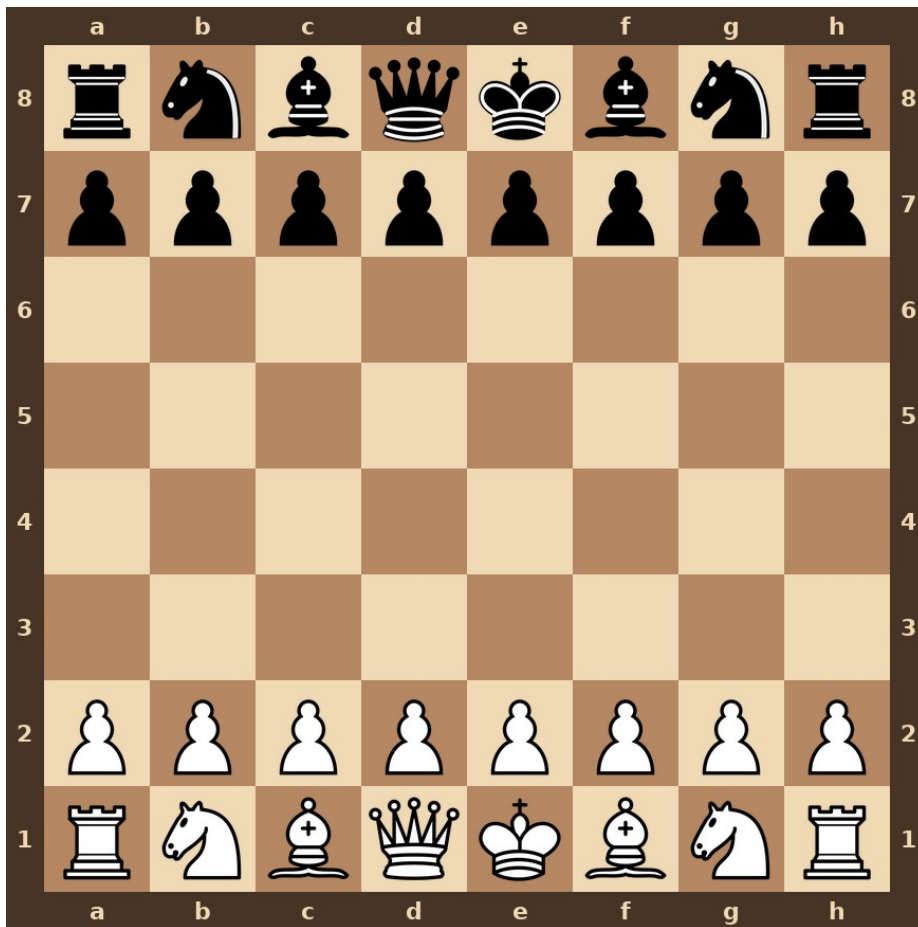


Schaken!

Alle stukken en hoe ze bewegen

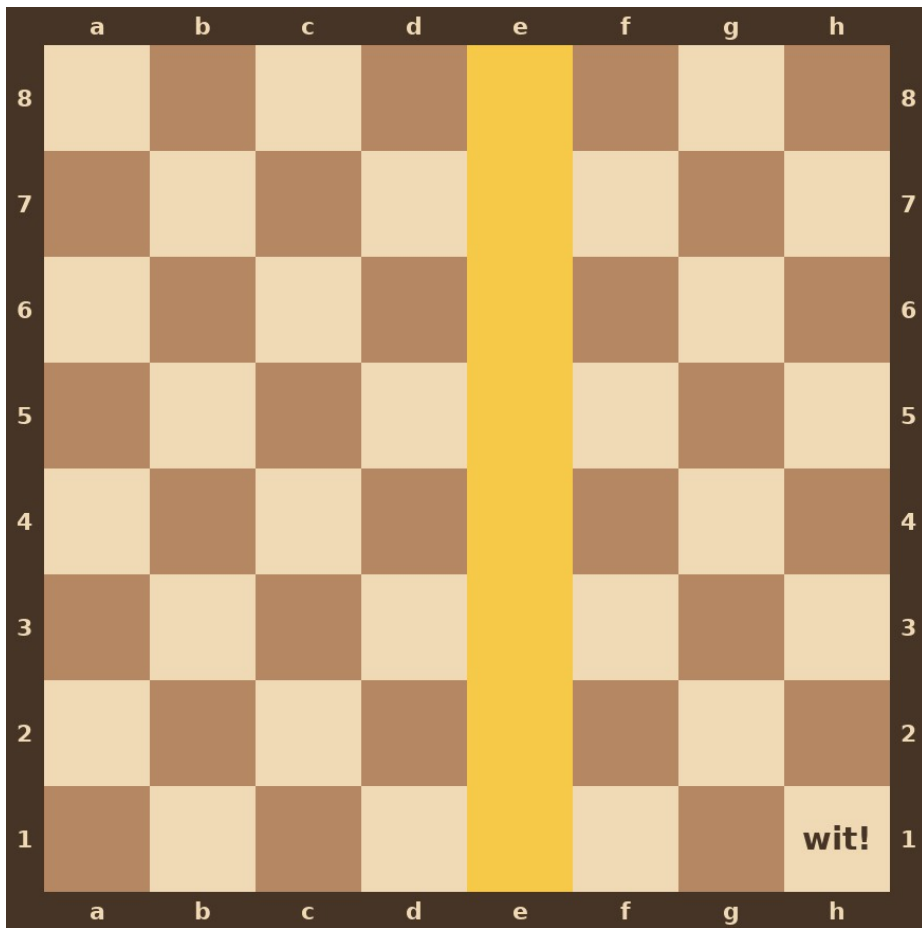




Wat is schaken?

- Een spel voor twee: wit tegen zwart.
- Iedereen heeft 16 stukken. Eén daarvan is de koning.
- Wit begint. Daarna zet je om de beurt één stuk.
- Vang de koning van de ander, zodat hij nergens meer heen kan. Dat heet schaakmat, en dan heb je gewonnen!

Wist je dat? Schaken bestaat al meer dan 1000 jaar. Er zijn geen dobbelstenen: jij bedenkt zelf elke zet.

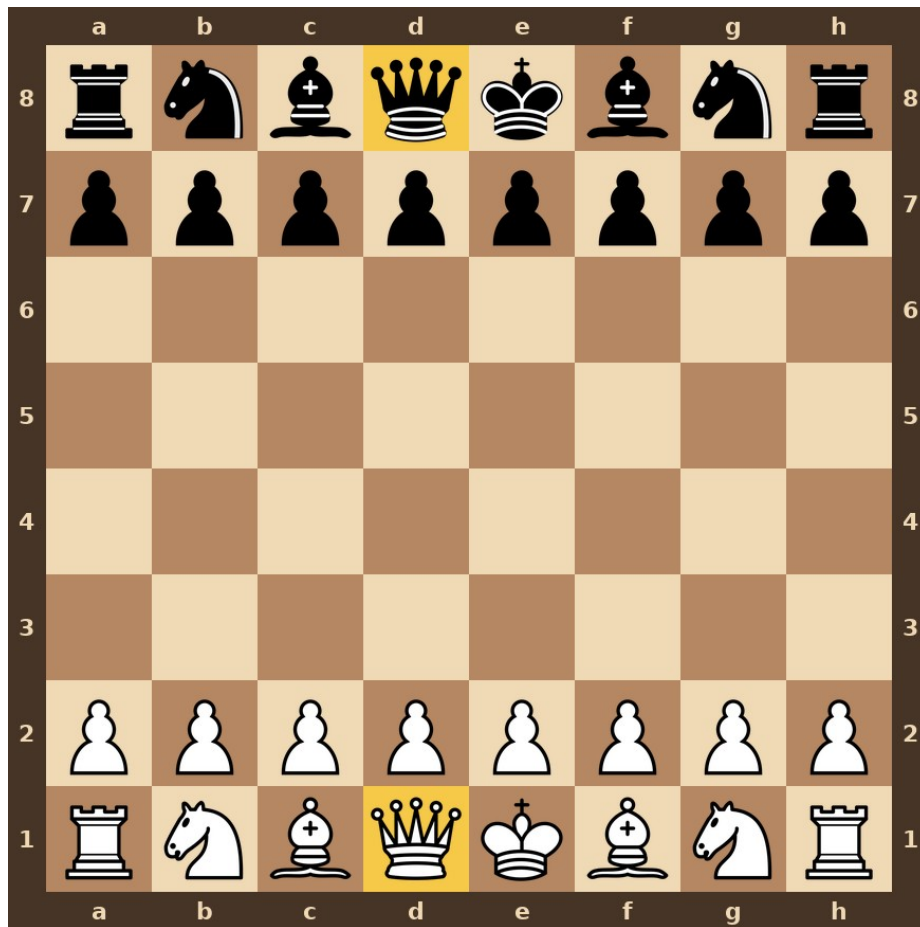


Het schaakbord

- 64 vakjes: licht en donker door elkaar
- Een lijn gaat van boven naar onder (a tot h)
- Een rij gaat van links naar rechts (1 tot 8)
- Elk vakje heeft een naam, zoals e4

