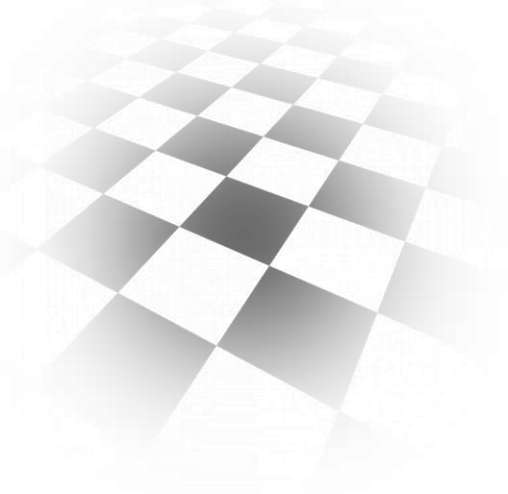




LEREN DAMMEN

DAMWERKBOEK

Combineren I

Naam

Versie: 2018

DAMWERKBOEK VOOR KINDEREN

Lees dit eerst!

In dit werkboek leer je veel slimme trucjes uit het damspel. In een aantal thema's worden handigheidjes geoefend. Eerst krijg je een uitleg en daarna volgen er opdrachten om te kijken of je de uitleg goed hebt begrepen. Waar je veel van leert is het maken van opdrachten uit damwerkboekjes. Je leert hoe je kan combineren of nog kan winnen in het eindspel.

Boekje uit? Dan kan je een examen maken voor een damdiploma!

Tips

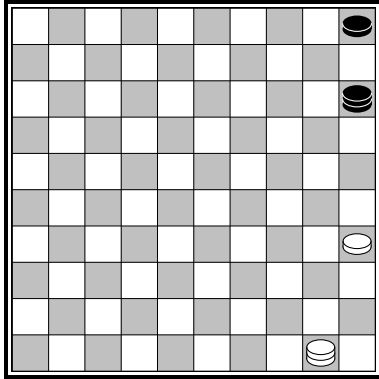
Lees altijd eerst goed wat er boven aan de bladzijde en onder een diagram geschreven staat. Zo weet je hoe je de lessen moet gaan maken en krijg je tips. Een bladzijde of een les af? Laat het nakijken door je juf/meester of damtrainer. Zij weten de antwoorden!

Wat ga je doen?

<u>Les</u>	<u>Thema</u>	<u>Bladzijde</u>
1.	Basiskennis	5
2.	Combineren	8
3.	Formaties	11
4.	Plannen maken	14
5.	Taxeren	17
6.	Combineren in volle standen	19
7.	Tweezetters	22
8.	Oefentest 1	25
9.	Schijven prikken	27
10.	Vier tegen één dam	30
11.	Een dam geven	34
12.	Dwangzet	37
13.	Eindspel 1: een dam voorkomen	41
14.	Eindspel 2: zwart haalt een dam	44
15.	Oefentest 2	47

ZO SPELEN WE

Zwart



Wit

Wit van beneden naar boven.
Zwart van boven naar beneden.

Zo zien de schijven en dammen op het diagram er uit.

Een diagram is een plaatje van een dambord.



= Witte schijf



= Witte dam

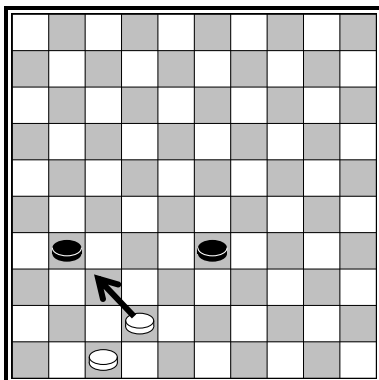


= Zwarte schijf



= Zwarte dam

VOORBEELD



Gebruik voor het aangeven van de winnende zet een pijltje.

In het voorbeeld haalt wit een zetje uit met de zet waar de pijl is aangegeven.

WIT AAN ZET

Dit moet je goed onthouden:
wit is in alle diagrammen aan zet!

Veel plezier en lees goed de leerstof, vragen en opdrachten!

Les 1 | Basiskennis

Misschien heb je al vaker gedamd of je hebt al een aantal damdiploma's op zak. Zo ja, dan zal les 1 niet zo moeilijk voor jou zijn. Toch is het handig om te herhalen en te testen of je het nog snapt. In deze les komen we terug op de basiskennis.

Opdracht 1: Spelregels

Zijn de volgende spelregels goed of fout?

	Goed	Fout
1. Het bord ligt goed als je linksonder een donker veld ziet.	☐	☐
2. Je mag met een schijf wel vooruit, maar niet achteruit zetten.	☐	☐
3. Je mag wel vooruit, maar niet achteruit slaan.	☐	☐
4. Met een dam <u>moet</u> je zo ver schuiven als je kunt.	☐	☐
5. Slaan is verplicht.	☐	☐
6. Aanraken is zetten.	☐	☐
7. Als jouw tegenstander vergeet te slaan, mag je voorzeggen hoe hij/zij moet slaan.	☐	☐
8. Meerslag gaat voor.	☐	☐
9. Als je tegenstander vergeet te slaan, mag jij de schijf waarmee hij/zij moest slaan wegpakken.	☐	☐
10. Als een schijf aan de overkant komt, wordt deze <u>altijd</u> een dam.	☐	☐
11. Wie een dampartij wint, krijgt één punt en wie remise (gelijkspel) speelt, krijgt een half punt.	☐	☐
12. Je hebt gewonnen als je tegenstander geen enkele zet meer kan doen.	☐	☐

Opdracht 2: Zetten, slaan, dam of geen dam

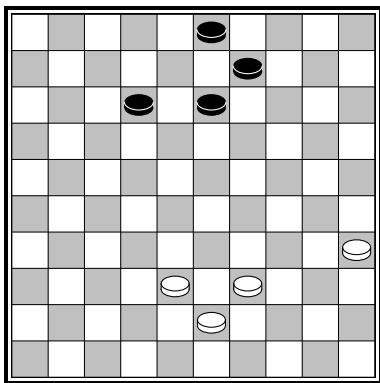


Diagram 1

Hoeveel keuzes heeft wit om te zetten? (Een witte schijf mag 1 vakje vooruit)

- A. 5
- B. 6
- C. 7

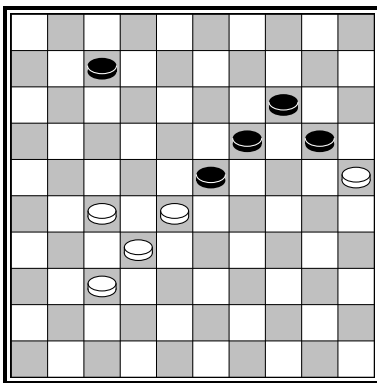


Diagram 2

Hoeveel keuzes heeft wit om te zetten? (Een witte schijf mag 1 vakje vooruit)

- A. 3
- B. 4
- C. 5

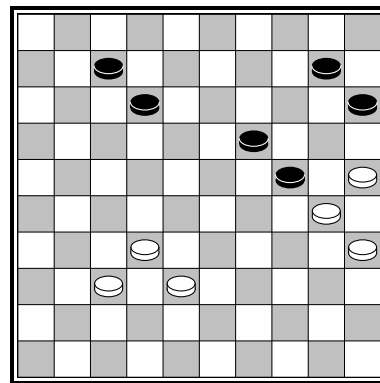


Diagram 3

Hoeveel keuzes heeft wit om te zetten? (Een witte schijf mag 1 vakje vooruit)

- A. 4
- B. 5
- C. 6

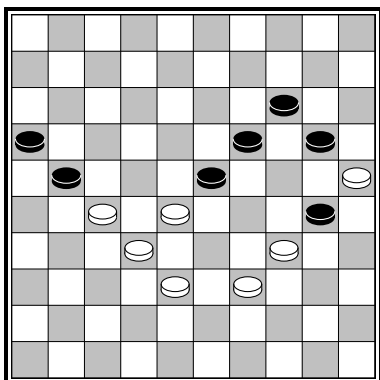


Diagram 4

Kan wit hier slaan?

- A. Ja
- B. Nee

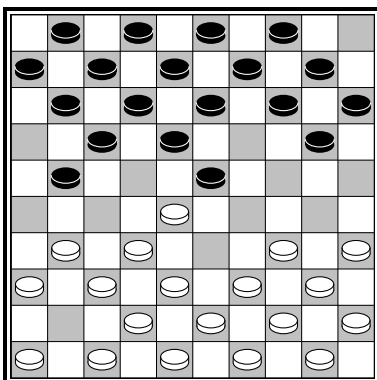


Diagram 5

Kan wit hier slaan?

- A. Ja
- B. Nee

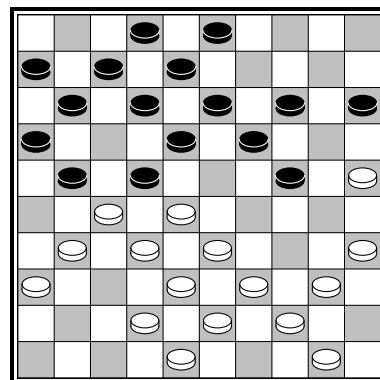


Diagram 6

Kan wit hier slaan?

- A. Ja
- B. Nee

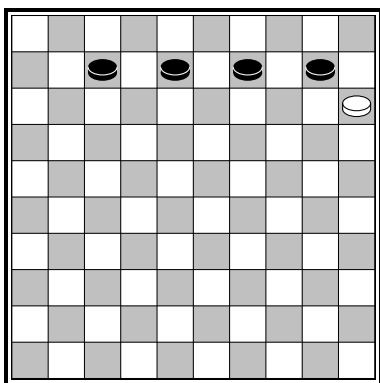


Diagram 7

Krijgt wit een dam?

- A. Ja
- B. Nee

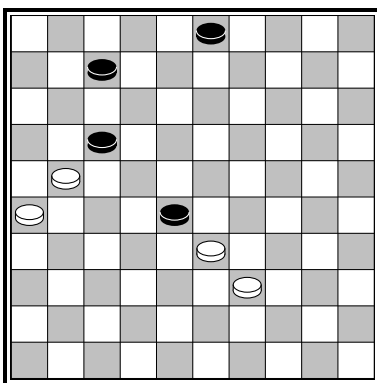


Diagram 8

Krijgt wit een dam?

- A. Ja
- B. Nee

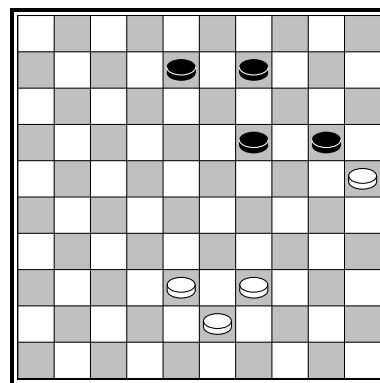


Diagram 9

Krijgt wit een dam?

- A. Ja
- B. Nee

Opdracht 3: Pas de damregels toe

Wit is in de onderstaande diagrammen aan zet. Wat wordt de uitslag van de partij? Bekijk de standen goed en bepaal wat er aan de hand is.

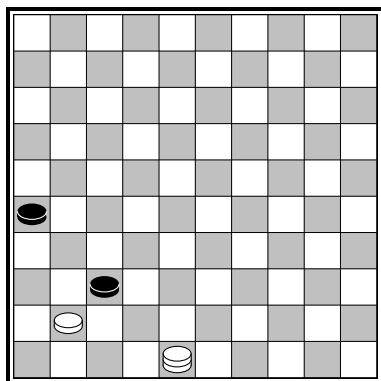


Diagram 10

- A. Wit wint
- B. Zwart wint
- C. Remise

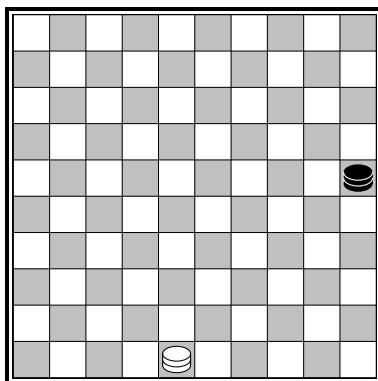


Diagram 11

- A. Wit wint
- B. Zwart wint
- C. Remise

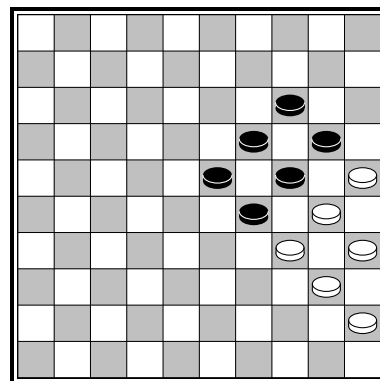


Diagram 12

- A. Wit wint
- B. Zwart wint
- C. Remise

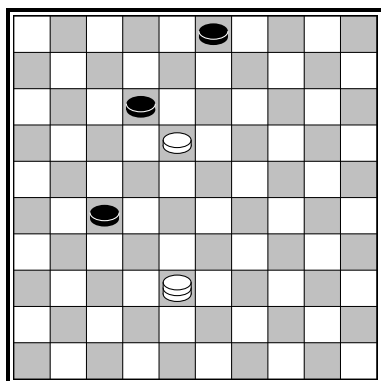


Diagram 13

- A. Wit wint
- B. Zwart wint
- C. Remise

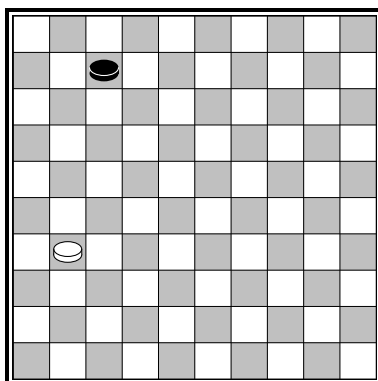


Diagram 14

- A. Wit wint
- B. Zwart wint
- C. Remise

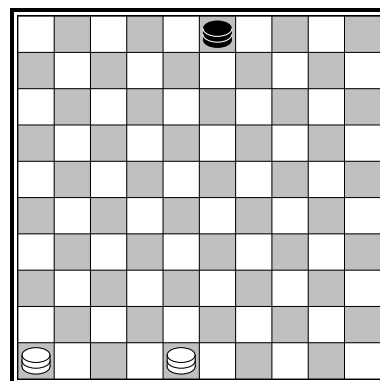


Diagram 15

- A. Wit wint
- B. Zwart wint
- C. Remise

Opdracht 4: Slaan met schijf of dam

Zie jij hoe wit moet slaan? Geef de slagroute aan. Let op: meerslag gaat voor!

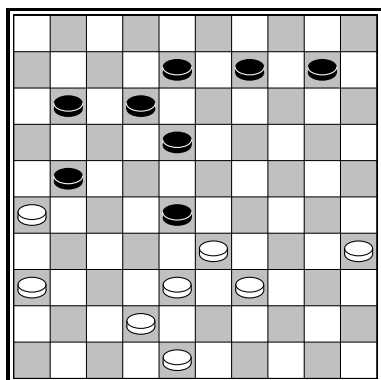


Diagram 16

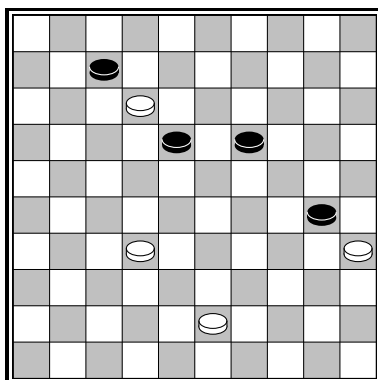


Diagram 17

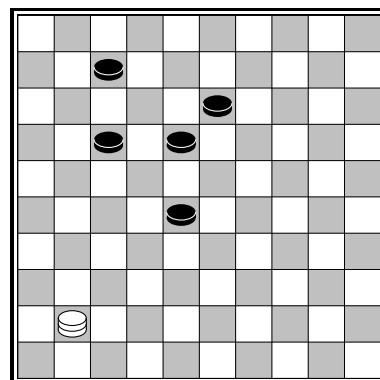
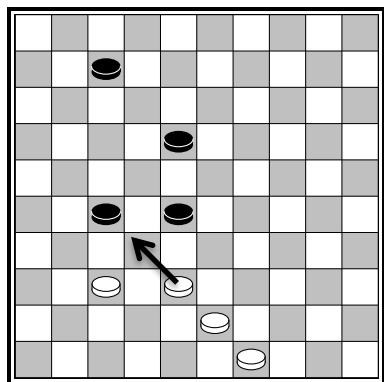


Diagram 18

Les 2 | Combineren



Voorbeeld

In het voorbeelddiagram kan wit een combinatie nemen. Een combinatie is een truc waarbij je eerst zelf één of meerdere schijven moet weggeven om er daarna meer ervoor terug te pakken en waarbij je er een winnende positie aan overhoudt.

In het voorbeeld is wit aan zet en wint met de aangegeven pijl. Zwart moet er één slaan en wit slaat er vier terug met winst. Dit soort combinaties volgen ook in de onderstaande opdrachten.

Opdracht 1

Wit speelt en wint met een combinatie. Zet een pijltje bij de winnende witte zet.

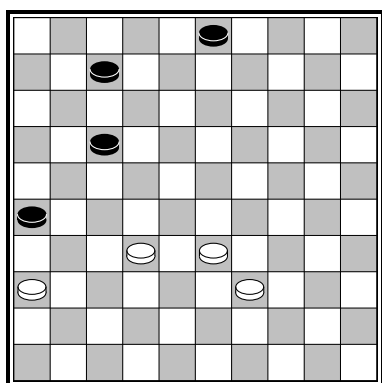


Diagram 19

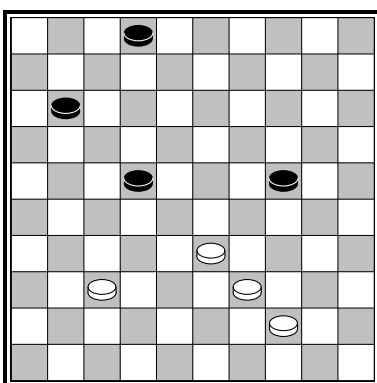


Diagram 20

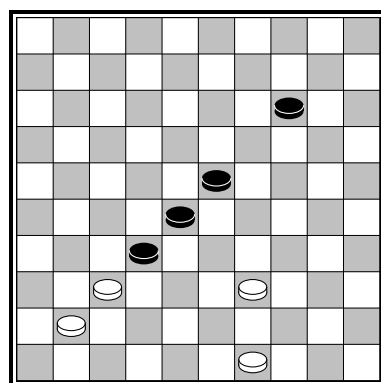


Diagram 21

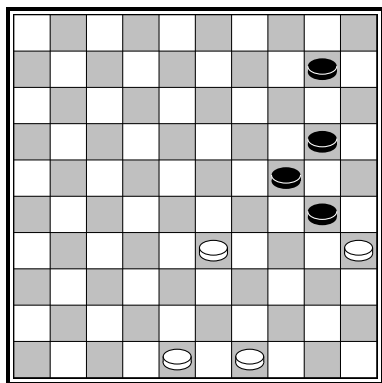


Diagram 22

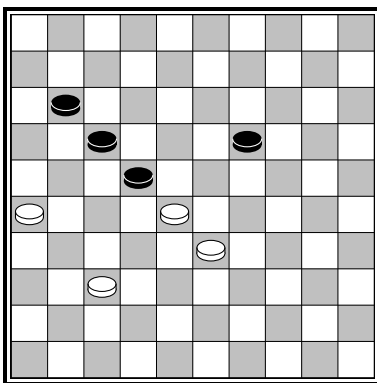


Diagram 23

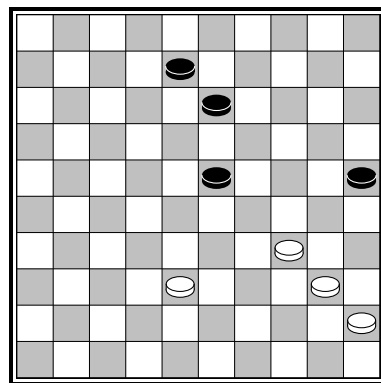


Diagram 24

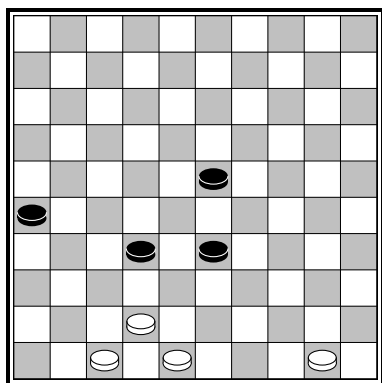


Diagram 25

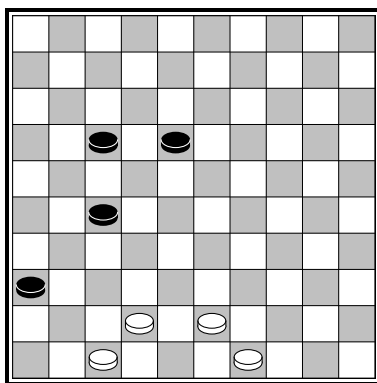


Diagram 26

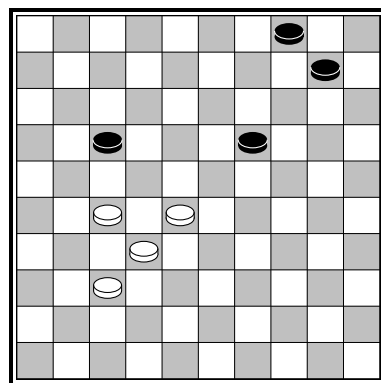


Diagram 27

Opdracht 2

Negen diagrammen en wit speelt en wint met een combinatie. Er staan nu meer schijven op het bord in. Zet een pijltje bij de winnende zet.

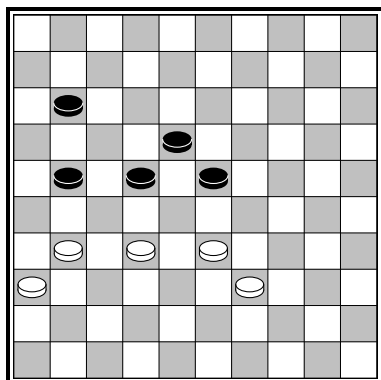


Diagram 28

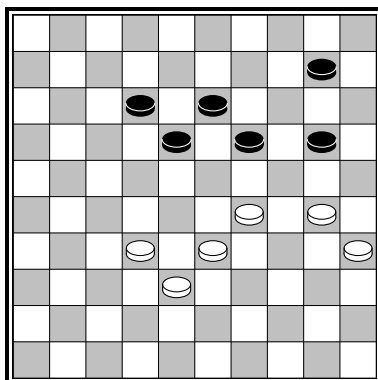


Diagram 29

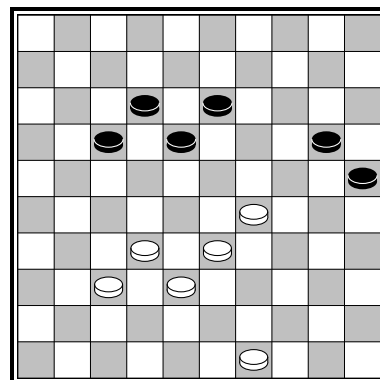


Diagram 30

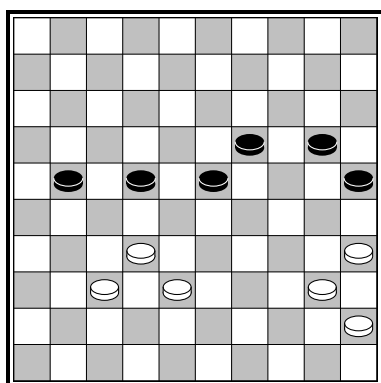


Diagram 31

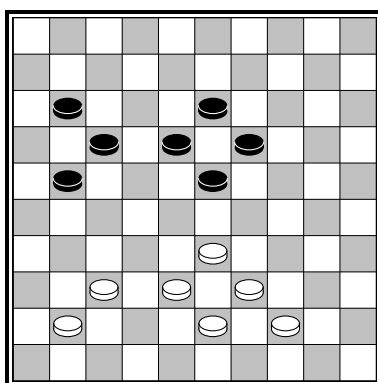


Diagram 32

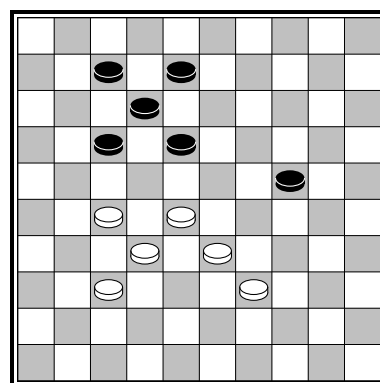


Diagram 33

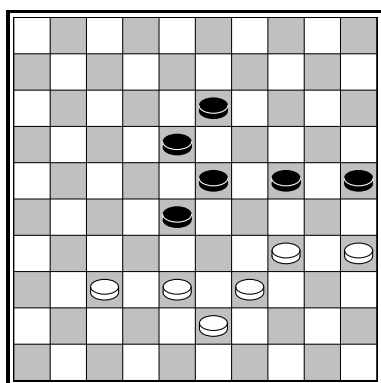


Diagram 34

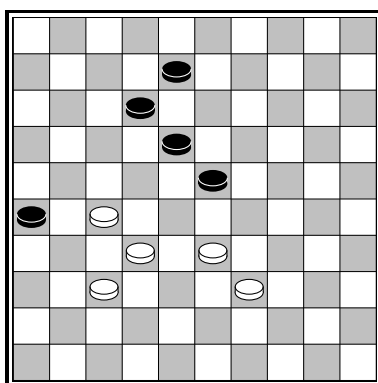


Diagram 35

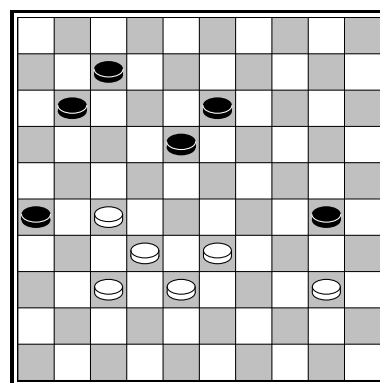


Diagram 36

Opdracht 3

Nu wordt het iets moeilijker. Wit speelt en combineert in twee zetten. Zet dus twee pijltjes bij de winnende zetten van wit.

