

Handleiding Leerkrachten

Damlessen verzorgen op scholen

Samenstellers: Zainal Palmans & Jan Ekke de Vries



Een handleiding voor leerkrachten die op een leuke en gestructureerde manier damlessen willen verzorgen in hun eigen klas. Leer de kinderen op spelenderwijs de basisbeginselen van het mooie, maar ook gezonde damspel.

Inhoudsopgave

	Hoofdstuk	Paginanr.
1	Inleiding	4
2	Dammen gezond voor kinderen	5
3	Partij spelen	7
4	Werken met damwerkboeken	12
5	Online oefenen	14
6	Competitie	15
7	Andere spelideeën	19

1. Inleiding

[Dammen]

Dammen, bw. ow. gel. (ik damde, heb gedamd), dam spelen. *...MER, m. (-s), *...STER, v. (-s), damspeler, damspeelster.

1. Het damspel

Dammen is een bordspel. Het bord bestaat uit 100 vakjes, velden genaamd, in 10 rijen van 10, waarbij de velden afwisselend wit en zwart zijn. Er wordt gespeeld met damschijven. Dit zijn ronde schijven (meestal van hout). Voor het spel worden 20 witte en 20 zwarte damschijven gebruikt. Als oorsprong voor dammen geldt het bordspel Alquerque.



Geschiedenis

Het oudste wat archeologen gevonden hebben – dat op dammen lijkt – is een lemen bord verdeeld in ruiten van 5000 jaar oud. Het spel werd gespeeld met kegelvormige stenen. Men is het er niet over eens of dit spel het eerste damspel genoemd mag worden.

Een theorie is dat de koningin van het Franse middeleeuwse schaakspel haar naam gaf aan het spel, namelijk “fierges”. Later werd de koningin “dame” genoemd en werd het spel “jeu de dames” genoemd. In het Nederlands werd het dammen en in het Duits “Damespiel”. Diverse deskundigen bestrijden deze theorie, o.a. omdat dit etymologisch niet klopt.

Het Engels dammen (ook wel Checkers) ontstond in de 12e eeuw. Daarbij gebruikten ze de stenen van Backgammon, het bord met 64 velden als speelveld en de manier van lopen van het spel Alquerque, een Egyptisch spel. Het oorspronkelijke dambord heeft 64 velden (tegenwoordig ook wel *het kleine bord* genoemd). Een veel gebezigd verhaal is dat in 1723 door een Pool uit Parijs het dammen op een bord van 100 velden werd bedacht. Dit wordt het Pools dammen genoemd en is het dammen wat wij spelen, tegenwoordig meestal internationaal dammen genoemd. Historisch is dit verhaal aantoonbaar onjuist. Het Westfries Museum in Hoorn heeft een 100 velden dambord dat dateert uit 1696.

Het verhaal gaat dat Napoleon Bonaparte en zijn soldaten het een geweldig spel vonden en meenamen op hun veldtochten. Zo werd het Pools dammen, ook wel draughts genoemd, een internationaal bekend damspel.

In Nederland wordt in wedstrijdverband de internationale of Poolse dambordvariant met 100 velden gespeeld. Op het bord met honderd velden bestaat in Nederland het Fries Dammen waarbij ook horizontaal en verticaal mag worden geslagen. In veel landen wordt er gespeeld op het kleine bord (schaakbord) met 64 velden.

2. Dammen gezond voor kinderen

Doelgroep

De handleiding is gemaakt voor kinderen op de basisschool in de groepen 3 tot en met 8.

Doelstellingen

- Leerlingen raken bekend met en worden enthousiast voor het damspel
- Leerlingen leren de regels van het damspel
- Leerlingen leren andere damspelsorten
- Leerlingen leren verschillende strategieën en tactieken
- Leerlingen versterken cognitieve en sociale vaardigheden

Kerdoelen

Dammen is een echte denksport, maar het is meer dan alleen een sport of een spel. Dammen in de klas kan ook op andere gebieden een grote rol spelen. Het draagt bij aan de ontwikkeling van de leerlingen. Zo leren de leerlingen zich beter te concentreren, omgaan met winst/verlies, omgaan met tegenslagen, sneller rekenen, versterken van het geheugen, kritisch denken, plannen maken door gebruik te maken van analytisch vermogen en taxatie.

Ouders zien tegenwoordig ook in dat dammen meer dan alleen een sport/spel is, en het kan een leuke manier zijn om bepaalde cognitieve en sociale vaardigheden op jonge leeftijd te stimuleren. Dammen is goed te vergelijken met schaken, er wordt namelijk op dezelfde vaardigheden getraind. Een onderzoek uit de schaakwereld heeft aangetoond dat schakende kinderen beter presteren dan andere.

(Uit: Klasse voor Leerkrachten 76, juni 1997, p. 38-39).

Uit onderzoek blijkt dat schakende leerlingen op school beter presteren dan andere. Al in 1981 toonden L. Verhofstad- Denève en J. Christiaen van de Universiteit Gent aan dat schaken het leren bevordert. Zij verdeelden veertig kinderen uit het vijfde leerjaar in twee willekeurige groepen. De ene groep kreeg twee jaar lang schaakles, de andere niet. Na twee jaar namen de onderzoekers verschillende tests af. De resultaten lagen duidelijk hoger bij de schaakgroep. In 1992 onderzocht de Nederlandse onderzoeker Karel van Delft duizend kinderen in Apeldoorn. Hij stelde vast dat schakende leerlingen beter konden rekenen, beter informatie konden verwerken en problemen oplossen en taalvaardiger waren dan niet-schakers."

Het zijn vaardigheden die vaak niet worden geoefend op school in een standaard lesprogramma. Dammen wordt daarom steeds populairder om in te zetten als onderdeel van een lesprogramma. Daarnaast vinden kinderen het een leuke bezigheid, ook omdat het laagdrempelig is en de regels niet ingewikkeld zijn (wat wel bij schaken is). Iedereen kan namelijk leren dammen! Tevens kunnen leerkrachten ook zelf aan de slag te gaan met leerlingen om damlessen te geven. Het is daarom niet noodzakelijk om een dambegeleider in te huren, al kan dat hier en daar wel voor extra hulp zorgen.

