je de uitslag op onder de laatste zetten:
  - 1 – 0             Wit heeft gewonnen
  - ½ - ½             Remise (gelijkspel)
  - 0 – 1             Zwart heeft gewonnen

### Spelregels voor het noteren:

Aan het einde van deze les laat Kees geen extra spelletje zien. Je kunt evengoed kiezen voor een verwerking door de leerlingen. Deel bijvoorbeeld het werkblad uit met de spelregel over het noteren. Op dit werkblad staat ook een partijtje schaak in de juiste notatie. De leerlingen kunnen in tweetallen dit spel naspelen.



## Les 9: De opening

Het is belangrijk om vanuit het midden te schaken. Daar vindt het schaakgevecht namelijk plaats. En zorg er ook voor dat je Koning snel veilig komt te staan.

### Lesdoel

Je leert hoe je goed het spel kunt openen, hoe je moet beginnen in de partij. Van belang is dat je vanuit het midden gaat aanvallen en je leert ook dat je snel de Koning veilig moet stellen.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen de juiste manier van openen nog eens oefenen.

 Kees

 3.20 minuten

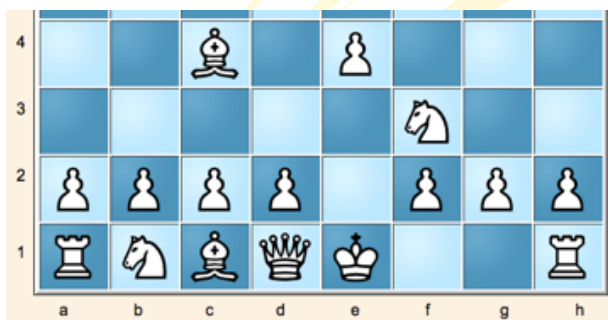
### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 9

### Inhoud van de les

In de opening zijn een paar dingen heel belangrijk:

- Probeer het centrum van het schaakbord te beheersen.
- Plaats je stukken zo dat je al snel kunt rokeren.
- Zorg dat je niet gelijk schaakmat komt te staan.



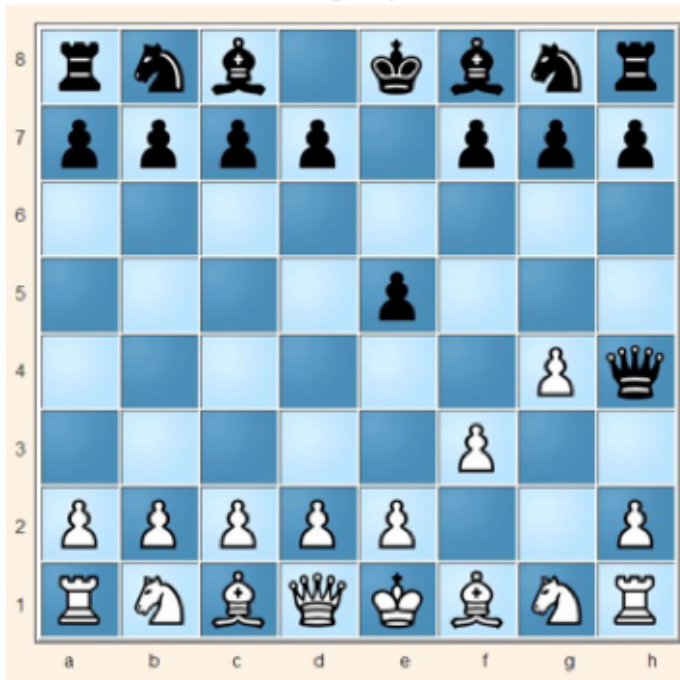
Speel in het begin altijd een centrum-Pion naar voren. Bijvoorbeeld met e2-e4.

Speel dan ook het Paard en de Loper aan de kant waar je wilt rokeren.

Dus meestal het Paard van g1-f3 en de Loper van f1-c4.

