

# **Dammen**

*Wat vind je in dit deel?*

Les 1 Dammen 1.2

Les 2 Slag en meerslag 1.7

Les 3 Dam! 1.11

Les 4 Denk en zet 1.15



## Les 1

## Dammen

Iedereen kan wel een beetje dammen. Maar bijna niemand kent precies de regels. In deze eerste les staan de belangrijkste regels bij elkaar. Als je ze nog niet kent, kun je ze leren. En als je al weet hoe het moet, kijk dan of je het spel op de goede manier speelt.

Pak het dambord en de schijven er maar bij.

We gaan dammen!

DIAGRAM 1

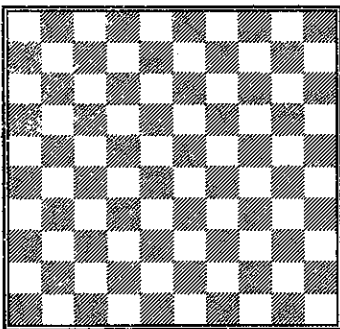


DIAGRAM 2

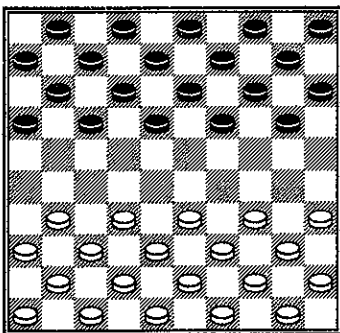
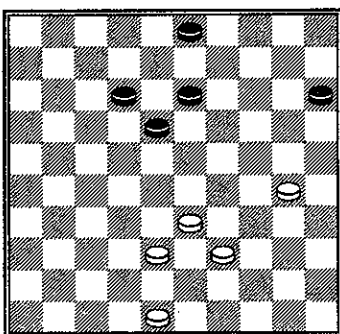


DIAGRAM 3

**Het bord en de schijven**

Het dambord heeft 50 lichte en 50 donkere vakjes. In de damtaal heten deze vakjes velden.

In DIAGRAM 1 ligt het dambord goed. Onthoud dit:

 *Linksonder hoort een donker veld.*

Je mag de schijven op het bord zetten. Twintig witte en twintig zwarte schijven. Staat het net zoals in DIAGRAM 2?

Dit is de beginstand. Het spel kan beginnen.

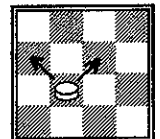
Wit en zwart spelen om de beurt. Enne...

 *Wit begint.*

**Schuiven**

Schuiven doe je zo:

- ✓ schuin vooruit
- ✓ één veld tegelijk
- ✓ achteruit schuiven mag niet!



 **Opdracht 1** Vul de goede aantallen in

In DIAGRAM 3 is wit aan de beurt. We zeggen ook wel: wit is aan zet. Hij kan kiezen uit ..... verschillende zetten. Daarna kiest zwart uit ..... zetten.

En in de beginstand van DIAGRAM 2 kan wit ..... zetten doen.  
Daarna kiest zwart uit ..... zetten.

De antwoorden van de opgaven vind je in deze map na thema  
3. Maar je probeert het antwoord natuurlijk eerst zelf te vinden!

**Jannes geeft damles**

Hoe je schuiven moet, weet iedereen.

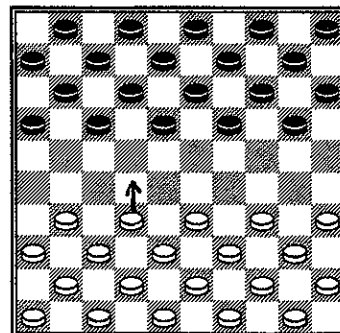
Hoewel... iedereen?

De Commissaris van de Koningin in Drenthe moest eens het  
Nederlands Kampioenschap dammen openen. Hiernaast zie je  
de zet die ze deed aan het bord van Jannes van der Wal.

Toen kreeg ze haar eerste damles van Jannes:

"Deze zet kan niet mevrouw. Bij dammen mag je alleen maar  
schuin."

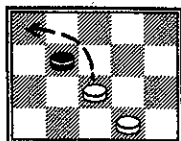
DIAGRAM 4



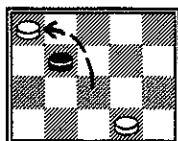
**Slaan**

Het slaan gaat zo:

Wit kan slaan...



hij slaat...



en pakt de geslagen  
schijf van het bord.

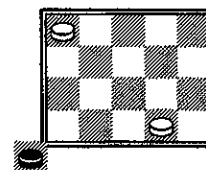
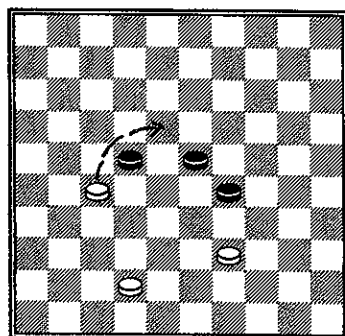


DIAGRAM 5



In DIAGRAM 5 is wit aan de beurt. Hij kan een schijf slaan.

Voer de slag maar uit op je dambord (1). Vergeet niet de  
geslagen schijf van het bord te pakken.


Nu is zwart aan de beurt. Hij kan ook slaan (2). Niet vooruit maar  
achteruit! De spelregel is:



Je mag vooruit én achteruit slaan.

Het kan gebeuren dat je de slag niet ziet. En soms heb je het wel gezien, maar doe je veel liever een andere zet.