Drijfveren

Kinderen

- Enthousiasme bij kinderen is erg groot: VET!!
- Laagdrempelig door eenvoudige regels
- Kinderen: versterking van vaardigheden als
 - Leren vooruitdenken
 - Concentratievermogen, presteren onder spanning
 - Beslissingsvaardigheid (bijv. afwegingsproces per zet, eerst denken dan doen)
 - Strategisch en tactisch denken, denkkraft
 - Persoonlijke ontwikkeling door prestaties
 - Versterking zelfstandigheid
 - Geestelijke gezondheid
 - Ontspanning door inspanning

Ouders

- Sociale en emotionele ontwikkeling kinderen
 - Bijvoorbeeld leren omgaan met winnen en verliezen
 - Samen met andere kinderen en volwassenen/ teamsport
- Ideale prijs/kwaliteit verhouding
 - Kost weinig, levert veel op
- Versterkt prestaties op school / lerend vermogen
- Imago van kind door opvallende prestaties
- Snelheid waarmee kinderen zich blijken te ontwikkelen
 - Sociaal emotioneel
 - Qua damprestaties
- Vergroten betrokkenheid ouders

Scholen

- Versterking belangrijkste vaardigheden zoals
 - Rekenen, analyse
 - Concentratie, doorzettingsvermogen, presteren onder spanning (vergelijk toetsen)
 - Omgaan met tegenslag en succes
 - Sociale ontwikkeling (bijv. veerkracht)
- PR voor school (schooldammen)
- Elk kind kan schitteren (moeilijker lerende t/m hoogbegaafde kinderen)

3. Partij spelen

Beginsituatie

De twee spelers zitten tegenover elkaar. Het dambord ligt tussen de spelers, zodanig dat ieder van de twee spelers een donker hoekveld heeft linksonder op het dambord. De spelers hebben ieder twintig schijven. De ene speler speelt met de witte schijven, de ander met de zwarte.

Zetten: Wit begint

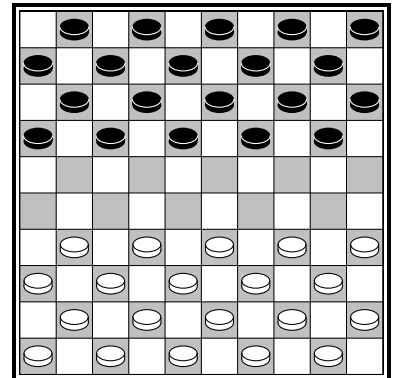
De schijven mogen alleen schuin naar voren worden

geschoven. Ze komen dus altijd in de rij voor de oorspronkelijke rij, en ze kunnen gedurende het gehele spel uitsluitend de zwarte velden bezetten. Verder geldt dat het aanraken van een schijf (of dam) betekent dat ook daarmee gezet moet worden. Je mag niet achteruit zetten met een schijf (wel met een dam)!

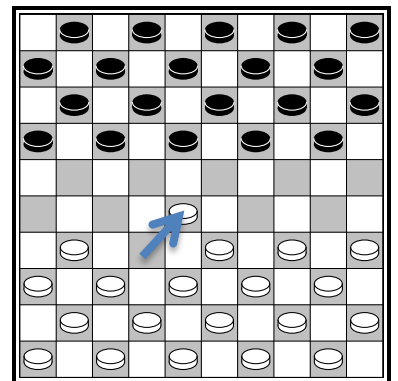
Slaan

Als een witte schijf schuin voor een zwarte schijf ligt, kan de witte schijf niet op de plaats van de zwarte schijf komen. Als het veld achter de zwarte schijf echter leeg is, kan de witte schijf wel over de zwarte schijf heen. Dit wordt

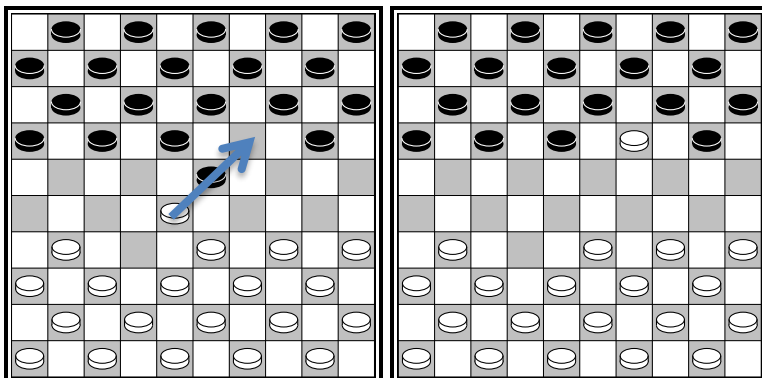
slaan genoemd, en de zwarte schijf wordt van het bord genomen. Een belangrijke regel is: slaan is verplicht. Je mag ook achteruit slaan!



Beginopstelling; linksonder een donker veld; 20 witte en 20 zwarte schijven



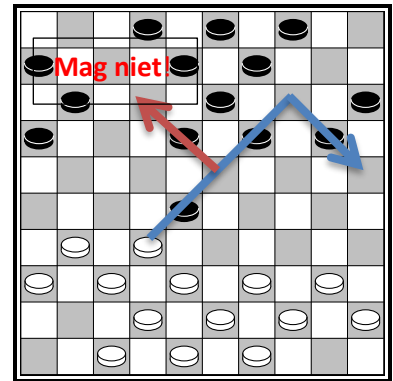
Wit begint en mag de eerste zet doen (alleen op de donkere velden en schuin)



Wit moet slaan en sprint over de zwarte schijf heen (diagram links) en komt op een leeg veld terecht. De zwarte schijf wordt van het bord gepakt. (diagram rechts)

Meerslag

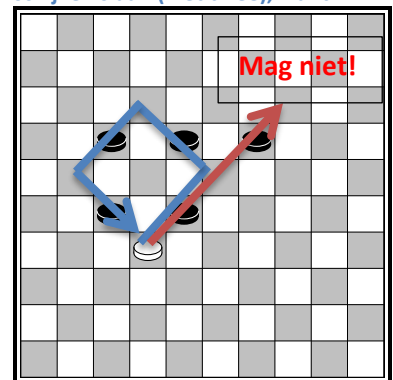
Als men geslagen heeft, kan men in dezelfde beurt doorslaan. Voorbeeld: op een schuine lijn staan achtereenvolgens de volgende schijven: een witte schijf, een zwarte schijf, een leeg veld, een zwarte schijf en een leeg veld. De witte schijf slaat de zwarte schijf, en kan vervolgens ook de tweede zwarte schijf slaan. Men mag tussentijds ook hoeken van 90 graden maken, waarbij men dus soms achteruit gaat in plaats van vooruit. Als men meerdere schijven kan slaan, geldt: meerslag gaat voor.