Na deze zetten kan je rokeren. De Koning gaat van e1 naar g1 en de Toren stapt er overheen van h1 naar f1. De Koning staat dan mooi veilig naast de Toren en achter drie Pionnen.

Kies je bij de opening voor de verkeerde zetten, dan kan het zomaar zijn dat je al heel snel schaakmat komt te staan. Jouw Koning staat namelijk een tijdje ongedekt en de Dame van de tegenstander kan er dan al snel naar toe.



In het voorbeeld heeft wit twee Pionnen aan de buitenkant verplaatst en niet vanuit het midden. Zwart heeft één Pion naar voren gezet en kan daarna met de zwarte Dame de witte Koning direct al Schaakmat zetten.

Kijk dus goed uit met de openingszetten! Voor je het weet, loop je in de val van de tegenstander en is de partij al afgelopen.

### Na afloop van de videoles

Aan het einde van deze les laat Kees geen extra spelletje zien. Je kunt evengoed kiezen voor een verwerking door de leerlingen. Deel bijvoorbeeld het werkblad uit met de tips en aanwijzingen over de opening. En laat de leerlingen wat openingen oefenen. Probeer daarin snel te rokeren, zodat de Koning veilig staat.

## Les 10: Voordelige ruil en dubbele aanval

Je zult niet direct de Koning mat kunnen zetten. Probeer dan in ieder geval meer en betere stukken dan je tegenstander te hebben. Pak dat slim aan!

### Lesdoel

Je leert hoe je er voor kunt zorgen dat je stukken overhoudt die meer waard zijn en dus beter zijn dan die van je tegenstander. Je leert slim schaken!

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het geleerde nog eens toepassen in een potje schaken.

 Kees

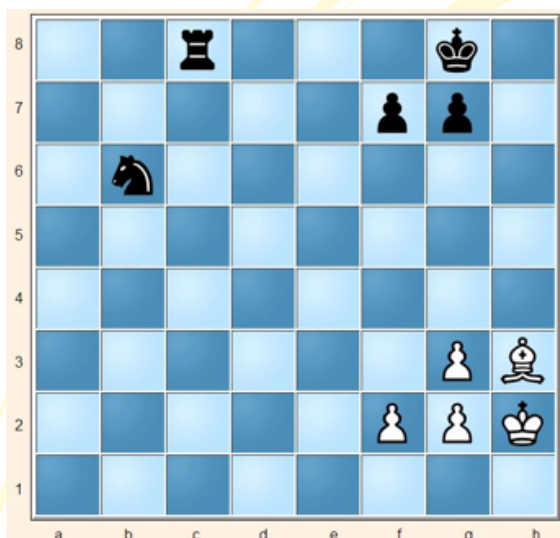
 3.08 minuten

### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 10

### Inhoud van de les

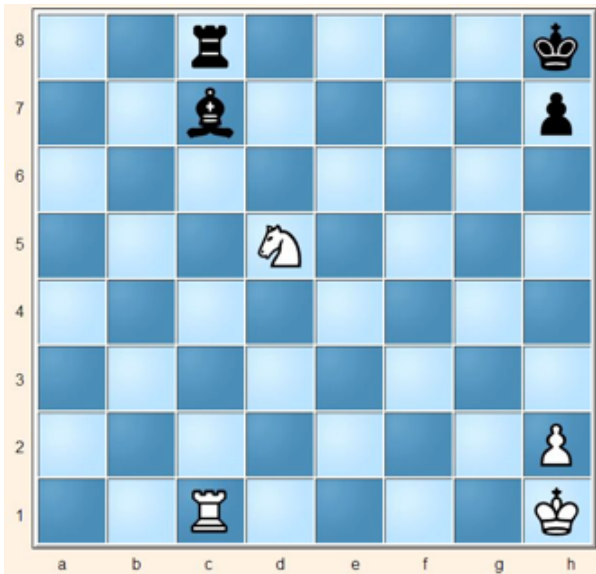
Natuurlijk wil je zo snel mogelijk de Koning van de tegenstander mat zetten. Mat of schaakmat, je mag beide woorden gebruiken. Maar de tegenstander verdedigt natuurlijk zijn Koning. Probeer dan in ieder geval voor te staan met je stukken. Zorg ervoor dat jouw stukken beter zijn dan die van je tegenstander. Dat kan je doen door voordelig te ruilen; je houdt dan betere stukken over dan vlak voor de ruil.