Maar ja, regels zijn regels. En één van de allerbelangrijkste regels van het damspel is:

 *Slaan is verplicht.*

Als je kunt slaan, moet je ook slaan. Wanneer de ander vergeet te slaan, dan zeg je het maar even.

 **Opdracht 2**

Hier zijn drie standen. Wit is aan de beurt. Kijk goed of er een slag voor hem inzit. Zet een pijl bij die slag, net als het voorbeeld in diagram 5.

DIAGRAM 6

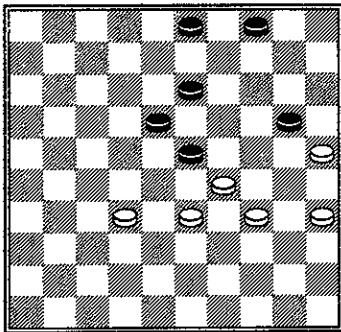


DIAGRAM 7

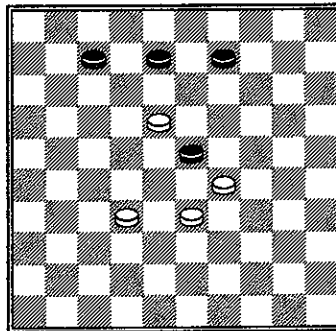


DIAGRAM 8

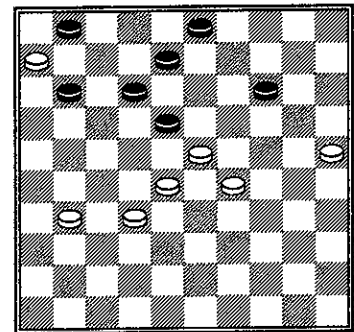
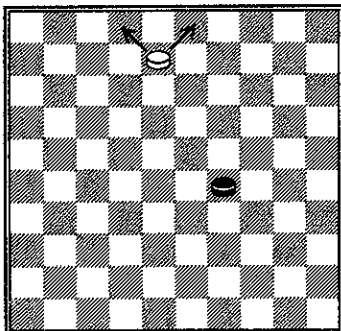



DIAGRAM 9



### De dam


In DIAGRAM 9 haalt een witte schijf de overkant. Er komt nu een schijf bovenop. Dammers zeggen: "Wit heeft een dam gehaald".

Regels voor de dam:

 *Je mag vooruit en achteruit schuiven,  
zo ver als je wilt.*

 *Je kunt slaan over het hele bord.*

Je mag gerust een aanloop nemen. En je mag de dam op elk vrij veld achter de geslagen schijf neerzetten.

 *Slaan is verplicht, net als met een schijf.*

 **Opdracht 3**

Hier zijn weer drie diagrammen. Wit is aan zet.  
 Kleur de velden waar de witte dam mag gaan staan!  
 Zet daarna een pijl bij de zet die jij kiest.

DIAGRAM 10

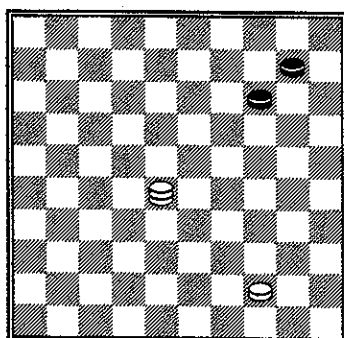


DIAGRAM 11

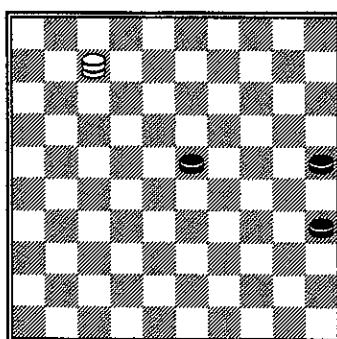
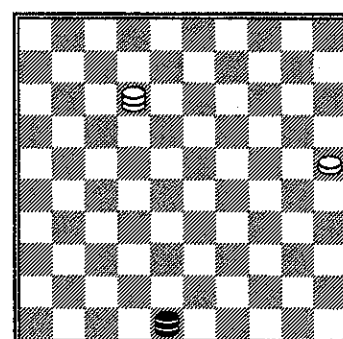


DIAGRAM 12



**De uitslag van de partij**

Je wilt natuurlijk graag winnen. Let op:


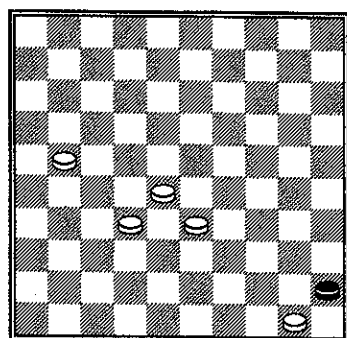

 *Je hebt gewonnen als je tegenstander niet meer kan zetten.*

DIAGRAM 13



In DIAGRAM 13 zijn de meeste zwarte schijven geslagen. En het zwarte schijfje rechts in de hoek zit helemaal vast. Zwart kan dus niet meer zetten en heeft verloren.

Behalve winnen of verliezen kun je ook nog gelijk spelen:

 *Als jij het niet meer kunt winnen en je tegenstander ook niet, is het remise (gelijkspel).*



**Opdracht 4** Voorspel de uitslag!

Hieronder zijn drie partijen aan de gang. Overal is wit aan de beurt. Voorspel bij elke partij de uitslag: wint wit, wint zwart, of wordt het remise?

Schrijf het maar onder het diagram.