Wit moet verplicht drie zwarte schijven slaan (niet twee), want

Niet twee keer over dezelfde schijf slaan

Men moet zo slaan dat de meeste schijven van de tegenstander van het bord gaan. De geslagen schijven mogen pas van het bord weggenomen worden na het uitvoeren van de hele slag. Bovendien geldt dat bij een slag over meerdere schijven niet 2 maal dezelfde schijf geslagen mag worden.



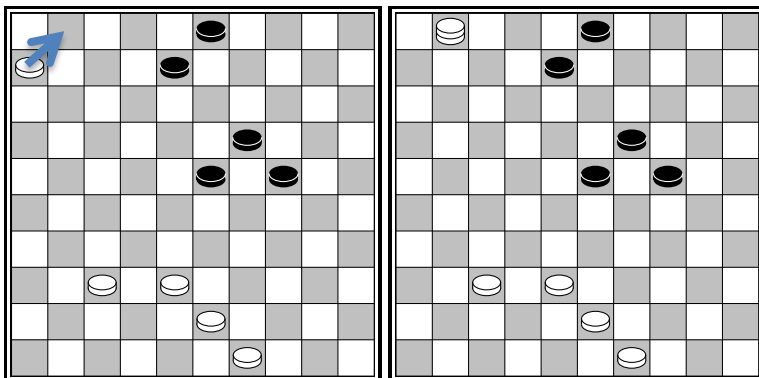
Niet twee keer op dezelfde schijf slaan! Wit mag niet doorslaan, maar moet stoppen op het veld waar hij mee begon.

Vergeten te slaan of niet gezien?

Als de tegenstander kan slaan, en dat over het hoofd ziet, mag de speler die aan zet is zelf beslissen of er alsnog geslagen moet worden, of dat het spel zo verdergaat zonder het slaan. Een schijf wegpakken mag niet!

Dam

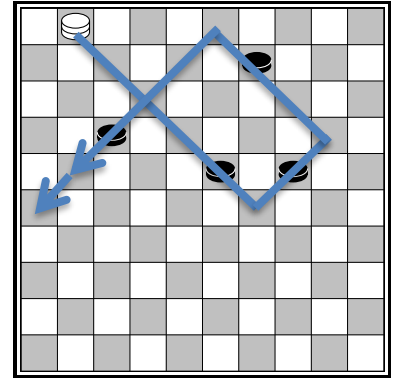
Als een schijf op de basislijn van de tegenstander komt, de damlijn, kan hij niet meer vooruit. Er wordt een schijf bovenop gelegd. Vanaf nu heet deze schijf een dam. Een dam mag terug en is niet beperkt tot één veld. De dam mag over meerdere (donkere) velden op een diagonale lijn gaan.



Wit haalt de overkant (zie diagram links), hij krijgt een dam (zie diagram rechts).

Slaan met de dam

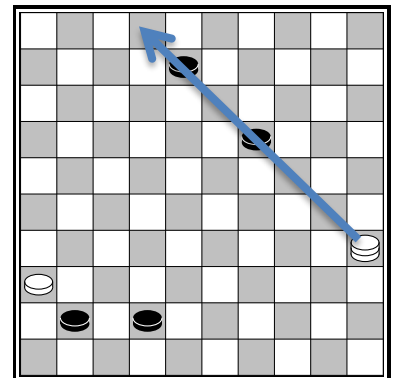
Ook bij het slaan komt de kracht van een dam naar voren. Een dam mag een losstaande schijf of dam slaan die verder op dezelfde diagonaal staat. Er mag dan zelf bepaald worden op welk veld achter het geslagen stuk de dam tot stilstand komt. Als de dam op een veld tot stilstand kan komen waar er weer verder geslagen kan worden, mag de slag in dezelfde beurt vervolgd worden. Hierdoor kan er in een beurt een groot aantal schijven geslagen worden.



De witte dam slaat over vier schijven en mag zelf bepalen waar hij stopt met de dam, vlak achter de schijf, of de lege velden die daarna komen.

Damslag gaat niet voor

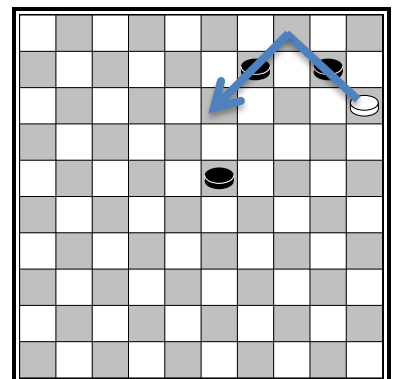
Als er zowel met een schijf als met een dam geslagen kan worden mag men kiezen waarmee geslagen wordt, mits men zich houdt aan de regel 'meerslag gaat voor'. Voor de meerslagregel tellen geslagen schijven even zwaar als geslagen dammen.



Wit kan kiezen: of met de schijf twee slaan of met de dam twee slaan.

Geen dam

Een speciale situatie ontstaat wanneer de schijf in een zet de damlijn bereikt, maar nog door moet slaan (achterwaarts) en de schijf aan het eind van zijn zet niet meer op de damlijn is. In deze situatie wordt de schijf geen dam.



Wit krijgt geen dam, want hij blijft niet vaststaan op de damlijn.

Einde van de partij

Het doel van het spel is om te zorgen dat de tegenstander geen reglementaire zet meer heeft.

Als iemand geen schijven meer heeft, heeft de tegenstander gewonnen. Ook als iemand niet meer kan zetten ('vast staat'), heeft de tegenstander gewonnen.

Als er geen mogelijkheid is om te winnen (bijvoorbeeld een situatie van beiden één dam) is het remise (gelijkspel). Tevens zijn er regels dat standen die bij goed spel niet meer te winnen zijn, remise worden verklaard na een aantal zetten. Bij twee dammen tegen één dam geldt dat het na vijf zetten remise is. In de situatie van drie stukken waaronder minimaal één dam tegen één dam is het na wederzijds zestien zetten remise.