Geheimtip: "Wit rechts!" Het vakje rechtsonder is altijd licht.

 de lijn e

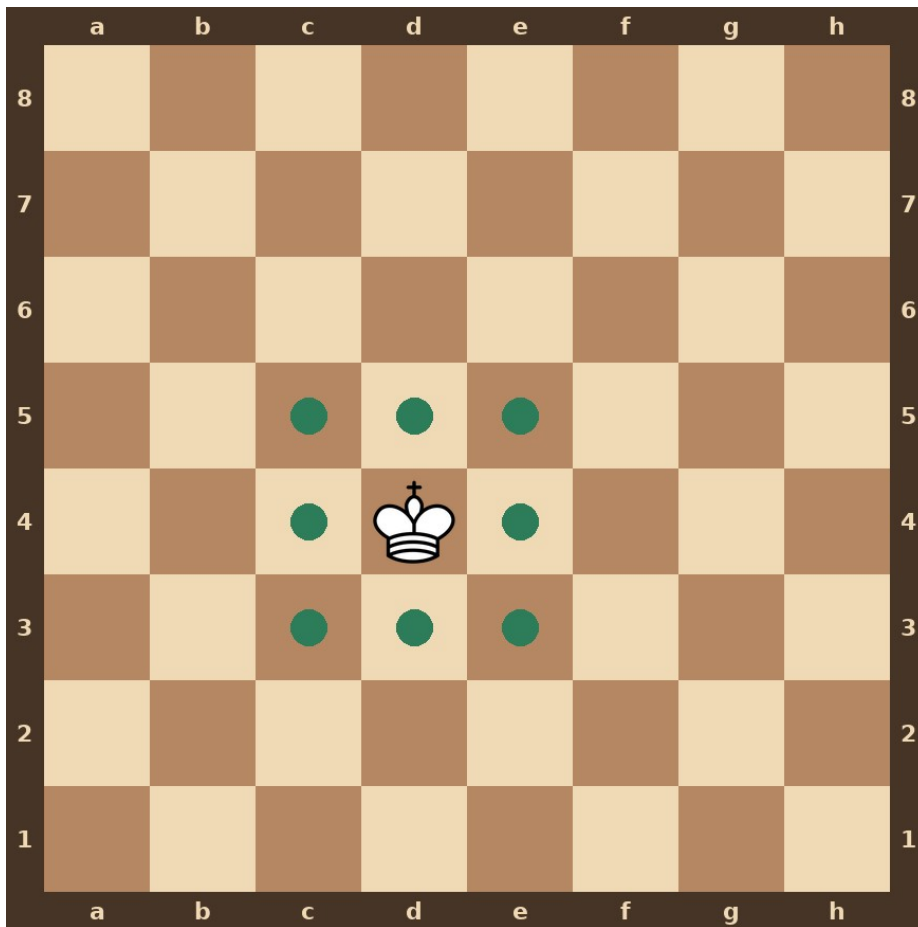


De opstelling

1. Torens in de hoeken
2. Paarden ernaast
3. Dan de lopers
4. Dame en koning in het midden
5. Pionnen op de rij ervoor

Onthoud: de dame staat op haar eigen kleur. Witte dame op wit, zwarte dame op zwart.

 plaats van de dames



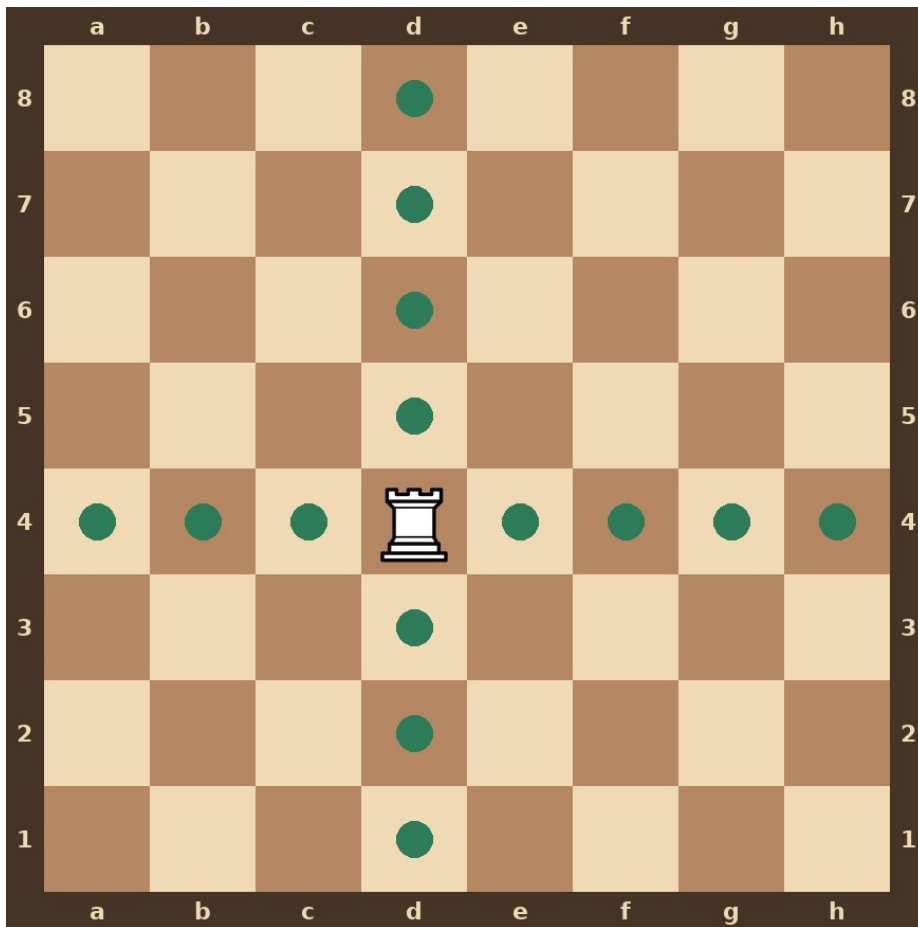
De koning

Zet één stapje, in elke richting:
rechtdoor, opzij of schuin.

Onthoud: De koning is het belangrijkste stuk. Pas goed op hem!