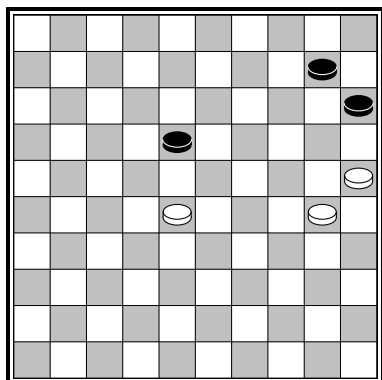


Diagram 37

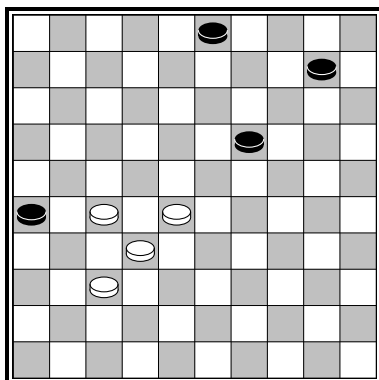


Diagram 38

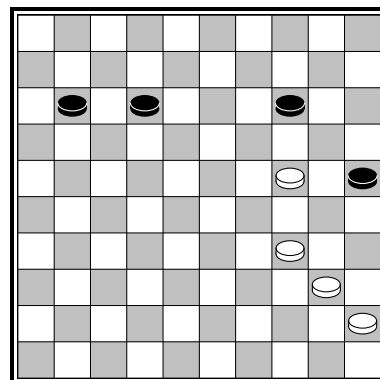


Diagram 39

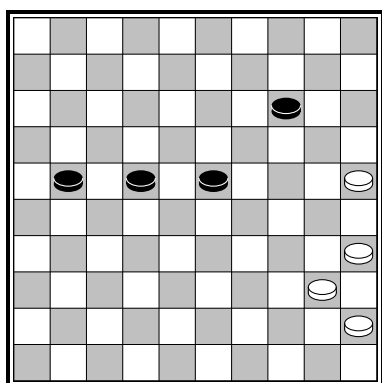


Diagram 40

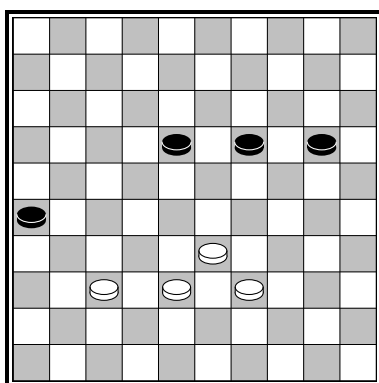


Diagram 41

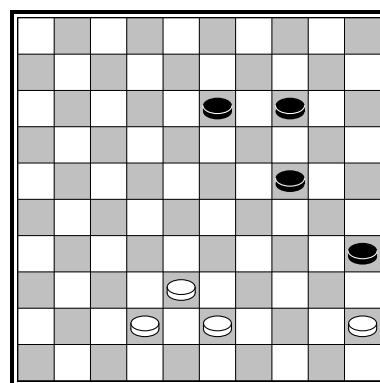


Diagram 42

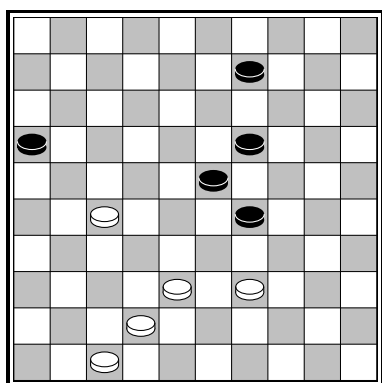


Diagram 43

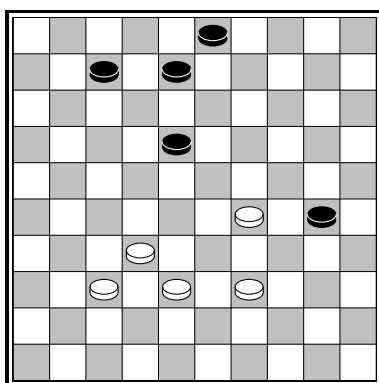


Diagram 44

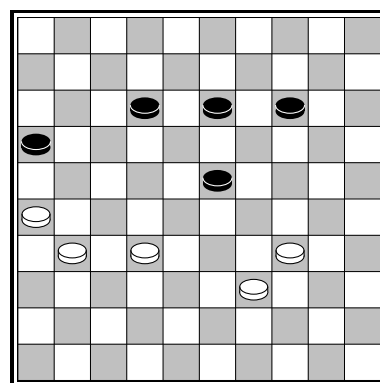
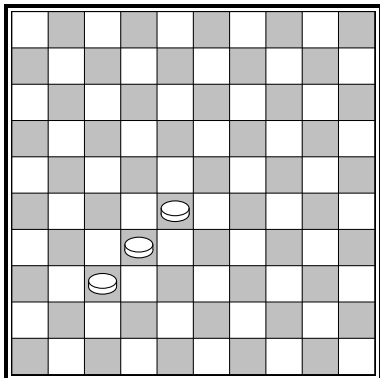


Diagram 45

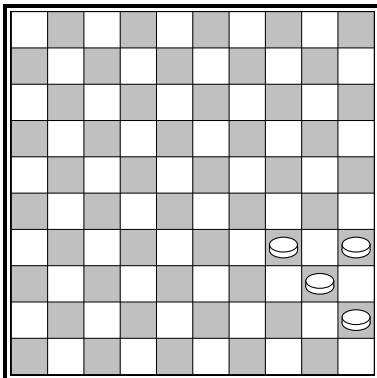
Les 3 | Formaties

In het damspel spelen formaties een belangrijke rol. Met formaties kan je een sterke positie opbouwen, maar je kan er ook veel zetjes mee uithalen. Het bouwen van formaties is daarom erg sterk. In les 3 leer je drie formaties:



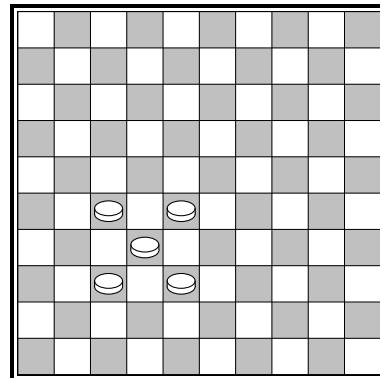
Staart

Een staart (ook wel 'poot' genoemd) is een formatie die bestaat uit drie schijven die recht achter elkaar staan. De staart kan op verschillende plekken van het bord worden opgebouwd.



Vork

Een vork-formatie bestaat uit vier schijven. De voorste twee schijven vormen de tanden en de andere twee schijven het steeltje.



Kruis

Met 5 schijven kan je een kruis-formatie vormen. De kruis-formatie is erg sterk en er kunnen veel zetjes mee worden gemaakt.

Opdracht 1

Welke formatie herken je in de onderstaande standen?

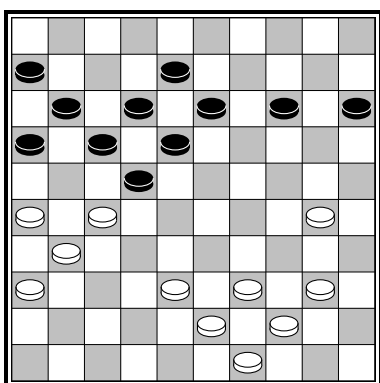


Diagram 46

- A.** Staart
- B.** Vork
- C.** Kruis

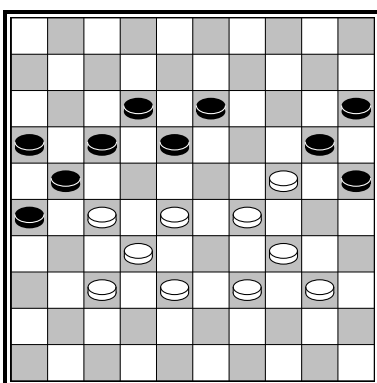


Diagram 47

- A.** Staart
- B.** Vork
- C.** Kruis

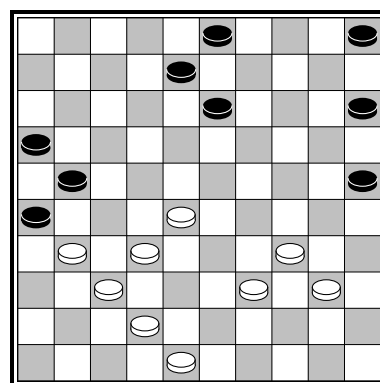


Diagram 48

- A.** Staart
- B.** Vork
- C.** Kruis

Opdracht 2

Wit is aan zet. Wat is de beste en sterkste opbouwzet voor wit? Denk in formaties!

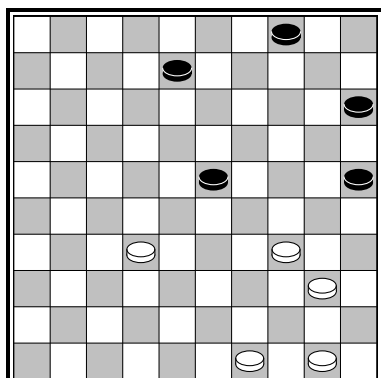


Diagram 49

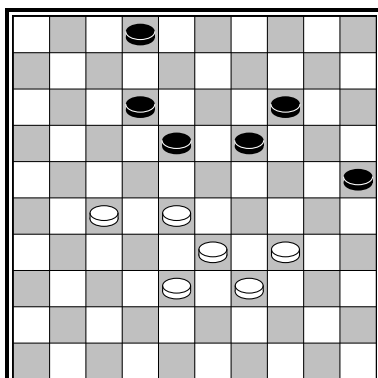


Diagram 50

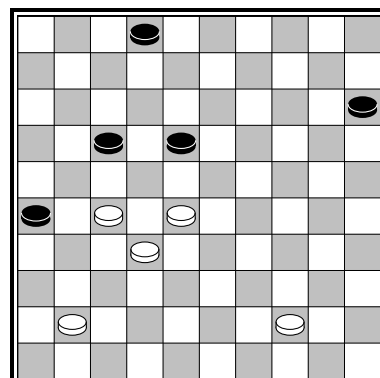


Diagram 51

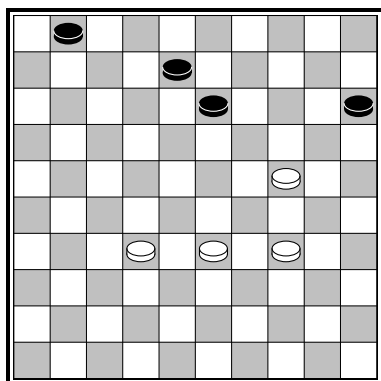


Diagram 52

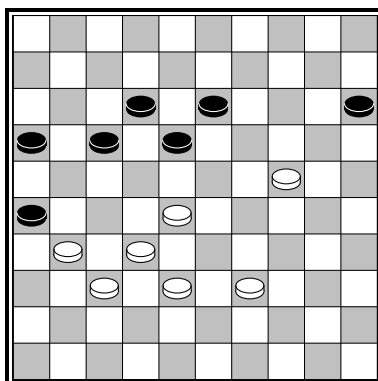


Diagram 53

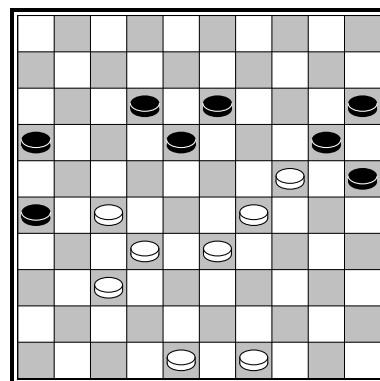


Diagram 54

Opdracht 3

Wit speelt en wint met een combinatie door gebruik te maken van zijn formaties: een staart, vork of een kruis. Zet een pijltje bij de winnende zet.

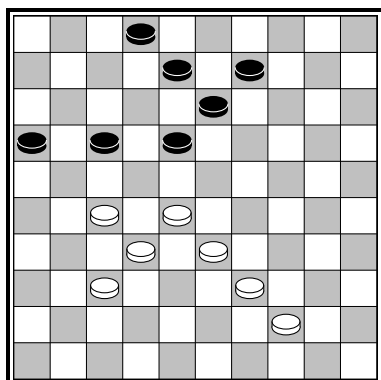


Diagram 55

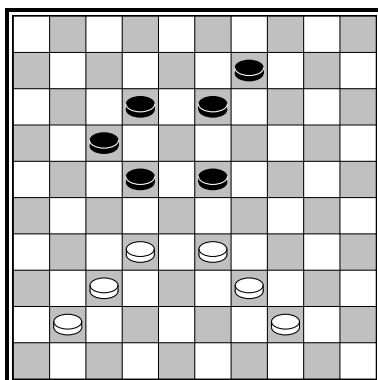


Diagram 56

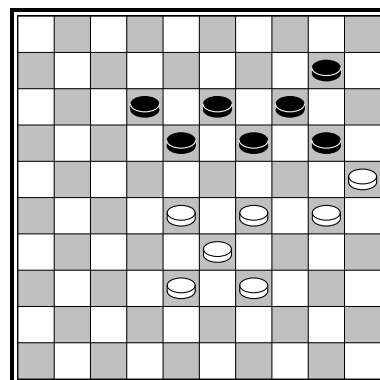


Diagram 57

Opdracht 4

Nu staan er iets meer schijven op het bord. Wit wint door gebruik te maken van zijn formaties. Zet een pijltje bij de winnende zet.

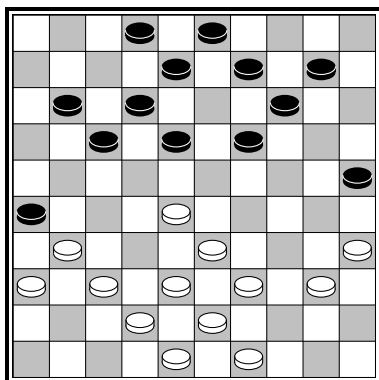


Diagram 58

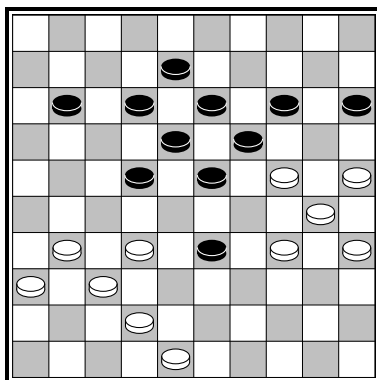


Diagram 59

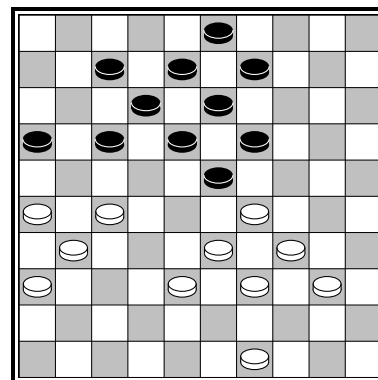


Diagram 60

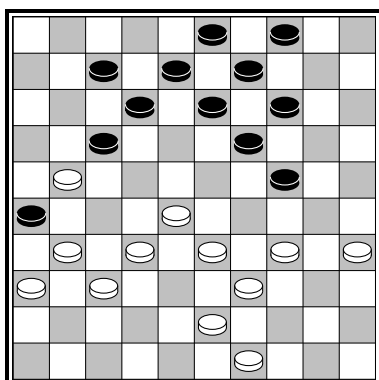


Diagram 61

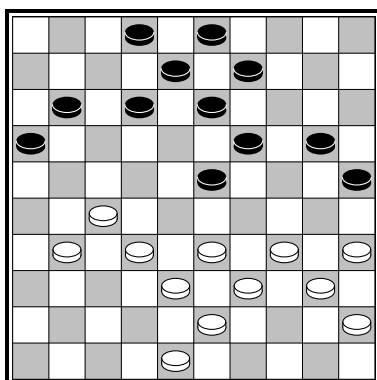


Diagram 62

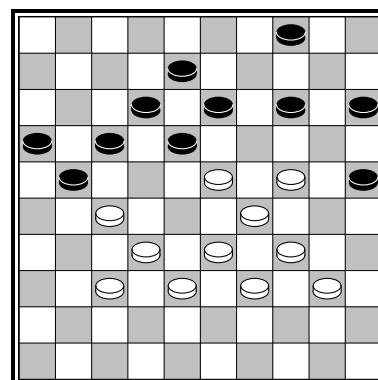


Diagram 63

Opdracht 5

Een leuke en leerzame stand in diagram 64. Beantwoord de bijbehorende vragen.

Wit is aan zet in diagram 64.

Vraag A: Op hoeveel manieren kan wit hier een vork bouwen?

- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7

Vraag B: Als zwart aan zet was, kon hij dan een vork opbouwen?

- ☐ Ja
- ☐ Nee

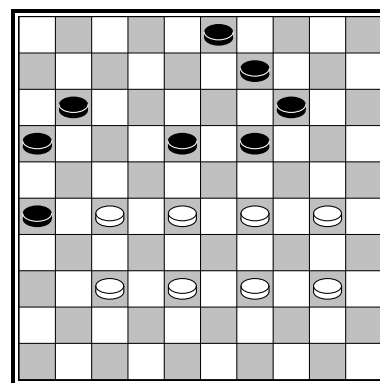
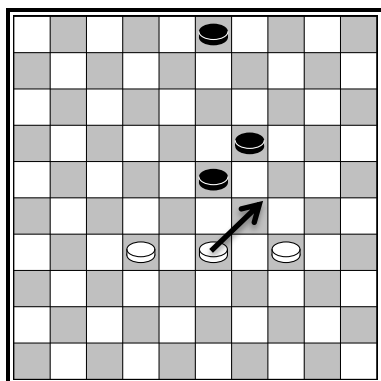


Diagram 64

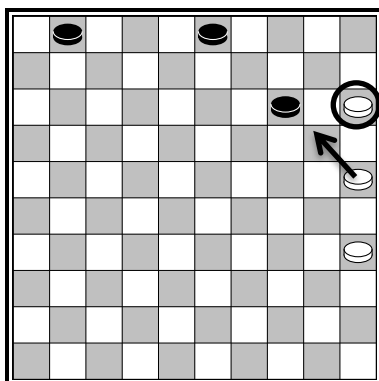
Les 4 | Plannen maken

Spelen met een plan is altijd goed bij het dammen. Met een goed plannetje kan je het je tegenstander erg lastig maken en kan je misschien schijven winnen of de tegenstander vastzetten. Naast het spelen op een zetje, zijn er ook drie andere plannen: aanvallen, doorbreken en vastzetten.



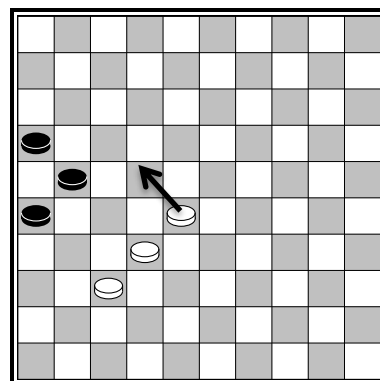
Aanvallen

Wit valt de voorste zwarte schijf aan. Zwart kan deze niet meer verdedigen (dichtzetten/weglopen). Wit wint daarom een schijf met behulp van een sterk aanvalsplan.



Doorbreken

Wit is bijna aan de overkant, maar hij moet alleen nog een zwarte schijf verwijderen. Door het offeren van een witte schijf kan de omcirkelde witte schijf doorlopen naar dam. Dit noemen we 'doorbreken'.



Vastzetten

Wit gaat de zwarte schijven vastzetten met de zet waar het pijltje naar toe wijst. Zwart moet dan altijd een schijf weggeven en verliest daardoor de partij omdat hij vaststaat.

Opdracht 1

Wit is aan zet en kan winnen door gebruik te maken van een sterk plan. Welke zet speel je? Zet een pijltje bij de winnende zet en omcirkel het juiste plan.

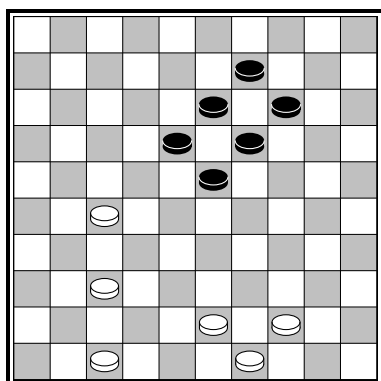


Diagram 65

- A. Aanvallen
- B. Doorbreken
- C. Vastzetten

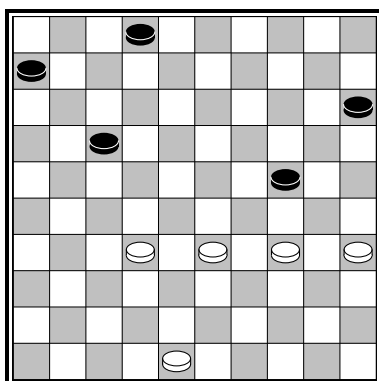


Diagram 66

- A. Aanvallen
- B. Doorbreken
- C. Vastzetten

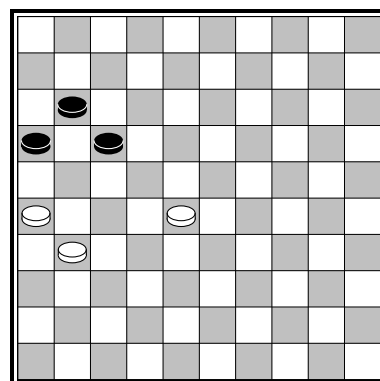


Diagram 67

- A. Aanvallen
- B. Doorbreken
- C. Vastzetten

Opdracht 2

Wit aan is zet. Wat speel je? In de onderstaande diagrammen kan wit winnen door te combineren, aanvallen, doorbreken of vastzetten. Zet een pijltje bij de winnende zet.