DIAGRAM 14

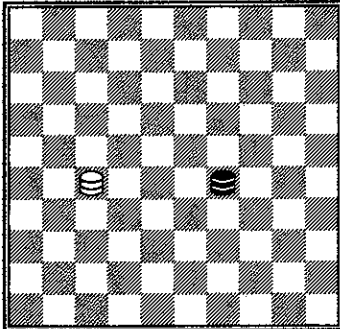


DIAGRAM 15

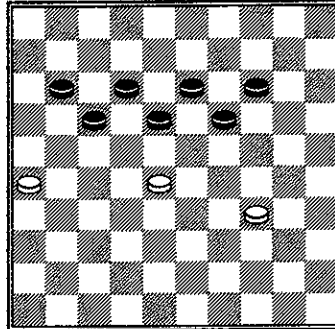
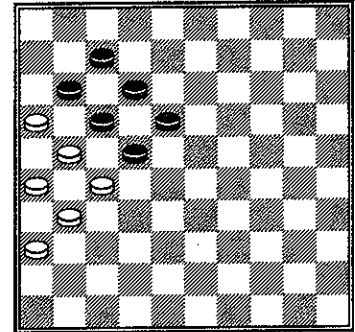


DIAGRAM 16



Tot slot is hier ons:

**Spel van de week: dammen maar!**

*Elke les hebben we een spelletje dat iets met dammen te maken heeft.*

*Het spel van deze week is gemakkelijk: speel een dampartij!*

*Maar dat was je zeker al van plan. Het leuke van dammen is dat iedereen het wel een beetje kan. Je kunt dus vast wel een tegenstander vinden. Een vriendje, broer of zus, je ouders, of misschien wil je opa of oma een partijtje spelen.*

*En denk eraan: dammen binnen de regels !*

## Les 2

## Slag en meerslag

Je kunt al dammen. Nu gaan we beter dammen.

Daarvoor moet je goed kunnen slaan.

Je maakt kennis met de meerslag en je leert op je eigen schijven passen. Tot slot zie je een partijtje waarin je tegenstander alle schijven cadeau krijgt...

## Slag

Als je wilt winnen, moet je schijven slaan. En dat is ook nog hartstikke leuk om te doen. Maar het gekke is dat het vaak vergeten wordt! Een wijze raad is daarom:



*Kijk goed of je kunt slaan.*



## Opdracht 1

Drie standen. Zoek de slag en zet er een pijl bij.

DIAGRAM 1

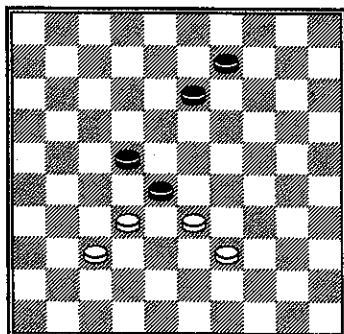


DIAGRAM 2

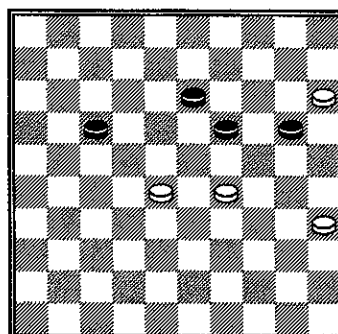


DIAGRAM 3

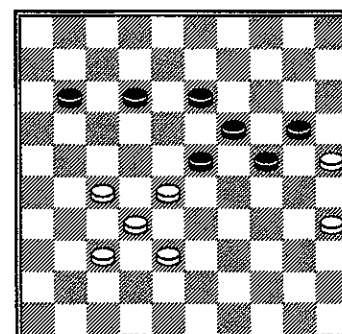
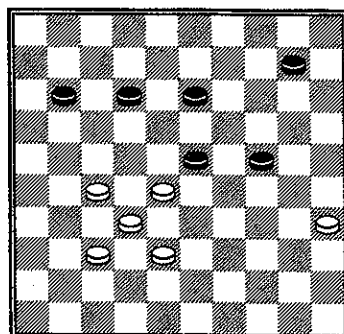


DIAGRAM 4



## Meerslag

Als in DIAGRAM 3 wit en zwart allebei een keer geslagen hebben, staat de stand van DIAGRAM 4 op het bord. Wit is aan de beurt. Hij kan er nu een heleboel slaan. En dat kán niet alleen, het móet ook. Want de spelregel is:



*Meerslag gaat voor.*

Je moet zoveel mogelijk schijven slaan. In ons voorbeeld kan wit op verschillende manieren slaan. Een, twee, drie of vier schijven. Maar wit heeft geen keuze. Hij moet er vier slaan. En dat doet de witspeler graag!

 **Opdracht 2**

Hieronder zie je zes standen.

- ✓ Zet elke stand op je dambord.
- ✓ Zoek de slag voor wit op.
- ✓ En teken hem in het diagram.
- ✓ Enne... meerslag gaat voor!

