



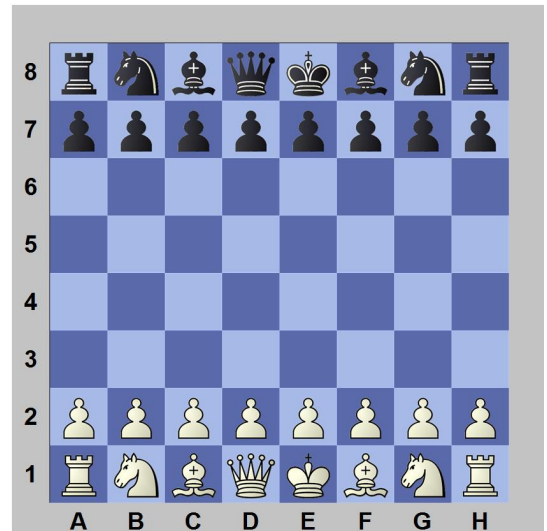
Leren schaken

Schaken is een uitdagende en leerzame denksport. Het is erg goed voor de ontwikkeling van de hersenen. Een sport dus, waarbij je je hersenen traint, en ideaal dus om er vroeg mee te beginnen!

Voordelen:

- Je hersenen groeien ervan.
- Je schoolprestaties worden beter (probleemoplossend denken, rekenvaardigheid, ruimtelijk inzicht, logisch denken,...)
- Je kan je beter concentreren.
- Je krijgt er meer geduld door.
- Je kan beter nadenken.
- Het helpt om dementie (bij ouderen mensen) te vertragen.
- Je leert andere kinderen kennen door het samen spelen.

Voorbeeldfoto:



Dit heb je nodig:



- Schaakbord, 16 witte en 16 zwarte schaakstukken

Werkplan:

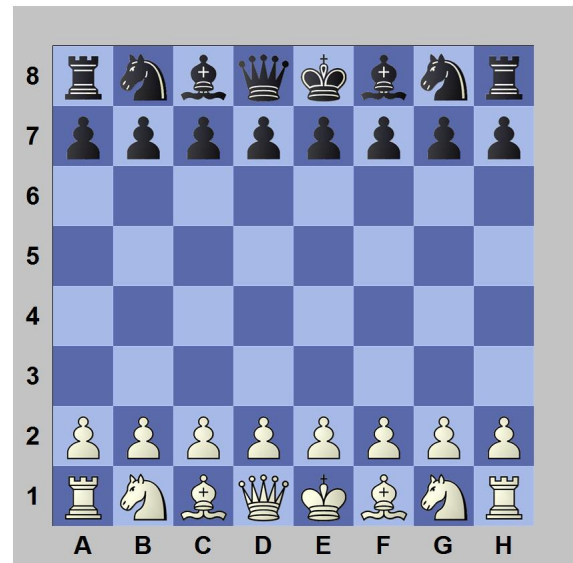


Stap 1: DE OPSTELLING

Een schaakbord bestaat uit 64 witte en gekleurde vlakken en daarop wordt gespeeld met 16 witte en 16 zwarte stukken.

Het doel van het spel is om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten.

1. Leg het schaakbord zo dat linksonder een donker vak is.
2. Bepaal wie met welke kleur begint door een witte en zwarte pion in de vuisten te houden. De tegenstander kiest een vuist.
3. Zet de schaakstukken zoals hiernaast neer.
TIP: TP(o)LK/KL(o)PT
4. De witte dame staat op een wit vak, de zwarte dame op een zwart vak.
5. Wit begint.



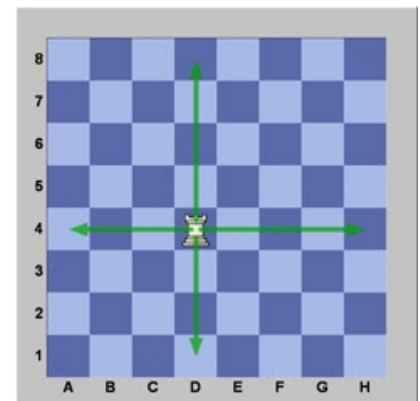
Stap 2: DE STUKKEN en hoe ze mogen bewegen



5 punten

De **toren** mag:

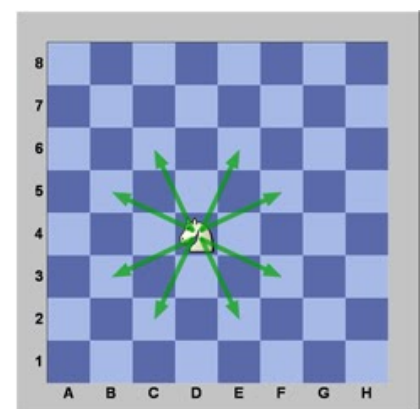
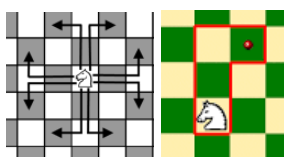
- alleen recht
- zover als hij wil
- vooruit en achteruit