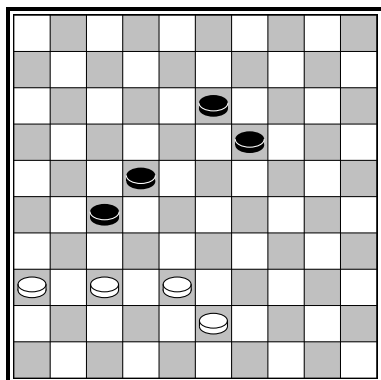


Diagram 68

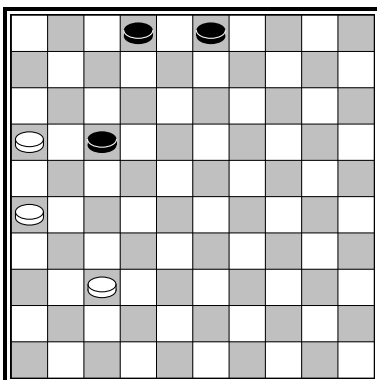


Diagram 69

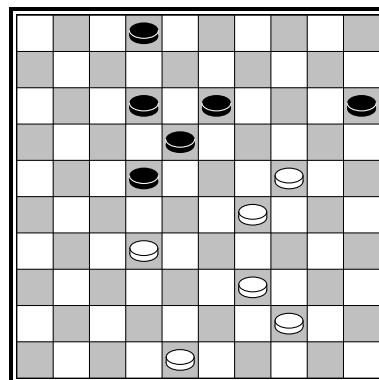


Diagram 70

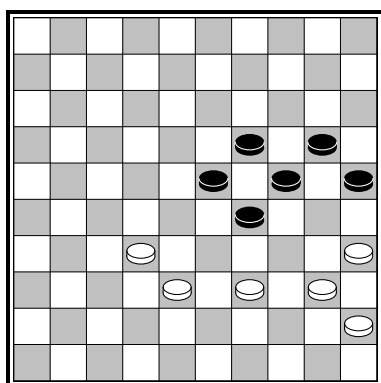


Diagram 71

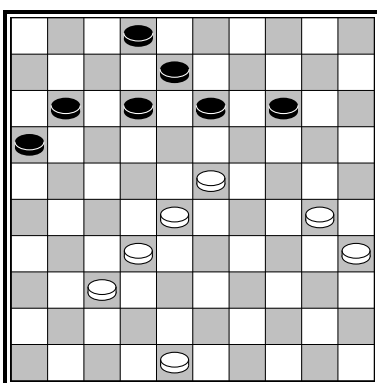


Diagram 72

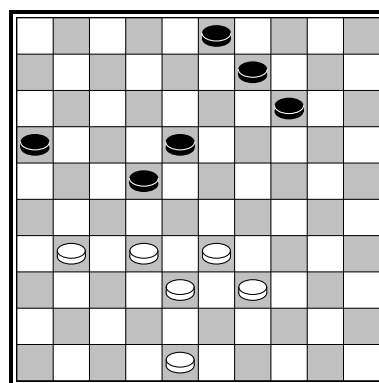


Diagram 73

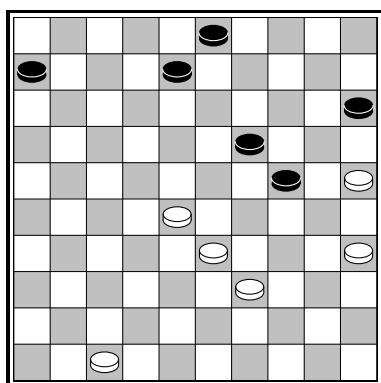


Diagram 74

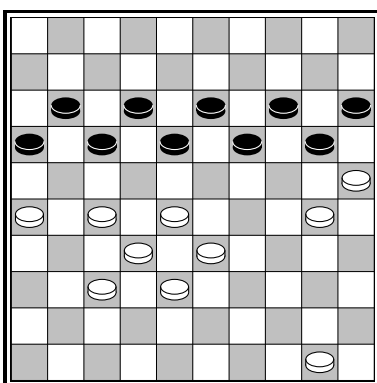


Diagram 75

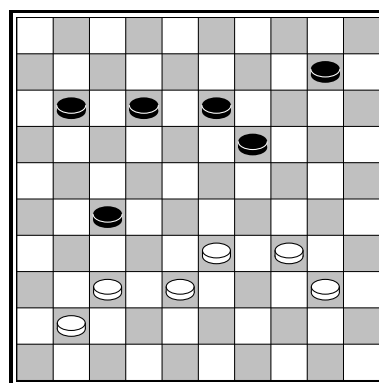
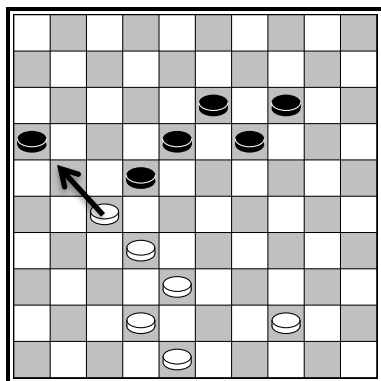


Diagram 76

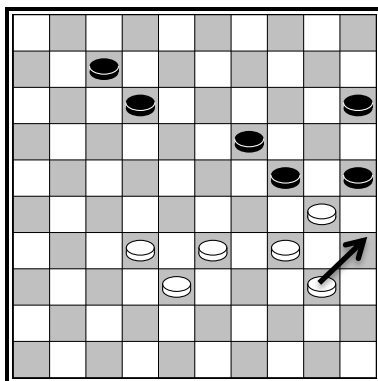
Verdedigen

Nu is de aanval niet winnend. Wit kan verdedigen door weg te lopen, ruilen of dichtzetten. Hieronder drie voorbeelden hoe je kan verdedigen.



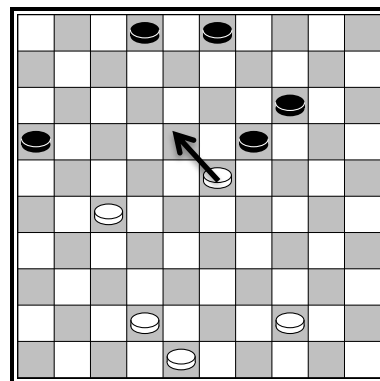
Ruilen

Een ruil is een slim verdedigingsplan. In het voorbeeld ruilt wit: geeft er één weg en pakt er ook weer één terug.



Dichtzetten

In dit geval moet wit de aanval van zwart tegenhouden door het lege veld achter de aangevallen schijf dicht te zetten.



Weglopen

In sommige gevallen is een ruil of dichtzetten niet mogelijk, dan is er vaak nog de mogelijkheid om weg te lopen.

Opdracht 3

Wit wordt aangevallen door zwart. Probeer de juiste verdediging te zoeken. Zet een pijltje bij de verdedigende zet.

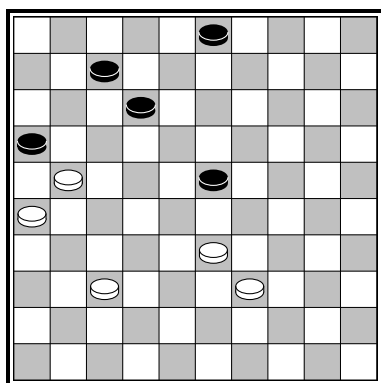


Diagram 77

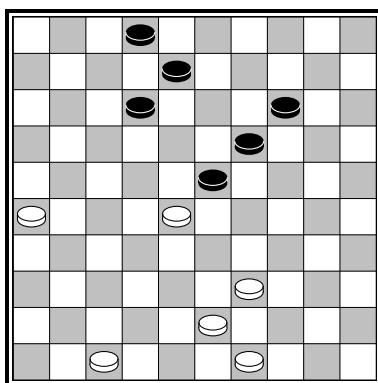


Diagram 78

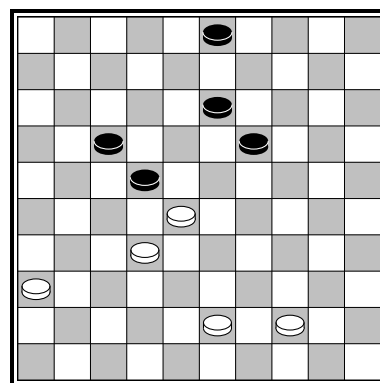


Diagram 79

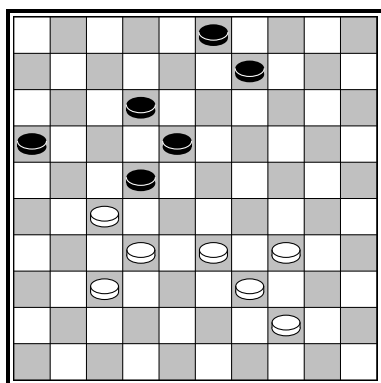


Diagram 80

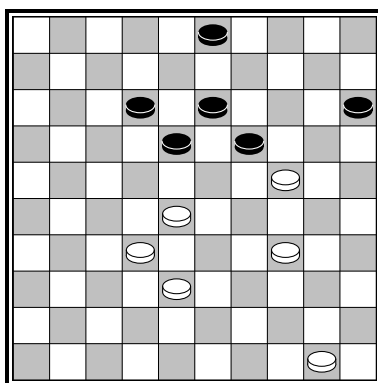


Diagram 81

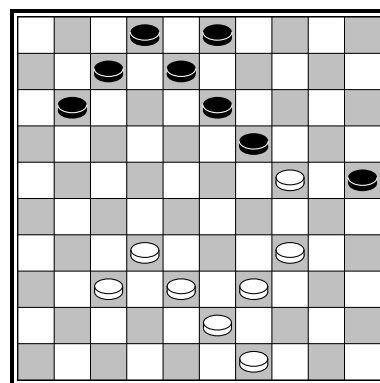
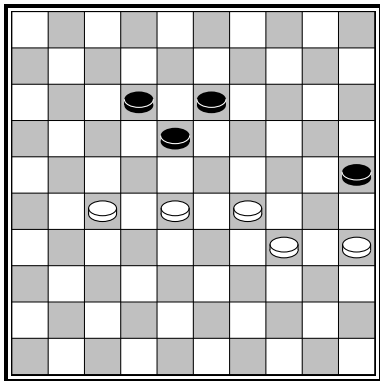


Diagram 82

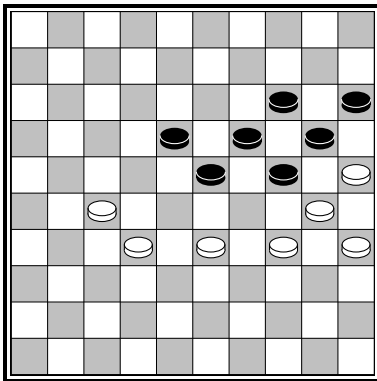
Les 5 | Taxeren

Taxeren betekent het bepalen wat de stand waard is. Staat wit beter of toch zwart? Misschien is het wel gelijkwaardig. Er zijn een paar manieren om te bepalen wat de stand waard is. We leren de onderstaande drie manieren:



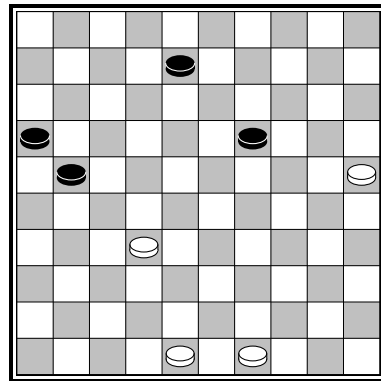
Aantal schijven

Wit staat in de bovenstaande diagram één schijf voor. Het is altijd goed om de schijven te tellen. Wie meer schijven heeft, heeft vaak voordeel.



Speelvrijheid

Zwart aan zet en hij staat vast. Zodra hij een zet speelt, geeft hij één of meerdere schijven weg. Zwart heeft daarom geen speelvrijheid meer.



Doorbraak

Wit gaat aan de rechterkant doorbreken. Zwarts schijven staan niet goed opgesteld om de doorbraak te voorkomen.

Opdracht 1

Wie staat er beter, wit of zwart? Wit is in alle standen aan zet. Omcirkel het juiste antwoord onder elke diagram. Leg ook uit waarom je dat vindt.

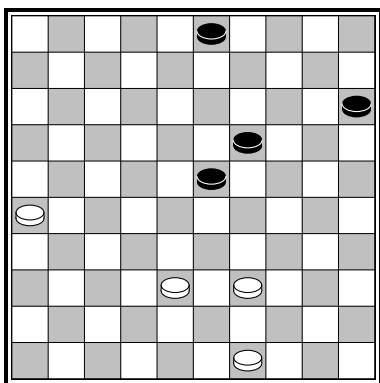


Diagram 83

- A. Wit
B. Zwart

Uitleg:

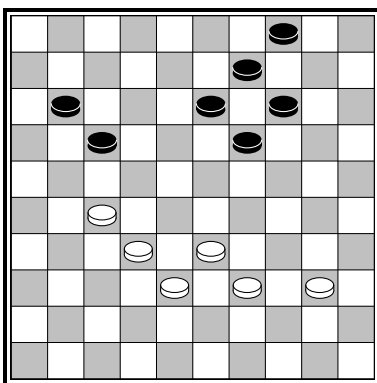


Diagram 84

- A. Wit
B. Zwart

Uitleg:

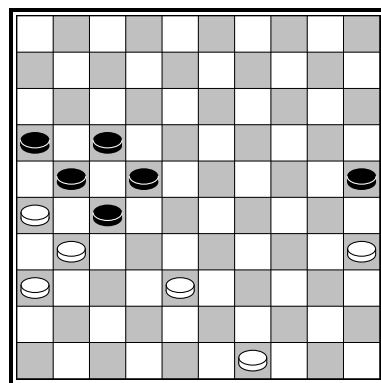


Diagram 85

- A. Wit
B. Zwart

Uitleg:

Opdracht 2

Is de stand gelijkwaardig of niet? Taxeer de stand goed en omcirkel het juiste antwoord. Wit is in alle standen aan zet.

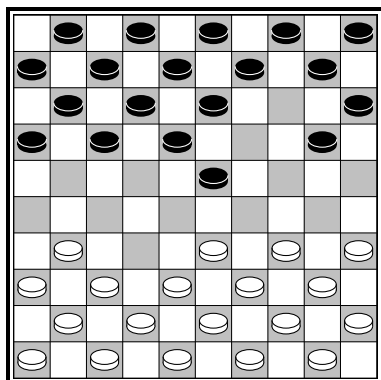


Diagram 86

- A. Gelijkwaardig
- B. Niet gelijkwaardig

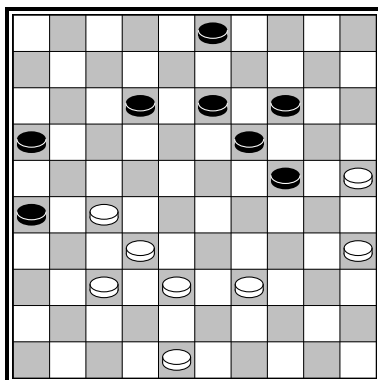


Diagram 87

- A. Gelijkwaardig
- B. Niet gelijkwaardig

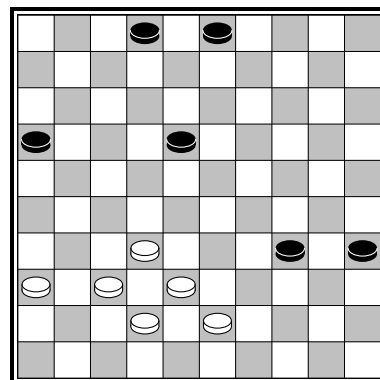


Diagram 88

- A. Gelijkwaardig
- B. Niet gelijkwaardig

Opdracht 3

Wie gaat winnen denk je? Wit (2-0), zwart (0-2) of wordt het toch remise (1-1)? Omcirkel het juiste antwoord. Wit is in alle diagrammen aan zet.

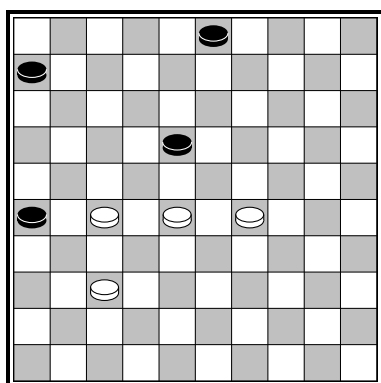


Diagram 89

- A. 2-0
- B. 0-2
- C. 1-1

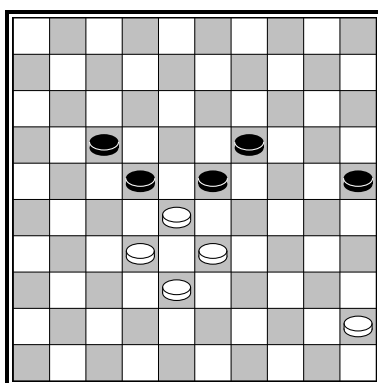


Diagram 90

- A. 2-0
- B. 0-2
- C. 1-1

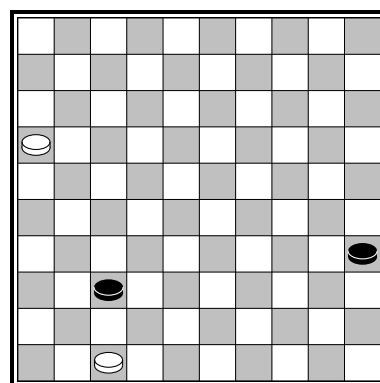


Diagram 91

- A. 2-0
- B. 0-2
- C. 1-1

Les 6 | Combineren in volle standen

Je hebt al heel veel zetjes geoefend in de afgelopen lessen en misschien ook wel in andere werkboeken. Meestal stonden er maar een paar schijven op het bord. Het slagidee is dan wat duidelijker te zien. Met veel schijven op het bord wordt het al wat lastiger, want je hebt meer mogelijkheden en dus moet je goed zoeken.

Opdracht 1: 10-tegen-10 standen

Wit kan met een zetje één of meerdere schijven winnen. Zie jij het ook? Geef een pijltje bij de juiste zet voor wit.

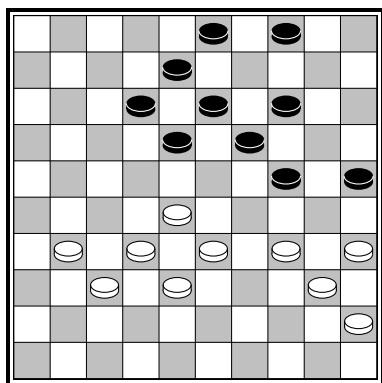


Diagram 92

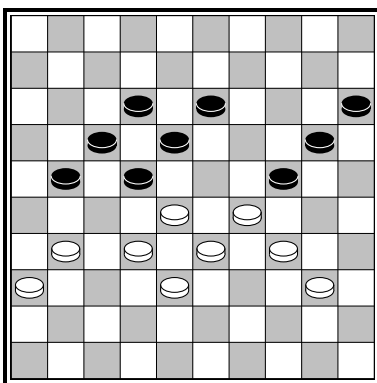


Diagram 93

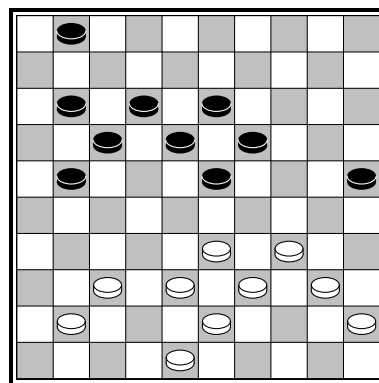


Diagram 94

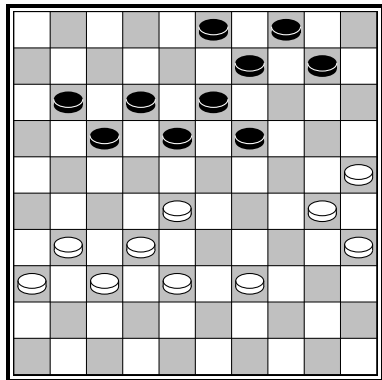


Diagram 95

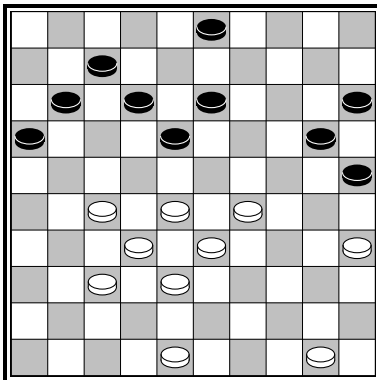


Diagram 96

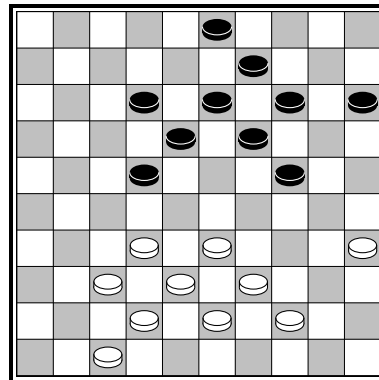


Diagram 97

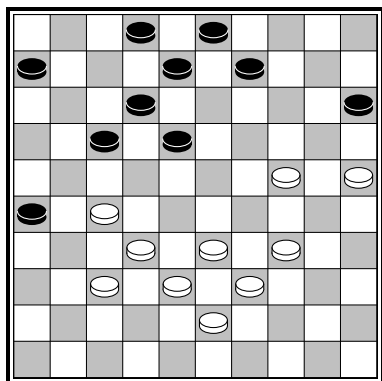


Diagram 98

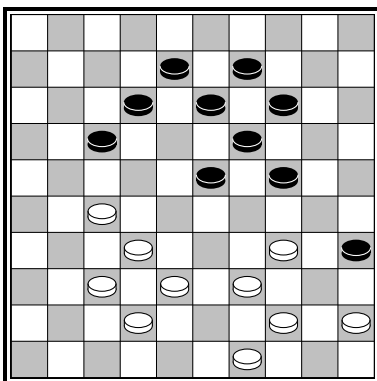


Diagram 99

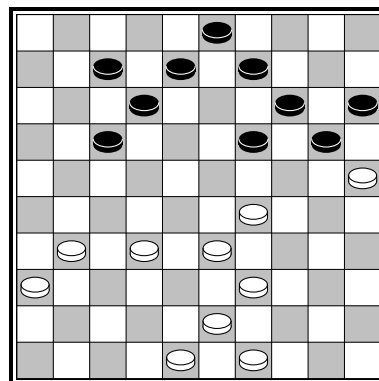


Diagram 100

Opdracht 2: Meer dan 30 schijven

Nu wordt het moeilijker. Er staan meer dan 30 schijven op het bord in de onderstaande diagrammen. Wit aan zet en kan één of meerdere schijven winnen met een slimme zet. Probeer ze allemaal te vinden!

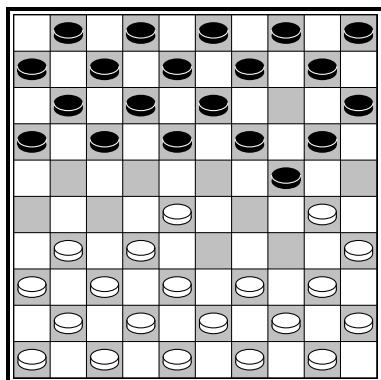


Diagram 101

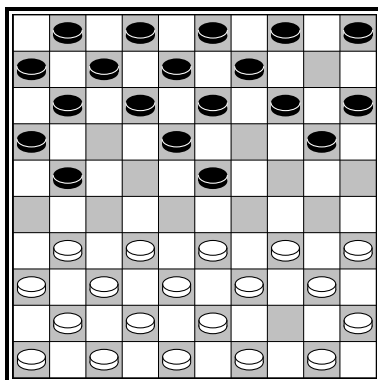


Diagram 102

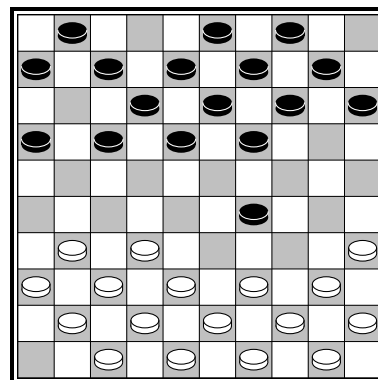


Diagram 103

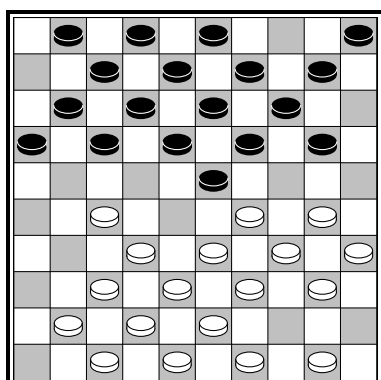


Diagram 104

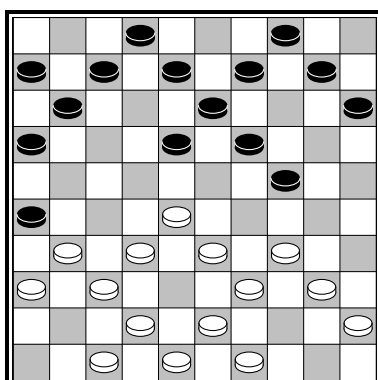


Diagram 105

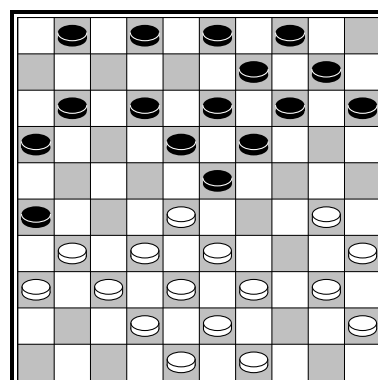


Diagram 106

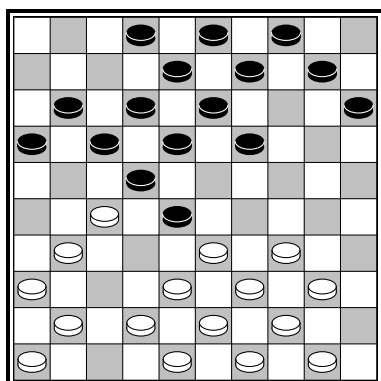


Diagram 107

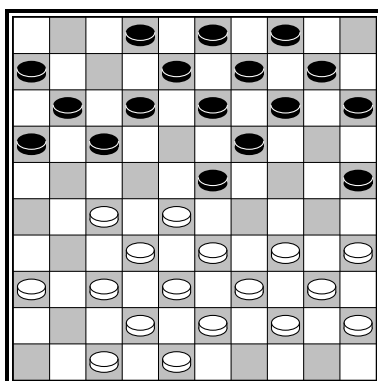


Diagram 108

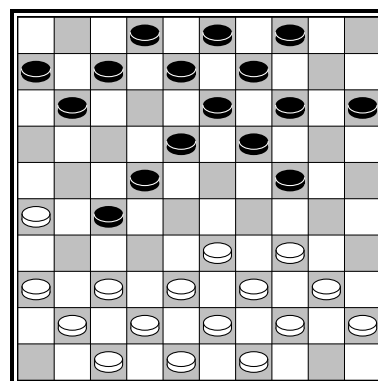


Diagram 109

Opdracht 3

Ging de vorige opdracht goed? In deze laatste opdracht van les 6 kan wit in alle standen naar dam combineren.