Wit kan met de Loper op h3 de zwarte Toren slaan. Het zwarte Paard zal direct daarna jouw Loper slaan, die dan op c8 staat. Ieder een stuk kwijt.

Maar jij bent sterker geworden... je raakte 3 punten kwijt met je Loper, maar je sloeg de Toren. En die is 5 punten waard. Zwart is dus meer kwijtgeraakt!

Je kunt ook proberen met een dubbele aanval jouw spel te versterken. Bij een dubbele aanval vallen twee stukken van jou een stuk van de tegenstander aan. Je raakt wel weer wat kwijt, maar de tegenstander meer.



Het witte Paard en de witte Toren vallen allebei de zwarte Loper aan.

Jij speelt met wit en je kunt nu de zwarte Loper met jouw Toren of Paard slaan. Je slaat met het Paard. De zwarte Loper is weg. Drie punten voor jou! Zwart slaat nu met zijn Toren jouw Paard en pakt dus weer drie punten terug.

Maar nu pak jij in de dubbele aanval de zwarte Toren met jouw Toren. En je hebt weer vijf punten!

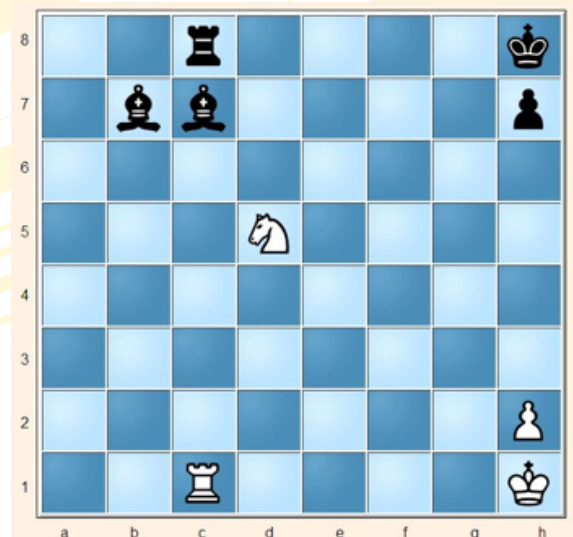
Voer alleen een dubbele aanval uit als je zeker weet dat je na afloop sterker bent geworden. Onthoud dus goed hoe sterk de stukken zijn, hoeveel ze waard zijn:

Pion	=	1 punt
Paard	=	3 punten
Loper	=	3 punten
Toren	=	5 punten
Dame	=	9 punten

De Koning heeft geen punten, of juist oneindig veel punten. Je mag de Koning toch niet slaan, je kunt hem alleen maar (schaak)mat zetten. En dan heb je gewonnen, ook al had je misschien zelf nog maar 1 stuk en de tegenstander veel meer.

Soms lijkt je een mooie dubbele aanval uit te kunnen voeren, maar mag je niet verder omdat er een stuk "gepend" staat. Dat betekent dat 'ie vast op zijn plaats moet blijven staan. Want als je 'm zou verplaatsen, zet je je eigen Koning schaak. En dat mag niet! Ook al zou het per ongeluk gaan, je mag nooit je eigen Koning schaak zetten.

Wit mag hier niet met het Paard slaan. Als je dat zou doen, zou de witte Koning schaak staan. De zwarte Loper op b7 "kijkt" namelijk naar de witte Koning. Je kunt wel met je witte Toren slaan, maar dan slaat de zwarte Toren direct terug. En dan kan je nog steeds niet verder met je Paard. Het Paard staat "gepend". Zorg er dan eerst maar voor dat dit stuk weer vrij te spelen is.



