

○ Plan

Wat vind je in dit deel?

Les 5 Aanvallen 2.2

Les 6 Combineren 2.6

Les 7 Vastzetten 2.10

Les 8 Damhalen 2.14



Les 5

Aanvallen

Een dampartij win je door de schijven van je tegenstander te slaan. Om dat voor elkaar te krijgen zijn er vier uitstekende plannen. Wie ze kent zal een stuk beter gaan dammen. Het eerste plan is: aanvallen. Je leert hoe je dat zelf kunt doen en hoe je je tegen een aanval verdedigt. En we zien Jannes van der Wal aan het werk in een simultaan.

Aanvallen

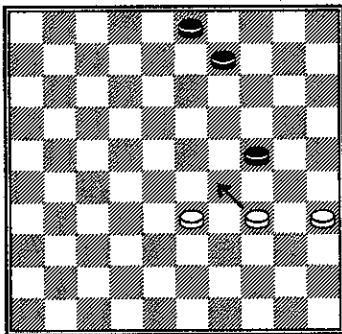
Soms kun je schijven winnen omdat de ander ze per ongeluk weggeeft. Maar meestal kun je zijn schijven niet zomaar slaan en moet je iets slims bedenken.

Een goed plan is aanvallen: dreigen met slaan.



Kijk of je ergens schijven kunt aanvallen.

DIAGRAM 1



In DIAGRAM 1 hoeft wit niet lang na te denken. Hij valt de eenzame zwarte schijf aan. Dat is sterk gespeeld. Wat zwart ook doet, bij de volgende beurt gaat die schijf in het doosje!



Opdracht 1 Een schijfje winst!

Drie situaties uit een dampartij.

- ✓ Zet elke stand op je dambord.
- ✓ Zoek naar een *goede* aanval voor wit.
- ✓ Zet een pijl bij die zet.

DIAGRAM 2

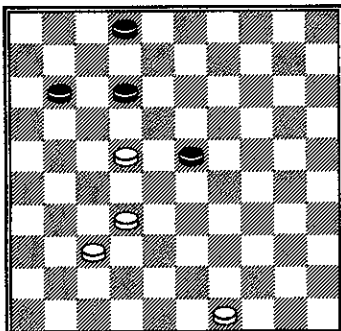


DIAGRAM 3

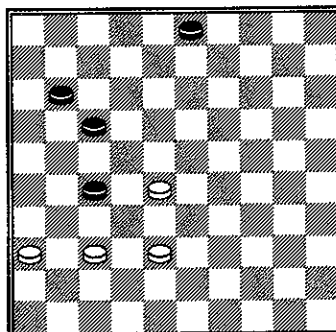
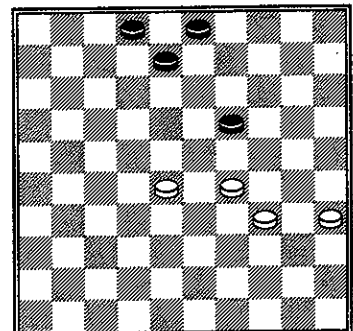


DIAGRAM 4

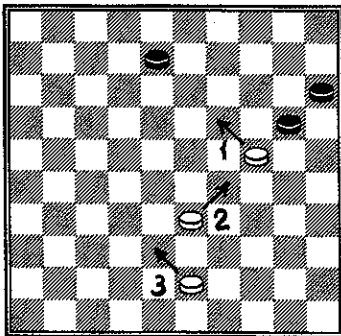


Simultaan met Jannes

Misschien heb jij wel eens meegedaan aan een damsimultaan? Bijvoorbeeld op de camping, of op het marktplein, of in je school. Bij een simultaan speelt één hele sterke dammer tegen een heleboel tegenstanders tegelijk. Die zitten in een grote kring met een dambord voor hun neus. En de simultaandammer loopt rondjes. Steeds als hij bij je bord komt mag je een zet doen. De kampioen doet ook een zet en loopt verder. En zo gaat het door tot het afgelopen is. Een bekende simultaanspeler was Jannes van der Wal, de kleine grootmeester uit Groningen waar je al eerder over gelezen hebt. In zijn simultaans heeft hij ook veel tegen kinderen gedamd en hij won altijd. Iemand vroeg hem een keer: "Waarom laat je niet een keer een jongen of meisje winnen?" Jannes zei: "Omdat dat niet eerlijk is. Kinderen weten best dat ik dan toneelspeel. En het is al knap genoeg als ze het een tijdje volhouden."

Jannes is nog steeds wereldrecordhouder simultaan dammen: 225 partijen. En hij heeft nóg een bijzonder record: 85 partijen dammen en schaken door elkaar, in juni 1996 gevestigd in Stadskanaal. Korte tijd daarna werd Jannes van der Wal erg ziek en in september 1996 overleed hij, op 39 jarige leeftijd.

DIAGRAM 5



Verdedigen

"Wat jij kan kan ik ook", denkt zwart. In DIAGRAM 5 heeft hij de drie witte schijven aangevallen en dreigt ze allemaal te slaan. Gelukkig kan wit zich goed verdedigen. Hij heeft hier zelfs drie manieren:

1. *weglopen* met de voorste schijf;
2. het gat in zijn verdediging *dichtzetten*;
3. *opvangen* en zorgen dat hij terug kan slaan.

Vaak is er dus wel een goede manier om iets tegen een aanval te doen. Maar eerst moet je het gevaar zien. Dus:



Kijk goed of je zelf wordt aangevallen... en zoek de beste verdediging.



Opdracht 2 Zoek de beste verdediging.

- ✓ Zet de stand op je bord.
- ✓ Zoek uit wat zwart van plan is.
- ✓ Bedenk welke zet wit speelt. Teken die zet in het diagram.