Doe mee: Laat de koning in 5 zetten naar de overkant wandelen.

 hier mag hij heen



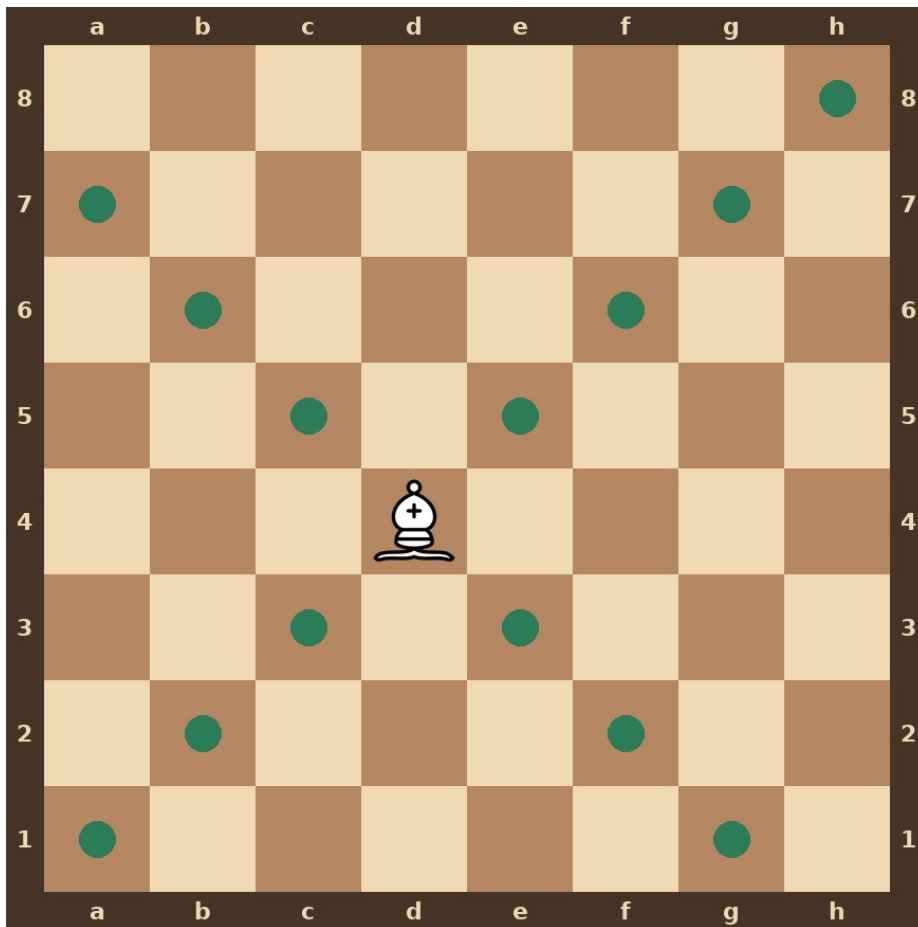
De toren

Rijdt rechtdoor: vooruit, achteruit of opzij, zo ver als hij wil.

Onthoud: De toren mag niet over andere stukken springen.

Doe mee: Hoe snel raakt de toren van a1 naar h8?

 hier mag hij heen



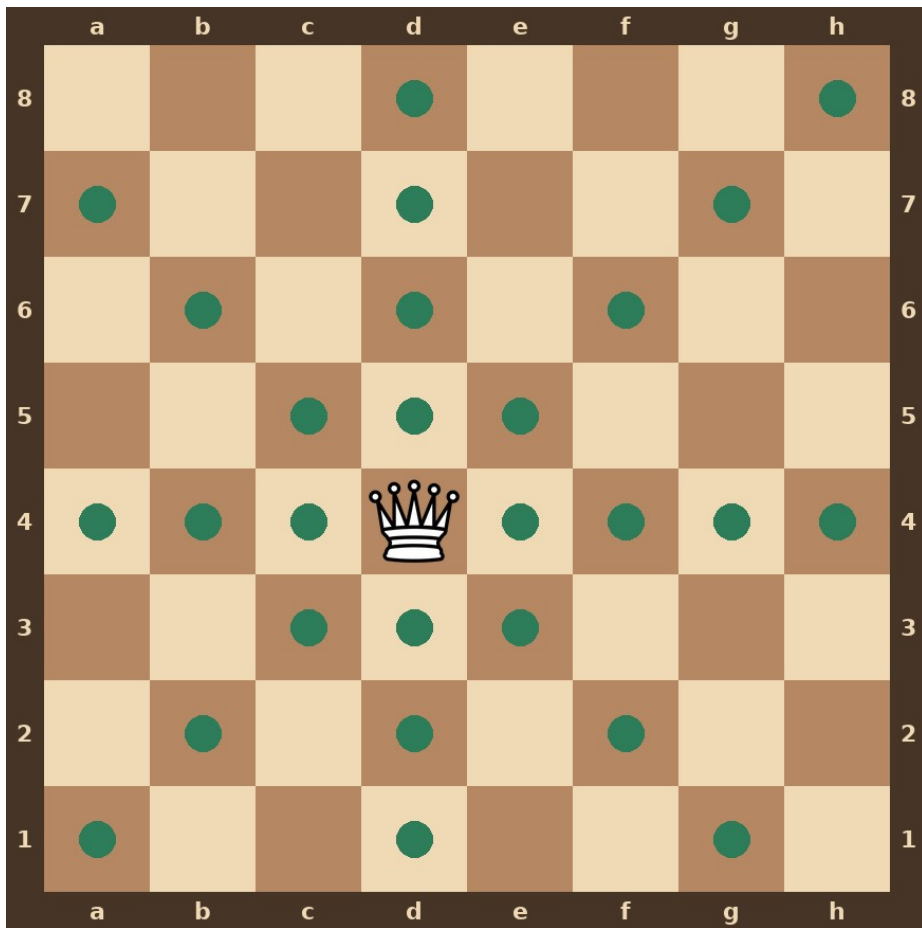
De loper

Loopt schuin, zo ver als hij wil.

Onthoud: Een loper blijft altijd op dezelfde kleur. Elke speler heeft een witte en een zwarte loper.

Doe mee: Zoek een vakje waar deze loper nooit kan komen.

 hier mag hij heen



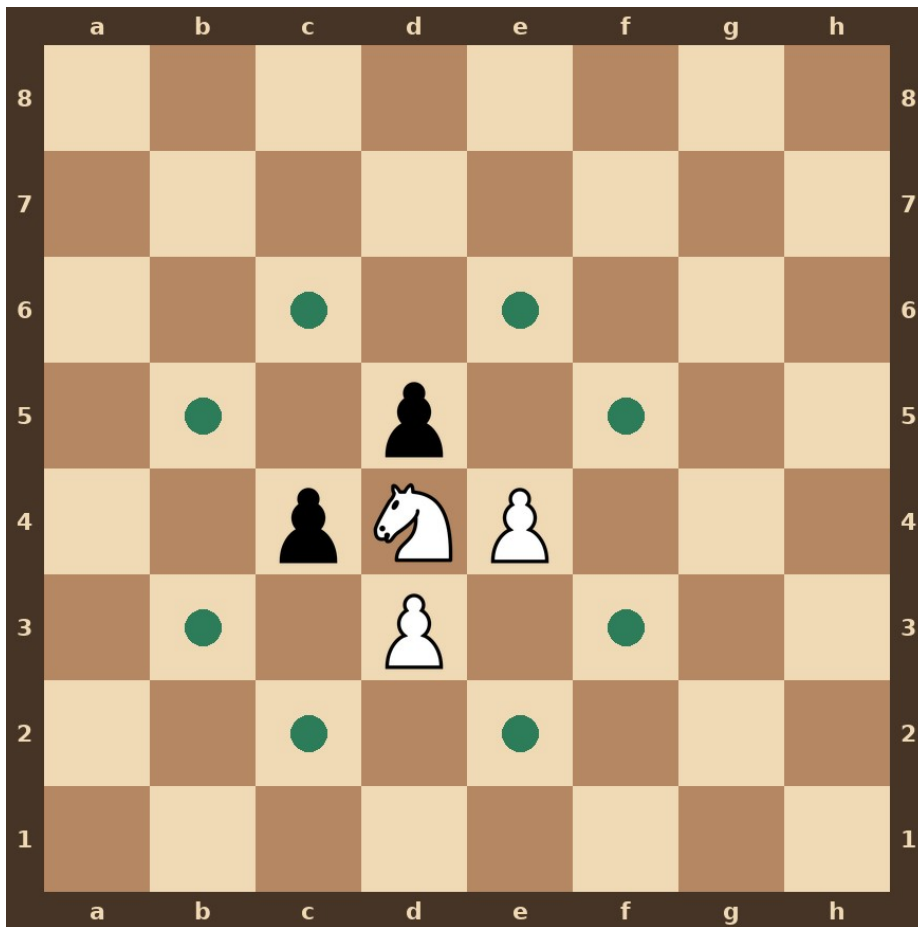
De dame

Mag alles wat de toren en de loper samen mogen: rechtdoor én schuin, zo ver als ze wil.

Onthoud: De dame is het sterkste stuk.
Geef haar niet zomaar weg!

