



LEREN DAMMEN

DAMWERKBOEK

De Tweede Zet

Naam

Versie: 2018

Lees dit eerst!

In dit werkboek, 'De Tweede Zet', leer je veel leuke trucjes en hoe je een zetje kan uithalen. Tactiek (het uithalen van trucjes) speelt bij dammen een grote rol. Door veel trucjes uit te halen, ook wel zetjes of combineren genoemd, win je vaak de partij. Ook leer je ook hoe je een sterke dam kan vastzetten of vangen.

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

Tips

Lees altijd eerst goed wat er boven aan de bladzijde en onder een diagram geschreven staat. Zo leer 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.	Meer damregels	5
2.	Basiskennis	8
3.	Een zetje nemen	11
4.	Prikken	14
5.	Slagkeus	17
6.	Achterlopen	20
7.	Plakker	23
8.	Meerslag	25
9.	Vrije zet	28
10.	Tweegevers	31
11.	Combineren in volle standen	34
12.	Slagjes met de dam	37
13.	Een dam vangen	40
14.	Een dam vastzetten	44
15.	Oefentest	47

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

Les 1 | Meer damregels

Je kent vast al veel damregels: slaan is verplicht, meerslag gaat voor, je mag met de schijf alleen vooruit en met de schijf mag je voor- en achteruit slaan. Bij dammen zijn er nog een paar damregels die je goed moet kennen.

Wit haalt geen dam!

In diagram 1 staat wit op tweeslag. Hij gaat twee zwarte schijven slaan. Wit krijgt geen dam, omdat hij niet op de bovenste (dam)rij blijft staan.

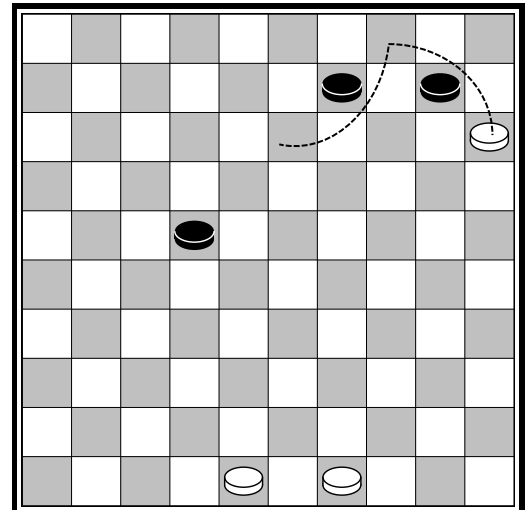


Diagram 1

Niet twee keer over dezelfde schijf slaan

In diagram 2 wil de witte dam eigenlijk alle zwarte schijven slaan, maar dat mag niet. Bij dammen mag je niet twee keer over dezelfde schijf slaan. Ook mag je pas de geslagen schijven van het bord pakken na het uitvoeren van de hele slag.

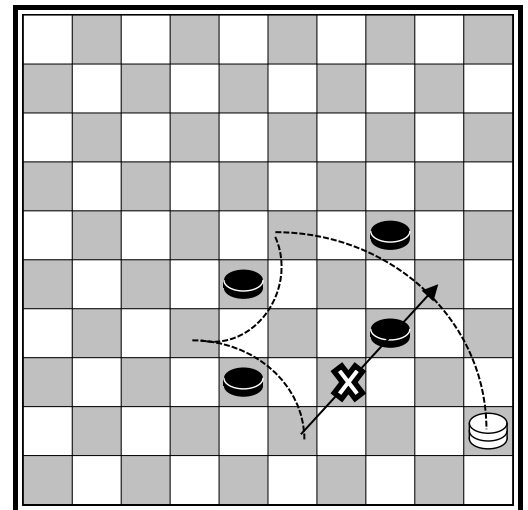


Diagram 2

Onthoud ook de volgende damregels:

- Aanraken is zetten.
- Als jouw tegenstander vergeet te slaan, dan mag jij bepalen wat er gebeurt: doorspelen of de tegenstander toch laten slaan.
- Je mag twee keer over hetzelfde lege vakje komen.

Opdracht 1

Haalt wit een dam?

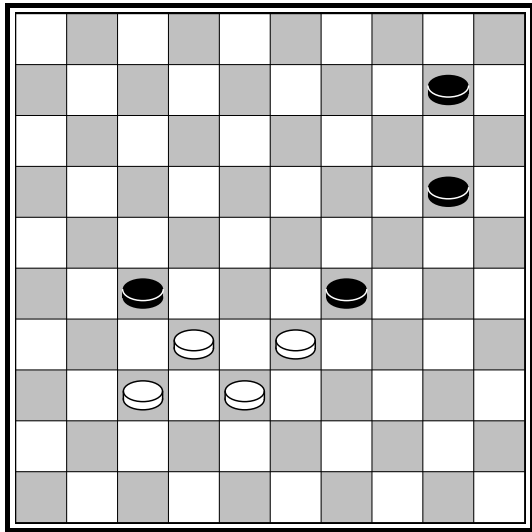


Diagram 3

- Ja
- Nee

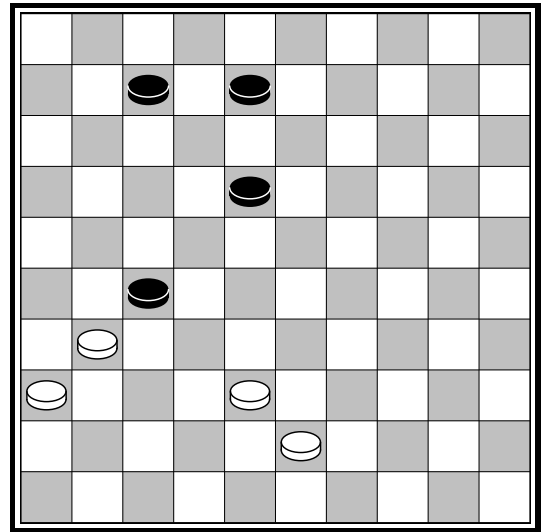


Diagram 4

- Ja
- Nee

Opdracht 2

Hoe moet wit volgens de regels slaan? Zet een pijltje bij de juiste slag.

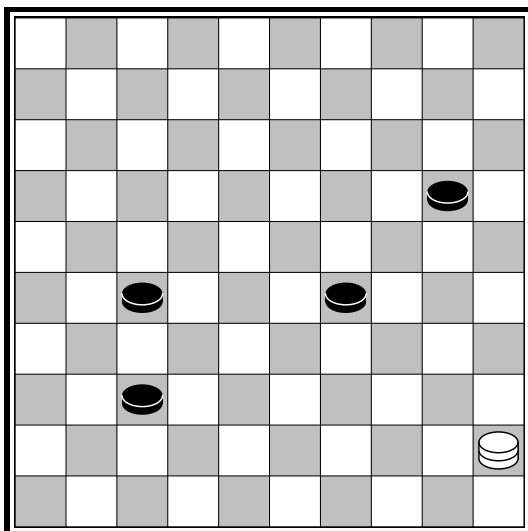


Diagram 5

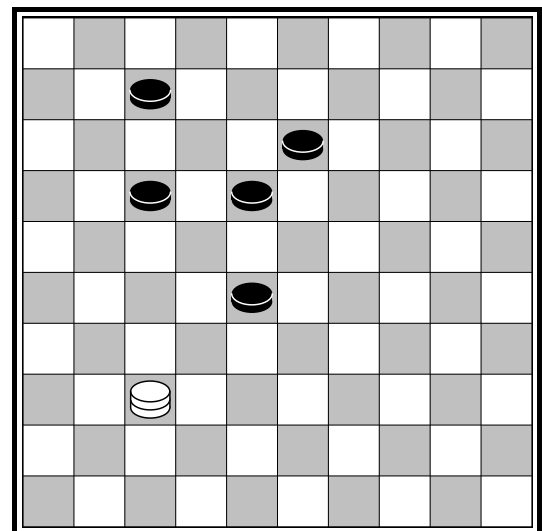


Diagram 6

Opdracht 3

Zijn de volgende spelregels goed of fout?

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

Les 2 | Basiskennis

Voordat we echt aan de slag gaan met het oefenen van zetjes, eerst nog even een paar leerzame opdrachten om je basiskennis te versterken.

Opdracht 1

Wit aan zet! Probeer uit te rekenen (in de toekomst kijken) wat de uitslag gaat worden van de onderstaande twee diagrammen.

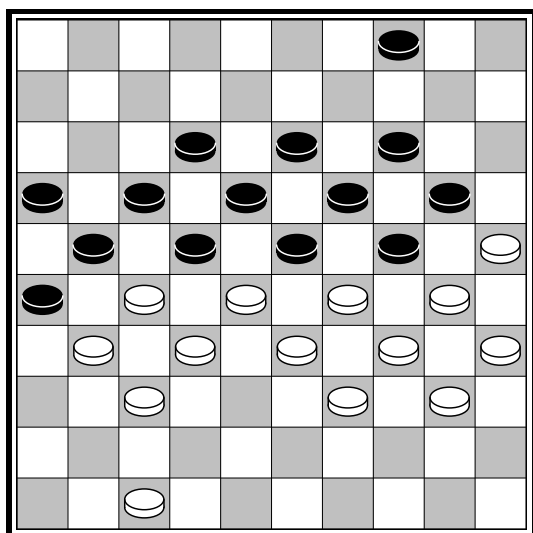


Diagram 7

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

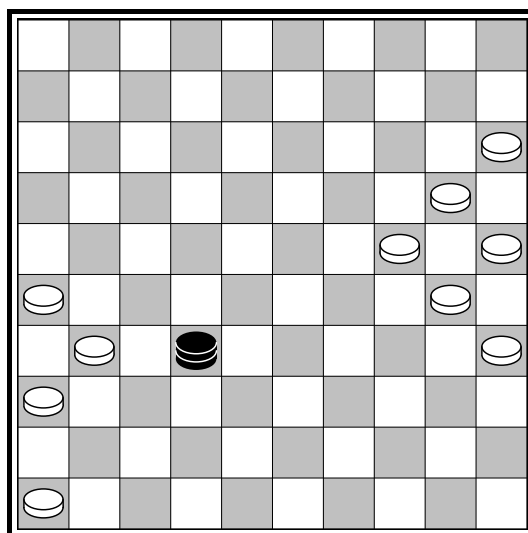


Diagram 8

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

Opdracht 2

Zie jij hoe wit een zwarte schijf gaat winnen? Zet een pijltje!

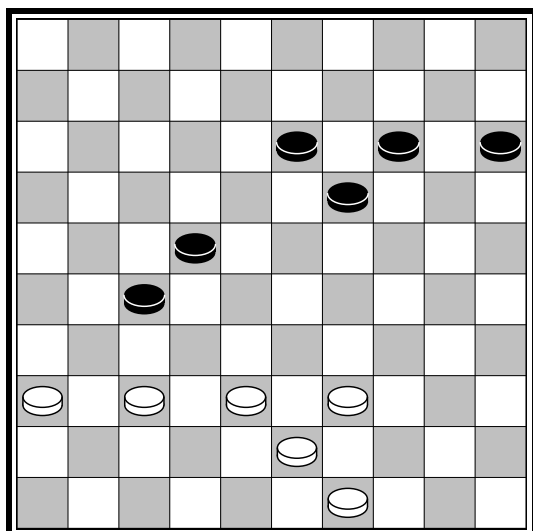


Diagram 9

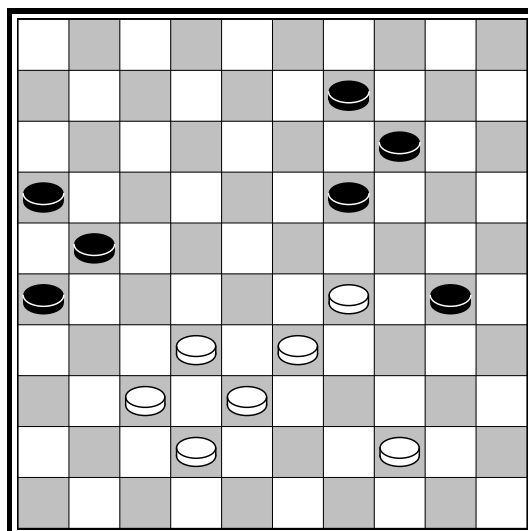


Diagram 10

Opdracht 3

Wit valt een schijf aan, maar zwart kan verdedigen. Zie jij hoe zwart kan verdedigen? Zet een pijltje voor zwart bij de beste verdediging.

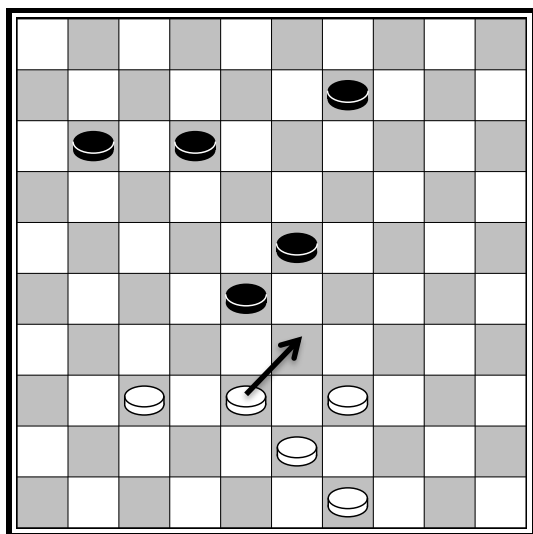


Diagram 11

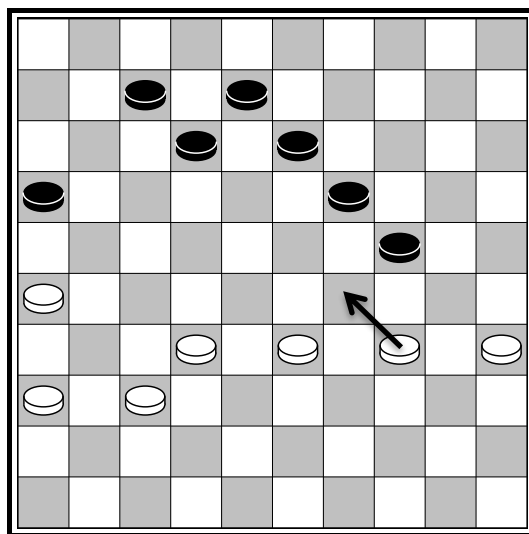


Diagram 12

Opdracht 4

Wit heeft een sterke dam en kan nog winnen door zwart vast te zetten. Zie jij welke zet(ten) wit met de dam moet doen?

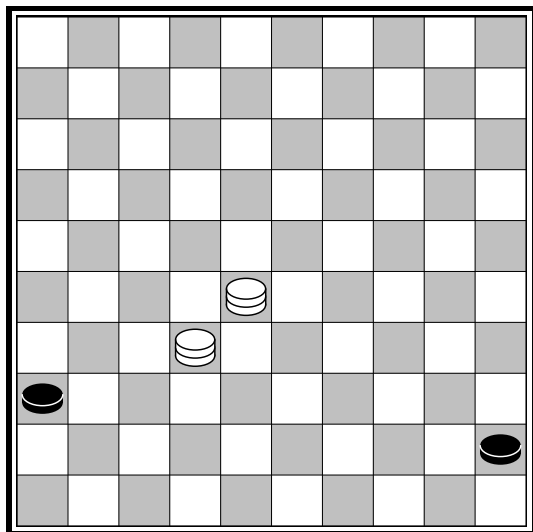


Diagram 13

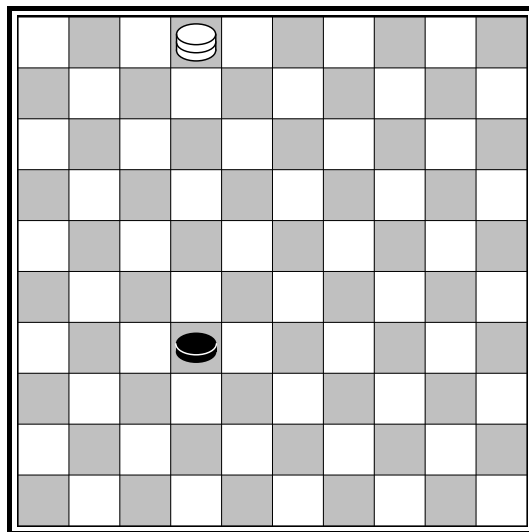


Diagram 14

Opdracht 5

Hoeveel ruiltjes kan wit nemen?

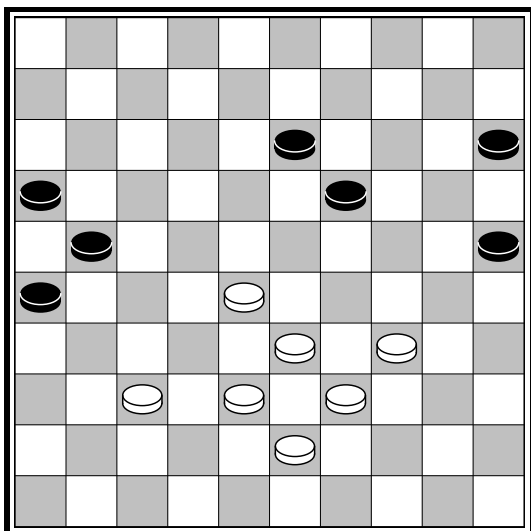


Diagram 15

- 1
- 2
- 3

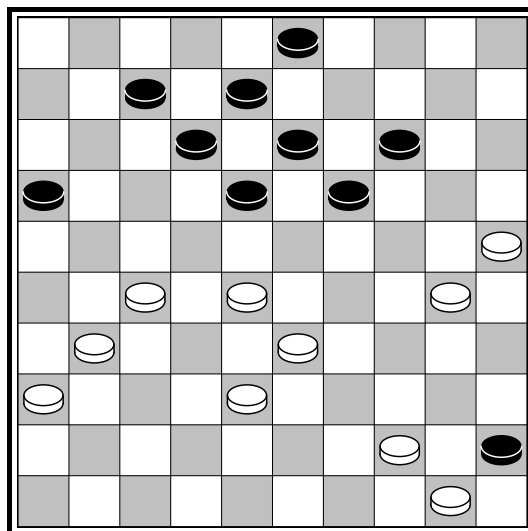


Diagram 16

- 3
- 4
- 5

Opdracht 6

Wit is aan zet. Wie staat er beter? Wit, zwart of gelijk?

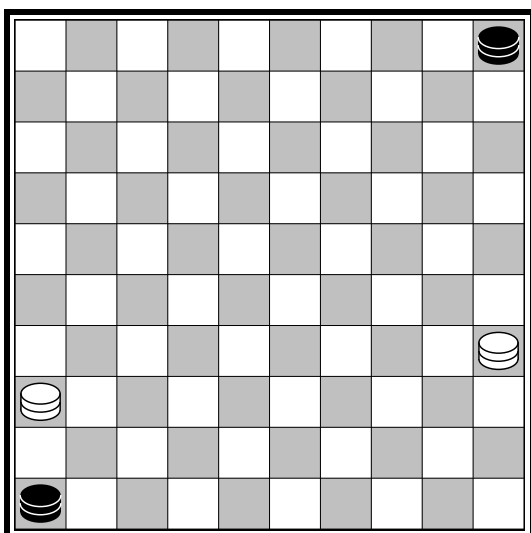


Diagram 17

- A. Wit
- B. Zwart
- C. Gelijk

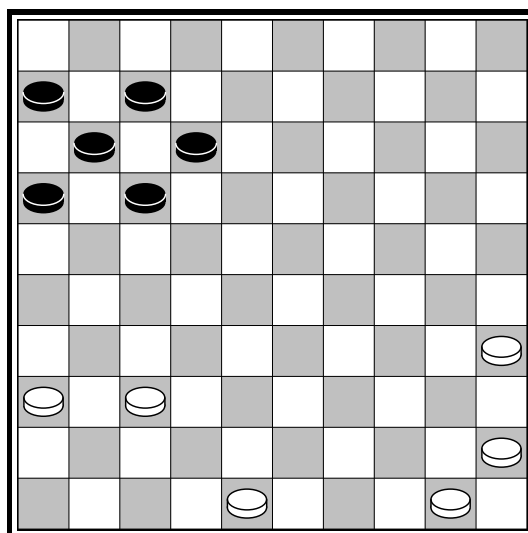
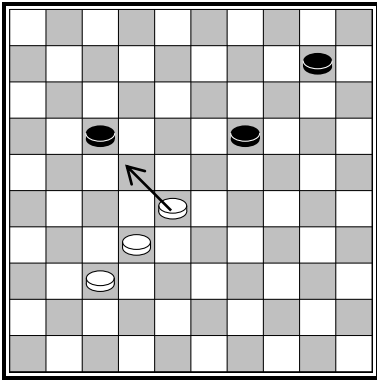


Diagram 18

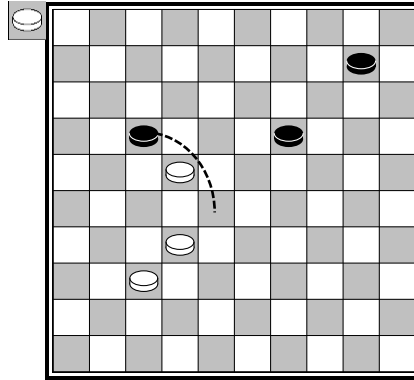
- A. Wit
- B. Zwart
- C. Gelijk

Les 3 | Een zetje nemen

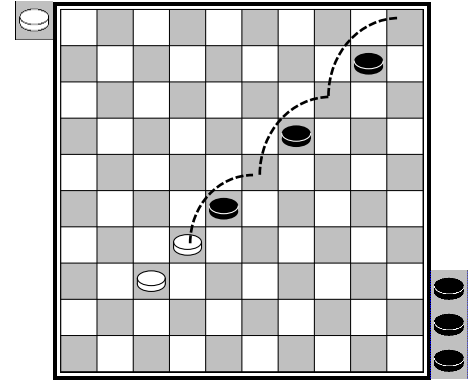
Om schijven van de tegenstanders te veroveren, is het nodig om zetjes uit te halen. Bij zetjes geef je altijd één of meerdere schijven weg en pak je er meer voor terug en/of je krijgt een dam. We gaan leren hoe je een zetje moet uithalen.



1. Wit geeft één schijf weg.

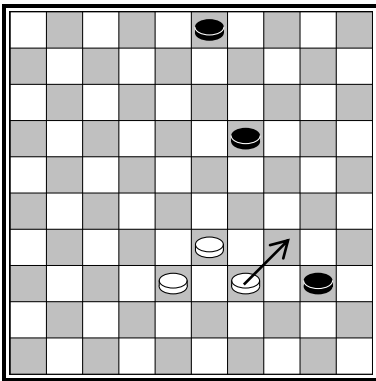


2. Zwart moet verplicht slaan.

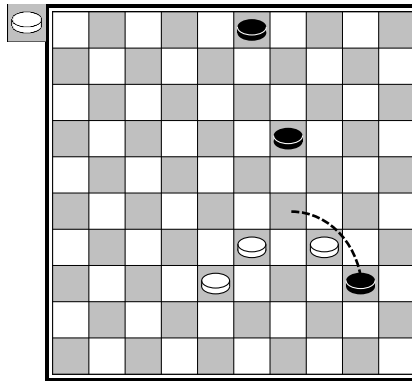


3. Wit pakt daarna drie zwarte schijven, haalt dam en wint de partij.

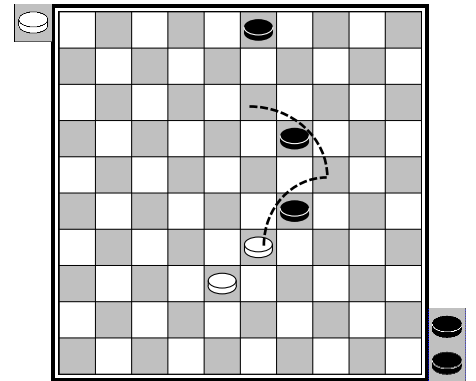
Nog een voorbeeld van een sterk zetje.



1. Wit geeft één schijf weg.



2. Zwart moet verplicht slaan.



3. Wit pakt daarna twee schijven. De laatste zwarte schijf staat vast en wit wint.

→ Zetjes zijn erg handig en sterk!

→ Bij zetjes moet je eerst wat weggeven om daarna meer terug te kunnen pakken.

→ Een ander woord voor een 'zetje' is 'combinatie'.

Opdracht 1

Wit is aan zet en kan een zetje uithalen. Zet een pijltje bij de juiste zet.

