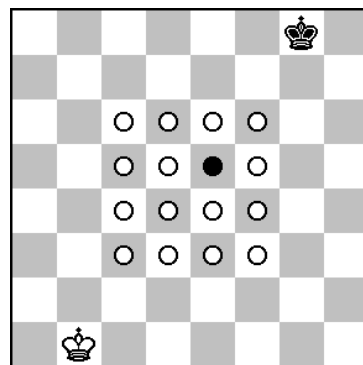
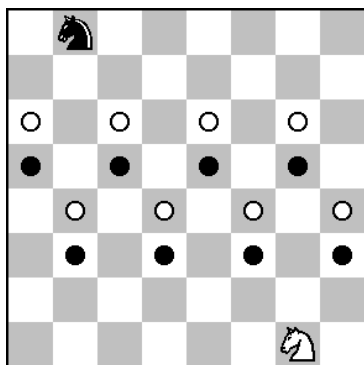




# Handleiding

## Korte cursus schaken voor de basisschool

Poulien Knipscheer

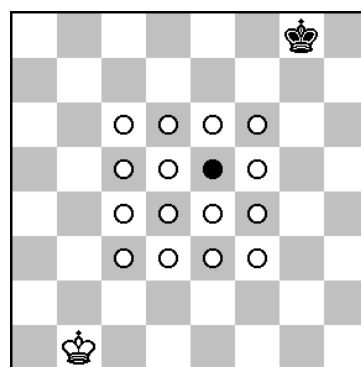
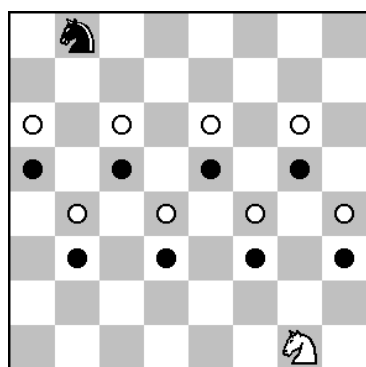




# Handleiding

## Korte cursus schaken voor de basisschool

Poulien Knipscheer



- ⇒ geschikt voor een korte lessencyclus vanaf 8 lessen;
- ⇒ voor groepsinstructie aan kinderen in de leeftijd van 5 tot 12 jaar;
- ⇒ met extra leuke spelvormen; bijpassende fiches en meertjes zijn bijgeleverd;
- ⇒ te gebruiken in combinatie met de werkboeken Stap 1 en Opstapje 1 of met de oefenbladen van Schaakopleidingen.

07/BSpro/0138/EB

© copyright 2007-2012 - Schaakopleidingen

Uitgegeven door de Koninklijke Nederlandse Schaakbond

Niets uit deze uitgave mag worden vermenigvuldigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op enige andere wijze, zonder voorafgaand schriftelijk toestemming van de uitgever.

#### Informatie:

Bondsbureau KNSB, Frans Halsplein 5, 2021 DL Haarlem

Tel: 023-5254025

Email: [bondsbureau@schaakbond.nl](mailto:bondsbureau@schaakbond.nl)

Website: [www.schaakbond.nl](http://www.schaakbond.nl)

## Inhoud:

Lesvoorbereidingen voor tien schaaklessen .....	7
Les 1 - Loop van de koning.....	9
Les 2 - Loop van de stukken .....	12
<i>Rondjes rond het meer</i> .....	14
<i>Neem je paard mee naar de overkant</i> .....	14
<i>Fiches 'snoepen'</i> .....	15
<i>Kruip door het gat in de muur (loop over de brug naar de overkant)</i> .....	15
Les 3 - Loop van de pion en de beginstelling.....	16
Les 4 - Slaan - Loop van de stukken .....	18
Les 5 - (On)gedekt.....	20
Les 6 - Verdedigen .....	22
Weggaan.....	23
Slaan .....	23
Dekken .....	24
Tussenplaatsen .....	24
Les 7 - Schaak en schaak opheffen .....	25
Les 8 - Mat .....	27
Les 9 - Rokeren .....	29
Les 10 - Voordelige ruil .....	32

Bijlages:.....	34
Standaard lesopbouw van een schaakles (1 uur) na schooltijd .....	34
Loop van de stukken 1A.....	35
Sla een stuk 1A.....	36
Sla een stuk 1B.....	37
Sla een stuk, complex 1A.....	38
Sla een ongedekt stuk, 1B.....	39
Sla een ongedekt stuk 1C1 .....	40
Sla een ongedekt stuk 1C2 .....	41
Sla een ongedekt stuk 1C3 .....	42
Sla een ongedekt stuk 1C4 .....	43
Verdedigen, Weggaan 1A.....	44
Verdedigen, Slaan 1A .....	45
Verdedigen, Dekken 1A.....	46
Verdedigen, Tussenplaatsen 1A.....	47
Verdedigen: slaan, weggaan, dekken of tussenplaatsen 1A.....	48
Schaak opheffen, weggaan 0A .....	49
Schaak opheffen, weggaan 1A .....	50
Schaak opheffen, slaan 0A .....	51
Schaak opheffen, slaan 1A .....	52
Schaak opheffen, tussenplaatsen 1A .....	53
Schaak opheffen (mix) 1A .....	54
Schaak opheffen of slaan 1A.....	55
Mat in één, 1A.....	56
Mat in één: 1B.....	57
Mat in één 1K.....	58
Rokeren 1A .....	59
Voordelige ruil 1A .....	60
Materiaal 1A.....	61
Materiaal 1B.....	62
Blad met lege diagrammen.....	63
Spelregels memory.....	64
Spelregels matpuzzels .....	65
Matpuzzels - oplossingen.....	66
Antwoorden oefenbladen .....	67
Over de auteur: .....	69

## Lesvoorbereidingen voor tien schaaklessen

Over het algemeen zal een lessencyclus schaken voor beginners op een school niet lang duren. Geadviseerd wordt om toch minimaal acht lessen in te plannen voor een kennismakingscursus. In deze handleiding wordt een korte cursus behandeld met tien uitgewerkte lessen. Les 9 en 10 zijn optioneel. Met name bij les 6 (verdedigen) is het niet noodzakelijk om (met alle leerlingen) alles te doen.

Normaal gesproken heb je dus voldoende lesideeën en oefenmateriaal. Soms zullen kinderen echter sneller of juist langzamer door de stof heen gaan. Soms zal je twee dagen nodig hebben om één les te geven, soms zal je twee instructies in één les verwerken. Probeer niet te veel tegelijkertijd te doen, probeer steeds voor jezelf manieren te verzinnen om alle kinderen zo goed mogelijk te leren schaken en leren om te gaan met de verschillen die er zijn. Een paar ideeën om te variëren. Kies iets waar je jezelf goed bij voelt, anders werkt het echt niet!

- Geef kinderen moeilijker/makkelijker oefenmateriaal over hetzelfde onderwerp. Je kunt in plaats van het oefenblad 'Sla een ongedekt stuk' ook 'Sla een stuk' doen; zeker als er dan ook nog eens weinig stukken op het bord staan, is dat een blad dat vrijwel elk kind vrij goed zal maken.
- Verdeel de groep in twee delen waarbij een groepje schaakt terwijl jij het andere groepje iets uitlegt. Dit is organisatorisch lastig, maar wie dit kan, heeft zeker een voorsprong.
- Zorg voor extra werk (oefenbladen, spelletjes) voor de snellere leerlingen. Liefst iets dat ze zonder veel uitleg kunnen gaan doen. Zorg wel dat jij de leiding houdt! Jij beslist wie wanneer wat gaat doen!
- Laat (veel) betere leerlingen anderen helpen en leer ze zo goed mogelijk hoe ze dat moeten doen – aan voorzeggen heeft niemand iets!
- Een (meestal) hele leuke opdracht voor de betere kinderen is het zelf maken van opgaven. Dat kan op lege diagrammen (met twee verschillende kleurpotloden).

Wat moet je op zijn minst doen in een lessencyclus op een school?

- De loop van de stukken. Elk kind moet na een cursus op school tenminste weten hoe alle verschillende stukken lopen. Natuurlijk is 'en passant' slaan en promoveren nog niet bij iedereen bekend na acht lessen, maar gaan en slaan van de stukken moet iedereen kennen.
- Schaak en de noodzaak van het schaak opheffen moeten bekend zijn. Hoewel de 'Handleiding voor schaaktrainers Stap 1' terecht zegt dat je eerst de algemene regel (verdedigen) moet behandelen en daarna pas het specifieke (schaak opheffen), gaat in zo'n korte cursus de noodzaak van het schaak opheffen toch voor de didactisch beter onderbouwde volgorde, die zegt dat je eerst verdedigen moet behandelen. Dus: als er voldoende tijd is eerst verdedigen en daarna schaak opheffen. Bij korte cursussen verdedigen overslaan.
- Zorg dat iedereen tenminste een keer gehoord heeft wat mat is. De zwaksten zullen dit zeker niet beheersen na acht lessen, maar dan hebben ze het begrip in ieder geval een keer gehoord en komt het niet helemaal onverwacht als ze het later nog eens leren.

Bij kinderen die aangeven al te kunnen schaken, loont het de moeite om dit even te testen met het oefenblad 'Schaak opheffen of slaan 1A'. Als de kinderen dat blad goed kunnen oplossen moet je proberen te achterhalen welke onderwerpen uit Stap 1 ze nog niet beheersen. Een

mixblad uit het werkboek Stap 1 voldoet ook prima. Je ziet op die manier snel genoeg waar ze ‘vastlopen’.

Een werkboek Stap 1 voor kinderen die echt heel veel verder zijn dan de rest kan een goede differentiatiemogelijkheid zijn. De omgekeerde variant is natuurlijk ook mogelijk; als je voor de meeste kinderen het reguliere werkboek Stap 1 gebruikt, is het mogelijk om voor die kinderen die echt nog helemaal niets weten als ze aan de cursus beginnen extra oefenmateriaal te bestellen via: [www.schaakopleidingen.nl](http://www.schaakopleidingen.nl)

Iedereen die in het bezit is van de ‘Handleiding voor schaaktrainers Stap 1’ zou ik willen aanraden om deze ook echt even door te lezen voordat je schaakles gaat geven!

Tot slot, maar zeker niet minder belangrijk: zorg dat je gemaakte oefenbladen steeds direct nakijkt. Directe feedback is heel nuttig. Feedback die een week later komt, kan je net zo goed achterwege laten, daar hebben de meeste kinderen vrijwel niets meer aan!

Een laatste opmerking: een zwart bolletje naast een diagram betekent dat zwart aan de beurt is!



## Les 1 - Loop van de koning

### Doel van de les:

- Aanleren van de loop van de koning
- Oriëntatie op het bord en de stukken

### Relevante voorkennis:

- Geen

### Begrippen:

- Koning, schaak, veld, paard

### Instructie:

‘Er was eens een hele rijke koning. Hij woonde in een prachtig, stralend wit paleis, net aan de rand van een groot bos. Het paleis was zo groot dat de koning een enkele keer zelfs verdwaalde in zijn eigen paleis. Hij had een leeskamer, een tekenkamer, een slaapkamer, een speelkamer, een naaikamer, een badkamer en natuurlijk een slaapkamer (laat de kinderen mee verzinnen - zeker als ze nog jong zijn - hoe dat paleis er uit zou kunnen zien!).

Voor elke kamer had hij ook een ‘bediende’. Als hij iets wou hebben, hoefde hij het maar te vragen en iemand ging het al voor hem halen. Dus als hij ’s morgens wakker werd, vroeg hij aan iemand om zijn kleren te brengen. Daarna vroeg hij aan iemand een ontbijt en even later vroeg hij of iemand de krant kon brengen of een kopje koffie in kon schenken (nee, dat schenken deed hij natuurlijk ook niet zelf).

’s Middags ging hij vaak wandelen in de prachtige paleistuinen, waar hele bijzonder bloemen bloeiden die de tuinman altijd uitstekend verzorgde.

Even voorbij de tuinen waren de stallen, waar prachtige paarden stonden en een heleboel stalknechten de hele dag bezig waren om de paarden te borstelen, te eten te geven, de stal schoon en netjes te houden en een paard te zadelen als de koning daarom vroeg.

Natuurlijk was de koning altijd erg aardig tegen iedereen. Ze zorgden zo goed voor hem!

Aan de andere kant van het bos echter, woonde een boze, humeurige koning. Ooit had hij wel een aardig paleis gehad, maar hij had nooit een schilder of timmerman laten komen en z’n huis ook nooit erg schoon gehouden. Nu was z’n paleis ingestort. Het enige wat hij nog had was een heel klein donker hutje (pas op bij jonge kinderen op met name ‘zwarte’ scholen – een heel enkele keer zit er een kind tussen met een dergelijke ervaring, dan is dit verhaal duidelijk minder geschikt!! Vraag het na bij de leerkracht! Jonge kinderen vinden het sowieso vaak heel erg zielig) Het dak lekte en hij moest elke dag maar zien hoe hij weer aan eten kwam. Z’n paard, ach ja, hij had nog een paard, maar z’n paard had geen dak meer boven z’n hoofd en moest elke nacht buiten slapen. Het paard had ook honger, maar gelukkig was er soms nog wel wat gras te vinden.

Deze koning was boos, verdrietig en jaloers! Hij wou ook zo’n mooi paleis met mensen die goed voor hem zorgden.

Dus bedacht hij een plan. Hij ging boos naar het paleis van de witte koning en begon wild tegen de deur te schoppen. De bediende van de rijke koning schrok en riep dat hij niet zo kwaad moest doen en weg moest gaan, maar de boze koning ging gewoon door met schoppen, slaan en schelden.

Dat hoorde de rijke koning natuurlijk ook en hij kwam naar de paleispoort. Daar hoorde hij dat die vieze, onaardige koning riep: ‘Kom dat kasteel uit, dan zal ik je laten zien wie sterker is! Dit hele grote bos is helemaal van mij!!!’

De aardige, rijke koning wilde dat natuurlijk niet, maar had ook medelijden met die koning en z’n arme paard, die nu in dat kleine lekkende hutje moesten wonen.

Hij zei: ‘Als je ophoudt met schreeuwen en slaan, kun je binnenkomen. Dan krijgen jij en je paard te eten en zullen we er eens over praten’

Toen iedereen te eten had gehad en de boze koning weer een beetje tot rust was gekomen, besloten ze een spelletje te spelen. Als de rijke koning won, mocht hij bepalen wat er met het bos en de boze koning zou gebeuren. Als de boze koning won, zou hij het bos mogen hebben en ermee mogen doen wat hij wou.

Ze speelden een spelletje dat wij ook zullen gaan leren. Het heet ‘Schaak’ en ze vonden dat zo leuk dat ze samen in het enorme paleis bleven wonen (er was tenslotte toch plek genoeg) en samen in de tuinen en het bos gingen wandelen’.

### **Verwerking**

Wie heeft er wel eens een koning zien lopen?

Hoe lopen koningen? (heel statig en langzaam – doe eens voor!)

Een koning laten zien (stuk van het demonstratiebord is groot genoeg om goed te kunnen zien) en de kinderen zelf ook een koning uit de doos laten zoeken (goed controleren of ze niet per ongeluk een dame pakken!)

Laten we dat spelletje zelf ook eens spelen.

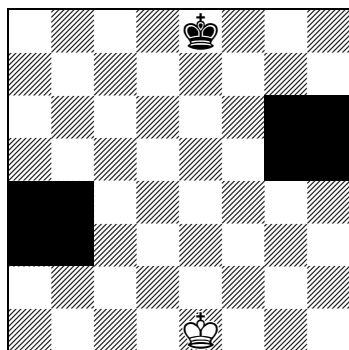
Dit (het bord) is het bos. De koningen begonnen allebei aan één kant van het bos en deden wie het snelst aan de overkant was. Wie het eerst de overkant bereikt mag het bos hebben (erg leuk als je voldoende borden hebt, om die borden ook inderdaad aan de kinderen te geven (tijdelijk, voor de duur van de les), ze hebben het bos gewonnen!)

Maar als je ruzie hebt, ga je natuurlijk niet gezellig dicht bij elkaar staan.

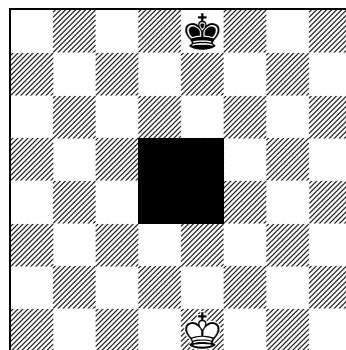
De koningen mogen dus steeds 1 vakje vooruit, opzij, achteruit of schuin, maar mogen niet naar een veld vlakbij de vijandige koning (laat het zien op een demonstratiebord, doe voor wat wel mag en wat niet)

Wie toch iets doet wat niet mag, moet opnieuw beginnen (die andere koning mag dan natuurlijk gewoon doorgaan waar hij gebleven was)!

Een spelletje dat vrij lang leuk blijft, zeker als er een ‘meer’ in het bos wordt neergelegd waar je niet doorheen mag (dan wordt ‘afhouden’ ineens veel logischer)



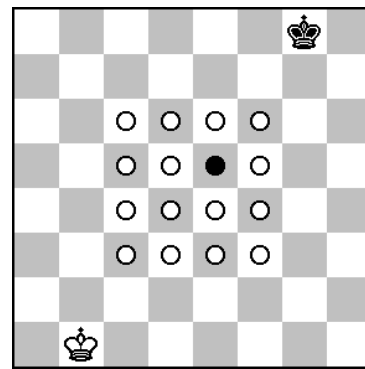
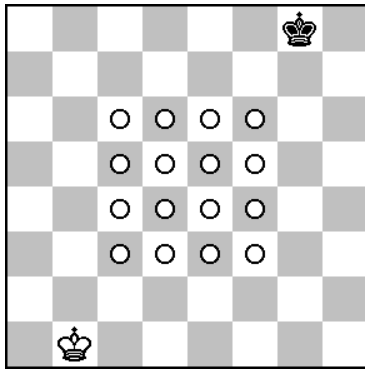
of



Variatie:

Leg fiches op c3, c4, c5, c6, d3, d4, d5, d6, e3, e4, e5, e6, f3, f4, f5, f6. Witte koning op b1 en zwarte koning op g8. Wie slaat de meeste fiches? (de koningen moeten uiteraard steeds tenminste één veld afstand bewaren).

Nog leuker wordt dit spelletje als een van de fiches een afwijkende kleur heeft en het spelletje eindigt zodra dit afwijkende fiche wordt 'geslagen'. De kinderen leren dan meteen dat je natuurlijk pas het spel moet beëindigen als je wint.



De fiches bij voorkeur niet wit/zwart, maar anders gekleurd!

## Les 2 - Loop van de stukken

Doe gerust meerdere dagen over deze 'les'. Het is belangrijk dat kinderen de loop van de stukken goed leren beheersen!!

### Doel van de les:

- Aanleren van de loop van de stukken
- Oriëntatie op het bord en de stukken

### Relevante voorkennis:

- Geen

### Begrippen:

Dame, toren, loper, paard, zet, veld

### Instructie:

Er zijn nog veel meer schaakstukken. Welke stukken herken je allemaal? Hoe zien die er op het grote bord uit?

Bij jonge kinderen is het een leuk spelletje om redelijk wat schaakstukken (een bak met reservestukken of iets dergelijks) te 'verstoppen'. Je houdt dan steeds een stuk van het demonstratiebord of een groot gekopieerd stuk van een diagram omhoog waarna de kinderen zo veel mogelijk exemplaren van dat stuk mogen opzoeken. Dit blijft tot een jaar of zeven leuk.

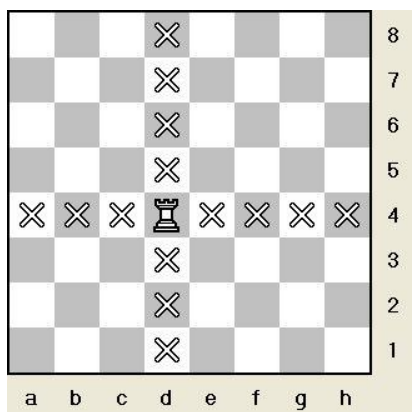
Wel even aandacht besteden aan de verschillen tussen 'echte' stukken en demonstratiebordstukken.

De stukken lopen allemaal anders.

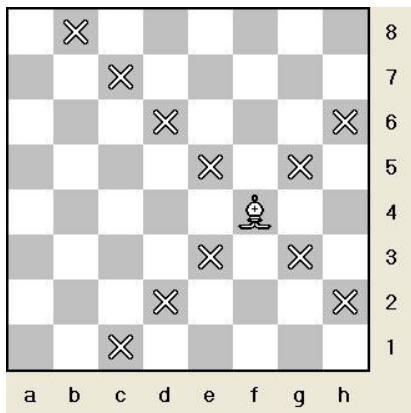
Leg pas uit hoe een stuk loopt als je een spelletje laat spelen met dat stuk (iets uitleggen zonder het daarna te oefenen is vrij zinloos, dat onthoudt vrijwel niemand)

Leg steeds één spelletje uit en laat dit even spelen. Na verloop van tijd kan je een volgend spelletje introduceren. Dat spelen kan individueel of groepsgewijs. Leg de spelletjes even stil als de kinderen genoeg gespeeld lijken te hebben en introduceer klassikaal een volgend spelletje.

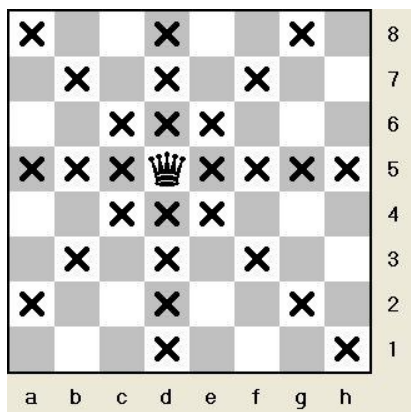
Een toren mag recht, zo ver als hij wil, vooruit, achteruit en opzij (maar nooit 'springen')



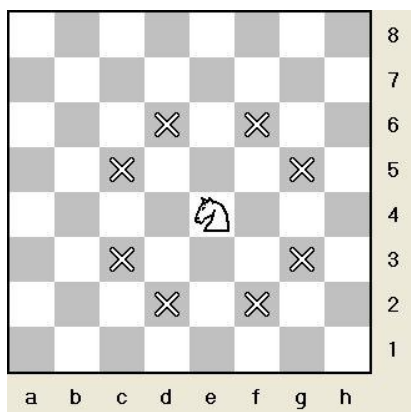
Een loper mag schuin, zo ver als hij wil, vooruit, achteruit (maar nooit ‘springen’)



Een dame is eigenlijk een toren en een loper samen. Ze mag recht en schuin, vooruit, achteruit en opzij, zo ver als ze wil (maar ook weer niet ‘springen’)



Een paard springt één veld recht en één veld schuin in dezelfde richting, (of ‘één, twee, hoekje om’ (twee recht, één opzij), de L-vorm). Let op dat een paard na één recht, één schuin, nooit op een aangrenzend veld uitkomt! Een paard is het enige schaakstuk dat wel over andere stukken heen mag springen.



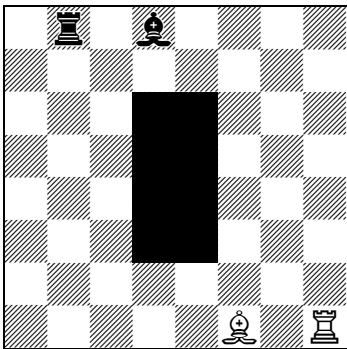
### Verwerking:

Er zijn heel veel spelletjes te spelen om de loop van de stukken te leren. Over het algemeen beginnen kinderen na verloop van tijd wel te vragen om spelletjes met alle stukken of ‘echt’ schaken. Zo lang je echter steeds enthousiast een nieuw spelletje uitlegt, is het goed mogelijk om ze twee lessen lang spelletjes te laten doen. Variëren in werkvormen door tussendoor even een werkblad te laten maken, werkt natuurlijk ook erg goed.

Hieronder een greep uit de spelletjes die nuttig zijn om de loop van de stukken te leren.

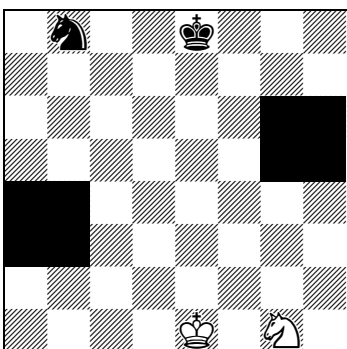
### *Rondjes rond het meer*

Leg het ‘meer’ (neem een dubbel meer, zodat er minder ruimte over blijft) in het midden van het bord. Beide spelers krijgen een toren en loper en moeten daarmee een rondje rond het meer ‘rennen’. Wie het eerst z’n stukken weer op het veld heeft staan waar ze begonnen, heeft gewonnen (je moet natuurlijk wel helemaal om het meer heen!)

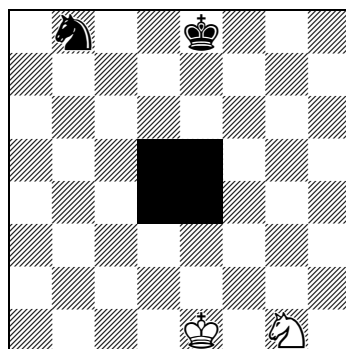


### *Neem je paard mee naar de overkant*

Zie het spelletje uit les 1, maar neem nu ook je paard mee naar de overkant (pas wie beide stukken aan de overkant heeft, heeft gewonnen)

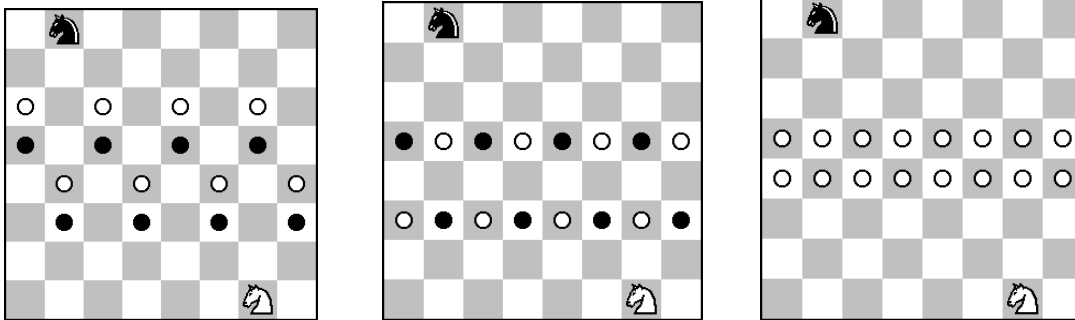


of



## Fiches 'snoepen'

Beide speler krijgen een paard. Wie de meeste fiches weet te 'snoepen' heeft gewonnen.

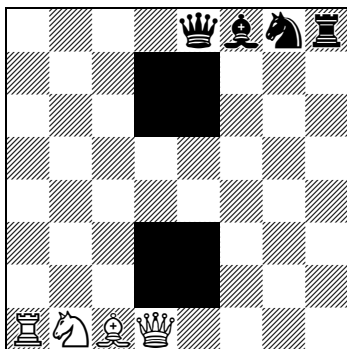


In de eerste twee diagrammen mag wit slechts donkere fiches slaan en zwart slechts de lichte, en het gaat er om wie het eerste de fiches van zijn kleur heeft geslagen. In het derde diagram mogen beide partijen de lichte fiches slaan en het gaat er om wie aan het eind het meeste fiches geslagen heeft. *Let op! Het tweede diagram is makkelijker voor wit (handig voor tweetallen met wat niveauverschil. Bij veel niveauverschil (als zwart dit nog steeds wint) is het ook mogelijk om de lichte fiches op de vierde en vijfde rij te leggen, zodat het nog moeilijker wordt voor zwart!*

## Kruip door het gat in de muur (loop over de brug naar de overkant)

Leg een 'meer' op d2, e2, d3, e3 en één op d7, d6, e7, e6. Zet een toren, paard, looper en dame in de beginstelling. Laat beide spelers aan een andere kant van het bord beginnen (zet de zwarte dame in de uitgangstelling e8)

De stukken moeten zo snel mogelijk via de brug over het meer naar de onderste rij aan de andere kant (de volgorde van de stukken maakt niet uit, ook niet op welk veld op de onderste rij ze terechtkomen)



Een variatie is mogelijk door verplicht de stukken weer in de beginstelling (zie les 3) te krijgen. Dan moet de brug een 'toverbrug' worden waarop de dame in koning verandert en andersom en waarop ook de lopers naar een veld van de andere kleur verschuiven.