Doe mee: Tel: naar hoeveel vakjes kan de dame hier gaan?

 hier mag hij heen



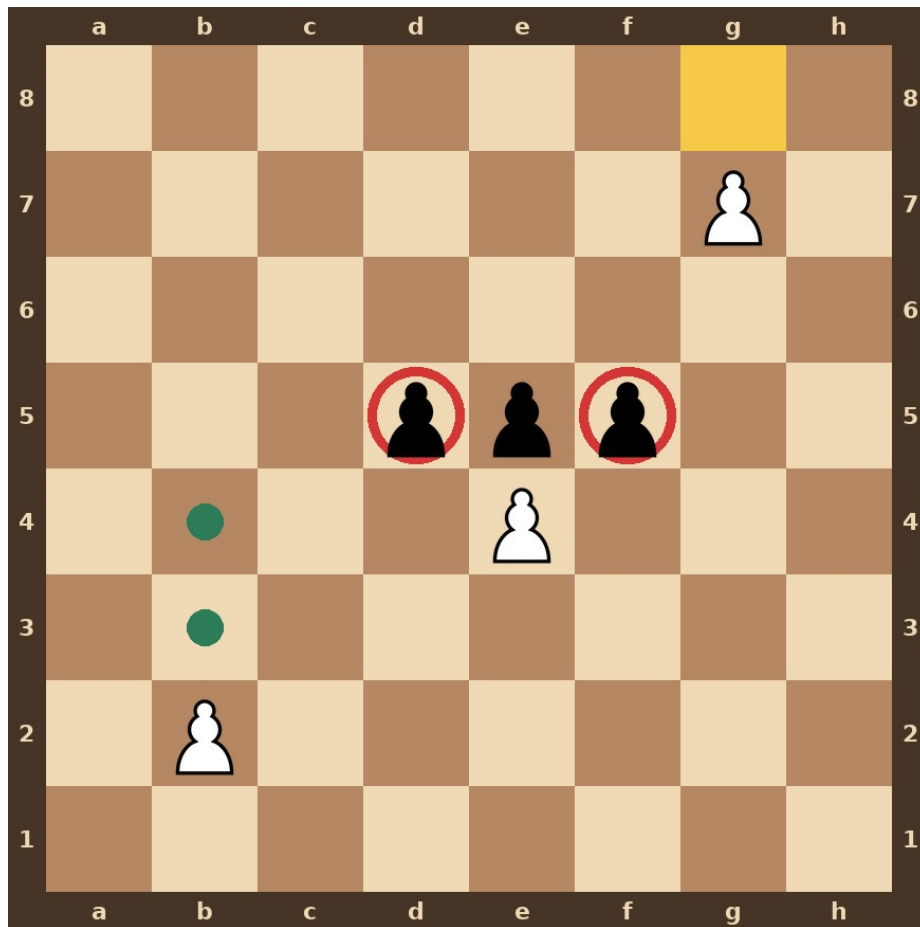
Het paard

Springt in een L: twee vakjes rechtdoor en dan één opzij.

Onthoud: Het paard is het enige stuk dat over andere stukken mag springen.

Doe mee: Tel mee: "één, twee, en opzij!"

 hier mag hij heen



De pion

Stapt één vakje vooruit. Bij zijn allereerste zet mag hij ook twee vakjes.

Onthoud: De pion slaat schuin vooruit. Haalt hij de overkant, dan wordt hij een ander stuk, meestal een dame!

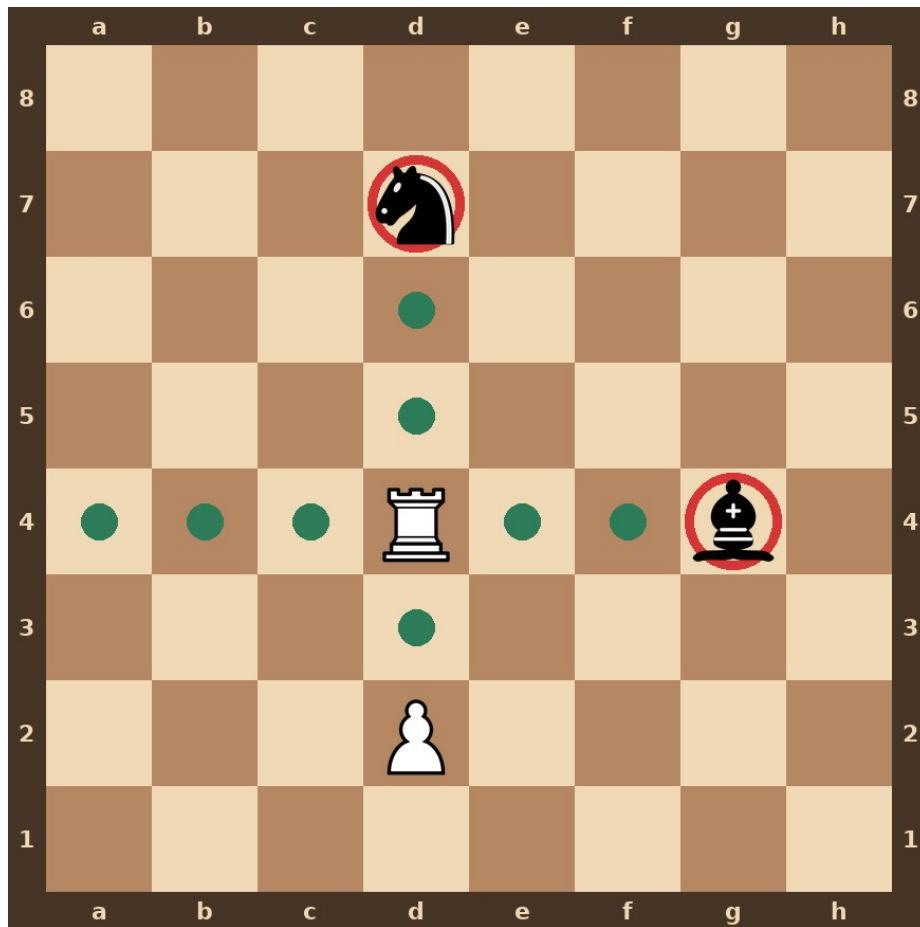
Doe mee: Welke zwarte pionnen kan de pion op e4 slaan?



hier mag hij heen



hier kan hij slaan



Slaan

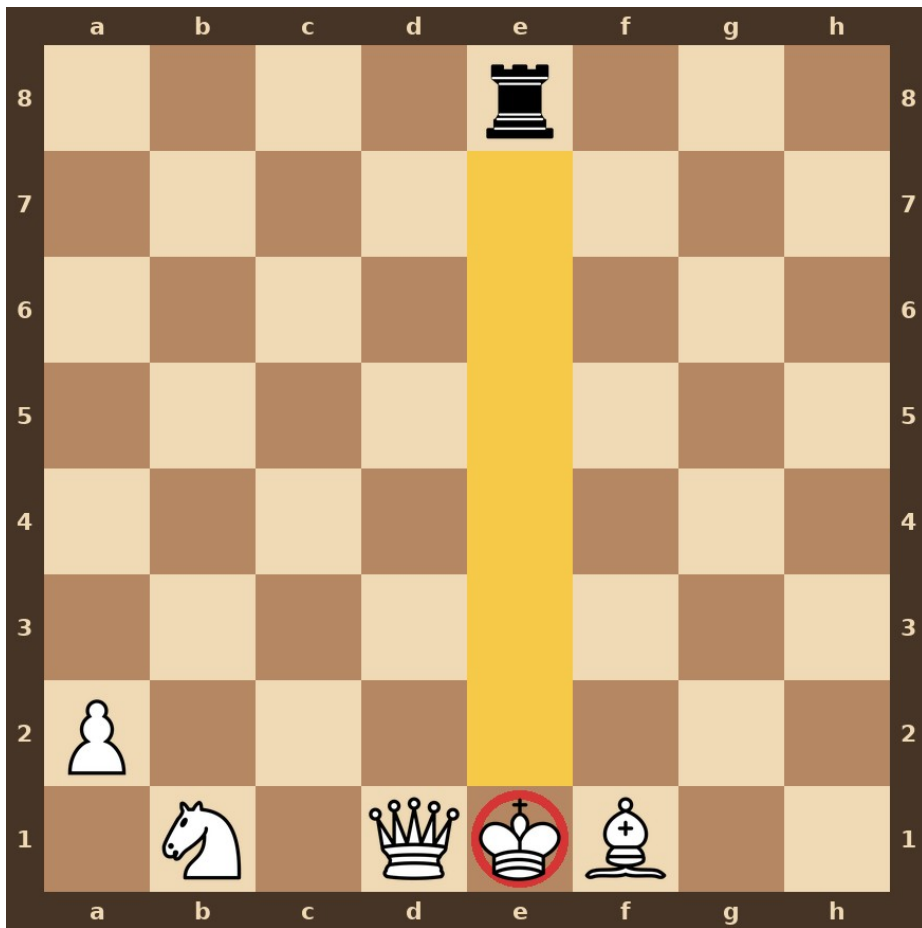
Je slaat door op het vakje van een vijandelijk stuk te gaan staan. Dat stuk gaat van het bord.