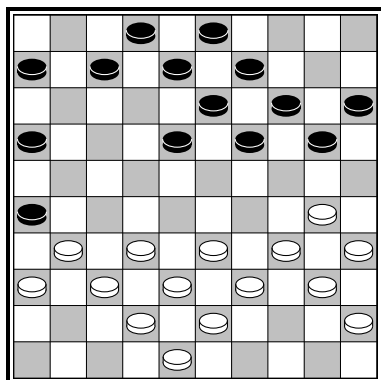


Diagram 110

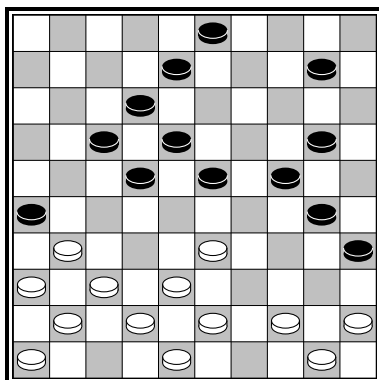


Diagram 111

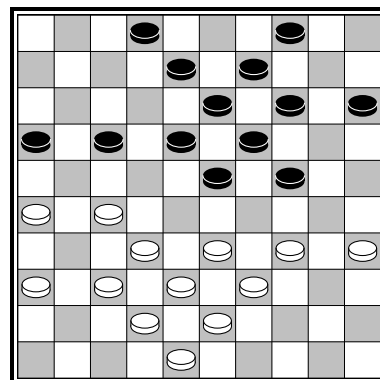


Diagram 112

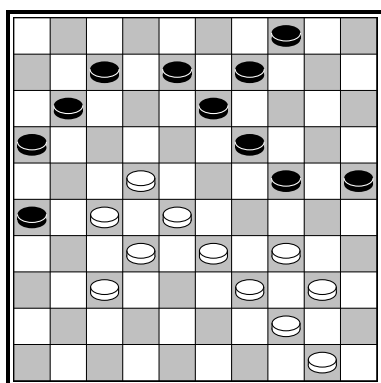


Diagram 113

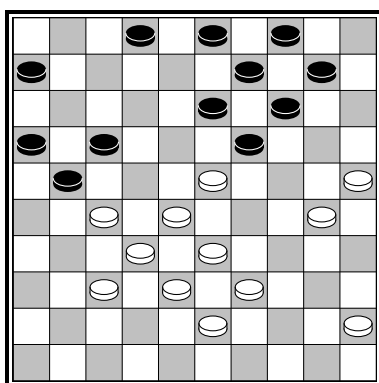


Diagram 114

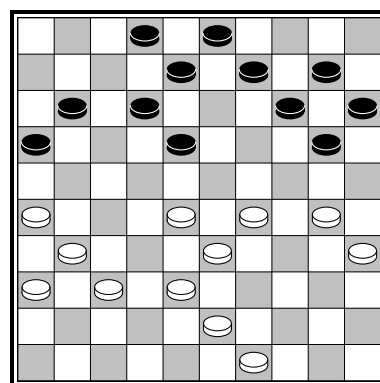


Diagram 115

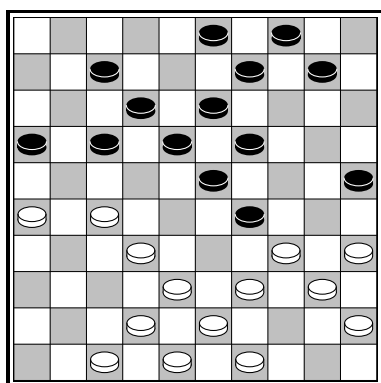


Diagram 116

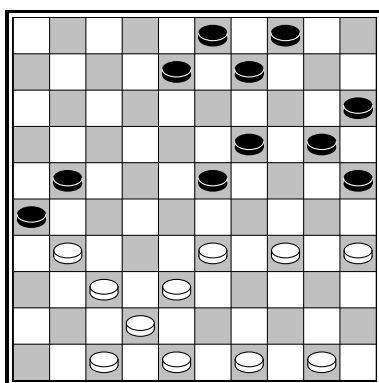


Diagram 117

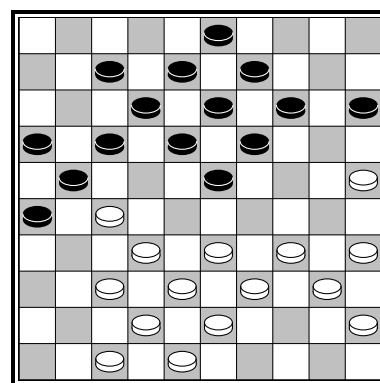
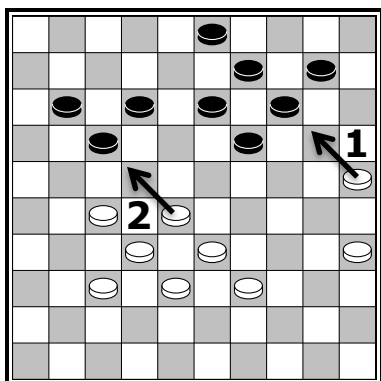


Diagram 118

Les 7 | Tweezetters

In de vorige lessen heb je al veel combinaties geoefend waarbij je één winnende zet moest doen om daarna te combineren. In les 7 gaan we combinaties oefenen die twee zetten diep zijn. In opdracht 3 van les 2 heb je daar al even kennis meegemaakt.



Voorbeeld

In het voorbeelddiagram is goed te zien dat wit naar dam gaat combineren. Hij zorgt met zijn eerste zet (zetnummer 1) dat er een weggetje wordt opengezet. Vervolgens (zetnummer 2) haalt hij de slag uit.

Bij tweezetters moet je altijd eerst zorgen dat alle schijven van je tegenstander goed staan, bijvoorbeeld de middelste schijf weghalen, om daarna uit te kunnen halen zoals in het voorbeeld.

Opdracht 1

We beginnen eerst makkelijk. Wit kan in de onderstaande standen in twee zetten een flinke slag uithalen. Teken twee pijltjes.

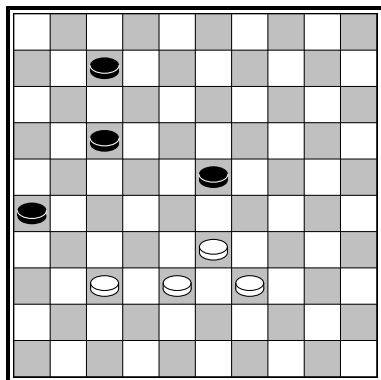


Diagram 119

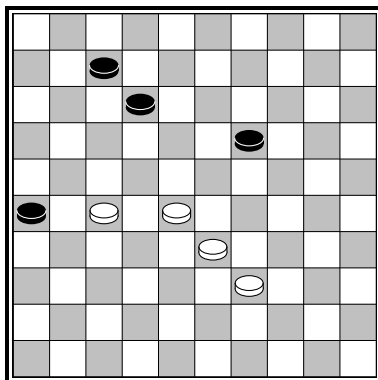


Diagram 120

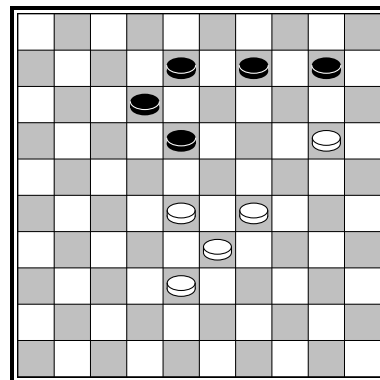


Diagram 121

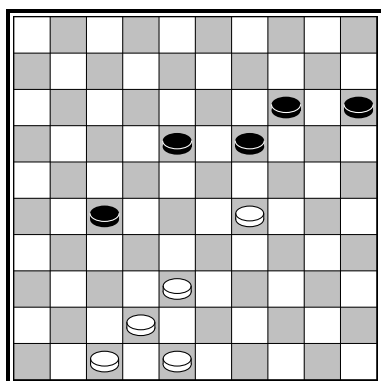


Diagram 122

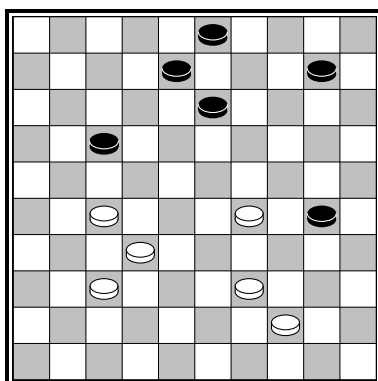


Diagram 123

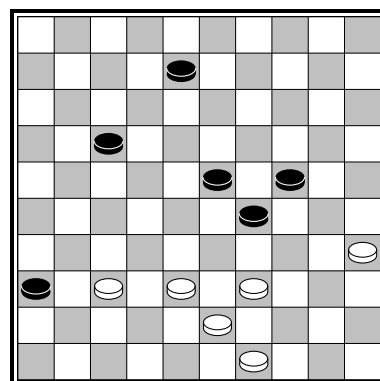


Diagram 124

Opdracht 2

In deze opdracht kan wit weer winnen met een tweezetter. Nu staan er iets meer schijven op het bord. Probeer de combinatie eruit te halen.

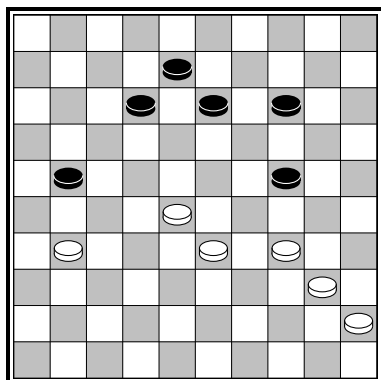


Diagram 125

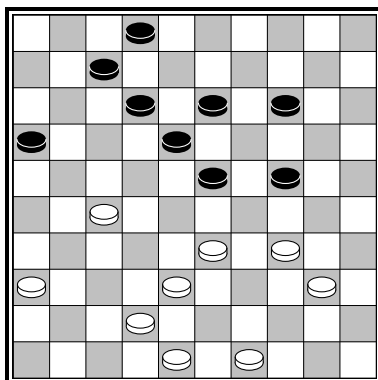


Diagram 126

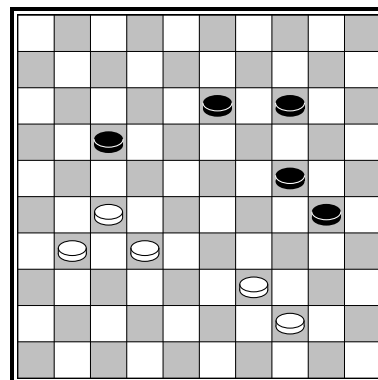


Diagram 127

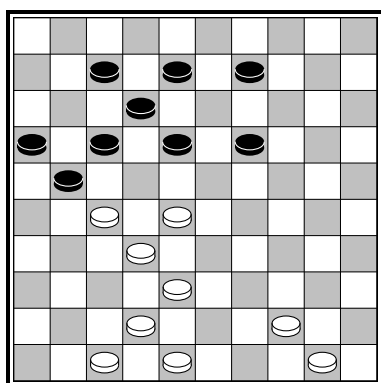


Diagram 128

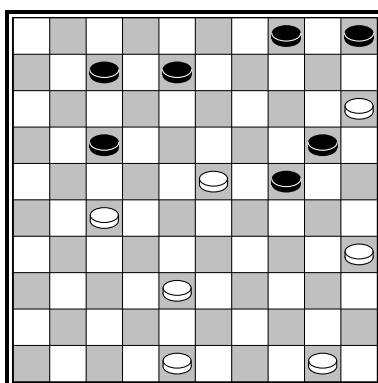


Diagram 129

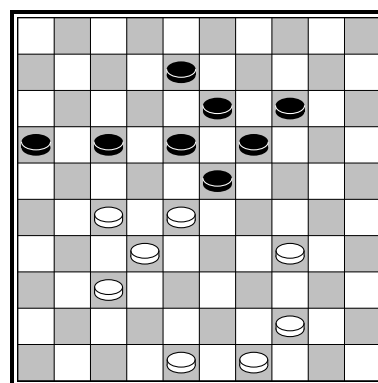


Diagram 130

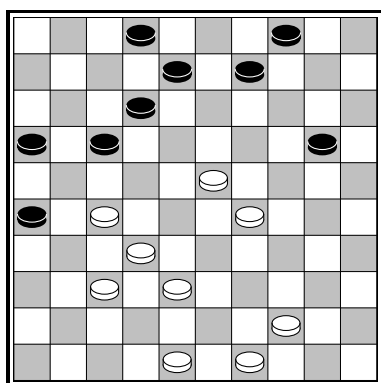


Diagram 131

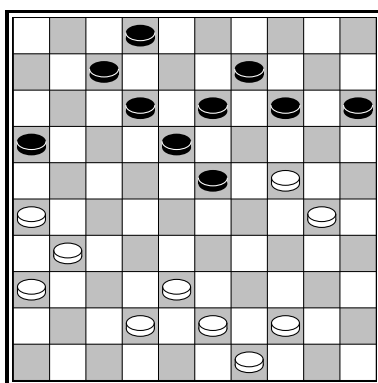


Diagram 132

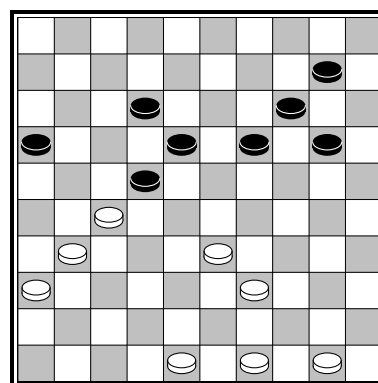


Diagram 133

Vervolg opdracht 2 ...

Nogmaals negen diagrammen. Succes met puzzelen!

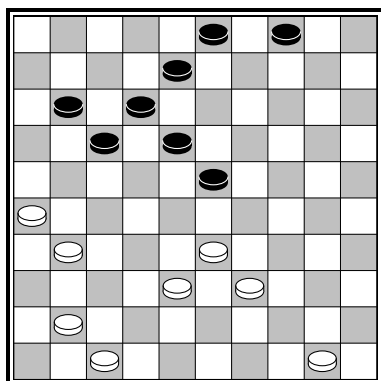


Diagram 134

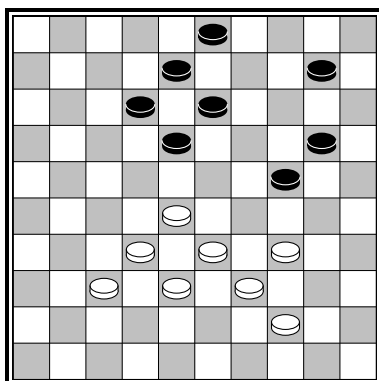


Diagram 135

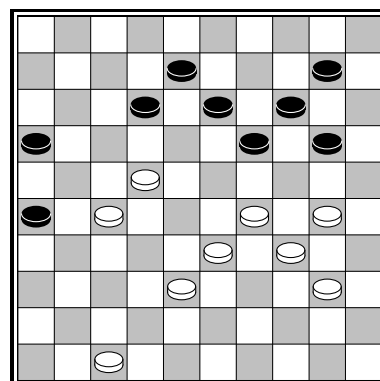


Diagram 136

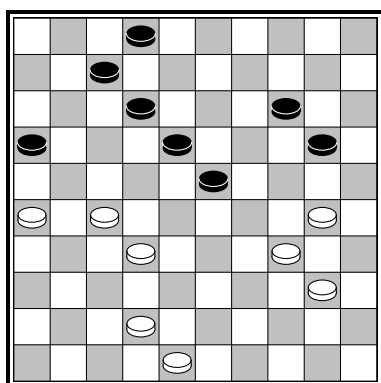


Diagram 137

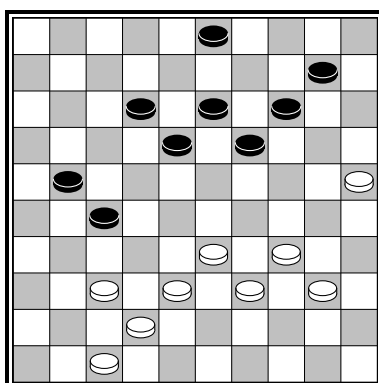


Diagram 138

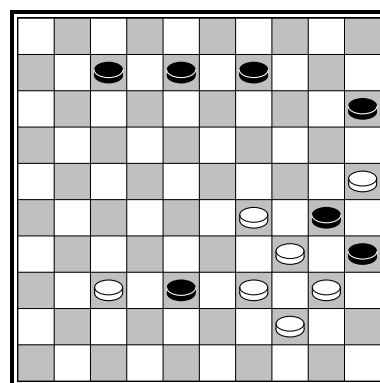


Diagram 139

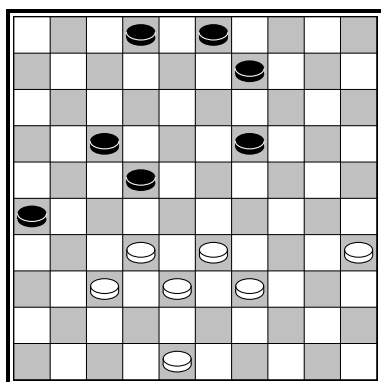


Diagram 140

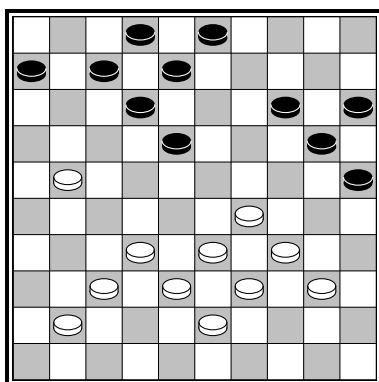


Diagram 141

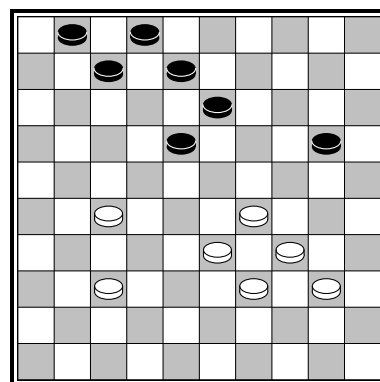


Diagram 142

Les 8 | Oefentest 1

Je bent al op de helft van het werkboek. Goed gedaan! De eerste lessen heb je een tijd geleden gemaakt. Misschien ben je al een gedeelte vergeten. Het is daarom goed om het even te herhalen in een oefentest.

Opdracht 1

In deze opdracht kan wit aan zet winnen. Maar er wordt niet aangegeven op welke manier. Het kan zijn met een sterke aanval, combinatie, vastzetten of een winnende doorbraak. Zet een pijltje bij de winnende zet.

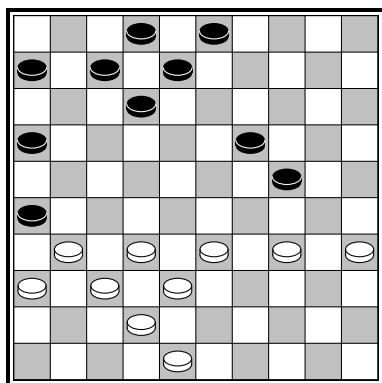


Diagram 143

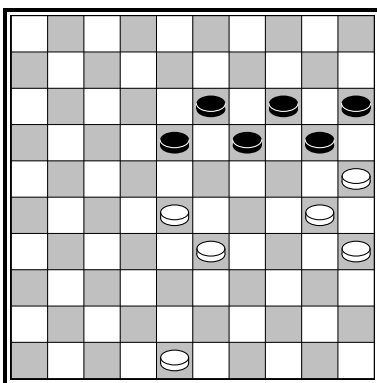


Diagram 144

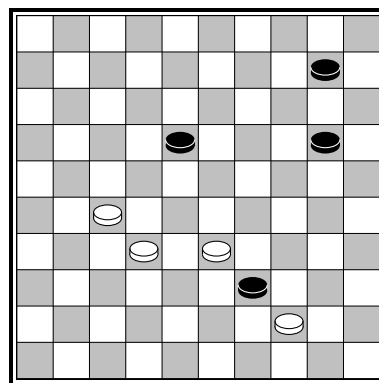


Diagram 145

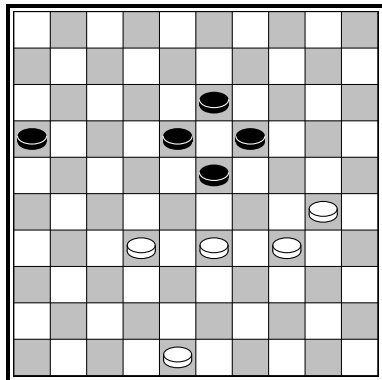


Diagram 146

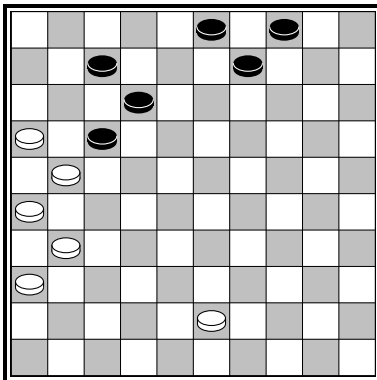


Diagram 147

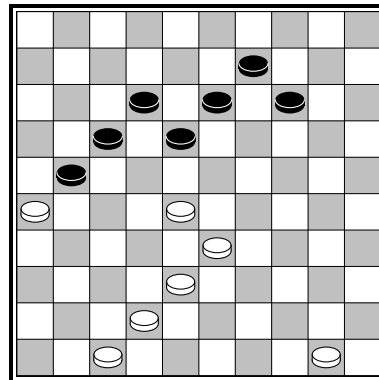


Diagram 148

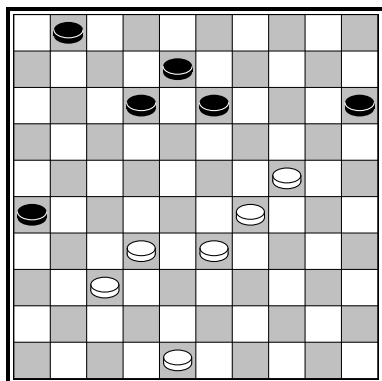


Diagram 149

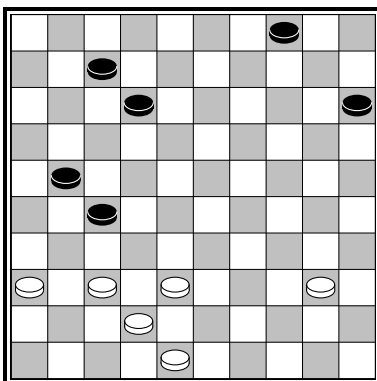


Diagram 150

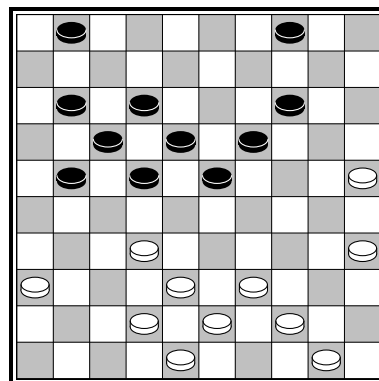


Diagram 151

Opdracht 2

Beantwoord de onderstaande vragen. Maak gebruik van diagram 152.

Zwart is aan zet!

A. Wit heeft een sterke formatie in het centrum staan. Hoe noemen we zo'n formatie?

- ☐ Staart
- ☐ Vork
- ☐ Kruis

B. Zie jij voor zwart een formatie?

- ☐ Ja
- ☐ Nee

C. Als wit aan zet was, kon hij een zetje uithalen. Zet een pijltje bij de witte winnende zet in diagram 152.

Zwart is aan zet en speelt de schijf waar het pijltje bij staat.

D. Hoe gaat wit zwart nu met een ruil vastzetten? Zet een pijltje bij de winnende ruil. Zorg ervoor dat zwart na de ruil geen zet meer heeft om te spelen en alleen maar schijven kan weggeven.

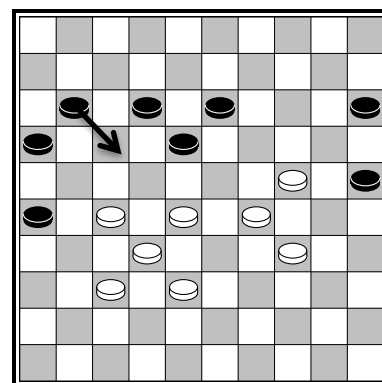


Diagram 152

Opdracht 3

Wit kan een tweezetter uithalen in de onderstaande volle standen. Wit is in alle diagrammen aan zet. Zet twee pijltjes bij de winnende zetten.