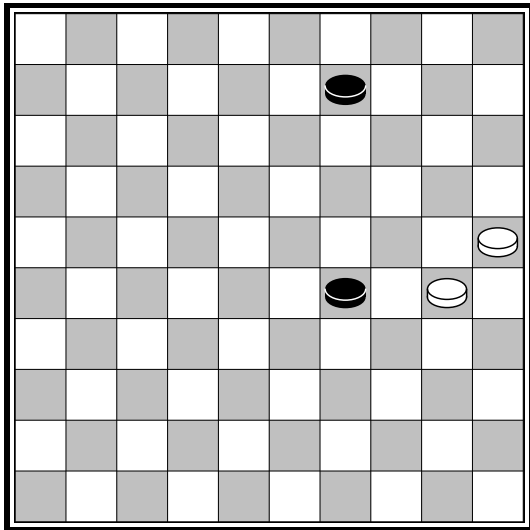


Diagram 19

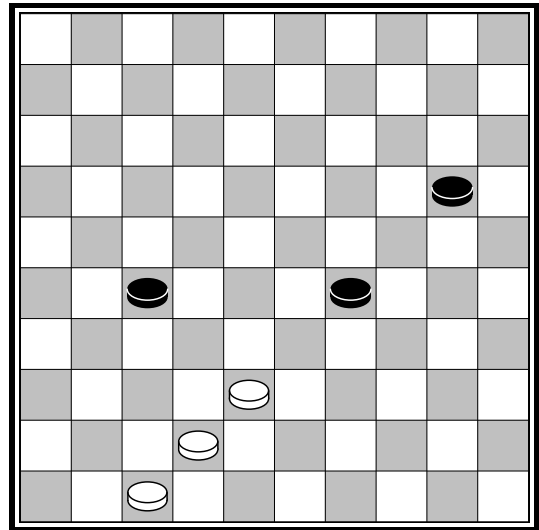


Diagram 20

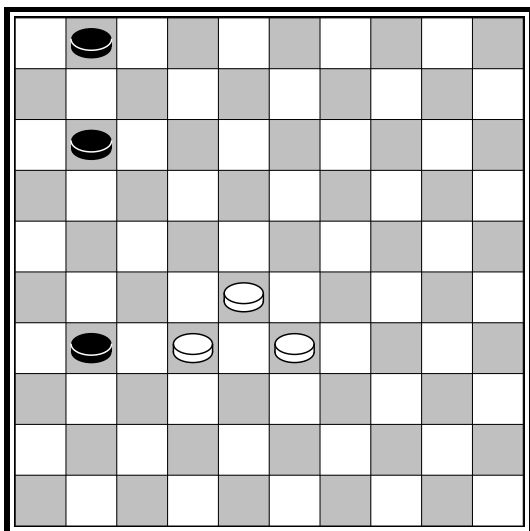


Diagram 21

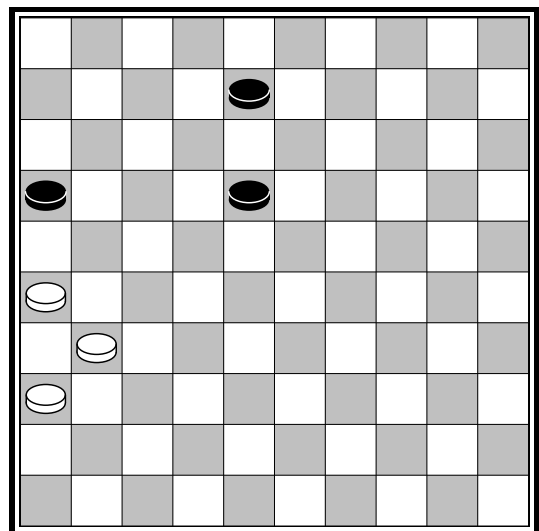


Diagram 22

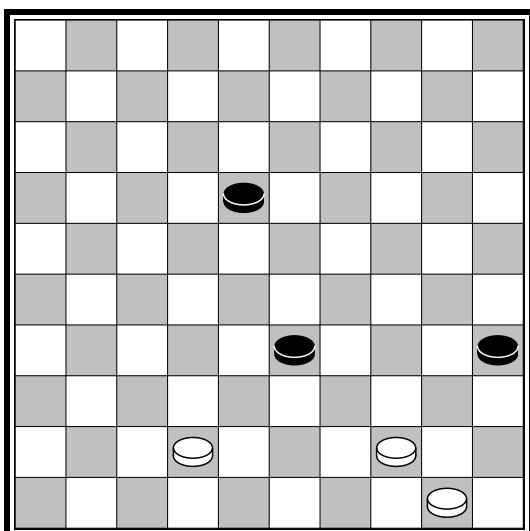


Diagram 23

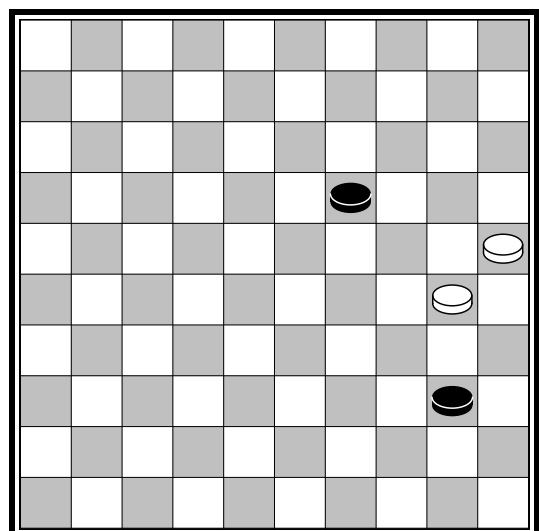


Diagram 24

Opdracht 2

Nu wordt het wat moeilijker. Wit is aan zet aan haalt een zetje uit!

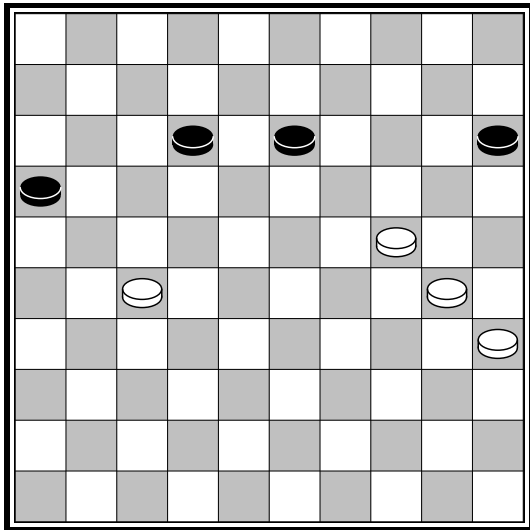


Diagram 25

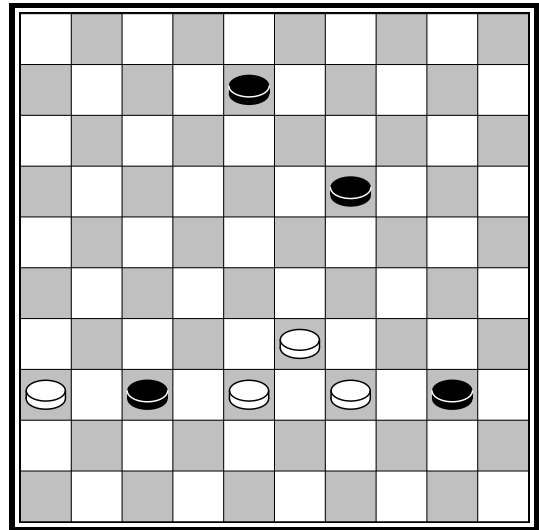


Diagram 26

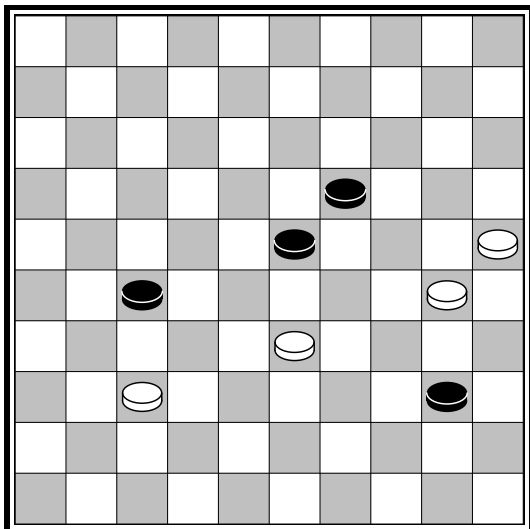


Diagram 27

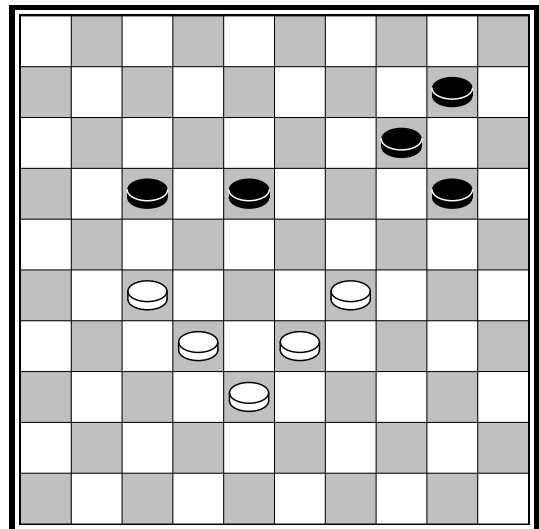


Diagram 28

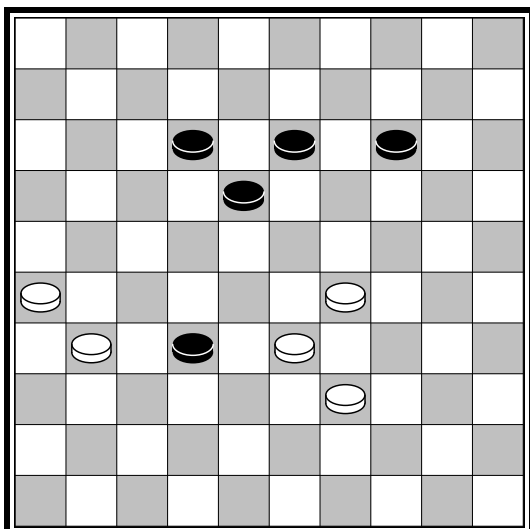


Diagram 29

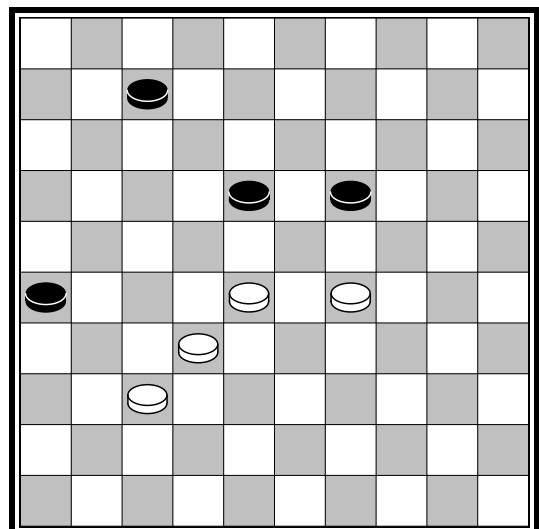
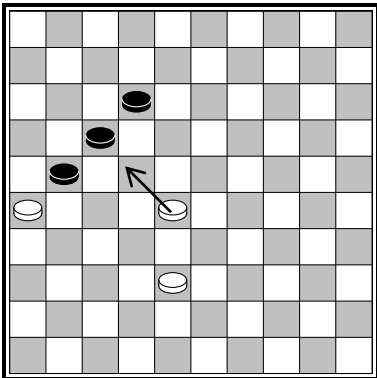


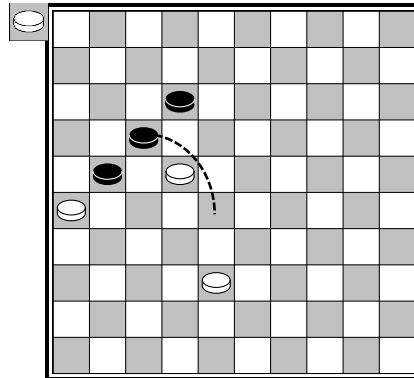
Diagram 30

Les 4 | Prikken

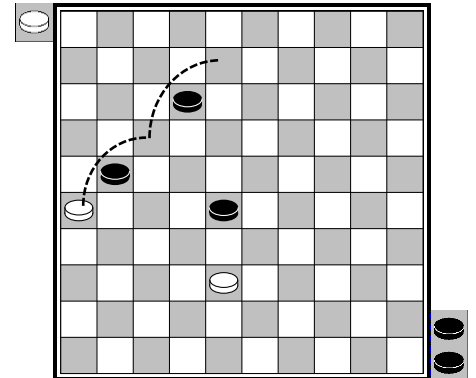
Er zijn veel verschillende soorten zetjes bij het dammen. Prikken is daar ook één van. Bij prikken haal je een schijf weg om daarna er meer voor terug te krijgen. We bekijken een voorbeeld van hoe de prikker werkt.



1. Wit prikt de middelste schijf van zwart weg.

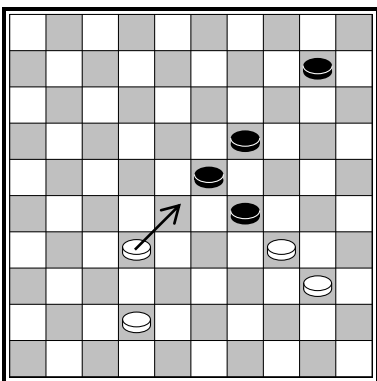


2. Zwart moet verplicht slaan waarna er een gat ontstaat.

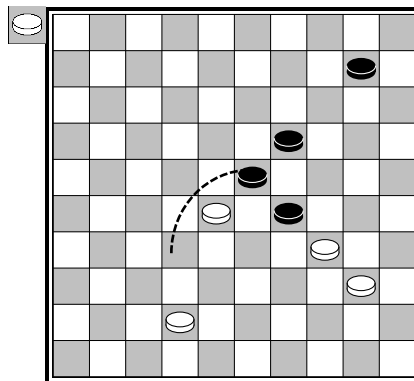


3. Wit slaat twee zwarte schijven en wint. De andere zwarte schijf staat namelijk vast.

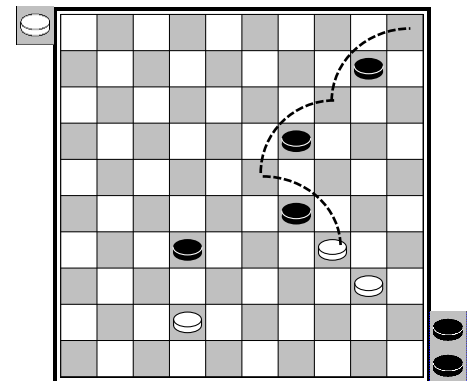
Nog een voorbeeld van de prikzet.



1. De middelste schijf wordt door wit eruit gehaald.



2. Zwart slaat en er is een gaatje gemaakt in de zwarte stand.



3. Wit slaat over drie zwarte schijven naar dam en wint de partij.

→ Om te prikken moet je vaak de middelste schijf bij de tegenstander weghalen.

→ Door te prikken ontstaat er een gaatje.

Opdracht 1

Wit is aan zet en kan prikken. Zet een pijltje bij de juiste zet.

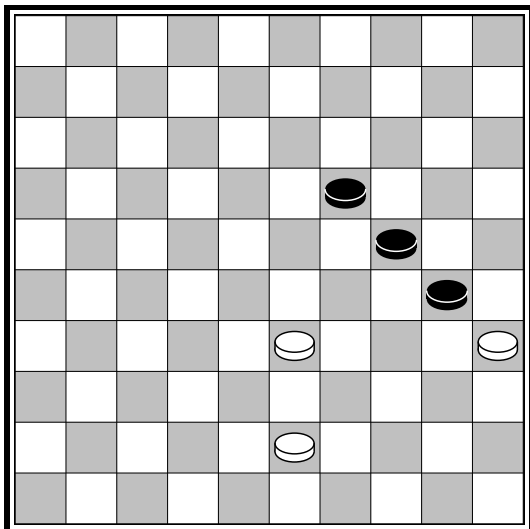


Diagram 31

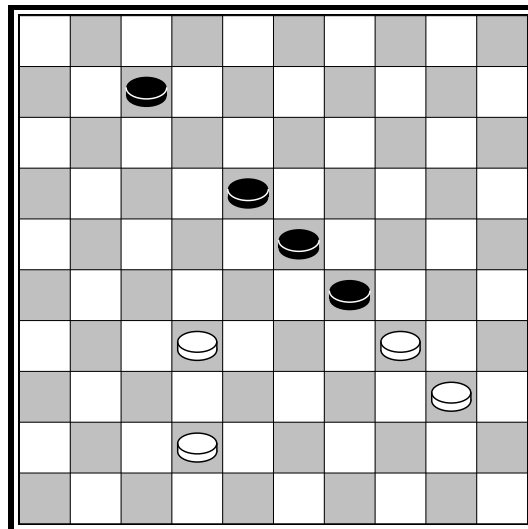


Diagram 32

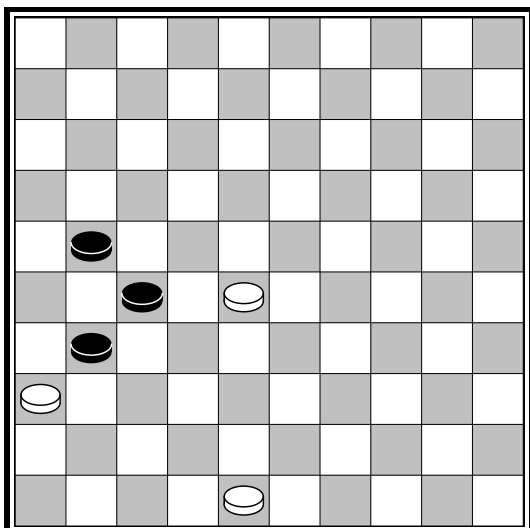


Diagram 33

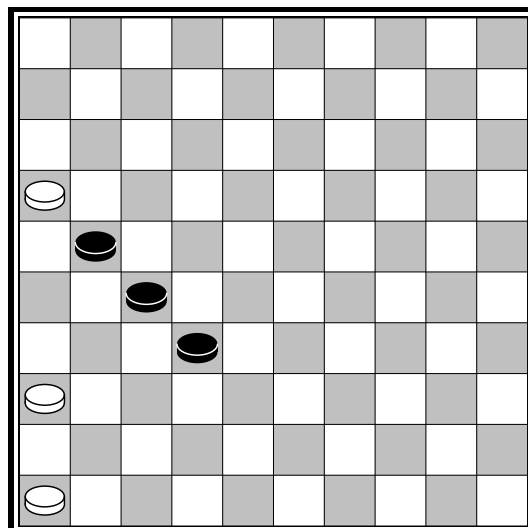


Diagram 34

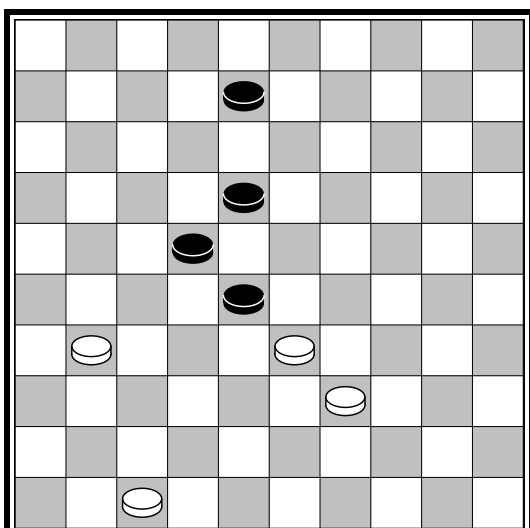


Diagram 35

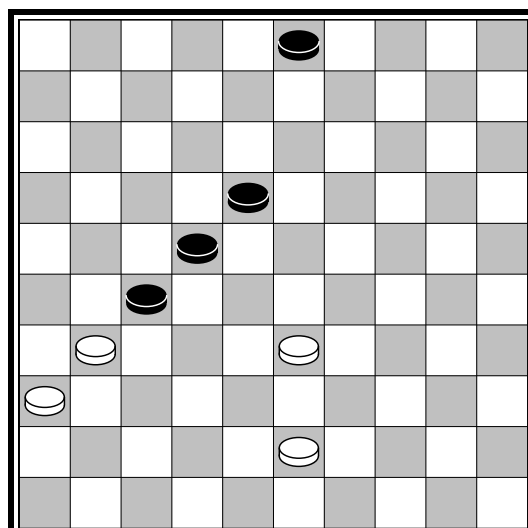


Diagram 36

Opdracht 2

Nu een paar moeilijke prikkers. Zie jij ze voor wit?

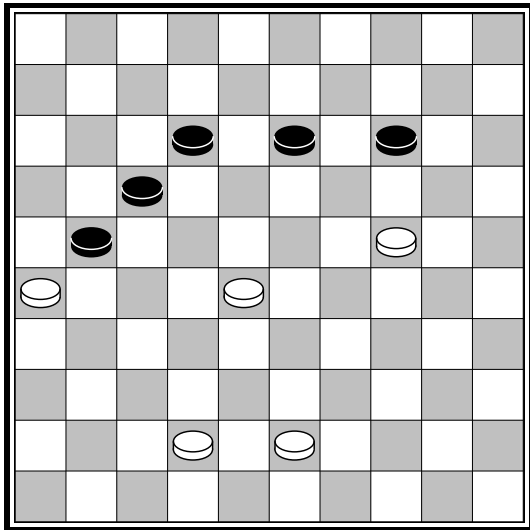


Diagram 37

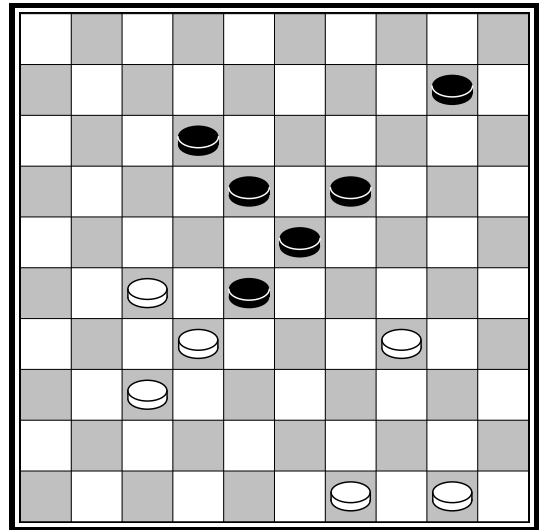


Diagram 38

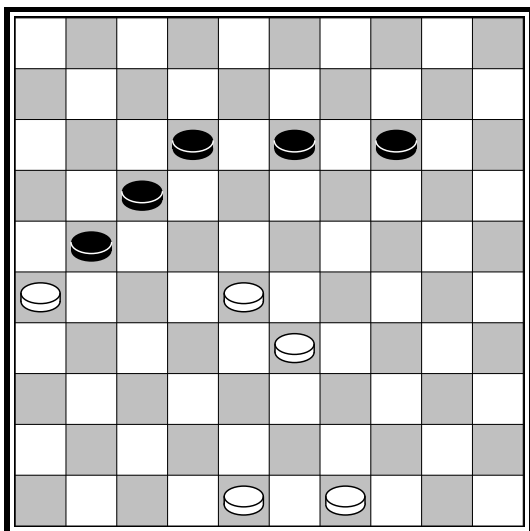


Diagram 39

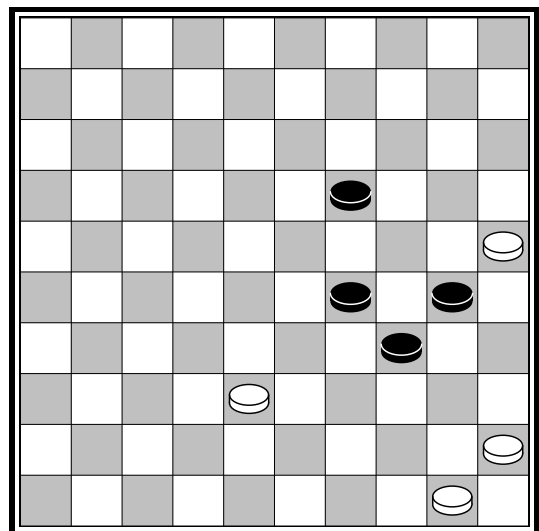


Diagram 40

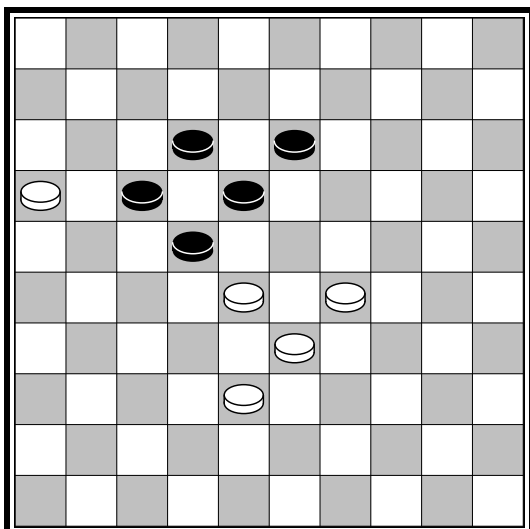


Diagram 41

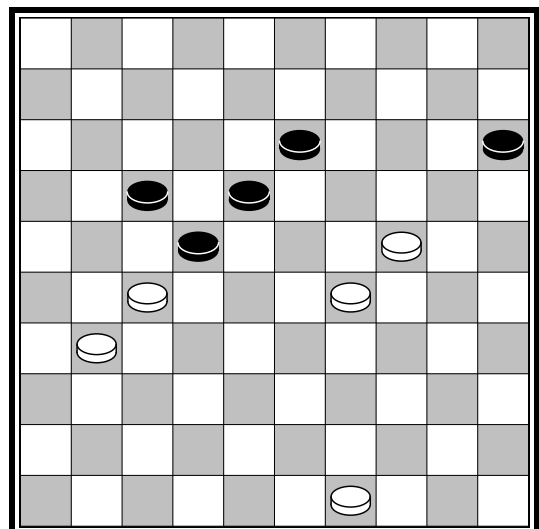
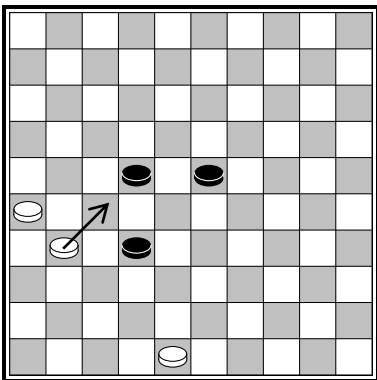


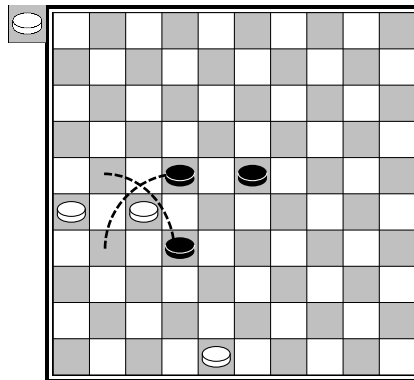
Diagram 42

Les 5 | Slagkeus

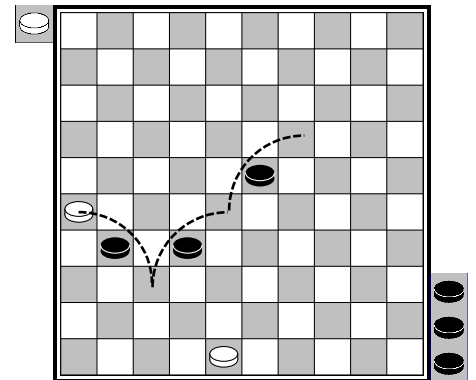
Wat betekent slagkeus? Bij slagkeus kan de tegenstander op twee manieren slaan, maar het maakt weinig uit hoe hij slaat want het zetje komt er altijd uit. Dit noemen we een slagkeuscombinatie. We bekijken hiervan twee leerzame voorbeelden. Daarna kan je zelf aan de slag met dit lastige zetje.