### Na afloop van de videoles

Laat de leerlingen oefenen met de leerstof van deze les. Misschien niet eens een heel spel, maar zet eens wat situaties op het bord waarmee je een dubbele aanval kunt oefenen. Kunnen ze zelf dit soort situaties bedenken?

## Les 11: Wedstrijden, schaakclub en de klok

Als je wat vaker hebt gespeeld, is het leuk om een echte competitie te starten, bij een schaakclub of gewoon op school. En met een schaakklok speel je echt zoals het zou moeten!


### Lesdoel

Je wordt beter in schaken door gewoon veel te spelen. In deze les leer je wat daar bij komt te kijken.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het geleerde nog eens toepassen in een potje schaken.

 Kees

 7.59 minuten

#### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 11

### Inhoud van de les

Schaakmeester Kees speelt een voorbeeldspelletje schaak tegen Brent. Ze spelen met een schaakklok. Deze houdt de tijd bij. Bij een normaal spelletje kan je de spelers 5 tot 10 minuten geven.

Laat de leerlingen veelvuldig met elkaar schaken. Wellicht kunnen ze een schaakclubje oprichten. Ze spelen dan op een vast tijdstip na schooltijd nog wat schaak met elkaar. Het is ook leuk om dan met een zogenaamde laddercompetitie te werken. Als je een partij wint, krijg je 10 punten. Verlies je, krijg je 2 punten. En bij remise krijg je 5 punten. Maak zo een ranglijst. In de volgende ronde speelt de nummer 1 tegen 2, nummer 3 tegen 4 enz. Maak telkens een nieuwe ranglijst. Zo komen de betere spelers vanzelf wel bovenaan te staan. Kijk eens wie er kampioen van de klas kan worden!

Als je al wat vaker hebt gespeeld, dan is het leuk, om een echte competitie te starten. Je speelt dan bijvoorbeeld op een vaste tijd elke week een partijtje tegen iemand die ook lid is van de schaakclub. Het is natuurlijk het leukst, als je tegen iemand speelt, die ongeveer net zo sterk is als jij. Dat kun je bereiken met de puntentelling. Als je wint krijg je 10 punten, als je verliest 2 en bij remise 5 punten. Ga nu spelen en maak na 1 ronde een ranglijst. De volgende ronde speelt nr.1 tegen nr.2, 3 tegen 4 enzovoort. Maak na deze ronde ook weer een ranglijst en maak weer een indeling op grond van de stand. Je zult zien, dat de sterkste spelers vanzelf bovenaan komen te staan en ook steeds tegen een andere sterke speler moeten. Zo word je nog sterker!

Na bijvoorbeeld 10 ronden of 20 kun je kijken wie de kampioen van de klas is geworden!



## De klok

Bij officiële wedstrijden wordt vaak een schaakklok gebruikt. Dit is om te voorkomen, dat een partij nooit eindigt, omdat iemand maar kan blijven nadenken. Vaak wordt er ook een klok bij een partij gezet om de partij uit te “vluggeren”. Je hebt dan gewonnen, als de vlag van de tegenstander valt. Dat wil zeggen: de tijd van je tegenstander is op. Je hebt gewonnen! Een spelletje schaken wordt dan nog spannender!

## Schaakregel:

Je doet eerst een zet en met dezelfde hand druk je de klok in.

## Na afloop van de les

Werkblad 11 laat het schaakbord nog eens zien met daarbij de puntentelling van de stukken en de belangrijkste spelregels. Handig om even bij elkaar te hebben. Deel het blad uit en laat de leerlingen nog eens een potje schaak spelen.

## Einde van de workshop

Deze workshop is nu afgelopen. Na videoles 11 volgen nog drie extra lessen, met wat speciale zetten en wat schaakspellen om extra mee te oefenen. Bepaal zelf of je deze extra lessen in wilt zetten in de klas.

Na bijvoorbeeld 10 ronden of 20 kun je kijken wie de kampioen van de klas is geworden!