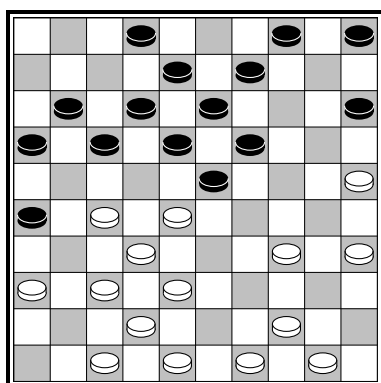


Diagram 153

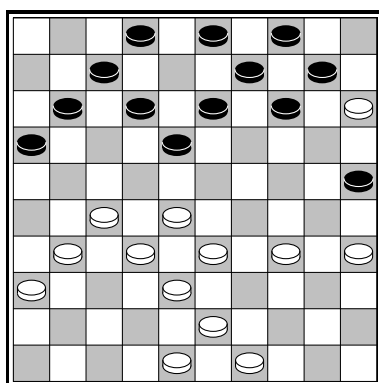


Diagram 154

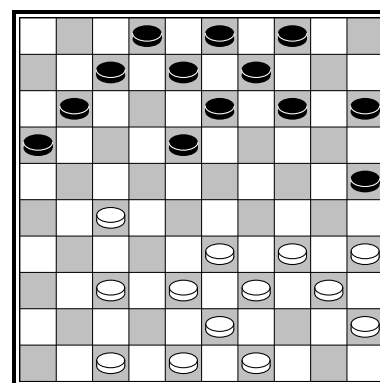


Diagram 155

Les 9 | Schijven prikken

Het weghalen halen van schijven bij je tegenstander kan een goed idee zijn om daarna een leuke slag uit te halen. In deze les leer je hoe je kan winnen door gebruik te maken van prikken.

Opdracht 1

Wit wint in twee zetten (zet dus twee pijltjes) door twee zwarte schijven uit zijn stand te prikken.

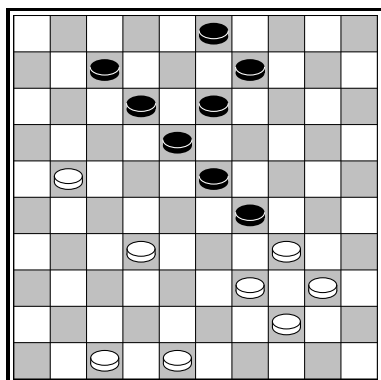


Diagram 156

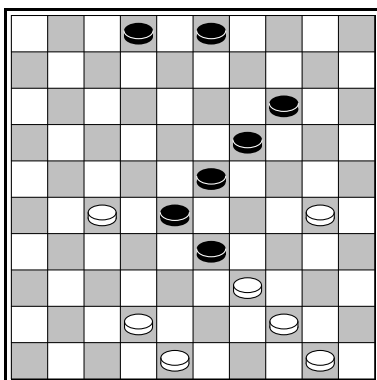


Diagram 157

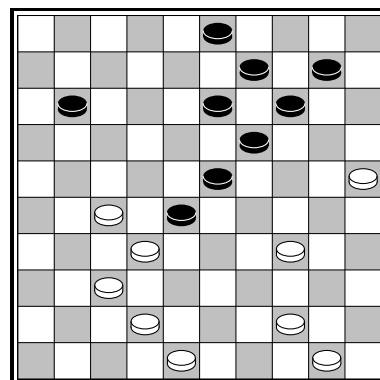


Diagram 158

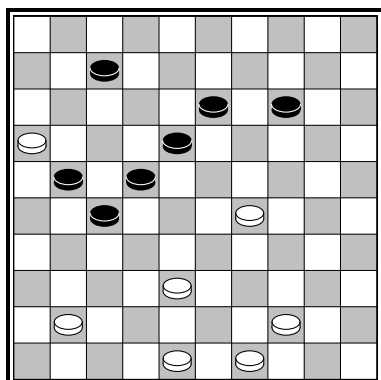


Diagram 159

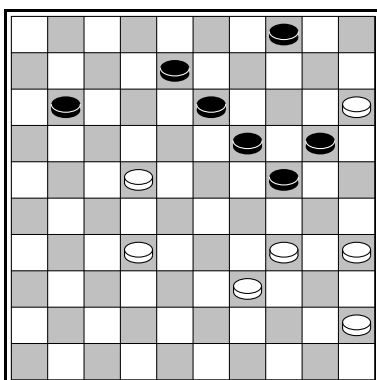


Diagram 160

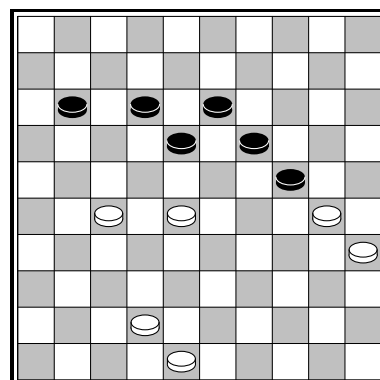


Diagram 161

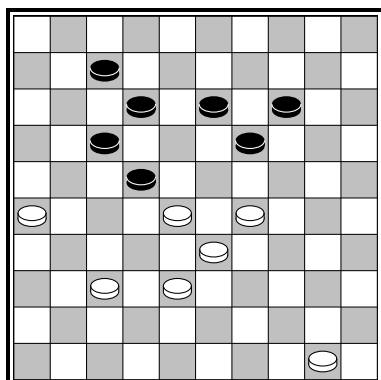


Diagram 162

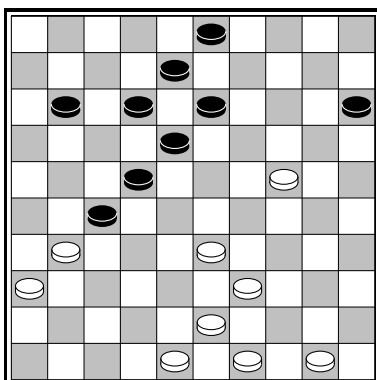


Diagram 163

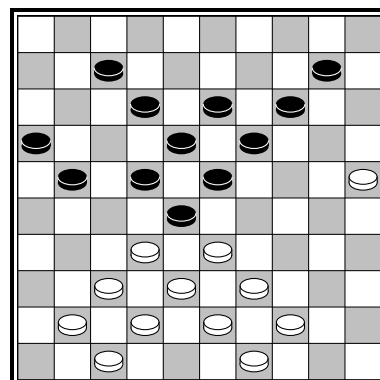
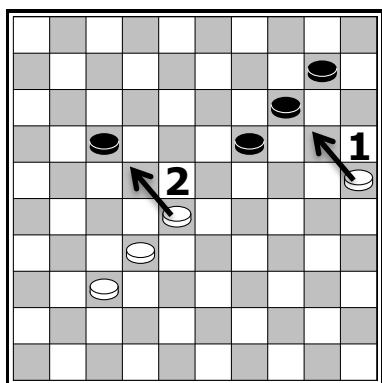


Diagram 164

Opdracht 2

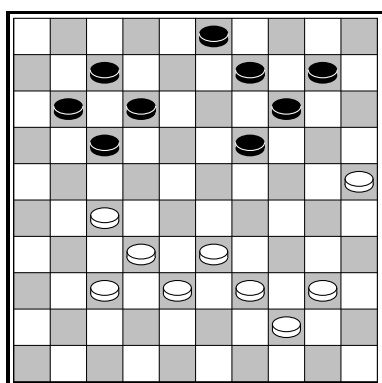


Voorbeeld

In deze opdracht prikt wit een schijf weg en daarna haalt wit een leuk slagje uit. Zet twee pijltjes. Wit speelt en wint! Eerst laten we een voorbeeld zien van deze opdracht

Voorbeeld: Wit maakt met de eerste zet eerst een gat in de staartformatie van zwart. Dit geeft de mogelijkheid om te combineren en dat doet wit met de tweede zet.

Dit is de juiste volgorde om het naar dam te combineren.



Opdracht 3

Nu heeft wit een dam in het spel. Ook met de dam kan je leuke slagjes maken door schijven te prikken. Zo win je nog sneller! Zet één of twee pijltjes en zorg ervoor dat de dam daarna flink wat zwarte schijven kan slaan.

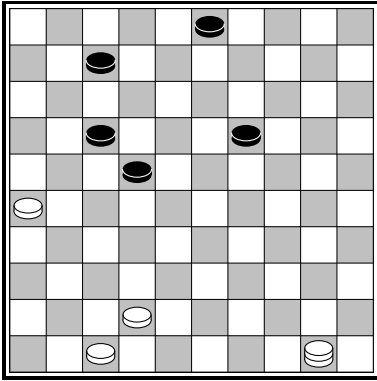


Diagram 174

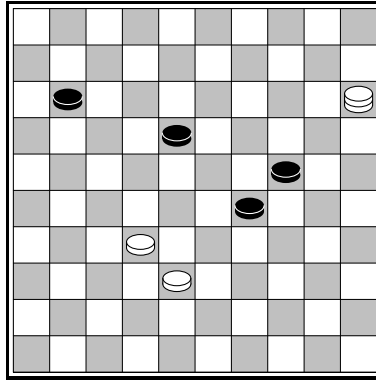


Diagram 175

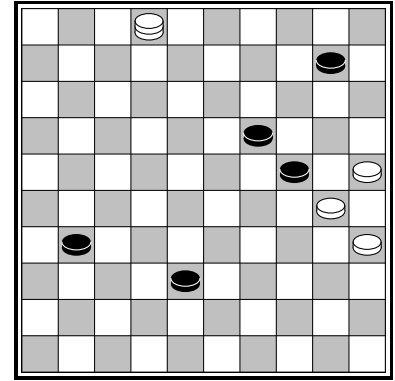


Diagram 176

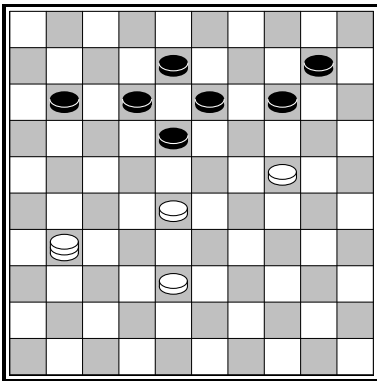


Diagram 177

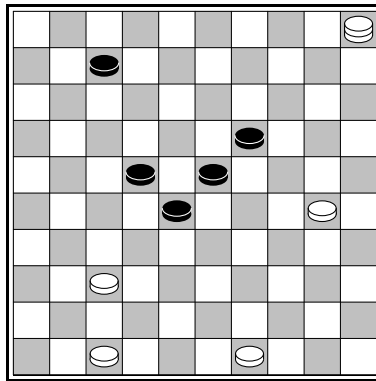


Diagram 178

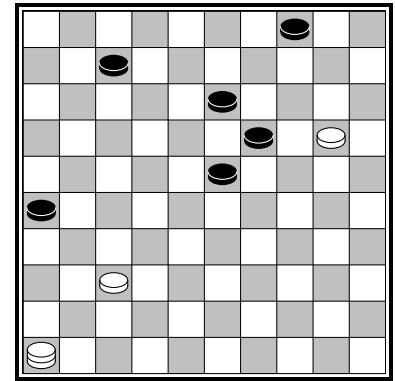


Diagram 179

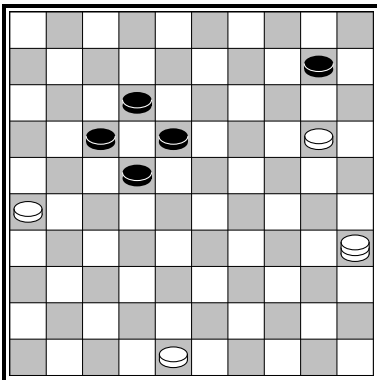


Diagram 180

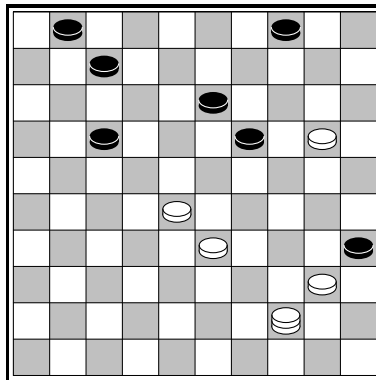


Diagram 181

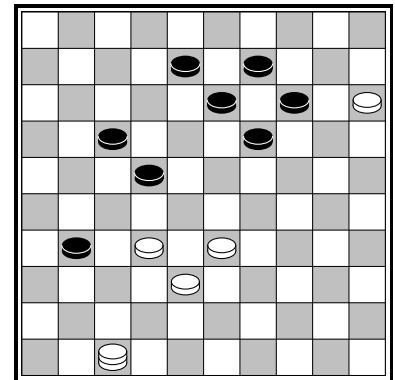
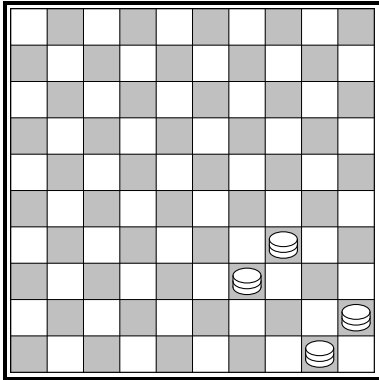


Diagram 182

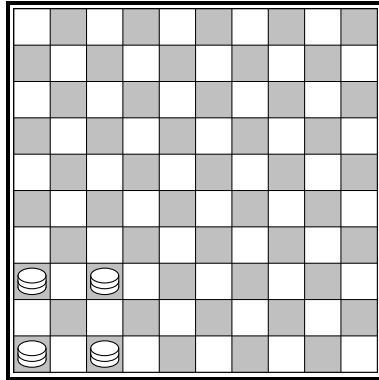
Les 10 | Vier tegen één dam

Eindspel is soms erg moeilijk, ook al staan er weinig schijven op het bord. In deze les leer je hoe je de partij kan winnen als je nog vier dammen over hebt en de tegenstander één dam. We noemen dit ook wel een overmachtseindspel. De speler met de meeste stukken heeft de meeste kans om nog te winnen.

Uitleg



Winnende opstelling 1

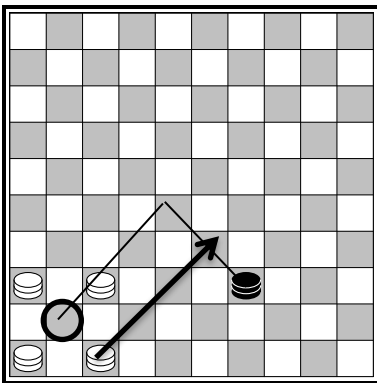


Winnende opstelling 2

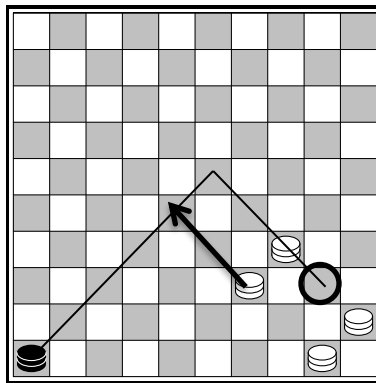
Hiernaast zie je twee winnende opstellingen in een vier dammen tegen één dam eindspel. Als je deze stand opbouwt, dan win je altijd. Waar de zwarte dam ook staat, wit kan de dam altijd vangen.

Voorbeeld

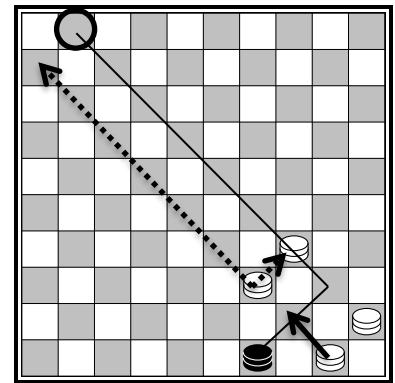
Onderstaand drie voorbeelden van een vier-om-één dammen eindspel. Wit gaat de zwarte dam vangen met de aangewezen zet.



Wit aan zet en speelt zoals de zwarte pijl aangeeft. De zwarte dam moet verplicht twee slaan naar het veld waar je de zwarte cirkel ziet. Wit slaat de dam eraf.



Ook weer een damvangst in de andere winnende opstelling. Ook nu slaat de zwarte dam in een hoek naar het veld met de cirkel.



Nu kan wit op twee manieren winnen. Eerst geeft wit twee dammen weg. Zwart moet helemaal naar het veld met de cirkel slaan, anders slaat wit de dam eraf. Vervolgens kan wit de dam vastzetten (lange gestippelde pijl) of vangen (korte gestippelde pijl).

Opdracht 1

Er is een vier dammen tegen één dam eindspel op het bord. Wit staat gewonnen, maar moet nog wel de zwarte dam vangen. Zie jij hoe wit de zwarte dam gaat vangen of vastzetten? Zet een pijltje bij de juiste zet.

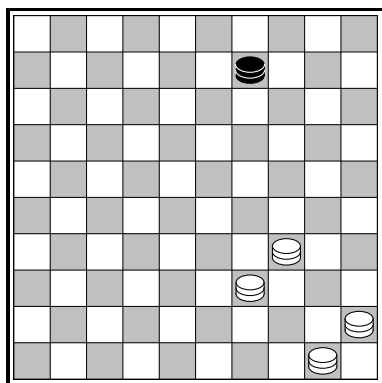


Diagram 183

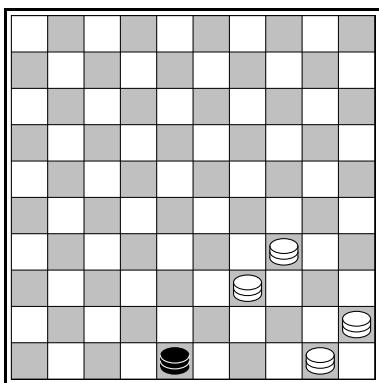


Diagram 184

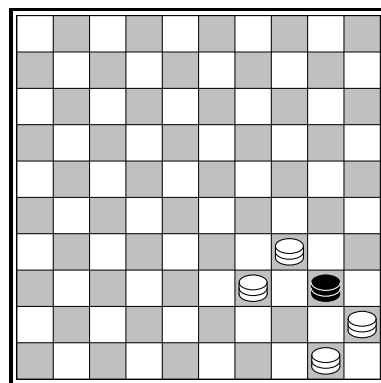


Diagram 185

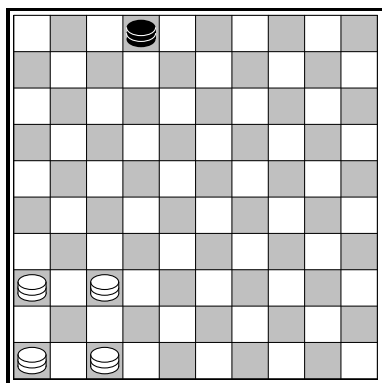


Diagram 186

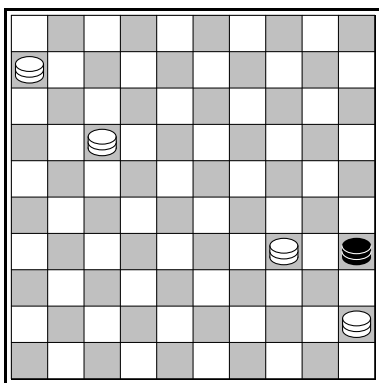


Diagram 187

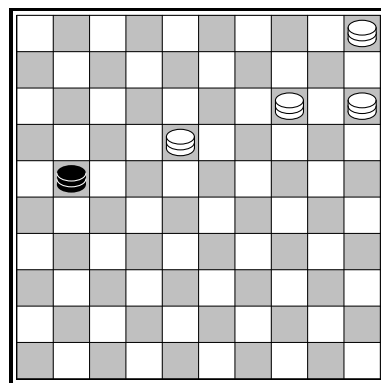


Diagram 188

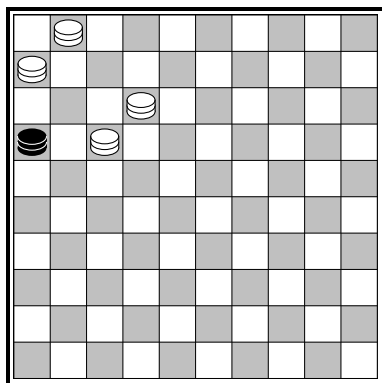


Diagram 189

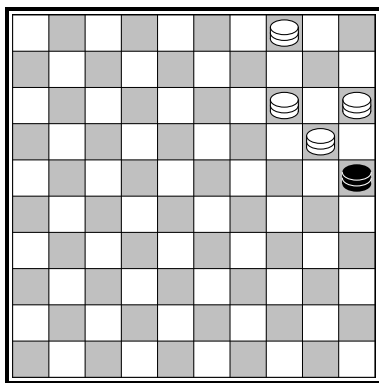


Diagram 190

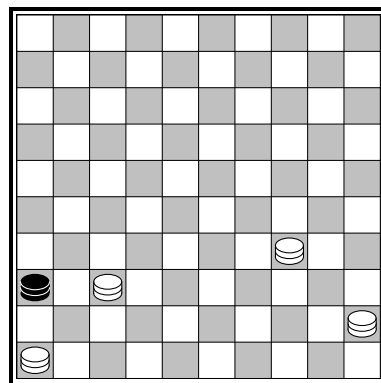


Diagram 191

Opdracht 2

Negen diagrammen waarin wit de zwarte dam gaat vangen. Wit heeft nu niet meer vier dammen, maar wel vier stukken. Ook dan zijn er leuke en snelle manieren om de zwarte dam te vangen. Dat scheelt enorm veel tijd, anders moet wit in de partij met zijn schijven vier dammen gaan halen.

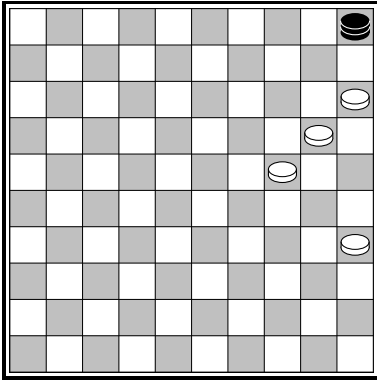


Diagram 192

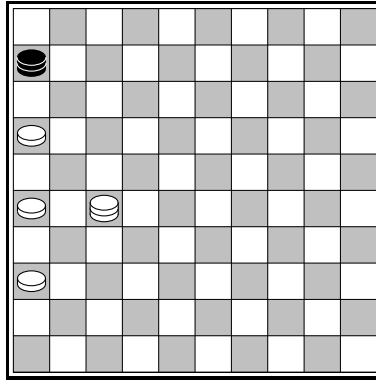


Diagram 193

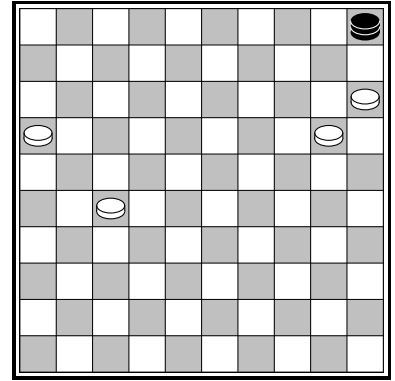


Diagram 194

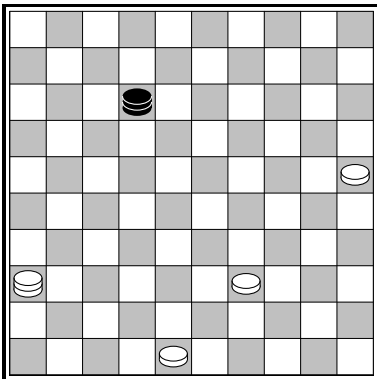


Diagram 195

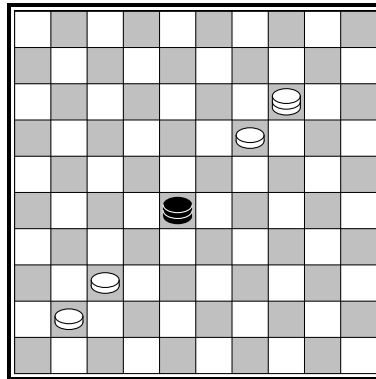


Diagram 196

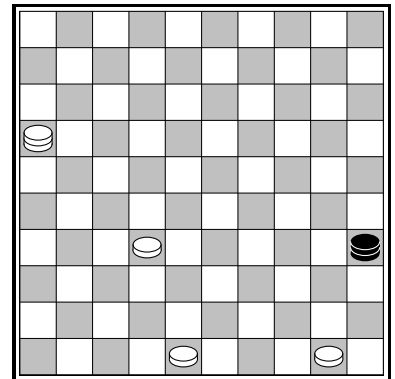


Diagram 197

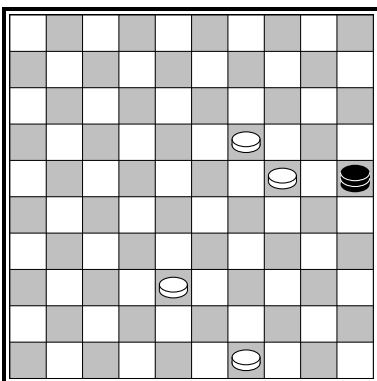


Diagram 198

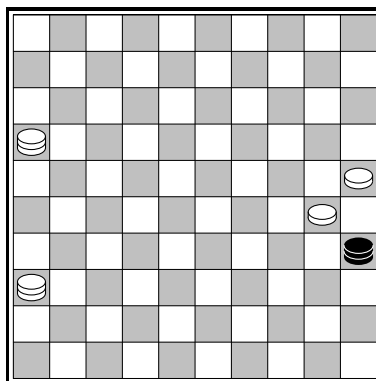


Diagram 199

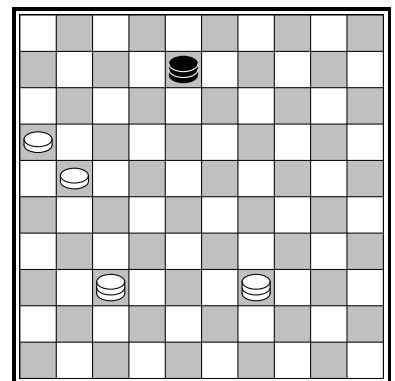


Diagram 200

Opdracht 3

Nog een paar leerzame overmachtseindspelen. Nu heeft zwart niet alleen een dam, maar ook een zwarte schijf erbij. Probeer met wit aan zet de winst te vinden door de zwarte dam te vangen.