DIAGRAM 6

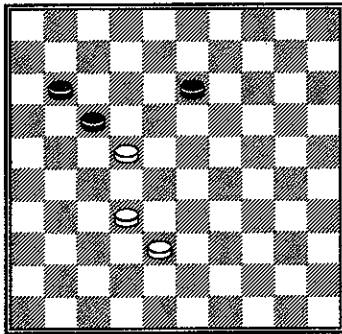


DIAGRAM 7

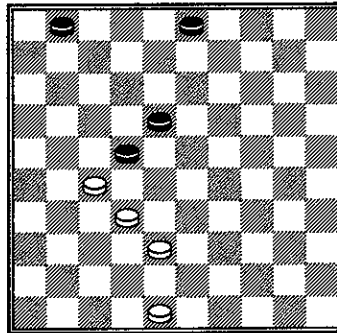
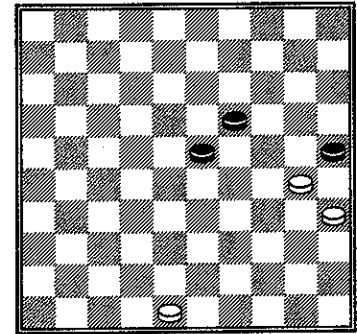


DIAGRAM 8

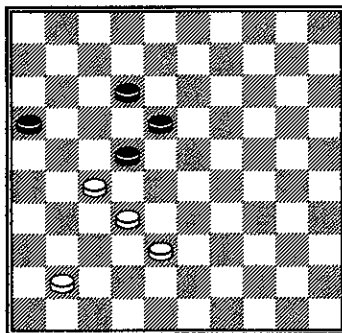


Ruilen

Soms kun je echt niet verhinderen dat er een schijf van jou geslagen wordt. Dat is helemaal niet erg... als je ook maar een schijf terugslaat! Ruilen noemen we dat. In diagram 8 van opdracht 2 zag je al een mooi voorbeeld van een ruil.

In DIAGRAM 9 nog een voorbeeld. Zet het op je bord en speel mee. Wits voorste schijf zit in de problemen. Hij wordt aangevallen. Kan wit hem nog verdedigen? Ja, dat kan met een ruil. Bij een ruil geef je iets weg en krijg je er wat voor terug. In diagram 9 zijn er twee ruiltjes voor wit:

DIAGRAM 9



- ✓ Met zijn voorste schijf: zwart moet slaan en wit slaat terug.
- ✓ Opvangen met de onderste schijf: zwart slaat en wit slaat ook.

Je ziet het: een ruil kun je goed gebruiken om je schijven te verdedigen.



Opdracht 3 Aanvallen en verdedigen.

Zes standjes waarin wit kan aanvallen... of zich moet verdedigen. Jij mag uitzoeken wat de beste zet is.

DIAGRAM 10

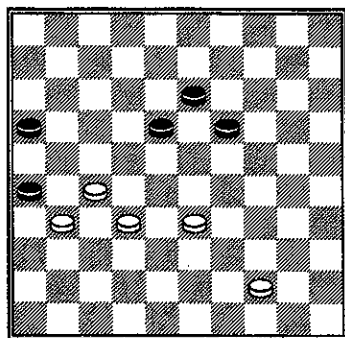


DIAGRAM 11

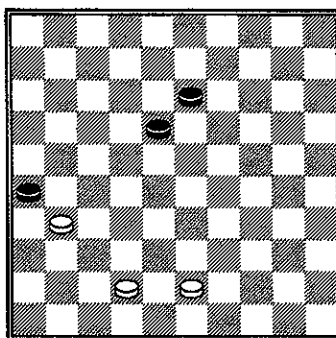


DIAGRAM 12

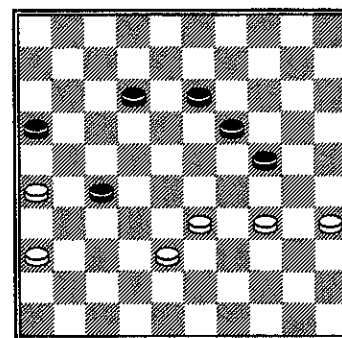


DIAGRAM 13

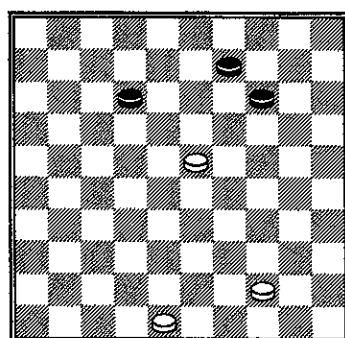


DIAGRAM 14

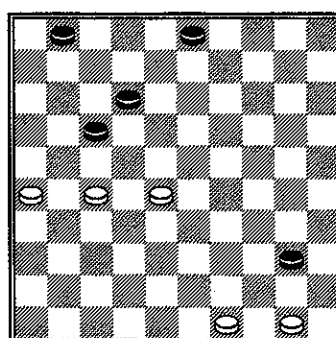
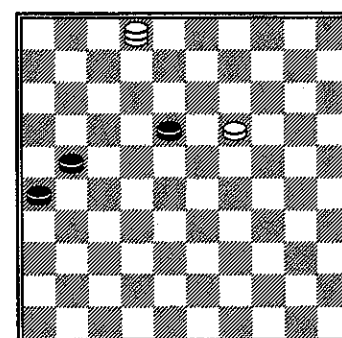


DIAGRAM 15



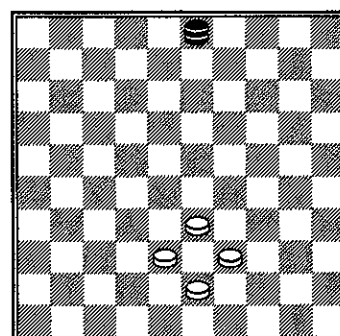
Spel van de week: met de dam op jacht

Met een dam kun je geweldig aanvallen. Dat zag je in de vorige opdracht ook al. Hier is een spel voor twee spelers waarin de dam op jacht gaat.

Zet de stand van DIAGRAM 16 op je bord. Een zwarte dam en vier witte schijven.

In dit spel kun je vier punten verdienen. Wit krijgt een punt voor elke schijf die veilig de overkant haalt. Zwart krijgt een punt voor elke schijf die hij slaat met zijn dam. Als het eerste spel afgelopen is, weer even wisselen van kleur.