DIAGRAM 5

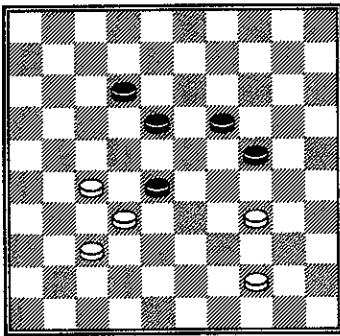


DIAGRAM 6

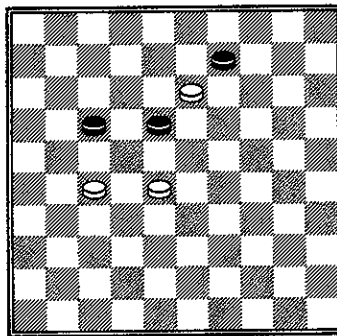


DIAGRAM 7

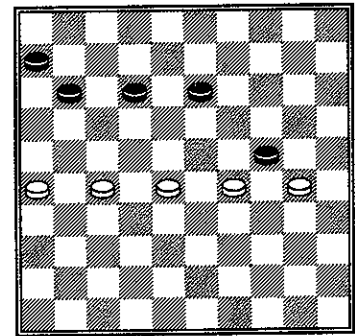


DIAGRAM 8

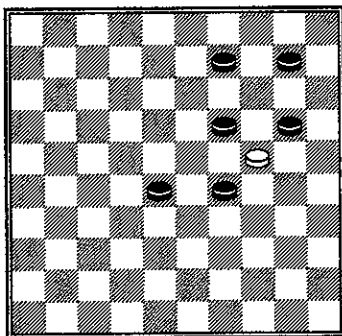


DIAGRAM 9

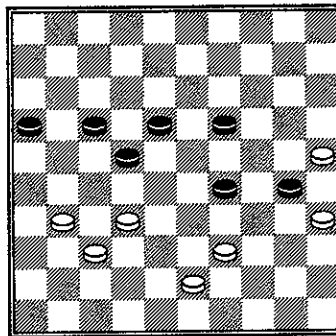
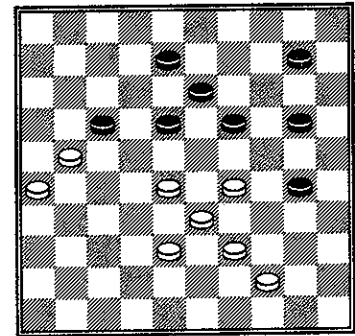


DIAGRAM 10





**Wie het beste slaat, die wint**

We nemen een kijkje bij het schooldamtoernooi.

In DIAGRAM 11 speelt Matthijs met wit tegen José met zwart. Pak gauw je dambord erbij, want er gebeuren vreemde dingen.

Matthijs is aan de beurt en doet een slimme zet (zet 1). Nu dreigt hij er twee te slaan. Maar José let goed op en schuift snel het gaatje dicht (zet 2). Daarna is Matthijs weer aan de beurt en hij doet zet 3.

Rara, wat klopt er niet aan dit verhaal...

Heb jij het al nagespeeld op je bord? Matthijs en José deden allebei geen slimme, maar een domme zet! Want na de eerste zet van wit kon zwart er twee slaan met zijn schijf rechts aan de rand! Ze zagen het geen van beiden. De juf die erbij stond, zei: "Wie het beste slaat, die wint".

DIAGRAM 11

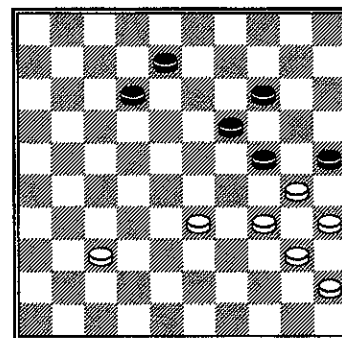
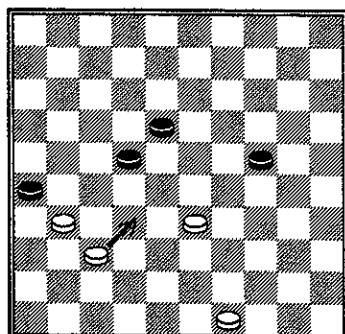


DIAGRAM 12



**Pas op je schijven**

Schijven slaan is leuk. Maar... ook voor je tegenstander!

Pas daarom goed op je eigen schijven. Het is dom om ze zomaar te laten slaan.

Kijk eens wat wit in DIAGRAM 12 speelde. "Dank je wel", zegt zwart en hij slaat er drie tegelijk!

Onthoud dit:



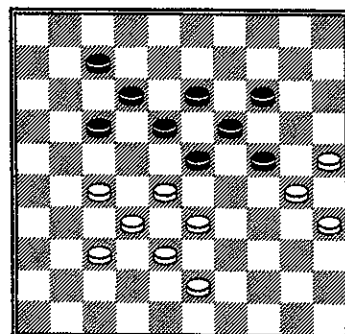
*Pas op je schijven... laat ze niet zomaar slaan.*



**Opdracht 3**

In DIAGRAM 13 is wit aan de beurt. Bedenk *drie zetten* die wit beter *niet* kan doen. Teken die zetten in het diagram.

DIAGRAM 13





**Opdracht 4** Sla je slag!

Nog drie dampuzzels op een rijtje.

Zoek uit op je bord:

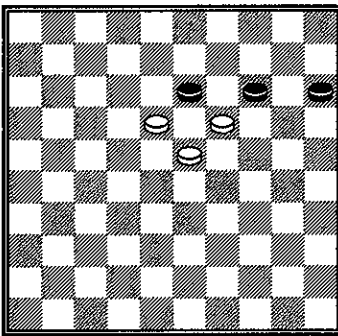
✓ Wit slaat ..... schijven.

✓ Daarna slaat zwart ..... schijven.

Schrijf het maar onder het diagram.

Denk aan de meerslagregel!

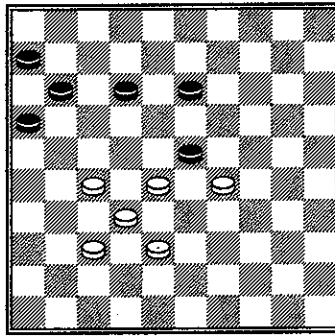
DIAGRAM 14



Wit slaat ..... schijven.