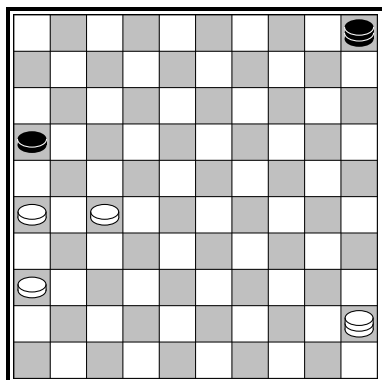


Diagram 201

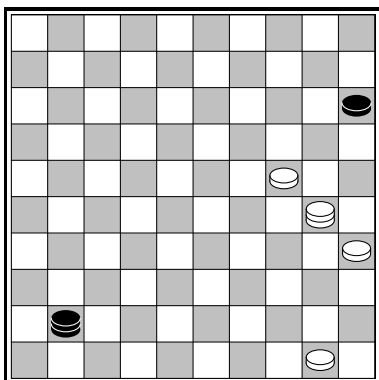


Diagram 202

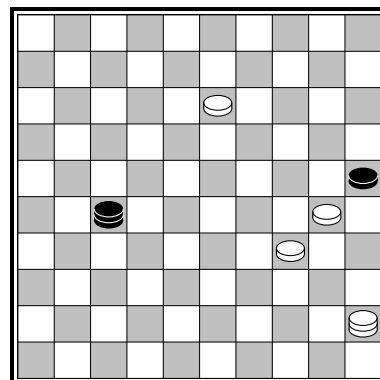


Diagram 203

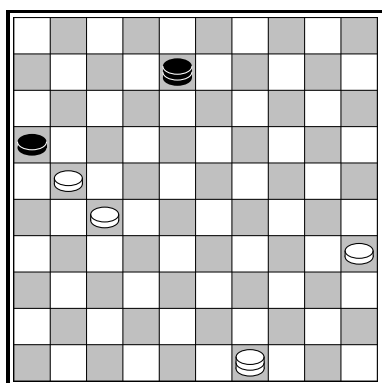


Diagram 204

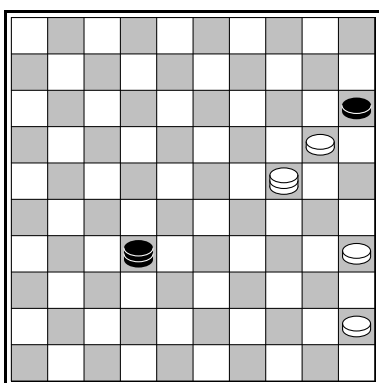


Diagram 205

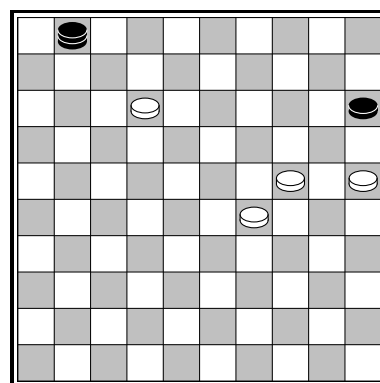


Diagram 206

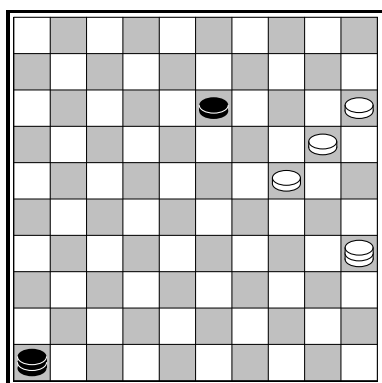


Diagram 207
Zet twee pijltjes

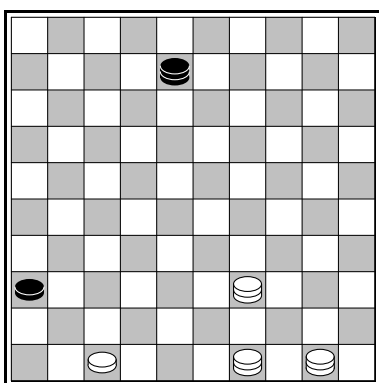


Diagram 208
Zet twee pijltjes

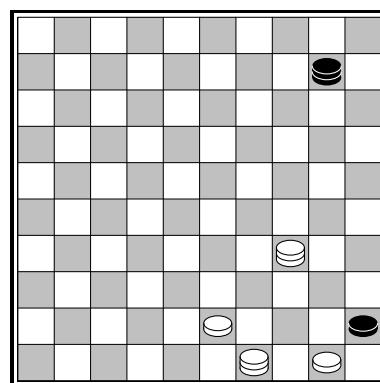


Diagram 209
Zet twee pijltjes

Les 11 | Een dam geven

Met een dam kan je ook hele leuke zetjes uithalen. Daarnaast is het geven van een dam erg verrassend. In deze les leer je nieuwe zetjes door de tegenstander een dam te geven.

Opdracht 1

Wit speelt en wint en maakt gebruik van het geven van een dam. Zet pijltjes bij de winnende zetten.

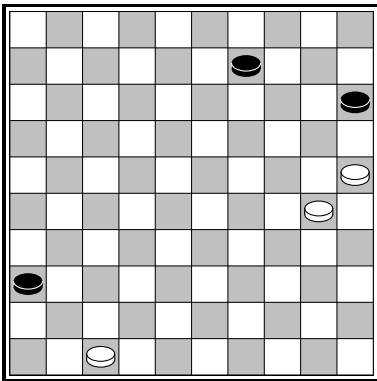


Diagram 210

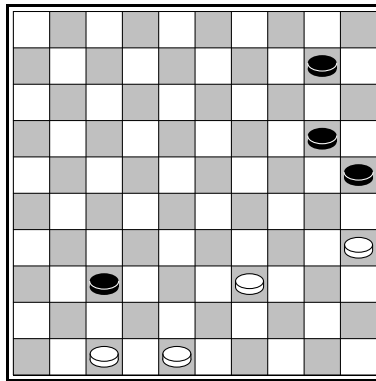


Diagram 211

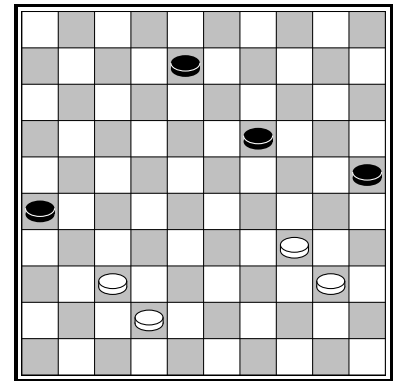


Diagram 212

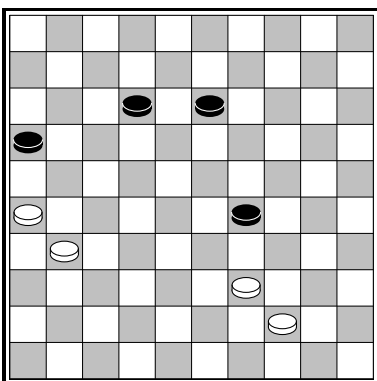


Diagram 213

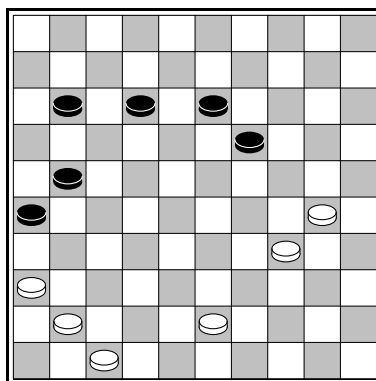


Diagram 214

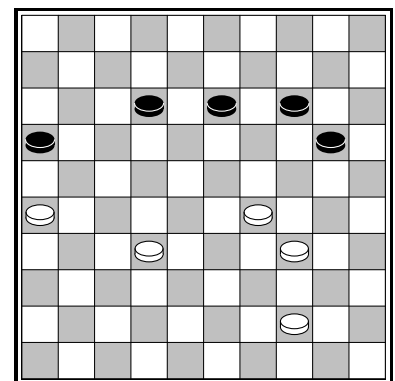


Diagram 215

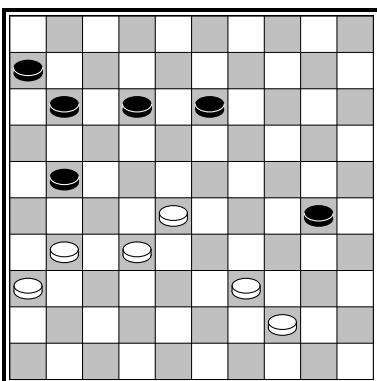


Diagram 216

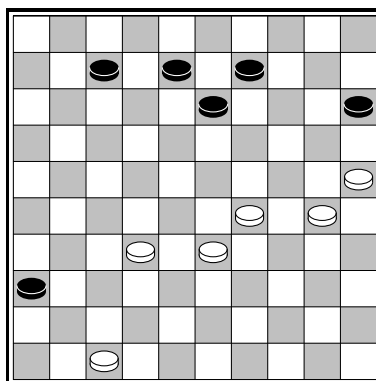


Diagram 217

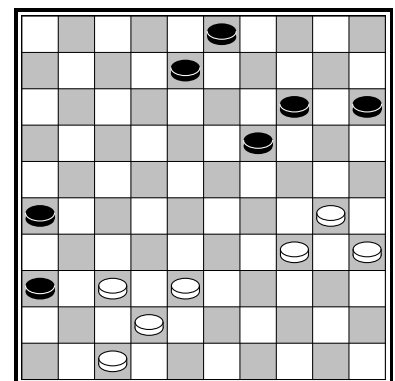
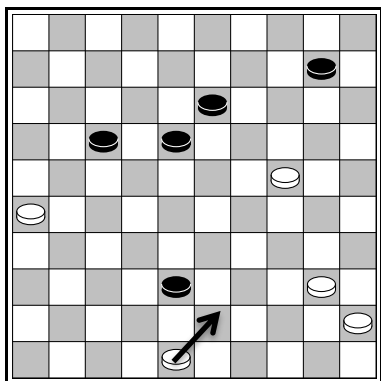


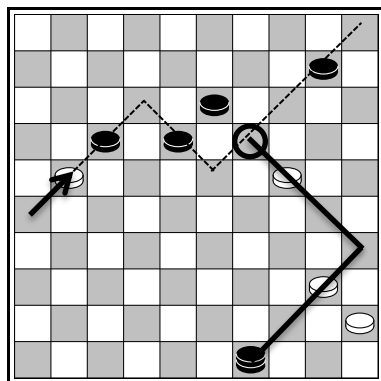
Diagram 218

Opdracht 2: Damgeven + Plakken

In deze opdracht geef je de tegenstander weer een dam. Daarna probeer je tegen een zwarte schijf aan te plakken, zodat je een leuke slag kan uithalen. Door te plakken maak je gebruik van de meerslagregel, want meerslag gaat voor!



Voorbeeld A



Voorbeeld B

In voorbeelddiagram A geeft wit als eerst een dam. De dam staat nu op een tweeslag (meerslag).

(Voorbeeld B) Doordat de dam op tweeslag staat, geeft dit de mogelijkheid om met de gespeelde witte schijf te plakken. Wit slaat daarna naar dam.

Probeer nu zelf te combineren door dam te geven en maak gebruik van een plakker. Zet twee pijltjes bij de winnende zetten.

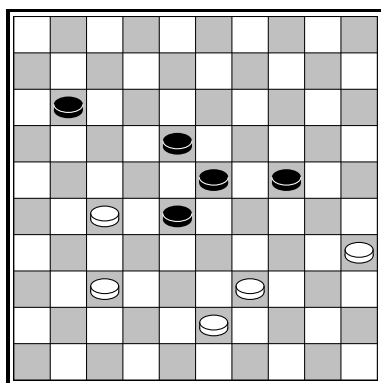


Diagram 219

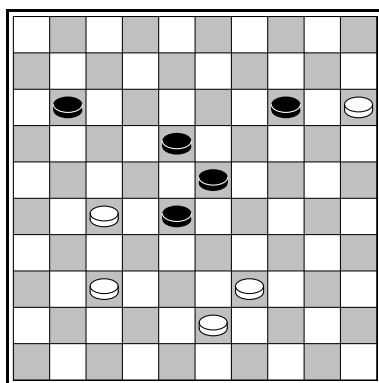


Diagram 220

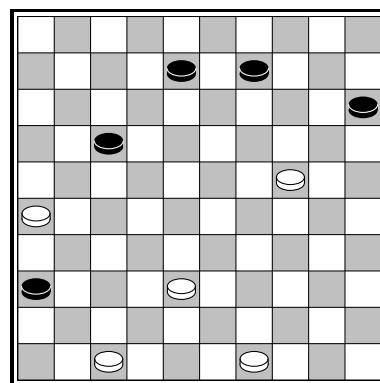


Diagram 221

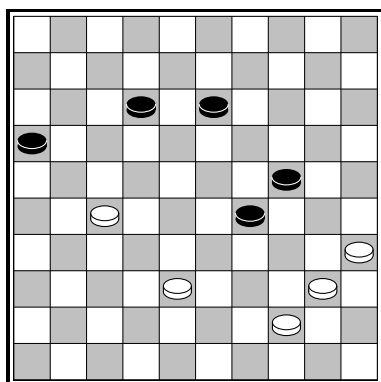


Diagram 222

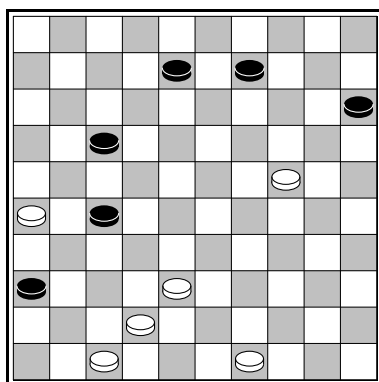


Diagram 223

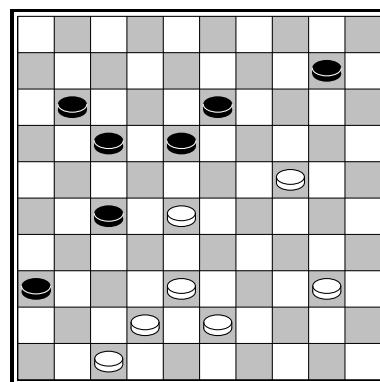


Diagram 224

Opdracht 3

Nog meer leuke trucjes met damgeven. Wit speelt en wint!

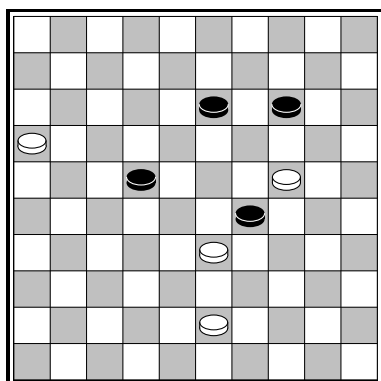


Diagram 225

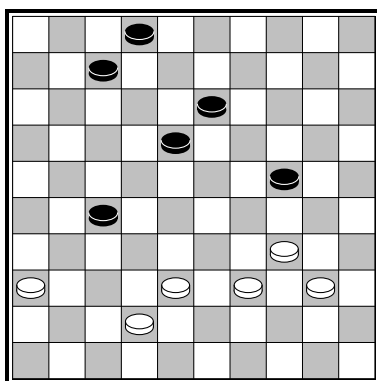


Diagram 226

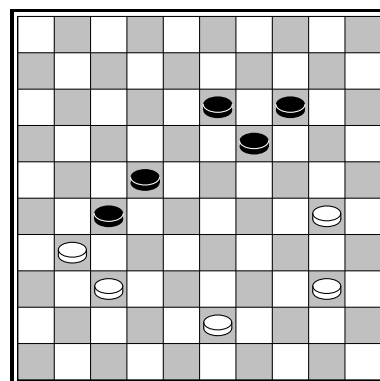


Diagram 227

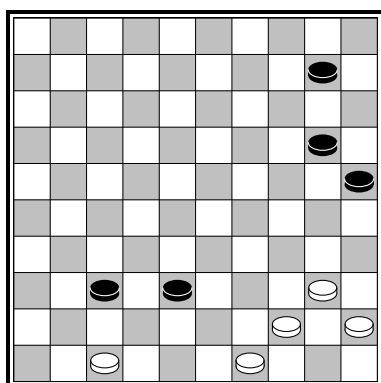


Diagram 228

Twee dammen geven!

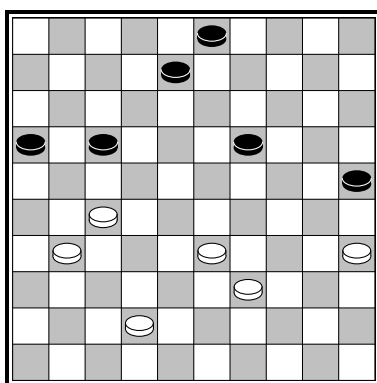


Diagram 229

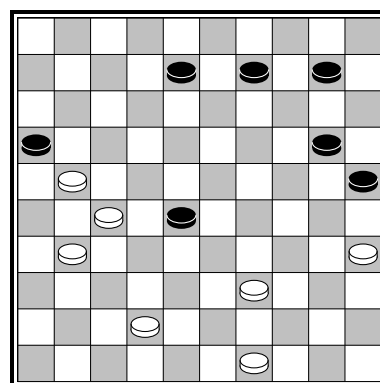


Diagram 230

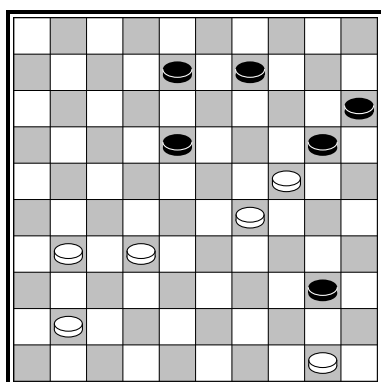


Diagram 231

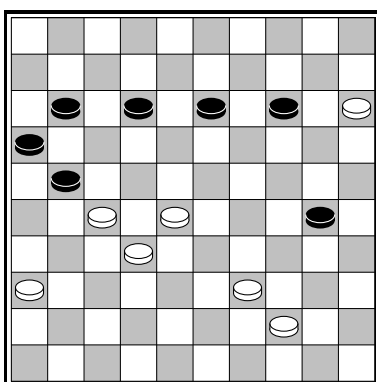


Diagram 232

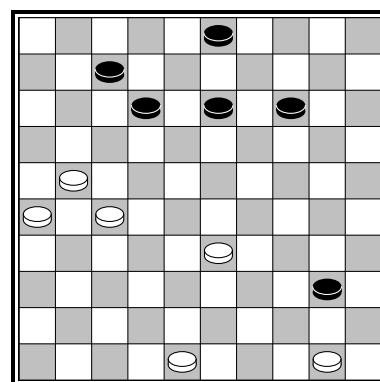
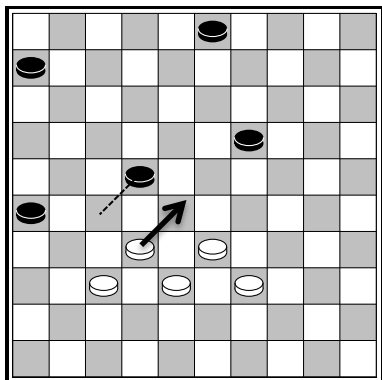


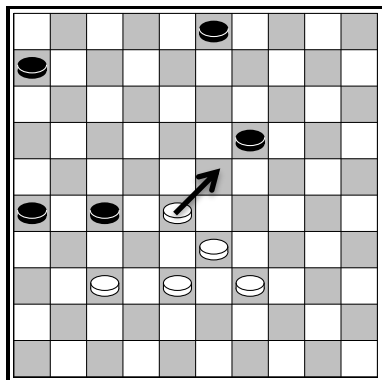
Diagram 233

Les 12 | Dwangzet

Een zetje kan je soms ook afdwingen. Je valt eerst een schijf of schijven van je tegenstander aan om daarna een trucje te kunnen uithalen. Dit idee noemen we een 'dwangzet' of ook wel een 'forcing'. Je dwingt de tegenstander om de aangevallen schijf dicht te zetten, weg te ruilen of weg te lopen.



Voorbeeld A



Voorbeeld B

Hiernaast zie je hoe een dwangzet werkt. Bij het diagram van Voorbeeld A valt wit een zwarte schijf aan. De zwarte schijf moet wel weglopen. Dichtzetten of ruilen gaat niet. En als hij niks doet, verliest hij die schijf.

Wit had het beter gezien en haalt bij Voorbeeld B een 1-om-2 uit en wint daarmee een schijf.

Opdracht 1

Wit speelt en wint en maakt gebruik van een dwangzet. Zet twee pijltjes bij de winnende zetten. We beginnen eerst makkelijk.

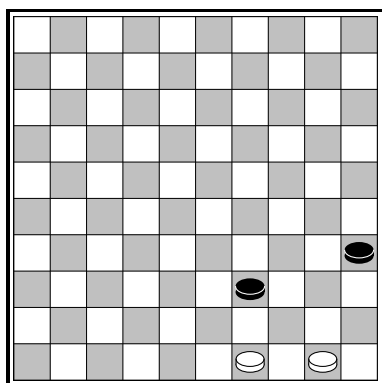


Diagram 234

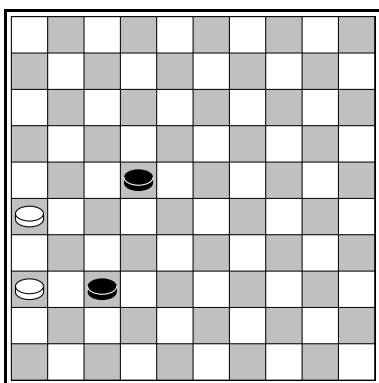


Diagram 235

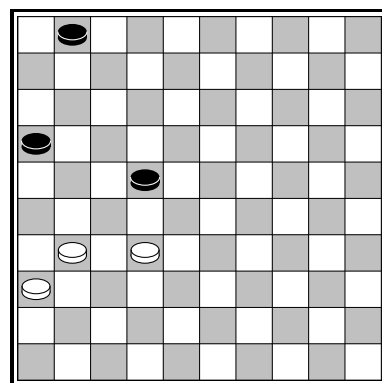


Diagram 236

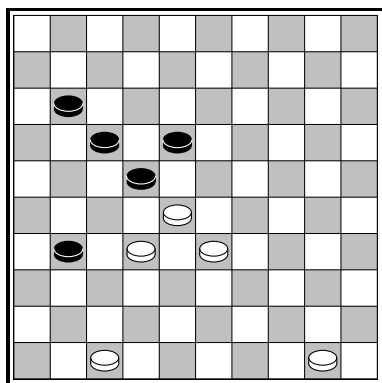


Diagram 237

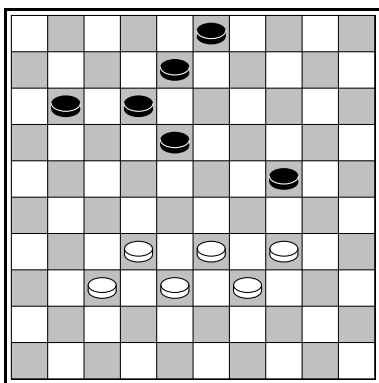


Diagram 238

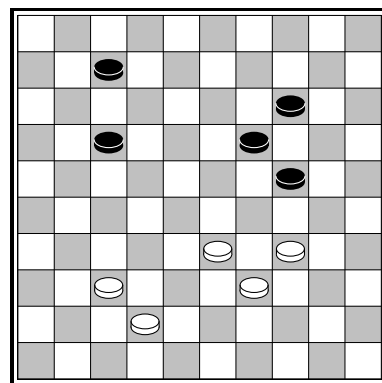


Diagram 239

Opdracht 2

Nu wordt het iets moeilijker. Wit is aan zet en haalt een dwangzet uit. Zet twee pijltjes bij de winnende zetten.

