

ZELFSTANDIG WERKEN IN WERKBOEK STAP 2 (13^e druk)

Om het werkboek van Stap 2 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 de meeste onderwerpen uit Stap 2 uitleg en opgaven staan. Dan weet je nog beter hoe je moet zoeken en oplossen.

- 3 Herhaling van onderwerpen uit Stap 1. Stelling 1-3: mat in één zet, 4-6: verdedigen, 7-9: slim schaak opheffen (kijk een zet verder!), 10-12: tweevoudige aanval
- 5 Noteer onder het diagram (of zet een kruisje) waar de dame een winnende dubbele aanval geeft.
- 6+7 Geef een goede dubbele aanval met de dame (zet een pijltje met de dame)
- 9 Geef een goede dubbele aanval met de dame. Hier moet je een veld (om mat te zetten) zoeken!
- 10 Noteer onder het diagram (of zet een kruisje) waar de dame een winnende dubbele aanval geeft.
- 11+12 Geef een goede dubbele aanval met de dame. Denk aan een veld waar je mat kan geven!
- 14 Doe een zet waarna er een penning ontstaat. De penning hoeft niet - altijd - te winnen! (pijltje trekken)
- 15 Noteer onder het diagram (of zet een kruisje) waar het stuk een winnende penning oplevert.
- 16+17 Met welke zet krijg je winnende penning? (pijltje trekken)
- 19+21 Sla de verdediger, zodat je op de volgende zet punten wint. (trek pijltje)
- 20 Jaag de verdediger weg, zodat je op de volgende zet punten wint. (trek pijltje)
- 22 Lok de verdediger weg, zodat je op de volgende zet punten wint. (trek pijltje)
- 24 Kies de beste zet volgens de 'Gouden regels'. (Dat is hetzelfde als 'MORA' – zie mijn website!)
- 25 Herhaling van onderwerpen uit Stap 2 die je tot nu toe gehad hebt. (trek pijltjes of zet een kruisje)
- 26+27 Mix van onderwerpen uit Stap 2 die je tot nu toe gehad hebt. (trek pijltjes)
- 28 Noteer waar de stukken onder het diagram moeten staan zodat het mat is.
- 29-32 Overal - gedwongen - mat in twee zetten: [1] geef schaak [2] een (gedwongen) zet van de ander [3] zet mat. Je kan naast pijltjes cijfers [1, 2, 3] noteren om de zetvolgorde aan te geven.
- 34+35 Hier kan je een winnende dubbele aanval uitvoeren met toren, loper, paard, pion of koning. (pijltje trekken)
- 36+37 Hier kan je een winnende dubbele aanval uitvoeren met alle stukken, ook soms de dame. (pijltje trekken)
- 38 Je kan in twee zetten mat geven met de toren. Soms begin je met de toren, soms met de koning. Zet twee pijltjes met cijfers [1 en 2] ernaast om de zetvolgorde aan te geven, want dat is vaak belangrijk!
- 39+40 Mix van alle voorgaande onderwerpen uit Stap 2 (pijltje trekken)
- 41 Een dubbele aanval door (meestal) een stuk voor de tweede keer aan te vallen. (pijltje trekken)
- 43-46 Zoek de 'batterij' en zoek een goed aanvalsdoel voor het kopstuk. (pijltje trekken)
- 48 Zoek de matdreiging en geef aan wat je ertegen kan doen? (pijltje)
- 49 Is er nog een verdediging tegen het mat mogelijk? (ja of nee) Bij ja: geef die zet aan. (pijltje)
- 51-53 Door een 'tussenzet' kan je punten winnen. Zet twee pijltjes met een cijfer [1,2] ernaast om de zetvolgorde aan te geven, want dat daar draait het om!
- 54 Herhaling van alle onderwerpen uit Stap 2. (pijltje trekken)
- 55-56 Mixen van alle onderwerpen uit Stap 2. (pijltje trekken)

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