Wie het eerst al z'n stukken over de brug naar de andere kant heeft weten te krijgen, heeft gewonnen.

### Oefenbladen:

Loop van de stukken 1A: Zet kruisjes op elk veld waar het stuk heen mag.  
of Werkboek Stap 1, blz. 6 of Opstapje 1, blz. 3 t/m 8

### Les 3 - Loop van de pion en de beginstelling

We weten nu van bijna alle stukken hoe ze mogen lopen. Laat de kinderen op het demonstratiebord nog even voordoen wat we inmiddels allemaal weten. Hoe loopt een koning, toren, loper, dame, paard ook al weer?

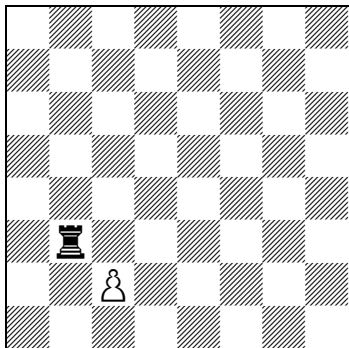
Er is één stuk dat we nog niet gehad hebben. Wie weet welk stuk? Meestal ontdekken ze het snel – er zijn er tenslotte veel van – de pion!

De pion is een bijzonder stuk. We hebben heel veel pionnen, maar ze kunnen niet zo heel veel...

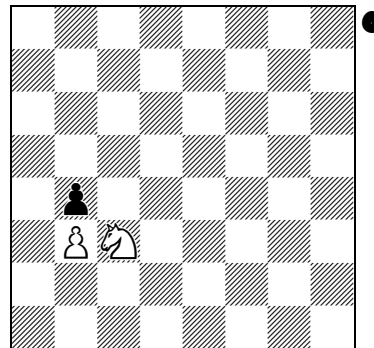
Een pion loopt recht, steeds maar één stapje per keer en hij mag alleen maar vooruit. Vroeger, in de tijd van de ridders en kastelen, speelden de mensen ook al schaak. Toen duurden partijen vaak heel erg lang. In die tijd kon een partij soms wel een paar weken duren. Als je het een klein beetje erg maakt, komen de kinderen vaak zelf ook wel met verhalen over koningen die wel eens een partij gewonnen hebben omdat hun tegenstander overleed tijdens het spel of iets dergelijks.

Dat het heel lang duurde vonden de mensen niet zo fijn; daarom wilden ze het spel graag ietsje sneller maken en hebben ze afgesproken dat alle pionnen de eerste keer dat ze zetten twee stapjes naar voren mogen.

Er is nog iets gekks met de pionnen. Alle andere stukken slaan op dezelfde manier als ze zetten. Alleen een pion niet. Een pion loopt recht vooruit, maar slaat schuin; ook weer maar één stapje per keer. De pion mag nergens overheen springen (het is geen dammen!). Ook slaan mag alleen vooruit. Dat is dus voor wit naar boven op een diagram of een demonstratiebord en voor zwart naar beneden!



Hier kan de witte pion de toren slaan

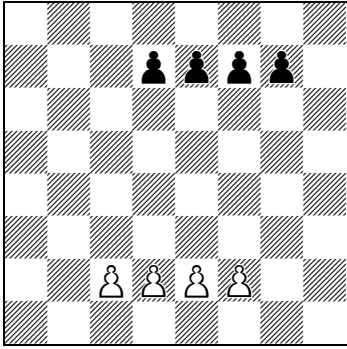


De zwarte pion kan het witte paard slaan (let op: zwart kan dus niet de witte pion slaan!)

#### Verwerking:

Een variant van het spelletje dat we in les 2 met de koning (met of zonder paard) speelden. Wie bereikt met de meeste pionnen de overkant (variant: wie bereikt als eerste met een pion de overkant).

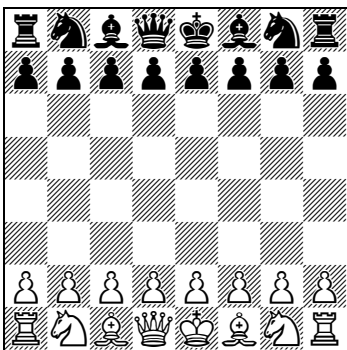




De pionnen kunnen elkaar dus ook slaan – zorg dat je tegenstander zo weinig mogelijk pionnen overhoudt om aan de overkant te komen!

Een allerlaatste bijzondere regel van de pion is wat er gebeurt als een pion aan de overkant komt. Dan kan hij niet meer verder. Zo'n pion mag niet aan de overkant blijven staan, maar verandert in een ander stuk. Je mag zelf kiezen welk stuk – je mag alleen geen koning kiezen. Promoveren noemen we dat.

Nu kennen we alle stukken en kunnen we eigenlijk 'echt' gaan schaken. Dan moeten we natuurlijk wel weten hoe we moeten beginnen. Natuurlijk zullen we de komende weken ook nog heel veel spelletjes spelen om goed te leren schaken. Maar 'echt' schaken begint altijd vanuit deze beginstelling:



Om dit goed aan te leren, is het aardig om zo af en toe het spelletje te spelen 'wat is veranderd?' Je zet de beginstelling op een bord, vraagt de spelers om hun ogen dicht te doen en verandert iets. Begin met eenvoudig iets weghalen, later kan je bijv. stukken verwisselen. Kinderen kunnen dit spelletje ook onderling spelen.

Ook is het spelletje uit les 2 ('kruip door het gat in de muur/ loop over de brug naar de overkant') een leuke verwerking. Maak nu van de brug echt een 'toverbrug' en laat de stukken weer in de beginstelling terugzetten (lopers moeten naar een veld van de andere kleur en koningen worden dames of andersom).

## Les 4 - Slaan - Loop van de stukken

### Doel van de les:

- Inoefenen van de loop (slaan) van de stukken
- Aanleren interactie schaakstukken

### Relevante voorkennis:

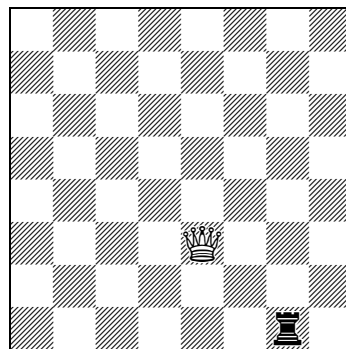
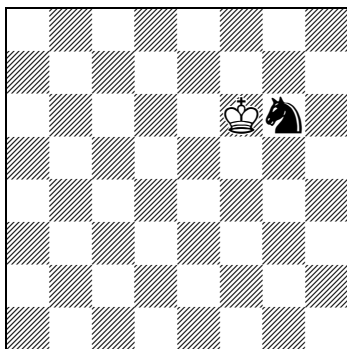
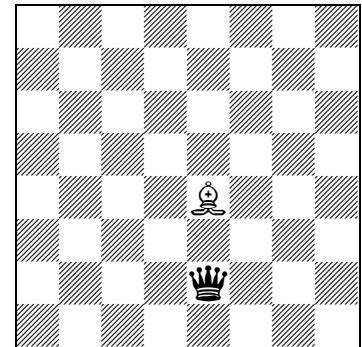
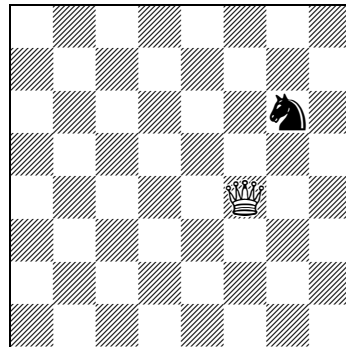
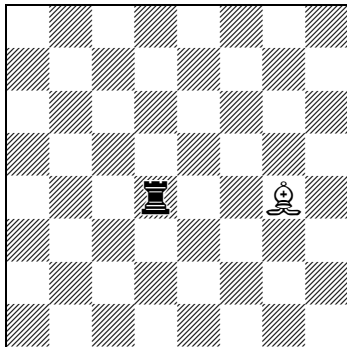
- Loop van de stukken

### Begrippen:

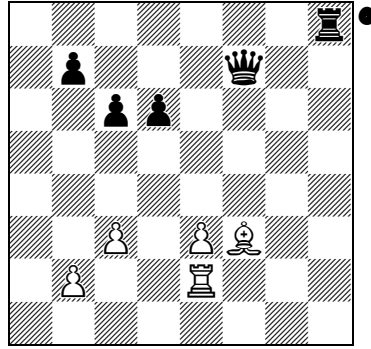
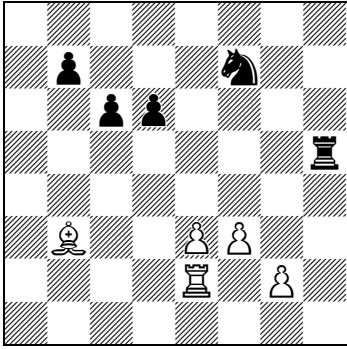
- Slaan, aanval

### Instructie:

Vorige week hebben we voor het eerst gezien dat je niet alleen fiches kunt slaan, maar ook stukken (natuurlijk alleen die van de tegenstander – je mag nooit je eigen stukken slaan!) De lastige pion hebben we nu gehad. Alle andere stukken slaan net zoals ze lopen.



Even wat voorbeelden op het demonstratiebord. Begin met slechts twee stukken en laat ze zelf verzinnen wie er aan de beurt is. Je kunt steeds maar op één manier slaan! Maak het steeds moeilijker met meer stukken.



**Verwerking:**

Sla een stuk 1A, 1B

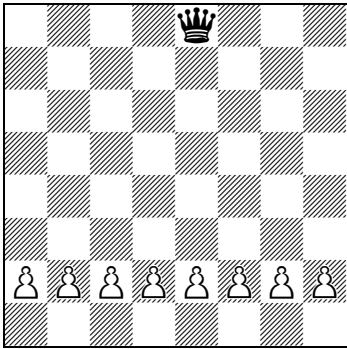
of Werkboek Stap 1, blz. 8 Loop van de stukken B en bovenste helft blz. 16 Sla een ongedekt stuk A of Opstapje 1, blz 29 t/m 33

**Extra verwerking:**

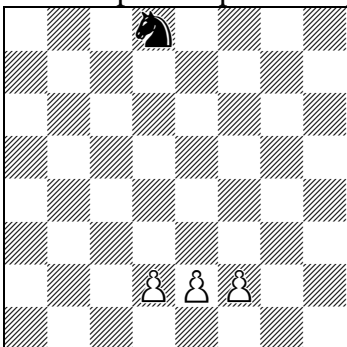
Sla een stuk, complex 1A

**Spelletjes:**

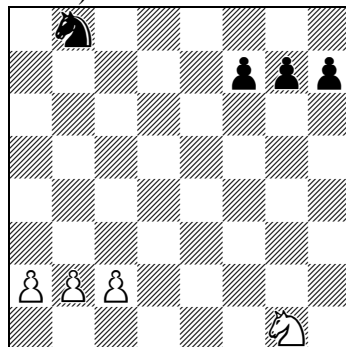
- Dame tegen paard; wie het stuk van de ander verovert, heeft gewonnen
- Dame en looper tegen toren en paard, als je een stuk van de tegenpartij slaat, heb je gewonnen
- Acht pionnen tegen een dame, als er een pion aan de overkant komt, heeft de pionpartij gewonnen. De dame wint als alle pionnen geslagen zijn. Dit spelletje wordt leuker als je er steeds een pion afhaalt, zodra de pionpartij wint.



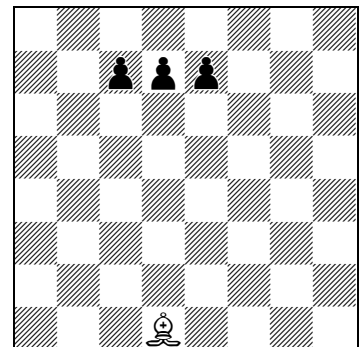
- Drie pionnen tegen een stuk (loper of paard). Dit kan ook in een variant op twee vleugels (wit heeft pionnen op a2, b2, c2 en een paard op g1 en zwart heeft een paard op b8 en pionnen op f7, g7 en h7)



of



of



## Les 5 - (On)gedekt

### Doel van de les:

- Relatie tussen stukken

### Relevante voorkennis:

- Slaan

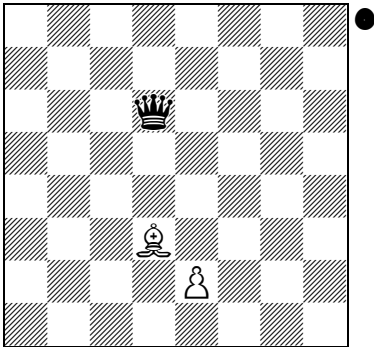
### Begrippen:

- Ongedekt stuk, gedekt stuk, verdedigen, dekken

### Instructie:

Het is niet altijd goed om een stuk te slaan als dat kan. Bij schaken hoef je niet te slaan. Je moet steeds zelf goed nadenken of je wilt slaan.

Kijk maar eens naar het volgende voorbeeld.



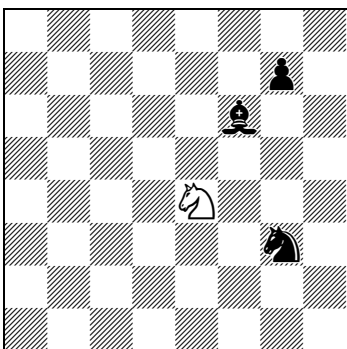
Is het hier goed om te slaan? Over het algemeen zullen de kinderen zelf ook wel zien dat dit niet goed is. Een dame kan immers veel meer dan een looper.

Zo'n stuk dat je niet kunt slaan omdat je dan teruggeslagen wordt, heet een 'gedekt stuk'. De looper wordt 'verdedigd' door de pion, daarom kan je beter niet slaan.

Soms zijn stukken 'ongedekt'; er is geen verdediger in de buurt. Dan kan je natuurlijk wel slaan.

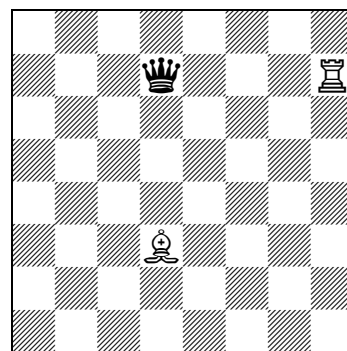
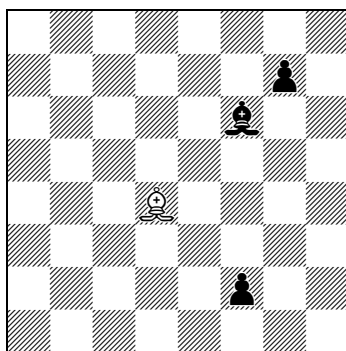
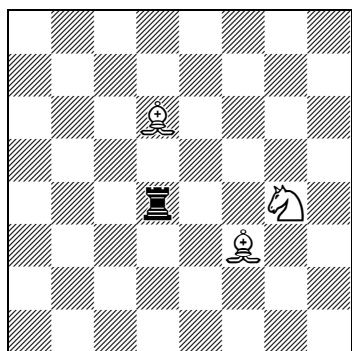
Kijk maar eens naar het volgende voorbeeld, welk stuk sla je?

Hier heeft zwart een gedekt stuk (de looper) en een ongedekt stuk (het paard).



Leg de leerlingen ook uit waarom ze het ene stuk (het paard) wel slaan en het andere niet (de looper, dan slaat de pion terug!).

Geef een aantal voorbeelden om te controleren of iedereen het begrepen heeft.



**Verwerking:**

Sla een ongedekt stuk 1B, 1C1, 1C2, 1C3, 1C4  
of Werkboek Stap 1 blz 16, 18 Sla een ongedekt stuk A en B  
of Opstapje 1, blz. 38 Sla een ongedekt stuk

## Les 6 - Verdedigen

### Doel van de les:

- Antwoord vinden op een aanval

### Relevante voorkennis:

- Aanval, slaan, (on)gedekt
- Rangorde stukken

### Begrippen:

- Verdedigen, dekken, tussenplaatsen, slaan, weggaan

### Instructie:

Soms valt je tegenstander jouw stukken aan. Als je niet oplet, slaat hij ze er bij de volgende zet gewoon af en dat is natuurlijk niet leuk.

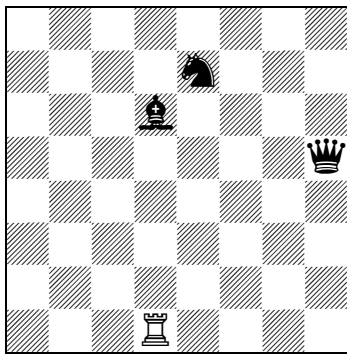
We gaan eens kijken of we dat slim op kunnen lossen.

Stel je eens voor dat je op het schoolplein loopt en iemand roept iets heel lelijks. Je bent bang, misschien willen ze je wel slaan...

Wat doe je?

Meestal komen de kinderen heel snel tot: naar de juf lopen (dekken), bij andere kinderen gaan staan (dekken dan wel tussenplaatsen), gewoon terugschelden/terugslaan (slaan), wegrekken (weggaan) e.d. Als ze een vorm van verdedigen missen is het meestal tussenplaatsen. Trek de vergelijking met ridders en zwaarden en het 'schild' wordt meestal snel gevonden.

Dan op een demonstratiebord.



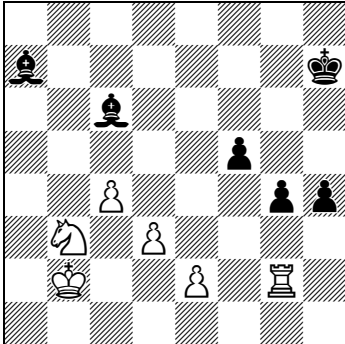
Dit is een aardig voorbeeld waar alle vormen van verdedigen in zitten. Laat de kinderen eerst alle vormen vinden en benoem ze ook: slaan (Dh5xd1), tussenplaatsen (Pe7-d5), weggaan (loper weghalen, naar een willekeurig ander veld), dekken (Dh5-h6 of Dh5-g6 of Dh5-h2)). Ga daarna pas in op de vraag welke de beste is. Er zal wellicht ook af en toe iemand op het idee komen om Dh5-d5 te spelen (tussenplaatsen, toch?). Op zich houdt dat antwoord zich aan de opdracht, maar in dit geval zou ik wel direct ingaan op het vervolg: Td1xd5, Pe7xd5. Dat is toch wel zonde van die dame, want een dame kan heel veel en is dus best een heel sterk stuk.

In het vervolg is het zinnig om je telkens te concentreren op één vorm (hooguit twee) van verdedigen. De les valt dus uiteen in meerdere, vergelijkbare delen. Wie alleen de 'Handleiding voor schaaktrainers Stap 1' ter beschikking heeft, behandelt uiteraard 'dekken'

en ‘weggaan of slaan’. Besteed in je instructie ook aandacht aan ‘tussenplaatsen’! Het is nadrukkelijk niet nodig om al deze delen achter elkaar te behandelen in één les; kom er later nog eens op terug of geef iets mee als huiswerk of alleen voor de snellere leerlingen...

## Weggaan

We hebben inmiddels een heleboel manieren geleerd om stukken te redden die aangevallen staan. Vandaag kijken we naar ‘weggaan’ dat is eigenlijk gewoon wegrennen, maar dan wel naar een plaats waar je veilig bent.



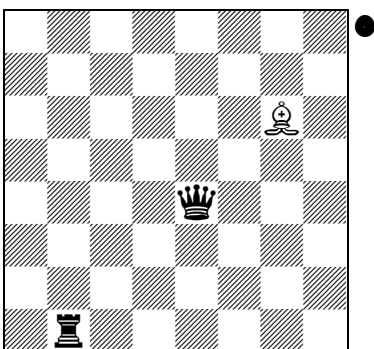
Wit kan de toren (aangevallen door de loper op c6), alleen veilig weghalen naar h2.

### Verwerking:

Verdedigen – weg 1A  
Werkboek Stap 1 blz 15  
Opstapje 1 blz 34

## Slaan

We hebben inmiddels een heleboel manieren geleerd om stukken te redden die aangevallen staan. Vandaag kijken we naar ‘slaan’ Als iemand jou uitscheldt of probeert te slaan, kun je natuurlijk zelf gaan slaan (je krijgt er vaak meer ruzie van, maar het kan wel) of iemand vragen om hem/haar te slaan. Op het schaakbord kan dat ook.



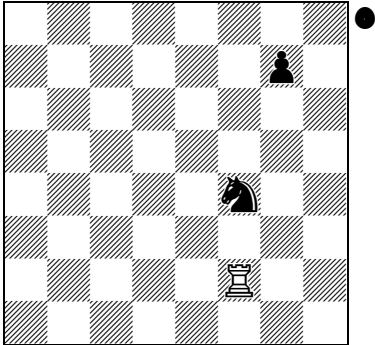
Zwart kan zijn dame niet goed weghalen omdat wit dan de toren slaat. De beste oplossing is hier om zelf te slaan. 1...Dd4xg6

### Verwerking:

Verdedigen – slaan 1A

## Dekken

Dekken is een vorm van verdedigen waarbij je niet wegcruipt of de aanvaller slaat. Je laat je eerst slaan om vervolgens terug te slaan. Zeker als de aanvaller een 'hoog' stuk is, is dit een handige vorm van verdedigen.



Zwart kan dekken met 1...g7-g5. Weggaan is hier de andere handige optie. Dat paard kan natuurlijk ook gewoon wegspringen (alleen liever niet naar e2 of g2 ☺)

### Verwerking:

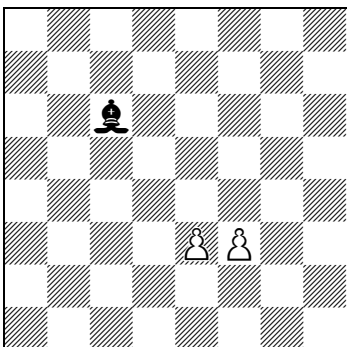
Verdedigen – dekken 1A

Werkboek Stap 1 blz 14

Opstapje 1 blz 35 en 36

## Tussenplaatsen

Zoals ridders vechten (met zwaarden en een schild) is het soms ook heel erg handig om je te verdedigen door er gewoon iets tussen te houden – als je achter een muur gaat staan, kunnen ze je in ieder geval niet door die muur heen slaan. Zo is het ook met een schild. Je kunt niet door een schild heen geslagen/gestoken worden. Op een schaakbord werkt het net zo. De meeste stukken kunnen niet springen, als er dus iets tussen staat, kunnen ze je niet meer slaan.



Pion f3 staat aangevallen, maar wit kan verdedigen door tussenplaatsen met 1. e3-e4. Weggaan kan in dit voorbeeld natuurlijk ook: f3-f4.

### Verwerking:

Verdedigen – tussenplaatsen 1A

### Verwerking extra:

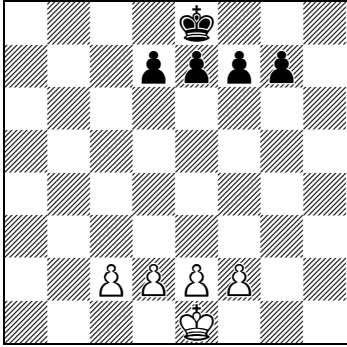
Verdedigen – slaan, weggan, dekken of tussenplaatsen 1A





## Spelletjes

Bij deze les zijn de spelletjes uit les 1 weer interessant (kies een spelletje dat je toen niet gespeeld hebt). Ook is een spelletje van pionnen + koning interessant. In les 3 heb je – als het goed is – het spelletje gespeeld waarin pionnen naar de overkant gingen ‘rennen’. Je kunt dit nu uitbereiden met een koning:



*Probeer om met zoveel mogelijk pionnen de overkant te halen. Ook interessant is de variant: 'probeer als eerste met een pion de overkant te bereiken'. Natuurlijk mag je je koning niet laten slaan en mag je jezelf ook niet 'schaak' zetten of 'schaak' blijven staan.*

## Les 8 - Mat

### Doel van de les:

- Een partij leren winnen

### Relevante voorkennis:

- Schaak, schaak opheffen

### Begrippen:

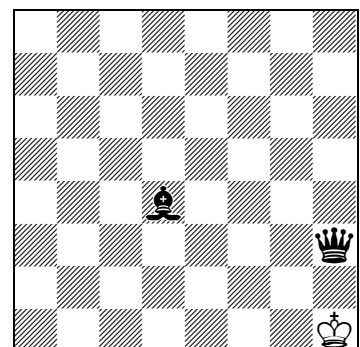
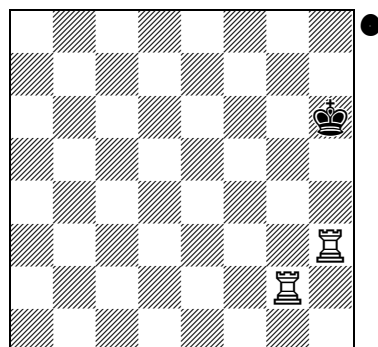
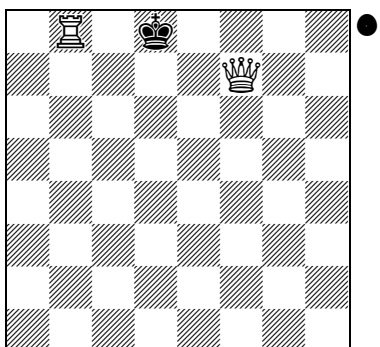
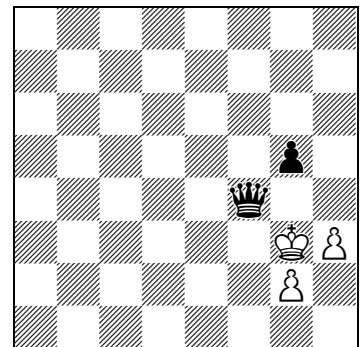
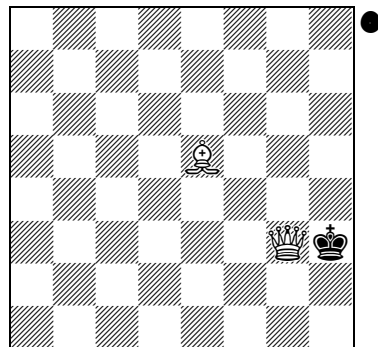
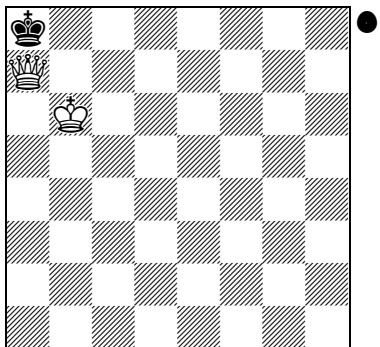
- Schaak, mat

### Instructie:

Als je schaak staat en er helemaal niets meer tegen kunt doen, noemen we dat 'mat'. Dan heb je helaas verloren. Als je een echte partij speelt, moet je dus steeds proberen om de koning van je tegenstander 'mat' te zetten. Natuurlijk is het dan handig als je goed weet wat mat is en wat niet. Daarom gaan we dat heel veel oefenen.

*Tip: als je als docent zelf nog niet weet wat pat is; kijk dan even in de handleiding stap 1 (les 12). De kinderen hoeven het in zo 'n korte cursus nog niet te leren, maar als het ter sprake komt is het goed om zelf te weten hoe het in elkaar zit. Pat is als je niet meer kunt zetten, maar ook niet schaak staat. De partij eindigt dan in remise (allebei een half punt).*

### Instructievoorbeelden:



(Deze stellingen niet allemaal zo op het bord zetten, maar ook de oplossing die tot dit mat leidt laten zoeken vanuit de stelling waarin dit mat mogelijk is. Of geef bijvoorbeeld de opdracht de dame neer te zetten zodat het mat is.)

Zorg ervoor dat zowel het ondersteunend mat (voorbeeld 1 t/m 3) als aanvullend mat (voorbeeld 4 t/m 6) op het demonstratiebord geweest zijn, zonder dat je per se de termen hoeft te laten vallen.

**Verwerking:**

Mat in 1, 1A, 1B

Werkboek Stap 1, blz. 25 e.v.