1. Wit haalt een slagkeuscombinatie uit.

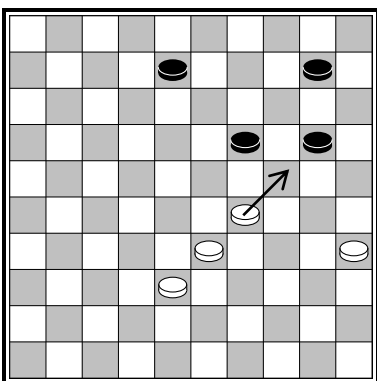


2. Zwart kan kiezen hoe hij slaat (voor- of achteruit), maar het maakt geen verschil.

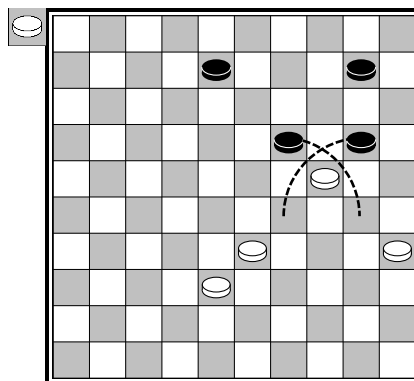


3. Wit slaat alle drie de schijven van zwart, ook als zwart anders had geslagen. Zie jij dat ook?

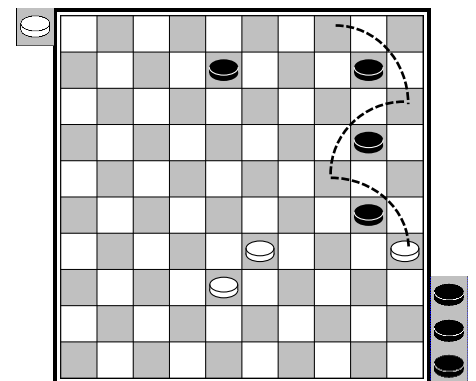
Nog een voorbeeld van een slagkeuscombinatie.



1. Wit speelt een sterke zet.



2. Zwart heeft nu twee keuzes om te slaan.



3. Wit slaat over drie zwarte schijven naar dam. Als zwart anders had geslagen, ging wit ook winnen. Gezien?

→ Bij slagkeus heeft de tegenstander wel keuze om te slaan, maar er is geen goede keuze mogelijk.

Opdracht 1

Wit is aan zet en kan winnen met slagkeus. Zie jij hoe wit dat kan doen?

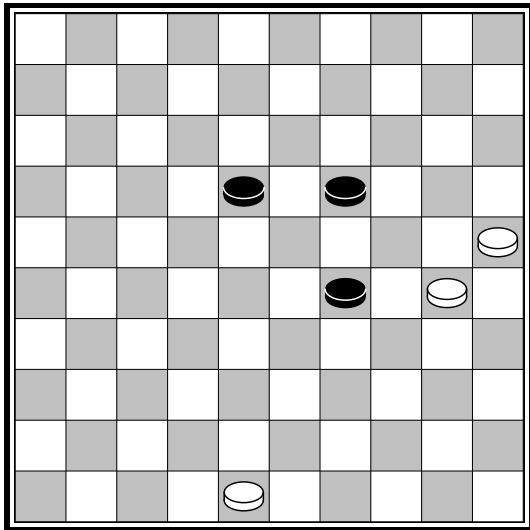


Diagram 43

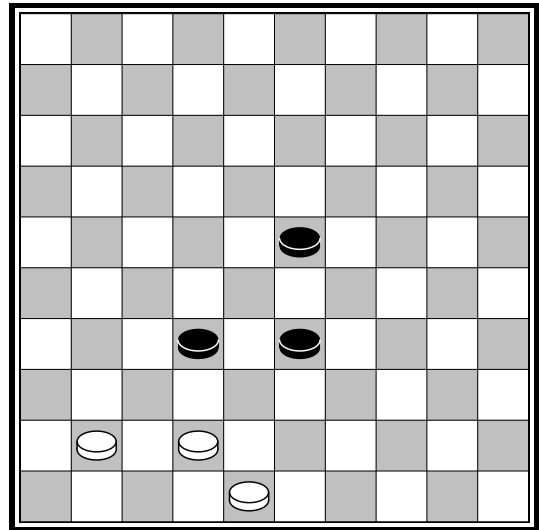


Diagram 44

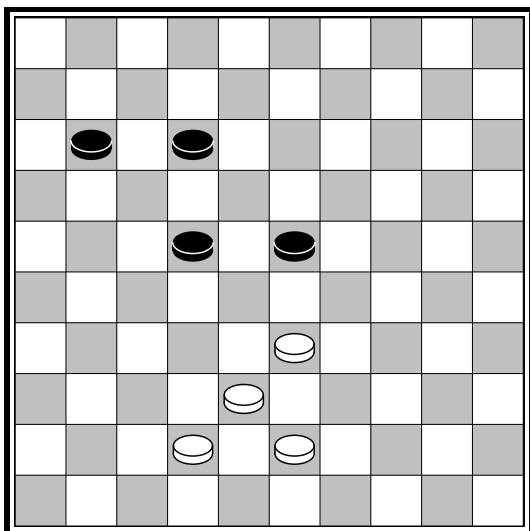


Diagram 45

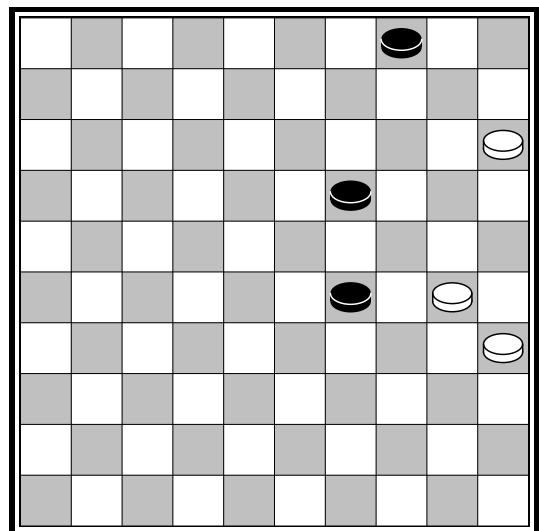


Diagram 46

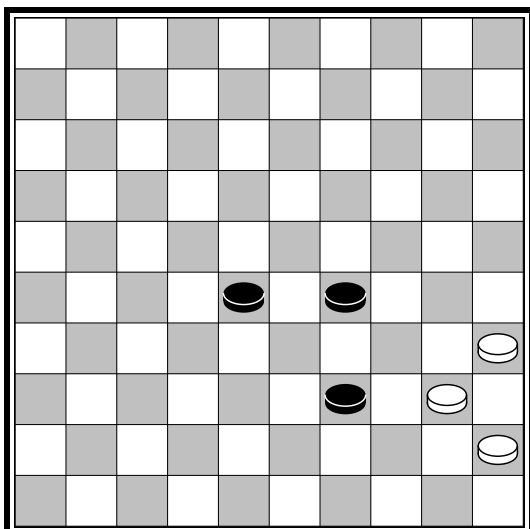


Diagram 47

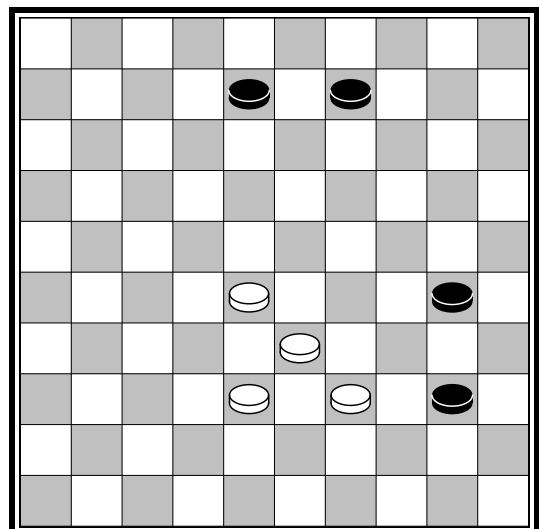


Diagram 48

Opdracht 2

Zwart denkt een slagkeuscombinatie uit te kunnen halen, maar wit kan goed slaan. Zie jij hoe wit moet slaan? Zet een pijltje bij de juiste slag.

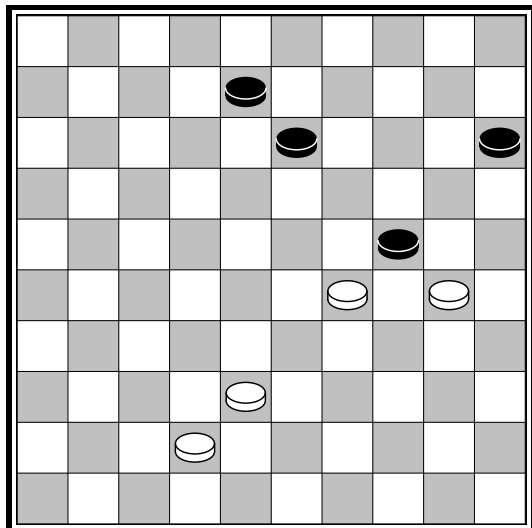


Diagram 49

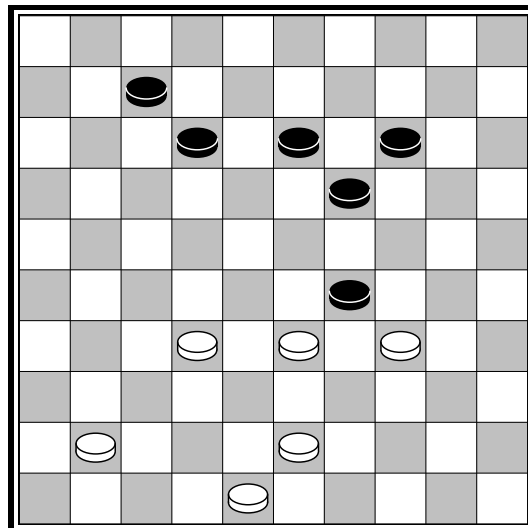


Diagram 50

Opdracht 3

Twee lastige slagkeuscombinaties. Wit aan zet en kan winnen. Zet een pijltje bij de juiste zet.

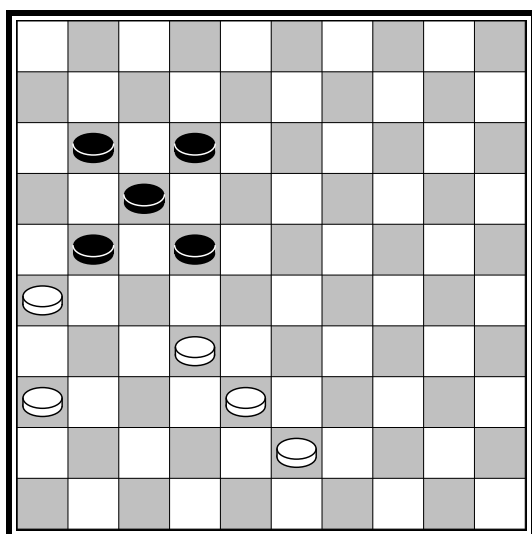


Diagram 51

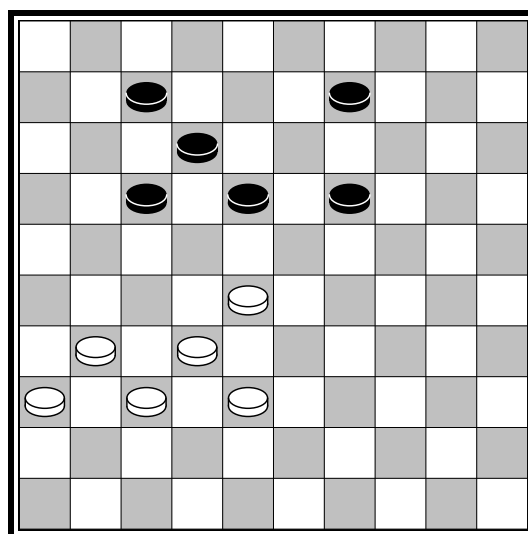
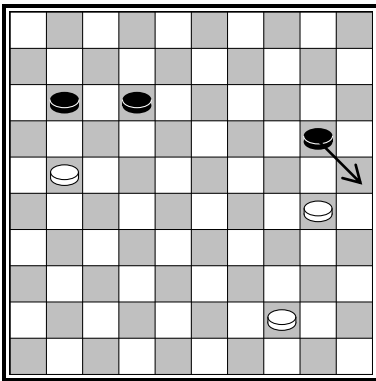


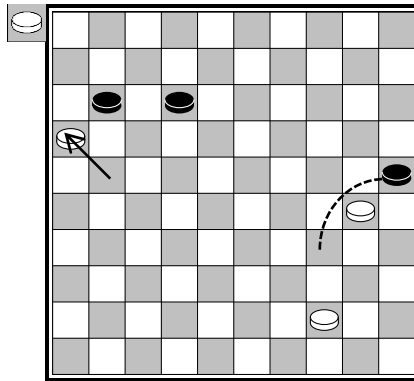
Diagram 52

Les 6 | Achterlopen

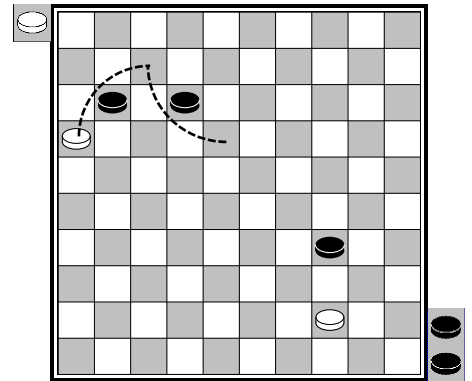
Achterlopen is gevaarlijk! Wie achter een schijf loopt, moet heel goed kijken of de tegenstander daar gebruik van kan maken. De tegenstander heeft namelijk een 'vrije zet' om bijvoorbeeld achter meerdere schijven te lopen. We leren waarom het gevaarlijk kan zijn als je achter een schijf loopt.



1. Zwart loopt achter een schijf. Wit maakt daar gebruik van.

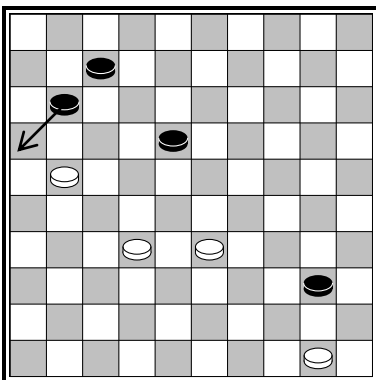


2. Wit gebruikt zijn vrije zet door achter twee zwarte schijven te lopen.

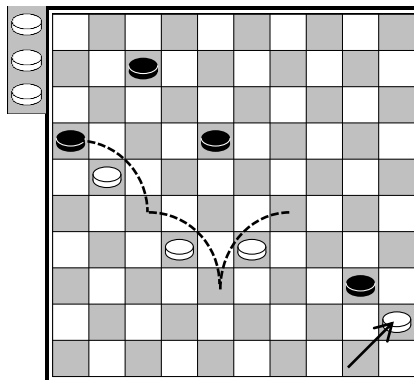


3. Zwart slaat één witte schijf en wit pakt twee zwarte schijven en wint de partij.

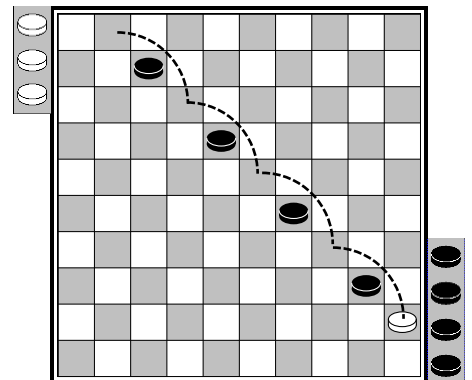
Nog een voorbeeld waarom achterlopen gevaarlijk kan zijn:



1. Zwart loopt achter een schijf en staat op drieslag.



2. Wit bekijkt de drieslag goed en weet waar de zwarte schijf stopt. Wit speelt een slimme achterloop.



3. Zwart slaat er drie, maar wit pakt hem terug door maar liefst vier schijven te slaan!

→ *Kijk steeds goed hoe je slim ergens kan achterlopen als de tegenstander achter jouw schijf of schijven loopt.*

→ *Denk goed na waar de schijf heen slaat en of je daar gebruik van kan maken. Misschien kan jij ergens achter meerdere schijven lopen!*

Opdracht 1

Zwart loopt achter één of meerdere schijven. Welke slimme zet doet wit?

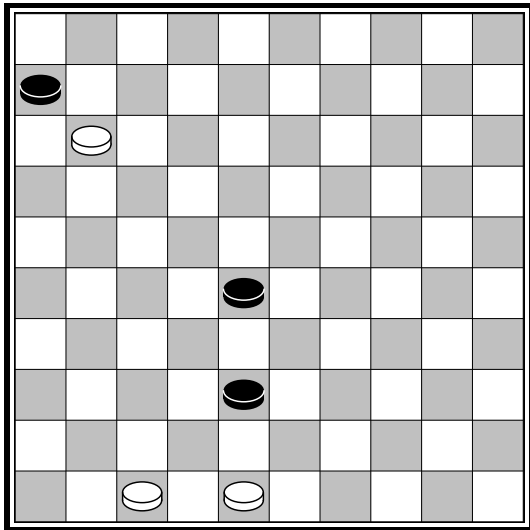


Diagram 53

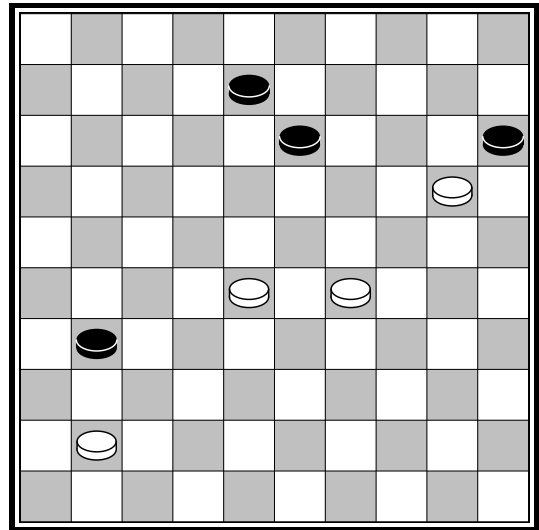


Diagram 54

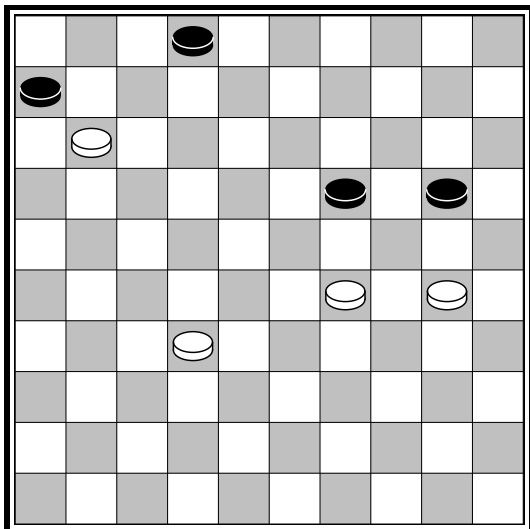


Diagram 55

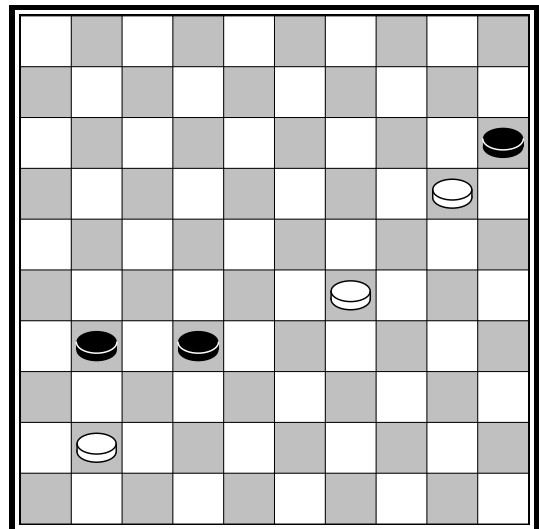


Diagram 56

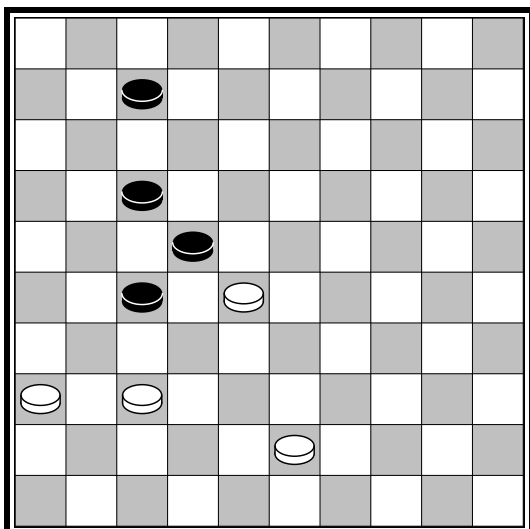


Diagram 57

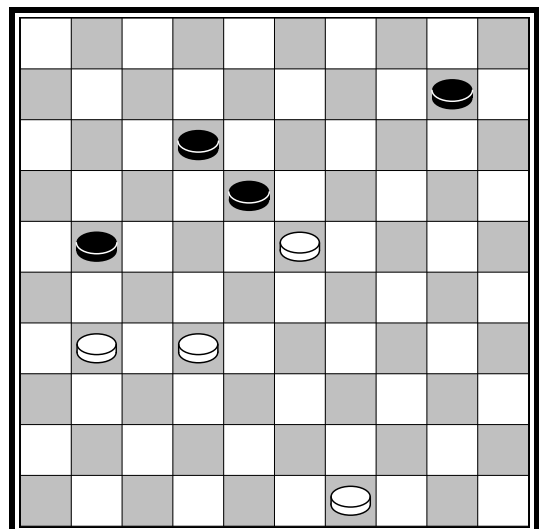


Diagram 58

Opdracht 2

Wit loopt nu achter een schijf. Mag dat? Bekijk goed of zwart een tegenactie heeft. Geef aan of het wel of niet mag. Als het niet mag, welke zet speelt zwart dan?

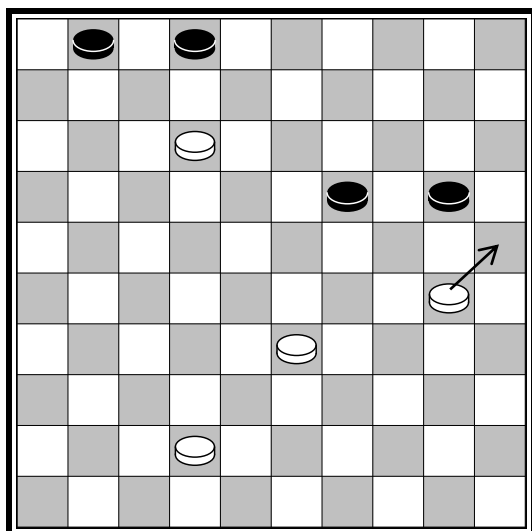


Diagram 59

Mag wel

Mag niet

(Geef met een pijltje aan waarom niet)

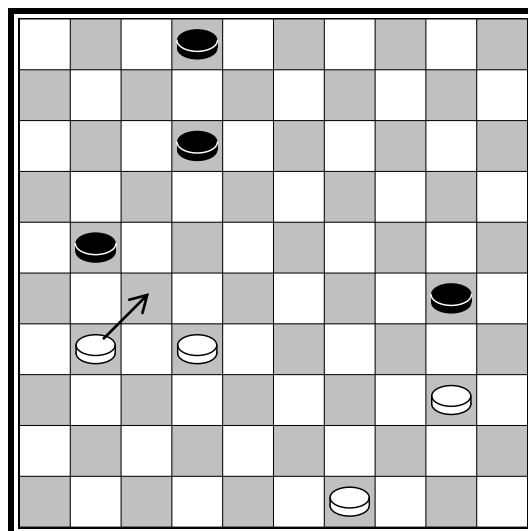


Diagram 60

Mag wel

Mag niet

(Geef met een pijltje aan waarom niet)

Opdracht 3

Twee moeilijke opgaves. Zwart loopt achter een schijf, maar hoe maakt wit daar slim gebruik van? Zet een pijltje bij de juiste zet.