## Les 12: Extra - Herdersmat en gekkenmat

Als je niet oplet, sta je heel snel schaakmat. In deze les zie je twee van dit soort voorbeelden. Leer ervan en zorg dat het jou niet overkomt.

### Lesdoel

Leer je te wapenen tegen twee strategieën die kunnen leiden tot een snelle schaakmat.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het geleerde nog eens toepassen in een potje schaken.

 Kees

 2.42 minuten

### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 12

### Inhoud van de les

Je wilt natuurlijk snel rokeren om zodoende jouw Koning wat veiliger te zetten. Maar let op: een goede tegenstander kan proberen op dat moment jouw Koning al snel mat te zetten.

### Herdersmat

Een snelle mat in een aantal zetten is de zogenaamde Herdersmat. Dat kan al na vier zetten. Bij een Herdersmat voert de Dame de aanval uit op de Koning en een Loper dekt deze aanval.

Dit spel ging als volgt:

1. e2-e4, e7-e5
2. Lf1-c4, Pb8-c6
3. Dd1-h5, d7-d6
4. Dh5xf7 #

In de vierde zet slaat de Dame de Pion op f7. De zwarte Koning staat schaakmat. Als hij de witte Dame slaat, staat hij weer schaak door de witte Loper. Hij kan dus geen kant meer op.



Als zwart dit ziet gebeuren, dan moet hij al eerder ingrijpen. Bij de tweede zet zie je dat de witte Loper al de juiste plek in gaat nemen. Zwart moet dan het andere Paard spelen, van Pg8-f6. Als wit dan de Dame in de derde zet op h5 zet, kan het zwarte Paard de Dame slaan!

### Gekkenmat (of Narrenmat)

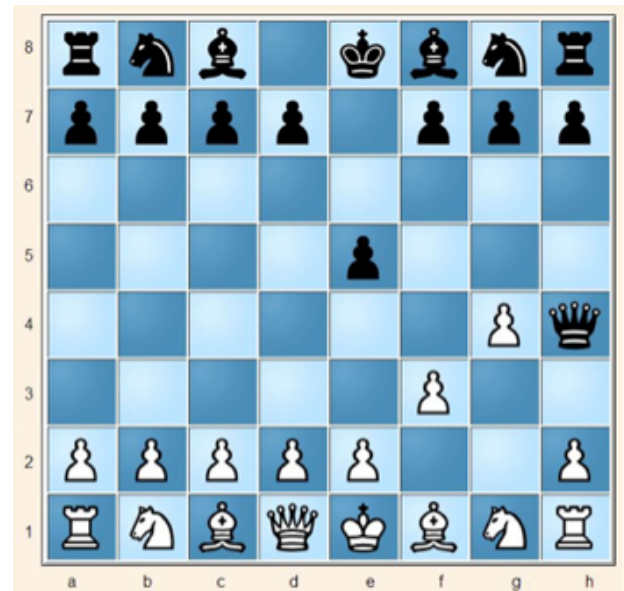
Het kan nog sneller! Maar dan moet wit wel heel raar spelen. Wit houdt zich niet aan de regels en speelt niet vanuit het midden.

Dit spel ging als volgt:

Wit begint en zet een Pion van de buitenkant naar voren.

1. g2-g4, e7-e5
2. f2-f3, Dd8-h4#

Zwart speelde slim de Pion vanuit het midden naar voren. Daardoor kon de Dame direct vrij naar voren lopen. En wit liet een gat open naar de Koning. In twee zetten schaakmat!



Speel dus altijd in het begin vanuit het midden en kijk goed of jouw Koning na jouw zet nog wel veilig zal staan.

### Na afloop van de les

Deel het werkblad uit en laat de leerlingen deze twee vormen van mat eens naspelen. Probeer dan ook eens de oplossing voor zwart uit om de Herdersmat te voorkomen.

## Les 13: Extra - Dame-Koningspel

Aan het einde van een partij komt het vaak voor dat je nog maar heel weinig stukken hebt. Hoe kan je door slim te spelen de Koning toch nog schaakmat zetten?