Simultaan uitspelen van  $K + D + T$  tegen Koning is ook een leuke oefening. Zorg voor een hoog tempo in je simultaan, de kinderen moeten vooral niet hoeven wachten! Denk dus vooraf even na of je dit met de hele groep wilt of kunt doen. Voor onervaren simultaangevers blijkt een groep van meer dan zes kinderen vaak problemen te geven, dan moeten ze te lang wachten. *Kinderen die moeten wachten worden vaak vervelend!*

## Les 9 - Rokeren

*Een les die zeker niet noodzakelijk is een korte cursus. Het komt echter regelmatig voor dat kinderen al iets gehoord hebben over 'wisselen' van toren en koning, dan is het prettig als je het ze meteen goed aan kunt leren; want rokeren is toch wel iets anders dan 'wisselen'*

### Doel van de les:

- Leren uitvoeren van de rokade
- Leren wanneer je wel en niet mag rokeren

### Relevante voorkennis:

- Schaak

### Begrippen:

- Rokeren

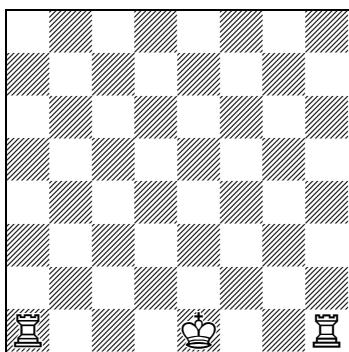
### Instructie:

Vroeger probeerden schakers zo snel mogelijk alle stukken naar de koning te krijgen om die mat te zetten. Die koning staat in de beginstelling in het midden van het bord en de stukken gingen dus allemaal naar het midden. De koning staat daar in het midden natuurlijk heel gevaarlijk en het lukte dan ook vaak om de koning snel mat te zetten. Om de strategie wat moeilijker te maken besloten mensen in de 16<sup>e</sup> eeuw om een extra zet in te voeren, waardoor de koning in één klap uit het midden kon gaan. Daardoor was de strategie om met alle stukken op de koning in het midden van het bord af te gaan niet zo handig meer en gingen de stukken het hele bord gebruiken. De koning kwam er veiliger door te staan en op deze manier duurde het spel ook meteen wat langer (en dat is leuk, want dan kan je lang spelen!).

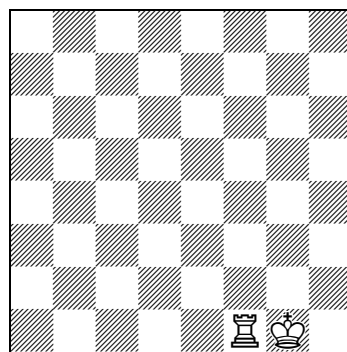
Dit is één van de moeilijkste (want vaak saaie) lessen in stap 1.

Het loont de moeite om het nodige gewoon op een bord of flip-over of iets dergelijks te schrijven.

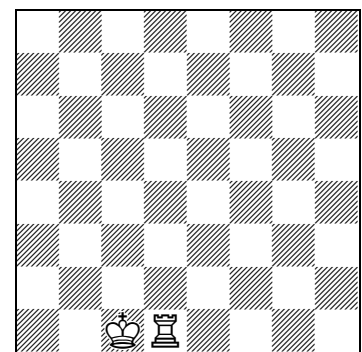
Rokeren gaat als volgt: de koning twee stapjes opzij en dan de toren er over heen. Dit is ook meteen de enige keer dat een toren mag springen. Laat het een aantal keer voordoen op het demonstratiebord; zowel lang als kort.



De uitgangspositie van koning en toren



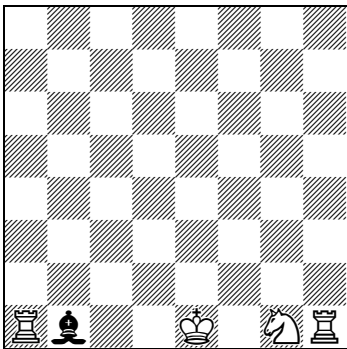
De stelling na de korte rokade



De stelling na de lange rokade

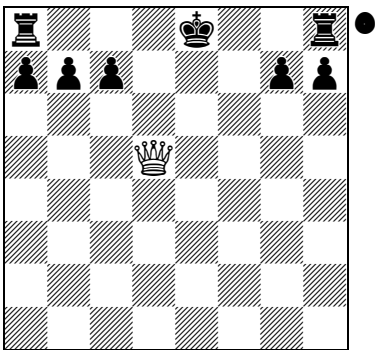
Wanneer mag je niet rokeren? Een aantal zaken zullen de kinderen zelf kunnen verzinnen.

1) Je kunt niet rokeren als er nog iets tussen staat.



Wit mag niet kort rokeren en niet lang rokeren.

2) Je mag niet rokeren als je schaak komt te staan.



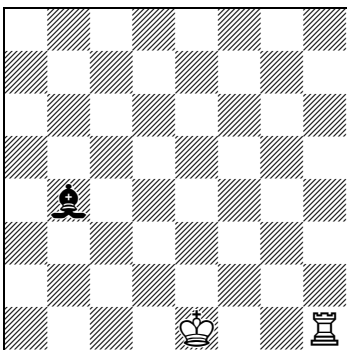
Zwart mag niet kort rokeren, want dan komt hij schaak te staan.

3) Je mag ook niet rokeren als je onderweg ‘eventjes’ schaak staat (je mag jezelf niet schaak zetten, zelfs niet eventjes!!).

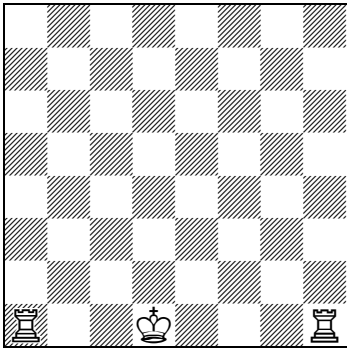
Zie het vorige diagram: zwart mag niet lang rokeren, want dan staat hij eventjes schaak.

Dan nog de regels die niet begrijpelijk zijn, maar gewoon afspraken!

4) Je mag ook niet rokeren als je schaak staat.



5) Je mag definitief niet meer (nooit meer) rokeren als je al met je koning hebt gezet.



Wit mag nooit meer rokeren (de witte koning begint op e1 en heeft dus al gezet: Ke1-d1). Zelfs als je weer terug zou gaan naar e1, mag je toch niet meer rokeren!

6) Je mag ook niet meer rokeren als je al met je toren hebt gezet (maar gelukkig heb je er twee, dan kan je nog de andere kant op rokeren).

Doe een aantal voorbeelden op het demonstratiebord. Het oefenvel vinden ze vaak saai. Maak het spannend door er bijvoorbeeld een wedstrijdje van te maken. Wie heeft er in vijf minuten zo veel mogelijk goed. Voor elk goed antwoord krijg je een punt, bij elk fout antwoord gaat er een punt af (zo voorkom je ‘gokken’).

Laat vooral op het bord staan wanneer je niet (meer) mag rokeren. Spieken is niet erg, het gaat erom dat ze leren wanneer het wel en niet mag!

Vanaf deze les mag je uiteraard ook in je partijtjes rokeren, maar zorg wel dat dat alleen gebeurt als het mag!

**Verwerking:**

Rokeren 1A

Werkboek stap 1, blz. 39

## Les 10 - Voordelige ruil

### Doel van de les:

- Waarde van de stukken leren kennen en beheersen
- Leren dat niet alle stukken gelijk zijn en je dus 'slim' kunt ruilen

### Relevante voorkennis:

- Slaan
- Verdedigen
- Mobiliteit van de stukken

### Begrippen:

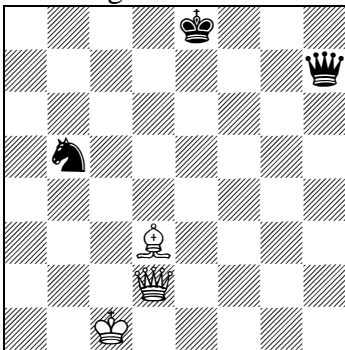
- Voordelig
- Waarde
- ruilen

### Instructie

Niet alle stukken kunnen evenveel. Zet eens een paar stukken op het bord en tel naar hoeveel velden ze kunnen, kijk ook naar het verschil als stukken aan de rand, in de hoek of in het centrum staan. Niet alle stukken zijn dus evenveel waard.

Laat de kinderen zelf de volgorde verzinnen en geef de puntentelling erbij.

Als je mag kiezen wat je slaat, welk stuk zou je dan het liefste slaan? Ze komen ongetwijfeld met het goede antwoord.

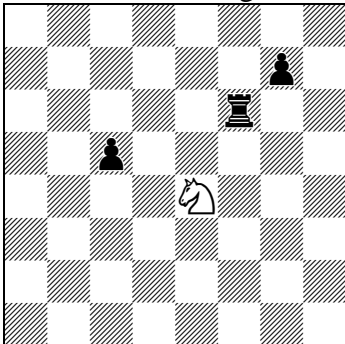


Zet de zwarte koning nu eens op g8 en vraag of ze nog steeds liever de dame slaan (antwoord: 'ja').

Dit noemen we een 'voordelige ruil'. Je ruilt stukken, maar je doet dat op een handige manier (je wint punten).

Als je de dames van het bord haalt en de koning op b6 zet, kan je 'ruilen' illustreren. Een looper en een paard zijn evenveel waard. Als je die ruilt, win je dus niets. Dat is dus geen voordelige ruil.

Geef tenminste nog één voorbeeld op het demonstratiebord.



Wit kan hier een pion (ongedekt!) slaan, maar het is nog handiger om de toren er af te slaan omdat de toren veel meer kan dan jouw paard dat teruggeslagen gaat worden.



De waarde van de stukken kan je ook in cijfers zien.

Pion: waarde 1. De pion kan niet veel, maar let op, als hij aan de overkant komt is hij direct veel sterker.

Paard: waarde 3. Een paard kan springen, doet vrij grote stappen en kan best een aantal kanten op.

Loper: waarde 3. De loper kan hele grote zetten in één keer doen, maar hij kan altijd maar op één kleur komen en ook niet springen zoals het paard. Het paard en de loper zijn dus ongeveer evenveel waard.

Toren: waarde 5. De toren kan hele grote zetten doen en hij kan op alle velden komen. Die is dus nog beter.

Dame: waarde 9. De dame is een toren en een loper in één en dus is hij het stuk met de hoogste waarde.

De koning heeft geen waarde want die wordt nooit geslagen (let op: dit betekent dus niet dat de koning niet belangrijk is – de koning blijft het belangrijkste stuk van het schaakspel).

**Verwerking:**

Voordelige ruil 1A

Werkboek stap 1, blz. 41, 42

**Extra verwerking:**

Materiaal 1A, 1B

Werkboek stap 1, blz. 56

## **Bijlages:**

### **Standaard lesopbouw van een schaakles (1 uur) na schooltijd**

Zorg dat je tenminste een kwartier voor aanvang van de schaakles aanwezig bent!

Vooraf:

Klaarzetten van tafels, stoelen, demonstratiebord, borden en eventueel stukken.

Als ik van plan ben om de stukken pas na een half uur te gebruiken, deel ik ze niet vooraf uit.

Controleren of er voldoende oefenvellen, schrijfblaadjes, potloden, gummen, krijtjes of andere benodigdheden zijn. Zo niet, dan is er nu nog een mogelijkheid om de les aan te passen of het ontbrekende materiaal aan te vullen.

00:00 Kinderen komen binnen, waar nodig een praatje, maar dan gaat iedereen zitten.  
Presentielijst invullen.

00:10 Korte instructie (interesse wekken, ophalen voorkennis, instructie).

00:15 Oefenen (blaadje maken, spelletje spelen of iets dergelijks).

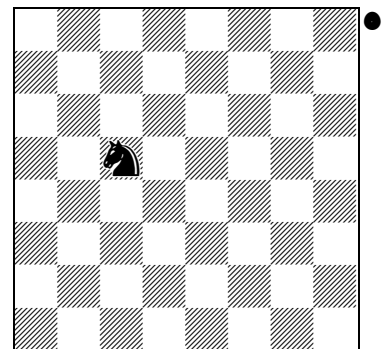
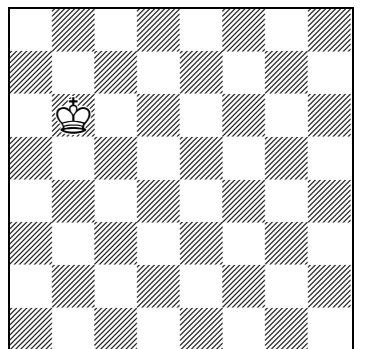
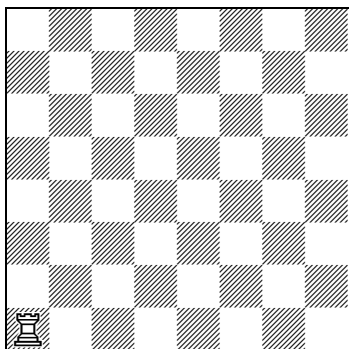
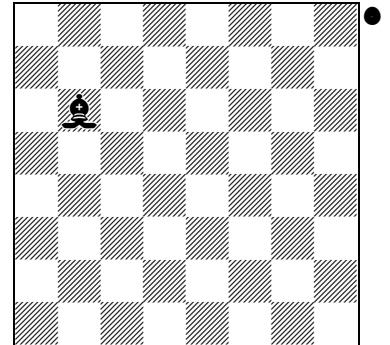
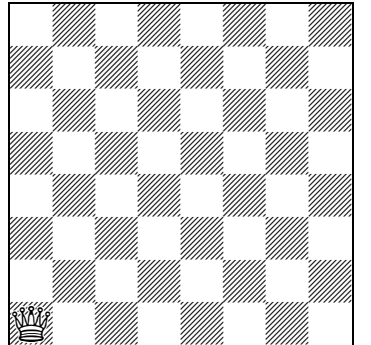
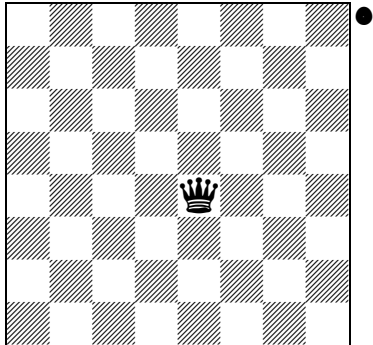
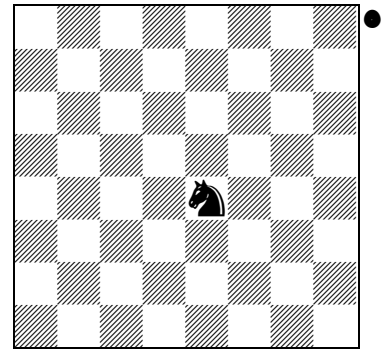
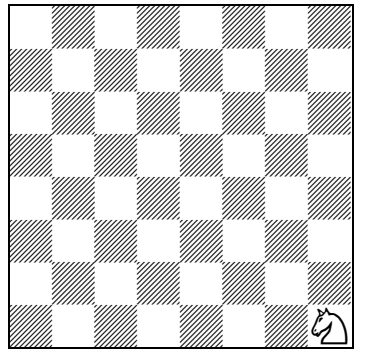
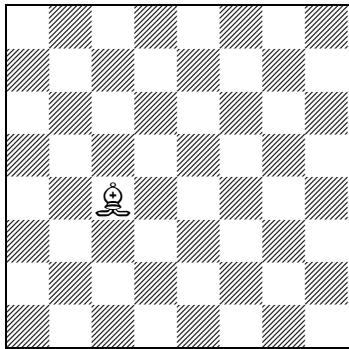
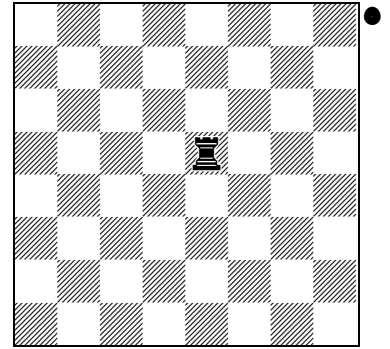
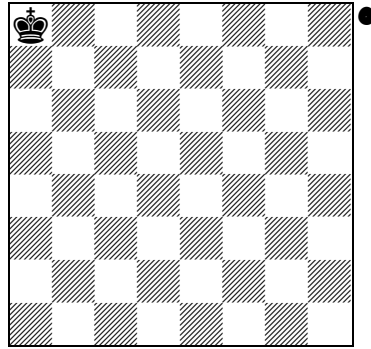
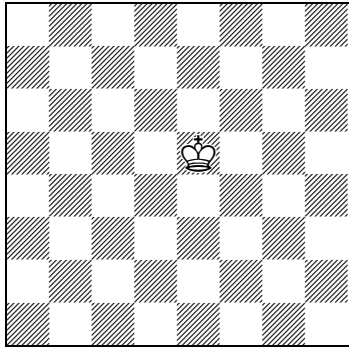
00:25 Iedereen is zo'n beetje klaar. Gemaakte oefenvellen nakijken voor zover dat nog niet gebeurd is. De kinderen gaan schaken.

Zo lang ze nog niet kunnen schaken spelen ze spelletjes. Ik doe meestal maximaal drie spelletjes per keer. Als ze gaan schaken, bepaal ik wie er tegen wie speelt.

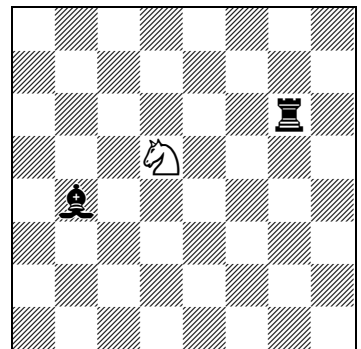
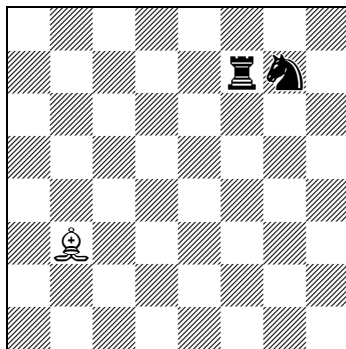
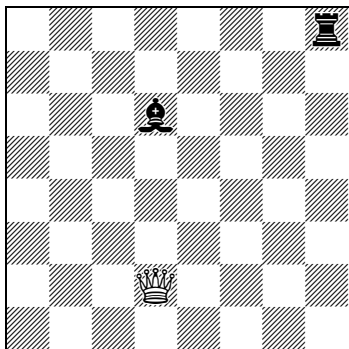
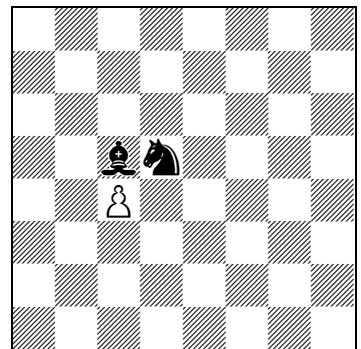
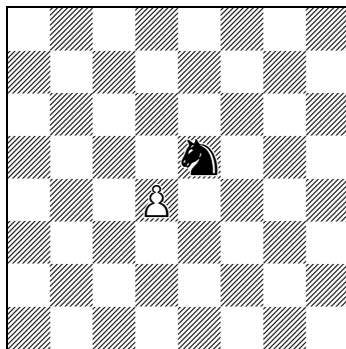
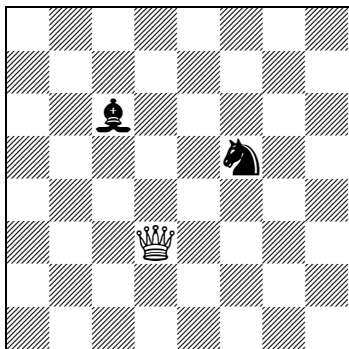
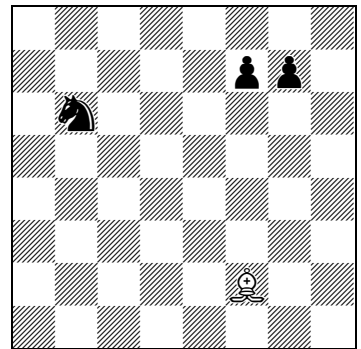
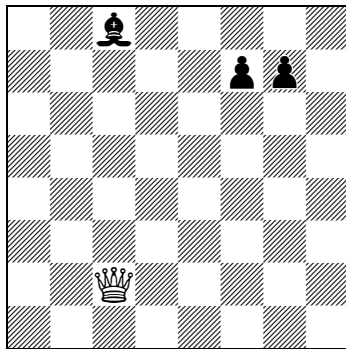
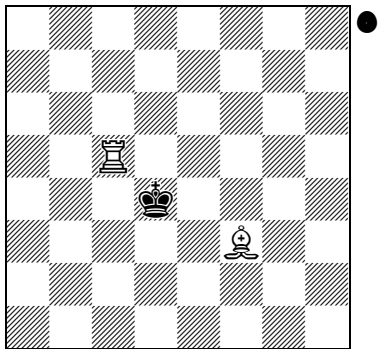
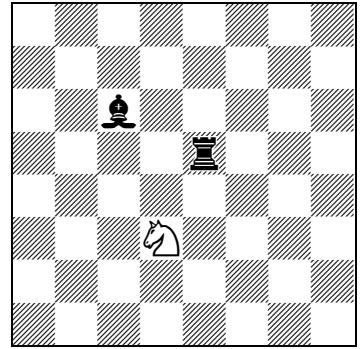
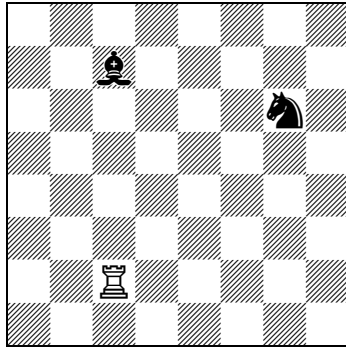
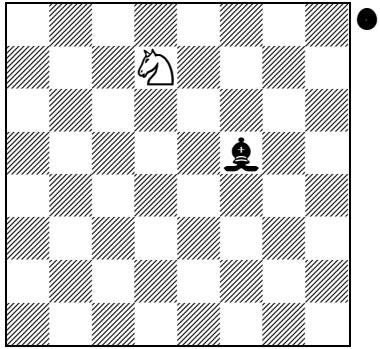
00:50 Bijna het einde van de les. Partijen die nu nog bezig zijn worden gearbitreerd. Iedereen gaat nog even op een stoel zitten. Rustmoment creëren door te herhalen wat ze vandaag geleerd hebben en wellicht interesse wekken door vast te noemen wat volgende keer aan bod zal komen.

00:55 Naar de buitendeur. Ze lopen RUSTIG door de school, afhankelijk van wat ze gewend zijn, maar wat mij betreft gewoon in een rij. Ik doe de buitendeur open en probeer zo goed mogelijk in de gaten te houden te houden of iedereen opgevangen wordt.

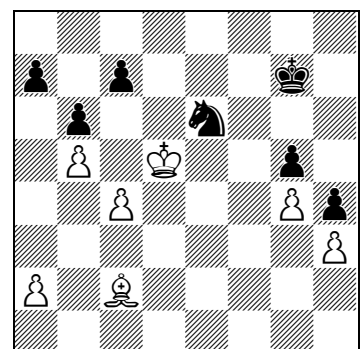
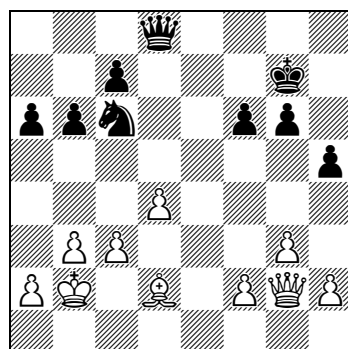
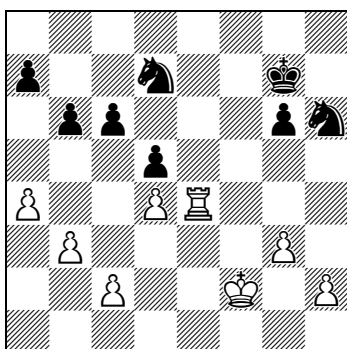
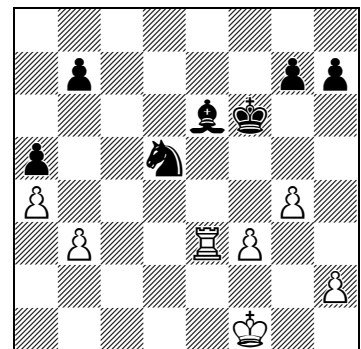
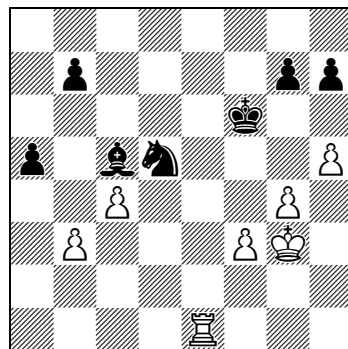
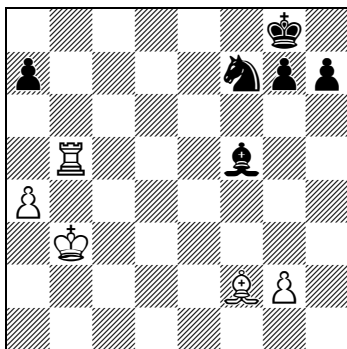
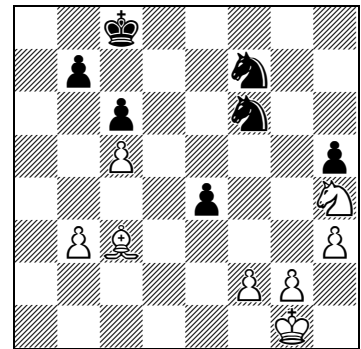
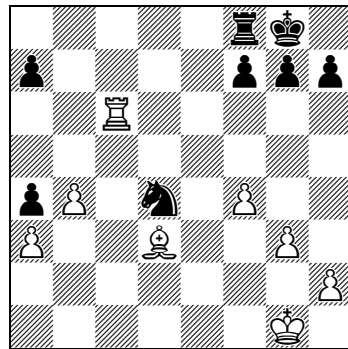
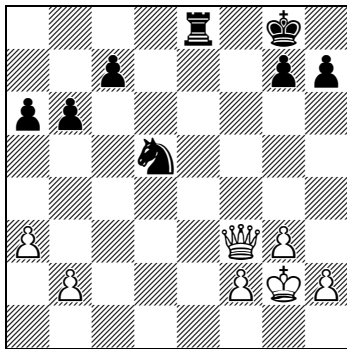
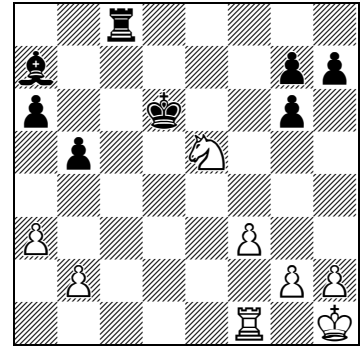
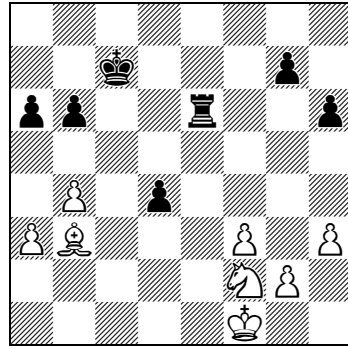
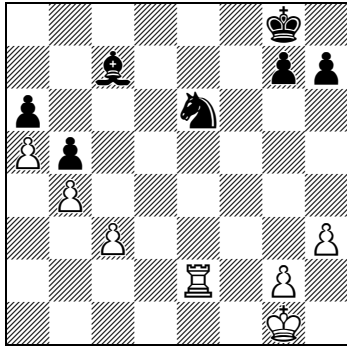
# Loop van de stukken 1A