Voor een overwinning ontvangt de winnende speler twee punten, voor een gelijkspel één punt en voor de verliezer nul punten.

Ongeschreven regels

- Het is altijd netjes en sportief om aan het begin van de partij de tegenstander een hand te geven en een prettige partij te wensen.
- Indien er wordt opgegeven of een remise wordt overeengekomen, feliciteer dan ook de tegenstander door hem/haar een hand te geven. Men kan dan zeggen: 'Goed gespeeld', 'Bedankt'.
- Zorg altijd dat de schijven netjes op de vakken staan. Kortom, zet de schijven recht.
- Er mag niet worden voorgezegd door het publiek of (mede)spelers. Dammen hoort een sportieve wedstrijd tussen 2 spelers te zijn.
- Dammen wordt gedaan in een rustige omgeving, probeer zo min mogelijk te praten tijdens de partij.

Damnotatie

Er zijn 50 speelbare velden op het dambord. Elk veld heeft een nummer). Een ervaren dammer noteert altijd zijn zetten of noteert de oplossingen in het damboek. Beginners gebruiken vaak geen notatie, maar zetten een pijltje. Een zet wordt genoteerd door het begin- en eindveld op te schrijven, gescheiden door een streepje. Bijvoorbeeld 33-28. Bij een slag wordt een kruisje toegevoegd, bijvoorbeeld 32x23. In damboeken wordt soms een '?' (slechte zet) en een '!' (goede zet) gebruikt.

Zwart

	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	
26	27	28	29	30	
31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	
41	42	43	44	45	
46	47	48	49	50	

Damklok



Bij een dampartij wordt er regelmatig gebruik gemaakt van een damklok. Als de partij gespeeld wordt met een klok, dan kan het zijn dat de tegenstander geen tijd meer heeft. In dat geval heeft de speler waarbij zijn tijd op is gegaan, verloren. Tegenwoordig worden damklokken gebruikt die digitaal zijn. Het gebruik van tijd bij een dampartij

geeft een extra dimensie, want er moet binnen de opgegeven tijd worden gespeeld. Hierdoor moeten spelers soms sneller rekenen of sneller beslissen. Bij een digitale damklok is het mogelijk om verschillende tijdssystemen te gebruiken. Damklokken worden voornamelijk gebruikt van het bedrijf DGT (Digital Game Technology).

Damregels in samenvatting

- Linksonder hoort een donker veld
- Wit begint
- Je mag vooruit én achteruit slaan
- Slaan is verplicht
- Met de dam: je mag vooruit en achteruit schuiven, zo ver als je wilt
- Met de dam: je kunt slaan over het hele bord
- Meerslag gaat voor
- Als je zowel met de dam als met de schijf evenveel kan slaan, mag je kiezen
- Aanraken is zetten
- Als je niet meer kunt zetten, of je hebt geen schijven meer, dan heb je verloren.



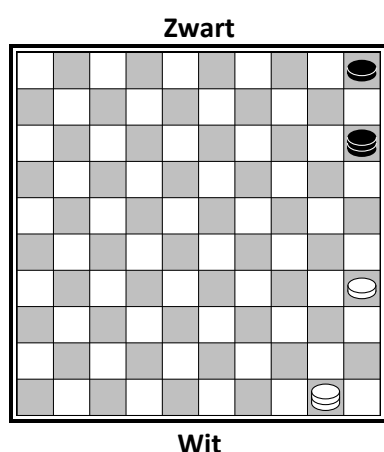
Foto: Geb Kos

4. Werken met damwerkboeken

Een damwerkboek kent verschillende onderwerpen om de kennis te werven om een damdiploma te halen. Er zijn verschillende methodes om te werken uit een werkboek: zelfstandig, op eigen tempo, klassikaal. Alle mogelijkheden zijn toepasbaar. De methode die vaak wordt geadviseerd gaat als volgt:

1. Er wordt eerst klassikaal uitgelegd over een bepaald thema/onderwerp van het damwerkboek
2. Leerlingen kunnen (na de uitleg) zelfstandig aan de slag in hun werkboek.
3. Indien een leerling een bepaalde bladzijde/thema af heeft, dan wordt deze direct nagekeken om te controleren of de leerling het wel of niet heeft begrepen.
4. Na het nakijken (kan beter worden gedaan door een leerkracht/begeleider) kan de leerling eventueel verder met het werkboek. Als er fouten worden gemaakt, kan dit direct worden gecorrigeerd door de leerling.
5. Als een leerling het niet snapt, dan kan hij/zij altijd een vinger opsteken. Altijd goed is om als een leerkracht/begeleider af en toe rond te lopen om te kijken of de leerlingen het snappen.
6. Leerlingen kunnen een pijltje gebruiken voor de oplossingen. Noteren is niet noodzakelijk.
7. Laat een leerling op eigen tempo (snel of langzaam) aan zijn werkboek werken. Voor de snelle leerlingen is het altijd mogelijk om extra werkboeken te bestellen of de mogelijkheid te geven om online verder te oefenen.

ZO SPELEN WE

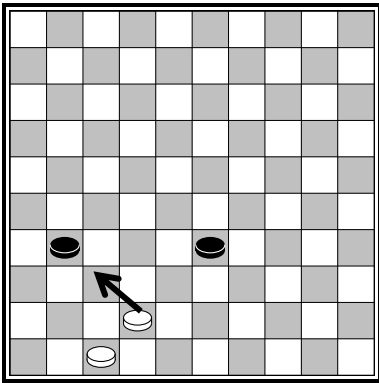


Wit van beneden naar boven.
Zwart van boven naar beneden.

Zo zien de schijven en dammen op het diagram er uit.
Een diagram is een plaatje van een dambord.



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.