### Lesdoel

Je leert hoe je de Koning van je tegenstander klem kunt zetten. Je leert ook de Patstelling te voorkomen.

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het Dame-Koningspel zelf nog eens spelen en dus oefenen met zo'n eindsituatie.

 Kees

 4.36 minuten

### Benodigheden

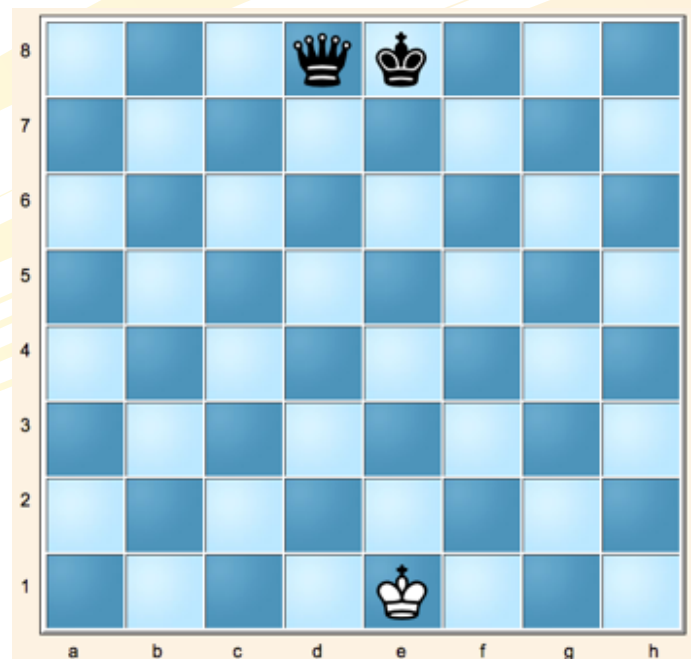
- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 13

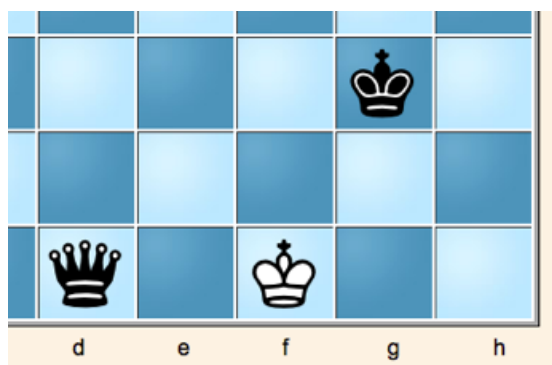
### Lessuggesties

#### Spelregels en werkwijze Dame-Koningspel

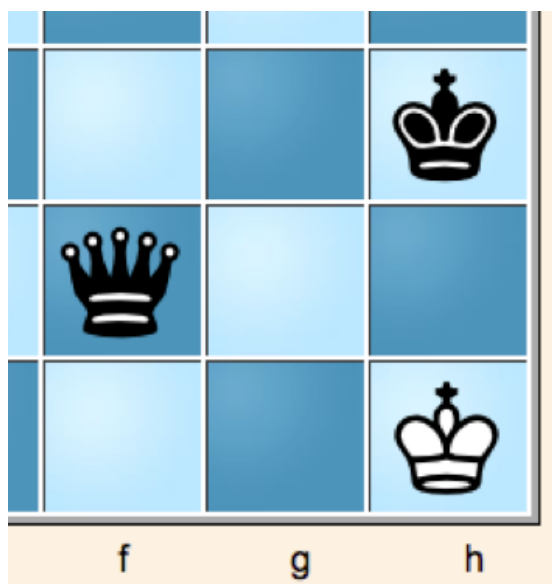
Wit zet zijn Koning op e1. Zwart zet zijn Koning op e8 en zijn Dame op d8.