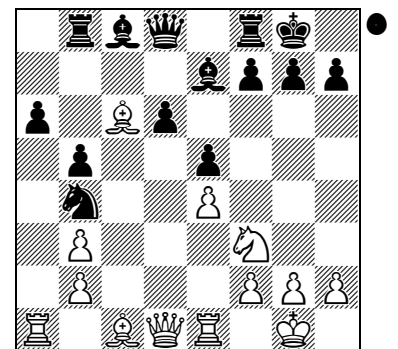
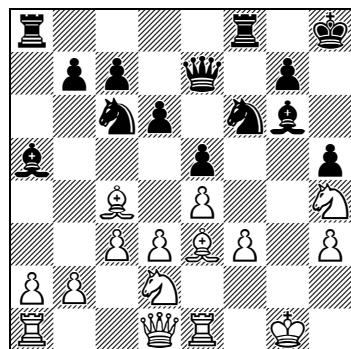
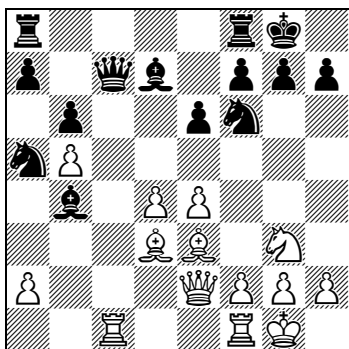
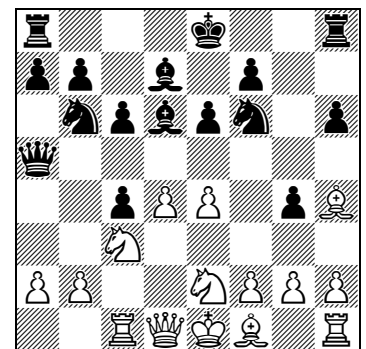
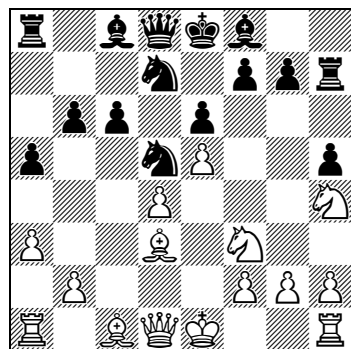
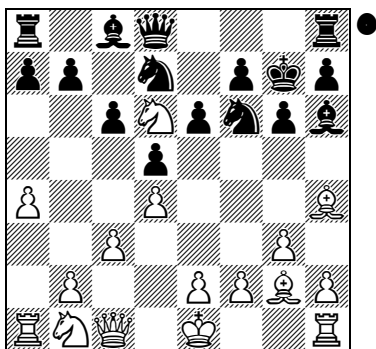
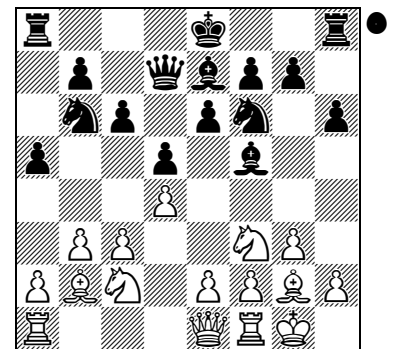
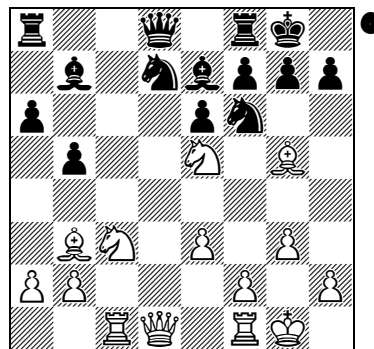
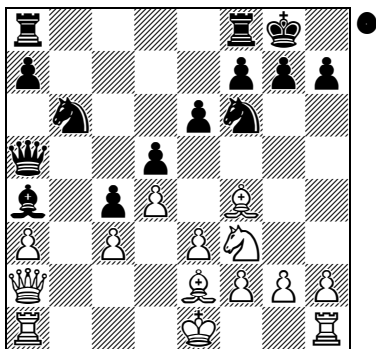
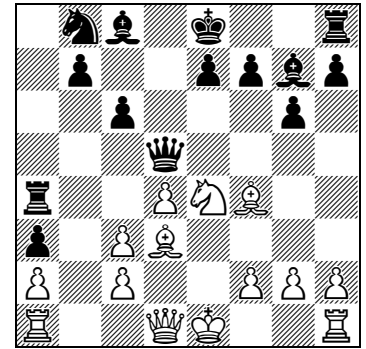
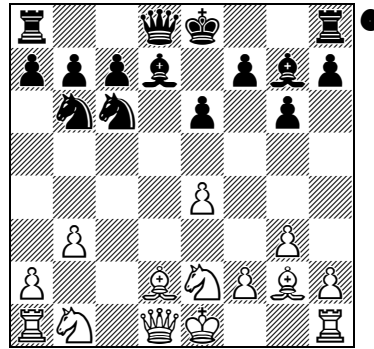
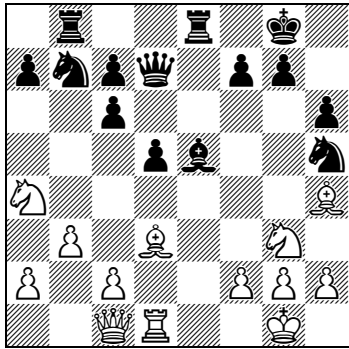
# Sla een stuk 1A



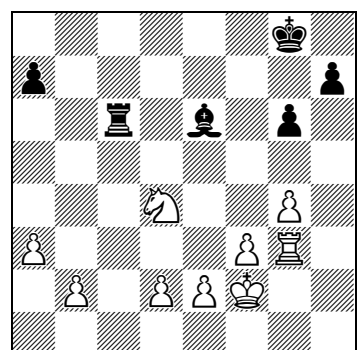
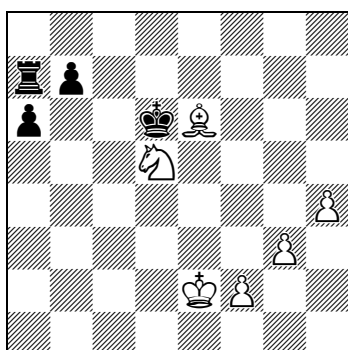
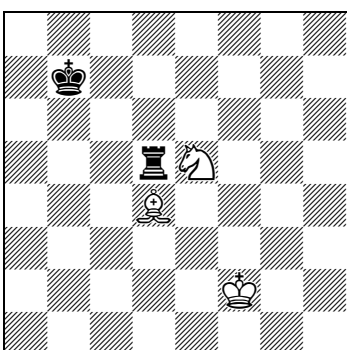
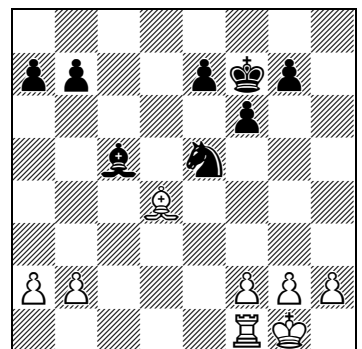
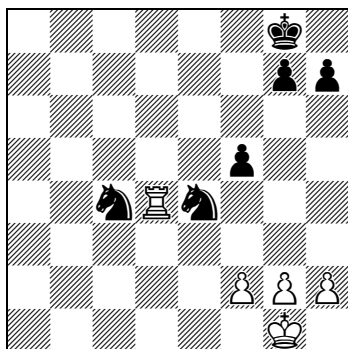
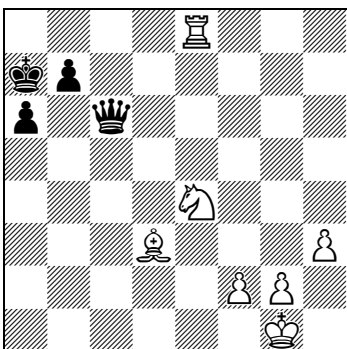
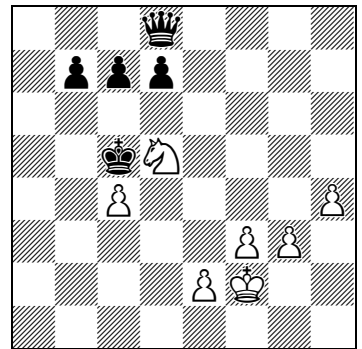
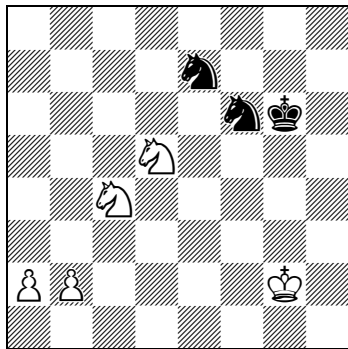
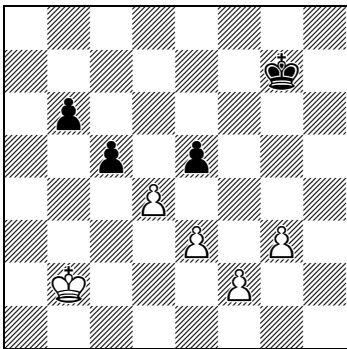
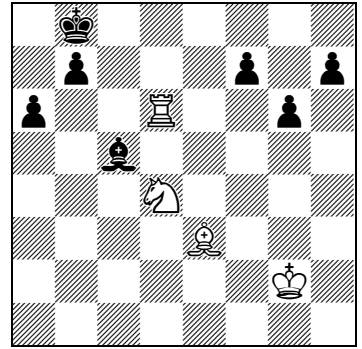
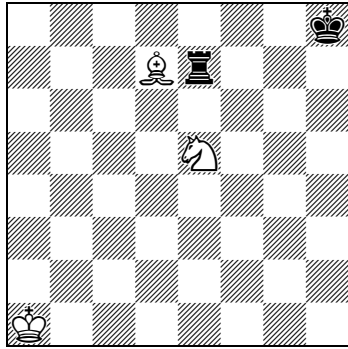
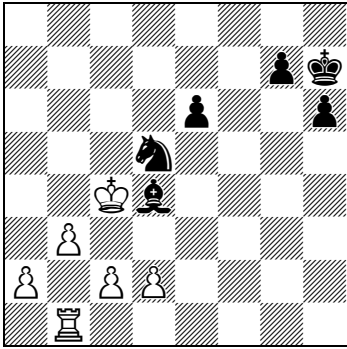
# Sla een stuk 1B



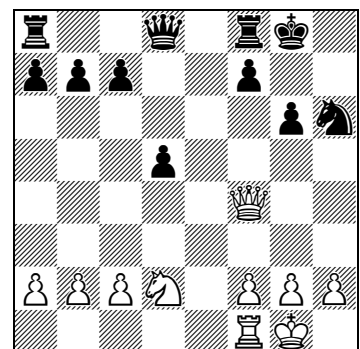
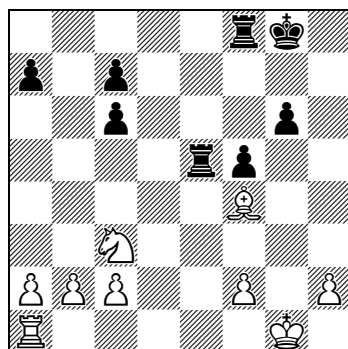
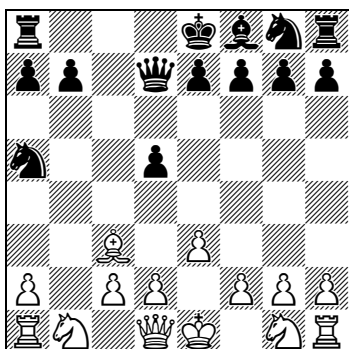
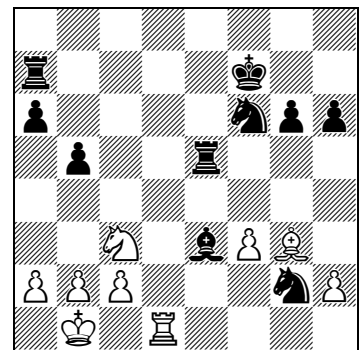
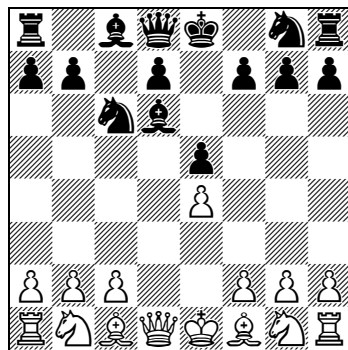
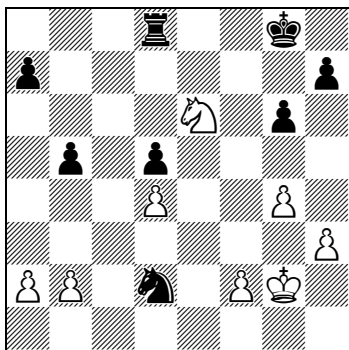
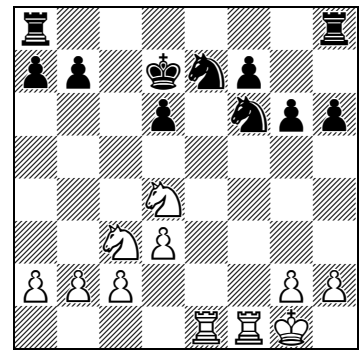
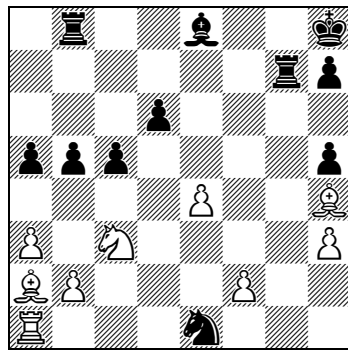
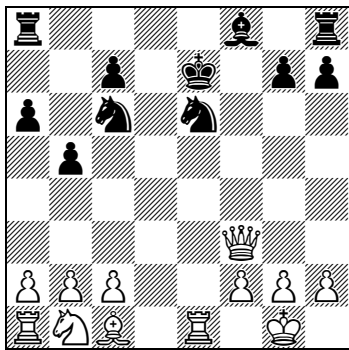
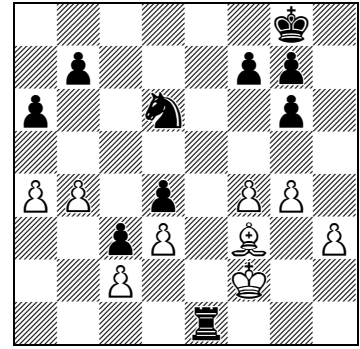
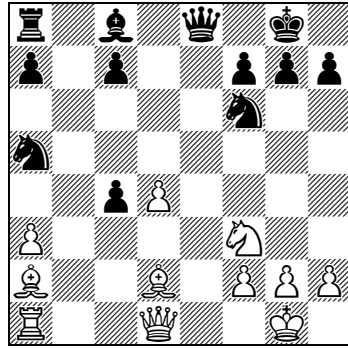
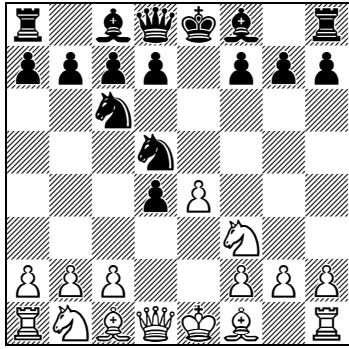
# Sla een stuk, complex 1A



# Sla een ongedekt stuk, 1B

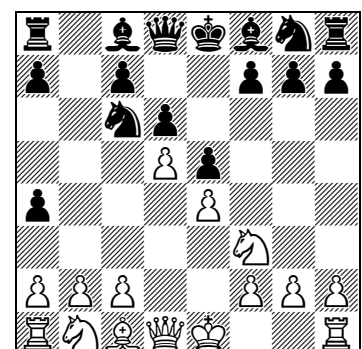
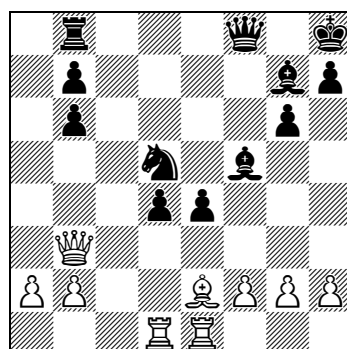
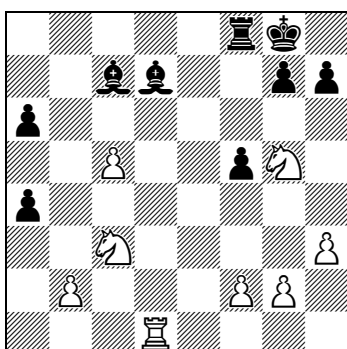
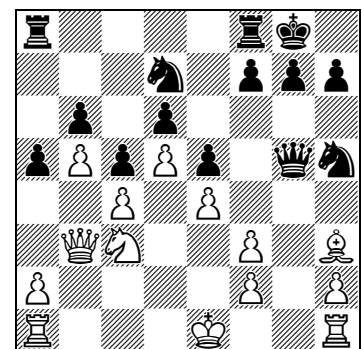
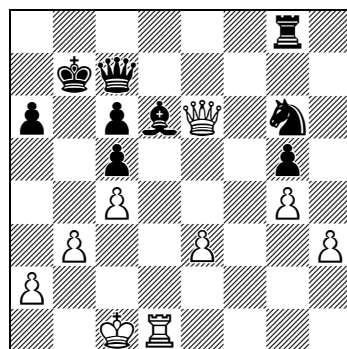
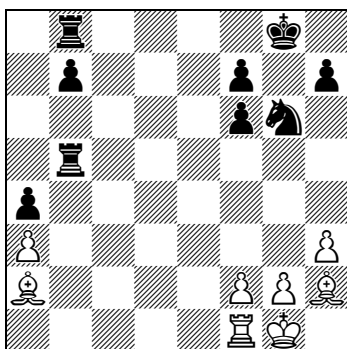
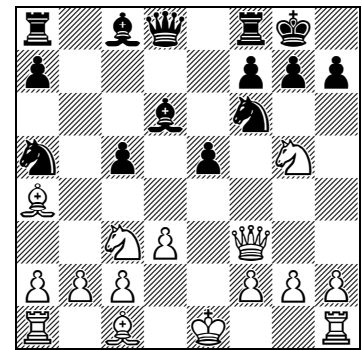
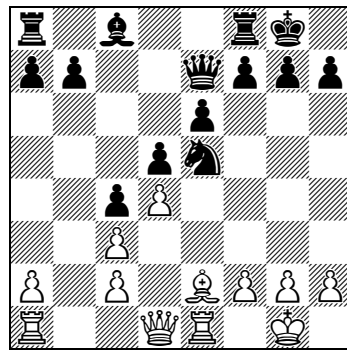
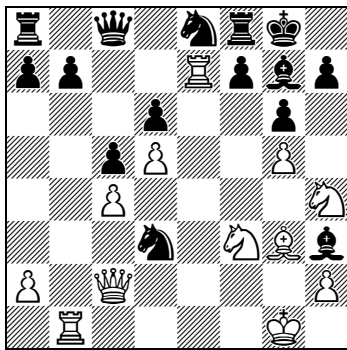
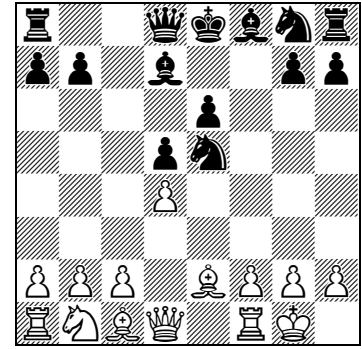
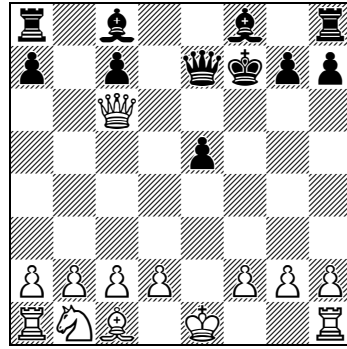
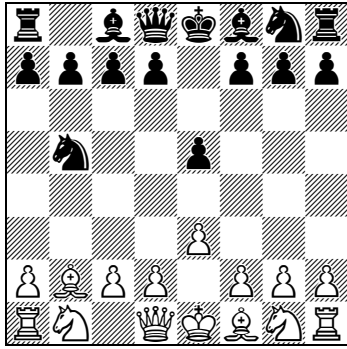


# Sla een ongedekt stuk 1C1

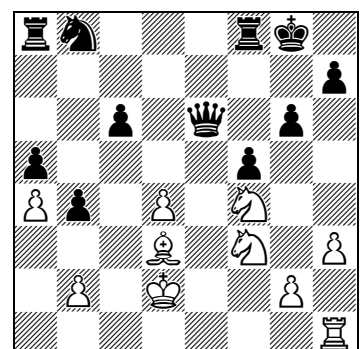
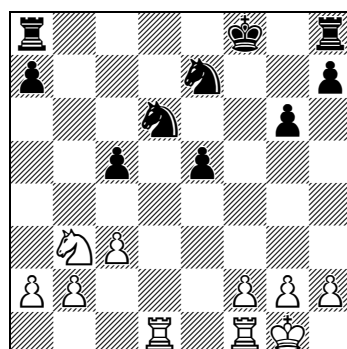
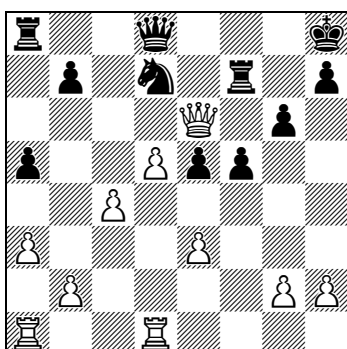
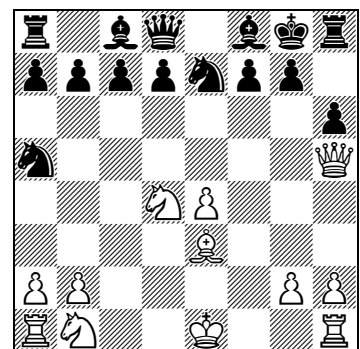
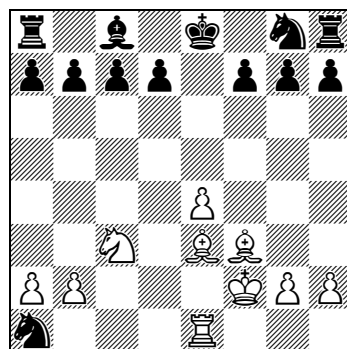
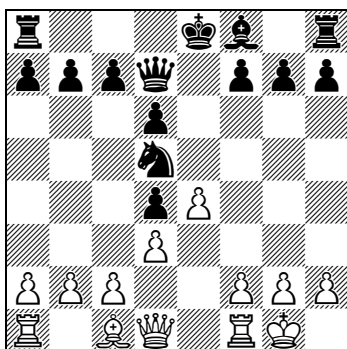
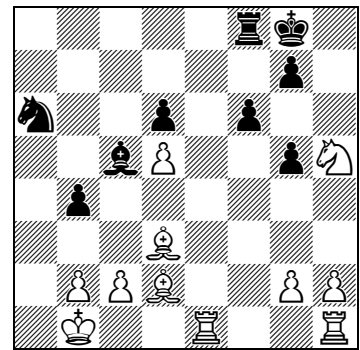
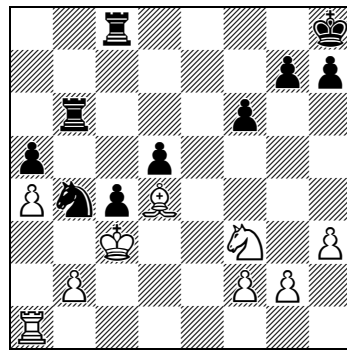
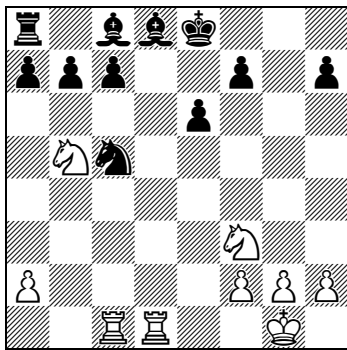
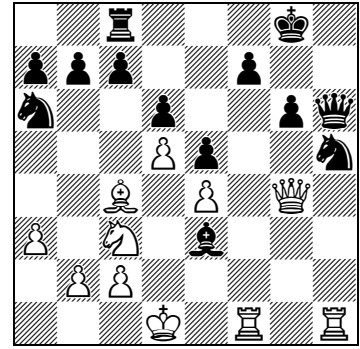
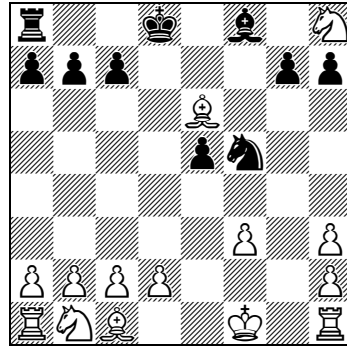
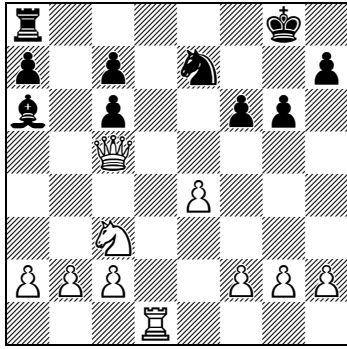




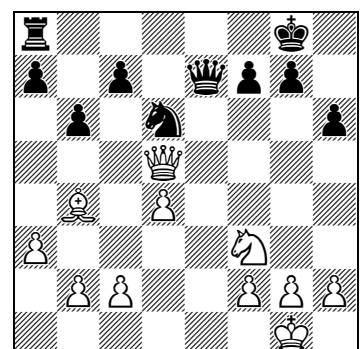
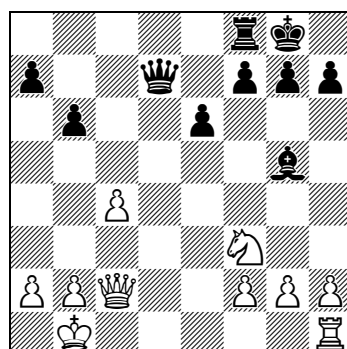
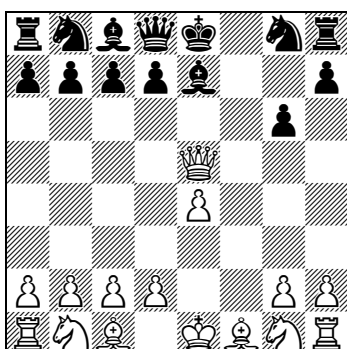
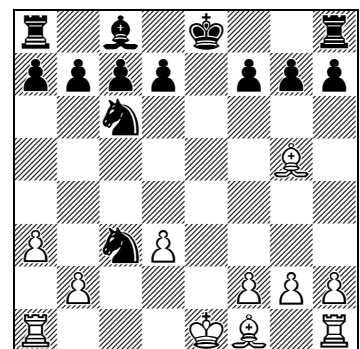
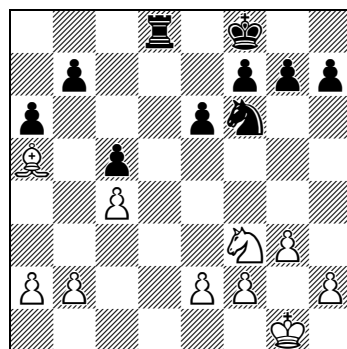
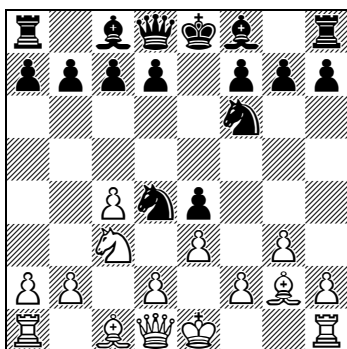
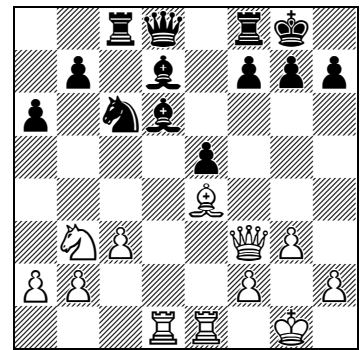
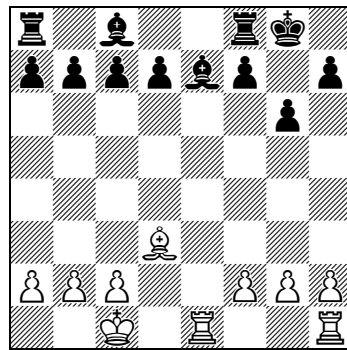
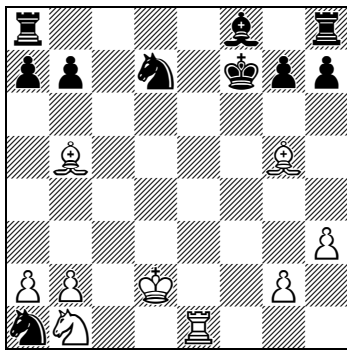
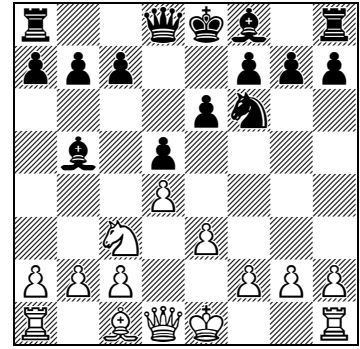
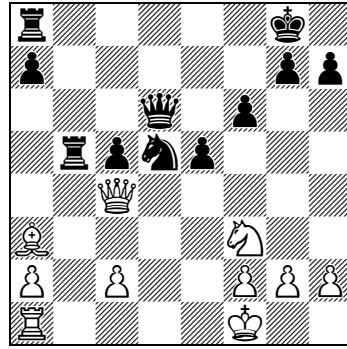
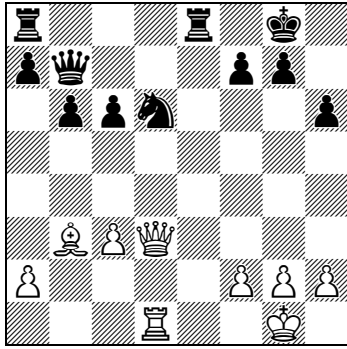
## Sla een ongedekt stuk 1C2