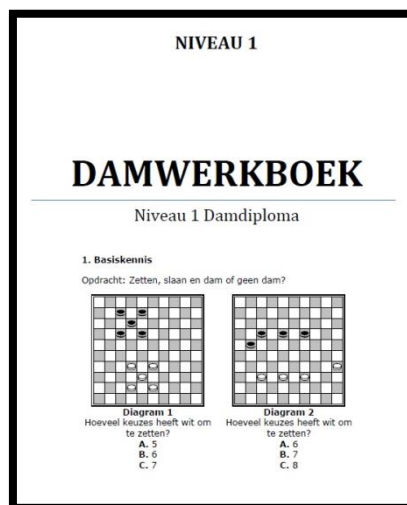
WIT AAN ZET

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

In elk werkboek wordt er uitgelegd wat een leerling moet doen bij een bepaalde opdracht. Het is ideaal dat ze zelfstandig aan de slag kunnen gaan. Bij sommige werkboeken zitten de antwoorden achterin, bij andere werkboeken worden die apart bijgeleverd.

Leuke ideeën om kinderen te motiveren om uit een damwerkboek te werken:

- Beloon ze (met een sticker bijvoorbeeld) als ze een bladzijde of hoofdstuk helemaal goed hebben.
- Zorg voor een laddersysteem: als ze bijvoorbeeld 10 stickers hebben verzameld, krijgen ze een kleinigheidje.
- Laat ze zo nu en dan samenwerken, van elkaar leren ze ook heel veel.
- Bij klassikale uitleg iemand de beurt geven om de oplossing op het demonstratiebord / digibord te laten zien.
- Geef de leerlingen die moeite hebben met de opdrachten een dambord. Zo kunnen ze de opdracht op bord zetten en spelenderwijs de oplossing proberen te vinden (op het dambord ziet men het vaak beter).
- Maak er een competitievorm van.



5. Online oefenen

Er zijn verschillende mogelijkheden om ook online dammen te leren. Online oefenen kan goed worden toegepast bij de damlessen. Leerlingen die een bepaald thema uit een werkboek snel af hebben, kunnen verder oefenen op de computer/tablet. Natuurlijk is het ook mogelijk om dammen te leren door alleen gebruik te maken van online-toepassingen.

Als een klas een digibord heeft of een beamer, dan is het gebruik van online-middelen heel handig. Er kan klassikaal dingen worden uitgelegd of laten zien (bijvoorbeeld een video of een bepaald zetje).

Naam website	Onderwerpen
damz.nl	Leer in 10-15 minuten de spelregels met een animatie presentatie. Ideaal om klassikaal snel de regels door te nemen
Dammentor.damz.nl	Oefen online verschillende thema's van niveau 1 tot en met 2. Ideaal om klassikaal een voorbeeld te laten zien, zodat kinderen zelf aan de slag kunnen in hun werkboek. Tevens goed te gebruiken voor extra oefeningen.
Toernooibase.kndb.nl > Pre-Course in Draughts	In 26 thema's wordt interactief (gebruikmakend van animaties) de basis uitgelegd. Het is tot nu toe uitgelegd in het Engels. Maar handig om te gebruiken om een lesthema klassikaal uit te leggen.
playok.com	Speel online tegen iemand (over de hele wereld) Een online-platform voor dammen, maar ook andere bordspellen. Heel gebruiksvriendelijk. Ook kunnen leerlingen met hun eigen account online tegen elkaar spelen.
Playdraughts.com	Ook een online-platform om tegen elkaar of tegen iemand anders te spelen.
Slagzet.com	Een overzichtelijke website om te puzzelen en tactische vaardigheden te versterken.
Jeugddammen.com	Een nieuwswebsite voor de jeugd waarbij verschillende damtoernooien kunnen worden gevolgd.
Schooldammen.nl	Een nieuwswebsite voor scholen en schooldammers. Interessant als de school meer wilt weten om een keer mee te doen aan een schooldamkampioenschap.
kndb.nl	De officiële site van de Koninklijke Nederlandse Dam Bond. Voor algemene informatie kan met de dambond contact worden opgenomen.
Op YouTube staan ook hele leuk damvideo's!	

6. Competitie

Een competitievorm bedenken voor een toernooitje? Er zijn verschillende soorten systemen. We benoemen er een paar:

Rondtoernooi / round-robin

Alle deelnemers zitten in één grote groep en spelen ten minste één keer tegen elkaar. De winnaar met de meeste punten op het eind heeft gewonnen. Hieronder een voorbeeld van een speelrooster. Eerstgenoemde speelt altijd met wit. 1-4 betekent 1 speelt met wit tegen 4 met zwart enz. Bij een oneven aantal spelers vervalt het hoogste cijfer van de desbetreffende tabel; het blijvende nummer is dan vrij.

	Naam	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Totaal	Plaats
1		■															
2			■														
3				■													
4					■												
5						■											
6							■										
7								■									
8									■								
9										■							
10											■						
11												■					
12													■				
13														■			
14															■		

	3 of 4 spelers		5 of 6 spelers			7 of 8 spelers			
ronde 1	1-4	2-3	1-6	2-5	3-4	1-8	2-7	3-6	4-5
ronde 2	4-3	1-2	6-4	5-3	1-2	8-5	6-4	7-3	1-2
ronde 3	2-4	3-1	2-6	3-1	4-5	2-8	3-1	4-7	5-6
ronde 4			6-5	1-4	2-3	8-6	7-5	1-4	2-3
ronde 5			3-6	4-2	5-1	3-8	4-2	5-1	6-7
ronde 6						8-7	1-6	2-5	3-4
ronde 7						4-8	5-3	6-2	7-1

	9 of 10 spelers					11 of 12 spelers						
ronde 1	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6	ronde 1	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
ronde 2	10-6	7-5	8-4	9-3	1-2	ronde 2	12-7	8-6	9-5	10-4	11-3	1-2
ronde 3	2-10	3-1	4-9	5-8	6-7	ronde 3	2-12	3-1	4-11	5-10	6-9	7-8
ronde 4	10-7	8-6	9-5	1-4	2-3	ronde 4	12-8	9-7	10-6	11-5	1-4	2-3
ronde 5	3-10	4-2	5-1	6-9	7-8	ronde 5	3-12	4-2	5-1	6-11	7-10	8-9
ronde 6	10-8	9-7	1-6	2-5	3-4	ronde 6	12-9	10-8	11-7	1-6	2-5	3-4
ronde 7	4-10	5-3	6-2	7-1	8-9	ronde 7	4-12	5-3	6-2	7-1	8-11	9-10
ronde 8	10-9	1-8	2-7	3-6	4-5	ronde 8	12-10	11-9	1-8	2-7	3-6	4-5
ronde 9	5-10	6-4	7-3	8-2	9-1	ronde 9	5-12	6-4	7-3	8-2	9-1	10-11
						ronde 10	12-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
						ronde 11	6-12	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1