Een stuk slaat zoals het beweegt. Alleen de pion slaat anders: schuin.

Kijk: je eigen pion op d2 houdt de toren tegen. Je eigen stukken sla je nooit.

● hier mag hij heen

○ hier kan hij slaan



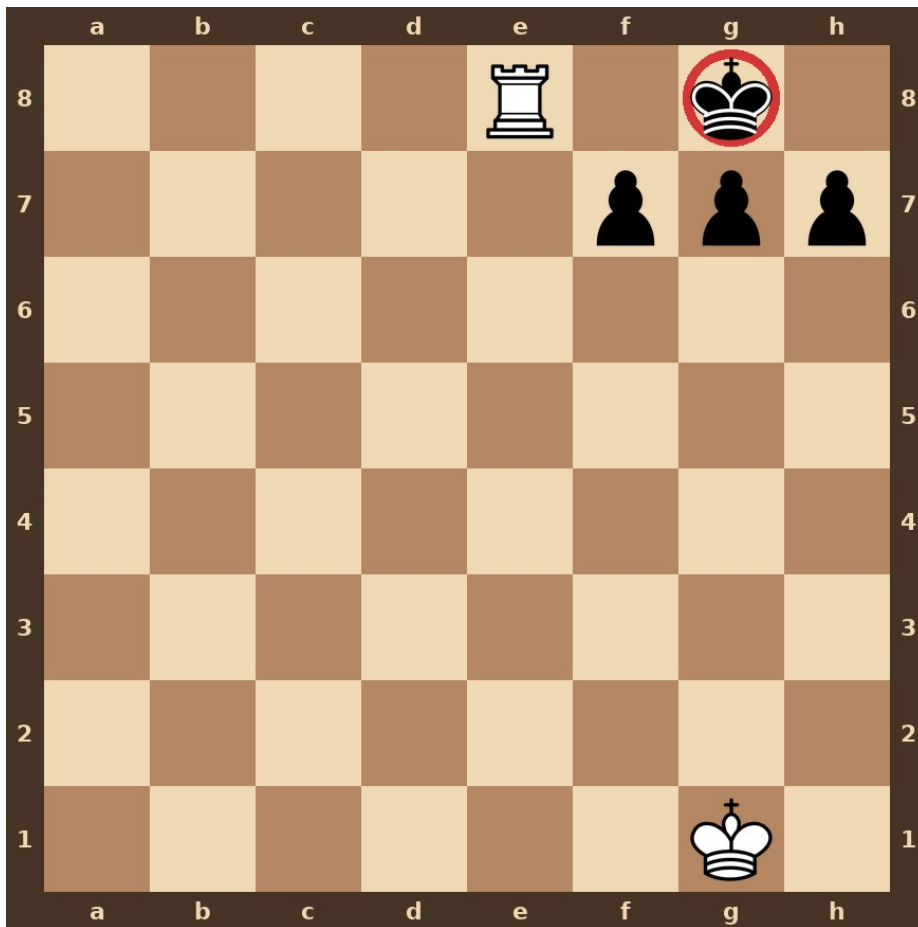
Schaak!

- Wordt de koning aangevallen, dan staat hij schaak.
- Je móét dan meteen iets doen. Er zijn drie manieren:
 1. De koning wegzetten
 2. Een stuk ertussen zetten
 3. Het aanvallende stuk slaan

Onthoud: je mag nooit een zet doen waardoor je eigen koning schaak komt te staan.

 koning staat schaak

 aanvalslijn

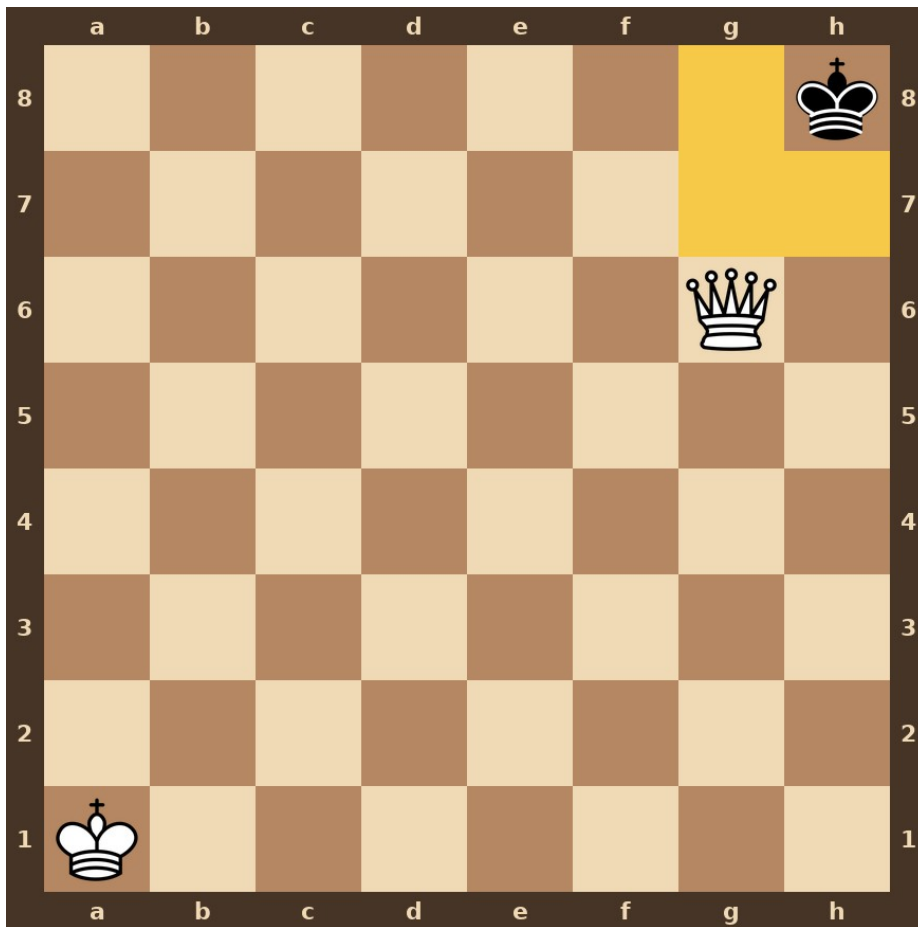


Schaakmat

- Staat de koning schaak en kan hij op geen enkele manier ontsnappen? Dan is het schaakmat.
- Wie de andere koning mat zet, wint de partij!

Kijk: de zwarte koning kan niet weg, want zijn eigen pionnen staan in de weg. Niemand kan ertussen, niemand kan de toren slaan.