# Sla een ongedekt stuk 1C3



# Sla een ongedekt stuk 1C4



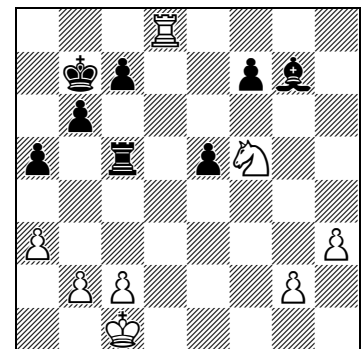
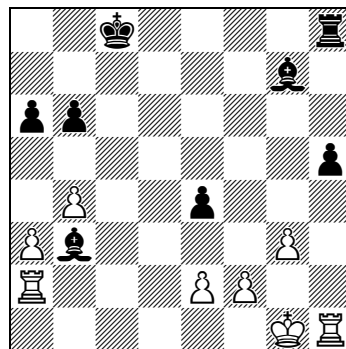
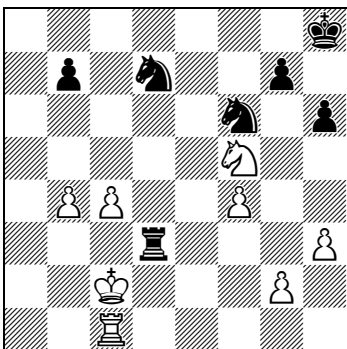
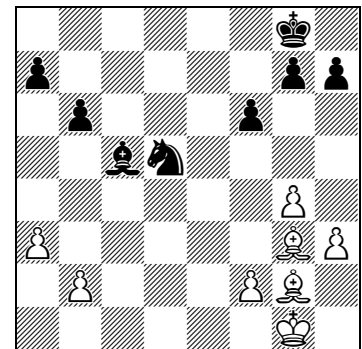
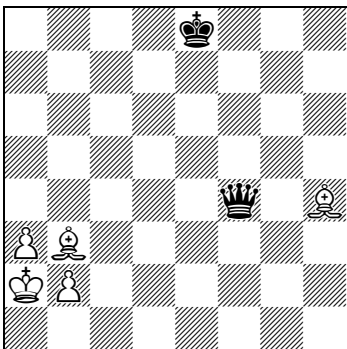
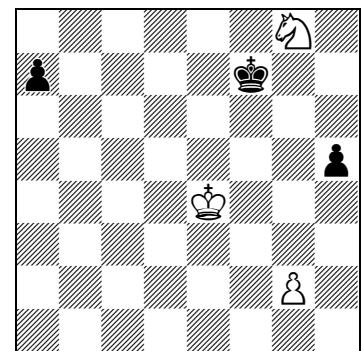
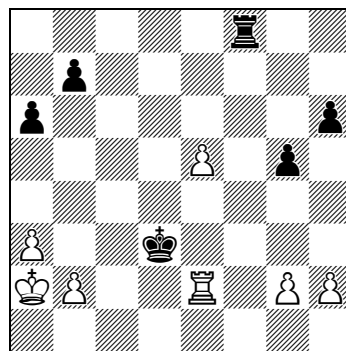
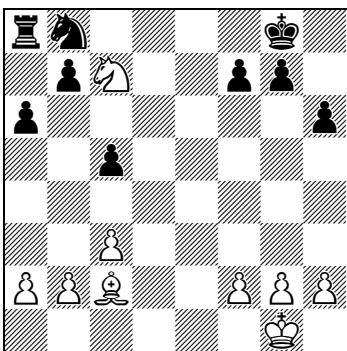
## Verdedigen, Weggaan 1A

Een stuk dat staat aangevallen kan op verschillende manieren worden gered (probeer zelf eens een paar manieren te bedenken)

Je kunt zo'n stuk redden door:

- Het stuk weg te halen (, weggaan)
- Het stuk te dekken (zorgen dat we terug kunnen slaan als de tegenstander ons stuk slaat)
- Slaan (als we de aanvaller er af slaan, staat ons stuk niet meer aangevallen)
- Iets tussen de aanvaller en het aangevallen stuk te zetten (tussenplaatsen)

In deze les gaan we steeds zoeken naar de eerste vorm. Zoek steeds het stuk dat aangevallen staat en zoek een veilig veld om heen te gaan.



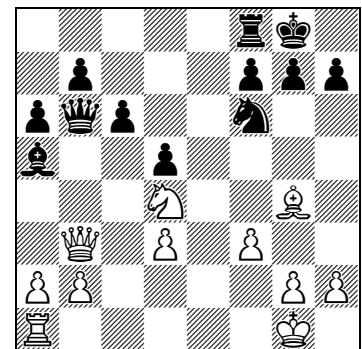
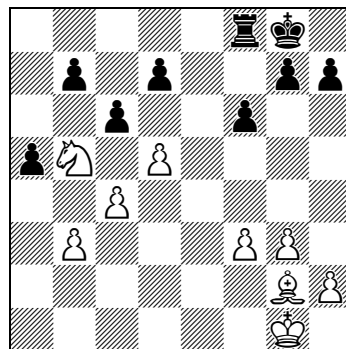
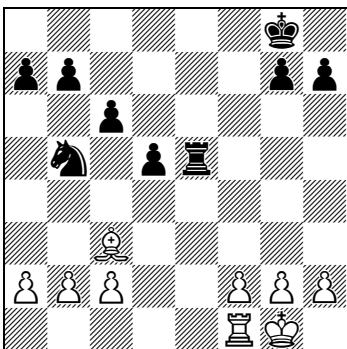
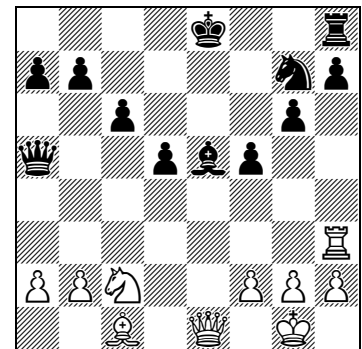
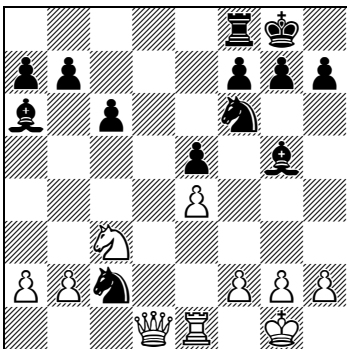
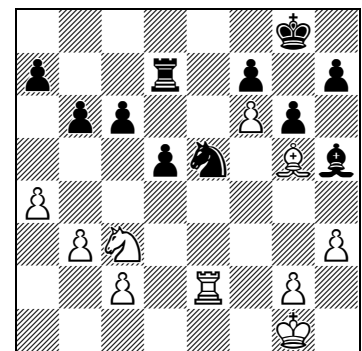
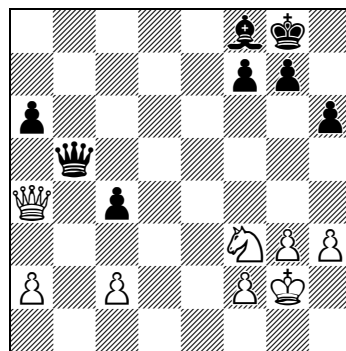
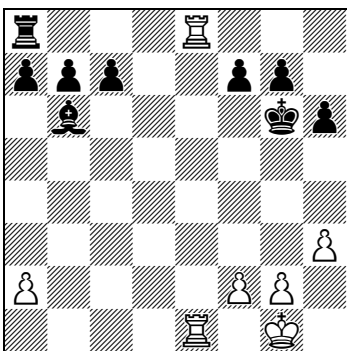
## Verdedigen, Slaan 1A

Een stuk dat staat aangevallen kan op verschillende manieren worden gered (probeer zelf eens een paar manieren te bedenken).

Je kan zo'n stuk redden door:

- Het stuk weg te halen (, weggaan)
- Het stuk te dekken (zorgen dat we terug kunnen slaan als de tegenstander ons stuk slaat)
- Slaan (als we de aanvaller er af slaan, staat ons stuk niet meer aangevallen)
- Iets tussen de aanvaller en het aangevallen stuk te zetten (tussenplaatsen)

In deze les gaan we steeds zoeken naar de derde vorm. Zoek steeds welk stuk er aangevallen staat en probeer dan de aanvaller te slaan.



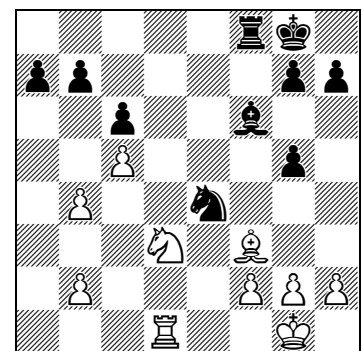
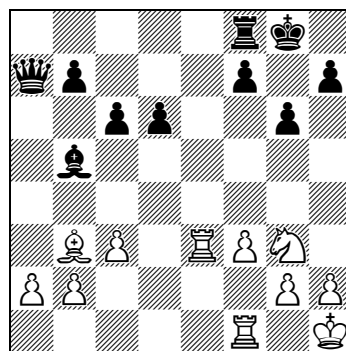
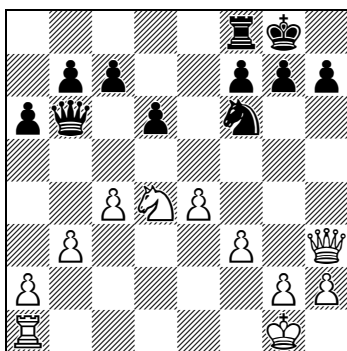
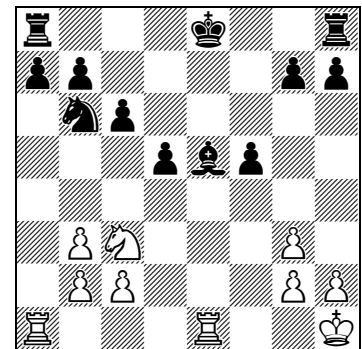
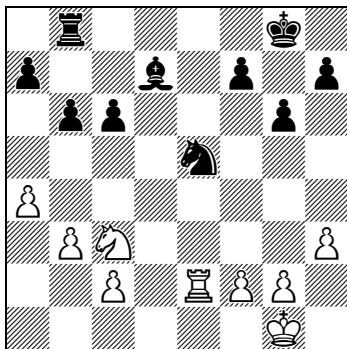
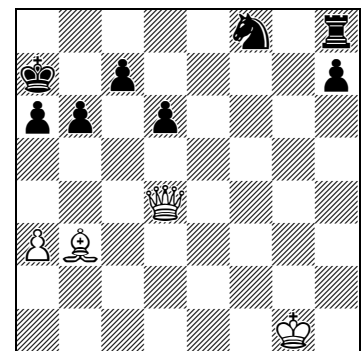
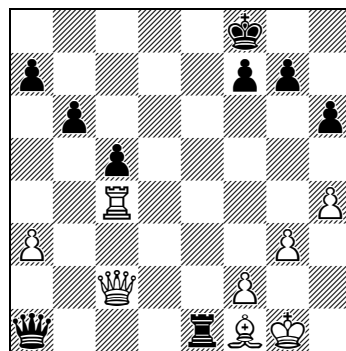
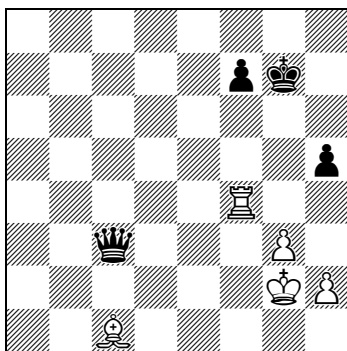
## Verdedigen, Dekken 1A

Een stuk dat staat aangevallen kan op verschillende manieren worden gered (probeer zelf eens een paar manieren te bedenken)

Je kunt zo'n stuk redden door:

- Het stuk weg te halen (weggaan)
- Het stuk te dekken (zorgen dat we terug kunnen slaan als de tegenstander ons stuk slaat)
- Slaan (als we de aanvaller er af slaan, staat ons stuk niet meer aangevallen)
- Iets tussen de aanvaller en het aangevallen stuk te zetten (tussenplaatsen)

In deze les gaan we steeds zoeken naar de tweede vorm. Zoek steeds naar het stuk dat aangevallen staat en zorg dat er een ander stuk komt 'helpen', zodat je terug kunt slaan als je tegenstander toch jouw stuk er af gaat slaan. We gaan het aangevallen stuk dus steeds dekken!



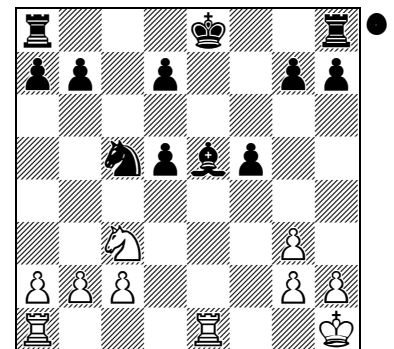
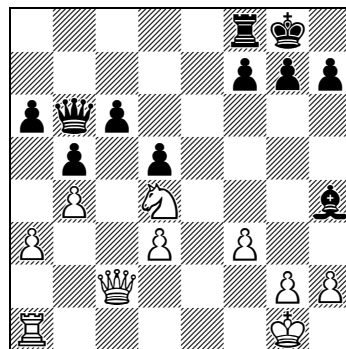
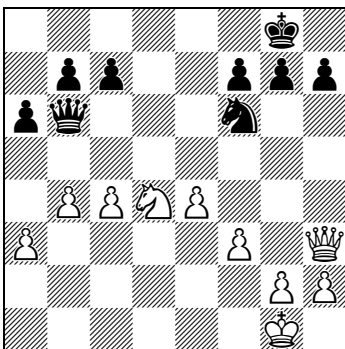
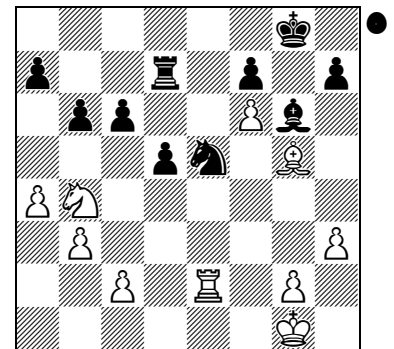
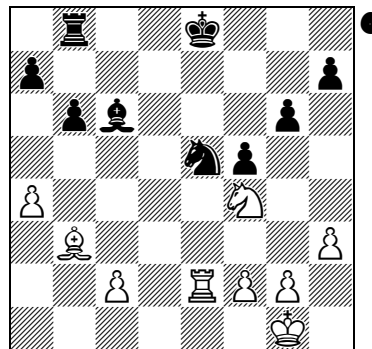
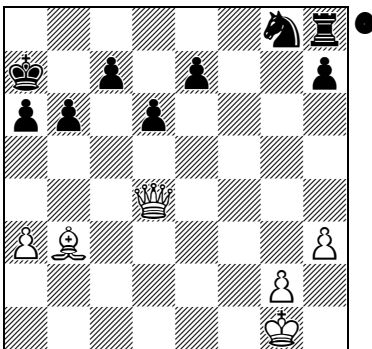
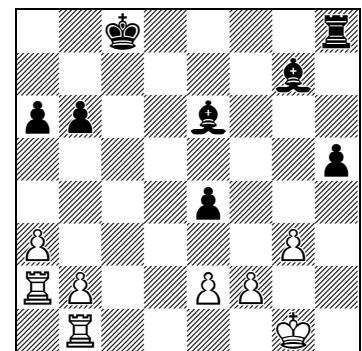
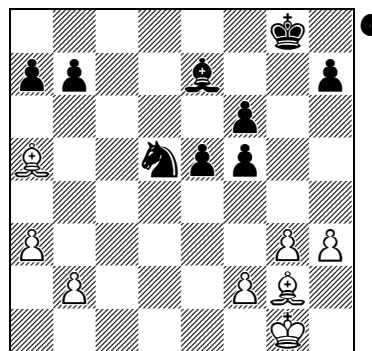
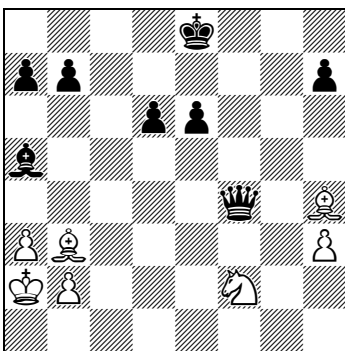
## Verdedigen, Tussenplaatsen 1A

Een stuk dat staat aangevallen kan op verschillende manieren worden gered (probeer zelf eens een paar manieren te bedenken)

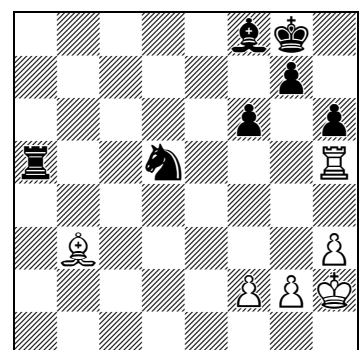
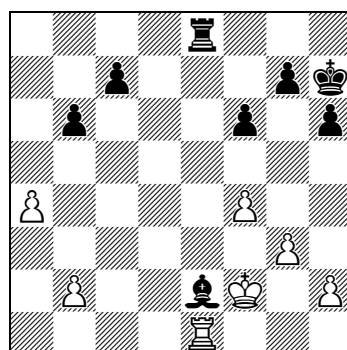
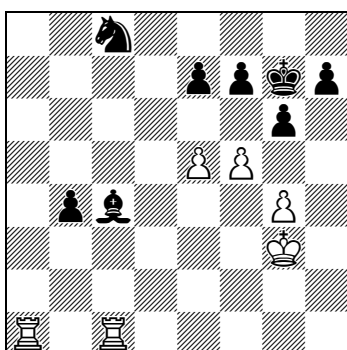
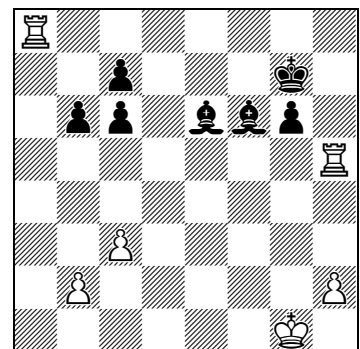
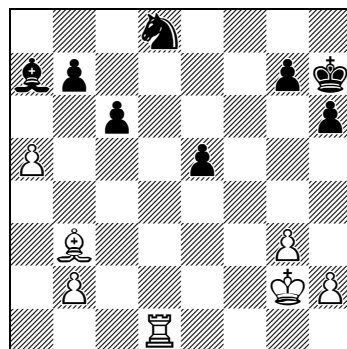
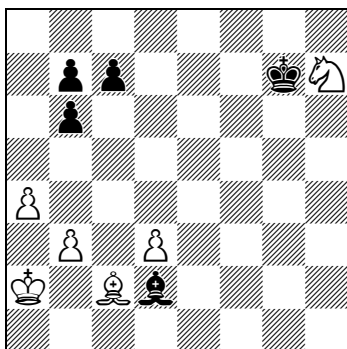
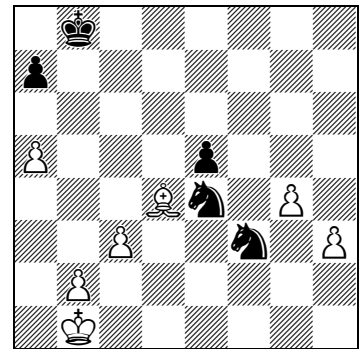
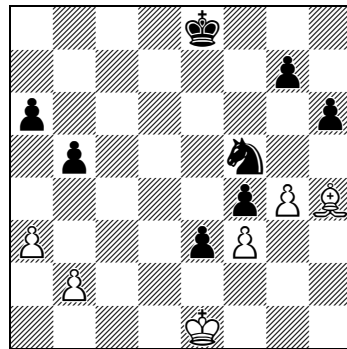
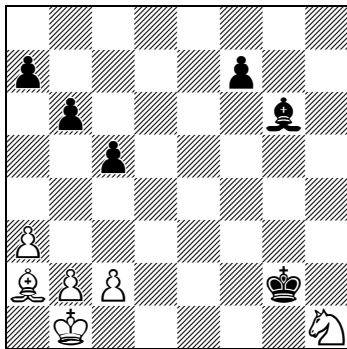
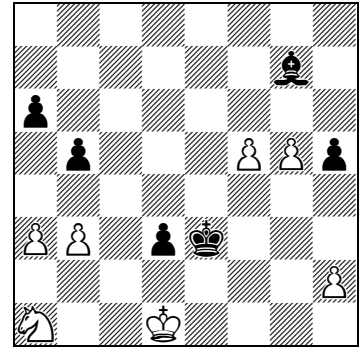
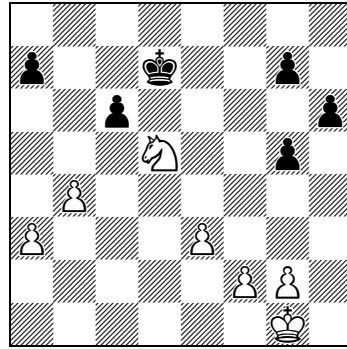
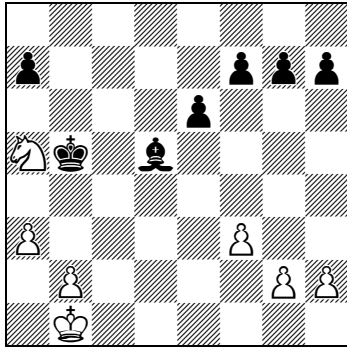
Je kunt zo'n stuk redden door:

- Het stuk weg te halen (weggaan)
- Het stuk te dekken (zorgen dat we terug kunnen slaan als de tegenstander ons stuk slaat)
- Slaan (als we de aanvaller er af slaan, staat ons stuk niet meer aangevallen)
- Iets tussen de aanvaller en het aangevallen stuk te zetten (tussenplaatsen)

In deze les gaan we steeds zoeken naar de laatste vorm. Zoek steeds naar het stuk dat aangevallen staat en zorg dat er een ander stuk komt 'helpen' door het tussen de aanvaller en jouw aangevallen stuk te plaatsen.

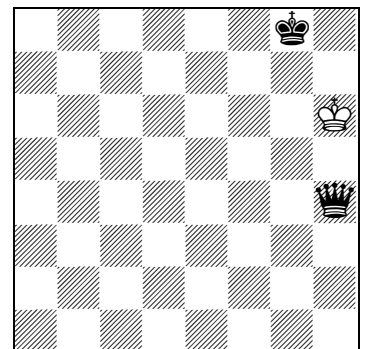
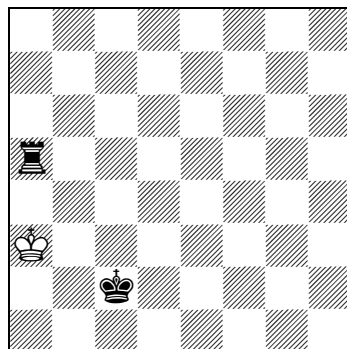
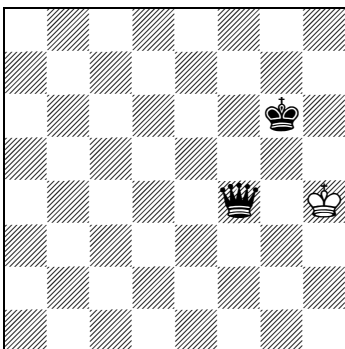
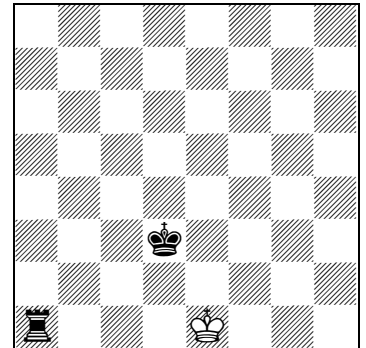
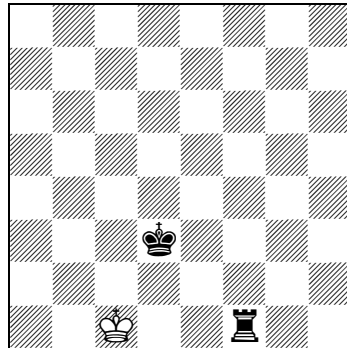
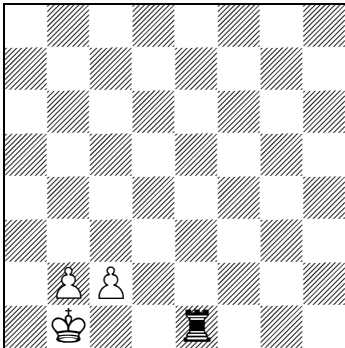
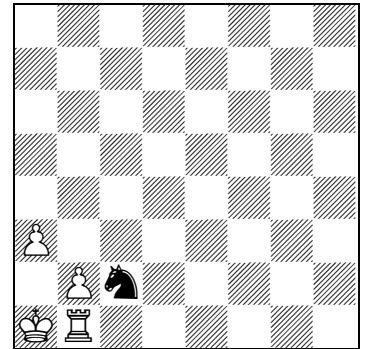
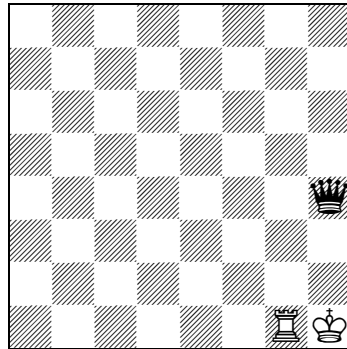
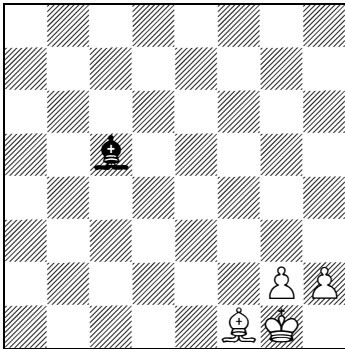
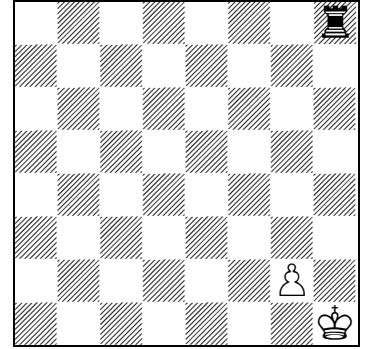
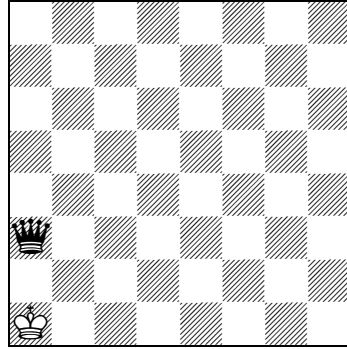
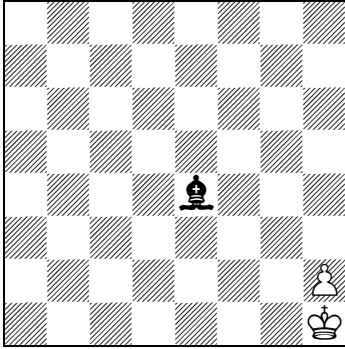