Zwart slaat ..... schijven.

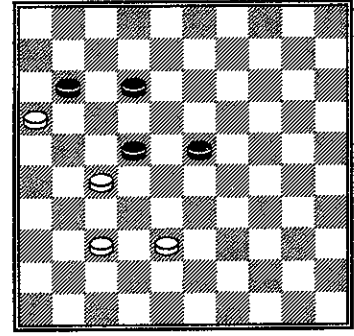
DIAGRAM 15



Wit slaat ..... schijven.

Zwart slaat ..... schijven.

DIAGRAM 16



Wit slaat ..... schijven.

Zwart slaat ..... schijven.

Klaar? Zet dan gauw de beginstand op. We gaan over naar het...

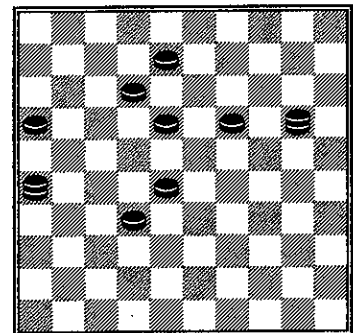
**Spel van de week: weggevertje!**

*Als je opdracht 3 en 4 goed hebt gedaan, zal het met weggevertje ook wel lukken.*

*Waarschijnlijk ken je het al. Het gaat net zoals gewoon dammen. Met dit verschil: wie het eerste zijn schijven kwijt is, heeft gewonnen!*

*Alle schijven kwijt? Dan weer snel over naar het echte damspel!*

DIAGRAM 17



*Wit heeft gewonnen...*

Les 3

Dam!

Een dam is vreselijk sterk. Je kunt er mee schuiven over het hele bord en slaan als de beste. Maar dan moet je er wel iets mee doen. Dat gaan we in deze les oefenen. Met speciaal aandacht voor de meerslag. Verder lees je hoe oud het damspel is en waar ze het spelen. En... we gaan dammen op een ander bord!

De dam doet ook mee

Weet je wat de meeste kinderen het liefst willen als ze een dam hebben gehaald... nóg een dam halen!

Ze vergeten om iets met hun dam te doen.

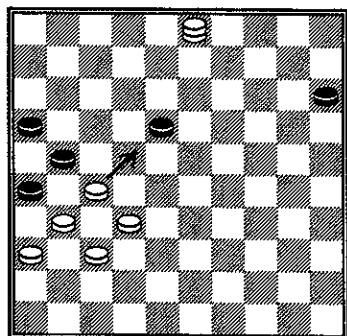
In DIAGRAM 1 speelde Henk met wit tegen Bas met zwart. Henk zei: "Ik sta vast". En hij gaf twee schijven weg.

Na de partij zei de meester tegen Henk:



*Doe wat met je dam!*

DIAGRAM 1



Opdracht 1

Drie standen waarin jij een zet voor wit mag bedenken. Kleur het veld waar je naar toe gaat.

DIAGRAM 2

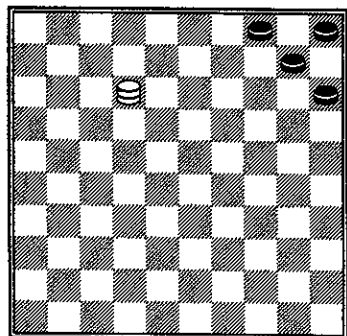


DIAGRAM 3

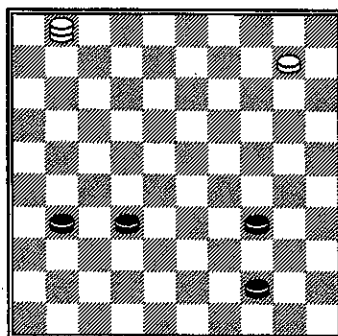
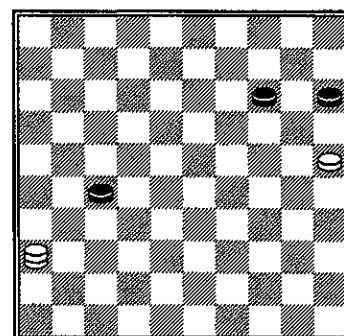


DIAGRAM 4



### Meerslag

In DIAGRAM 4 moest de witte dam twee schijven slaan.

Want net zoals bij een schijf is de regel:

 *Meerslag gaat voor.*

Het is vaak moeilijk te zien hoe je met je dam moet slaan. Dus even goed nadenken!

### Opdracht 2

Zes slagjes met de dam om op te lossen. Zet een pijl bij de slag die jij voor wit gevonden hebt!