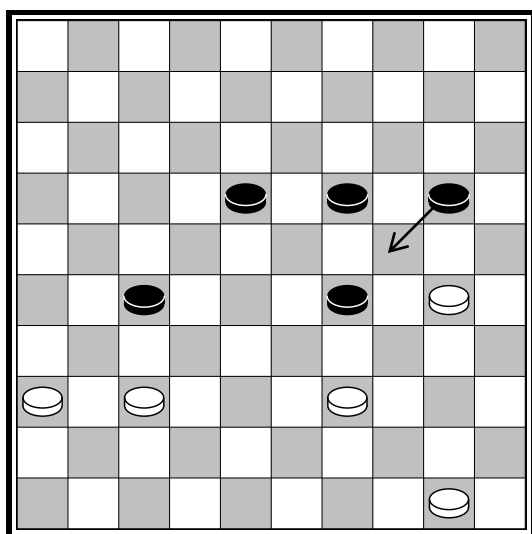


Diagram 61

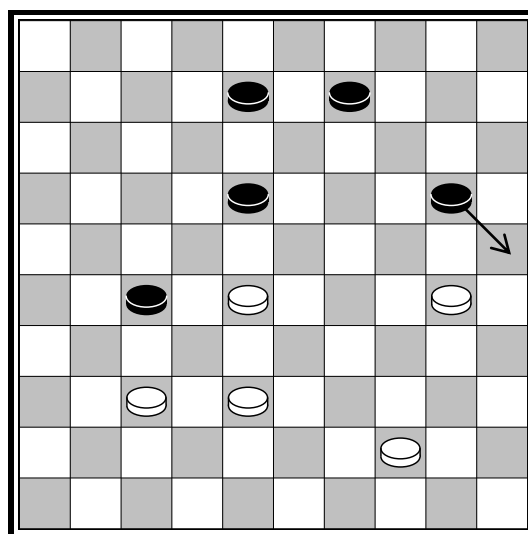


Diagram 62

Opdracht 1

Zwart loopt achter meerdere schijven. Wit kan winnen met een plakker.

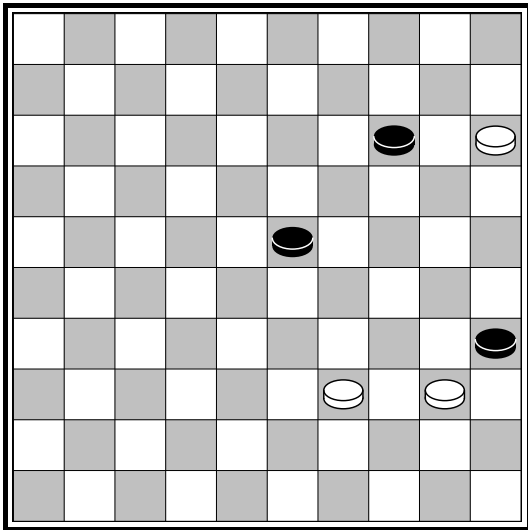


Diagram 63

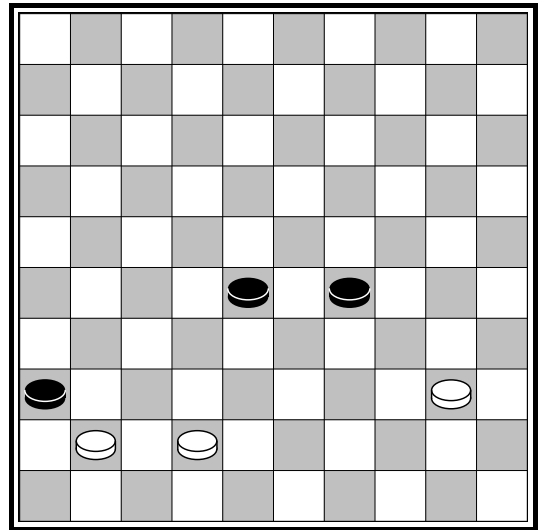


Diagram 64

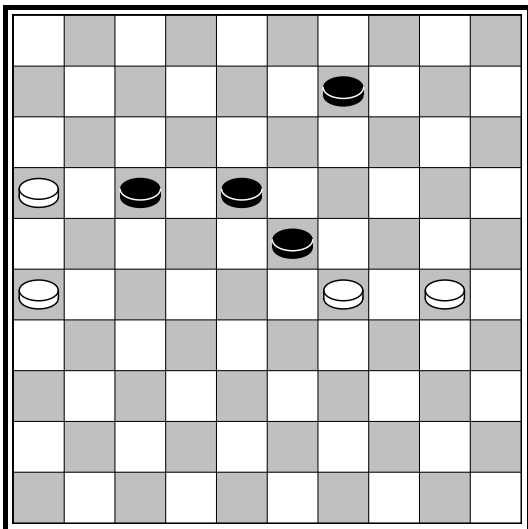


Diagram 65

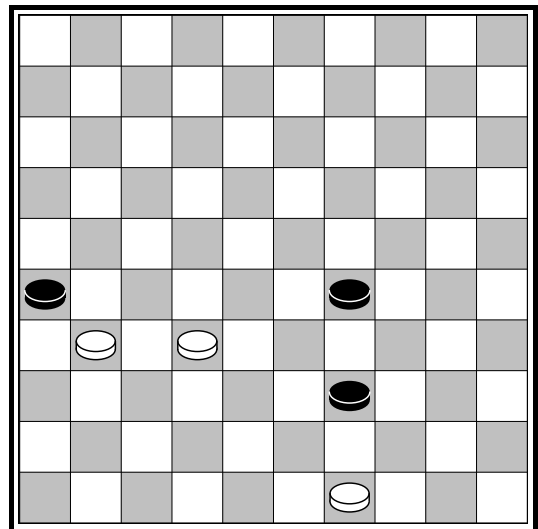


Diagram 66

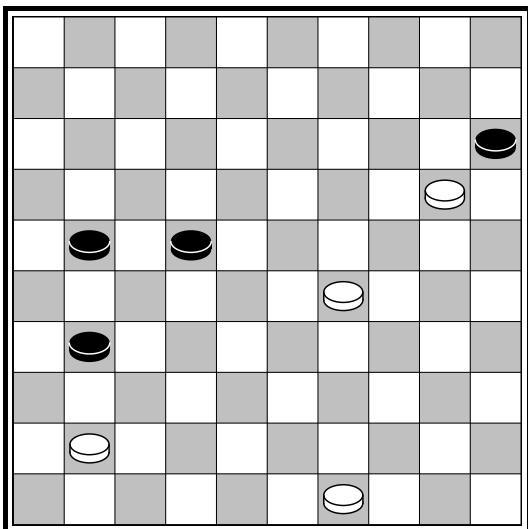


Diagram 67

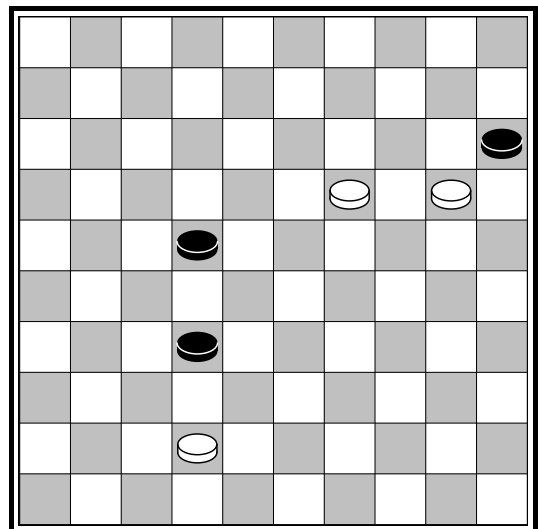
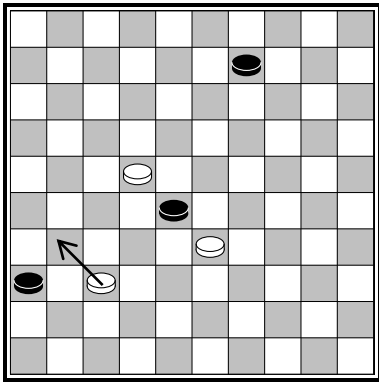


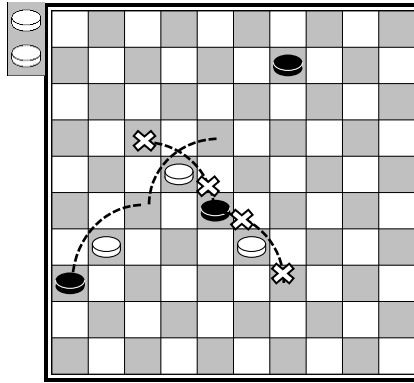
Diagram 68

Les 8 | Meerslag

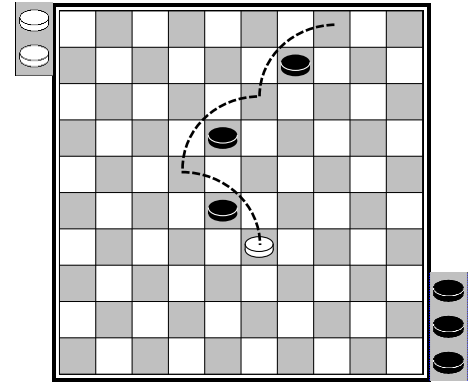
Bij het dammen moet je, als je verschillende keuzes hebt bij het slaan, de slag nemen met de meeste schijven. Meerslag gaat namelijk voor. Met deze regels kan je soms een meerslagcombinatie uithalen. Dit idee gaan we leren in de volgende twee voorbeelden.



1. Zwart is tussen twee schijven gelopen.

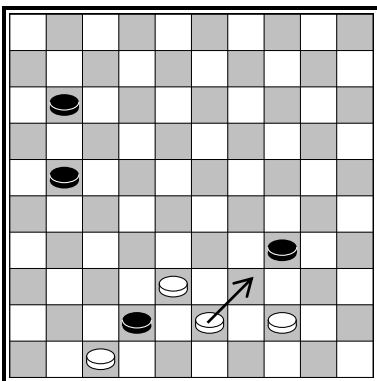


2. Wit zet zwart nu op meerslag. Zwart mag niet enkel slaan.

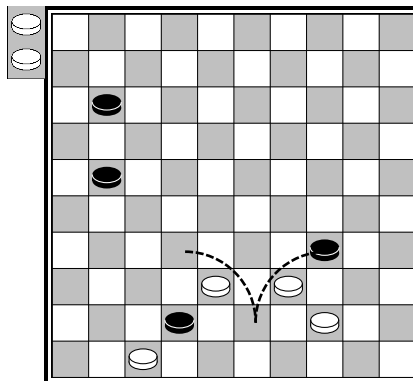


3. Zwart slaat de twee schijven waarna wit er drie terug pakt.

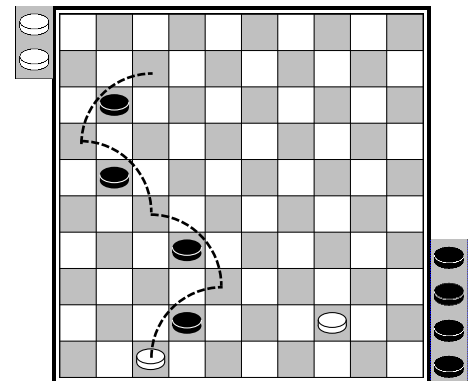
In het volgende voorbeeld moet je de beste meerslagcombinatie uithalen.



1. Zwart loopt tussen twee schijven.



2. Wit gaat zwart op meerslag zetten. Zwart moet verplicht twee slaan.



3. Wit heeft het nu goed voor elkaar. Hij slaat vier zwarte schijven van het bord.

→ Bij een meerslagcombinatie zet je de tegenstander op meerslag.

→ Het is een lastige combinatie, dus controleer het goed!

Opdracht 1

Wit kan een meerslagcombinatie uithalen. Zie jij hoe?

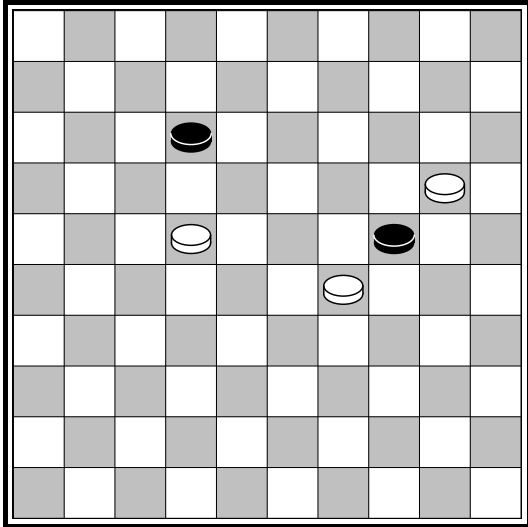


Diagram 69

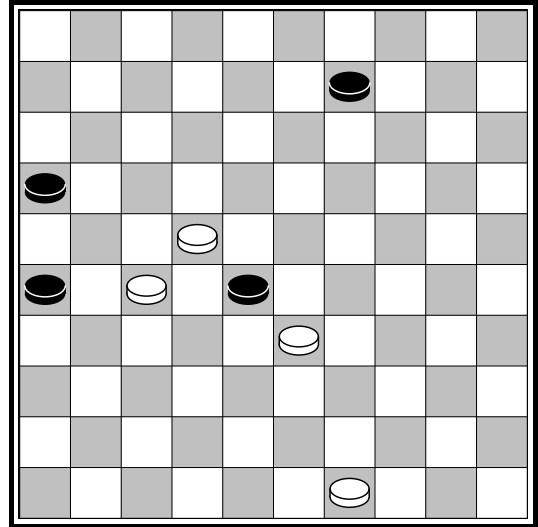


Diagram 70

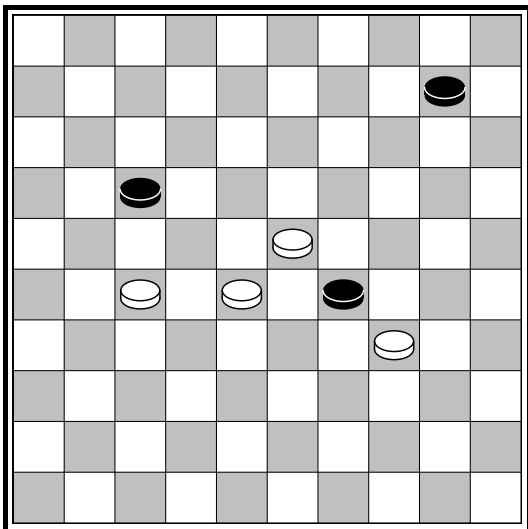


Diagram 71

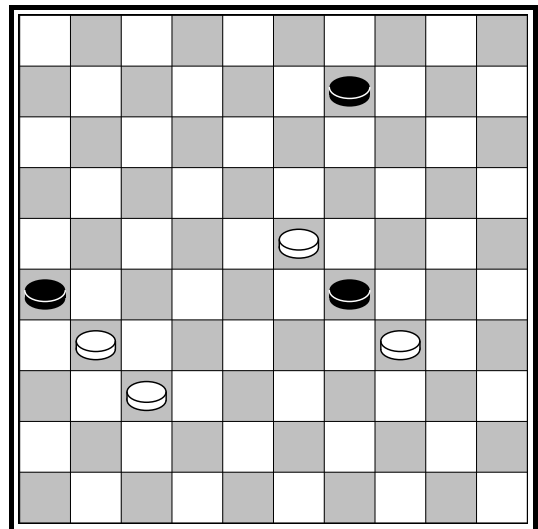


Diagram 72

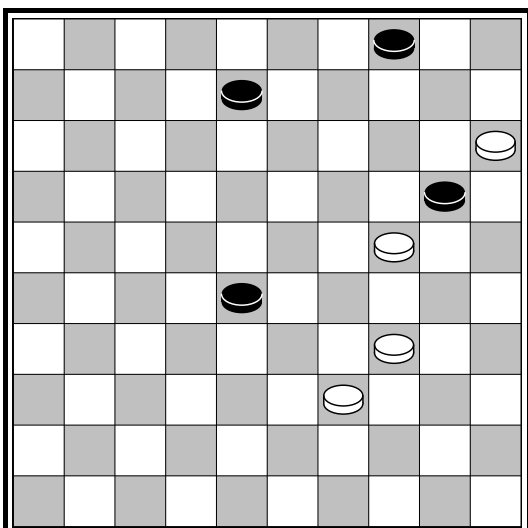


Diagram 73

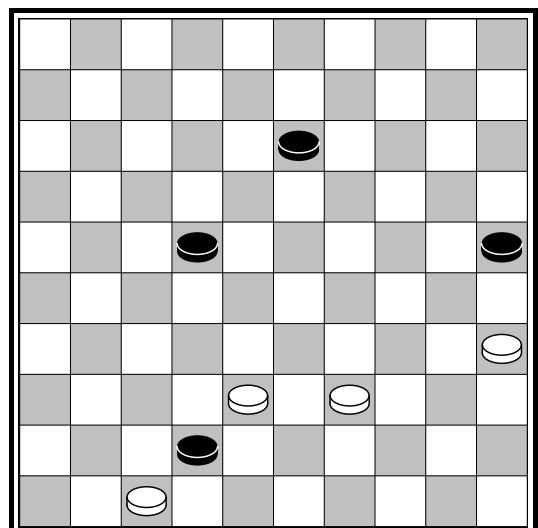


Diagram 74

Opdracht 2

Hieronder andere soorten van meerslagcombinaties. Wit speelt en wint.

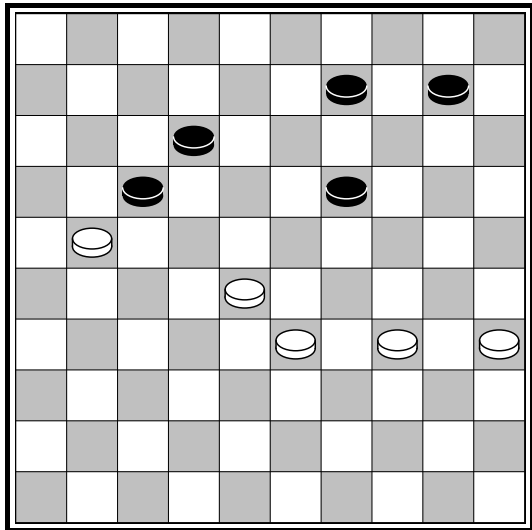


Diagram 75

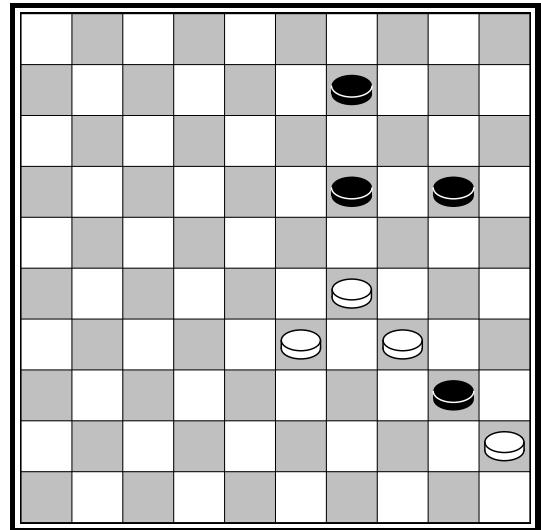


Diagram 76

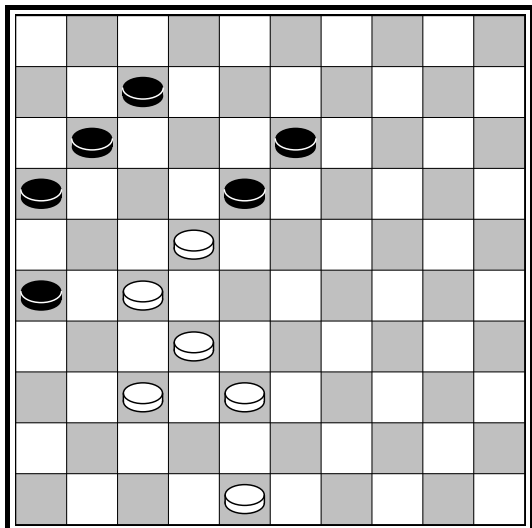


Diagram 77

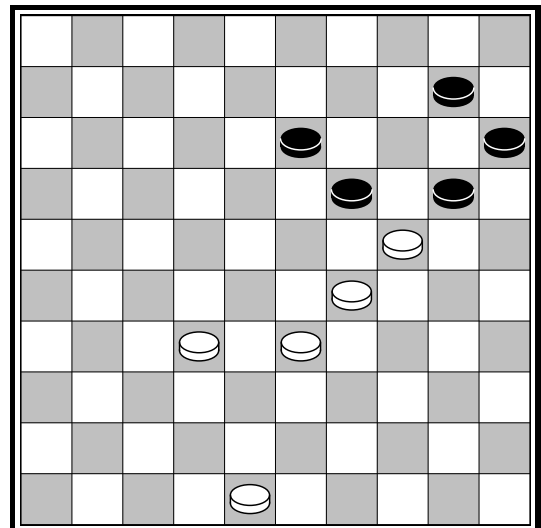


Diagram 78

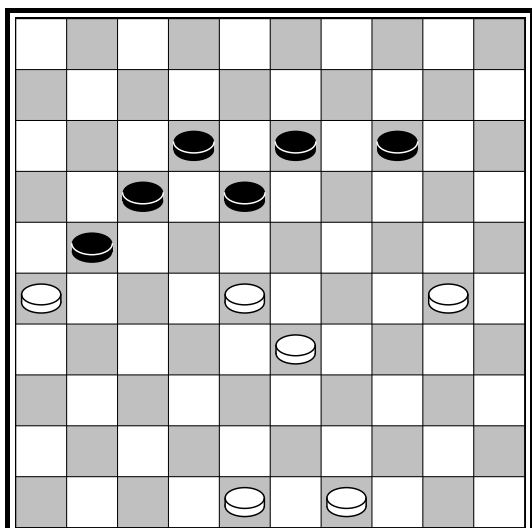


Diagram 79

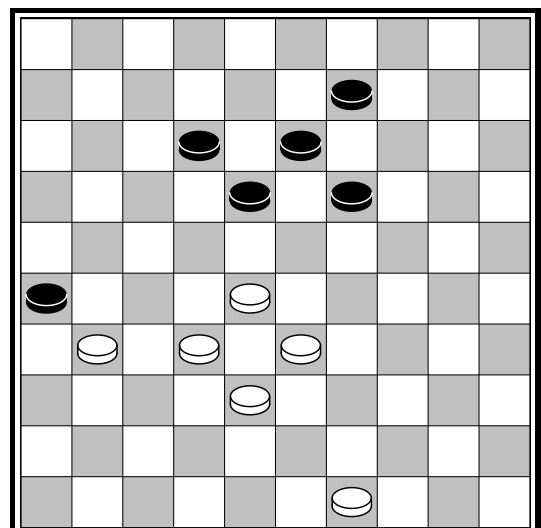


Diagram 80

Opdracht 1

Zwart valt aan, maar wit kan winnen met een sterke vrije zet!