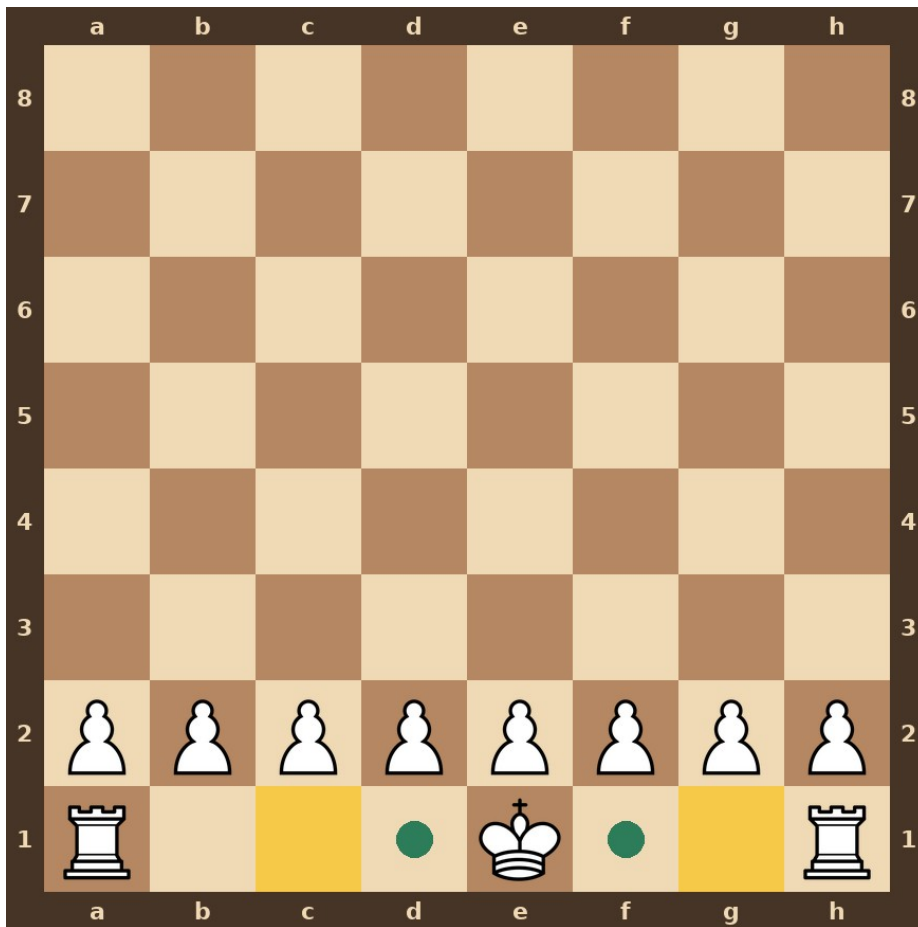


Pat

- Staat de koning NIET schaak, maar kan de speler die aan zet is geen enkele zet doen? Dan is het pat.
- Pat is gelijkspel: niemand wint.

Pas op: je staat veel sterker en je zet toch pat? Dan gooi je je overwinning weg! Laat de andere koning altijd een vakje vrij.

 daar mag de koning niet heen



Rokade

- Eén keer per partij mag je koning en toren samen verzetten.
- De koning zet 2 stappen naar de toren toe.
- De toren springt over de koning en komt ernaast.
- Korte rokade: naar de kant van de h-toren.
Lange rokade: naar de a-toren.

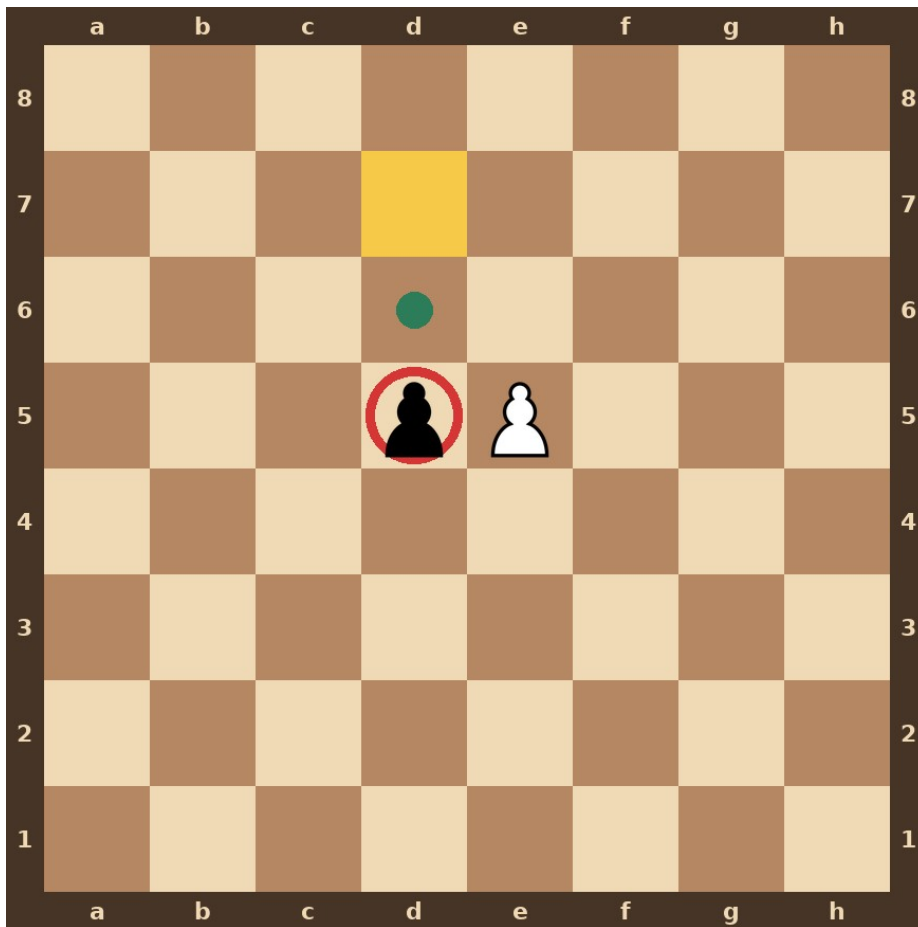
Niet rokeren als: koning of toren al bewogen hebben, er iets tussen staat, of de koning schaak staat, over een aangevallen vakje moet of op een aangevallen vakje uitkomt.



hier komt de koning



hier komt de toren



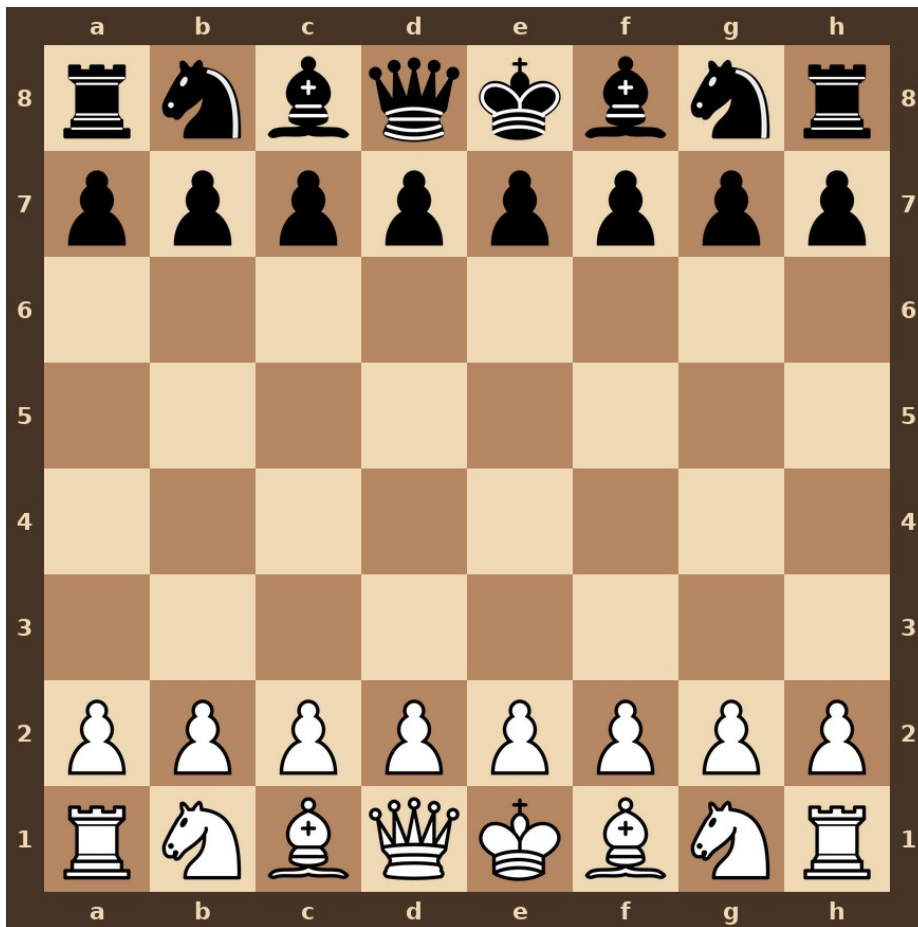
En passant

- Een pion zet bij zijn eerste zet twee stappen en komt zo naast jouw pion terecht.
- Dan mag jouw pion hem slaan alsof hij maar één stap had gezet: schuin naar het vakje dat hij oversloeg.