DIAGRAM 16



Les 6

Combineren

Sommige dammers dromen er van om al hun schijven op één na weg te geven en dan een geweldige slag te slaan. Misschien dat jou dat ook nog eens lukt. Je moet dan goed kunnen combineren en dat leer je in deze les. Ook mag je zelf een combinatie bedenken. En we maken kennis met de zevenvoudige wereldkampioen dammen.

Combineren

DIAGRAM 1

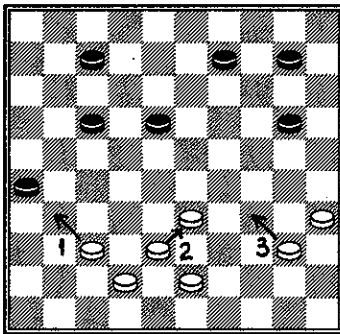
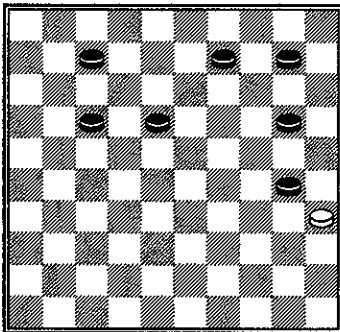


DIAGRAM 2



Zet snel de stand van DIAGRAM 1 op je bord. Wit gaat deze partij winnen... door eerst zes schijven weg te geven!

Geef maar zoveel mogelijk schijven weg:

1. Eerst vier schijven tegelijk (let op: zwart haalt geen dam!).
2. Dan nog een schijf (de goede kant op!).
3. En nog een schijf.

Gelukt? Dan komt in DIAGRAM 2 de beloning. Met een geweldige zevenklapper slaan we alle zwarte schijven van het bord. Dat was een schitterende *combinatie!*

Combineren is: schijven weggeven... en er een paar terugslaan. In elke partij zitten combinaties. Soms zijn ze moeilijk, zoals de combinatie van zonet.

Maar er zijn ook eenvoudige combinaties. Dan geef je een schijfje weg en je slaat er twee of drie terug.

Iedereen kan combinaties vinden... als je er maar naar zoekt!

Je krijgt er weer een tip bij:



Zoek steeds naar combinaties.



Opdracht 1

Zes combinaties om zelf op te lossen.

Steeds geeft wit een schijf weg en slaat er een paar terug.

Zet een pijl bij de goede zet.

DIAGRAM 3

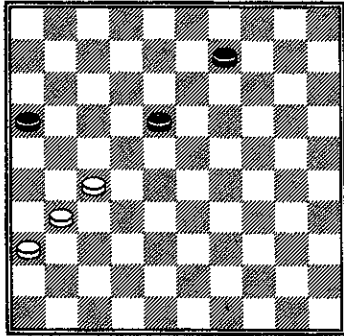


DIAGRAM 4

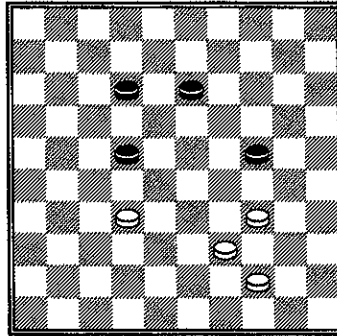


DIAGRAM 5

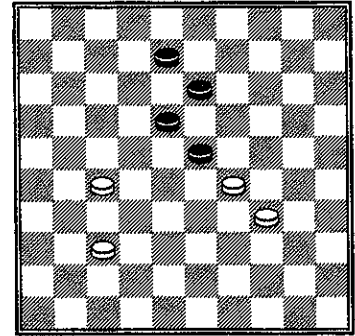


DIAGRAM 6

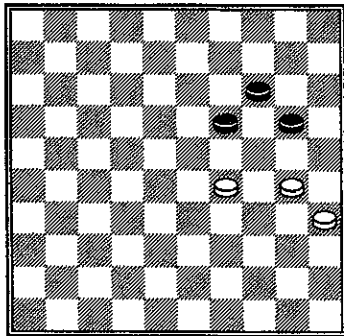


DIAGRAM 7

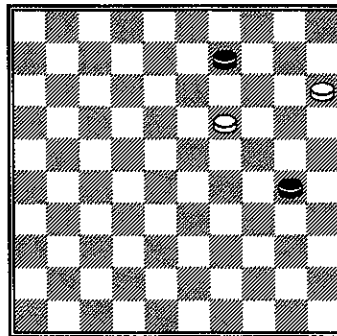
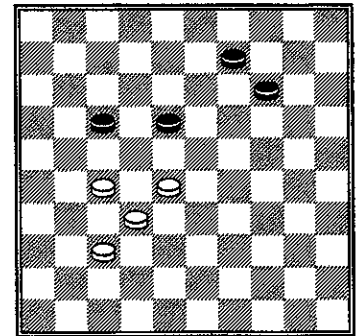


DIAGRAM 8



De Wereldkampioen

De beste dammer ter wereld heet Alexei Tsjizjov uit Rusland. Hij is al zeven keer wereldkampioen geworden. Hier zie je hem aan het werk tegen Alexander Baljakin uit Wit-Rusland, ook een hele sterke dammer, maar niet zo sterk als Tsjizjov. Hier spelen deze damcracks tegen elkaar in het wereldkampioenschap van 1996. Alexander heeft met wit net een foutje gemaakt. Alexei wint met een damcombinatie: hij geeft er drie weg en slaat er ook drie terug... met een mooie dam als beloning. Een paar maanden later was hij opnieuw wereldkampioen!