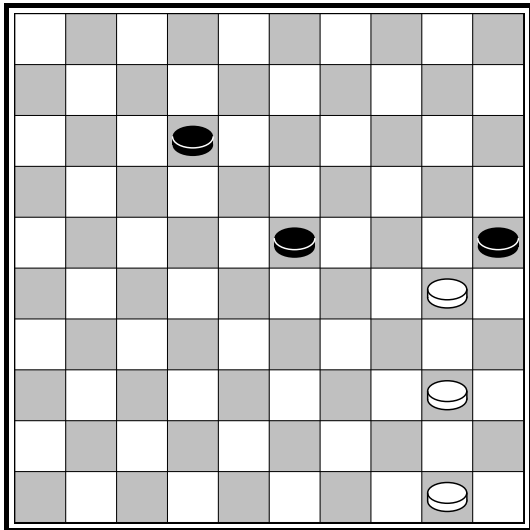


Diagram 81

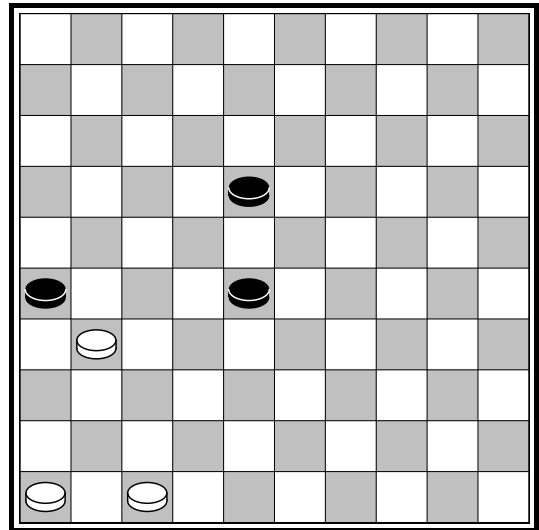


Diagram 82

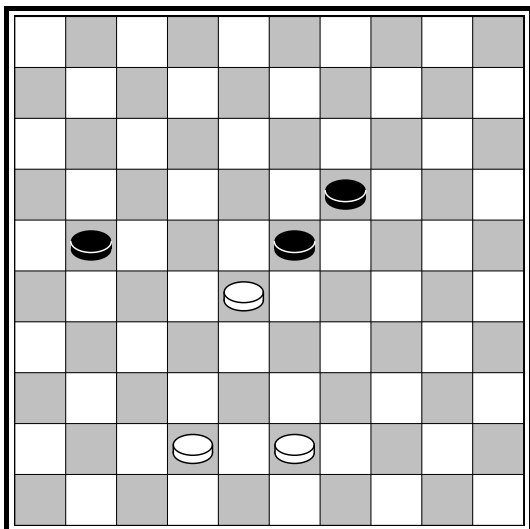


Diagram 83

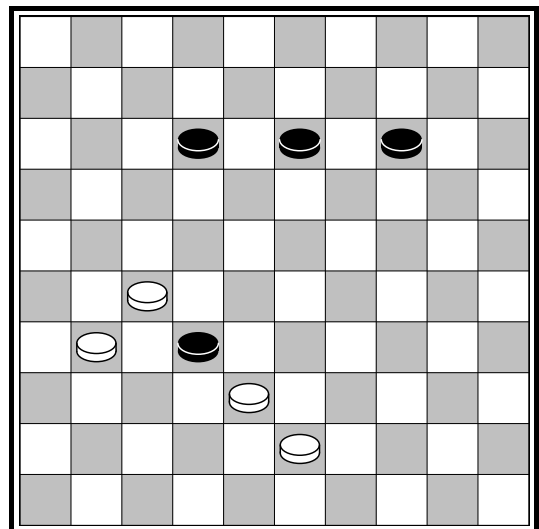


Diagram 84

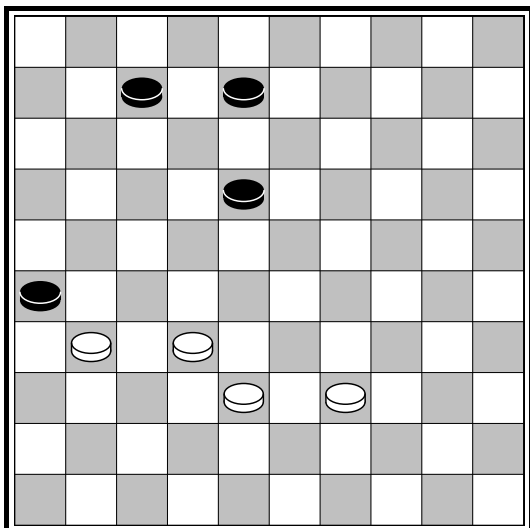


Diagram 85

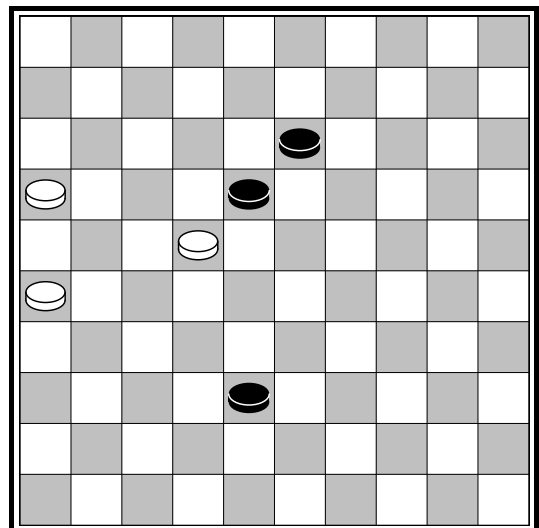


Diagram 86

Opdracht 2

Zie je nu ook een sterke vrije zet voor wit? Ze kunnen best lastig zijn!

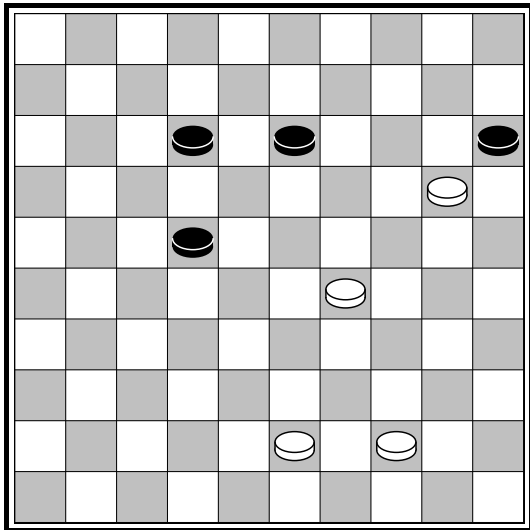


Diagram 87

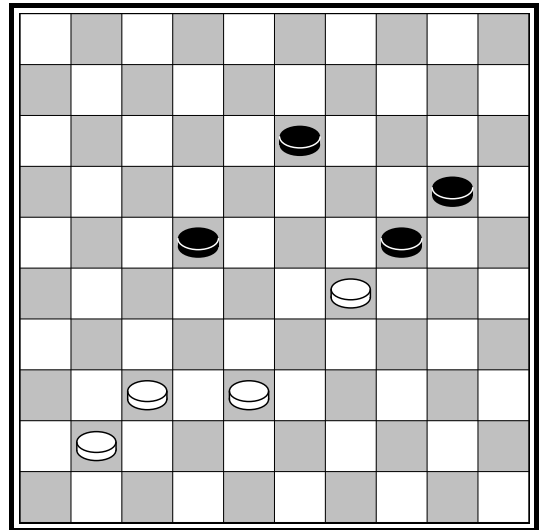


Diagram 88

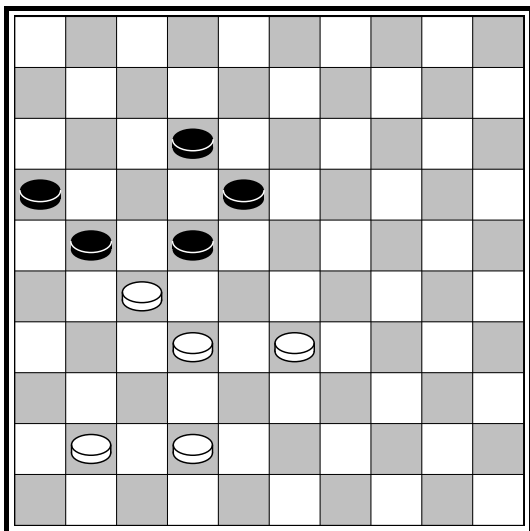


Diagram 89

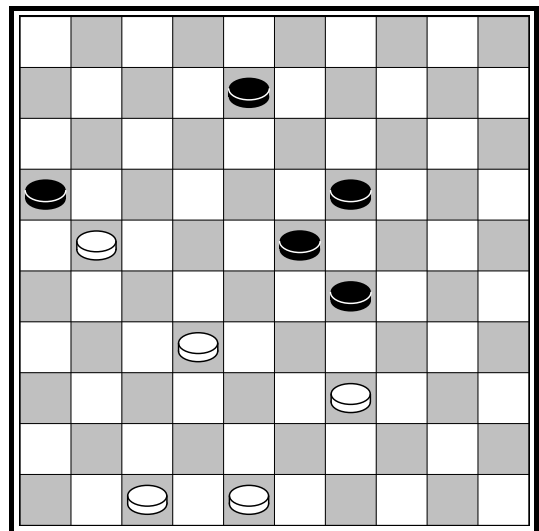


Diagram 90

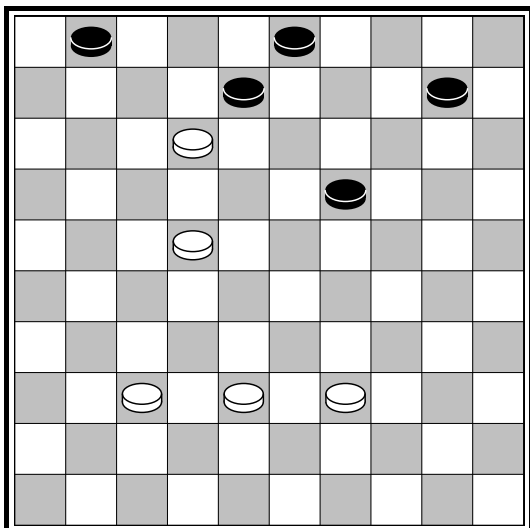


Diagram 91

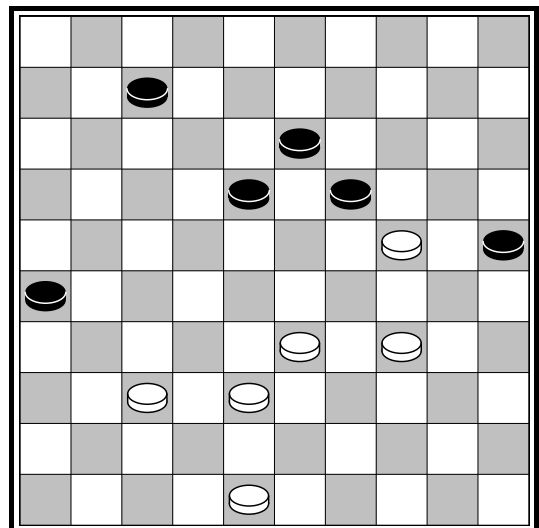
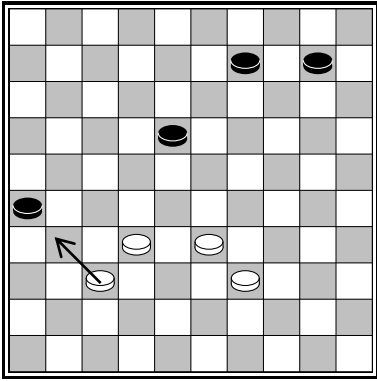


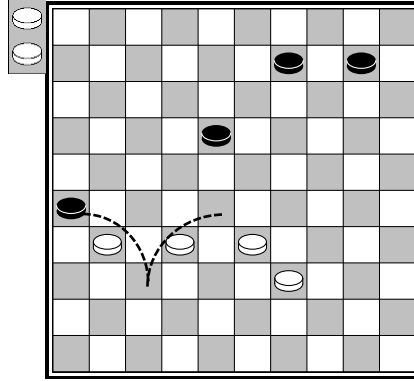
Diagram 92

Les 10 | Tweegevers

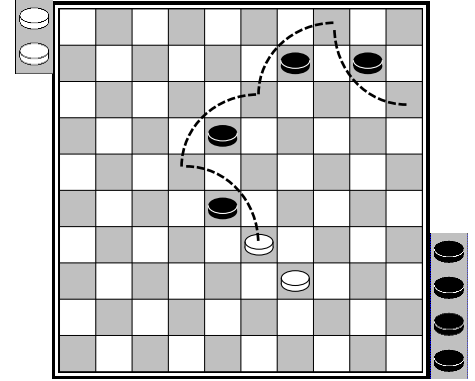
Zoals je misschien gemerkt hebt, moest je in de vorige lessen vaak één witte schijf geven om te combineren. In deze les leer je hoe je door twee schijven te geven ook leuke combinaties kan uithalen. We leren eerst de hoe dat moet.



1. Wit heeft het zetje gezien. Zwart heeft namelijk veel gaten in zijn stand.

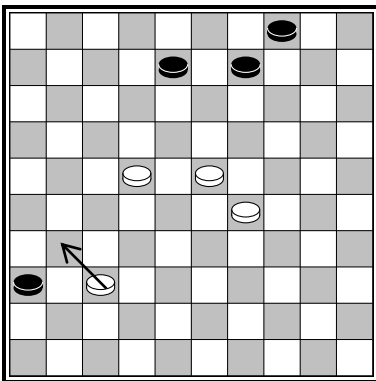


2. Wit geeft er twee weg om daarna meer terug te kunnen pakken.

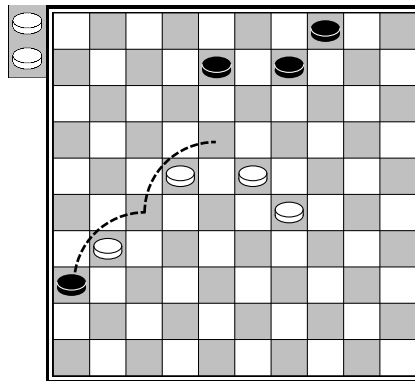


3. Wit slaat vier zwarte schijven.

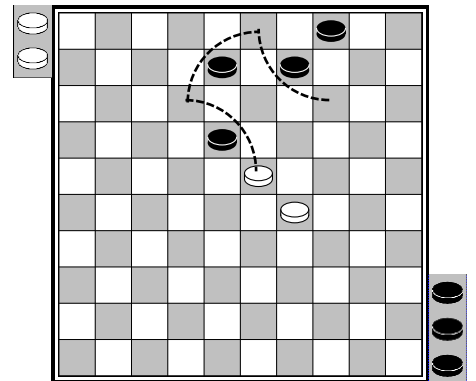
Er zijn verschillende manieren van tweegevers. We leren er nog één.



1. Wit geeft slim twee schijven weg.



2. Zwart moet nu verplicht twee naar achteren slaan.



3. Nu wint wit een schijf en de partij. Wit slaat drie zwarte schijven. De laatste schijf van zwart die over blijft staat vast.

→ Kijk dus niet altijd naar ééngevers, maar bekijk ook altijd of je twee schijven kan geven om daar voordeel uit te kunnen halen.

Opdracht 1

Wit is aan zet en gaat winnen door twee schijven weg te geven.

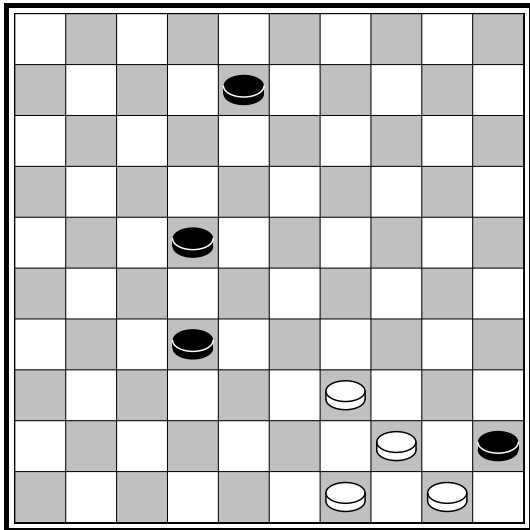


Diagram 93

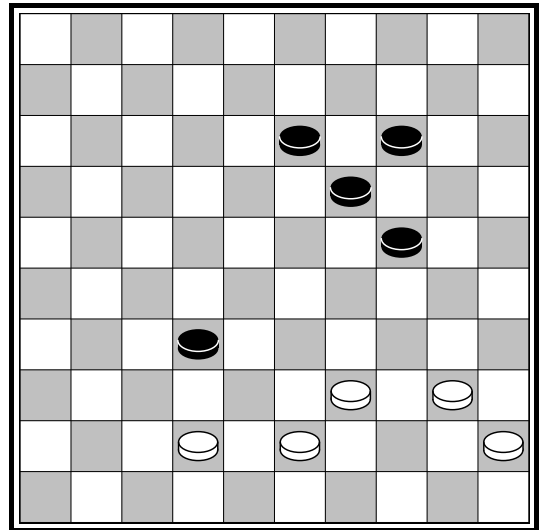


Diagram 94

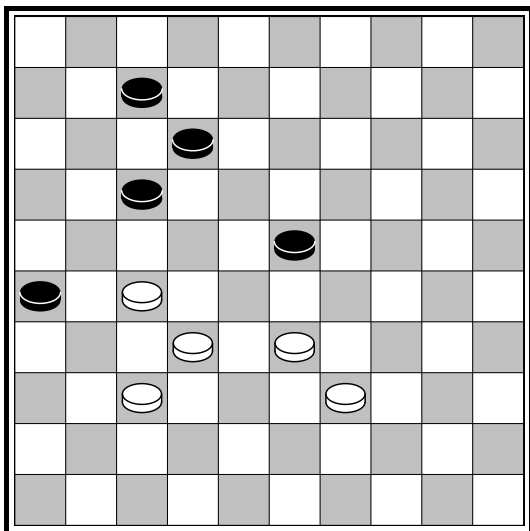


Diagram 95

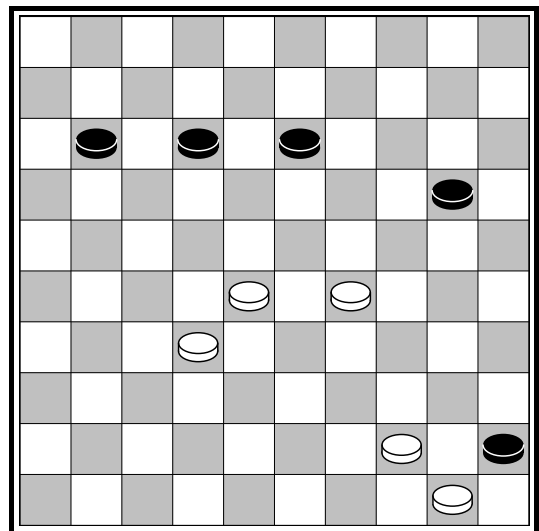


Diagram 96

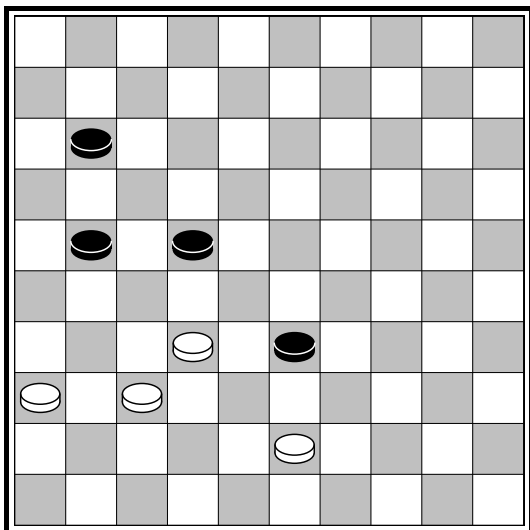


Diagram 97

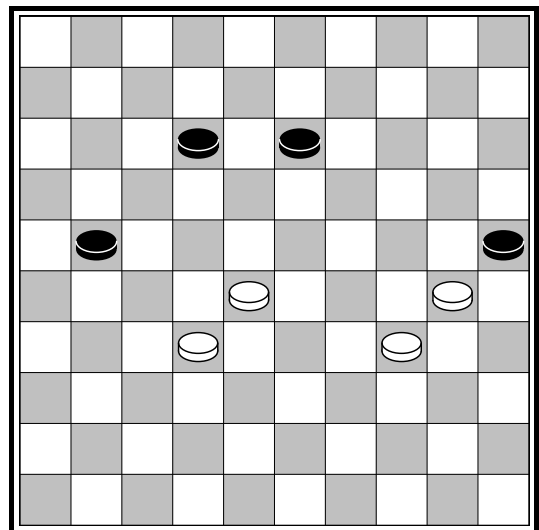


Diagram 98

Opdracht 2

Wit wint door ergens twee weg te geven, maar kies wel de juiste zet!

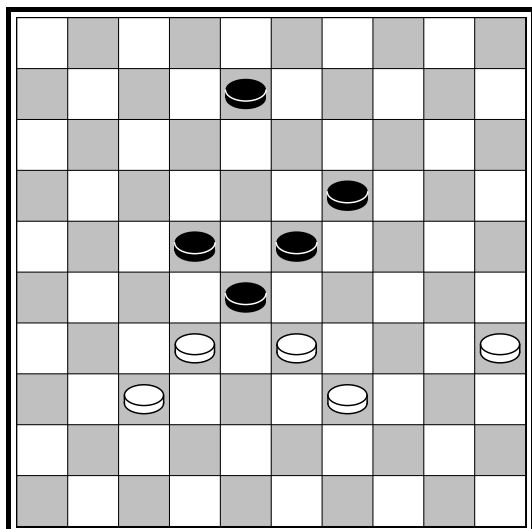


Diagram 99

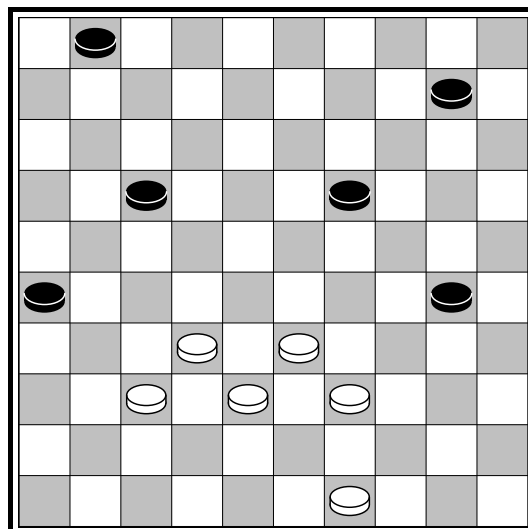


Diagram 100

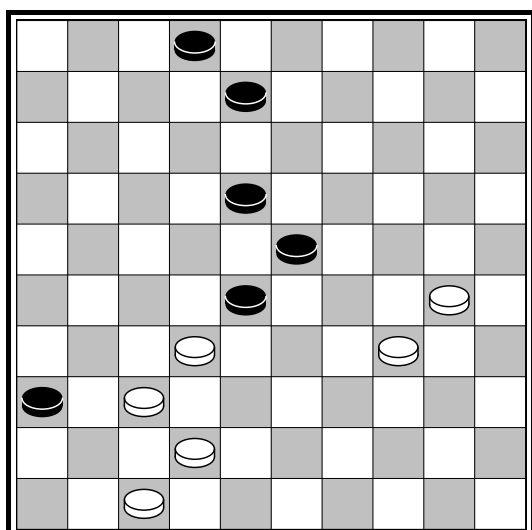


Diagram 101

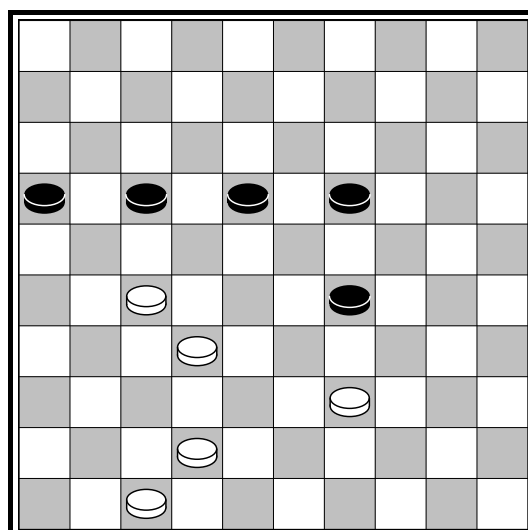


Diagram 102

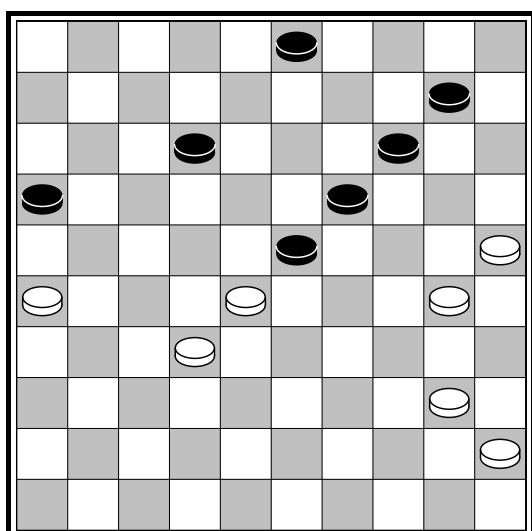


Diagram 103

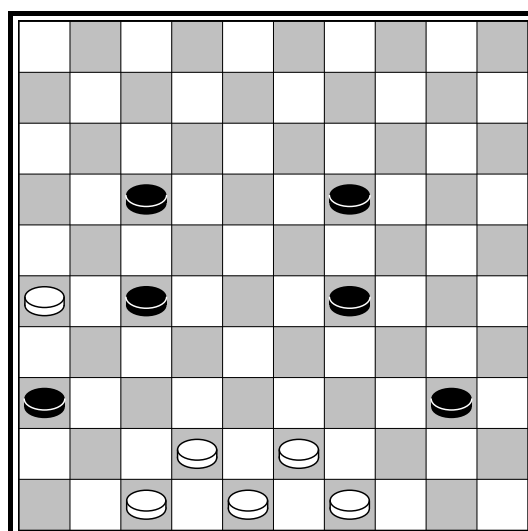
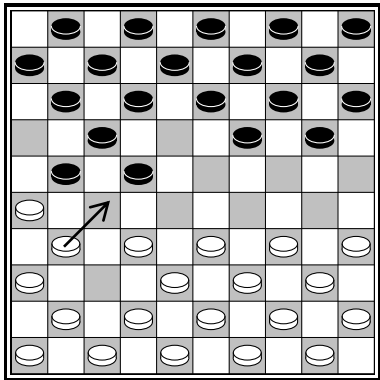


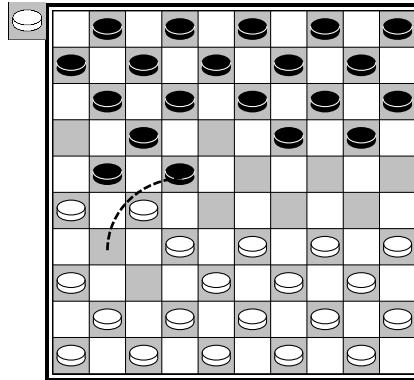
Diagram 104

Les 11 | Combineren in volle standen

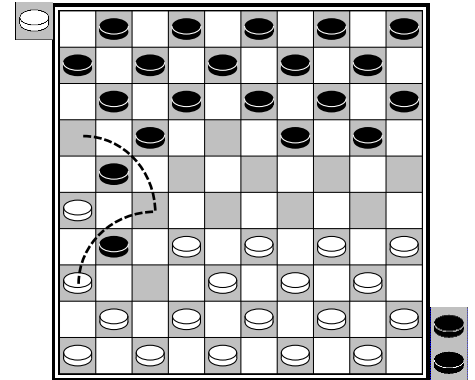
Je hebt al een heleboel verschillende zetjes geleerd. De zetjes die je geoefend hebt, hadden weinig schijven op het bord staan. Dat maakt het wat makkelijker om de oplossing te vinden. We gaan nu combinaties zoeken in volle standen met veel meer schijven.



