

Hieronder een overzicht van enkele werkvormen die - afhankelijk van het niveau van de deelnemers - gebruikt kunnen worden.

## **Blindpartij**

De leerlingen moeten bij een korte blindpartij de volgende zet bedenken. Bijv: **1.e4 d6 2.Lc4 f6 3.Pf3 Lg4 4.Pe5 Lxd1**. Wat speelt wit?

## **Bughouse**

Doorgeefschaak waarbij je met schaak mag inzetten. Als er op één bord mat is gezet, wint het team (twee spelers per team). Pionnen mogen overal behalve op de eerste en laatste rij.

## **Consultatieschaak**

Bij deze werkvorm neemt een team van enkele spelers het tegen een ander team op. Het team speelt in één partij, waarbij overlegd moet worden over de zetten: met argumenten aangeven waarom een bepaalde zet wel of niet gespeeld moet worden - en vervolgens tot een besluit komen. Een uitstekende manier om te leren gedachten uit te spreken. Een werkvorm waar ik eigenlijk alleen maar positieve ervaringen mee heb - Trek er rustig een uur voor uit!

## **Internetschaak**

Verken de mogelijkheden van schaken op internet. Ik raad kinderen altijd aan om een speeltempo te kiezen waarbij ze tijd hebben om na te denken. Via het internet tegen elkaar spelen is ook populair, zelfs al zitten ze naast elkaar.

## **Kaartjes opsteken: Gele, rode en groene kaart**

Elke leerling heeft een groen, geel en rood kaart. In het diagram is een zet met een gele, rode en groene pijl aangegeven, welke zet speel jij? Vooral geschikt bij (erg) grote groepen om te zorgen dat iedereen mee kan doen. Wie heeft er na zes stellingen nog alles goed?

## **Leerling stelling laten presenteren**

De leerling mag nu voor het demonstratiebord staan! Iedereen bereidt een opgave voor en presenteert die op het demonstratiebord. Dat kan een stelling met een thema zijn (bijv. mat in twee) of een puzzel uit een eigen partij. Uiteraard kan je ook een partij laten tonen.

## **Leuke stellingen**

Een aantal grappige schaakstellingen waarbij de oplossing gevonden moet worden

## **Lezer aan zet**

Werkvorm waarbij de leerling telkens de zet van één van de spelers moet raden (zie Schaakmagazine). Afhankelijk van de zet is er een aantal punten te verdienen.

## Mat bedenken

Laat leerlingen mat bedenken met bepaalde voorwaarden, bijvoorbeeld: wit heeft twee stukken naar keuze, zwart een koning. Of zwarte koning op d5, hoe zet je mat met twee dames?

## Mat in één oploswedstrijd

Hoe goed ben je in het oplossen van mat in één? Heb jij alle stellingen goed?

## Opdrachtschaak

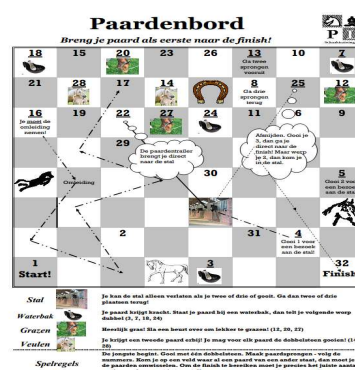
Bij opdrachtschaak speel je een partij bepaalt de spelleider om de paar minuten een nieuwe opdracht: bijvoorbeeld: koningen mogen ook als paard springen; je mag een stuk van de tegenstander terug in de beginstelling zetten, pionnen slaan recht en gaan schuin, lopers kunnen nu ook springen, je mag één geslagen stuk weer terugzetten op het bord, etc.

## Paardenbord

Een soort ganzenbord, maar dan met paarden.

## Paardsprong -oefeningen

De paardsprong moet je goed oefenen! Daar zijn diverse manieren voor. Paardsprong spelletjes, waarbij de paarden muntjes / snoepjes moeten opeten. Een andere nuttige oefening is een paard op een veld te zetten en een pion op een ander veld: hoe snel kan het paard deze slaan? Begin met makkelijke zetten (2 sprongen afstand). Een andere oefening is de Knights-tour: alle velden bezoeken met een paard.



## Pionneneindspeltest

Hoe goed beheers je het pionneneindspel? Bij elke stelling moet je aangeven of het 1-0, 0-1 of remise is. De trainer controleert de antwoorden. Bij deze oefening zal elke leerling iets leren, en je krijgt gelijk door in hoeverre de kennis van het pionneneindspel geautomatiseerd is! Uiteraard kan je dit ook in tweetallen doen. (Stap 3 en hoger)

## Puzzel van de week

Door het goed oplossen van de puzzel kan je punten verdienen. Aan het eind van het seizoen kan je een prijsje winnen. Bied eventueel een puzzel op makkelijk en moeilijk niveau aan.