DIAGRAM 9

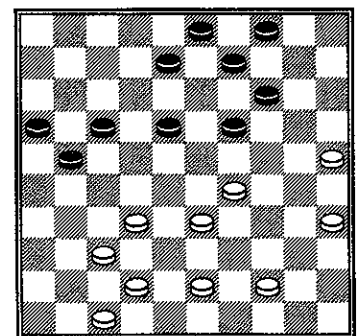
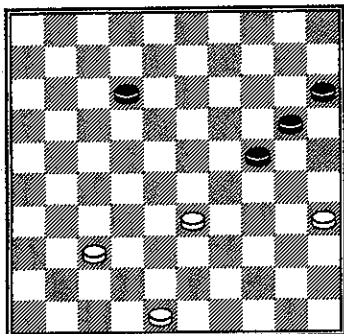


DIAGRAM 10



Er dreigt een combinatie

In DIAGRAM 10 is zwart erg handig. Hij heeft zo gespeeld dat er een combinatie dreigt. Gezien? Wit kan gelukkig zijn voorste schijf nog net wegschuiven, zodat de combinatie niet meer kan. Combineren is een van de allerleukste onderdelen van het damspel. Iedereen wil er wel eentje uitvoeren. Dus ook jouw tegenstander. Laat je niet verrassen:

☺ *Pas op voor combinaties!*

☀ Opdracht 2

Drie tegenstanders die graag willen combineren. Hoe ga jij dat verhinderen?

- ✓ Zet de stand op je bord.
- ✓ Zoek uit wat zwart van plan is.
- ✓ Bedenk welke zet wit speelt. Teken die zet in het diagram.

DIAGRAM 11

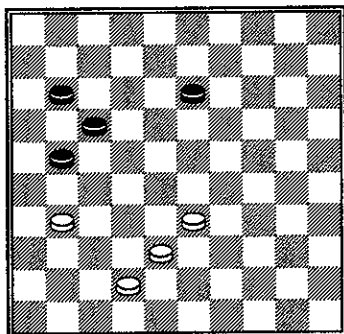


DIAGRAM 12

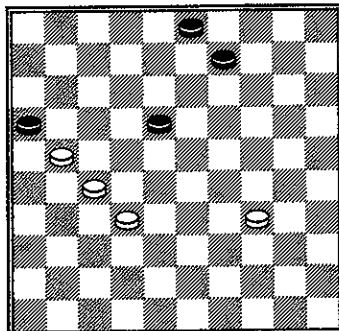


DIAGRAM 13

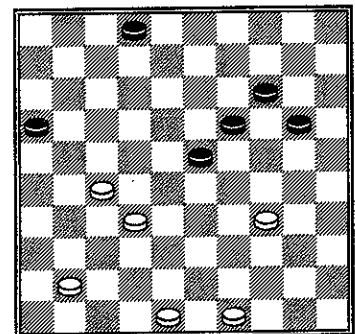
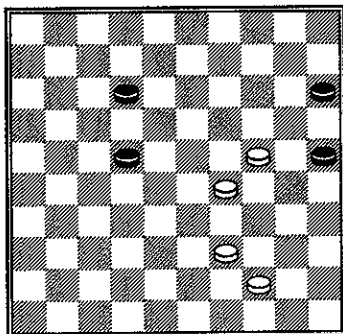


DIAGRAM 14



Meer schijven geven

In DIAGRAM 14 heeft wit een idee: hij geeft twee schijven weg. En daarna slaat hij er twee of drie terug. Goeie combinatie!

☀ Opdracht 3

Hier komen nog zes diagrammen. Er zitten een paar combinaties voor jou bij... maar soms moet je je ertegen verdedigen! Zet weer een pijl bij de beste zet.

DIAGRAM 15

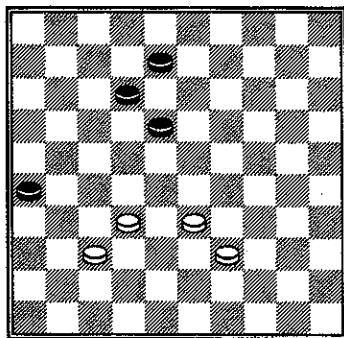


DIAGRAM 16

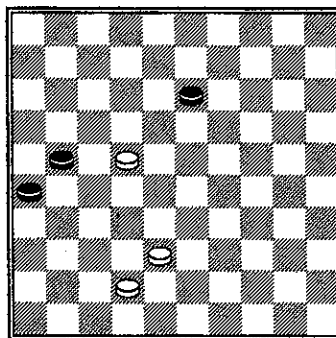


DIAGRAM 17

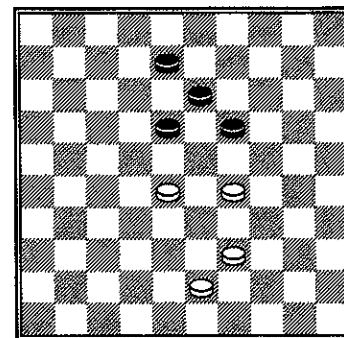


DIAGRAM 18

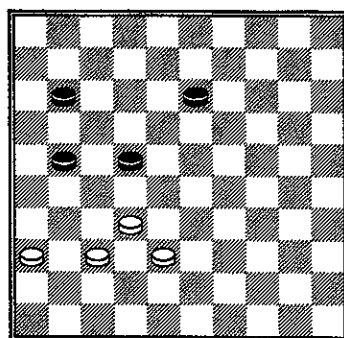


DIAGRAM 19

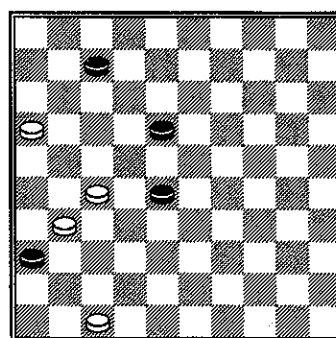
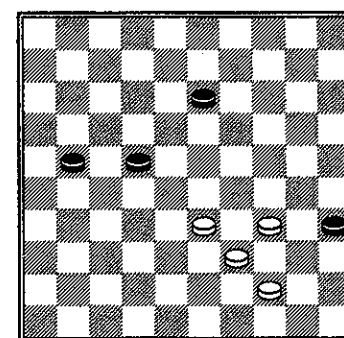


DIAGRAM 20

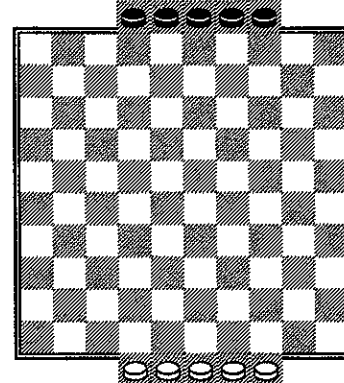


Spel van de week: zelf een combinatie maken.