# Verdedigen: slaan, weggaan, dekken of tussenplaatsen 1A

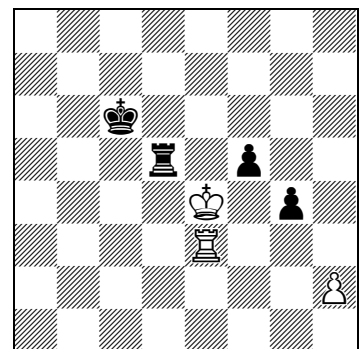
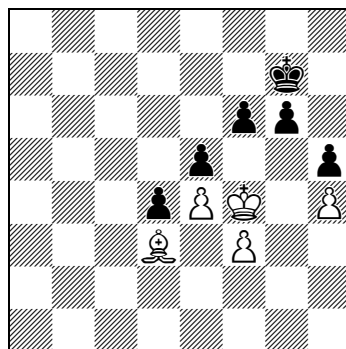
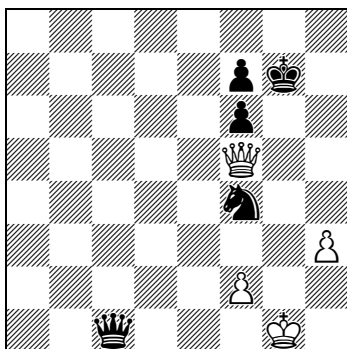
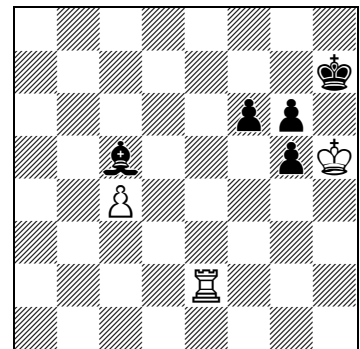
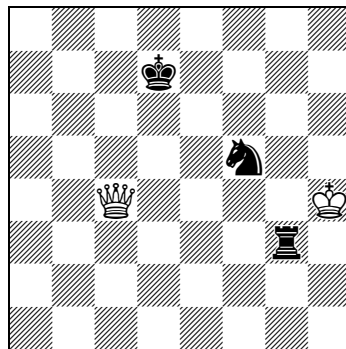
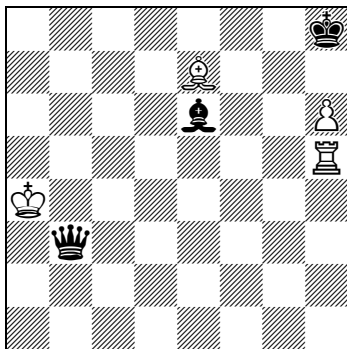
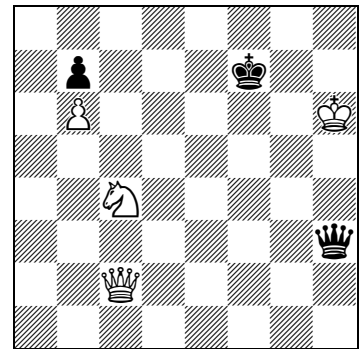
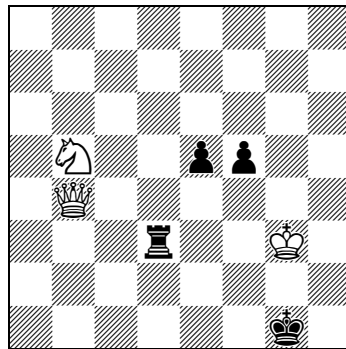
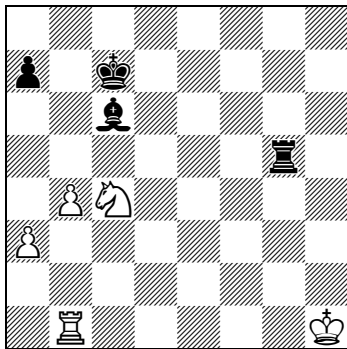
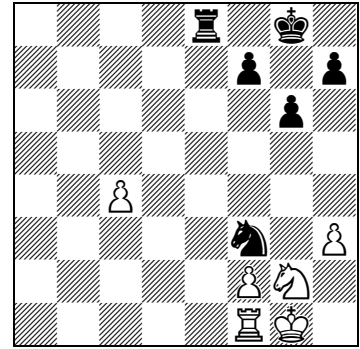
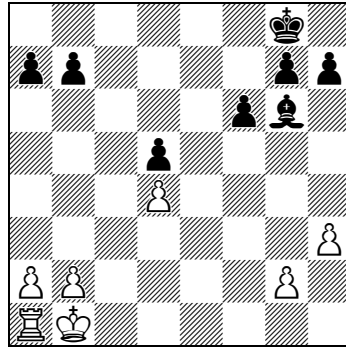
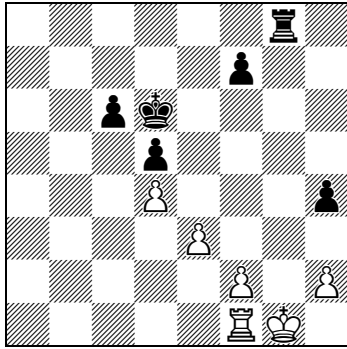




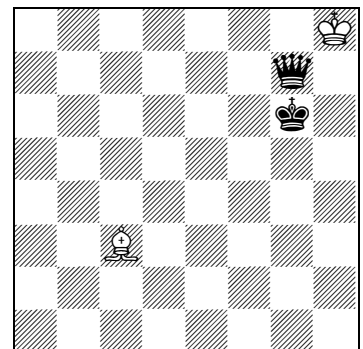
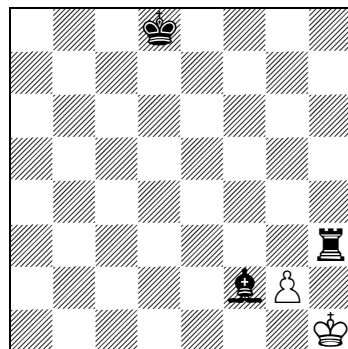
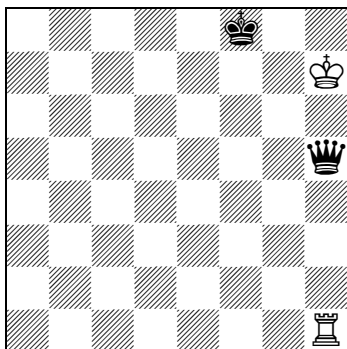
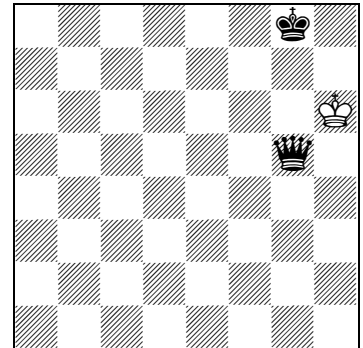
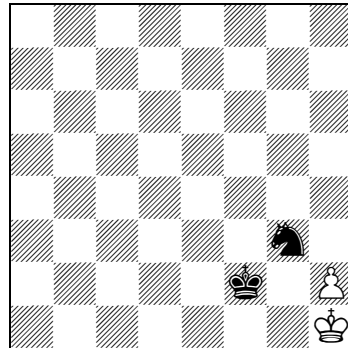
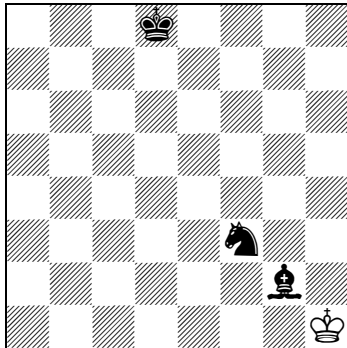
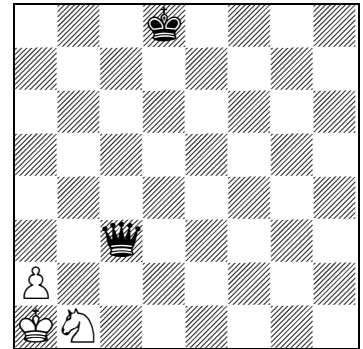
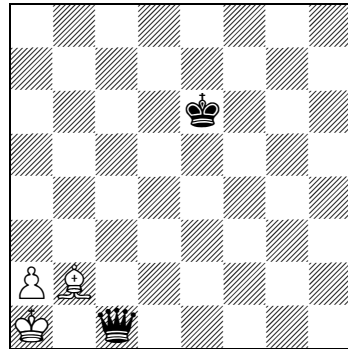
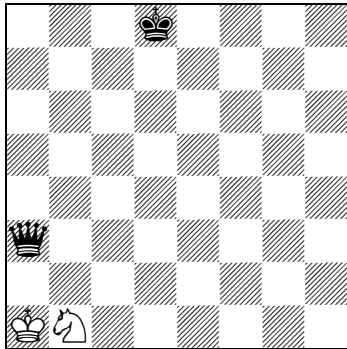
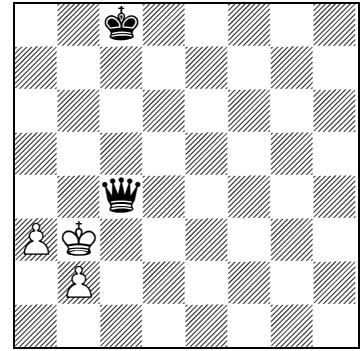
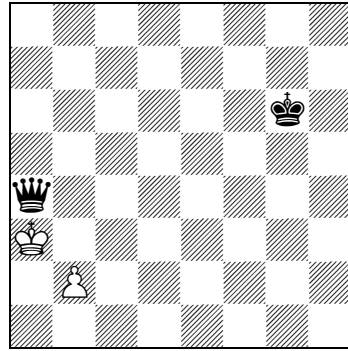
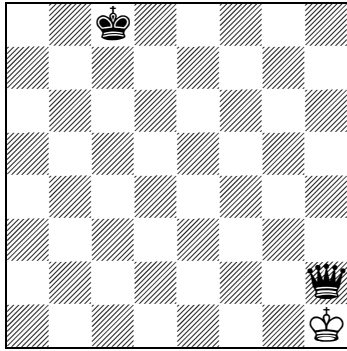
# Schaak opheffen, weggaan 0A



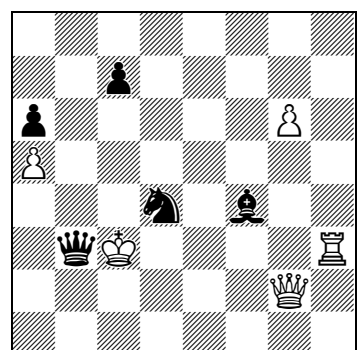
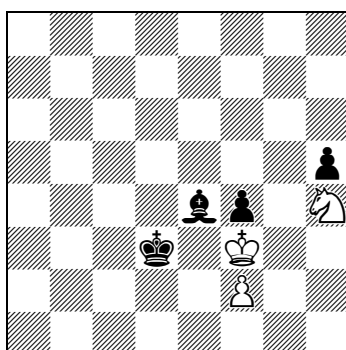
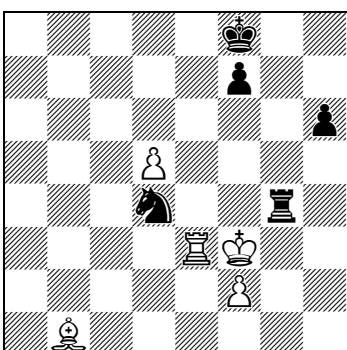
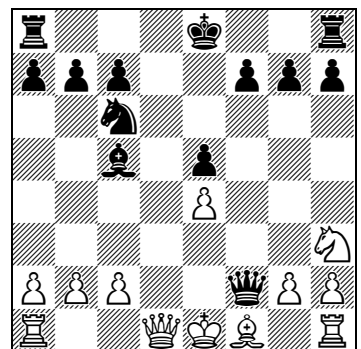
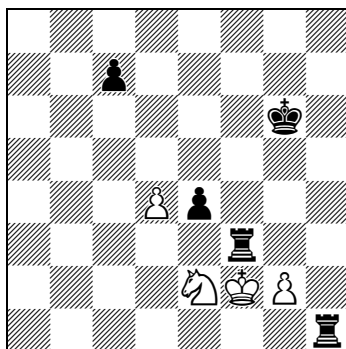
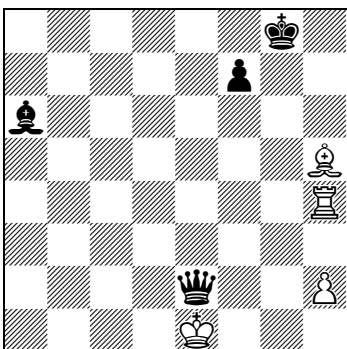
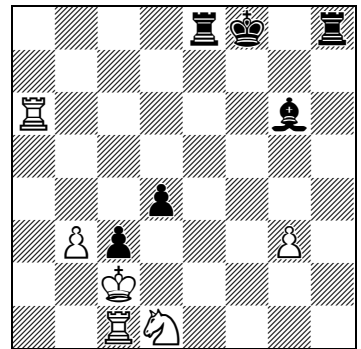
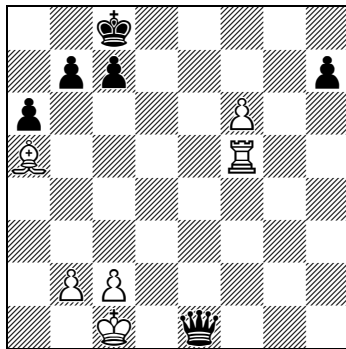
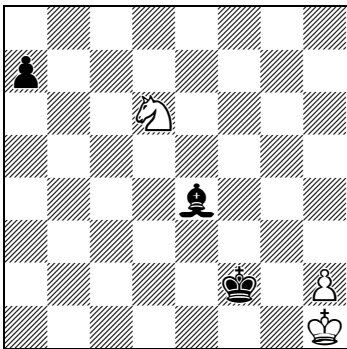
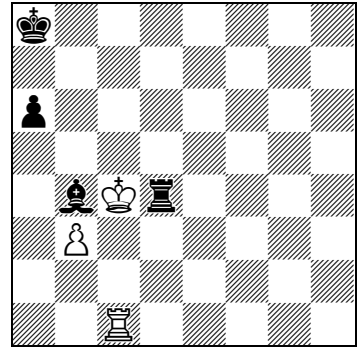
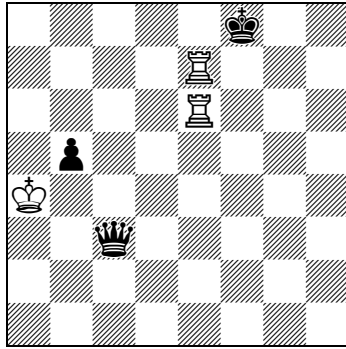
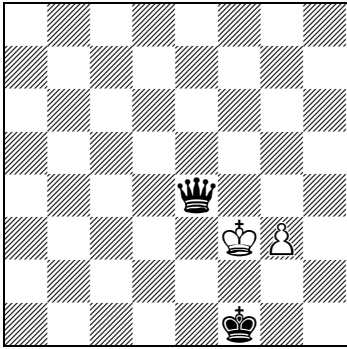
# Schaak opheffen, weggaan 1A



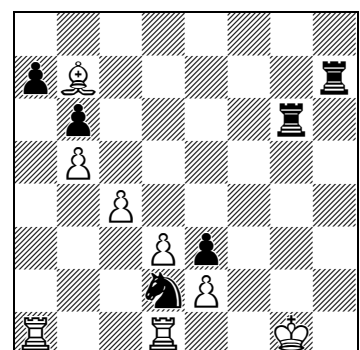
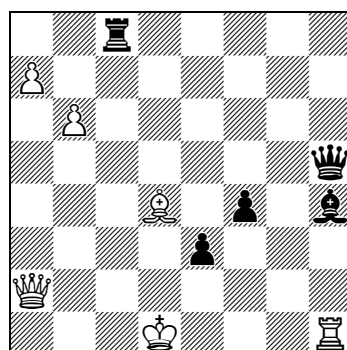
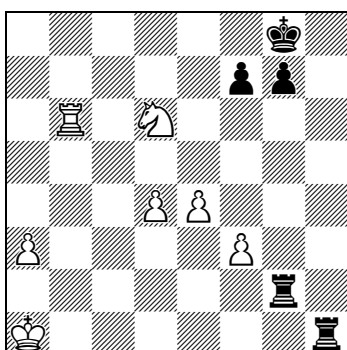
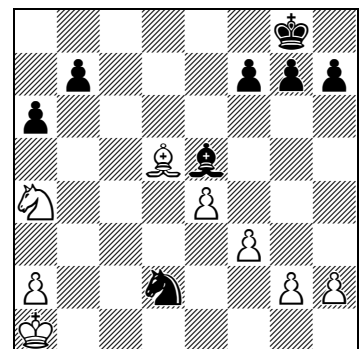
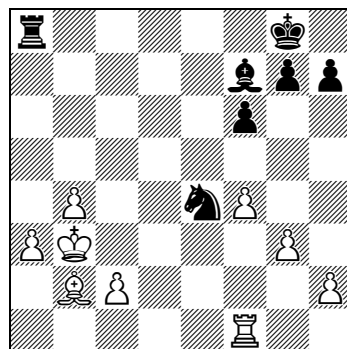
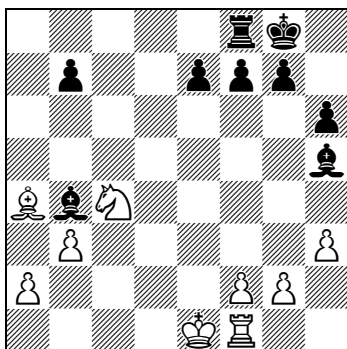
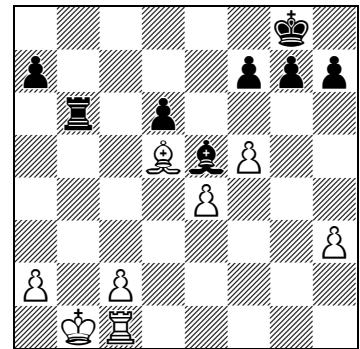
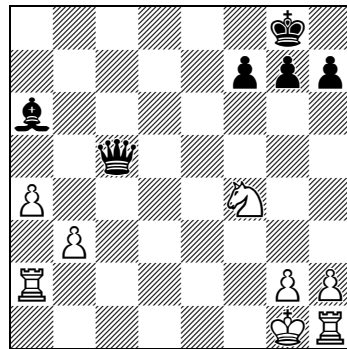
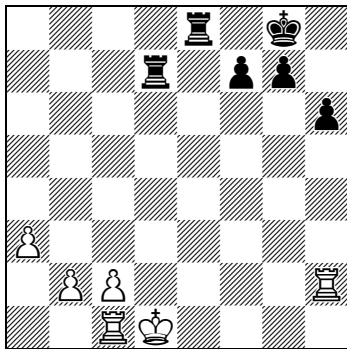
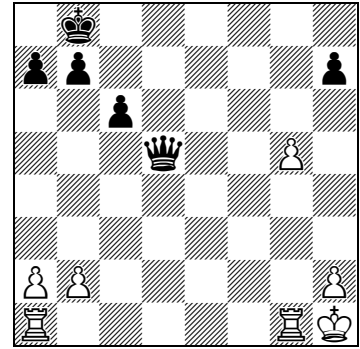
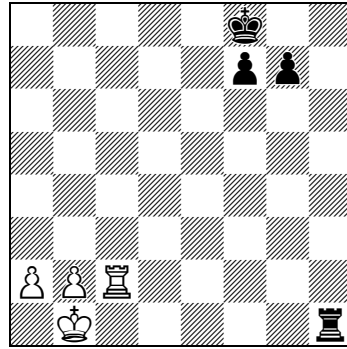
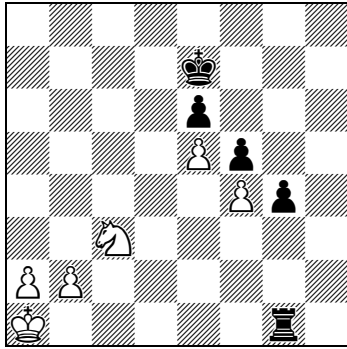
# Schaak opheffen, slaan 0A



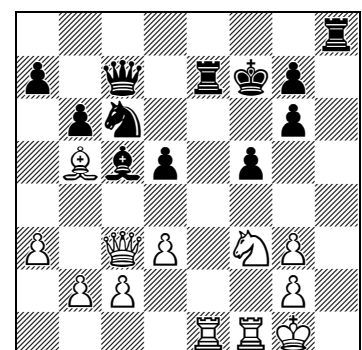
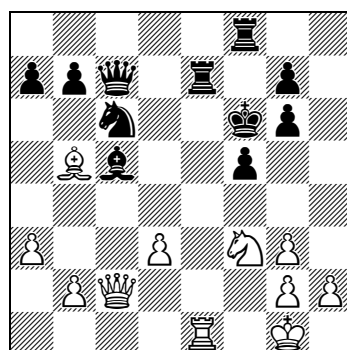
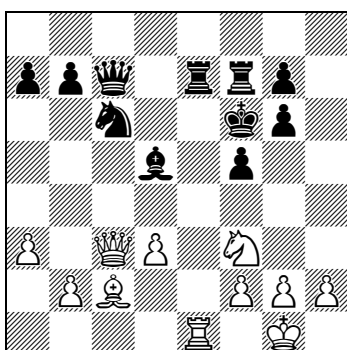
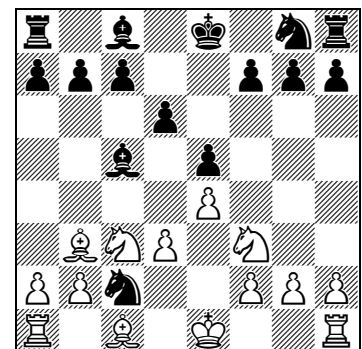
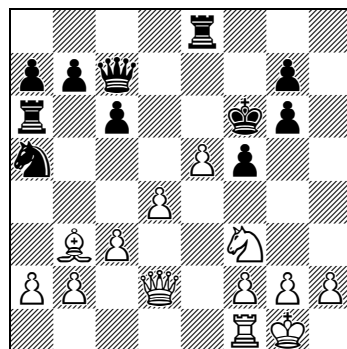
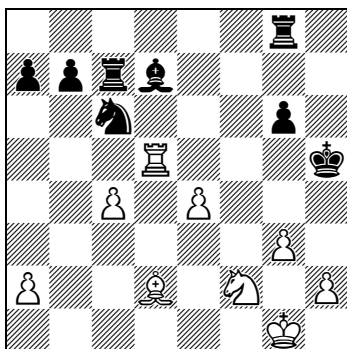
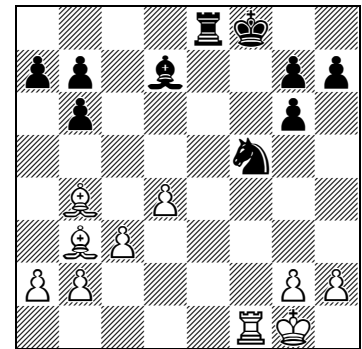
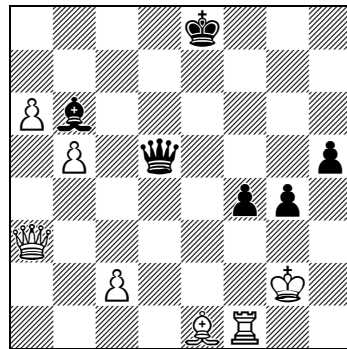
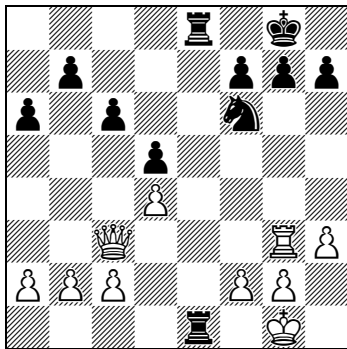
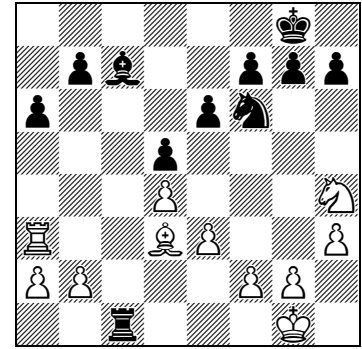
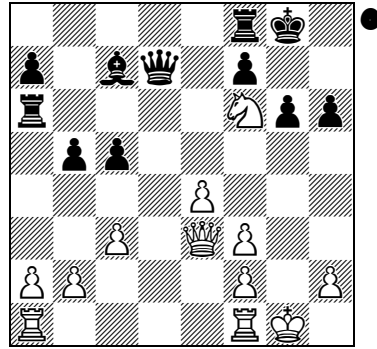
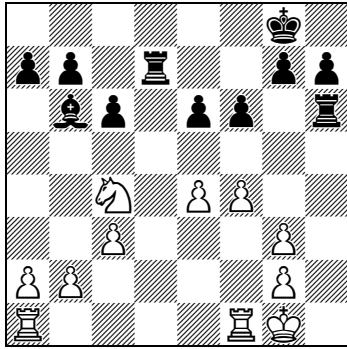
# Schaak opheffen, slaan 1A



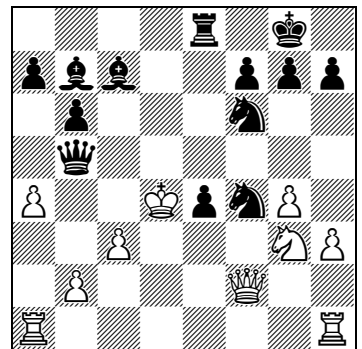
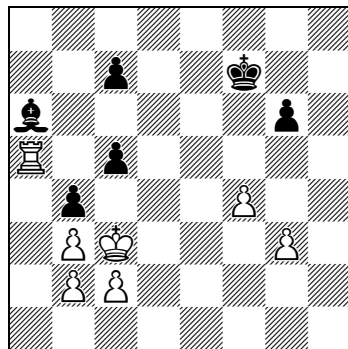
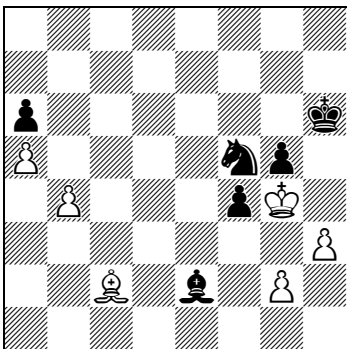
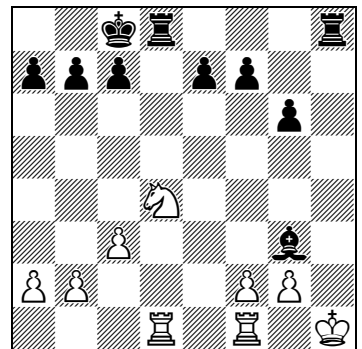
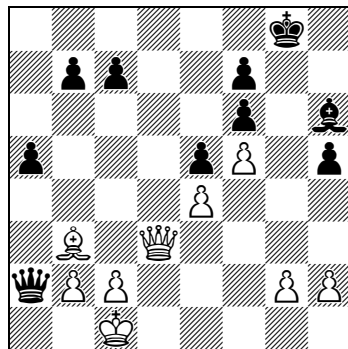
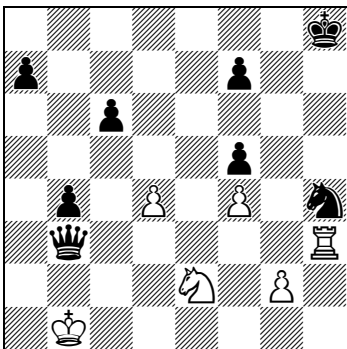
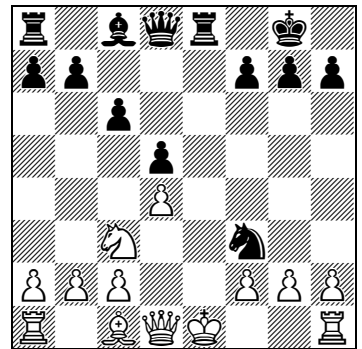
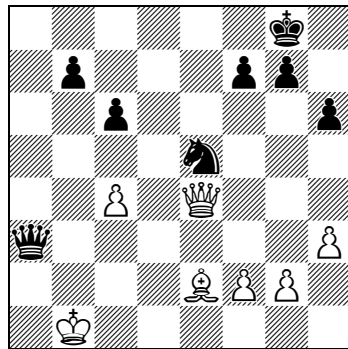
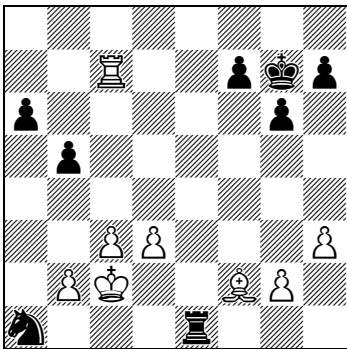
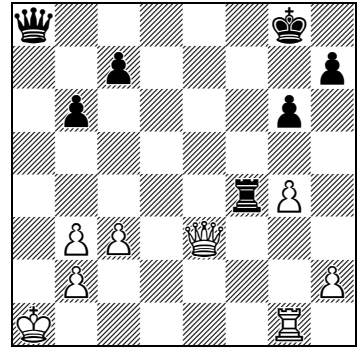
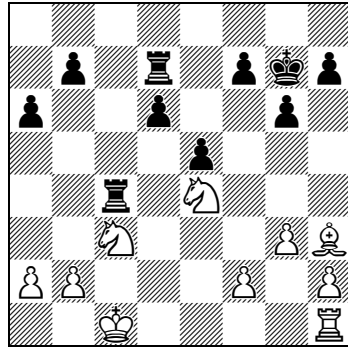
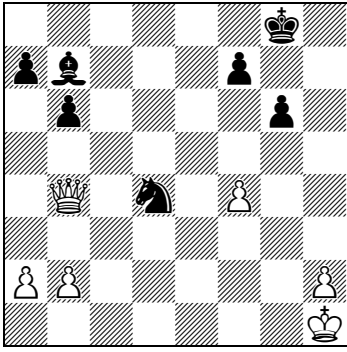
# Schaak opheffen, tussenplaatsen 1A



