

ZELFSTANDIG OEFENEN IN WERKBOEK STAP 2 plus (4^e druk)

Om zelfstandig in het werkboek van Stap 2 plus te werken moet je meer weten dan alleen schaakkennis uit de lessen, want *bij een aantal oefeningen is de bedoeling niet duidelijk zonder uitleg van de leraar*. Om je te helpen zal ik hier kort de bedoeling van alle opgaven (bladzijden) uitleggen. Over vrijwel alle onderwerpen heb ik uitleg en opgaven op mijn website (www.chessed.nl) staan!

Bij veel onderwerpen staat een bladzijde met uitleg met een **vette GS** erboven. Dat is een **geheugensteun** over de gegeven les. Neem die geheugensteun eerst goed door, als alles duidelijk is kan je de opgaven maken. Je kan meeste antwoorden geven door een pijltje te trekken voor de zet die je wilt spelen. Soms moet je stukken op het bord plaatsen, dan kan je dat doen door letters (pi, P, L, T, D, K) op een veld te zetten of te noteren.

Voor alle opgaven geef ik hieronder per bladzijde (vooraan het bladzijdennummer uit het werkboek) kort de bedoeling aan.

- 3-4 Mat zetten door dubbelschaak: kies de juiste zet. Kijk waar de koning nog heen kan! (zie GS op bladzijde 2)
- 5-7 Het thema mat komt in diverse vormen terug. Denk aan de *jager* (het stuk dat mat geeft), de *helper* (het stuk dat de jager dekt) en de *bewaker* (degene die zorgt dat de koning niet kan vluchten). Zie ook de GS op bladzijde 2.
- 8 Geef mat in twee zetten: kijk vooral goed wat de zwarte koning nu nog kan doen! (Denk weer aan bewaker en jager!)
- 10-11 Eenvoudige wendingen in het pionneindspel, zoals: de koning activeren, een vrijpion (maken), de koning afhouden, zedwang en kansen voorkomen. De voorbeelden in de GS op bladzijde 9 spreken voor zich.
- 13-14 Wat is hier de beste openingszet? Denk dan vooral aan het beheersen van het centrum, het ontwikkelen (met tempowinst!) van stukken en het ontwikkelen van stukken met een directe tactische (combinatie) of positionele dreiging (rokade verhinderen, pionnenstructuur verslechteren, stuk weggagen). Zie GS op bladzijde 12 of de 'MORA' op mijn website.
- 15-19 Na enkele zetten zijn er vaak al combinaties mogelijk. Die worden vaak gemist omdat men ze nog niet verwacht of te snel speelt. Op deze bladzijden komen diverse vormen van tactiek voor die uitgelegd worden in de GS op bladzijde 12. Voortaan vanaf de eerste zet zoeken naar combinaties!
- 21-22 Kijk wat je tegen het schaak kan doen: slaan, tussenplaatsen of weggaan met de koning. Kies de beste zet! Als je één zet verder kijkt dan zal dat zeker lukken! Zie GS op bladzijde 20.
- 23 Ook hier moet je weer een zet verder kijken, want dan is de keuze makkelijker. Zie GS op bladzijde 20.
- 24 Verdedig tegen het Herdersmatje door aanvallers te ruilen, tussen te plaatsen of de pion op f7 te dekken.
- 25 Promotie wordt voorkomen door een directe combinatie, matdreiging of een combinatie die na de promotie mogelijk is.
- 27-29 Goed kijken naar het bord en de stukken van de tegenstander is voor elke schaker belangrijk. Hier oefenen we dat om voor wit de veilige en snelste route te vinden om schaak te geven. De zwarte stukken spelen niet. Zie GS op bladzijde 26.
- 30-31 Hier moet je de veilige en snelste route vinden naar de zwarte stip. In een enkele opgave staat er een stuk omcirkeld: daarmee moet je dan spelen. In de andere opgaven is dat duidelijk. Zie GS op bladzijde 26.
- 32-33 Alleen de witte stukken spelen, je mag niet slaan en je moet zo snel mogelijk mat zetten. Alleen de laatste zet mag schaak (mat) zijn. Zie GS op bladzijde 26.
- 34 Wit moet z.s.m. alle zwarte stukken slaan. Je mag alleen ongedekte (!) stukken slaan en je mag niet op een veld komen waar zwart naar kijkt. Zie de extra uitleg op bladzijde 34.
- 36-39 Noteer waar de stukken onder het diagram moeten staan om mat te krijgen. Zie GS op bladzijde 35.
- 40 Elk stuk onder het diagram kan je – apart – op het bord plaatsen zodat het mat is. Noteer de velden waar het witte stuk moet staan. Zie de extra uitleg op bladzijde 35.
- 41 Hier moet je alle stukken onder het diagram op het bord plaatsen zodat er een matbeeld ontstaat. Noteer op welke velden de stukken (ipv vraagtekens) moeten staan. Als het - uit je hoofd - niet lukt, pak dan bord en stukken erbij. Pittig!
- 43 Pat is een goede ontsnapping al je slecht staat. Hier kan je pat afdwingen, meestal door een stuk (met schaak) weg te geven of een stuk (dwingend) naar een veld te lokken, zodat het pat wordt. Zie GS op bladzijde 42.
- 44 Geef degene die (bijna) pat staat weer een mogelijkheid om te spelen. Vaak door iets weg te geven of de koning weer ruimte te geven. Zie GS op bladzijde 42.
- 45 Na de 'normale' zet wordt het pat. Welke slimme zet kan je bedenken omdat te vermijden? Zie GS op bladzijde 42.
- 46 Kan je nog iets tegen het pat doen: ja of nee? Bij ja, de zet aangeven: noteren of een pijltje zetten.
- 47 Noteer alle velden waar de koning (onder het diagram) pat staat. Het aantal velden staat onder het diagram.
- 49 Materiaal ('punten') kan je op vele manieren winnen. Door een dubbele aanval, een röntgencombinatie, een slimme slagzet, een tussenzet, de verdediger uitschakelen, etc. Probeer één zetje dieper te kijken! Zie GS op bladzijde 48.
- 50 Door een penning of aanval op een gepend stuk win je materiaal.
- 51 Spoor het (niet alledaagse) matbeeld op: door een dubbele aanval (dreig mat en val materiaal aan) win je materiaal.
- 52-53 Hoe kan je zorgen dat de vrijpion promoveert of dat je - door de dreiging van promotie - materiaal wint?
- 54 Zie de GS op bladzijde 48 en de opgaven op bladzijde 49. Probeer één of twee zetten dieper te kijken!
- 55-56 Logisch denkwerk! Beredeneer of de stelling 'theoretisch' (dus ook na gekke, domme zetten) op het bord kan komen. Geef wel aan hoe dat dan kan. De voorbeelden in de GS op bladzijde 55 helpen je op weg.

Antwoorden kan je downloaden op www.stappenmethode.nl