Er zijn ontelbaar veel combinaties. In bijna elke partij ontdek je weer nieuwe. Je hebt ook dammers die zelf probleempjes maken, meestal met een leuke combinatie erbij. Hier is een leeg bord met vijf witte en vijf zwarte schijven. Je mag nu zelf een mooie combinatie bedenken op je dambord.

Eerst uitzoeken en uitproberen. Daarna teken je jouw stand netjes in het lege diagram 21. En natuurlijk kijk je daarna ook even wat anderen bedacht hebben.

DIAGRAM 21



Les 7

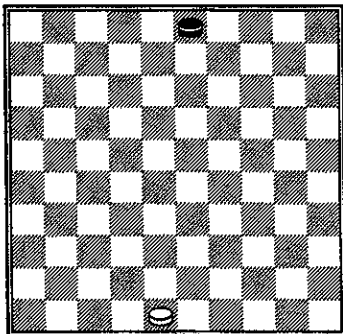
Vastzetten

Soms moet je wel een schijf weggeven, of je wilt of niet. Je schijven zijn dan vastgezet. Vastzetten is een van de belangrijkste plannen van het damspel. Ook handig als je meedoet aan het schooldamtoernooi. Een plan om te onthouden dus... en om te oefenen in ons spel van de week!



Opdracht 1

DIAGRAM 1

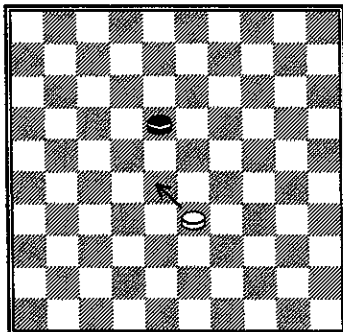


Een spelletje voor twee spelers. Zet de stand van DIAGRAM 1 op je dambord en... dammen maar! Eens kijken wie er wint. Speel het spelletje twee keer. Een keer met wit en een keer met zwart.

Vastzetten

Als je bij opdracht 1 allebei een dam hebt gehaald is het waarschijnlijk remise geworden. Maar misschien is het zo gegaan als in DIAGRAM 2. Ergens onderweg kwam je elkaar tegen. En met wits laatste zet werd de zwarte schijf vastgezet. *Vastzetten*: zo schuiven dat de ander wel schijven móet weggeven.

DIAGRAM 2



Je hebt er dus weer een plan bijgeleerd voor als je een partijtje damt:



Probeer de ander vast te zetten!



Opdracht 2 Zet de zwarte schijven vast

Het is een hele kunst om de ander vast te zetten. Zet de volgende drie standen op je bord en zoek naar de beste zet. Natuurlijk wel even uitproberen of het daarna echt gewonnen is voor wit. Want zwart heeft pas verloren als zijn laatste schijf geslagen is!

DIAGRAM 3

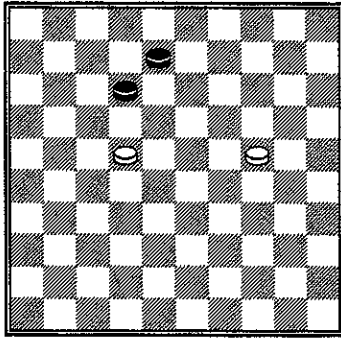


DIAGRAM 4

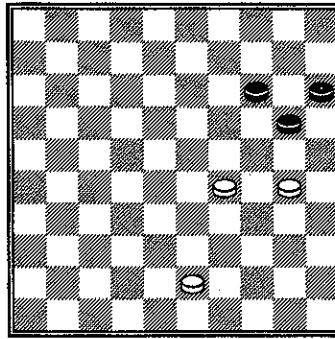
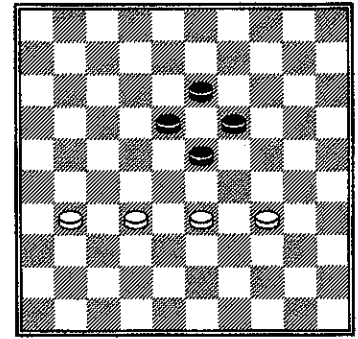


DIAGRAM 5



Schooldamtoernooi

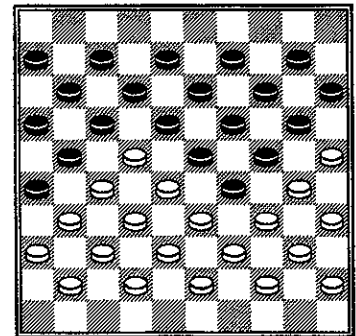
Heb jij wel eens meegedaan aan een schooldamtoernooi? Dan ben je aardig goed. In zo'n toernooi spelen schoolteams van vier of vijf kinderen met elkaar om het kampioenschap van hun dorp of stad. Jaarlijks doen in Nederland duizenden kinderen aan zulke wedstrijden mee. Het zijn meestal spannende en leuke wedstrijden met veel supporters.

In DIAGRAM 6 zien we twee spelers aan het werk.

Je kunt aan de stand wel zien dat ze nog niet zo vaak gedamd hebben, want er is nog geen schijf geslagen! Ze vergeten gewoon te slaan of durven misschien geen schijf weg te geven.

Er is nog iets aan de hand. Wit is aan de beurt... maar hij staat helemaal vast! Hij dacht dat het nu remise was... Jammer voor wit maar de regel is: als je niet meer kunt zetten, heb je verloren.