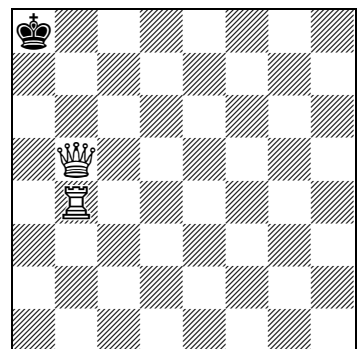
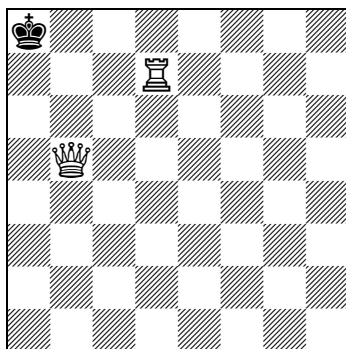
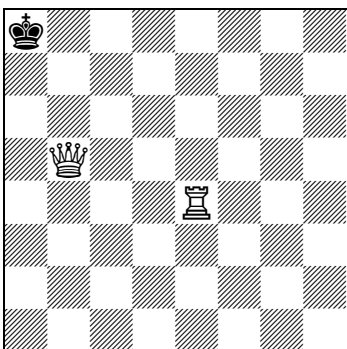
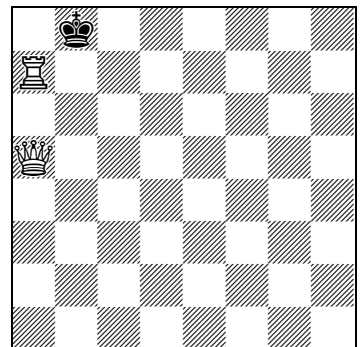
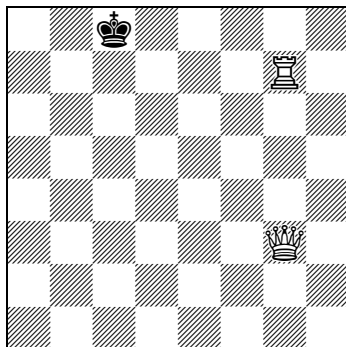
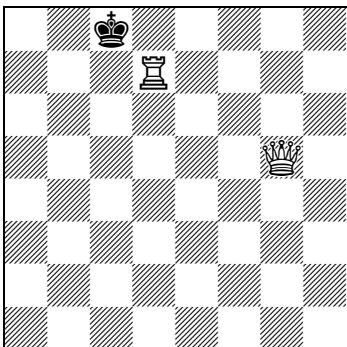
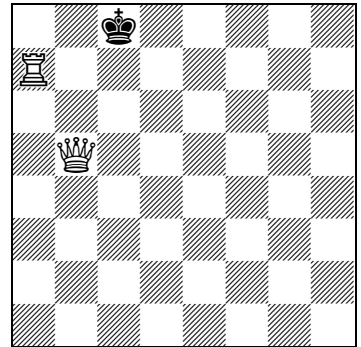
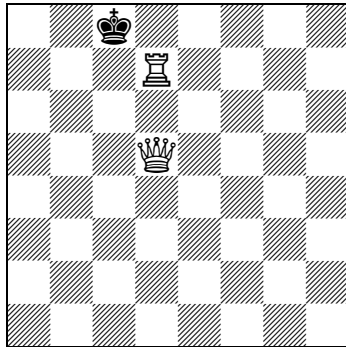
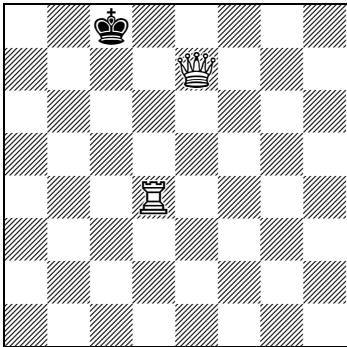
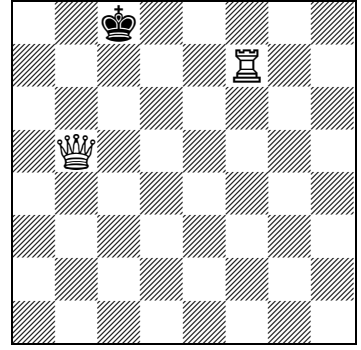
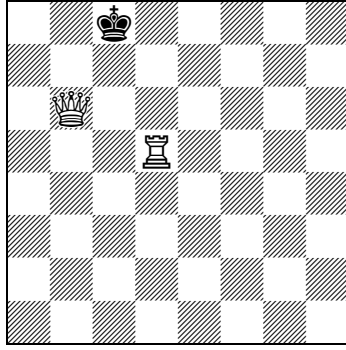
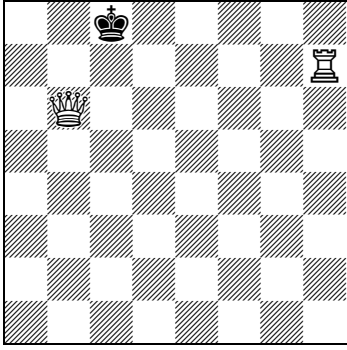
# Schaak opheffen (mix) 1A



# Schaak opheffen of slaan 1A

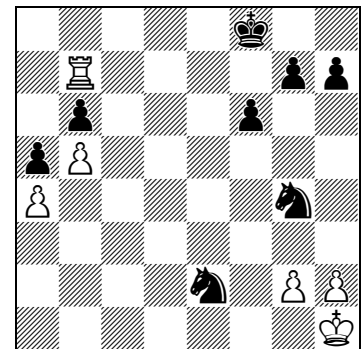
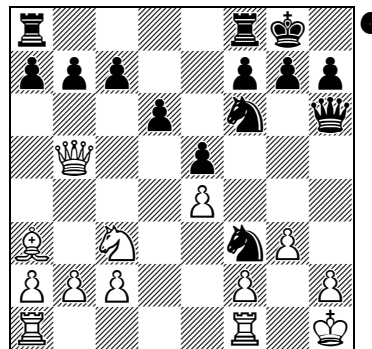
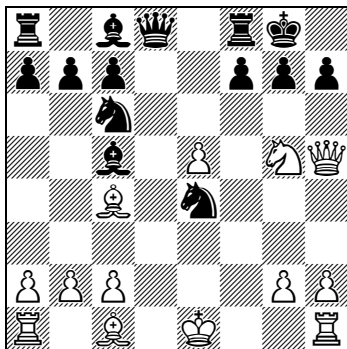
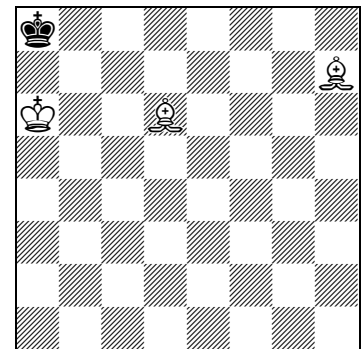
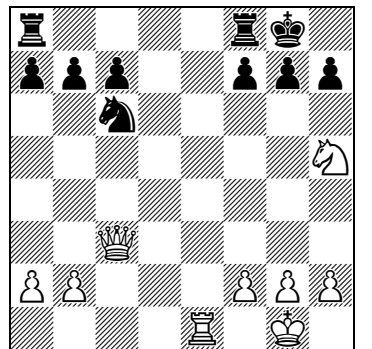
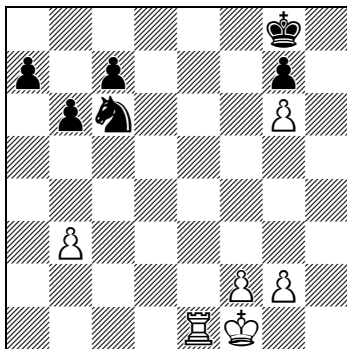
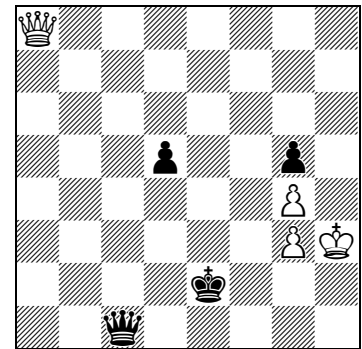
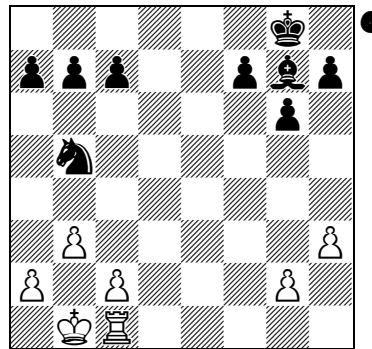
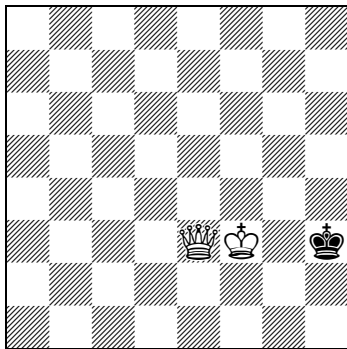
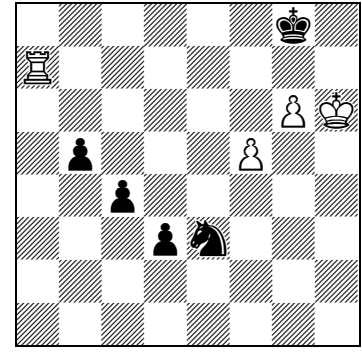
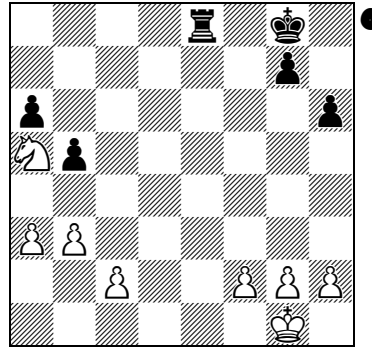
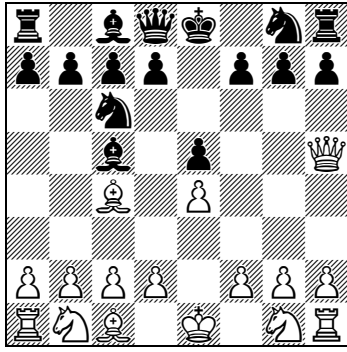


# Mat in één, 1A

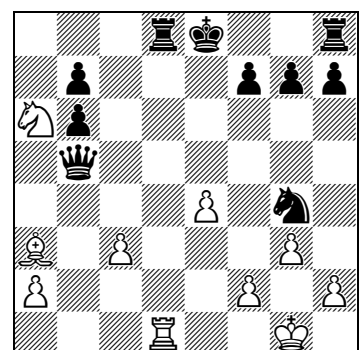
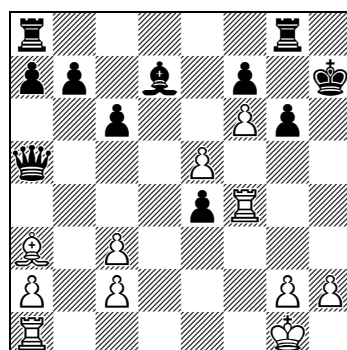
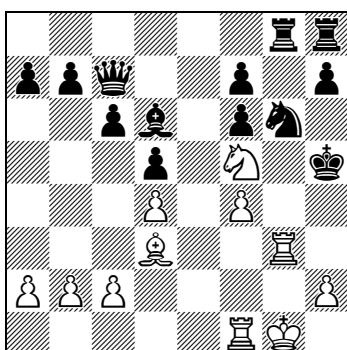
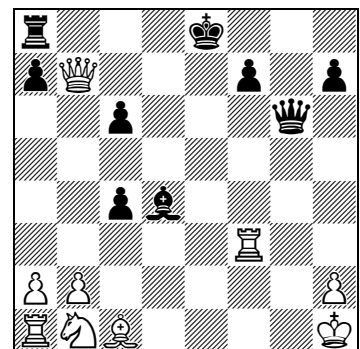
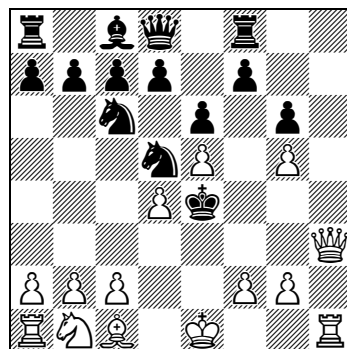
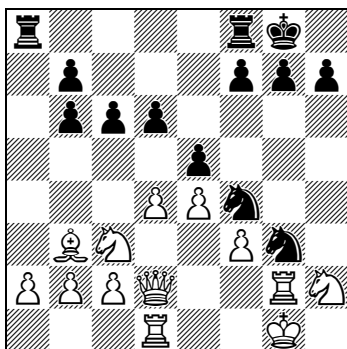
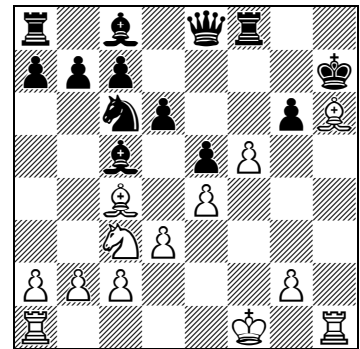
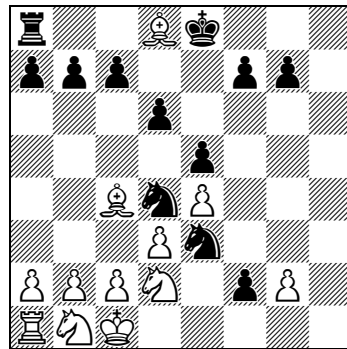
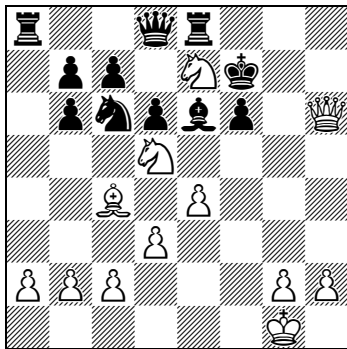
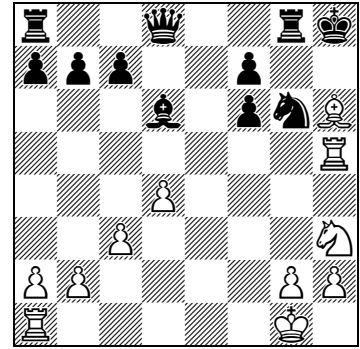
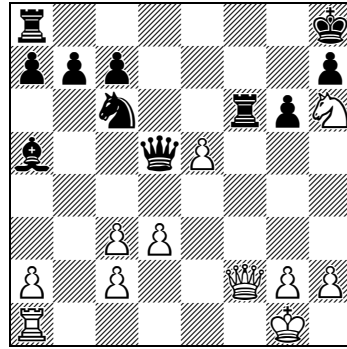
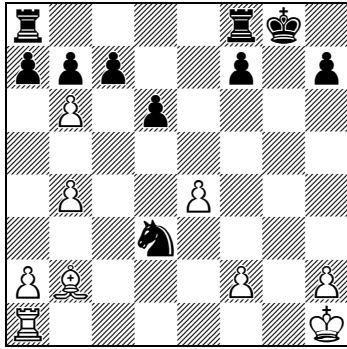




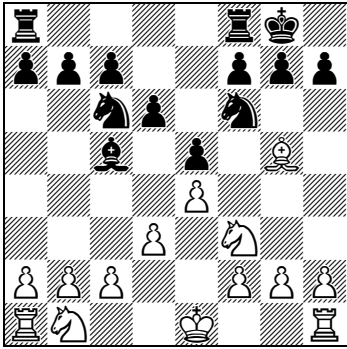
# Mat in één: 1B



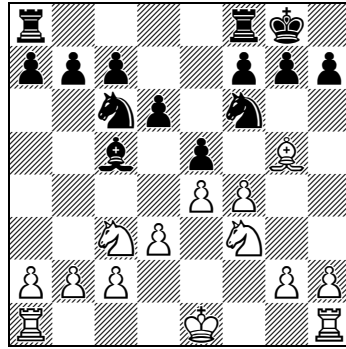
# Mat in één 1K



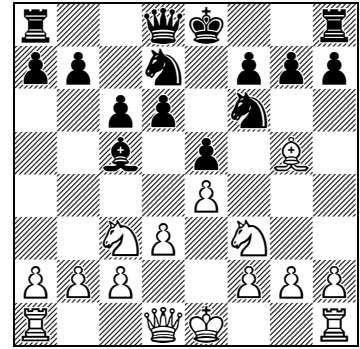
# Rokeren 1A



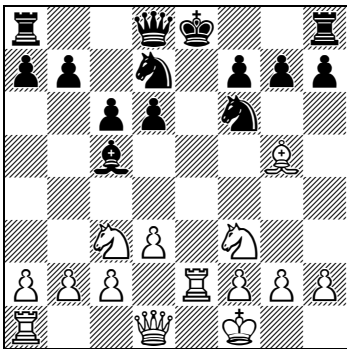
Mag wit kort rokeren? Ja/nee  
Mag wit lang rokeren? Ja/nee



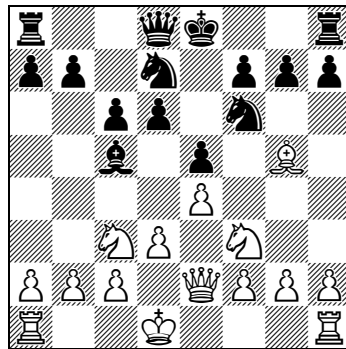
Mag wit kort rokeren? Ja/nee  
Mag wit lang rokeren? Ja/nee



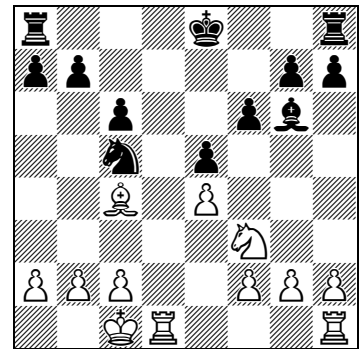
Mag wit kort rokeren? Ja/nee  
Mag zwart kort rokeren? Ja/nee



Mag zwart kort rokeren? Ja/nee  
Mag zwart lang rokeren? Ja/nee



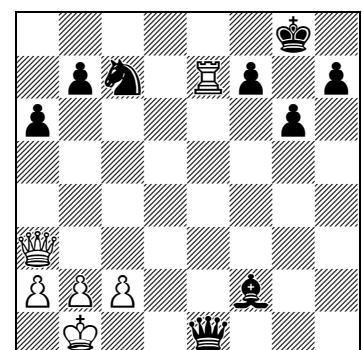
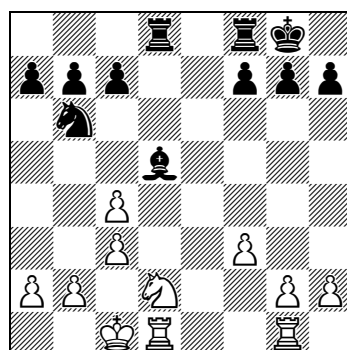
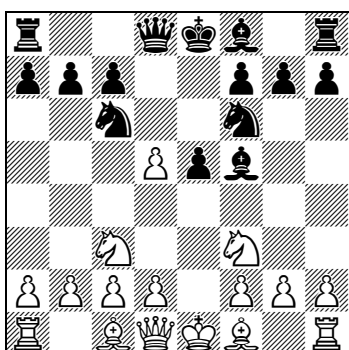
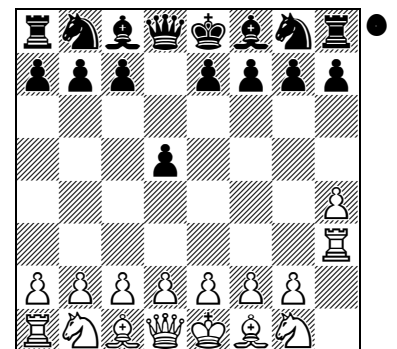
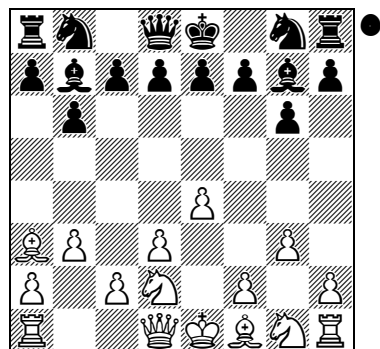
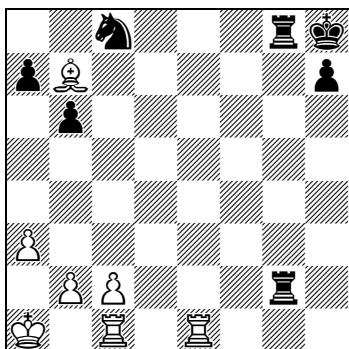
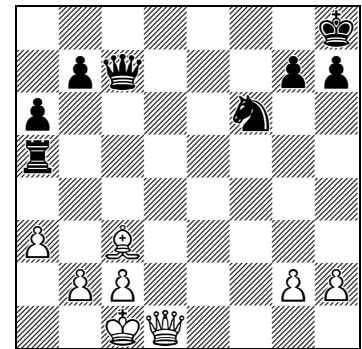
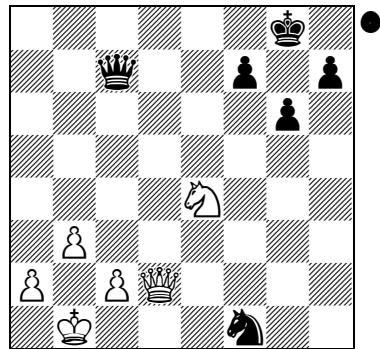
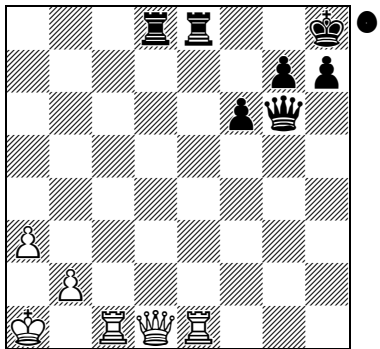
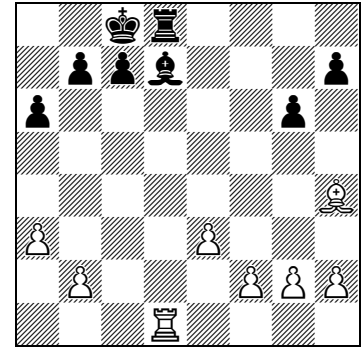
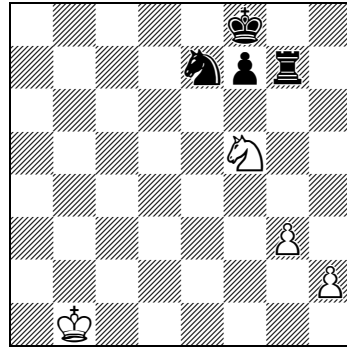
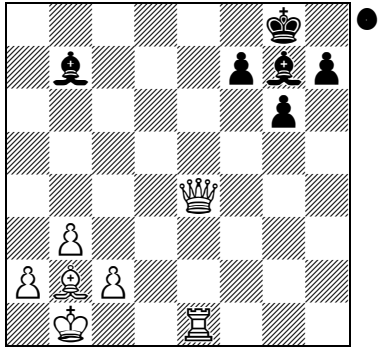
Mag wit kort rokeren? Ja/nee  
Mag zwart kort rokeren? Ja/nee



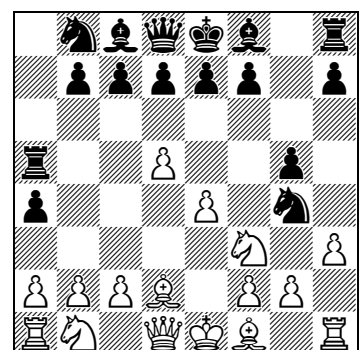
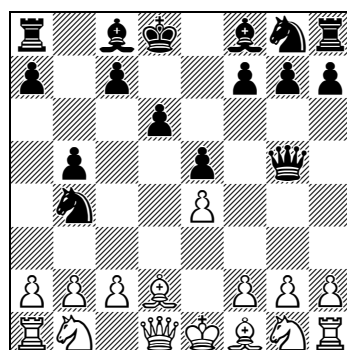
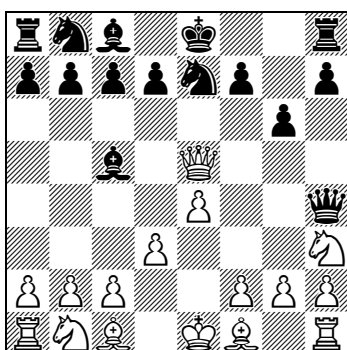
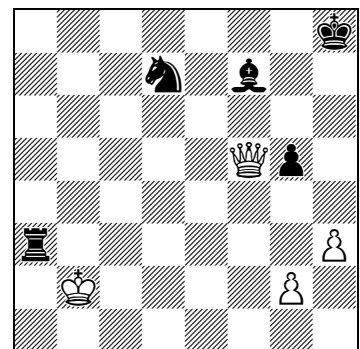
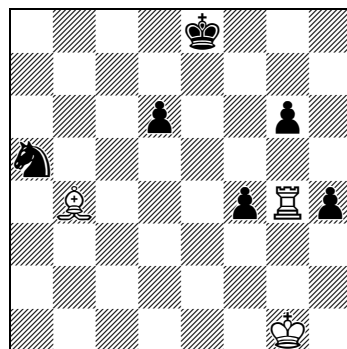
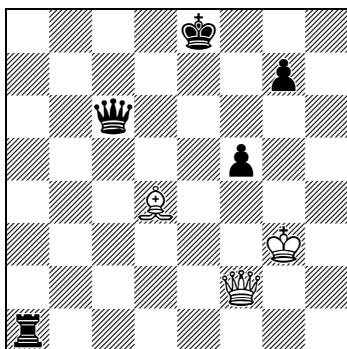
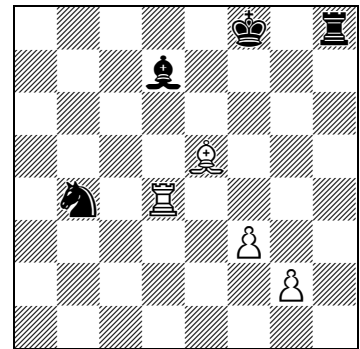
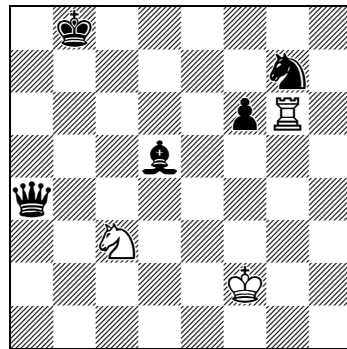
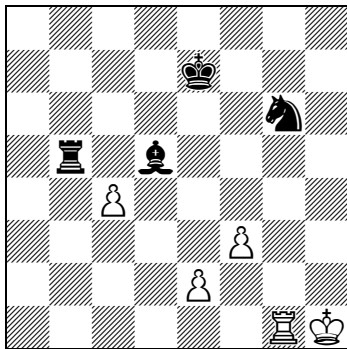
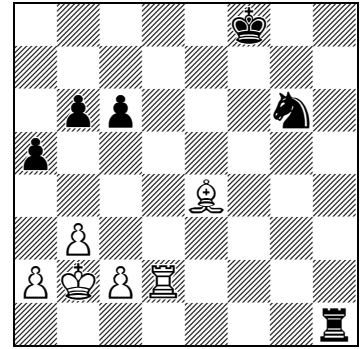
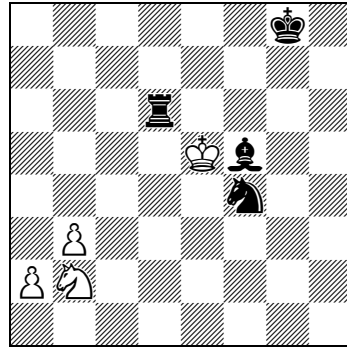
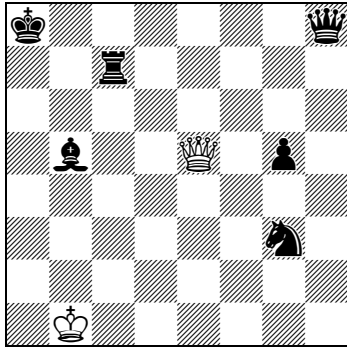
Mag zwart kort rokeren? Ja/nee  
Mag zwart lang rokeren? Ja/nee