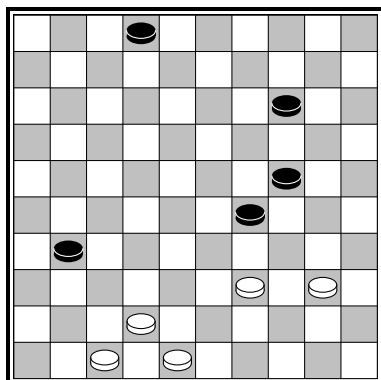


Diagram 240

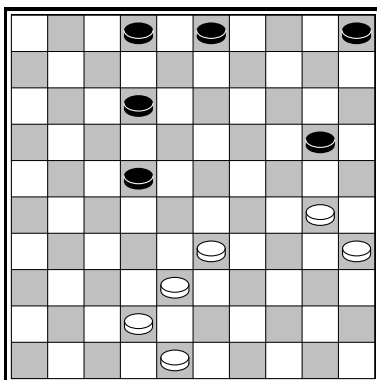


Diagram 241

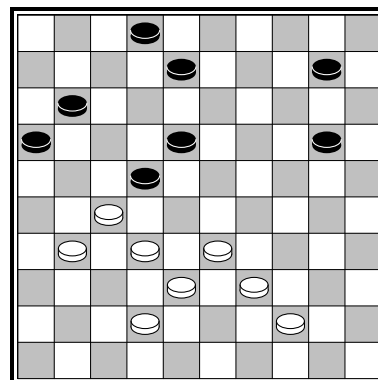


Diagram 242

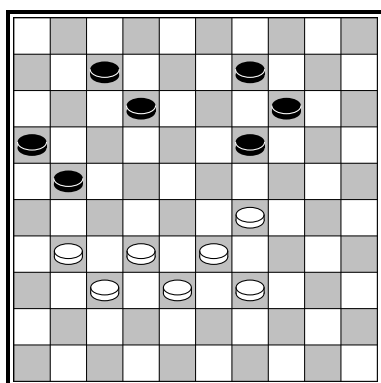


Diagram 243

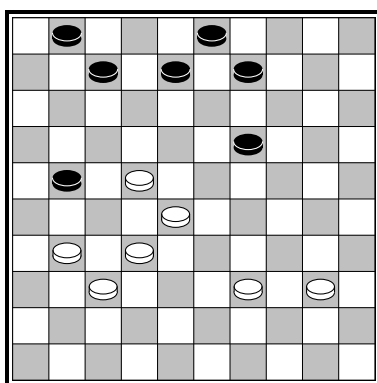


Diagram 244

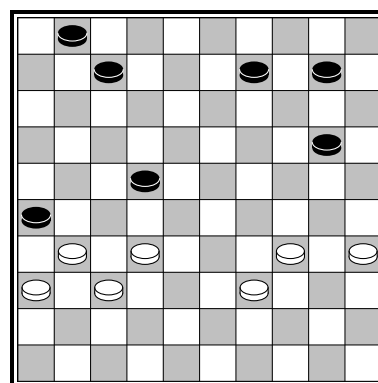


Diagram 245

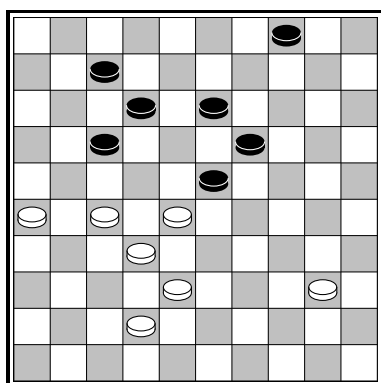


Diagram 246

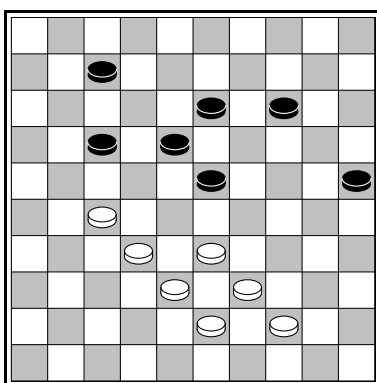


Diagram 247

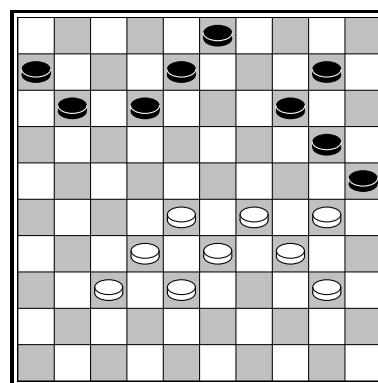
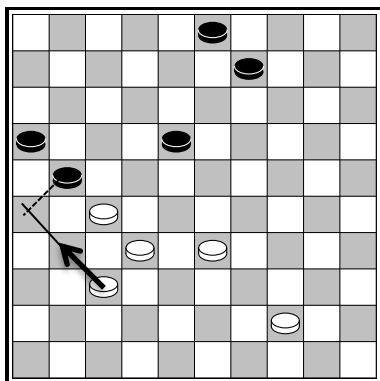


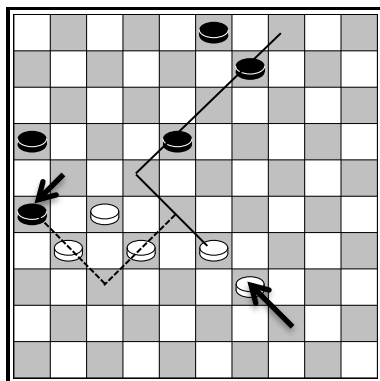
Diagram 248

Opdracht 3: Dreigen

Nu volgt er een ander soort dwangzet. Wit gaat eerst dreigen en daar kan zwart niks meer tegen doen. Er volgt altijd een zetje. We laten eerst een voorbeeld zien hoe 'dreigen' werkt.



Voorbeeld A



Voorbeeld B

Bij Voorbeeld A zien we dat wit een sterke dreigende zet speelt. Wit dreigt met een achterloop de zwarte schijf te winnen.

Bij Voorbeeld B is zwart achter de witte schijf gelopen, maar wit heeft een trucje bedacht en slaat drie naar dam.

Nu kan je zelf aan de slag. Wit speelt en wint door een sterke dreiging in de stand te brengen. Zet drie pijltjes: één voor de dreigende zet, één voor de verplichte zet van zwart en één voor het uithalen van het zetje.

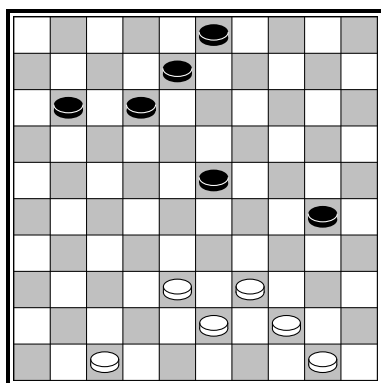


Diagram 249

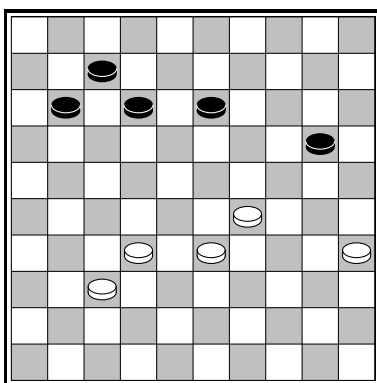


Diagram 250

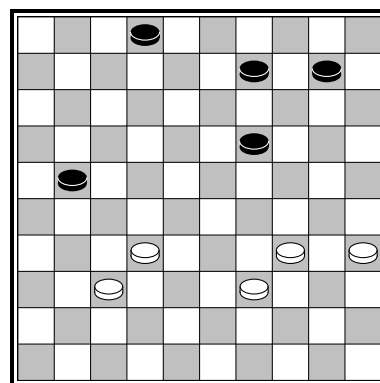


Diagram 251

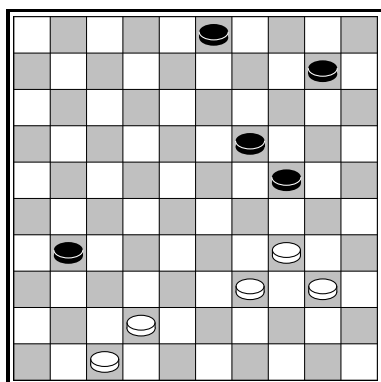


Diagram 252

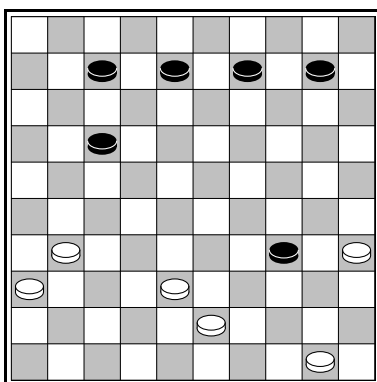


Diagram 253

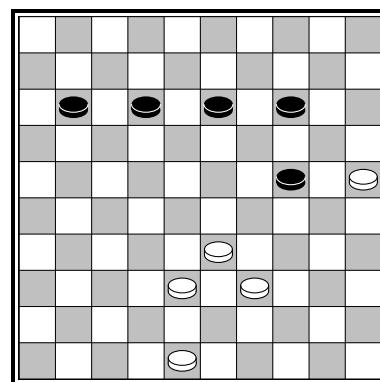


Diagram 254

Opdracht 4: Altijd raak!

Negen diagrammen waarin wit een hele sterke zet kan doen met een winnende dreiging. Wit haalt altijd een zetje uit en dan maakt het niet uit wat de zwartspeler doet. Dit noemen we ook wel een 'dodelijke dreiging'. Zet een pijltje bij de dreigende zet en een pijltje met welke zetje je dreigt.

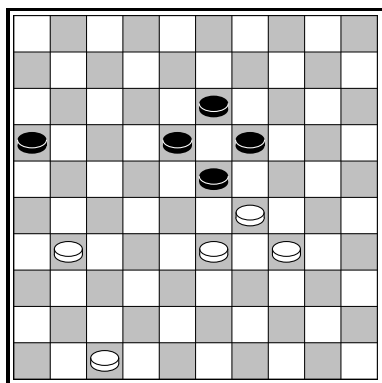


Diagram 255

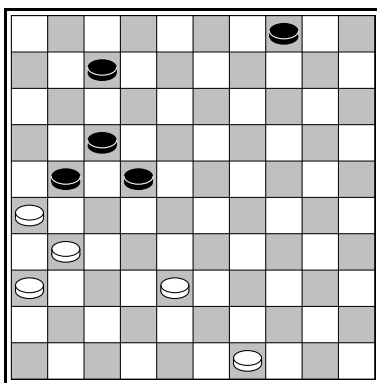


Diagram 256

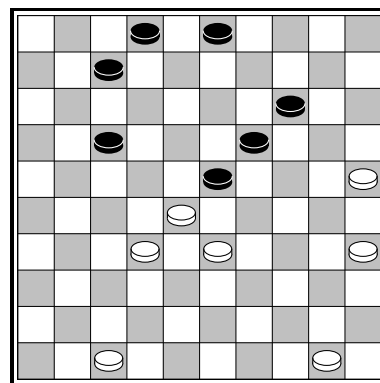


Diagram 257

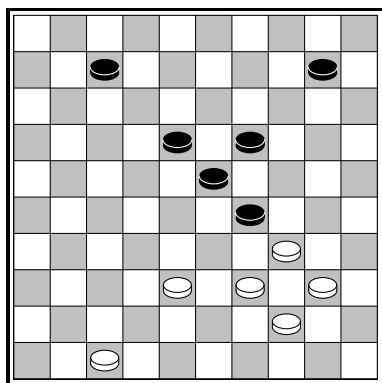


Diagram 258

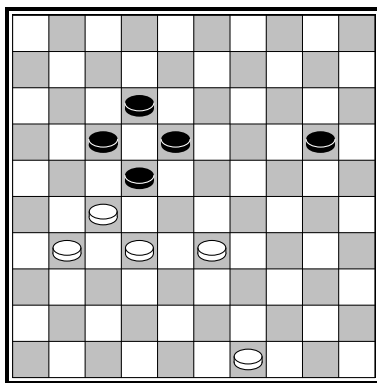


Diagram 259

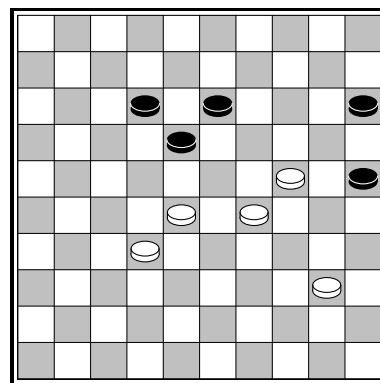


Diagram 260

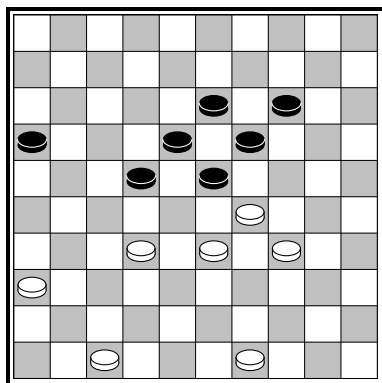


Diagram 261

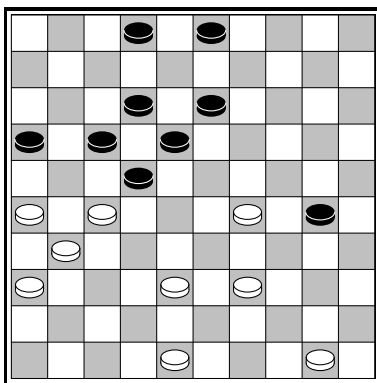


Diagram 262

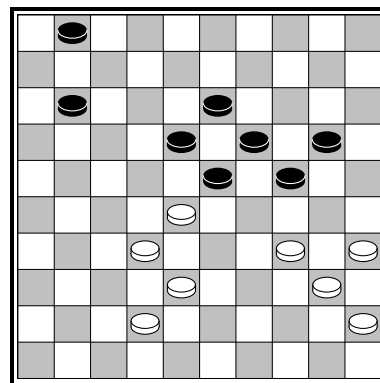
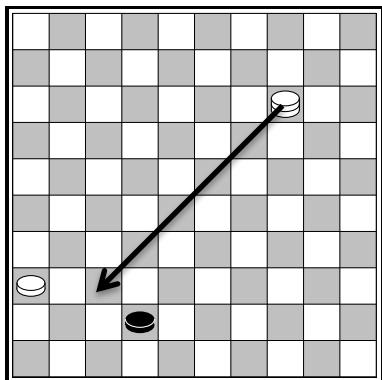


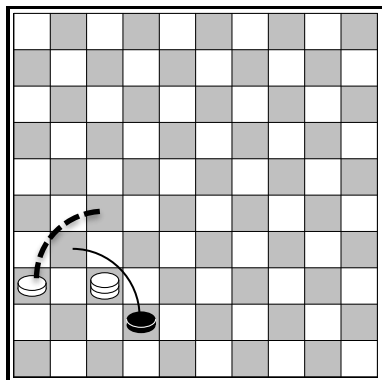
Diagram 263

Les 13 | Eindspel 1: een dam voorkomen

Als beide spelers nog weinig schijven hebben, dan zitten we in het eindspel. Eindspel is erg moeilijk, want er zijn heel veel mogelijkheden. Het is altijd goed als je voorkomt dat de tegenstander een dam haalt, want een dam is sterk en dan is de kans groot dat je niet meer wint.



Voorbeeld A



Voorbeeld B

Bij Voorbeeld A wil zwart dam gaan halen en dan is de stand remise. Wit kan dat op één manier voorkomen door de dam weg te geven.

Bij Voorbeeld B moet zwart naar achteren slaan en wit slaat vervolgens de zwarte schijf eraf en wint de partij. Wit paste een damoffer toe.

Opdracht 1

Wit speelt en wint door zwart te verhinderen van dam. Zie jij het trucje? Zet een pijltje bij de winnende zet(ten).

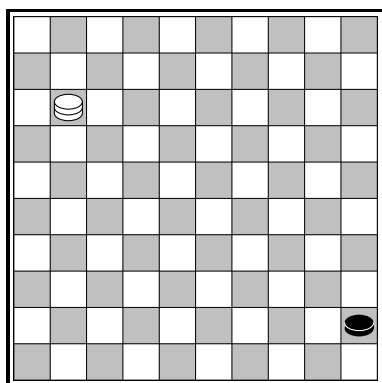


Diagram 264

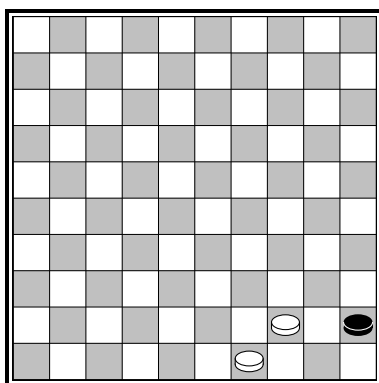


Diagram 265

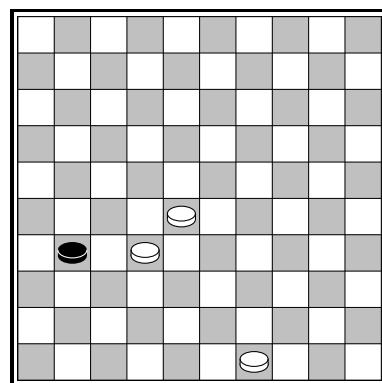


Diagram 266

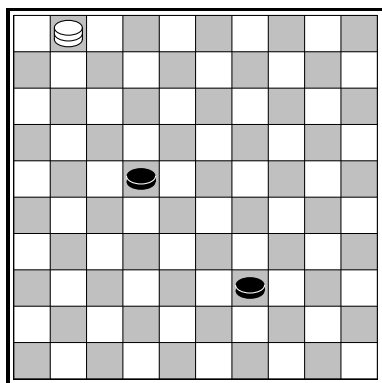


Diagram 267

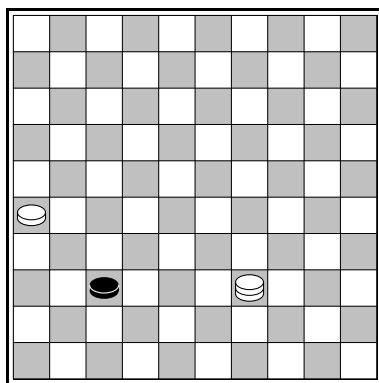


Diagram 268

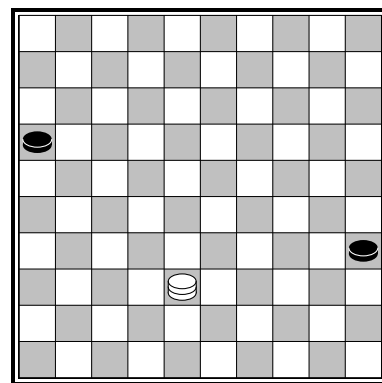


Diagram 269

Vervolg opdracht 1 ...

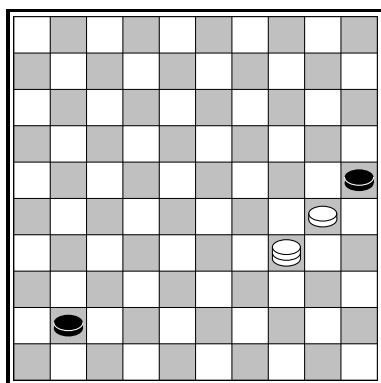


Diagram 270

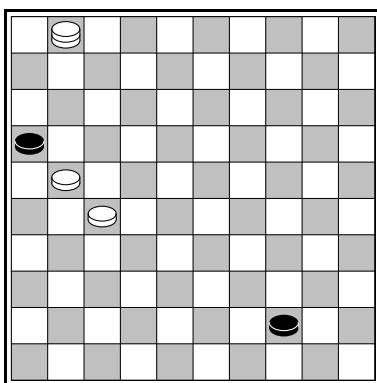


Diagram 271

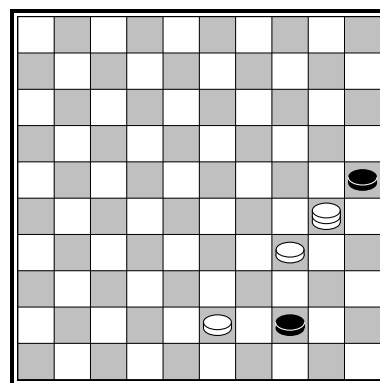


Diagram 272

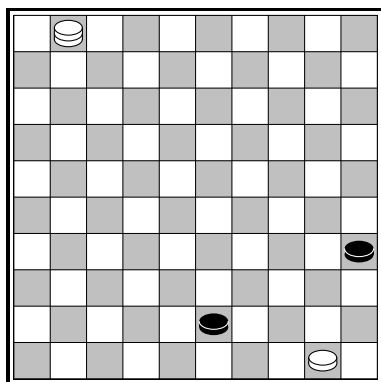


Diagram 273

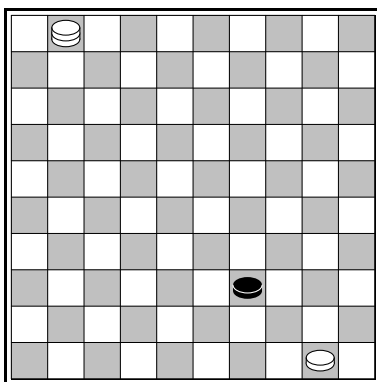


Diagram 274

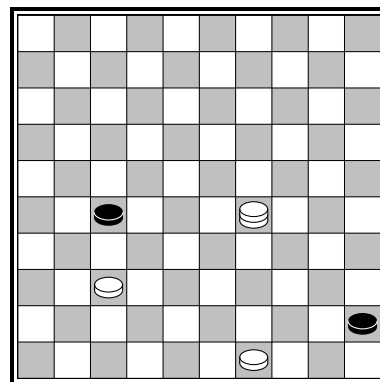


Diagram 275

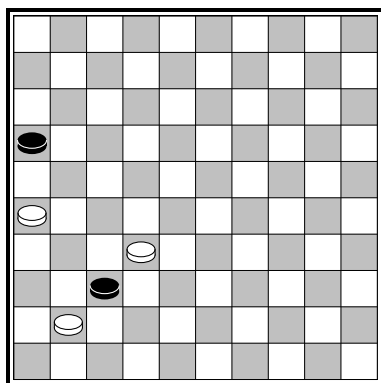


Diagram 276

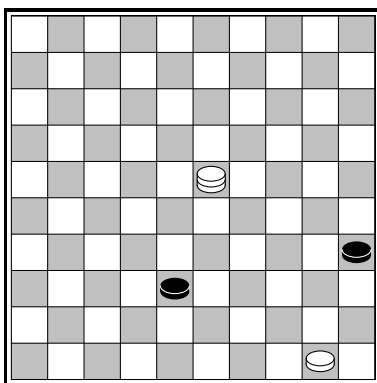


Diagram 277

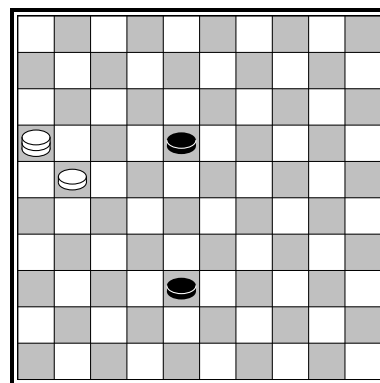


Diagram 278

Opdracht 2

Nu wordt het wat moeilijker. Probeer de onderstaande diagrammen op te lossen en zet twee pijltjes bij de juiste zetten. Denk ook goed na of je de beste verdediging ziet voor de zwartspeler, bijvoorbeeld dat zwart een schijf offert en dan ontsnapt.