## Quiz

Schaakquiz met stellingen en algemene vragen.

## Reis om de wereld (Rob Brunia)

Blindschaakoefening waarbij op een leeg bord een paard rondhuppelt. Elke beurt mag een volgende leerling een zet doen. Bij een goed antwoord krijg je een punt. Na enige tijd ontstaan er obstakels, zoals een rivier (het paard wil geen natte voeten krijgen) en een bosbrand (waar het paard wel overheen kan springen). Je kan een leerling laten bepalen welke lijn of rij versperd is. Je mag niet direct terug naar het veld waar het paard vandaan kwam.

## Schaakcircuit

Diverse stellingen staan op de borden en moeten in een team / tweetal opgelost worden. Dit wordt ook wel "rondje Papendal" genoemd. De stellingen kunnen in de vorm van een kaartje worden aangeboden, je kan de leerlingen aan het begin elk een stelling laten opzetten. Doelen: Samenwerken en op een andere manier van aanbieden opgeven.

## Schaakquiz

Aan teams van twee tot vier spelers worden vragen voorgelegd: stellingen en algemene schaakvragen. Elke vraag staat op een kaartje of wordt gepresenteerd. Het team met de meeste punten wint.

## Schaakvariantentoernooi

Een toernooi waarbij elke ronde een andere schaakvariant gespeeld wordt. Bijvoorbeeld: weggeefschak, schietschak, schots schak, opdrachtschak,

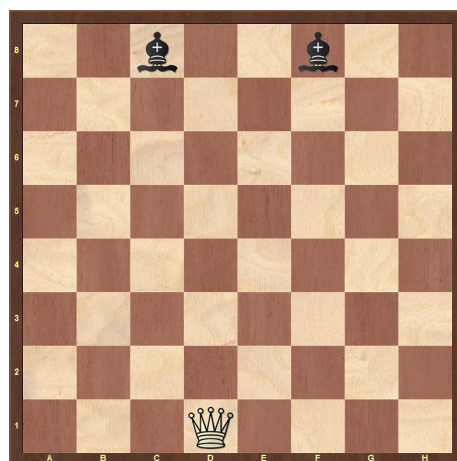
## Simultaan uitspelen stelling

Trainer speelt een stelling uit. Leerlingen mogen uiteraard teruggaan en de trainer kan feedback geven. Bijzonder geschikt bij "oneerlijke" stellingen, zoals matgeven met de dame.

## Spelletjes

Spelletjes zoals beschreven in de handleiding van de stappenmethode en Chess Tutor.

Om de bordvisie te verbeteren, het aanleren en automatiseren van de loop stukken en te letten op zetten van de tegenstander. Vooral geschikt voor: stap 1/2  
Voorbeeld (rechts): *Wit wint als hij één looper slaat.*



## Stelling bij binnenkomst

Als de leerlingen binnenkomen, staat er al een stelling op het (demonstratie-)bord. De trainer nodigt de binnenkomers uit de oplossing te vinden.

## Uitspeelstellingen

Stellingen horend bij een bepaald trainingsonderwerp die tegen de trainer uitgespeeld worden. Bijvoorbeeld bij koningsaanval de stelling na 1.e4 e5 2.Pf3 f6 3.Pxe5 fxe5. Maar je kan ook een stelling op een blaadje zetten.

## Uitzoekstellingen

Stellingen waarbij de leerling de oplossing moet zoeken, eventueel samen met iemand anders. De trainer loopt langs, geeft tips en controleert de oplossing. Elke stelling moet op het bord gezet worden! Ook leuk om hiervoor eindspelstudies te gebruiken, uiteraard op het juiste niveau.

## Warming up

Ook schakers moeten hun spieren opwarmen! Een aantal makkelijke opgaven worden op de beamer gepresenteerd. Wie ziet de oplossing als eerste? Je kan ook het antwoord laten opschrijven. Denk aan mat in 1, 2 of 3 opgaven.

## Wedstrijd matzetten binnen bepaalde tijd

Zet een schaakklok op vijf minuten en speel . Bereken daarna de tijd die het gekost heeft. Verbeter je beste tijd bij het matzetten met dame of toren. Zit je met een dame rond de 9 seconden en met een toren rond de 15 seconden (vanuit een willekeurige stelling, koning in het midden), dan ben je echt snel. Alleen voor spelers die matzetten zonder tijdsdruk al onder controle hebben!

## Wedstrijd stukken in de beginstelling zetten

Wie zet de stukken het snelst in de beginstelling?  
Handig om uit te zoeken of de stukken compleet zijn.