3 punten

Het **paard** mag:

- 1 stap vooruit en dan 1 stap schuin (dat is hetzelfde als een L-vorm)
- over andere stukken springen

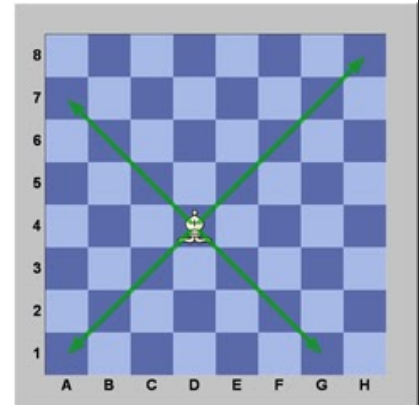




3 punten

De **loper** mag:

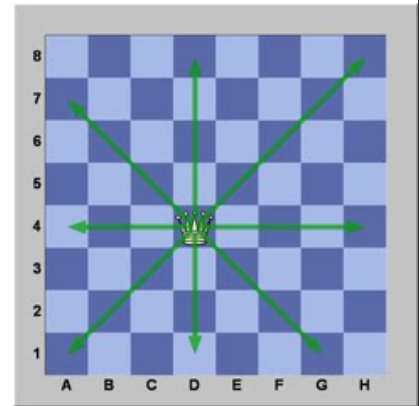
- alleen schuin
- zover als hij wil
- vooruit en achteruit



9 punten

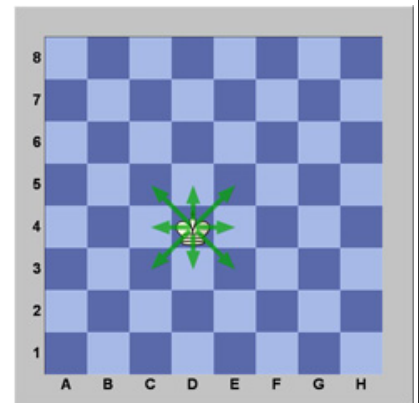
De **dame/koningin** mag:

- recht of schuin
- zover als ze wil
- vooruit en achteruit



De **koning** mag:

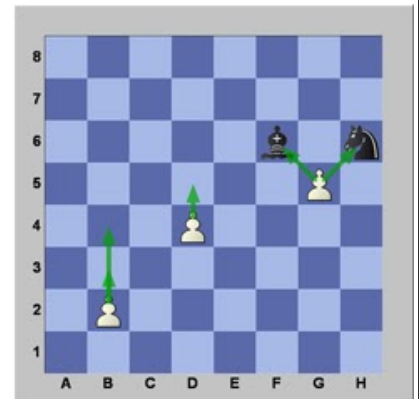
- recht of schuin
- 1 stapje per keer
- vooruit of achteruit



1 punt

De **pion** mag:

- 1 stapje vooruit
- bij de eerste de eerste keer dat hij loopt, kiezen: 1 of 2 stappen vooruit
- niet naar links, niet naar rechts en niet achteruit
- alleen schuin vooruit slaan.
- als hij de overkant bereikt, veranderen in een stuk naar keuze (=promoveren)



Stap 3: SPELEN MAAR!

Zetten

Je moet om de beurt spelen. Als je aan de beurt bent, moet je één stuk verplaatsen.

Let op:

- Er mag nooit meer dan 1 stuk op een veld staan.
- Alleen een paard mag over een ander stuk springen.
- Zorg dat je na je zet niet (meer) schaak staat.

Slaan

Als je slaat, pak je een stuk van je tegenstander van het bord en zet je jouw stuk ervoor in de plaats.

(Hier kan de witte pion op G5 de loper of het paard slaan.)

- Er mogen geen stukken tussen jouw stuk en het stuk wat je wil gaan slaan staan (behalve als je met een paard slaat)
- Het stuk dat geslagen heeft, komt op het veld van het stuk dat geslagen wordt.
- Het geslagen stuk doet niet meer mee.
- Je mag slaan als je kunt en wilt, maar het hoeft niet.



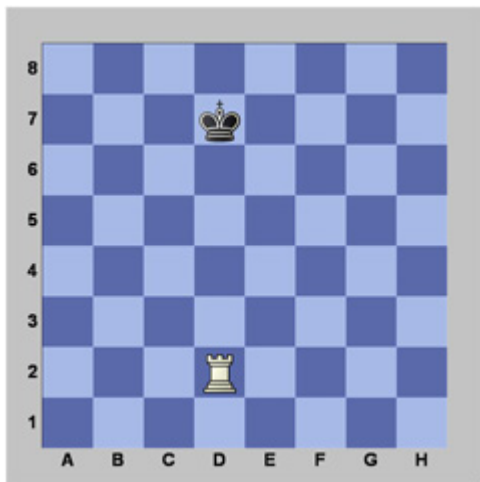
Stap 4: HOE WIN JE? SCHAAK EN SCHAAKMAT!