DIAGRAM 6



Ontsnappen

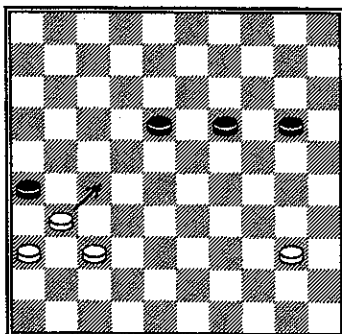
Een slimme tegenstander zal proberen jou vast te zetten.

Maar wie goed oplet kan dat voorkomen:



Laat jouw schijven niet vastzetten!

DIAGRAM 7



In DIAGRAM 7 moet wit erg oppassen. Zwart dreigt met een sterke zet het groepje aan de linker kant vast te zetten.

Zie je de dreiging? Dan kun je proberen die te voorkomen.

Wit doet dat door met de voorste schijf te spelen. En er is nog niets verloren.

Pas op je tellen!

☀ **Opdracht 3**

In de volgende standen moet wit erg goed uitkijken, anders heeft ie zo verloren.

- ✓ Zet de stand op je bord.
- ✓ Zoek uit wat wits beste zet is. Probeer maar even.
- ✓ Teken die zet met een pijl in het diagram.

DIAGRAM 8

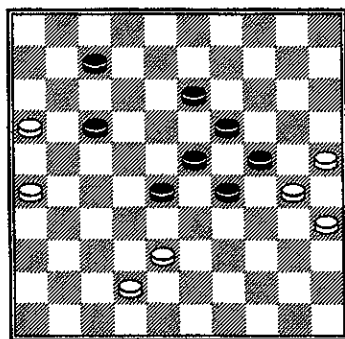


DIAGRAM 9

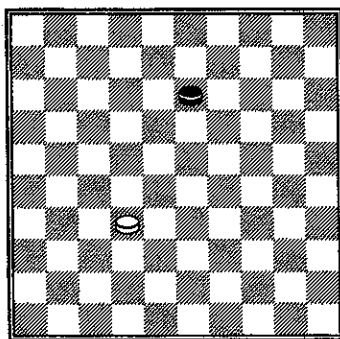
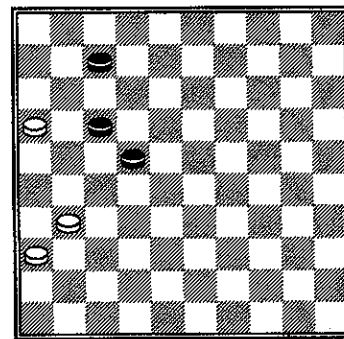


DIAGRAM 10



☀ **Opdracht 4**

Zes standen waarin wit misschien kan vastzetten... maar ook goed op zijn eigen schijven moet letten.

Zoek de beste zet op je dambord en teken hem in het lege diagram.

DIAGRAM 11

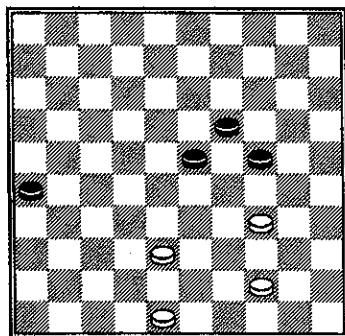


DIAGRAM 12

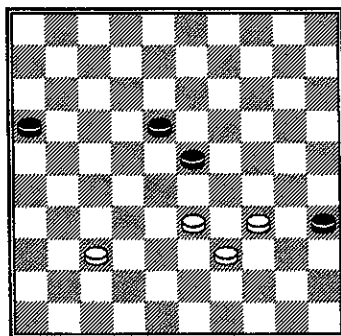


DIAGRAM 13

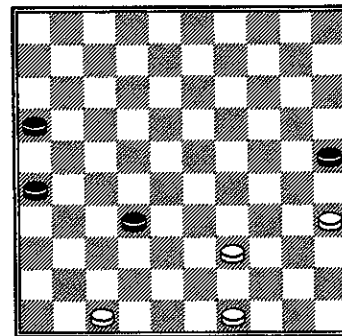


DIAGRAM 14

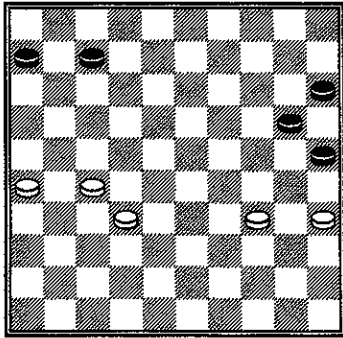


DIAGRAM 15

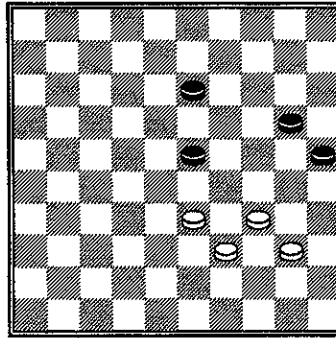
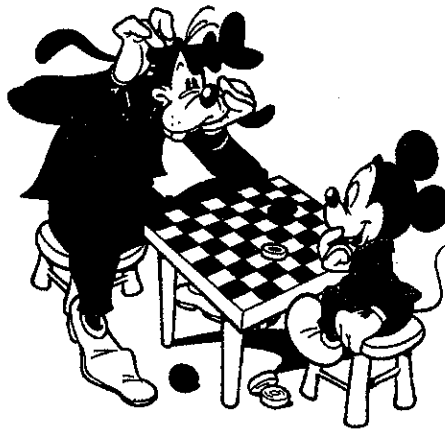
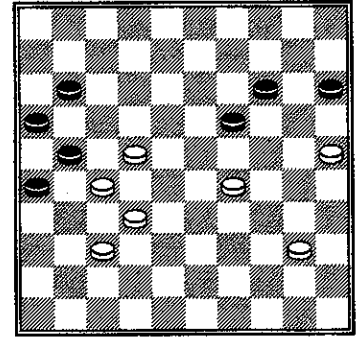


DIAGRAM 16



Spel van de week: win de gewonnen stand

Ook als je een voorsprong hebt, moet je goed blijven opletten.