13 of 14 spelers

ronde 1	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
ronde 2	14-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	1-2
ronde 3	2-14	3-1	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
ronde 4	14-9	10-8	11-7	12-6	13-5	1-4	2-3
ronde 5	3-14	4-2	5-1	6-13	7-12	8-11	9-10
ronde 6	14-10	11-9	12-8	13-7	1-6	2-5	3-4
ronde 7	4-14	5-3	6-2	7-1	8-13	9-12	10-11
ronde 8	14-11	12-10	13-9	1-8	2-7	3-6	4-5
ronde 9	5-14	6-4	7-3	8-2	9-1	10-13	11-12
ronde 10	14-12	13-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
ronde 11	6-14	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-13
ronde 12	14-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
ronde 13	7-14	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1

15 of 16 spelers

ronde 1	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
ronde 2	16-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	1-2
ronde 3	2-16	3-1	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
ronde 4	16-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	1-4	2-3
ronde 5	3-16	4-2	5-1	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
ronde 6	16-11	12-10	13-9	14-8	15-7	1-6	2-5	3-4
ronde 7	4-16	5-3	6-2	7-1	8-15	9-14	10-13	11-12
ronde 8	16-12	13-11	14-10	15-9	1-8	2-7	3-6	4-5
ronde 9	5-16	6-4	7-3	8-2	9-1	10-15	11-14	12-13
ronde 10	16-13	14-12	15-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
ronde 11	6-16	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-15	13-14
ronde 12	16-14	15-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
ronde 13	7-16	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-15
ronde 14	16-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
ronde 15	8-16	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1

17 of 18 spelers

ronde 1	1-18	2-17	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10
ronde 2	18-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	17-3	1-2
ronde 3	2-18	3-1	4-17	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
ronde 4	18-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	17-5	1-4	2-3
ronde 5	3-18	4-2	5-1	6-17	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
ronde 6	18-12	13-11	14-10	15-9	16-8	17-7	1-6	2-5	3-4
ronde 7	4-18	5-3	6-2	7-1	8-17	9-16	10-15	11-14	12-13
ronde 8	18-13	14-12	15-11	16-10	17-9	1-8	2-7	3-6	4-5
ronde 9	5-18	6-4	7-3	8-2	9-1	10-17	11-16	12-15	13-14
ronde 10	18-14	15-13	16-12	17-11	1-10	2-9	3-8	4-7	5-6
ronde 11	6-18	7-5	8-4	9-3	10-2	11-1	12-17	13-16	14-15
ronde 12	18-15	16-14	17-13	1-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
ronde 13	7-18	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-1	14-17	15-16
ronde 14	18-16	17-15	1-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
ronde 15	8-18	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-1	16-17
ronde 16	18-17	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
ronde 17	9-18	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2	17-1

Knock-out systeem

Tijdens een knock-outsysteem strijden alle deelnemers meestal in slechts één ronde om zich te plaatsen voor de volgende ronde. De winnaar plaatst zich voor de volgende ronde, de verliezer ligt uit het toernooi. Bij remise kan er gekeken worden naar sterkte (de minder sterke speler gaat door, beker-idee) of er wordt een beslissingswedstrijd gespeeld, net zo lang tot er een winnaar uit komt. De winnaar zal dan willekeurig of gestuurd tegen een andere winnaar uitkomen.

De plaatsing van de deelnemers in de eerste ronde wordt meestal door middel van een gewogen loting gedaan.

Een knock-out systeem is erg leuk, zeker om dat deelnemers vaak wel moeten winnen en risico's gaan nemen om door te gaan. Een knock-out systeem hoeft tevens niet zo lang te duren.

Knock-out systemen worden het makkelijkst georganiseerd met deelnemers van vier, acht, zestien enz. Indien dat niet het geval is, dan zou er een vrije speler geloot kunnen worden die zich al heeft geplaatst voor de volgende ronde.



Voorbeeld van een schema voor een knock-out systeem

Poule-systeem

Een poule-systeem is te vergelijken met de Champions League bij het voetbal en heeft verwanten met een knock-out systeem. Er wordt hierbij eerst een voorronde gespeeld binnen een aantal poules. De winnaar (of soms de nummer twee) gaan door in een knock-out systeem.

Toernooimanager

Het is ook mogelijk om een programma te downloaden (gratis) om via de computer verschillende competitievormen toe te passen. Handig als je

bijvoorbeeld veel deelnemers hebt, maar geen rondtoernooi wilt spelen. Daarvoor is het Zwitsers-systeem een uitkomst. Hier is toernooimanager te downloaden: <http://janm59.blogspot.nl/>. Maar in toernooimanager is het ook mogelijk om andere systemen uit te proberen: keizer, moyenne etc.

Het Zwitsers systeem is een toernooisysteem dat veel wordt toegepast bij denksporten.

De basis van het systeem is dat men voor elke partij of ronde een aantal punten krijgt (bijvoorbeeld 2 voor een overwinning, 1 voor een remise) en dat in elke ronde zo veel mogelijk de spelers met hetzelfde aantal punten tegen elkaar worden ingedeeld, doch dezelfde spelers spelen nooit tweemaal tegen elkaar. Hierdoor worden dus in het verloop van het toernooi de sterkere spelers tegen elkaar ingedeeld evenals de zwakkere.

Aan het eind bepaalt het aantal punten dat elke speler heeft behaald de uitslag van het toernooi. Wanneer die gelijk zijn, worden vaak de zogenaamde weerstandspunten gebruikt om een uitslag te bepalen. Dit is de som van het aantal punten behaald door de tegenstanders van een speler. Het idee daarachter is dat een speler met veel weerstandspunten relatief zware tegenstanders heeft gehad.

Het voordeel van het Zwitsers systeem is dat het gegeven het aantal ronden een betere kans geeft de sterkste spelers ook bovenaan in de uitslag tegen te komen dan de meeste andere systemen en dat het ook voor spelers die al uitgeschakeld zijn nog interessante partijen biedt. Een tweede voordeel is, dat bij een groot aantal spelers ook met een beperkt aantal speelrondes de einduitslag een redelijk goed beeld geeft van de onderlinge krachtsverhouding. Een nadeel is dat er geen beslissende finalepartij in de laatste ronde is, wat het toernooi wellicht minder interessant maakt voor het publiek.