1. Sla stukken van de ander.
2. Verdedig je eigen stukken. Probeer zelf dus zo weinig mogelijk stukken te verliezen.
3. Val de koning aan. Als je zó staat dat je de koning kunt slaan, moet je de ander waarschuwen door 'schaak' te zeggen.

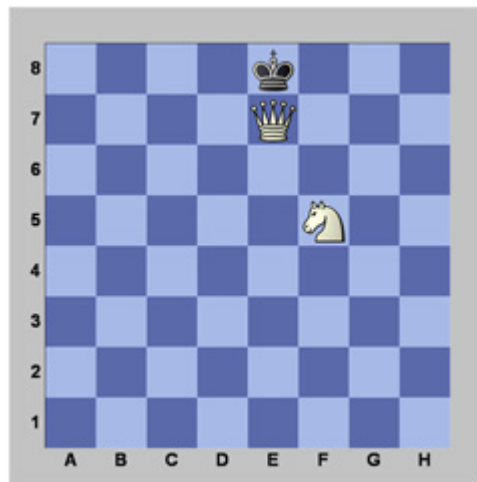
De ander beschermt de koning door:

- het stuk te slaan dat de koning aanvalt
- een stuk voor de koning te zetten zodat deze niet kan aangevallen worden.
- de koning te verplaatsen.

Als de ander schaak staat en er niets aan doen, dan is het SCHAAKMAT. Jij bent de winnaar!



Hier staat de koning schaak



Hier staat de koning schaakmat

Pat (of remise)

Als de koning niet schaak staat, maar geen enkele zet meer kan doen zonder zichzelf schaak te zetten, staat de koning pat. Er is dan ook geen winnaar van dit spel.

Stap 5: 3 GOUDEN REGELS voor een goede opening!

1. Probeer baas te worden over het midden (= centrum) van het bord. Breng daarvoor de middelste 2 pionnen naar voren.
2. Ontwikkel (=zet) ook je andere stukken. (paarden en lopers naar voren)
3. Rokeren om je koning veilig te zetten. (zie verder)

Beginnersfouten bij de opening:

- Meerdere keren met hetzelfde stuk spelen.
- Te snel de dame gebruiken.
- Spelen met de randpionnen.
- Te snel de tegenstander schaak willen zetten.

Wintips

- Verover als eerste het centrum van het veld, dan kun je alle kanten op.
- Probeer de andere stukken te slaan, vooral de koningin en de torens.
- Zorg dat jouw stukken elkaar helpen. Verdedig je eigen stukken goed, vooral je koningin en torens.
- Een piramide van pionnen is erg sterk. De pionnen helpen elkaar dan goed.
- Zorg dat lopers en paarden als eerste naar buiten kunnen. De koningin en torens komen later wel.
- Zorg dat jouw stukken overal heen kunnen. Probeer de andere stukken klem te zetten.

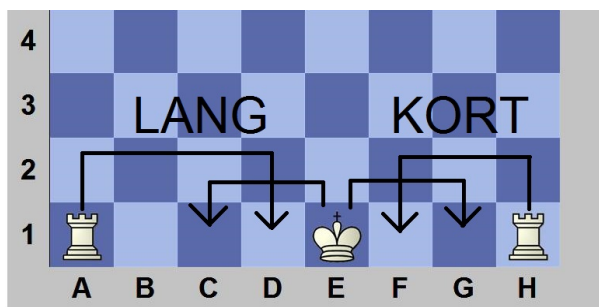
Stap 6: 3 EXTRA REGELS

DE ROKADE: de schaakzet met twee stukken

De rokade is de enige zet waarbij je de koning en een toren tegelijk verplaatst. Je hebt de korte rokade en de lange rokade.

Je verzet de koning twee stappen naar links of rechts, en daarna zet je de toren 1 veld over de koning heen. Dit doe je om om de koning veilig achter pionnen te zetten, en de toren in de strijd te brengen. Dit mag niet als:

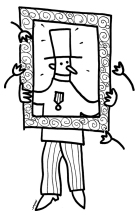
- de koning schaak staat of schaak komt te staan.
- De toren of koning al een keer verplaatst is.



DE PROMOTIE: een pion aan de overkant

Wanneer je met een pion de overkant van het spelbord bereikt, mag je deze wisselen door een stuk naar keuze. Zo kan je bijvoorbeeld met meerdere dames in het spel spelen.

EN PASSANT: extra schaakregel pion (Zoek dit op of vraag aan de meester)



Nog even dit:

Wist je dat de oudste herkenbare versie van het schaakspel al terug te vinden is in de zesde eeuw. De eerste versie van het spel zou zelf van meer dan 2000 jaar geleden zijn.

TIP: Schaken is zoals leren fietsen; Hoe meer je het doet, hoe beter je erin wordt!