Voor je het weet is je tegenstander ontsnapt!

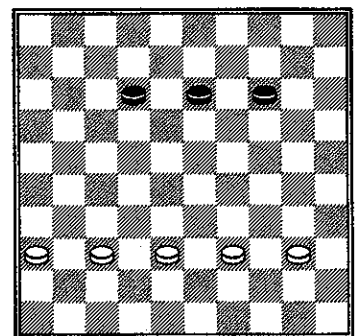
In DIAGRAM 17 staat wit er al twee voor. Je mag het met zijn tweeën verder spelen.

Wit wint als hij alle zwarte schijven geslagen heeft.

Zwart wint als hij toch nog ontsnapt en een dam haalt.

Wissel je weer een keer van kleur?

DIAGRAM 17



Les 8

Damhalen

Ons spel heet niet voor niets 'dammen'. Een dam is sterk en elke dammer wil er graag een halen. Ook Harm Wiersma, een van de beroemste dammers ter wereld. We gaan zelf een dam halen... en natuurlijk zorgen we voor een ijzersterke verdediging!

Damhalen

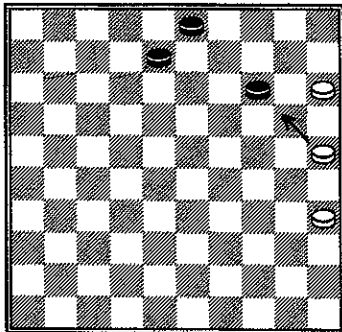
Je hebt al heel wat tips gekregen. Over slaan, aanvallen, combineren en vastzetten.

Het volgende plan kent iedereen. Van beginner tot wereldkampioen. Het is een uitstekend plan. Hoor maar eens wat Harm Wiersma erover zegt:



Kijk goed of je een dam kunt halen!

DIAGRAM 1



Want met een dam kun je veel doen. Aanvallen, combineren, vastzetten... noem maar op. Een dam is zelfs zo sterk dat het halen ervan gerust een schijf mag kosten.

In DIAGRAM 1 zie je een voorbeeld. Wit besluit een schijf te geven. Dammers noemen dat een offer.

En daarna is de weg naar dam vrij!



Opdracht 1 Op weg naar dam

Hier zijn weer drie diagrammen. Welke zet zou jij spelen om snel een dam te halen? Teken een pijl bij de zet die je gekozen hebt.

DIAGRAM 2

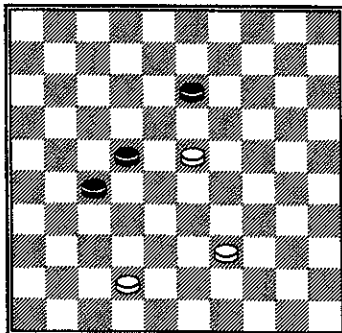


DIAGRAM 3

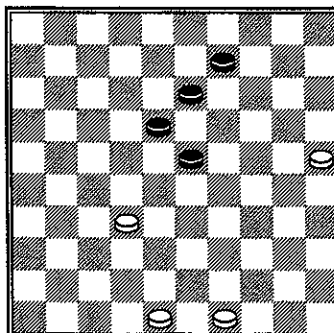
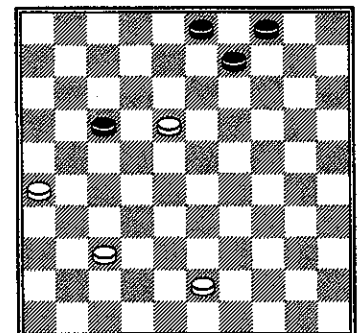


DIAGRAM 4



Harm Wiersma

Je kreeg net een tip van Harm Wiersma. En hij kan het weten. Want Harm Wiersma is zes keer wereldkampioen geweest. Een vreselijk goeie dammer dus. Harm Wiersma leerde dammen op negenjarige leeftijd. Toen hij dertien was, deed Harm al mee aan het Nederlands Kampioenschap! Hij vertelt er dit over:

"Ik had een kussen op mijn stoel om op het bord te kunnen kijken. De meeste spelers waren drie tot vier keer ouder dan ik. De partijen ben ik vergeten, maar ik weet nog goed dat ik op een zaterdag na het dammen gauw naar huis ging: Swiebertje begon zo!"

In DIAGRAM 5 haalt Harm Wiersma met een mooie combinatie een dam. Speel hem na op je bord!

DIAGRAM 5

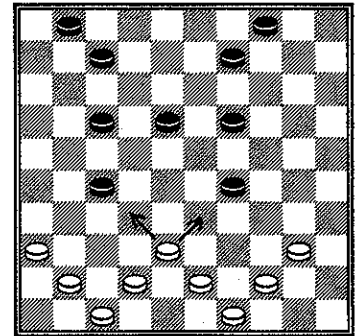
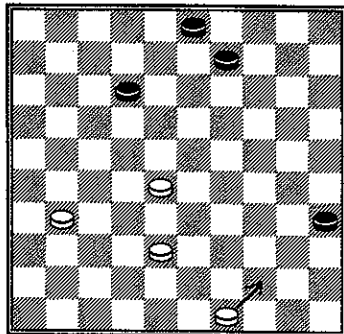


DIAGRAM 6

**Tegenhouden**

Iedereen wil maar wat graag een dam halen. Maar net zo belangrijk is te zorgen dat je tegenstander er bij jou niet zomaar doorheen komt:



Laat de ander geen dam halen!

In DIAGRAM 6 heeft wit dat goed begrepen. Hij houdt de voorste zwarte schijf tegen. Pas daarna probeert hij zelf een dammetje te halen.



**DE TEGENSTANDER
VASTZETTEN!**



Opdracht 2

In deze standen wil zwart een dam halen.

- ✓ Zet de stand op je bord.
- ✓ Zoek uit wat zwart van plan is. Teken een rode pijl.
- ✓ Zoek uit wat je met wit speelt. Teken een groene pijl.