Wit mag beginnen. Zwart probeert de Witte Koning te vangen. Als de witte Koning schaakmat staat en dus niet meer kan ontsnappen, heeft zwart gewonnen.





Zwart heeft het goed gespeeld. Hij heeft de witte Koning helemaal naar achteren gedrongen en daarna met de Dame schaakmat gezet. De Koning kan geen kant meer op. Welke zet hij ook doet, hij blijft schaak staan. Zwart heeft gewonnen!



### Patstelling

Hier heeft zwart het niet goed gedaan. Zwart heeft net gezet en zijn Dame op f2 gezet. De witte Koning staat nog niet schaak. Nu is wit aan de beurt. Maar die kan niet meer. Want bij elke zet komt de witte Koning schaak te staan. En dat mag niet, je mag jezelf niet schaak zetten.

Wit kan niet meer, dit noem je een patstelling. Het is nu gelijkspel geworden, remise. Wit is daar blij mee!

### Schaak

Je mag dus je eigen Koning niet schaak zetten. Maar de tegenstander kan jou natuurlijk wel schaak zetten. Dan moet jouw Koning zien te ontsnappen, hij moet de schaak "opheffen". Als dat niet lukt, omdat je dan weer schaak komt te staan, dan heeft jouw Koning verloren. En jij dus ook.

- Sta je nog niet schaak, dan mag je jouw Koning niet schaak zetten.
- Sta je al schaak, dan moet je de schaak proberen op te heffen. Lukt dat niet, dan heb je verloren!

### Na afloop van de les

Deel het werkblad uit en laat de leerlingen oefenen met dit spel. Het is een eindvariant die tijdens het spelen best wel eens kan voorkomen. De ene partij heeft nog maar een Koning, de andere partij een Koning en een Dame. De partij met de Koning en de Dame wil natuurlijk winnen en dat kan ook. De partij met alleen de Koning kan niet meer winnen en probeert er nog een remise uit te halen d.m.v. de patstelling.

## Les 14: Extra - Toren-Koningspel

Aan het einde van een partij komt het vaak voor dat je nog maar heel weinig stukken hebt. Hoe kan je door slim te spelen de Koning toch nog schaakmat zetten?

### Lesdoel

Je leert hoe je de Koning van je tegenstander klem kunt zetten m.b.v. de Toren(s).

### Vorbereiding

Zorg er voor dat je per tweetal over een schaakbord kunt beschikken. Het werkblad bij deze les kan je uiteraard aan alle leerlingen uitdelen. Zo kunnen de leerlingen het Toren-Koningspel zelf nog eens spelen en dus oefenen met zo'n eindsituatie.