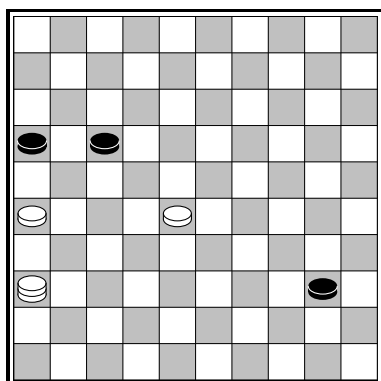


Diagram 279

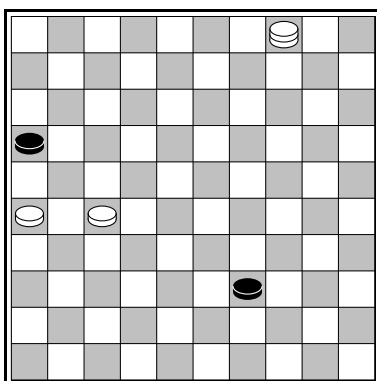


Diagram 280

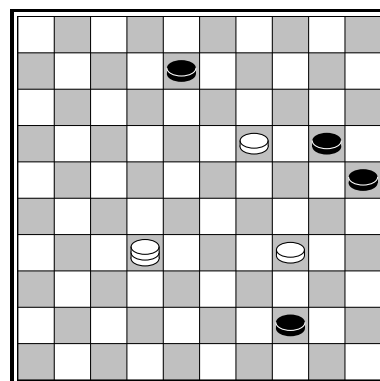


Diagram 281

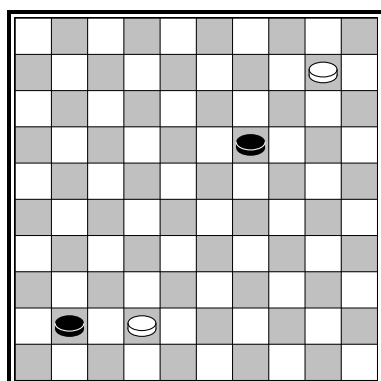


Diagram 282

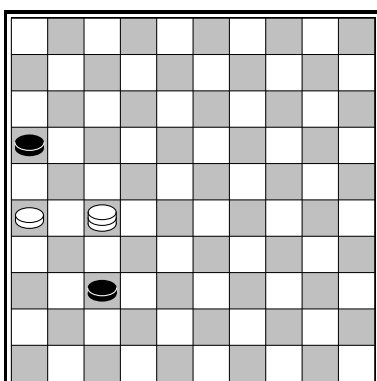


Diagram 283

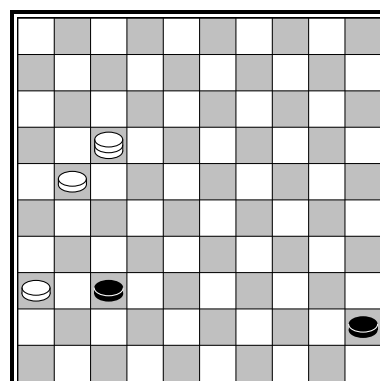


Diagram 284

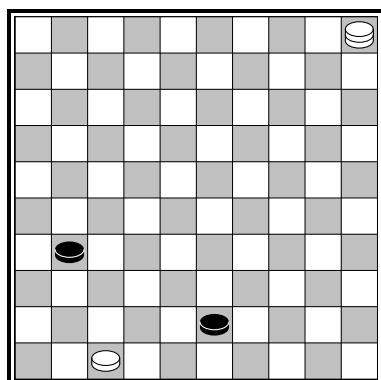


Diagram 285

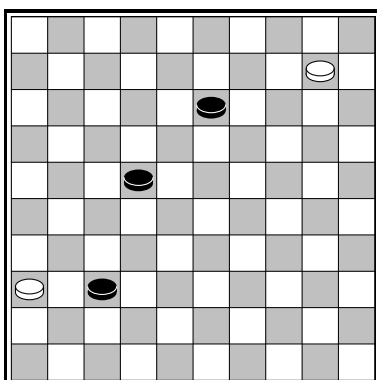


Diagram 286

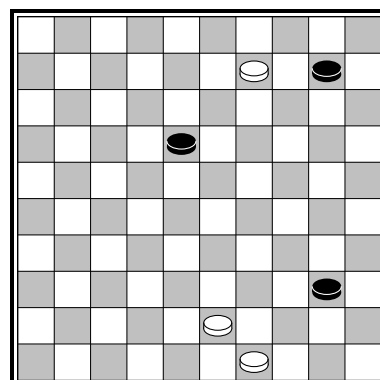
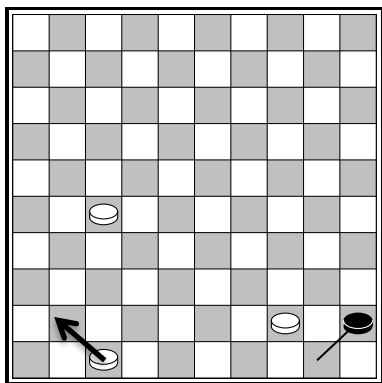


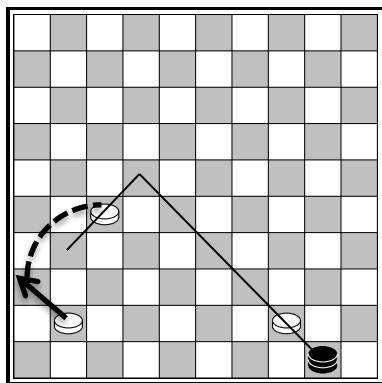
Diagram 287

Les 14 | Eindspel 2: zwart haalt een dam

Soms is het niet mogelijk om te voorkomen dat de tegenstander een dam haalt. Dan is het slim om een vangstelling te creëren en daarna de dam te vangen. In deze les leer je verschillende vangstellingen.



Voorbeeld A



Voorbeeld B

Bij Voorbeeld A staat zwart op het punt om dam te halen. Wit kan dat niet verhinderen (ook een schijf teruggeven heeft geen zin). Wat wel zin heeft is om een vangstelling op te bouwen.

Bij Voorbeeld B haalt zwart dam en wit zet de vangstelling alvast klaar om de partij te winnen.

Opdracht 1

Zet de vangstelling alvast klaar, want zwart gaat een dam krijgen. Probeer dan de dam te vangen. Zet pijltjes bij de winnende zetten.

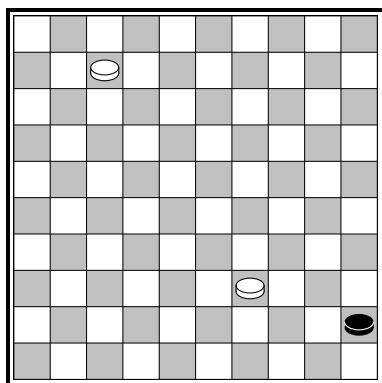


Diagram 288

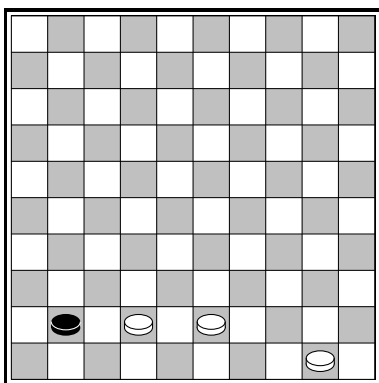


Diagram 289

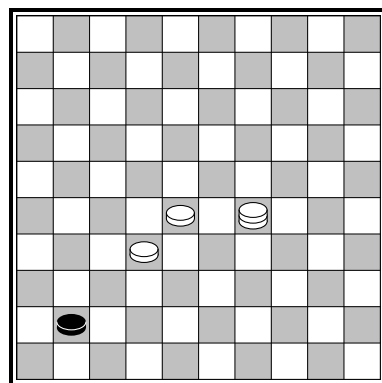


Diagram 290

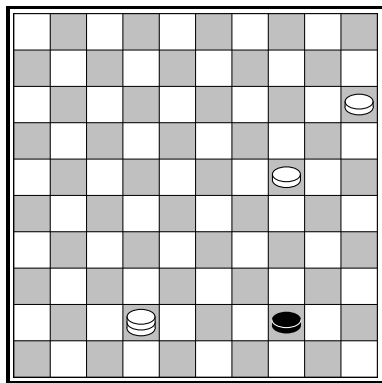


Diagram 291

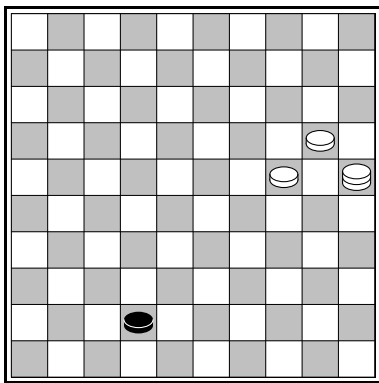


Diagram 292

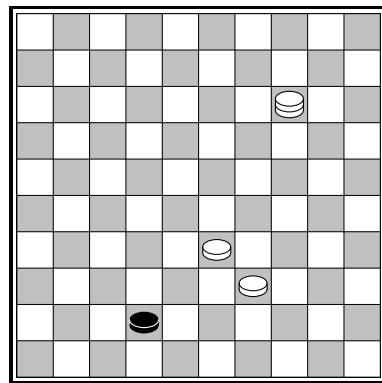


Diagram 293

Vervolg opdracht 1 ...

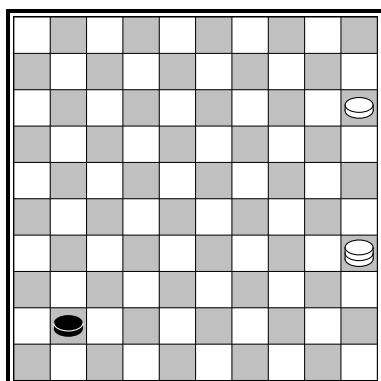


Diagram 294

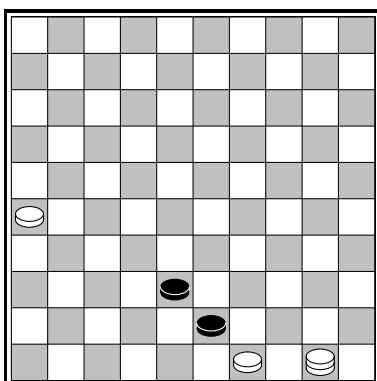


Diagram 295

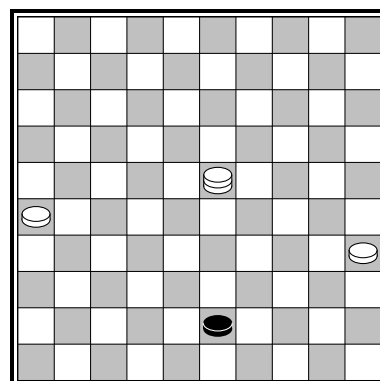


Diagram 296

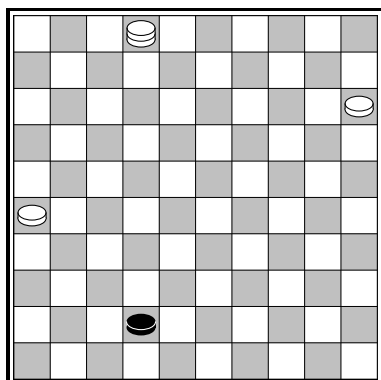


Diagram 297

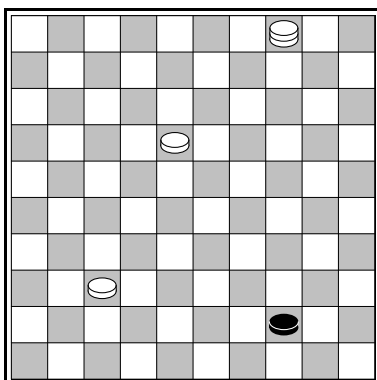


Diagram 298

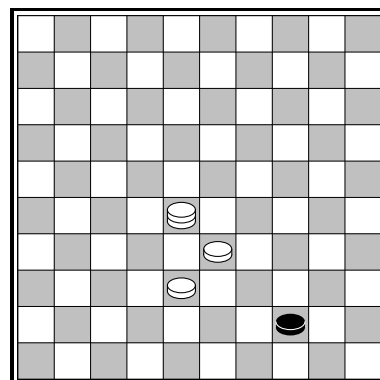


Diagram 299

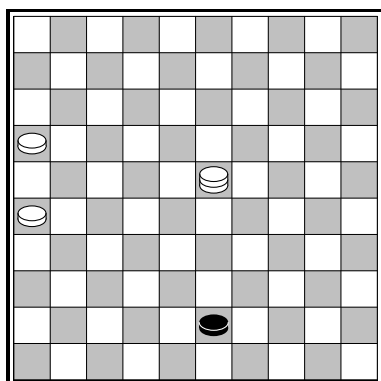


Diagram 300

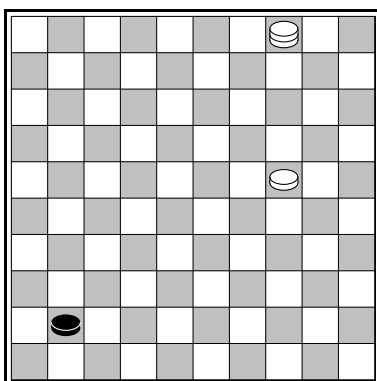


Diagram 301

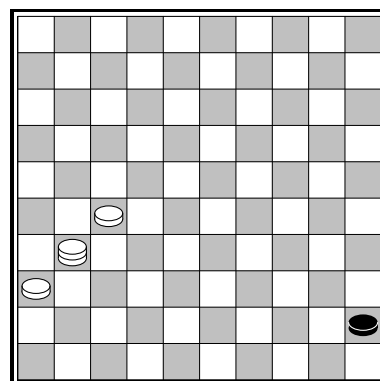


Diagram 302

Opdracht 2

Nu heeft zwart zo net een dam gehaald, probeer de zwarte dam te vangen of vast te zetten met een leuke truc.

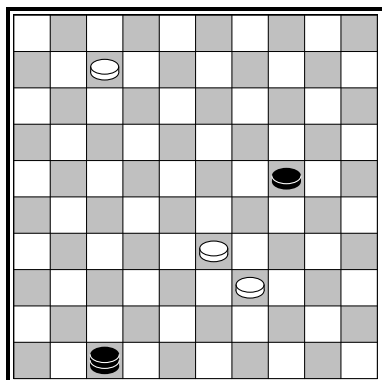


Diagram 303

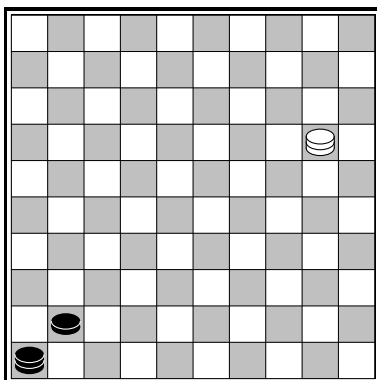


Diagram 304

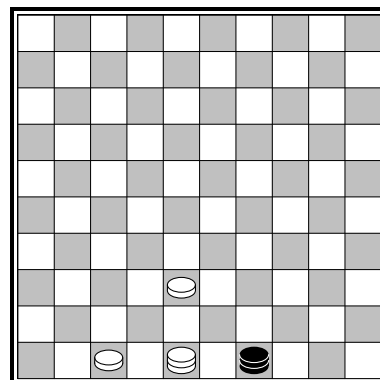


Diagram 305

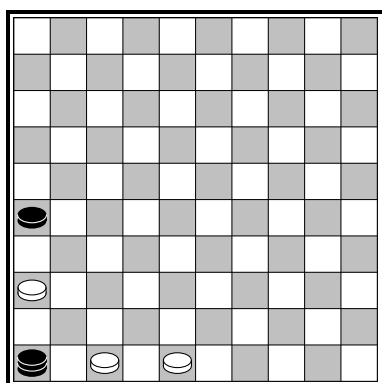


Diagram 306

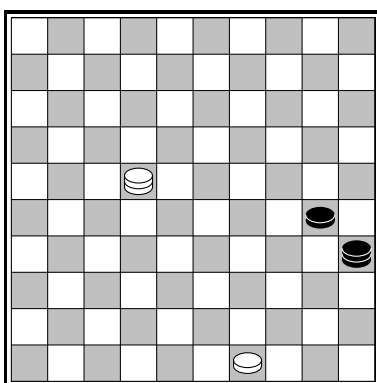


Diagram 307

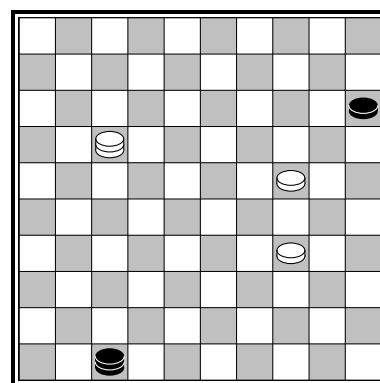


Diagram 308

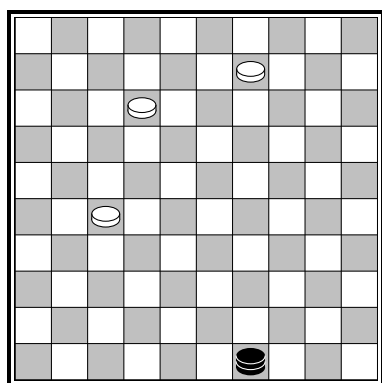


Diagram 309

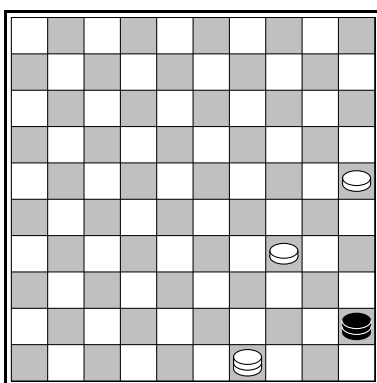


Diagram 310

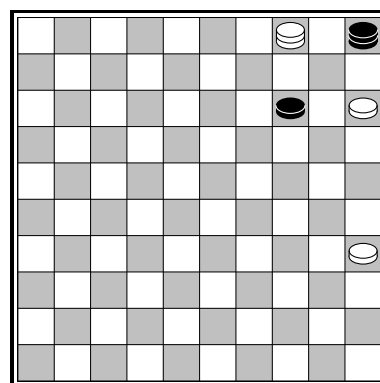


Diagram 311

Les 15 | Oefentest 2

Je bent alweer bij het laatste hoofdstuk van dit werkboek. Goed gedaan! Jij bent bijna klaar voor het examen, maar eerst nog een oefentest van de laatste zes hoofdstukken.

Opdracht 1

In deze opdracht kan wit aan zet winnen. Maar er wordt niet aangegeven op welke manier. Het kan zijn met een prikker, dwangzet of een combinatie waar je dam moet geven. Probeer ze alle negen te vinden!

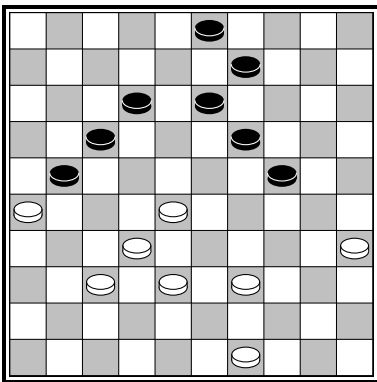


Diagram 312

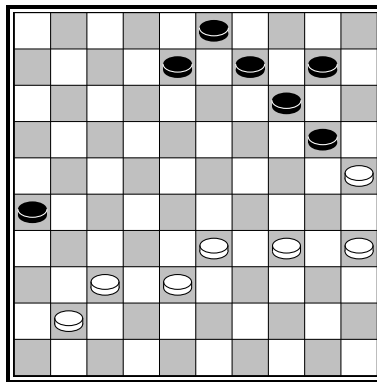


Diagram 313

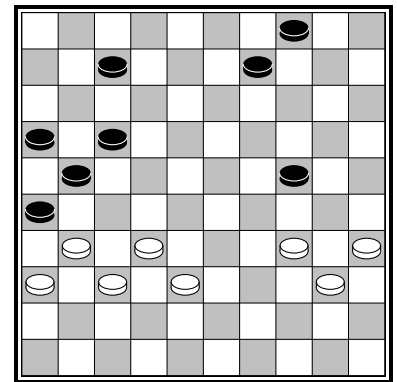


Diagram 314

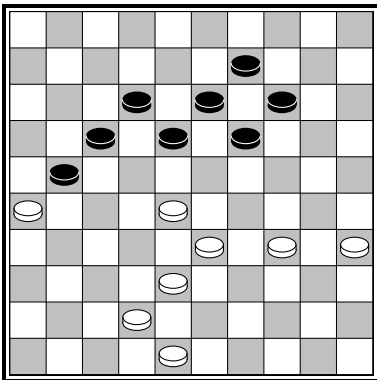


Diagram 315

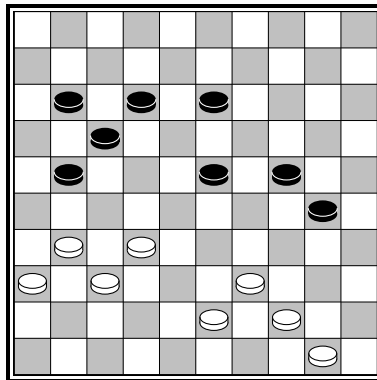


Diagram 316

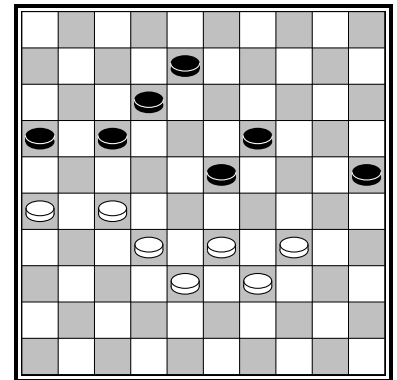


Diagram 317

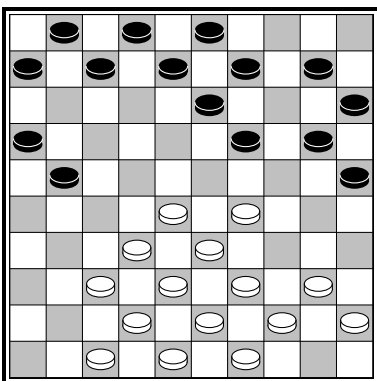


Diagram 318

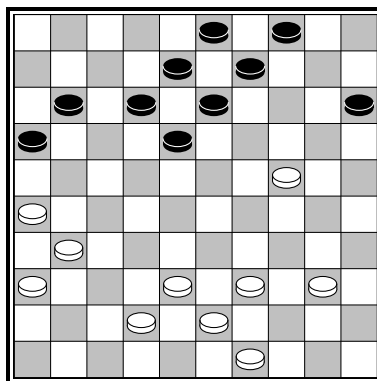


Diagram 319

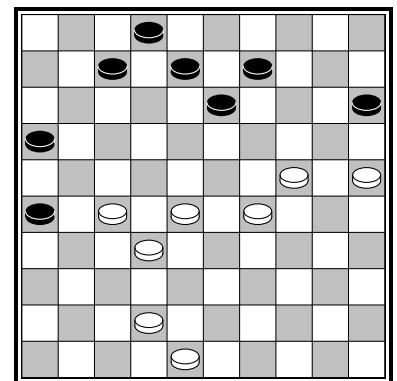


Diagram 320

Opdracht 2

Wat wordt de uitslag van de partij? Bekijk en bestudeer de standen goed. Wit is in alle zes standen aan zet.

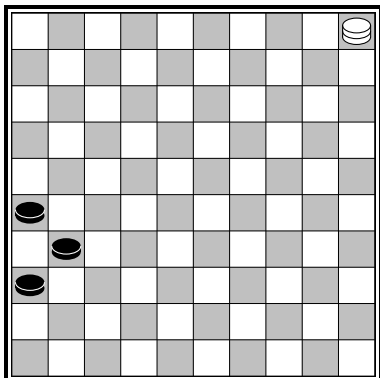


Diagram 321

- A. 2-0
- B. 1-1
- C. 0-2

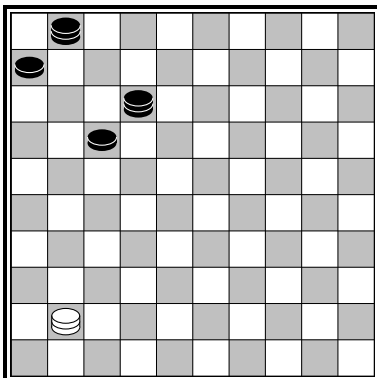


Diagram 322

- A. 2-0
- B. 1-1
- C. 0-2

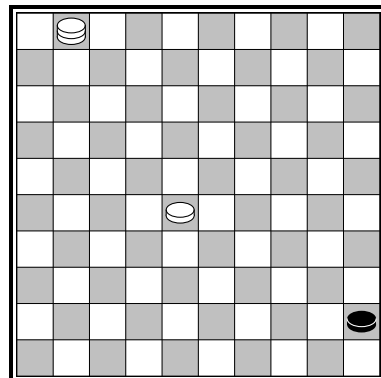


Diagram 323

- A. 2-0
- B. 1-1
- C. 0-2

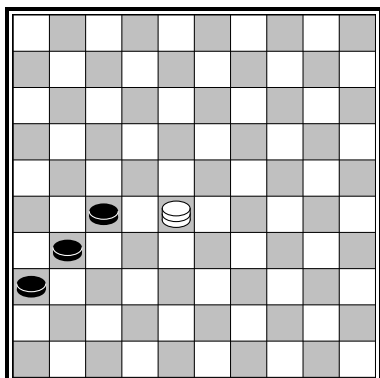


Diagram 324

- A. 2-0
- B. 1-1
- C. 0-2

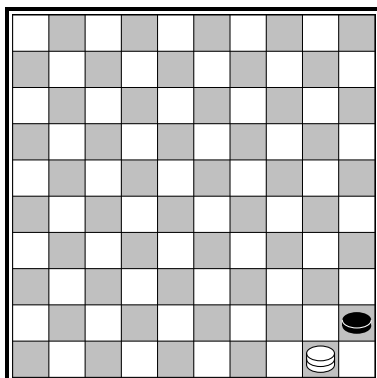


Diagram 325

- A. 2-0
- B. 1-1
- C. 0-2

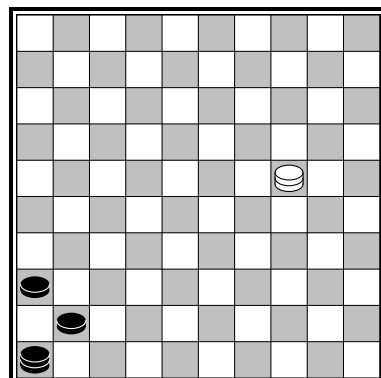


Diagram 326

- A. 2-0
- B. 1-1
- C. 0-2

Opdracht 3

Beantwoord de onderstaande vragen. Omcirkel het juiste antwoord.

- | | |
|--|---------------------|
| 1. Vier dammen tegen één dam is altijd winst. | A. Juist B. Onjuist |
| 2. Een dwangzet is een directe combinatie. | A. Juist B. Onjuist |
| 3. Een ander woord voor een dwangzet is 'forcing'. | A. Juist B. Onjuist |
| 4. In het eindspel kan je ook zetjes uithalen. | A. Juist B. Onjuist |