DIAGRAM 7

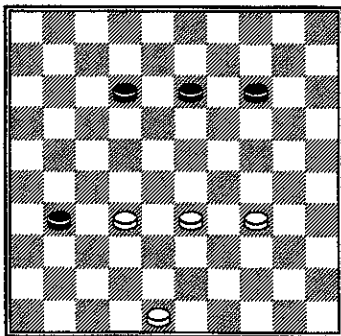


DIAGRAM 8

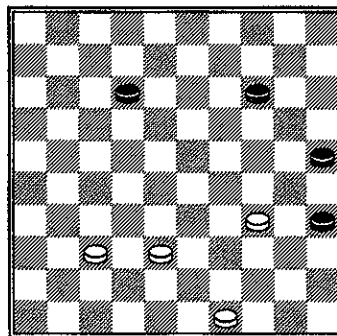
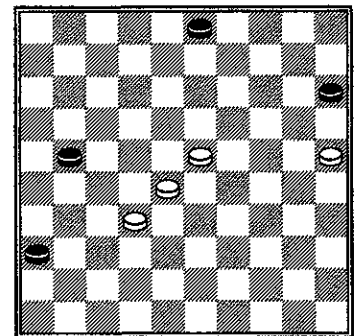


DIAGRAM 9



Alle plannen bij elkaar

We zijn bijna aan het eind van het tweede deel. Je hebt vier nieuwe plannen geleerd: vastzetten, aanvallen, combineren en damhalen. In elke dampartij kun je ze gebruiken... en je tegenstander ook!



Opdracht 3

Negen standjes waarin 'iets' aan de hand is. Wit moet een sterke zet bedenken om te winnen... of om niet te verliezen. Zoek uit welke zet dat is en teken hem in het diagram.

DIAGRAM 10

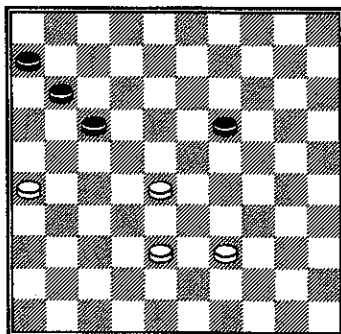


DIAGRAM 11

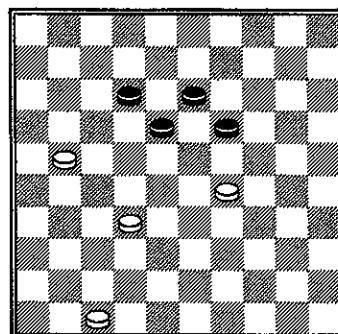


DIAGRAM 12

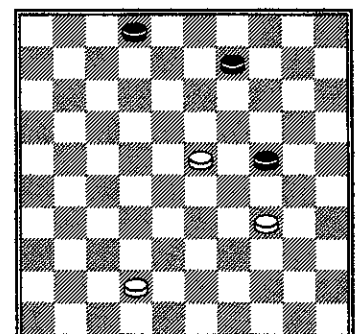


DIAGRAM 13

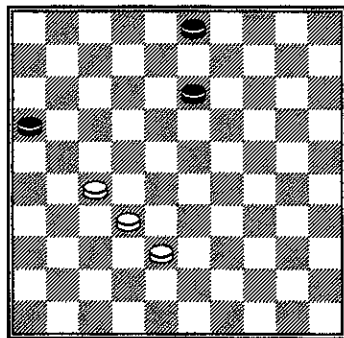


DIAGRAM 14

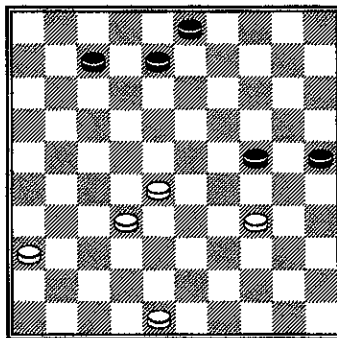


DIAGRAM 15

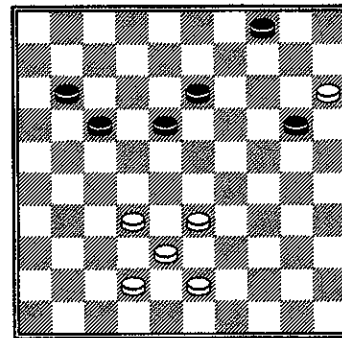


DIAGRAM 16

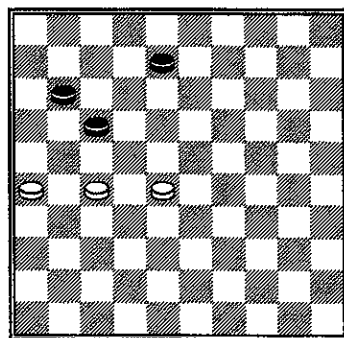


DIAGRAM 17

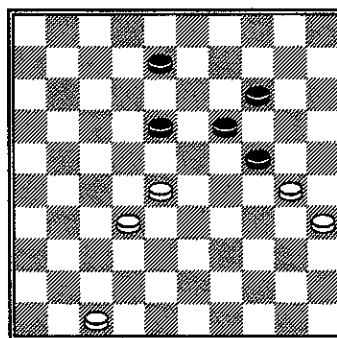
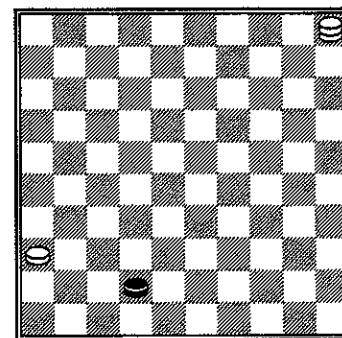


DIAGRAM 18



Spel van de week: wie het eerst een dam heeft wint!

Natuurlijk heb je dan bij een echte partij nog niet gewonnen.

Dat spelen we hier alleen maar.

Beide spelers beginnen met vijf schijven op de onderste rij.

Speel twee spelletjes, een keer met wit en een keer met zwart.

DIAGRAM 19