Onthoud: dat mag alleen bij de zet direct daarna. Wacht je één zet, dan is de kans voorbij.

 hier gaat jouw pion heen

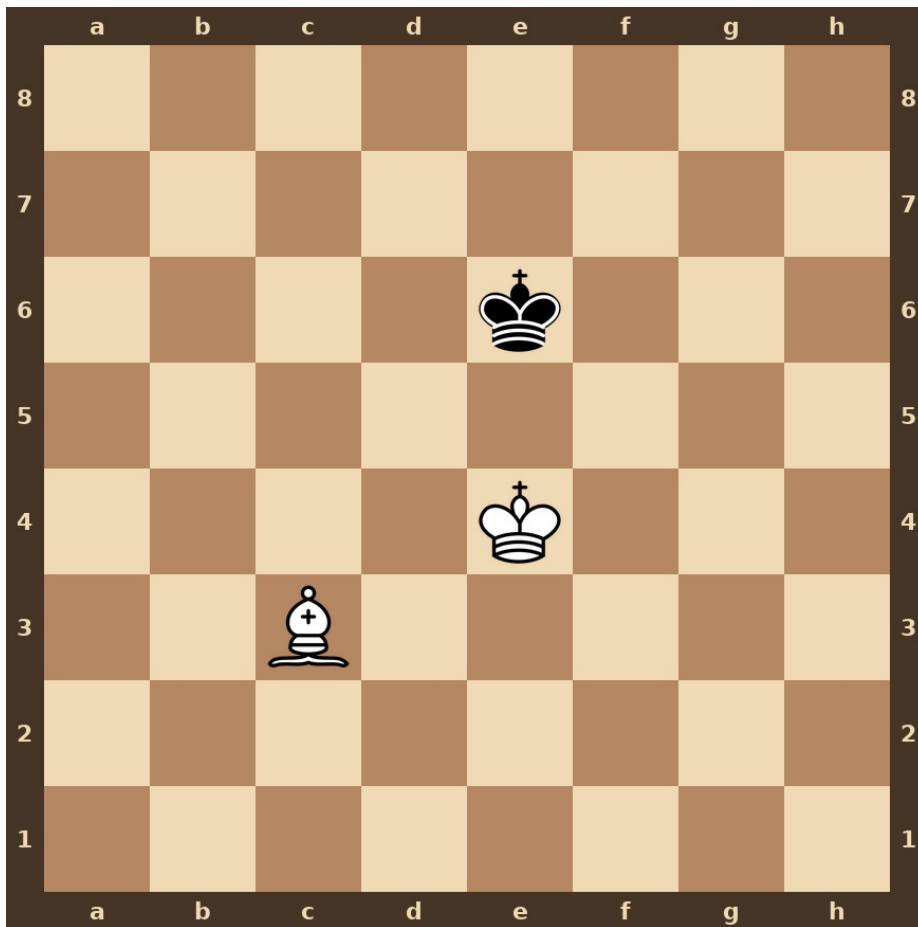
 deze pion wordt geslagen



Afspraken aan het bord

- Wit begint altijd. Daarna zet je om de beurt.
- Aangeraakt is gezet: raak je een eigen stuk aan, dan moet je met dat stuk zetten.
- Wil je een stuk alleen rechtzetten? Zeg dan eerst "ik zet recht".
- Promotie: je pion mag een dame, toren, looper of paard worden, nooit een koning.

Tip: eerst denken, dan pas aanraken! Kijk voor elke zet: wat wil mijn tegenstander doen?



Hoe eindigt een partij?

- Je wint door schaakmat, of als de ander opgeeft (of met de klok zijn tijd verliest).
- Gelijkspel (remise) is er bij:
 1. Pat
 2. Allebei te weinig stukken om mat te zetten
 3. Drie keer dezelfde stelling
 4. 50 zetten zonder slaan of pionzet
 5. Samen afspreken

Kijk: koning en looper tegen koning kan nooit mat zetten. Dit is dus remise.

