

ZELFSTANDIG WERKEN IN WERKBOEK STAP 1 (18^e druk)

Om het werkboek van Stap 1 zelfstandig goed te gebruiken moet je iets meer weten dan alleen schaakkennis uit de lessen, want *bij een aantal opgaven is de bedoeling niet duidelijk zonder speciale uitleg van de leraar*. Om je te helpen zal ik hier kort de bedoeling van alle opgaven (bladzijden) weergeven, zodat je er hopelijk alleen uitkomt!

Bij elk onderwerp hoort een bladzijde met uitleg: dat is de bladzijde met een vette GS erboven. Dat is de geheugensteun van de les die de schaakleraar over dit onderwerp geeft. Neem die geheugensteun eerst goed door, pas als alles duidelijk is kan je de oefeningen goed maken.

Ook op mijn website (www.chessed.nl) heb ik van al deze onderwerpen uitleg en opgaven staan. Ook het bestand 'Instructiestellingen Stap 1' kan handig om door te nemen! Dan weet je nog beter hoe je moet zoeken en oplossen.

Voor alle opgaven (vooraan het paginanummer uit het werkboek) zal ik hier kort de bedoeling aangeven:

- 3 Schrijf de velden op waar de schaakstukken op staan.
- 4 Teken de figuurtjes op de aangegeven velden in.
- 6 Hoe mogen de stukken spelen? *Geef alle zetten* met het stuk aan in het 'diagram' (met pijltjes of kruisjes).
- 8 Welke zetten kan het stuk met het lijntje eromheen allemaal doen: slaan (o) of gaan (x), zoals in het 1^e diagram.
- 9 Val 'veilig' (zodat je niet zelf geslagen kan worden!) aan.
- 11 Geef alle zetten van de pion aan: rondje om het stuk dat je kan slaan, pijltje(s) voor de zet(ten) van de pion.
- 12 Zet het stuk naast het diagram op een leeg veld op het bord zodat het een goede, veilige aanval is.
- 14 Kijk welk stuk er aangevallen staat en dek het. De laatste drie opgaven moet je een stuk wegspelen om te dekken.
- 15 Kijk welk stuk aangevallen staat en ga daarmee (veilig!) weg. Je mag ook weggaan en iets slaan. Bij de laatste drie opgaven moet het aangevallen stuk weggaan naar een plek waar het 'gedekt' staat. Altijd lastig!
- 16+18 Kijk welk stuk ongedekt staat en sla die dan. ('Gratis slaan')
- 17 Zoek de aanvaller van de andere partij en sla die aanvaller.
- 19 Herhalen van opdrachten uit de voorgaande lessen: lees de opdracht onder het diagram eerst goed!
- 20 Mix van stellingen over de onderwerpen die je hiervoor hebt gehad: loop der stukken, aanvallen en verdedigen.
- 22 Val de koning - veilig! – aan. Dat noemen we 'schaak'.
- 23 Verdedigen tegen schaak. Dat kan door: Slaan (van de schaakgever), Tussenplaatsen of Weggaan (STW)
- 24 Zelfde als 23, maar nu moet je de slimste verdediging van de drie (STW) kiezen!
- 26-37 Overall is het mat in één zet! Controleer je antwoord goed!! Dus: geef schaak en als hij niet meer STW kan, is het mat. Bij 'Mat bedenken A-B-C' moet je het stuk naast het diagram ergens neerzetten zodat het mat is. Bij 'Mat bedenken: D' staat de koning al schaak. Je moet het stuk naast het diagram op het bord plaatsen zodat de koning niet meer kan vluchten en het dus mat is.
- 39 Mag je rokeren? Waarom wel of niet? Zet een streepje of een rondje (om een stuk) als je niet mag rokeren, dan is het duidelijk waarom het niet mag!
- 41+42 Bij ruilen slaan beide partijen iets. Hoe kan je voordelig ruilen? Noteer de gewonnen punten onder het diagram.
- 43 Herhaling van de lessen hiervoor: schaak geven, schaak opheffen, mat, rokade en voordelige ruil.
- 44 Mix van de voorgaande lessen: schaak geven, schaak opheffen, mat, rokade en voordelige ruil.
- 46+47 Naar welk stuk of pion kijken twee stukken? Je kan slim slaan en punten winnen. Soms moet je beginnen met het slaan van een 'goedkoper' stuk, maar na tweed keer slaan win je toch punten. Wel goed tellen!
- 49 Wat is de stelling in het diagram: mat, pat of kan je nog spelen? Trek een streepje als je nog een zet kan doen.
- 50 Geef aan op welk veld de dame mat kan geven. Soms moet je meerdere velden aankruisen!
- 51 Herhaling van de laatste lessen: mat, rokade, mat/pat/speel en tweevoudige aanval.
- 52 Mix van de laatste lessen: mat, rokade, mat/pat/speel en tweevoudige aanval.
- 55 Onder het diagram staat de opdracht. Noteer de bedoelde zet.
- 56 Hoe kan je punten winnen? Dat kan door: sla een ongedekt stuk, voordelige ruil of tweevoudige aanval.

Op www.stappenmethode.nl staan de antwoorden. Succes!