DIAGRAM 5

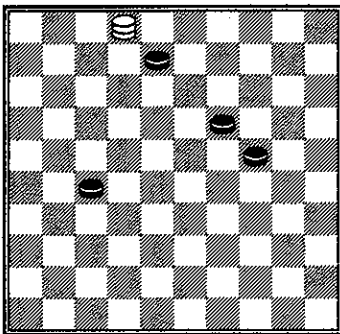


DIAGRAM 6

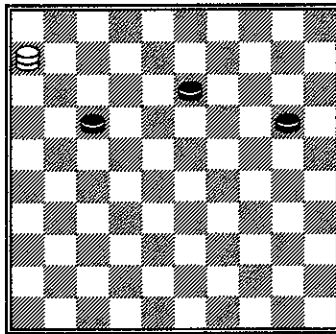


DIAGRAM 7

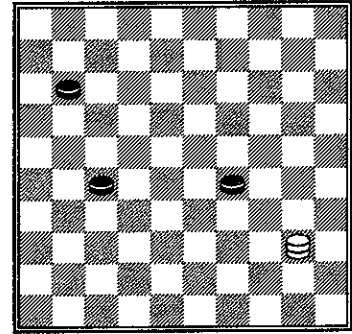


DIAGRAM 8

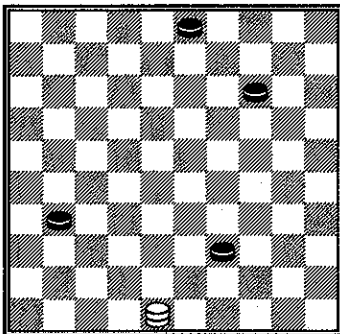


DIAGRAM 9

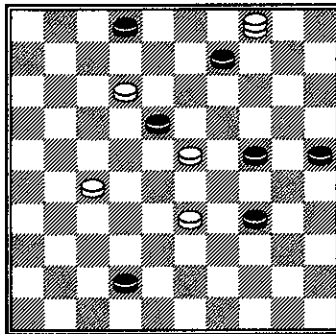
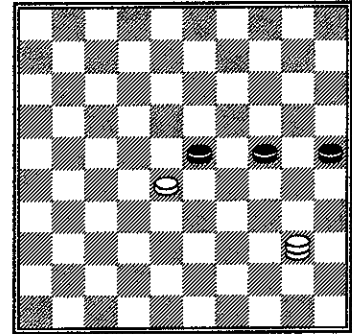


DIAGRAM 10



**Gaat damslag voor?**

*Jij kent de meeste spelregels van dammen.*

*Maar... lang niet iedereen weet hoe het hoort. Soms moet je even iets uitleggen.*

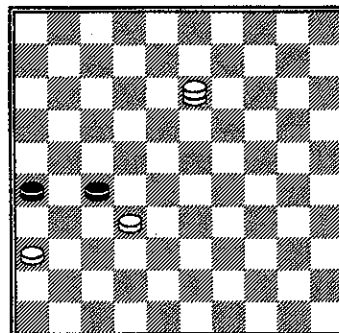
*Hier is zo'n regel die niet klopt:*

"Damslag gaat voor" ..... **NEE!!!**

*Bij het slaan is de schijf net zo belangrijk als de dam. In diagram 10 van opdracht 2 ging de meerslag met de schijf voor. En DIAGRAM 11 mag wit kiezen hoe hij slaat. Met de dam of met de schijf!*

*Welke slag kies jij...??*

DIAGRAM 11

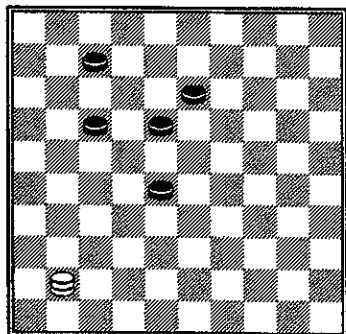


**Opdracht 3**

Bij deze standjes moet je de regels goed kennen.

De vragen staan onder het diagram.

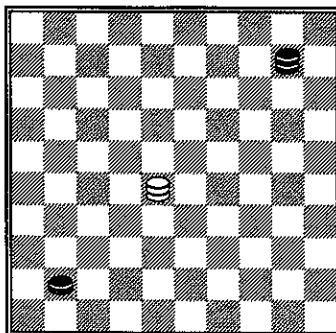
DIAGRAM 12



Wie wint deze partij?

.....  
 .....  
 .....

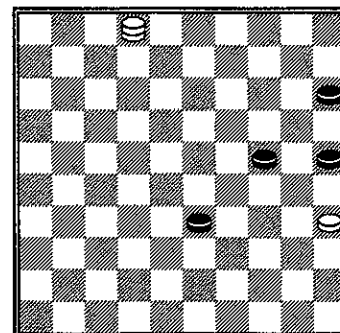
DIAGRAM 13



Kan wit er hier twee slaan?

.....  
 .....  
 .....

DIAGRAM 14



Wit vergeet te slaan! Mag zwart de witte dam nu pakken?

.....  
 .....  
 .....

 **Opdracht 4**

Nog drie puzzels om uit te zoeken op je dambord.

De witte dam slaat dit keer alles!

DIAGRAM 15

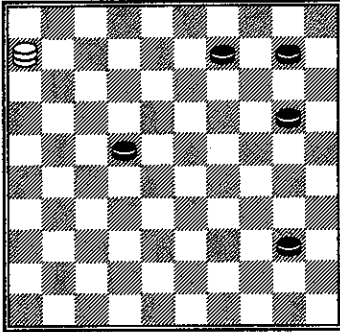


DIAGRAM 16

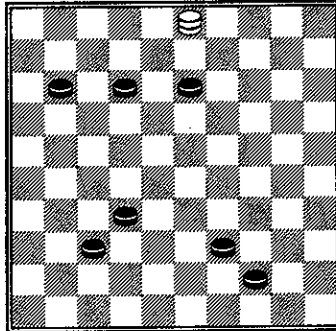
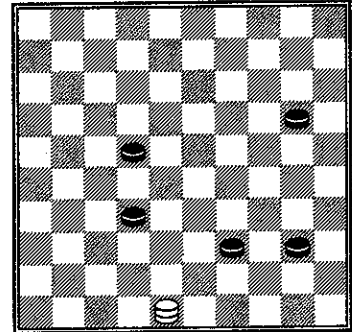


DIAGRAM 17

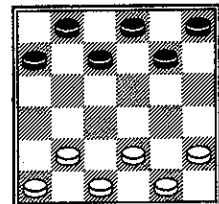


**Spel van de week: mini-damspel**

Hier is een leuk spel: een partijtje van zes tegen zes! Je speelt op een klein dambord met 36 velden. Je kunt het zelf maken door de randen van het grote bord te bedekken. Of je tekent de velden op een stuk karton.