Alle stukken op een rij



Koning

één stapje, alle kanten op



Dame

rechtdoor en schuin, zo ver ze wil



Toren

rechtdoor, zo ver hij wil



Loper

schuin, zo ver hij wil



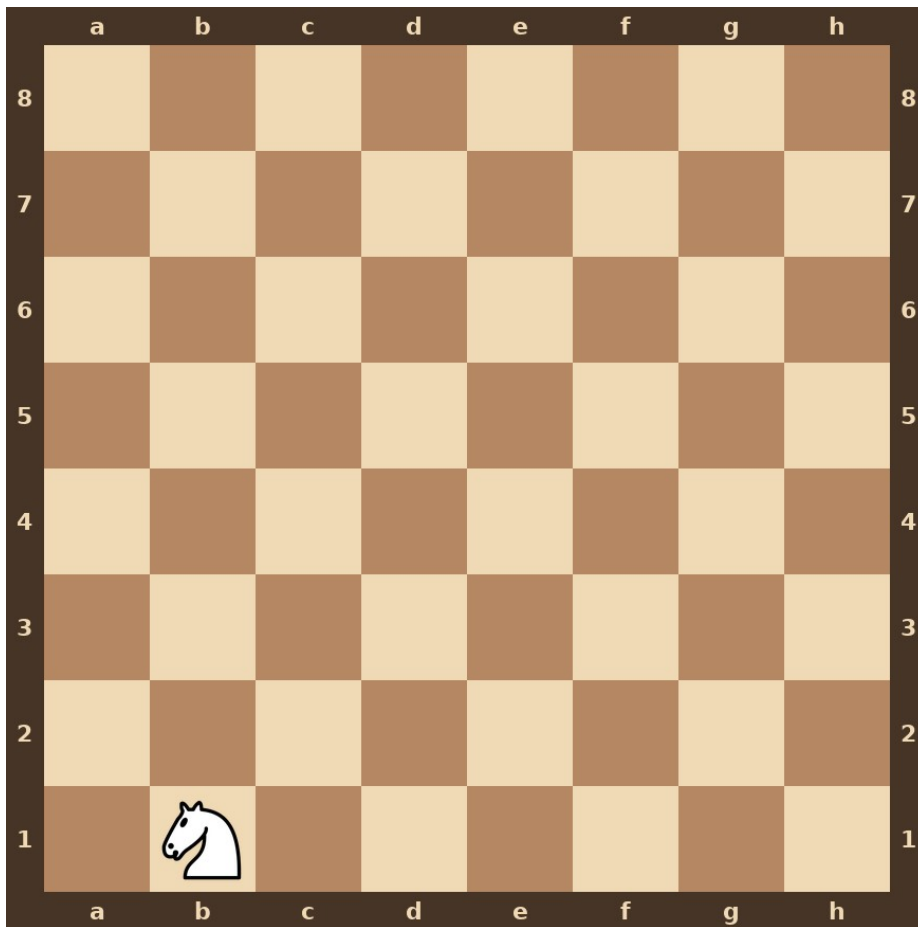
Paard

springt in een L



Pion

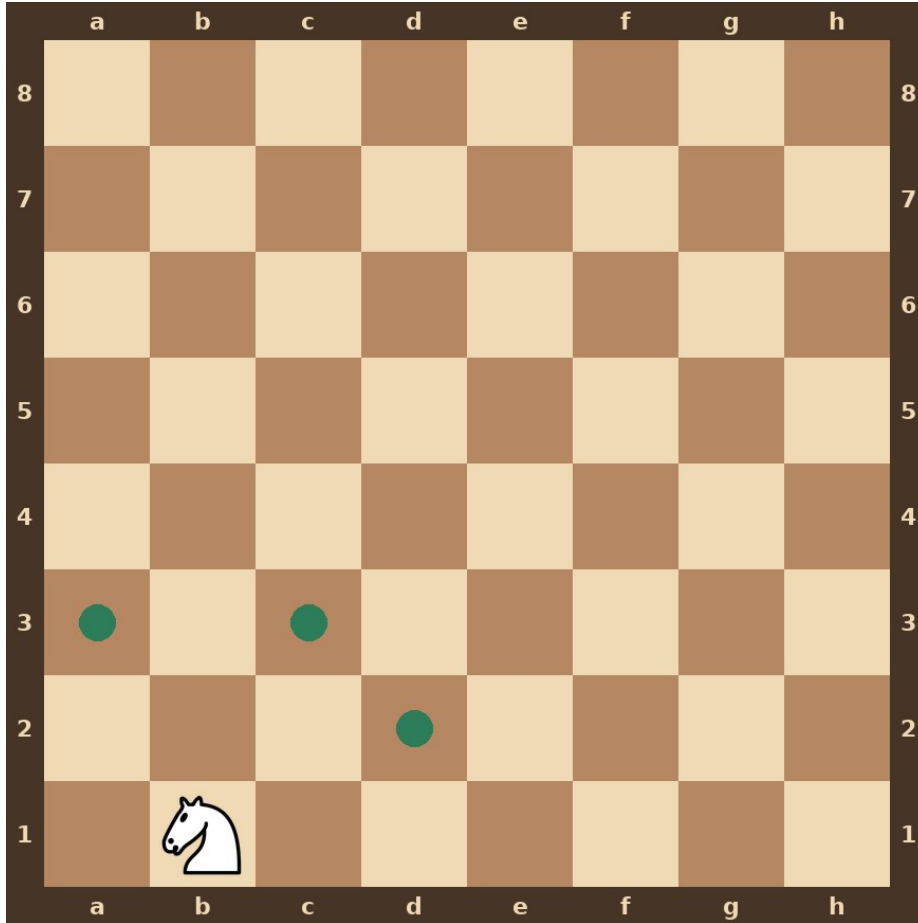
één vooruit, slaat schuin



KWIS

Naar welke vakjes kan het paard springen?

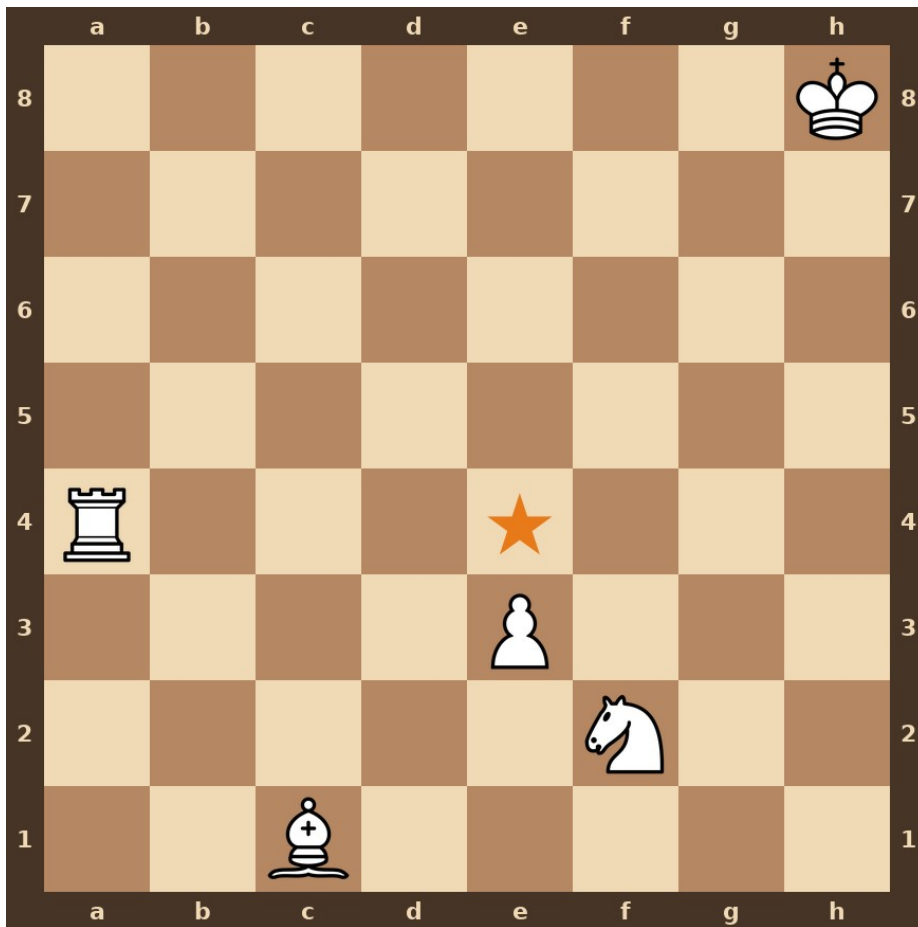
Tel met je vinger: twee rechtdoor, één opzij.



ANTWOORD

Naar a3, c3 en d2!

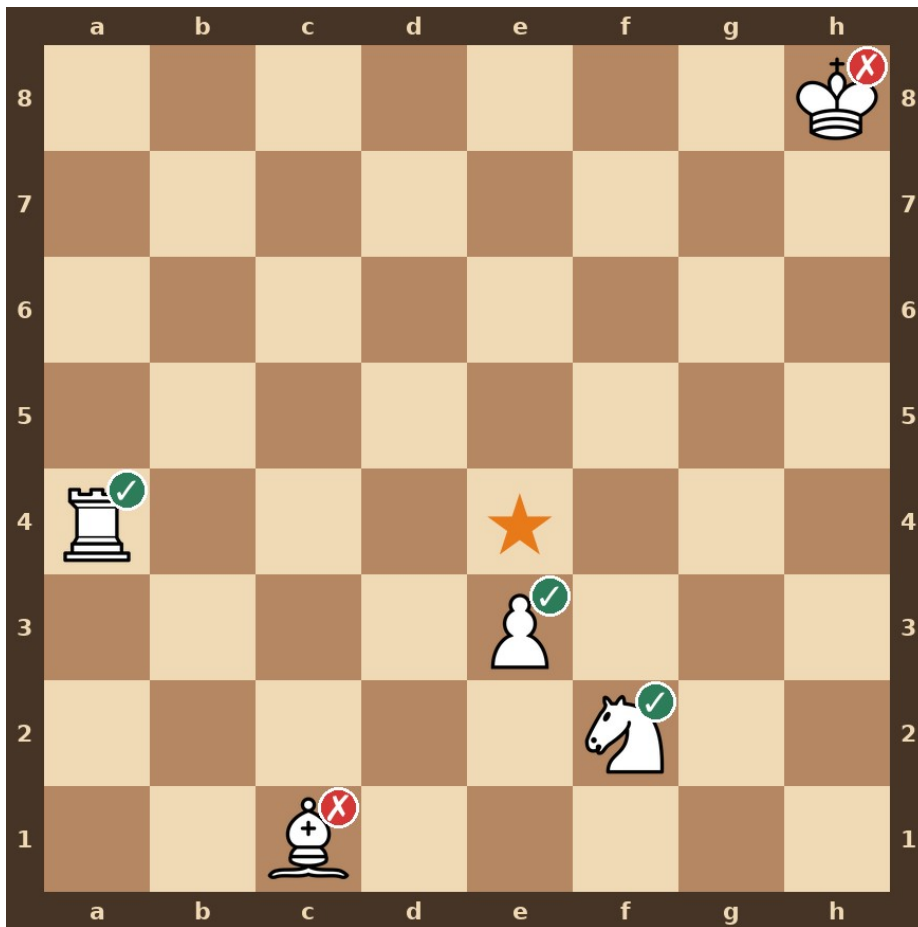
Drie vakjes. Een paard in de hoek of aan de rand heeft minder keuze dan in het midden.



KWIS

**Welke witte stukken
kunnen in één zet op de
ster komen?**

Kijk naar elk stuk apart: toren, looper,
paard, pion en koning.



ANTWOORD

De toren, het paard en de pion.

De looper niet: hij staat op een donker vakje, de ster op een licht.

De koning niet: die zet maar één stapje.

Goed gedaan!

Je kent nu alle zes de stukken.

Volgende les: spelletjes met weinig stukken,
zoals de pionnenoorlog!