1. Een stand die in de opening kan ontstaan. Wit geeft één schijf weg.

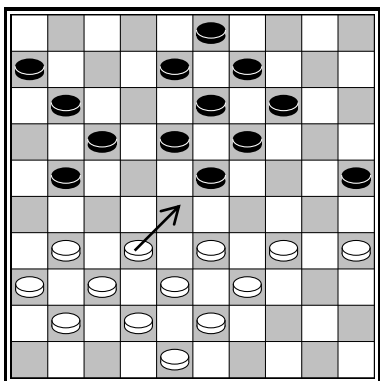


2. Zwart heeft geen keuze om te slaan.

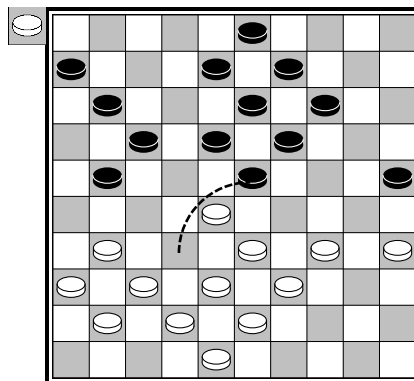


3. Wit slaat er twee terug en komt een schijf voor. Een goed begin!

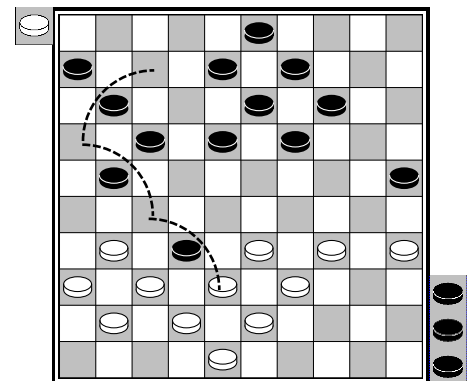
Ook nu weer een leerzaam zetje in een volle stand.



1. Wit heeft het zetje al gezien. Hij geeft één schijf weg.



2. Zwart slaat er één terug.



3. En wit breekt door naar dam door over drie schijven te slaan. Wit staat ook twee schijven voor.

→ *Bekijk altijd eerst of de tegenstander gaten heeft in de stand. Zo kan je beter inschatten hoe het zetje gaat.*

→ *In volle standen geef je vaak één van de voorste schijven weg om er daarna meerdere terug te kunnen pakken.*

Opdracht 1

Wit is aan zet en wint één of meerdere schijven in deze volle standen.

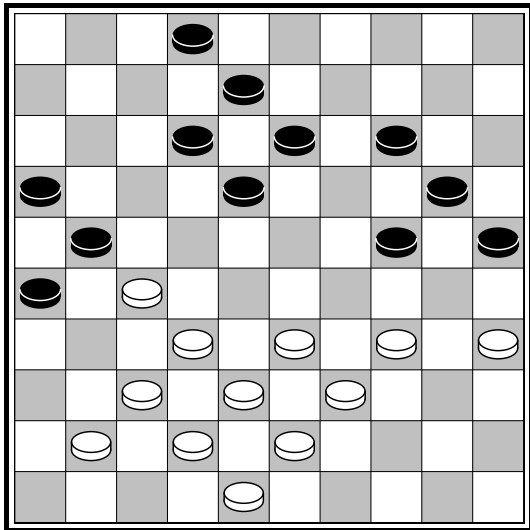


Diagram 105

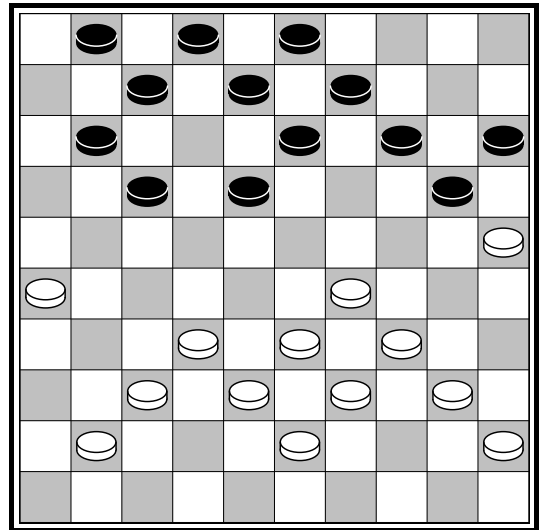


Diagram 106

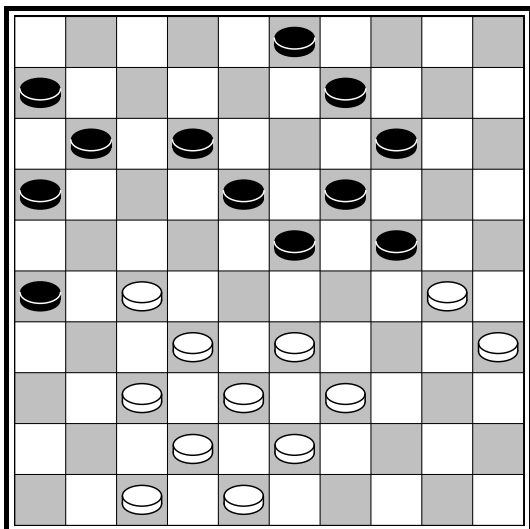


Diagram 107

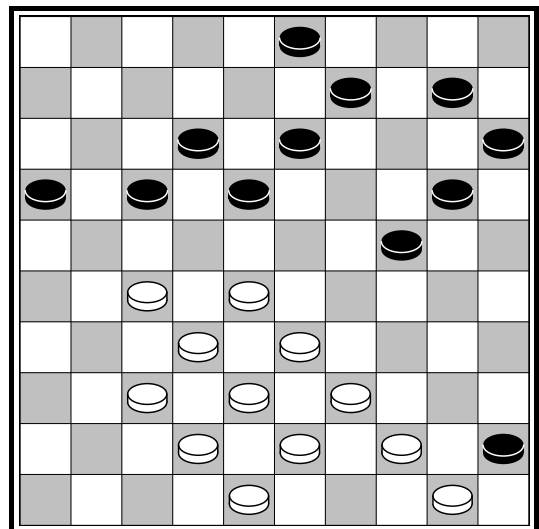


Diagram 108

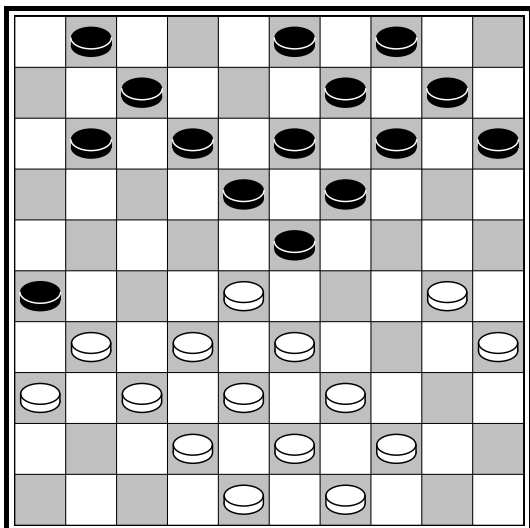


Diagram 109

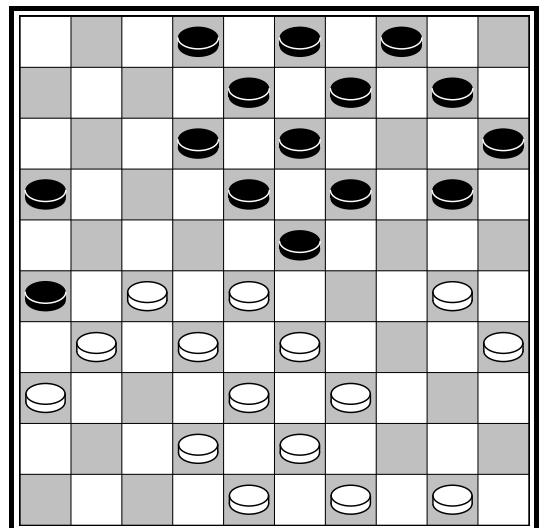


Diagram 110

Opdracht 2

In de opening moet je altijd goed oppassen hoe je speelt, want de tegenstander kan zomaar een zetje uithalen. In deze opdracht speelt zwart een zet, maar wit kan daarna een zetje uithalen. Denk goed en rustig na, want het is een moeilijke opdracht!

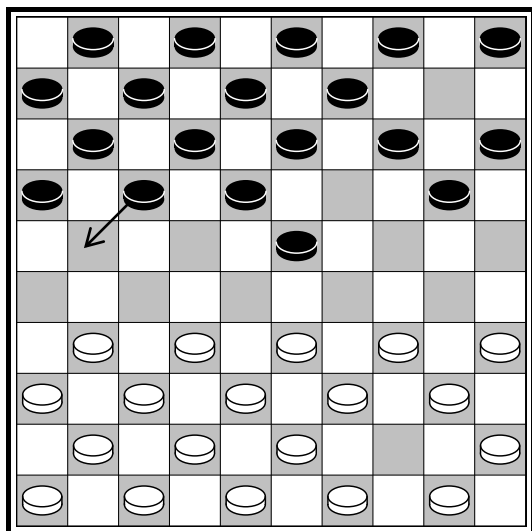


Diagram 111

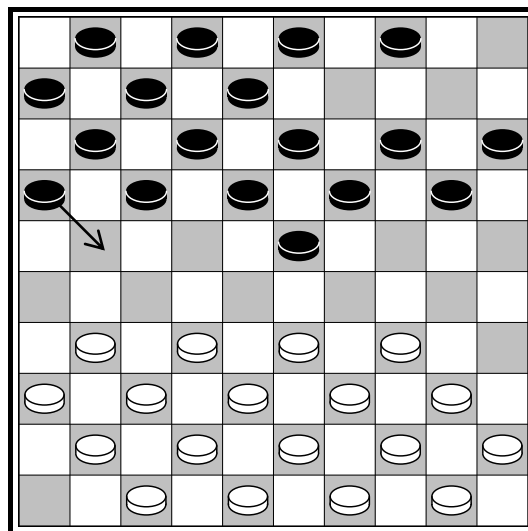


Diagram 112

→ Voordat je een zet wilt doen, moet je jouw zet altijd goed controleren op zetjes. Als je even niet controleert, kan de tegenstander zomaar een zetje uithalen.

Opdracht 3

In diagram 113 kan wit maar liefst drie zetjes uithalen. Zie jij dat ook? Zet drie pijltjes in het diagram.

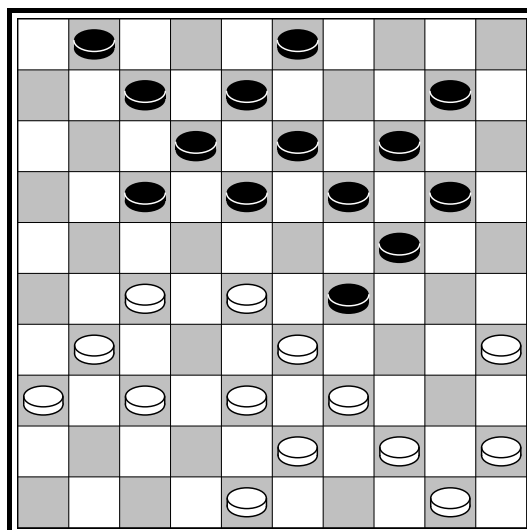
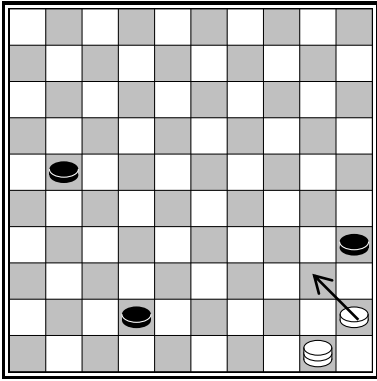


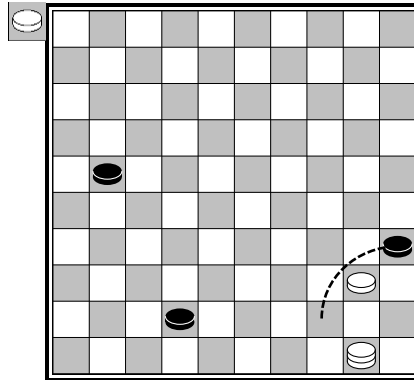
Diagram 113

Les 12 | Slagjes met de dam

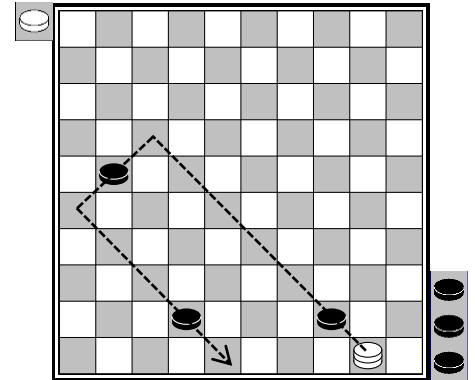
Een dam is heel sterk. Met een dam heb je veel meer mogelijkheden dan een schijf. Ook met een dam kan je hele mooie zetjes uithalen door goed samenspel met je schijven. In deze les ga je oefenen hoe je met een dam kan combineren.



1. Wit heeft een dam en een schijf. Hier zie je goed het samenspel tussen een dam en een schijf. De schijf geeft wit weg.

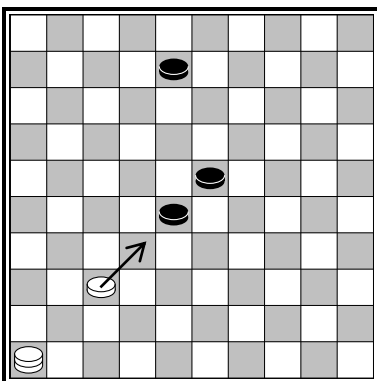


2. Zwart moet slaan.

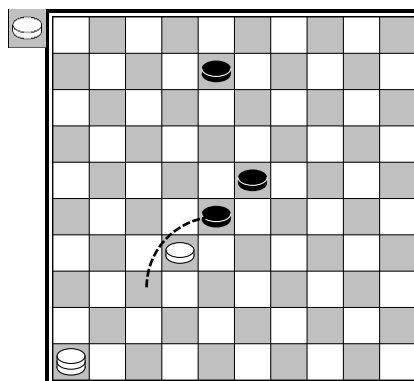


3. De zwarte schijf staat nu in de lijn van de witte dam. Wit gaat alle drie de zwarte schijven slaan.

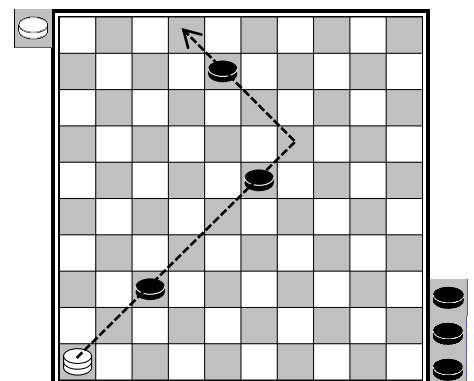
Nu een idee dat wit de zwarte stand gaat openbreken om daarna met de dam te kunnen combineren.



1. De twee zwarte schijven worden uit elkaar gehaald.



2. Hierdoor krijgt de witte dam de kans om te slaan.



3. De witte dam slaat alle zwarte schijven van het bord.

→ Als je een dam hebt, zorg ervoor dat je goed samenwerkt met je schijven. Zet je dam achter je schijven om daarna te kunnen combineren.

Opdracht 1

Wit is aan zet en wint door een leuk slagje te maken met de dam.

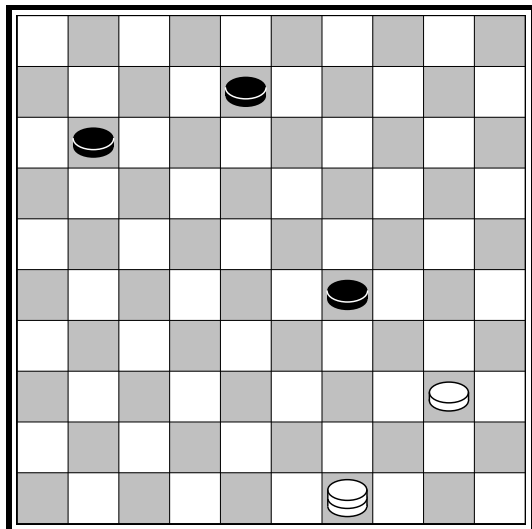


Diagram 114

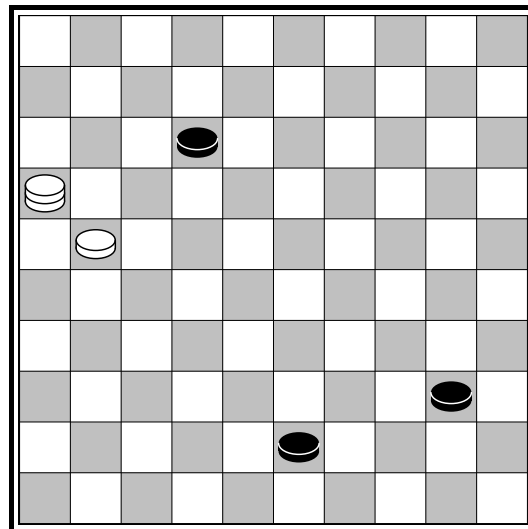


Diagram 115

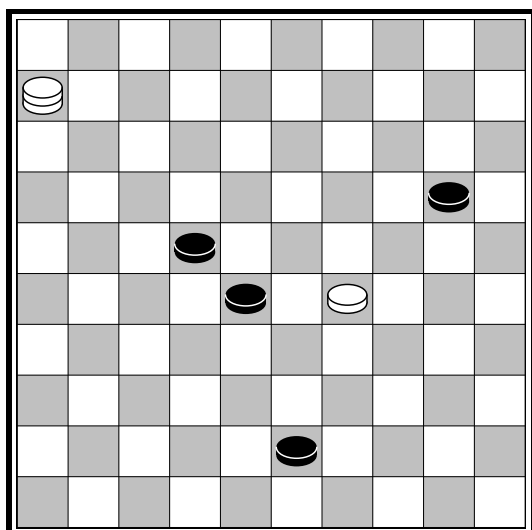


Diagram 116

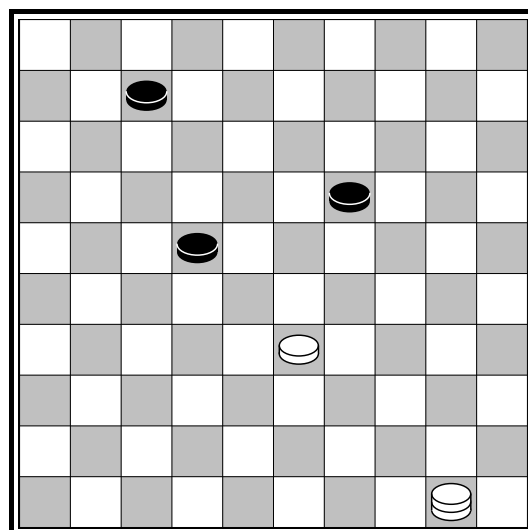


Diagram 117

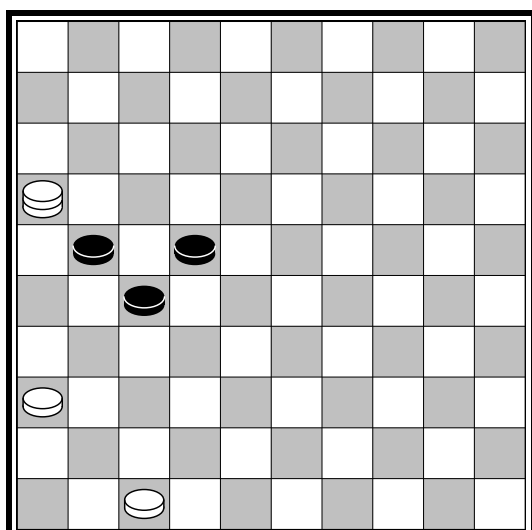


Diagram 118

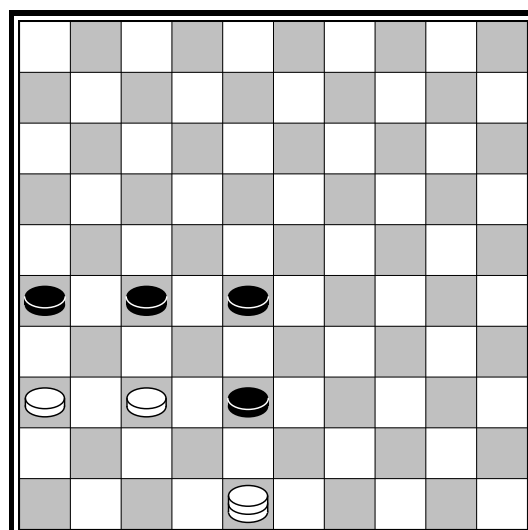


Diagram 119

Opdracht 2

Nog meer slagjes met de dam! Nu wordt het iets moeilijker.

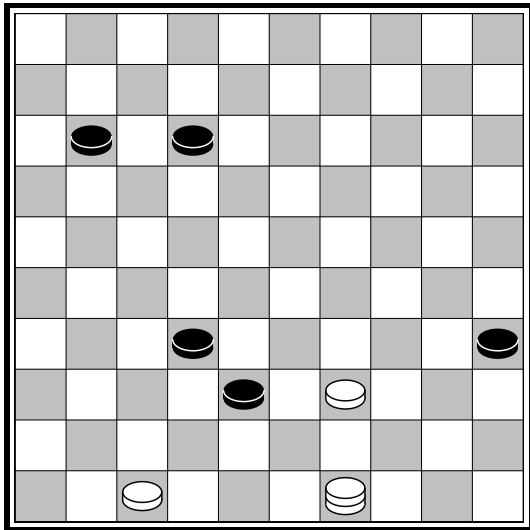


Diagram 120

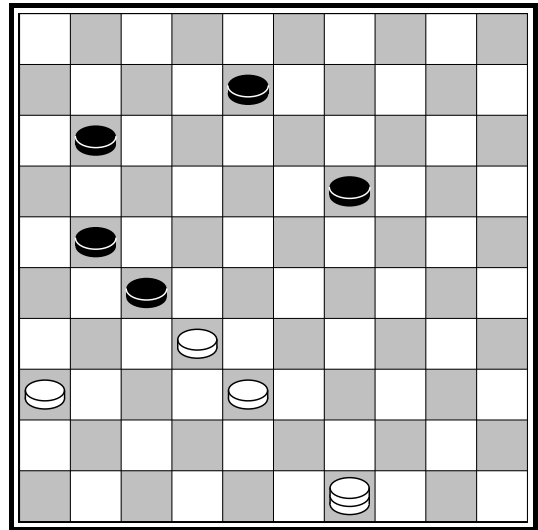


Diagram 121

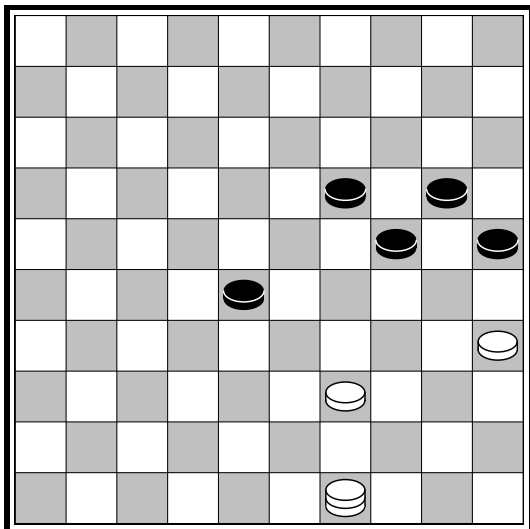


Diagram 122

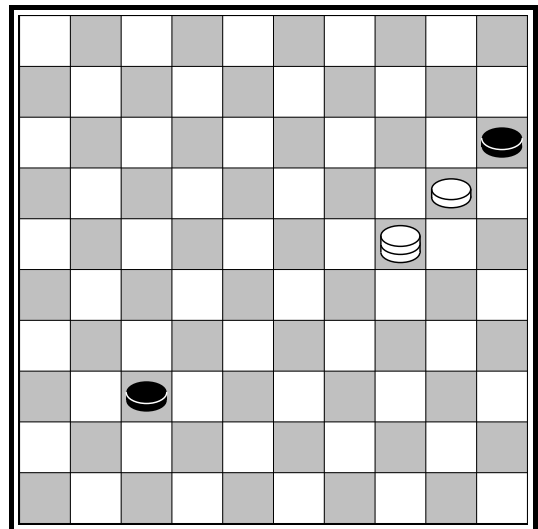


Diagram 123

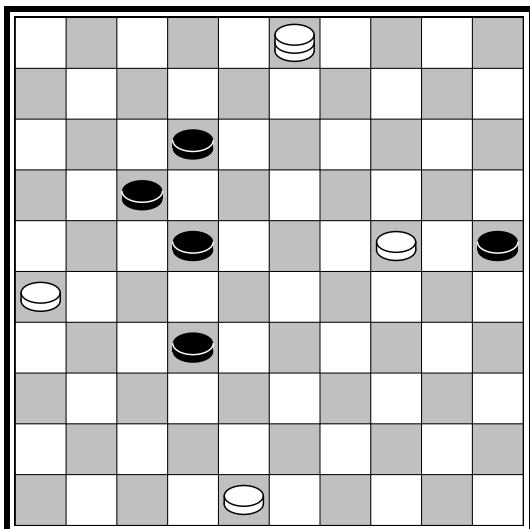


Diagram 124

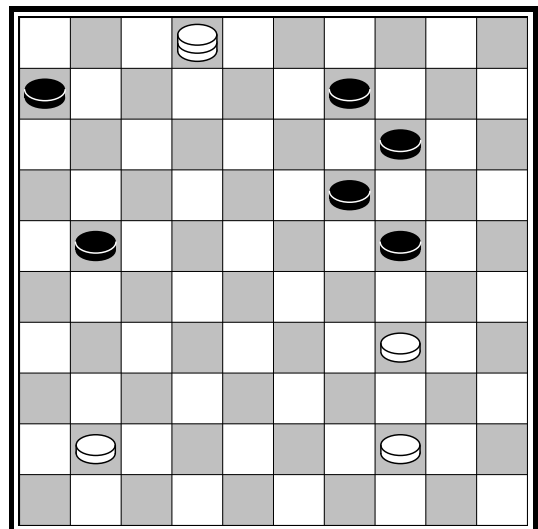
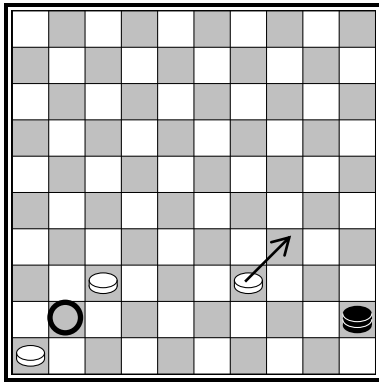


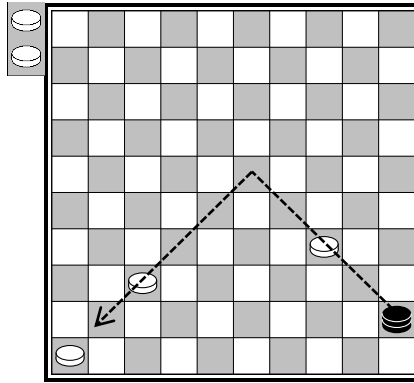
Diagram 125

Les 13 | Een dam vangen

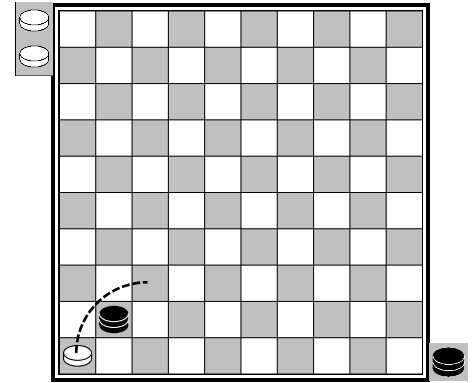
Zoals je al begrepen hebt in de vorige les, is een dam erg sterk en het kan heel vervelend zijn als jouw tegenstander een dam heeft. Het is daarom verstandig om de dam zo snel mogelijk te vangen. Maar hoe vang je een dam? Je leert in deze les verschillende vangen.