Hier zie je de beginstand.

Alle regels en plannen van het 'grote' damspel kom je tegen. Een hele goeie oefening dus.



## Les 4

## Denk en zet

De meeste kinderen spelen heel snel. Maar... dammen is een denksport, dus wij gaan goed nadenken. Je mag kiezen uit een boel zetten en probeert natuurlijk iets slims te doen.

We kijken hoe oud het damspel is en waar het gespeeld wordt. En we spelen een partij met vertraging...

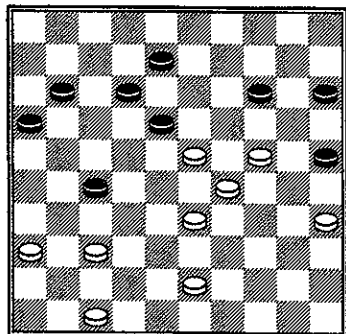
**Een zet kiezen**

Steeds als je aan de beurt bent, mag je een zet uitkiezen.

De meeste kinderen vinden dat zeker niet zo moeilijk, want ze spelen heel snel. Het lijkt soms wel of ze doen wie het eerste klaar is! Maar als je goed wilt leren dammen, kun je beter wat langer nadenken. Je snapt wel dat je op die manier minder fouten maakt.

Wist je bijvoorbeeld dat je vaak wel uit een stuk of tien zetten kunt kiezen?

DIAGRAM 1



In DIAGRAM 1 kan wit twaalf verschillende zetten doen. Zwart kan op elf manieren schuiven, als hij aan zet zou zijn. Tel het ook maar eens na in je eigen partij.

Hier is een belangrijke tip:



*Kijk steeds welke zetten je kunt doen!*

Zo ontdek je vanzelf of je misschien kunt slaan. Of dat je een sterke dam kunt halen.

**Opdracht 1**

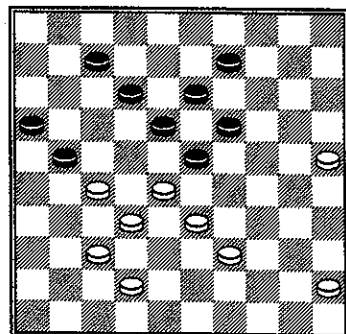
Kijk goed naar DIAGRAM 2.

Zet een pijl bij elke zet die wit kan doen. Ook bij hele domme zetten!

Daarna achterin kijken of je ze allemaal gevonden hebt.

Gelukt? Kies dan de zet die jij het liefste speelt en geef de pijl een mooi kleurtje.

DIAGRAM 2



### Een plan bedenken

Bij opdracht 1 heb je de zet gekozen die je het liefste speelde. Misschien had je met die zet een speciale bedoeling. Je wilde een dam halen, of door een gangetje lopen, of een mooie figuur maken. Of was je nog wat anders van plan?

Wie aan het dammen is, krijgt vanzelf allerlei ideeën. Zelfs als je verliest, kun je zo nog veel plezier hebben.

Maar... winnen is het leukste! En daarvoor heb je aan mooie figuurtjes niet genoeg. Dan moet je

☺ *Goed opletten... en spelen met een plan.*

### ☀ **Opdracht 2**

In les 2 en 3 staan drie handige tips en plannen voor bij het dammen. Je herkent ze aan dit teken: ☺.

Zoek die tips en schrijf ze hieronder op.

En als je zelf nog een plan weet, mag je het erbij schrijven.

.....

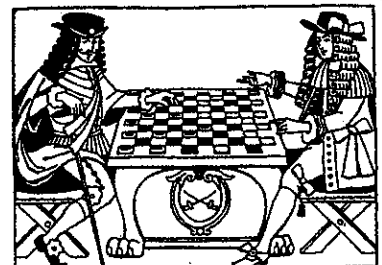
.....

.....

.....

### **Dammen op een ander bord**

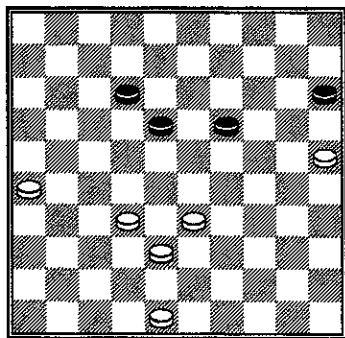
*Dammen is een eeuwenoud spel. Al zo'n 4.000 jaar geleden werd het in Egypte gespeeld. Over de hele wereld wordt gedamd. In Nederland kan bijna iedereen het. Ook in andere Europese landen, Amerika en Afrika is het damspel populair. Maar men gebruikt soms andere spelregels. Bijvoorbeeld de regel dat je niet achteruit mag slaan. Ook is het dambord niet overal even groot. In Canada dammen*



*ze op een heel groot bord van 144 velden! En in landen als Rusland, Engeland, Spanje en de Verenigde Staten spelen ze juist veel op een kleiner bord met 64 velden (het schaakbord!).*



DIAGRAM 3



Het is de kunst om meer schijven te slaan dan je tegenstander. In DIAGRAM 3 is dat de witspeler gelukt. Hij heeft twee schijven voorsprong. Hoe meer schijven je voor staat, hoe gemakkelijker het wordt om te winnen.