7. Andere spelideeën

Op het dambord (vaak ook een schaakbord op de achterkant) kan je niet alleen dammen, maar ook andere leuke bordspellen op doen. We geven een paar ideeën weer:

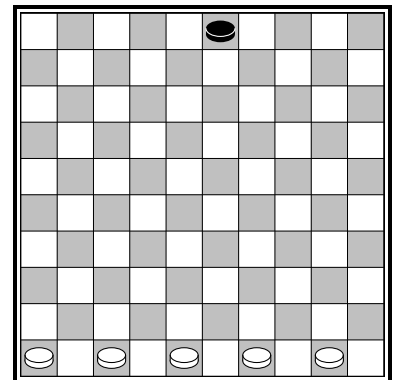
Kat en Muis-spel

Het is een eenvoudig spel voor twee spelers. Er wordt gespeeld met één zwarte schijf (de kat) en vijf witte schijven (de muizen).

Spelregels

Voor de kat

- De kat start vanaf het zwarte vlak in het midden van een rij aan de rand van het bord
- De kat mag zich diagonaal voorwaarts en diagonaal achterwaarts verplaatsen
- De kat begint het spel



Beginopstelling

Voor de muizen

- De muizen starten vanaf de zwarte vlakken aan de rand van het bord die tegenover de startpositie van de kat gelegen is
- De muizen mogen zich enkel diagonaal voorwaarts verplaatsen
- Er mag per speelbeurt slechts één muis verplaatst worden, de speler mag hiervoor naar eigen inzicht een muis kiezen

Algemeen

- Een verplaatsing is het schuiven van een spelstuk naar een diagonaal aangrenzend vlak
- Beide spelers doen om en om één verplaatsing
- Elkaar slaan is geen optie in dit spel

Doelstelling

Voor de kat

- Het doel voor de kat is om als eerste van beide spelers de overkant van het bord te halen.

Voor de muizen

- Het doel voor de muizen is om de kat in te sluiten zodat die geen zet meer kan doen. Als dat niet lukt is het zaak om zodanig te komen staan dat geen enkele muis zich nog kan verplaatsen voordat de kat de overkant heeft gehaald.

De winnaar is de speler die zijn beoogde doel als eerste heeft gehaald.

Weggevertje

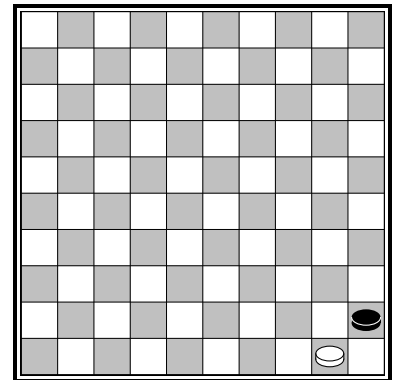
De naam zegt het al, wie als eerste als zijn schijven heeft weggeven, wint de partij. Weggevertje wordt op het 10x10 bord gespeeld. De beginopstelling is precies hetzelfde als bij het internationaal dammen, ook de spelregels zijn bijna identiek, alleen het beoogde doel is iets anders: wie als eerst al zijn schijven heeft weggegeven aan de tegenstander, heeft de partij gewonnen.

Als je vaststaat, dan win je ook.

Als beide spelers niet meer kunnen weggeven (bijvoorbeeld ieder een dam) dan wordt het remise.

Het klinkt heel simpel, maar er schuilt toch wat techniek en inzicht in het spel.

Het is een leuk en laagdrempelig spel, iedereen kan van iedereen winnen.



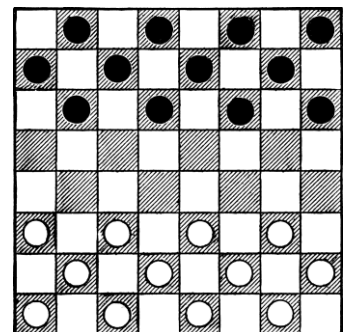
Zwart aan zet, maar hij staat vast.
Zwart heeft dus gewonnen.

Wie het eerst dam heeft

De beginstelling is hetzelfde als bij het 10x10 dammen. De spelregels zijn ook hetzelfde, alleen het beoogde doel is anders: wie als eerst op dam komt, wint de partij.

8x8 Braziliaans dammen

Ditmaal wordt er niet op het 10x10 bord gespeeld, maar op het schaakbord. De beginopstelling is anders, maar de spelregels zijn precies hetzelfde als bij het normaal dammen. Er wordt met 12 witte en 12 zwarte schijven gespeeld.



Beginopstelling Braziliaans dammen en Checkers

Checkers

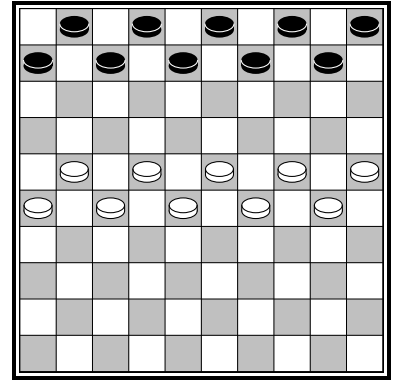
Sommige regels zijn anders dan bij het internationaal dammen.

- Er wordt gespeeld op het schaakbord: 8x8
- Zwart begint
- Meerslag gaat niet voor
- Je mag met een schijf alleen vooruit slaan (niet achteruit!)
- Als je eenmaal hebt geslagen, moet je wel verder gaan met slaan als dat mogelijk is, net zolang totdat je geen stuk meer kunt slaan
- Met de dam (als je aan de overkant komt met een schijf), mag je zowel vooruit als achteruit schuiven en slaan. Je mag met de dam maar één vak vooruit of achteruit schuiven.

Je hebt gewonnen als de tegenstander 'opgeeft', als hij vaststaat of geen schijven meer heeft om te spelen.

Aanval versus Verdediging

De regels zijn precies hetzelfde als bij het internationaal dammen. Alleen is er een andere basisopstelling en er wordt met minder schijven gespeeld (10 om 10). In de diagramstand is de beginstelling te zien. De witte schijven zijn de aanvallers, terwijl zwart zich moet gaan verdedigen. Heel leuk en leerzaam om strategische en tactische vaardigheden te versterken. Kleine verrassende trucjes komen hier heel vaak voor.