1. Wit heeft een vangstelling opgebouwd. Wit wil de zwarte dam hebben op het veld met de cirkel.

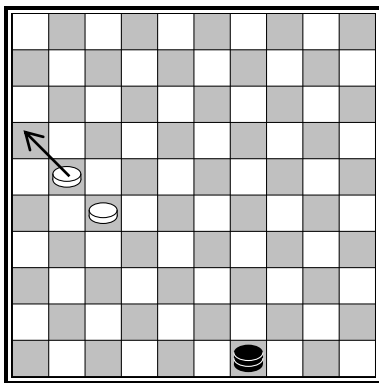


2. Zwart moet meerslag nemen.

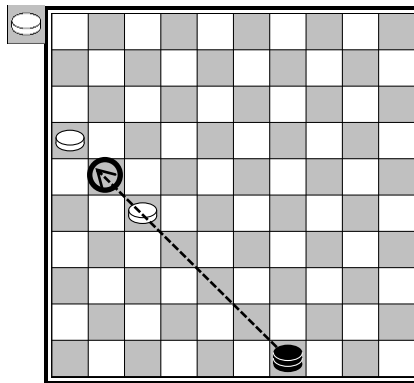


3. De zwarte dam wordt er nu afgeslagen.

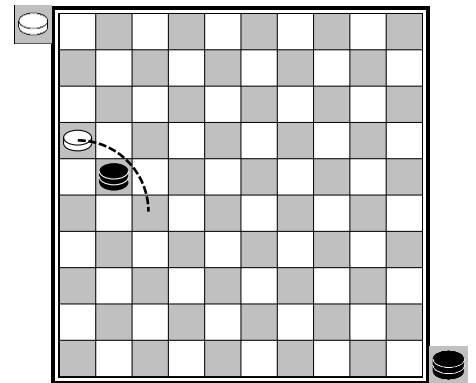
Een ander idee om de dam te vangen.



1. Wit moet nu zelf een vang maken.



2. De zwarte dam moet nu naar het veld met de cirkel slaan. Dit is de vang van wit.



3. Wit slaat de zwarte dam en wint.

→ Om een dam te kunnen vangen, heb je een vang nodig. Een vang is een poortje waar je de dam van de tegenstander wilt hebben. Probeer dus altijd poortjes te maken als de tegenstander een dam heeft.

Opdracht 1

Probeer de zwarte dam te vangen. Wit is aan zet en wint.

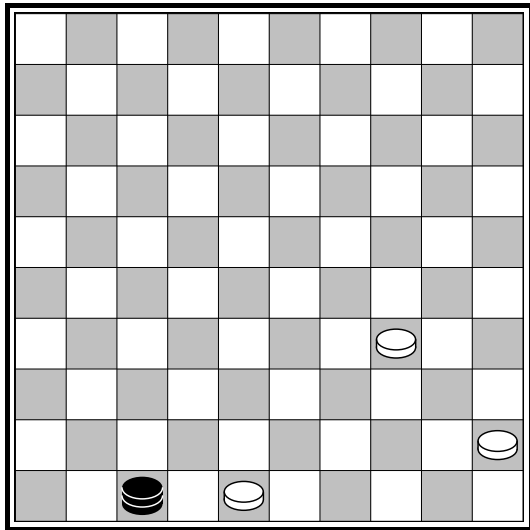


Diagram 126

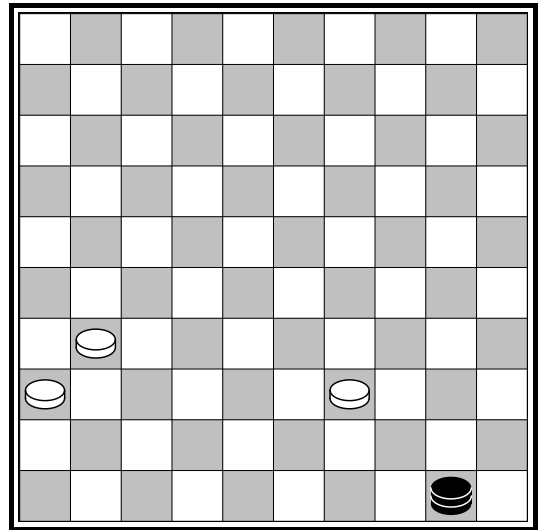


Diagram 127

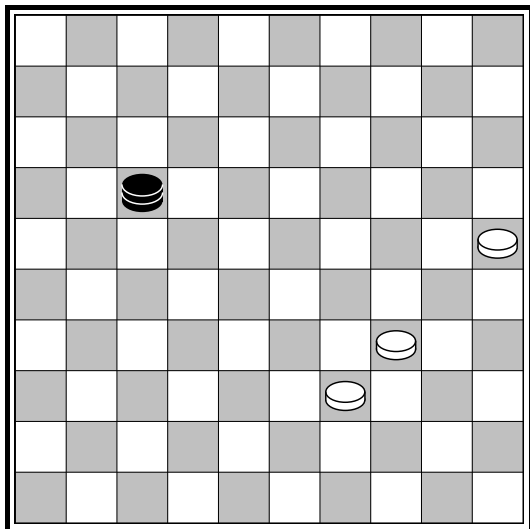


Diagram 128

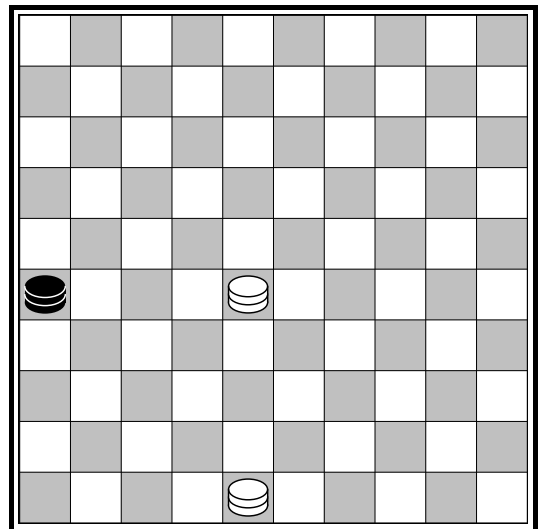


Diagram 129

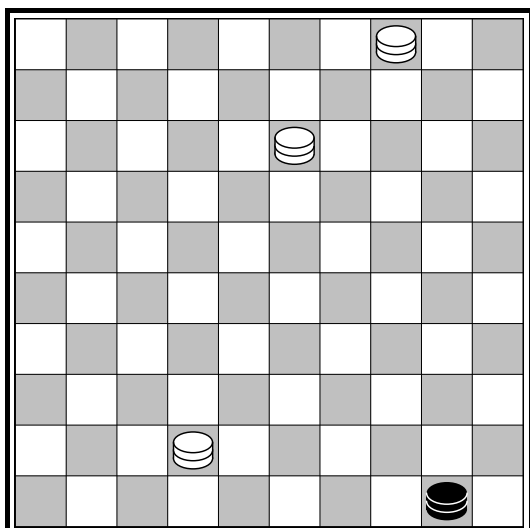


Diagram 130

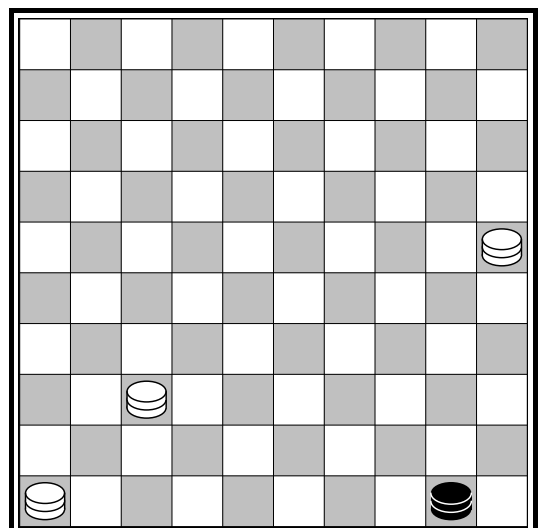


Diagram 131

Vervolg opdracht 1 ...

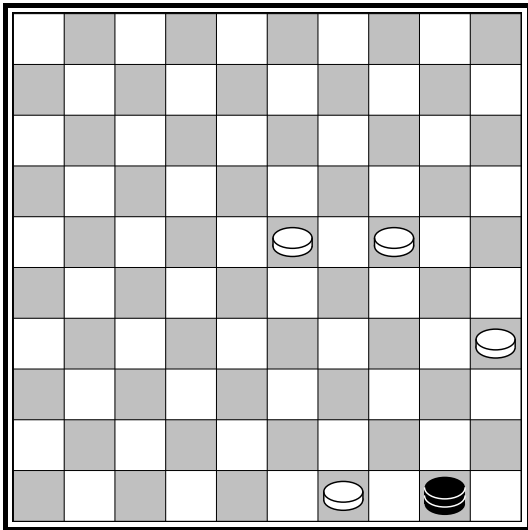


Diagram 132

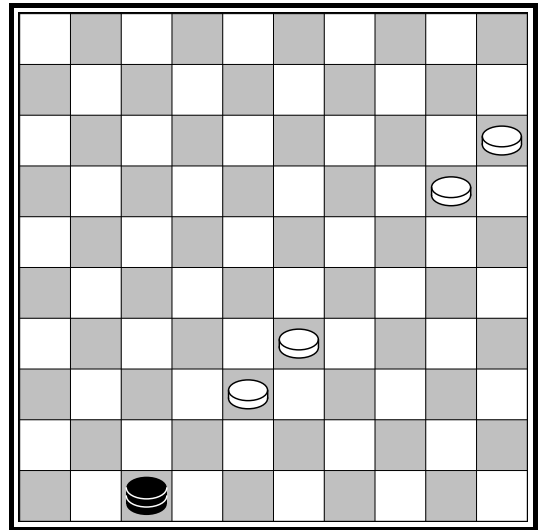


Diagram 133

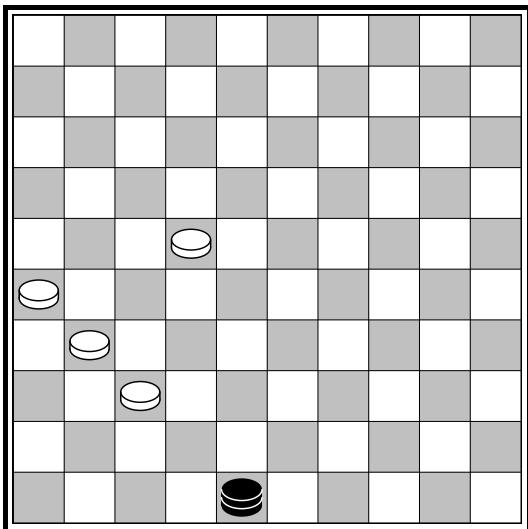


Diagram 134

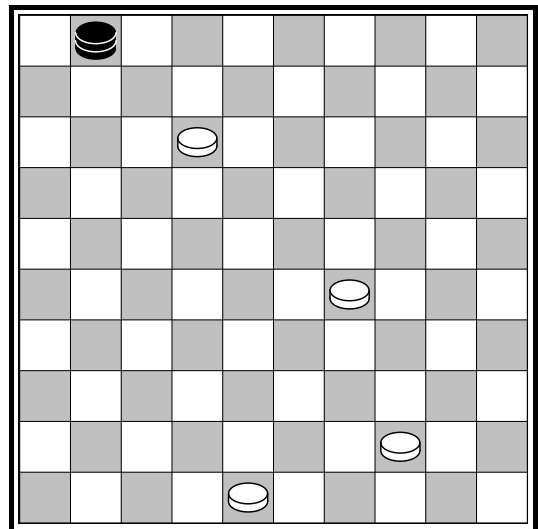


Diagram 135

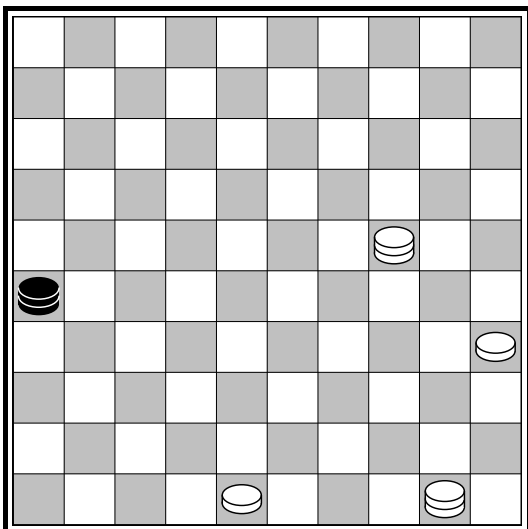


Diagram 136

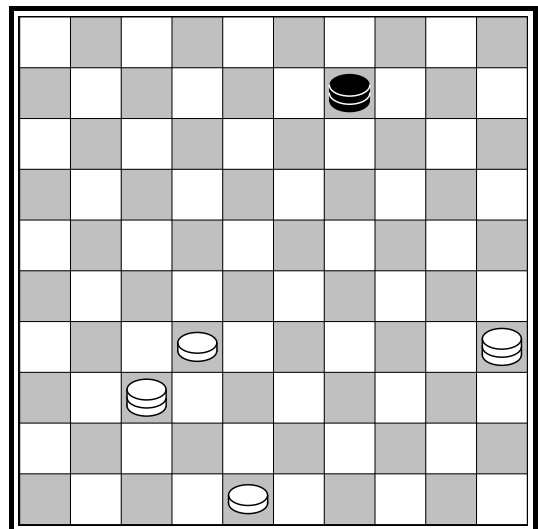


Diagram 137

Opdracht 2

Probeer de zwarte dam te vangen in deze volle standen. Zie jij hoe?

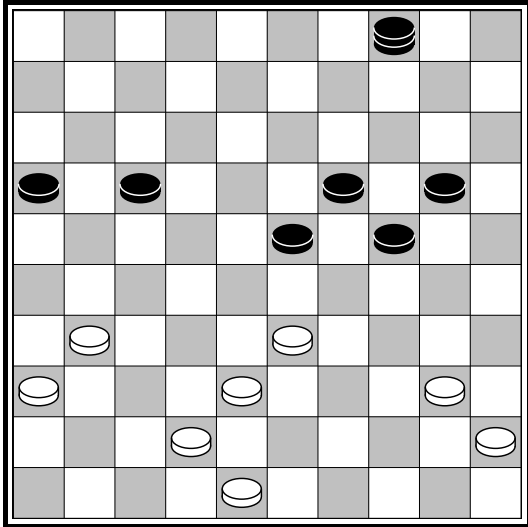


Diagram 138

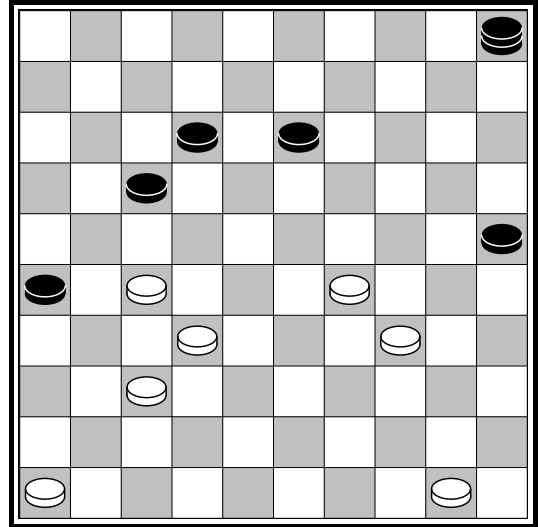


Diagram 139

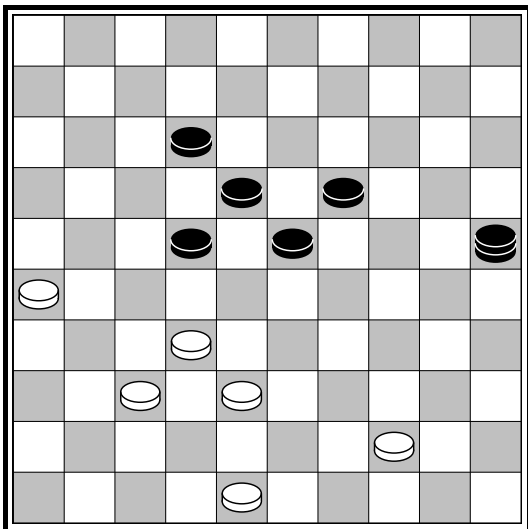


Diagram 140

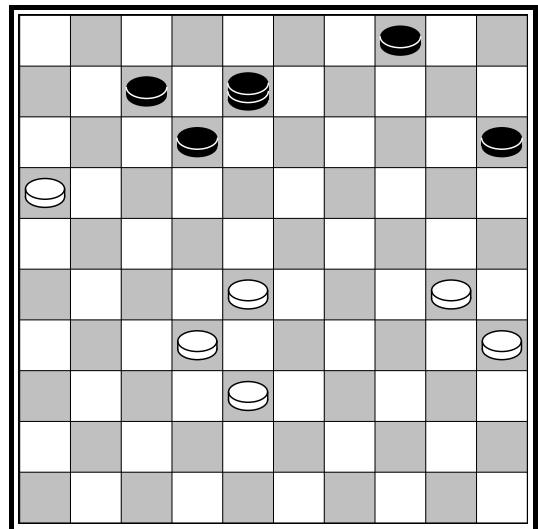


Diagram 141

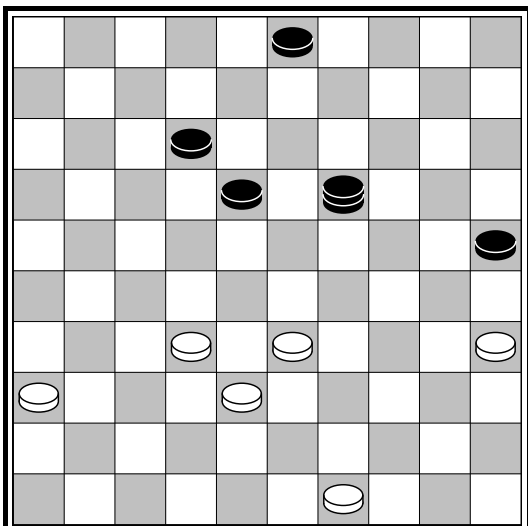


Diagram 142

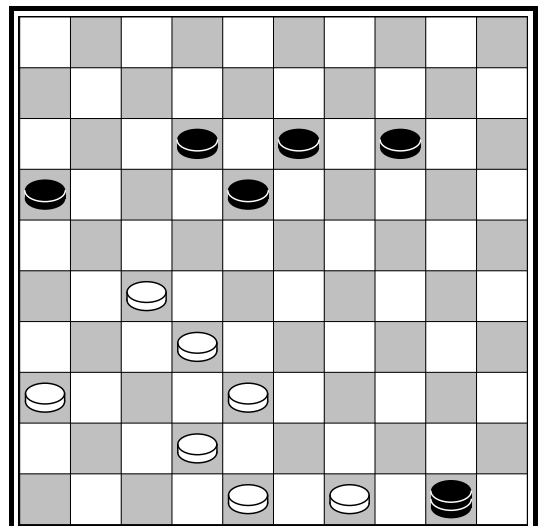
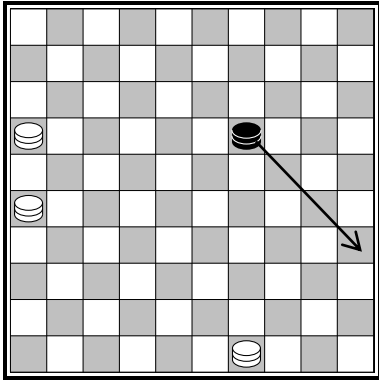


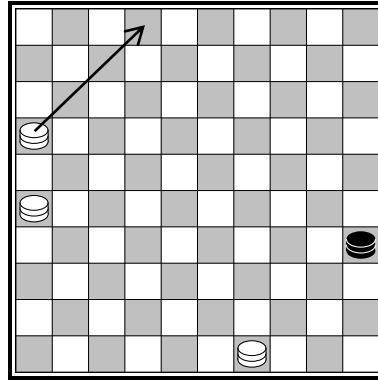
Diagram 143

Les 14 | Een dam vastzetten

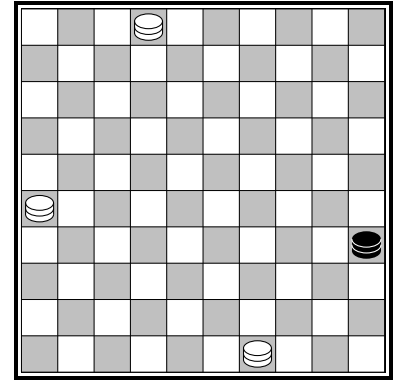
Het is niet altijd nodig om in het eindspel een dam te vangen. Door de dam van je tegenstander vast te zetten, win je ook de partij. We gaan leren hoe je op een slimme manier de dam van je tegenstander zou kunnen vastzetten.



1. Zwart gaat met zijn dam naar de rand. Dat is niet zo slim.

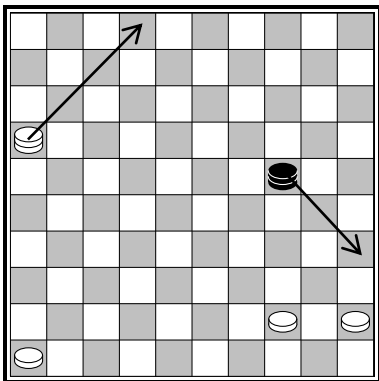


2. Wit gaat zwart opsluiten door de speellijn van de zwarte dam te blokkeren.

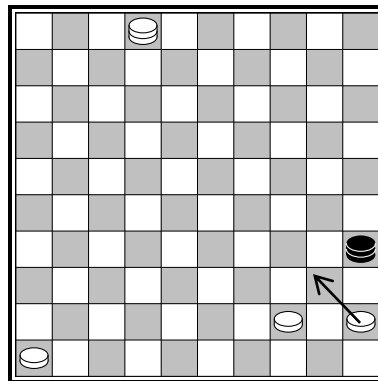


3. De zwarte dam kan nu geen kant meer op en verliest de partij.

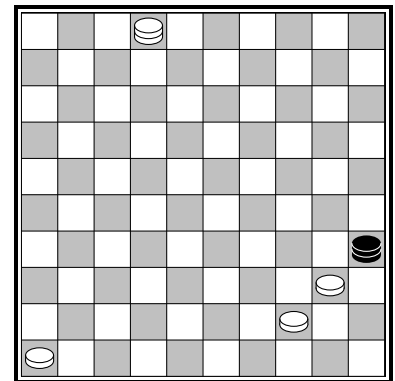
Een ander idee om de dam vast te zetten.