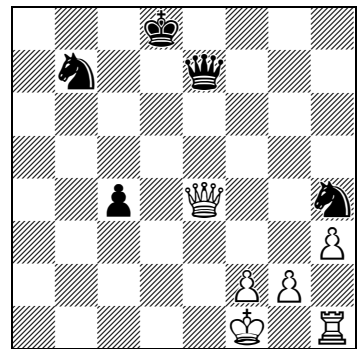
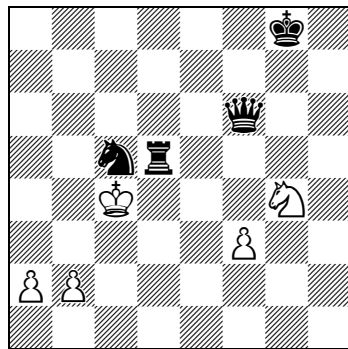
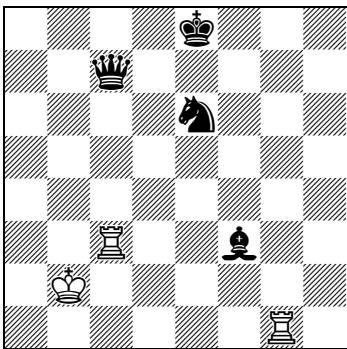
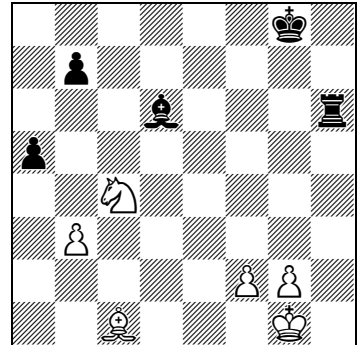
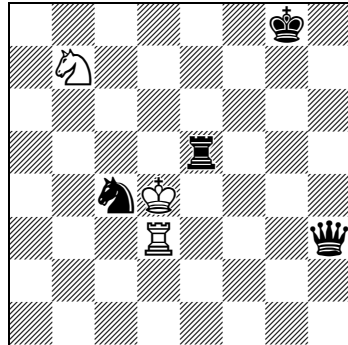
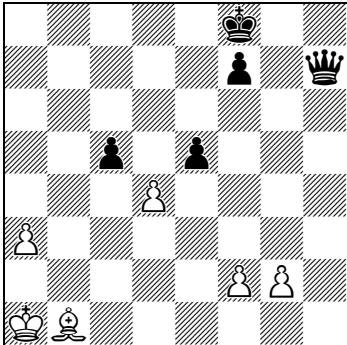
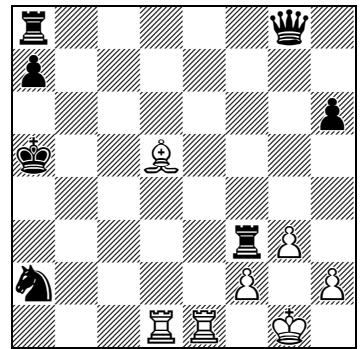
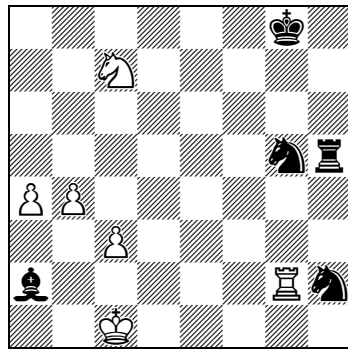
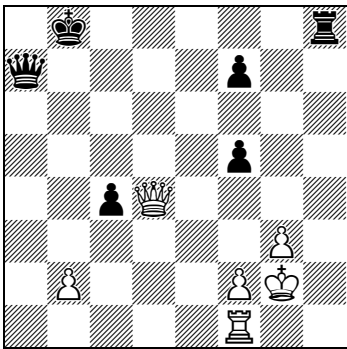
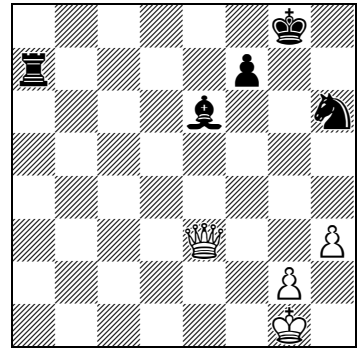
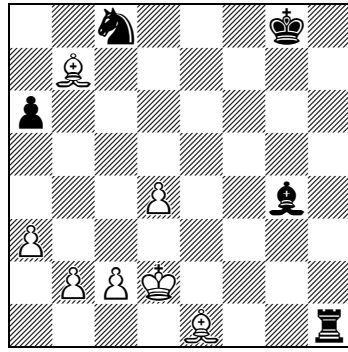
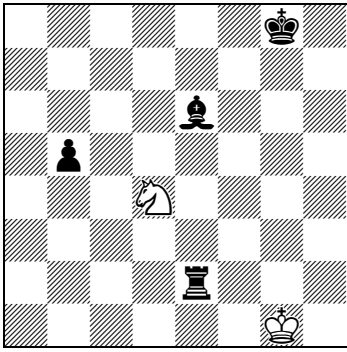
# Voordelige ruil 1A



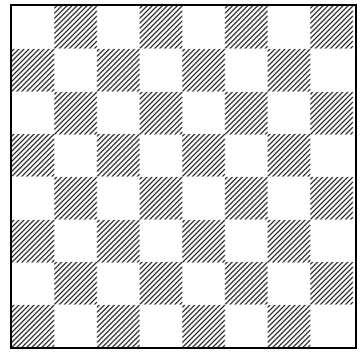
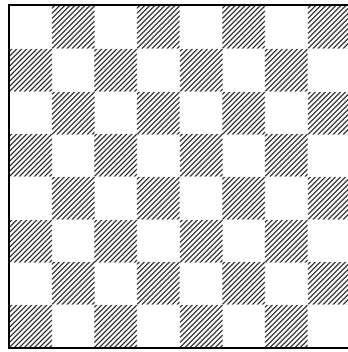
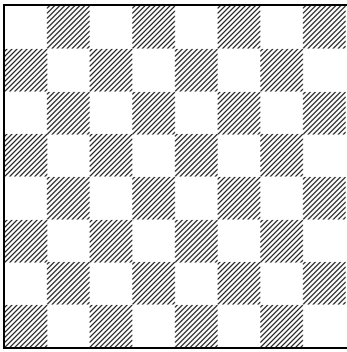
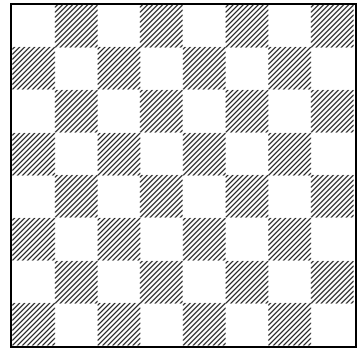
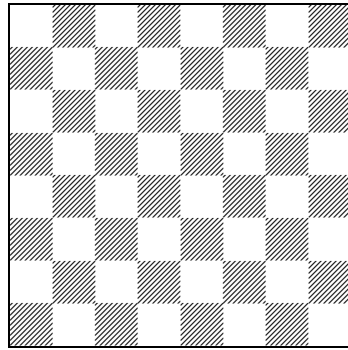
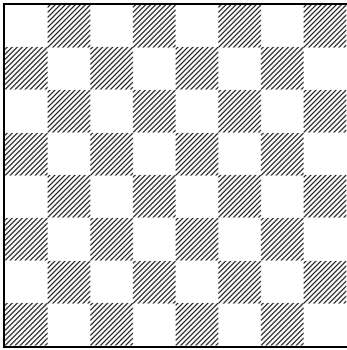
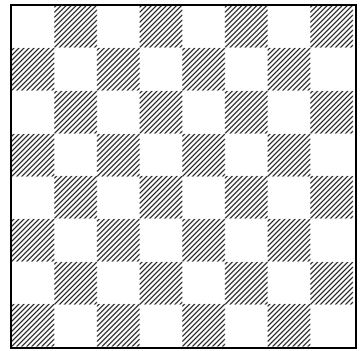
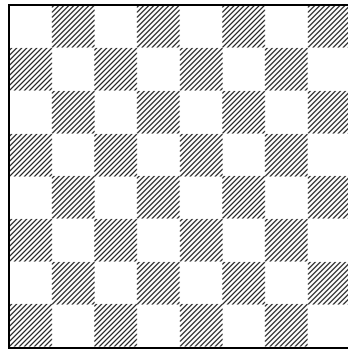
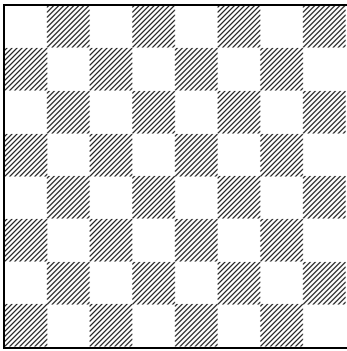
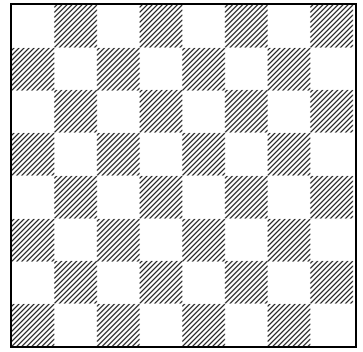
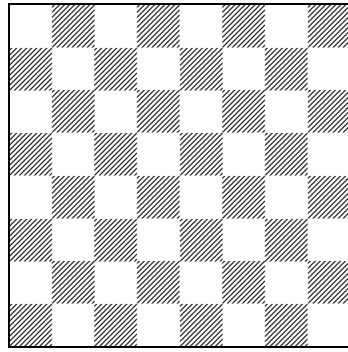
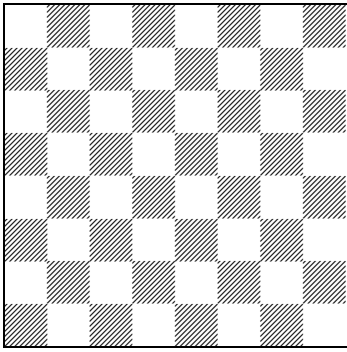
# Materiaal 1A



# Materiaal 1B



# Blad met lege diagrammen



## Spelregels memory

In dit memory-spel zitten zowel plaatjes van losse stukken als diagrammen met diezelfde stukken en hun beweging.

De bedoeling is dat alle kaartjes met de dichte kant naar boven worden neergelegd. Een speler draait twee kaartjes om. Als hij/zij twee kaartjes omdraait met hetzelfde stuk (dus bijv. een witte looper en een witte looper op een diagram), mag hij/zij deze kaartjes houden en twee nieuwe omdraaien. Als een speler twee verschillende kaartjes omdraait (dus ook twee paarden van verschillende kleur oid), moet hij zorgen dat zijn medespelers de kaartjes ook kunnen zien om ze vervolgens weer dicht terug te leggen. De speler links van hem/haar is dan aan de beurt.

Het spel is afgelopen als alle kaartjes van het speelveld zijn verdwenen. De speler die de meeste kaartjes heeft verzameld is de winnaar.

---

Een variant voor één speler (soms vinden kinderen het ook leuk om dit samen of zelfs tegen elkaar te spelen – als ze het tegen elkaar spelen, kiezen ze allebei een kleur en gaat het er om wie het snelste is):

Zoek steeds het stuk bij het diagram waarop dit stuk staat (simpelweg uitzoeken, maar voor sommige kinderen is dit al moeilijk genoeg)



## Spelregels matpuzzels

Op de volgende bladzijde staan 6 stellingen die mat zijn. Elke stelling correspondeert met een set kaartjes van dezelfde kleur.

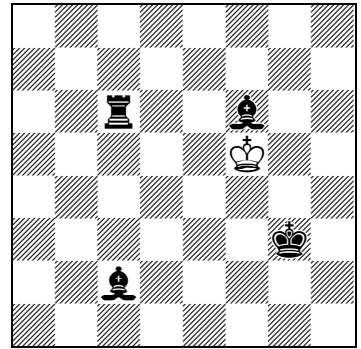
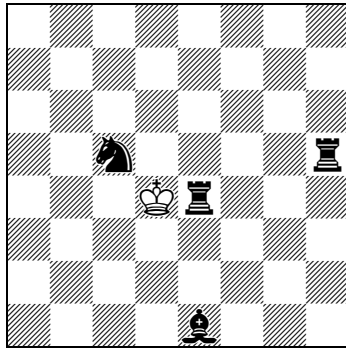
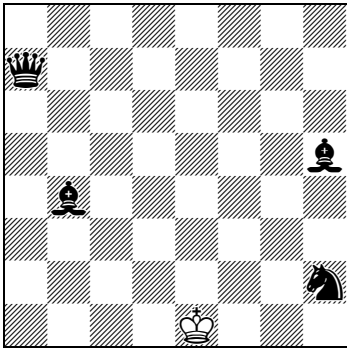
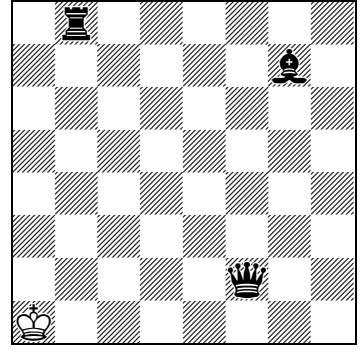
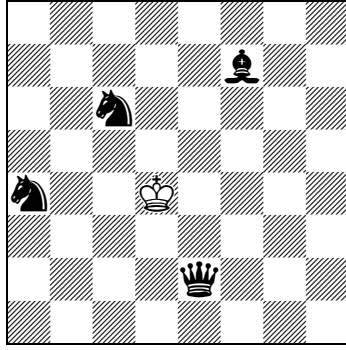
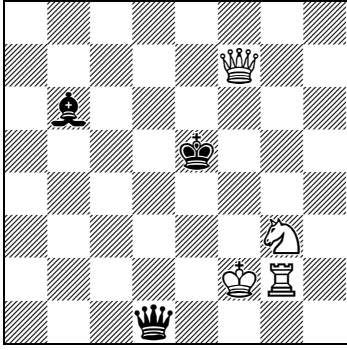
Elke stelling is namelijk in 4 stukjes geknipt. Aan jou de opdracht om die 4 stukjes weer aan elkaar te puzzelen, zodat een matstelling ontstaat (zorg wel dat het een 'echte' stelling is.

Pionnen op de onderste rij mogen bijv. niet!)

Probeer eerst of je het kan zonder op het grote vel te kijken – en gebruik dat dus alleen om te controleren of je het goed hebt gedaan. Als je het heel erg moeilijk vind, mag je ook eerst wel een keer kijken welke stelling je moet maken.

Een spel voor 1 tot 6 spelers; vanaf les 8 of van de 'Handleiding voor schaaktrainers stap 1' les 7 (als ze al een aantal lessen 'mat' gehad hebben).

# Matpuzzels - oplossingen



## Antwoorden oefenbladen

Lees voor uitleg over de notatie stap 1 les 15 en stap 2 les 12

Loop van de stukken 1A

kruisjes op:

- 1) d6, e6, f6, d5, f5, d4, e4, f4
- 2) b8, a7, b7
- 3) a5-d5, f5-h5, e6-e8, e1-e4
- 4) a6, b5, a2, b3, d3, e2, f1, d5, e6, f7, g8
- 5) f2, g3
- 6) c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2, c3
- 7) a4-d4, f4-h4, e5-e8, e1-e3, a8, b7, c6, d5, f3, g2, h1, b1, c2, d3, f5, g6, h7
- 8) a2-a8, b1-h1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8
- 9) a7, c5, d4, e3, f2, g1, a5, c7, d8
- 10) a2-a8, b1-h1
- 11) a5, a6, a7, b5, b7, c5, c6, c7
- 12) a6, b7, d7, e6, e4, d3, b3, a4

Sla een stuk 1A

- |            |          |          |
|------------|----------|----------|
| 1) .. Lxd7 | 2) Txc7  | 3) Pxe5  |
| 4) .. Kxc5 | 5) Dxc8  | 6) Lxb6  |
| 7) Dxf5    | 8) xe5   | 9) xd5   |
| 10) Dxd6   | 11) Lxf7 | 12) Pxb4 |

Sla een stuk 1B

- |            |            |             |
|------------|------------|-------------|
| 1) Txe6    | 2) Lxe6    | 3) .. Kxe5  |
| 4) Dxd5    | 5) .. Pxc6 | 6) Lxf6     |
| 7) Txf5    | 8) xd5     | 9) .. Pxe3+ |
| 10) .. xe4 | 11) Dxc6   | 12) Kxe6    |

Sla een stuk, complex 1A

- |             |            |            |
|-------------|------------|------------|
| 1) Pxb5     | 2) .. Lxa1 | 3) Lxb8    |
| 4) .. Dxc3+ | 5) .. Pxe5 | 6) .. Lxc2 |
| 7) .. Lxc1  | 8) Lxh7    | 9) Lxf6    |
| 10) Txc7    | 11) Pxc6+  | 12) Pxc6   |

Sla een ongedekt stuk, 1B

- |             |             |            |
|-------------|-------------|------------|
| 1) Kxd4     | 2) .. Txe5  | 3) .. Lxd6 |
| 4) xe5      | 5) Pxe7+    | 6) .. Kxc4 |
| 7) .. Dxe8  | 8) Txc4     | 9) Lxc5    |
| 10) .. Txd4 | 11) .. Kxe6 | 12) Pxc6   |

Sla een ongedekt stuk 1C1

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1) xd5   | 2) Lxa5  | 3) Kxe1  |
| 4) Dxc6  | 5) Txe1  | 6) Txf6  |
| 7) Pxd8  | 8) Dxd6  | 9) Lxe5  |
| 10) Lxa5 | 11) Lxe5 | 12) Dxb6 |

Sla een ongedekt stuk 1C2

- |          |          |         |
|----------|----------|---------|
| 1) Lxb5  | 2) Dxa8  | 3) xe5  |
| 4) Dxd3  | 5) xe5   | 6) Dxa8 |
| 7) Lxb8  | 8) Dxc8  | 9) Lxd7 |
| 10) Txd7 | 11) Dxd5 | 12) xc6 |

Sla een ongedekt stuk 1C3

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1) Dxe7  | 2) Lxf5  | 3) Dxc8  |
| 4) Txc5  | 5) Lxb6  | 6) Lxa6  |
| 7) xd5   | 8) Txa1  | 9) Dxa5  |
| 10) Dxf7 | 11) Txd6 | 12) Pxe6 |

Sla een ongedekt stuk 1C4

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1) Dxd6  | 2) Dxb5  | 3) Pxb5  |
| 4) Lxd7  | 5) Txe7  | 6) Txd6  |
| 7) xd4   | 8) Lxd8  | 9) xc3   |
| 10) Dxb8 | 11) Pxc5 | 12) Dxa8 |

Verdedigen, Weggaan 1A

- |           |        |           |
|-----------|--------|-----------|
| 1) .. Ta7 | 2) Te1 | 3) Ph6+   |
| 4) Le1    |        | 5) .. Pe7 |
| 6) .. Ta3 | 7) Td2 | 8) .. Lf6 |

Verdedigen, Slaan 1A

- |            |         |            |
|------------|---------|------------|
| 1) .. Txd8 | 2) Dxb5 | 3) .. Lxe2 |
| 4) Dxc2    |         | 5) .. Dxe1 |
| 6) .. Pxc3 | 7) xc6  | 8) Dxb6    |

Verdedigen, Dekken 1A

- |          |         |           |
|----------|---------|-----------|
| 1) Tf1   | 2) Dd3  | 3) .. Pg6 |
| 4) .. f6 |         | 5) .. Pd7 |
| 6) Td1   | 7) Tfe1 | 8) .. Te8 |

Verdedigen, Tussenplaatsen 1A

- |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|
| 1) Pg4    | 2) .. e4  | 3) .. b3  |
| 4) .. Pf6 | 5) .. Le4 | 6) Le4    |
| 7) c5     | 8) Dc5    | 9) .. Pd4 |

Verdedigen: slaan, weggaan, dekken of tussenplaatsen 1A

- |            |            |           |
|------------|------------|-----------|
| 1) b4      | 2) Pc3     | 3) f6     |
| 4) Ld5     | 5) xf5     | 6) Le3    |
| 7) d4      | 8) .. Ld4  | 9) Th5-h8 |
| 10) .. Pb6 | 11) .. Lh5 | 12) .. g5 |

Schaak opheffen, weggaan 0A

- |         |         |         |
|---------|---------|---------|
| 1) Kg1  | 2) Kb1  | 3) Kg1  |
| 4) Kh1  | 5) Kg2  | 6) Ka2  |
| 7) Ka2  | 8) Kb2  | 9) Kf2  |
| 10) Kh3 | 11) Kb4 | 12) Kg6 |

Schaak opheffen, weggaan 1A

- |         |         |         |
|---------|---------|---------|
| 1) Kh1  | 2) Kc1  | 3) Kh1  |
| 4) Kh2  | 5) Kh4  | 6) Kg5  |
| 7) Ka5  | 8) Kh5  | 9) Kg4  |
| 10) Kh2 | 11) Kg3 | 12) Kf4 |

Schaak opheffen, slaan 0A

- |          |         |          |
|----------|---------|----------|
| 1) Kxh2  | 2) Kxa4 | 3) Kxc4  |
| 4) Pxa3  | 5) Lxc1 | 6) Pxc3  |
| 7) Kxg2  | 8) xg3  | 9) Kxg5  |
| 10) Txh5 | 11) xh3 | 12) Lxg7 |

Schaak opheffen, slaan 1A

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1) Kxe4  | 2) Kxb5  | 3) Kxd4  |
| 4) Pxd4  | 5) Lxe1  | 6) Txg6  |
| 7) Lxe2  | 8) xf3   | 9) Pxf2  |
| 10) Kxg4 | 11) Kxf4 | 12) Kxd4 |

Schaak opheffen, tussenplaatsen 1A

- |         |         |         |
|---------|---------|---------|
| 1) Pb1  | 2) Tc1  | 3) Tg2  |
| 4) Td2  | 5) Tf2  | 6) Lb3  |
| 7) Pd2  | 8) c4   | 9) Pb2  |
| 10) Tb1 | 11) De2 | 12) Lg2 |

Schaak opheffen (mix) 1A

- |            |            |           |
|------------|------------|-----------|
| 1) Pxb6    | 2) .. Txf6 | 3) Lf1    |
| 4) Kh2     | 5) Kh2     | 6) .. Te7 |
| 7) .. g5   | 8) .. Ke7  | 9) Lxc2   |
| 10) .. Pe5 | 11) Dxc5   | 12) d4    |

Schaak opheffen of slaan 1A

- |          |         |         |
|----------|---------|---------|
| 1) Kg1   | 2) Lxd7 | 3) Kb1  |
| 4) Kd2   | 5) Dxe5 | 6) Kf1  |
| 7) Txb3  | 8) Kd1  | 9) Kg1  |
| 10) Kxf5 | 11) Kd2 | 12) xb5 |

Mat in één, 1A

- |          |          |          |
|----------|----------|----------|
| 1) Dc7#  | 2) Td8#  | 3) De8#  |
| 4) Td8#  | 5) Db7#  | 6) De8#  |
| 7) Dd8#  | 8) Dc7#  | 9) Dc7#  |
| 10) Ta4# | 11) Db7# | 12) Db7# |

Mat in één, 1B

- |           |              |             |
|-----------|--------------|-------------|
| 1) Dxf7#  | 2) .. Te1#   | 3) Ta8#     |
| 4) Dh6#   | 5) ... Pa3#  | 6) .. Dh1#  |
| 7) Te8#   | 8) Dxc7#     | 9) Le4#     |
| 10) Dxc7# | 11) .. Dxc2# | 12) .. Pf2# |

Mat in één, 1K

- |            |              |            |
|------------|--------------|------------|
| 1) Tg1#    | 2) Dxf6#     | 3) Lf8#    |
| 4) Dxf6#   | 5) ... Pxe2# | 6) Lxf8#   |
| 7) .. Ph3# | 8) Df3#      | 9) .. Dg1# |
| 10) Le2#   | 11) Th4#     | 12) Pc7#   |

Rokeren 1A

- |            |            |             |
|------------|------------|-------------|
| 1) ja, nee | 2) nee, ja | 3) ja, ja   |
| 4) ja, nee | 5) nee, ja | 6) nee, nee |

Voordelige ruil 1A

- |            |             |            |
|------------|-------------|------------|
| 1) .. Lxe4 | 2) Pxc7     | 3) Lxd8    |
| 4) .. Txd1 | 5) .. Pxd2+ | 6) Lxa5    |
| 7) Lxg2    | 8) .. Lxa1  | 9) .. Lxh3 |
| 10) xc6    | 11) xd5     | 12) Txe1   |

Materiaal 1A

- |           |          |          |
|-----------|----------|----------|
| 1) Dxc8+  | 2) Kxd6  | 3) Lxh1  |
| 4) xb5    | 5) Pxa4  | 6) Lxh8  |
| 7) Lxa1   | 8) Lxa5  | 9) Kxa3  |
| 10) Dxc8+ | 11) Lxg5 | 12) Lxa5 |

Materiaal 1B

- |          |           |          |
|----------|-----------|----------|
| 1) Pxe2  | 2) Lxh1   | 3) Dxa7  |
| 4) Dxc8  | 5) Txa2   | 6) Lxg8  |
| 7) Lxh7  | 8) Txh3   | 9) Lxh6  |
| 10) Txc7 | 11) Pxf6+ | 12) Dxc4 |

## Over de auteur:



De handleiding *Korte cursus schaken voor de basisschool* is geschreven door Poulien Knipscheer. Zij is pedagoog en leerkracht Basisonderwijs. Ze heeft tevens ervaring met Remedial Teaching binnen het basisonderwijs.

Poulien heeft het bedrijf Schaakopleidingen opgericht. Schaakopleidingen verzorgt op projectbasis schaaklessen voor scholen en geeft daarnaast ondersteuning aan trainers en jeugdtalenten. Er wordt lesgegeven op scholen, aan groepen en individuen; zowel jeugd als senioren. Daarnaast wordt bij een aantal grote schaaktoernooien gezorgd voor de nodige begeleiding en wordt er veel energie gestoken in de communicatie tussen ouders, bonden, trainers en verenigingen.

Naast alle leuke schaakactiviteiten houdt Poulien zich bezig met haar twee kinderen, Kim en Mart.



*Kim en Mart kunnen al aardig schaken!*



*Kim vindt de schaakles geweldig!*

Schaakopleidingen is ingeschreven bij de Kamer van Koophandel onder nummer:  
24406007