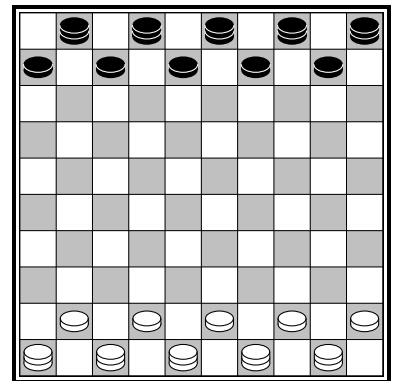


Opstelling Aanval versus Verdediging

Wie als eerste al zijn schijven heeft verloren, verliest de partij. Als je vaststaat, verlies je ook de partij. Voor de rest geldt de internationale 10x10 regels. Het hele bord is speelbaar, dus zowel wit als zwart kunnen dammen halen en daarmee spelen.

Schaakdammen

Het lijkt wel op schaken, gezien de beginopstelling. Zowel wit als zwart spelen met vijf schijven en vijf dammen. De dammen staan op de beginlijn opgesteld. Wit begint en de internationale regels zijn hier gewoon van toepassing.

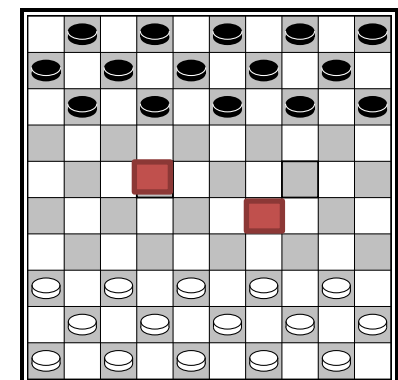


Beginopstelling schaakdammen

Stratego-dammen

Bij stratego is het vaak zo dat er op het midden van het bord twee plassen water op het bord liggen waar je niet op kan spelen. Ook met dammen kan je stratego spelen en het dat gaat als volgt:

- Er worden twee velden onspeelbaar gemaakt, zie de beginopstelling (plak dit af)
- Alleen schuin schuiven en alleen op donkere velden spelen.
- Onder 1 schijf plak je een sticker (dat is de vlag). Zorg dat de tegenstander niet ziet waar je jouw vlag hebt staan.
- Onder 3 schijven plak je (gebruik stickers) een bom (laat de tegenstander niet zien waar jij je bommen hebt)
- Er komt geen dam in het spel
- Slaan is niet verplicht

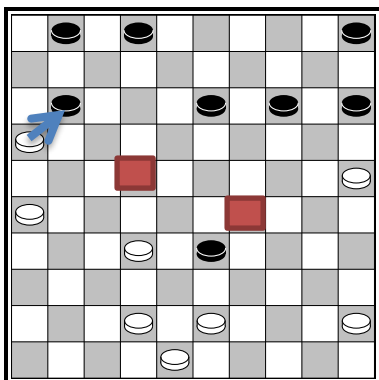


Beginopstelling stratego-dammen

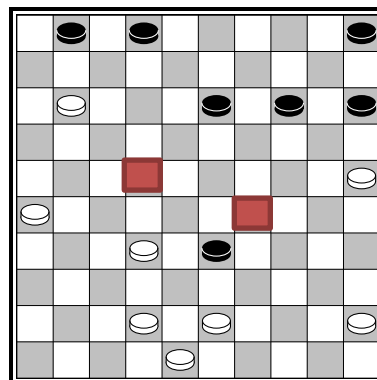
- Je mag voor en achteruit zetten.
- Je mag niet met je bommen of je vlag spelen/zetten
- Je mag niet over de twee afgedekte velden spelen.
- Als iemand een bom slaat, dan verliest hij/zij haar schijf, maar de bom gaat ook van het bord (soort van een ruil)
- 1 schijf is de maarschalk (waarde 6)
- 1 schijf is de generaal (waarde 5)
- 1 schijf is de kolonel (waarde 4)
- 1 schijf is de mineur (waarde 3)
- 1 schijf is de spion (waarde 2)
- De overige schijven (verkenners) hebben een waarde van 1. De schijf met de meeste waarde die wordt geslagen door de tegenstander, verliest zijn schijf niet.
- Spion kan de maarschalk wel verslaan (maar als de maarschalk eerst de spion slaat, dan verliest de spion)
- Mineur kan bommen onschadelijk maken
- Spelers mogen zelf bepalen waar de schijven staan: bedenk een goede strategische opstelling!

Slaan van een schijf

Het slaan gaat iets anders dan bij het internationaal dammen. Hiervoor gebruiken we het slagprincipe welke ook geldt bij stratego.



Stap 1 (linker diagram): Wit wil de zwarte schijf slaan (zie blauwe pijl)



Stap 2: De zwarte schijf is nu van het bord. Wit neemt het veld in waar de oorspronkelijk zwart schijf stond.

Doel

De speler die de als eerst de vlag van de tegenstander heeft geslagen, wint de partij.

Tweezetter

Het is verwant aan het internationale damspel, ook de regels. Alleen je mag twee keer achterelkaar een zet spelen (slaan telt voor één zet). Voor de rest geldt alle internationale spelregels.

Quatre-mains (vier handen)

Werk samen met je vriend of vriendinnetje tegen twee anderen. Er wordt op één bord gespeeld. Om de beurt wordt er een zet gedaan. Overleg is niet toegestaan. De internationale damspelregels is hierbij van toepassing. Gebruik maken van een damklok is leuk voor de spanning.

Estafette-dammen

Speel met een team van minimaal 2 spelers tegen een ander team van 2 spelers. Er zijn twee borden. De internationale damspelregels zijn hier van toepassing. Elke speler mag 1 zet per bord doen en dan mag de volgende zijn zetten spelen. Met meerdere spelers zijn er meerdere borden. Gebruik maken van een damklok is hierbij wel noodzakelijk.

Bij andere spelideeën kan er ook gebruik worden gemaakt van een damklok, maar dat hoeft niet per se. Op het internet zijn nog veel andere damspelsoorten te vinden, bijvoorbeeld het Fries of Turks dammen.



Jeugdammers spelen quatre-mains