1. Wit gaat de zwarte dam bedreigen. De zwarte dam kruipt in het hoekje.



2. De zwarte dam staat nu op slag. Wit gaat dat slim tegenhouden.



3. En de zwarte dam staat vast. Wit wint de partij.

→ *Probeer de dam van je tegenstander naar de rand te brengen. Dan is het gemakkelijker om de dam vast te zetten.*

Opdracht 1

Wit is aan zet. Probeer de zwarte dam vast te zetten.

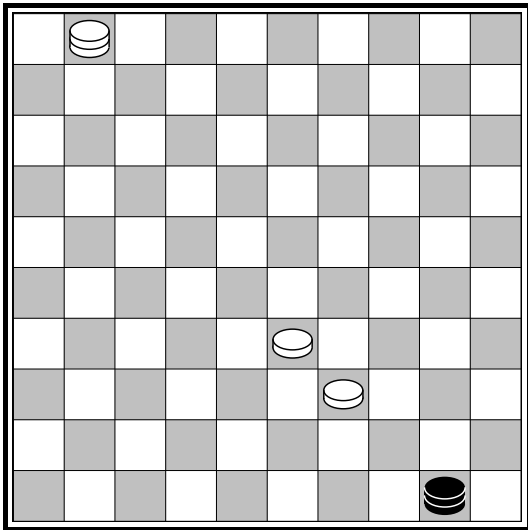


Diagram 144

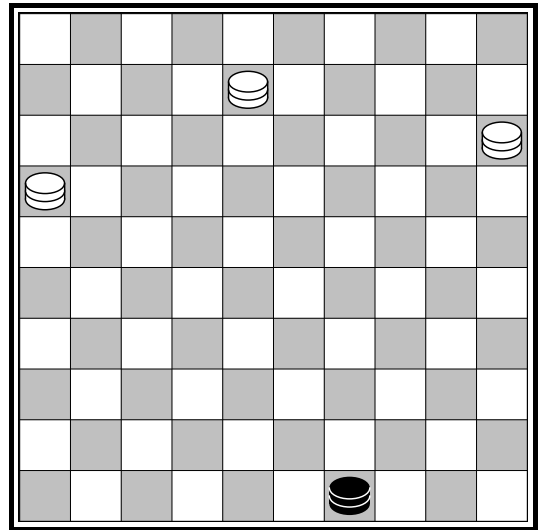


Diagram 145

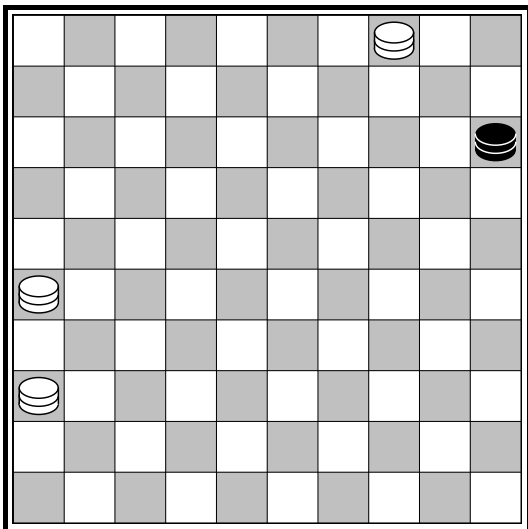


Diagram 146

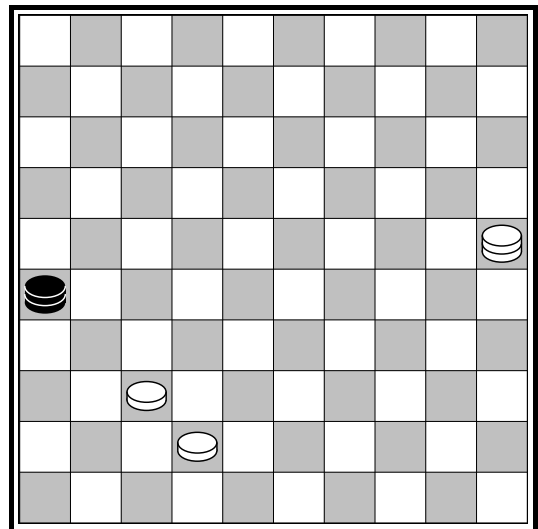


Diagram 147

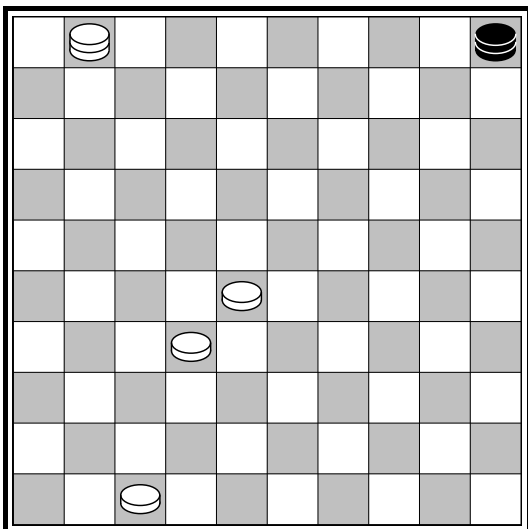


Diagram 148

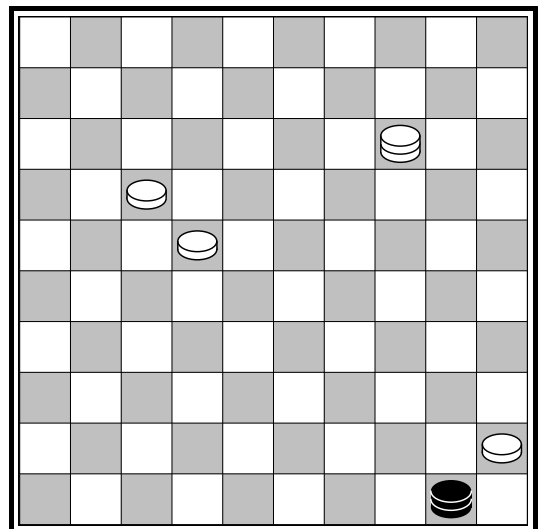


Diagram 149

Opdracht 2

Vier lastige eindspelen. In twee zetten kan wit de zwarte dam vastzetten. Zet twee pijltjes bij wit, en in de goede volgorde door een nummer te plaatsen, hoe hij de zwarte dam gaat vastzetten.

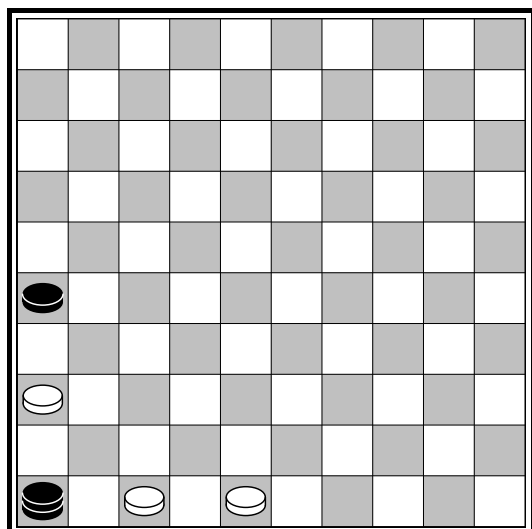


Diagram 150

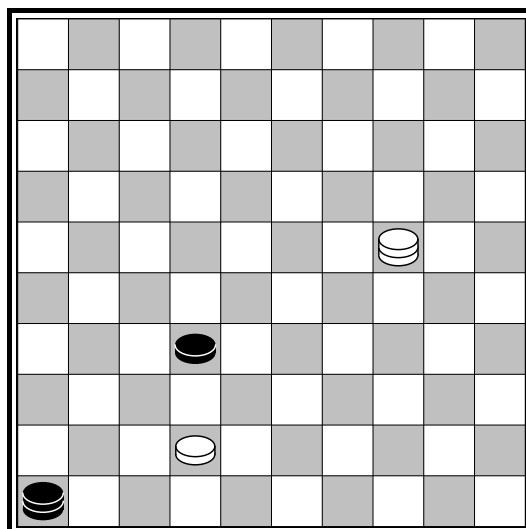


Diagram 151

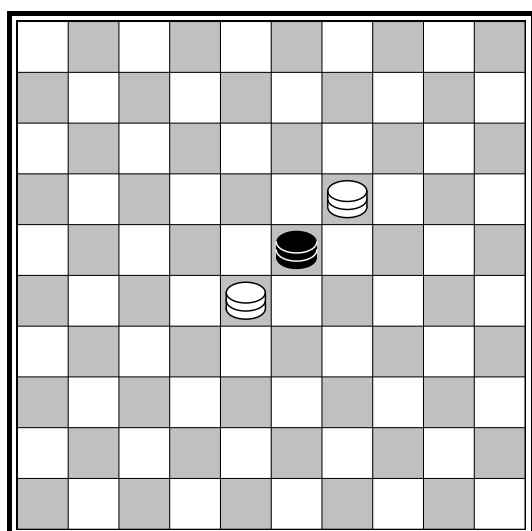


Diagram 152

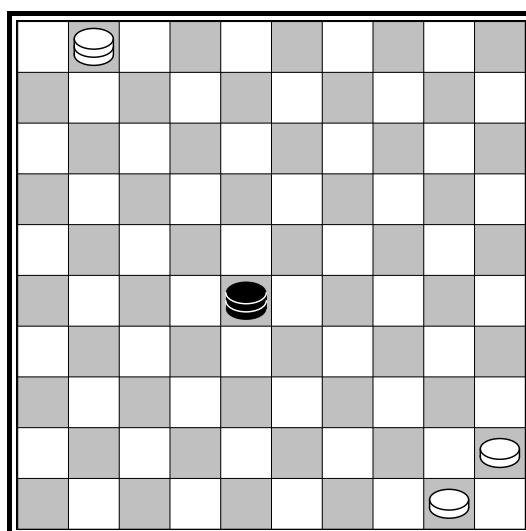


Diagram 153

Les 15 | Oefentest

Geweldig dat je zo ver bent gekomen! Je hebt al veel geleerd over zetjes en andere leerzame trucjes. In deze les word je getest of je alles nog wel weet. Na deze les kan je het examen maken voor een damdiploma!

Opdracht 1

Wit speelt en wint. Zie jij het zetje?

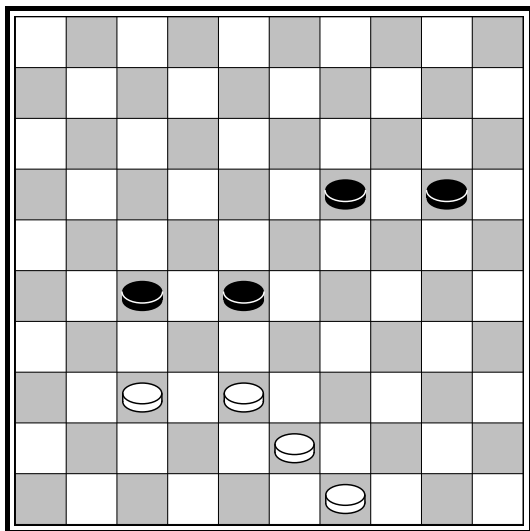


Diagram 154

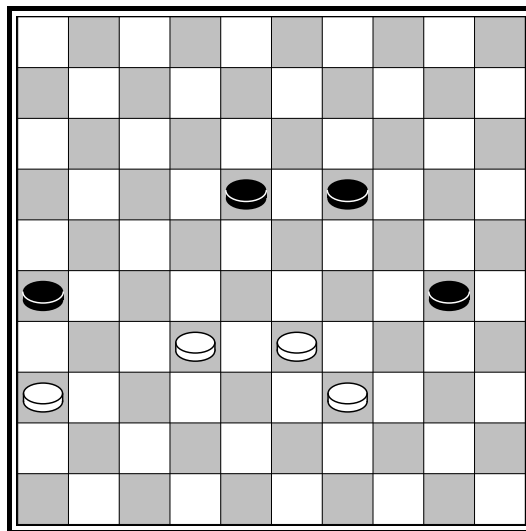


Diagram 155

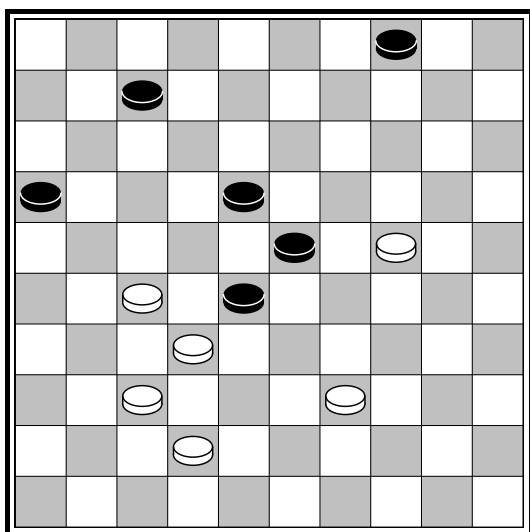


Diagram 156

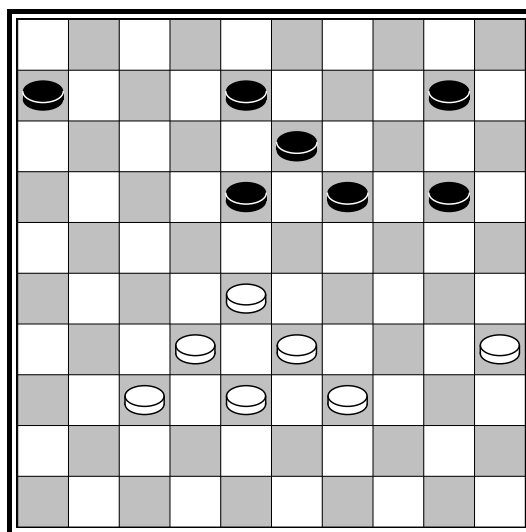


Diagram 157

Opdracht 2

Kan wit hier een zetje nemen? Zo ja, geef het aan met een pijltje. Neem de tijd voor deze opdracht en bekijk alle mogelijkheden.

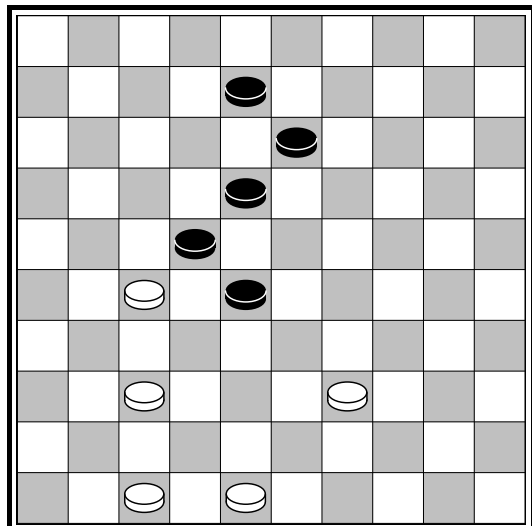


Diagram 158

Ja

Nee

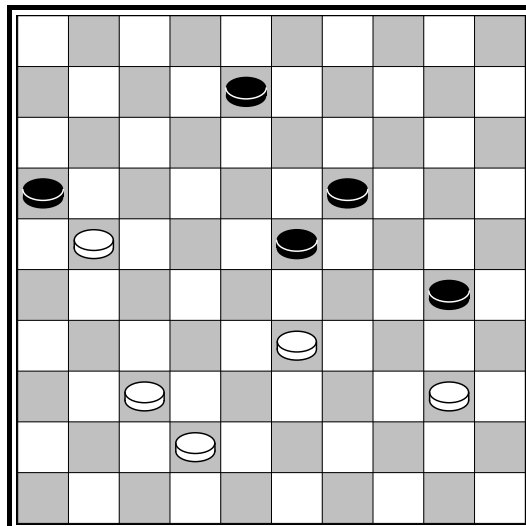


Diagram 159

Ja

Nee

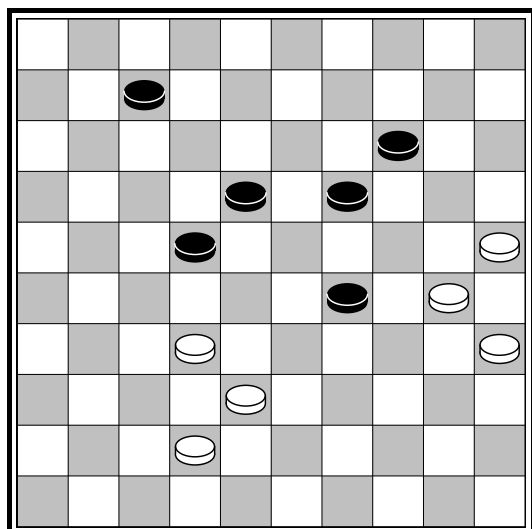


Diagram 160

Ja

Nee

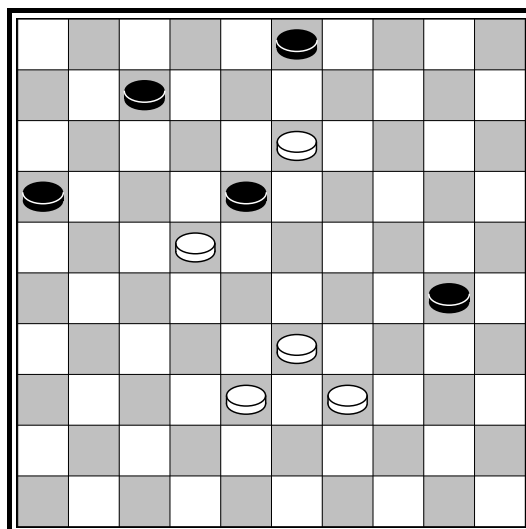


Diagram 161

Ja

Nee

Opdracht 3

Wit is aan zet. Wat wordt denk je de uitslag van de partij?

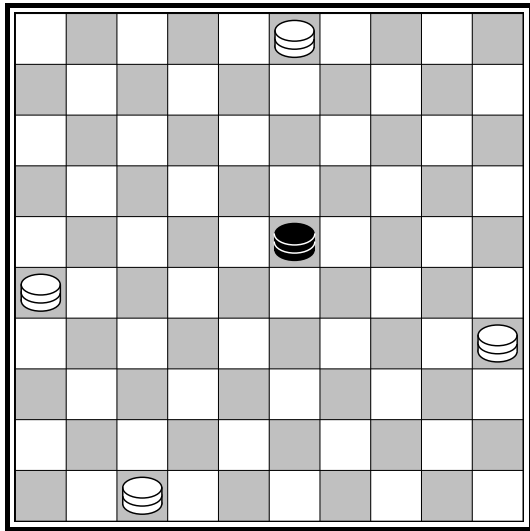


Diagram 162

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

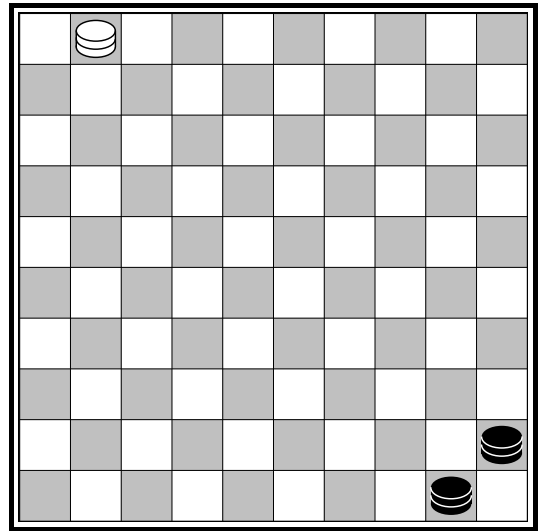


Diagram 163

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

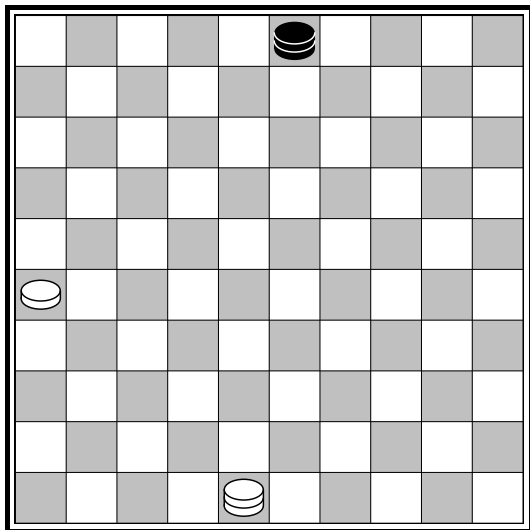


Diagram 164

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

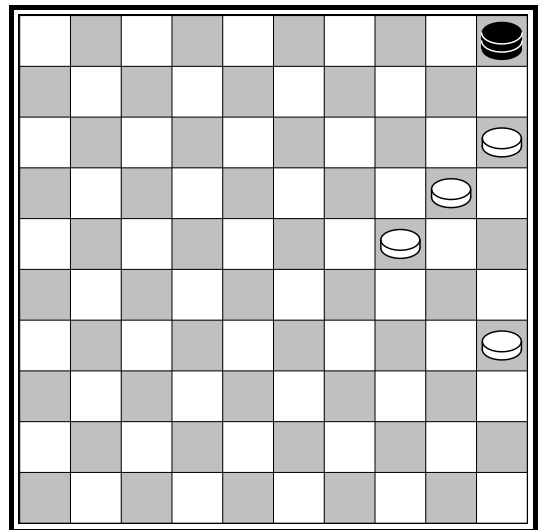


Diagram 165

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

Opdracht 4

Wit aan zet en kan gemakkelijk winnen. Maar welk plan speel je? Hoe heet het plan? Bekijk eerst goed hoe wit gaat winnen en omcirkel dan het juiste antwoord.

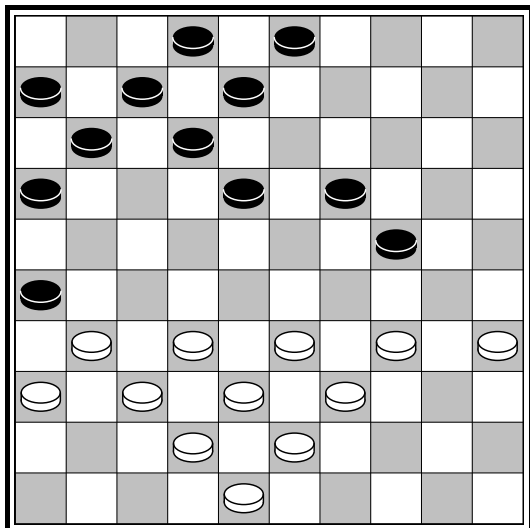


Diagram 166

- A. Een aanval
- B. Vastzetten
- C. Combinatie
- D. Een ruil

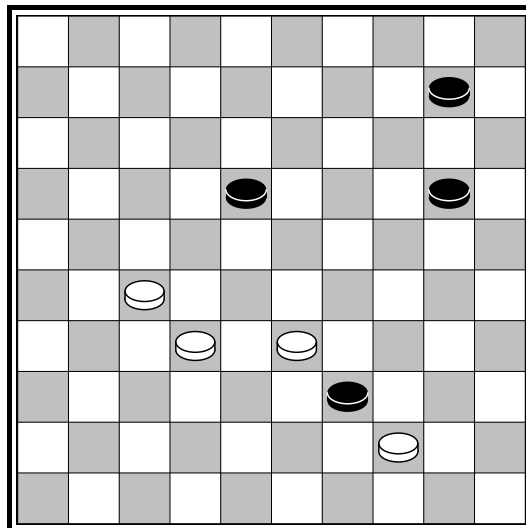


Diagram 167

- A. Slagkeus
- B. Meerslag
- C. Prikken
- D. Tweegever

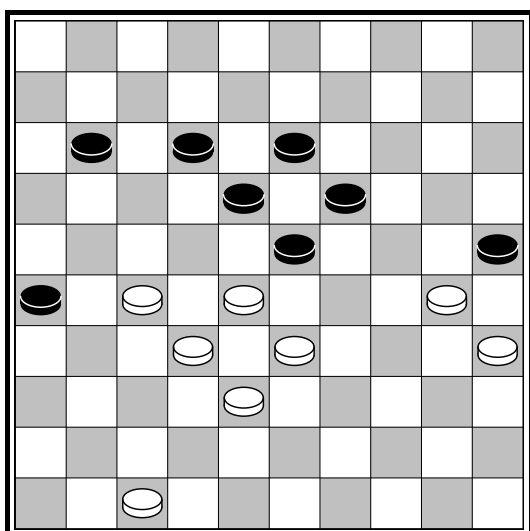


Diagram 168

- A. Slagkeus
- B. Meerslag
- C. Prikken
- D. Vrije zet

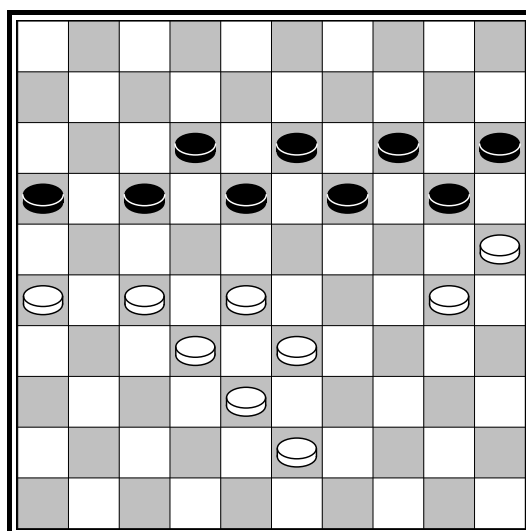


Diagram 169

- A. Een aanval
- B. Vastzetten
- C. Een combinatie
- D. Een ruil