Opdracht 3

Zes standjes waarin wit goed kijkt wat er aan de hand is en dan iets slims bedenkt.

DIAGRAM 4

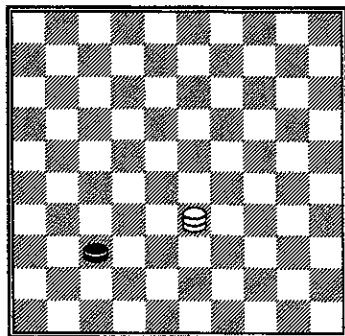


DIAGRAM 5

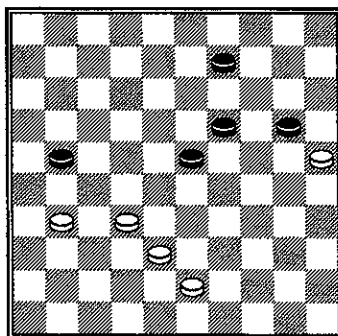


DIAGRAM 6

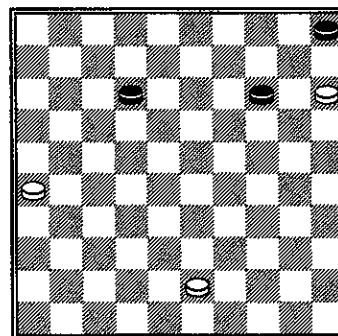


DIAGRAM 7

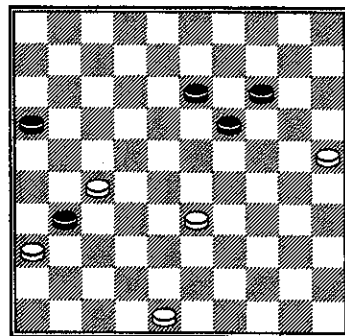


DIAGRAM 8

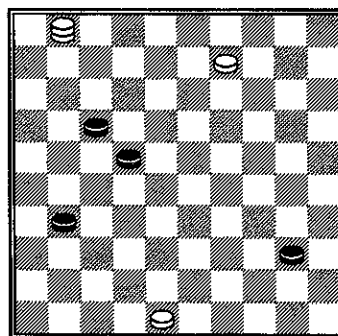


DIAGRAM 9

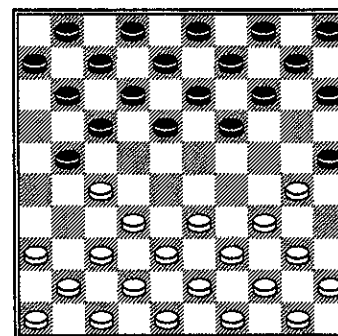
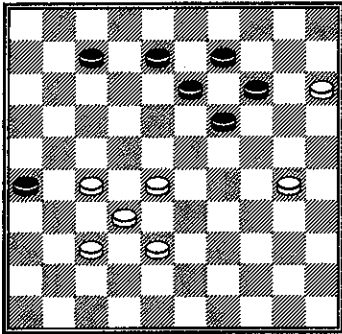


DIAGRAM 10



**Denk en zet**

Kijk eens wat er in DIAGRAM 10 gebeurt. Wit is net bezig zijn voorste schijf te verschuiven (op weg naar dam!) als hij ziet dat zwart dan kan slaan! Dus wit zet gauw terug en doet een andere zet.

Dat moet kunnen bij een gezellig potje dammen


Maarr... eigenlijk mag je niet terugzetten! Want in de officiële spelregels staat:

 **Aanraken is zetten.**

Als je een schijf hebt aangeraakt, moet je er ook mee zetten.

Trouwens je zult zien dat je veel beter gaat dammen als je niet steeds uitprobeert.

De les van deze les is dus:

 **Eerst nadenken... en dan pas een zet doen.**

**Spel van de week: een partij met vertraging...**

We gaan een partijtje dammen. Dit keer heb je er van alles bij nodig. Natuurlijk een tegenstander en een bord. Maar ook een leeg diagram en een paar kleurpotloden.

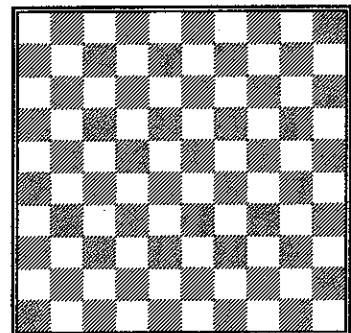
Speel net zo lang tot wit óf zwart tien schijven geslagen heeft. Daarna mag je de stand eens goed bekijken.

Hier komen de vragen. Je kunt ze samen beantwoorden:

1. Teken de stand netjes in het lege diagram.
2. Schrijf erbij wie met wit en wie met zwart speelt.
3. Vul in: ..... is aan de beurt.  
Hij/zij kan kiezen uit ..... zetten.  
Teken ze met pijltjes in het diagram.
4. Zoek twee domme zetten en kleur de pijl rood.
5. Zoek twee slimme zetten en kleur de pijl groen.

DIAGRAM 11

Zwart: .....



Wit: .....

Je kunt gerust wat zetten uitproberen, want de stand staat in het diagram!

Uitgezocht? Zet dan de schijven weer op de goeie plek en maak de partij af!