 Kees

 3.38 minuten

### Benodigheden

- Schaakbord(en)
- Schaakstukken
- Werkblad bij les 14

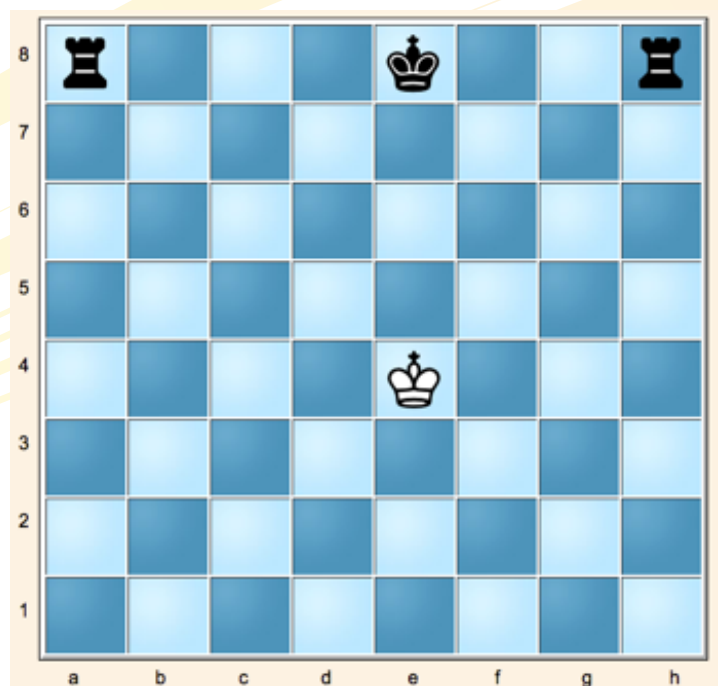
### Lessuggesties

#### Spelregels en werkwijze Toren-Koningspel

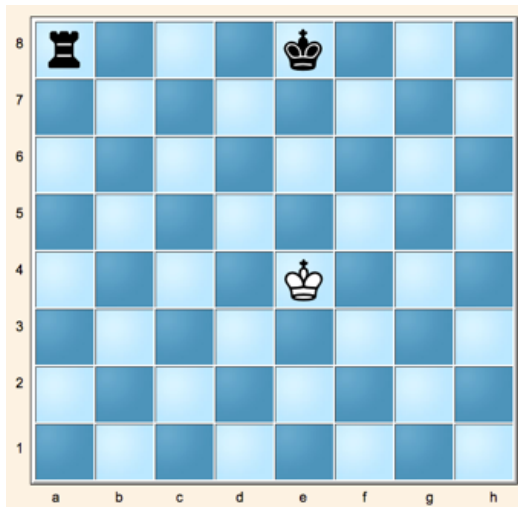
Wit zet zijn Koning op e4. Zwart zet zijn Koning op e8 en de twee Torens aan de buitenkant.

Wit mag beginnen. Zwart probeert de Witte Koning te vangen. Als de witte Koning schaakmat staat en dus niet meer kan ontsnappen, heeft zwart gewonnen.

Met twee Torens is dit spel door zwart eenvoudig te winnen. Je drukt de witte Koning telkens meer naar achteren, tot deze niet verder kan. Schaakmat!







Het wordt een stuk moeilijker als je maar met één Toren kunt werken. Gebruik dan de Toren én de Koning om de witte Koning te vangen.

Let er op dat de witte Koning niet zomaar jouw Toren kan slaan. Oefen dit veel en je zult zien dat je met een stuk meer de witte Koning kunt vangen.



### Patstelling

Hier heeft zwart het niet goed gedaan. Zwart heeft net gezet en zijn Toren op g3 gezet. De witte Koning staat nog niet schaak. Nu is wit aan de beurt. Maar die kan niet meer. Want bij elke zet komt de witte Koning schaak te staan. En dat mag niet, je mag jezelf niet schaak zetten.

Wit kan niet meer, dit noem je een patstelling. Het is nu gelijkspel geworden, remise. Wit is daar blij mee!

### Schaak

Je mag dus je eigen Koning niet schaak zetten. Maar de tegenstander kan jou natuurlijk wel schaak zetten. Dan moet jouw Koning zien te ontsnappen, hij moet de schaak "opheffen". Als dat niet lukt, omdat je dan weer schaak komt te staan, dan heeft jouw Koning verloren. En jij dus ook.

- Sta je nog niet schaak, dan mag je jouw Koning niet schaak zetten.
- Sta je al schaak, dan moet je de schaak proberen op te heffen. Lukt dat niet, dan heb je verloren!

### Na afloop van de les

Deel het werkblad uit en laat de leerlingen oefenen met dit spel. Het is een eindvariant die tijdens het spelen best wel eens kan voorkomen. De ene partij heeft nog maar een Koning, de andere partij een Koning en een Toren. De partij met de Koning en de Toren wil natuurlijk winnen en dat kan ook. De partij met alleen de Koning kan niet meer winnen en probeert er nog een remise uit te halen d.m.v. de patstelling.

# Wat is jouw talent?



Team Talento wordt ontwikkeld door CWG Media B.V.

Postbus 311

1600 AH Enkhuzen

internet: [www.teamtalento.nl](http://www.teamtalento.nl) | e-mail: [info@teamtalento.nl](mailto:info@teamtalento.nl)