

ZOEKWIJZER MAT

Kijk allereerst *waar je allemaal schaak kan geven*.

Controleer daarna bij alle schaaks of **STW** mogelijk is:

- ⇒ de schaakgever **SLAAN**
- ⇒ iets **TUSSEN** de schaakgever en de koning **PLAATSEN**
- ⇒ **WEGGAAN** met de koning

Geef je **schaak** en de ander kan **geen STW** doen, dan is het **mat!**

Denk ook aan de rol van de stukken: *jager*, *bewaker* en *helper*!

ZOEKWIJZER STAP 1 (voor partijen en mixen)

ZOEKEN

- ⇒ Sta je schaak?
- ⇒ Staat de koning open?
- ⇒ Heeft de koning niet veel velden?
- ⇒ Zijn er ongedekte stukken?
- ⇒ Val je iets belangrijks aan?
- ⇒ Zijn er velden waar het mat is?
- ⇒ Val je iets met 2 stukken aan?
- ⇒ Heb je al gerokeerd?
- ⇒ Doen al je stukken mee?
- ⇒ Doen al je stukken mee?
- ⇒ Wil de tegenstander iets?

OPLOSSEN / COMBINATIE

Schaak opheffen (STW)

Mat

Mat

Sla een ongedekt stuk

Voordelige ruil

Mat

2-voudige aanval

Nee: Rokeren!

Nee: Ontwikkelen!

Ja: aanvallen!

Oppassen!! (verdedigen: SDTW)

DENKWIJZER VOOR PARTIJEN (beginners)

Stel de volgende vragen na elke zet!

[1] Sta ik schaak?

[2] Kan ik iets slaan?

[3] Wat wil hij met zijn laatste zet?

[4] Zijn er aanvalsdoelen?

[5] Wat kan ik het beste doen?

ZOEKWIJZER STAP 2 (voor mixen, herhalingen en partijen)

ZOEKEN

- ⇒ Staat de koning kwetsbaar of ‘open’? (‘koning’)
- ⇒ Zijn er velden waar je mat kan geven? (‘veld’)
- ⇒ Zijn er ongedekte of onvoldoende gedekte stukken? (‘hout’)
- ⇒ Zijn er stukken met een verdedigende functie? (‘verdedigers’)
- ⇒ Staan er stukken op één lijn, diagonaal of rij? (‘baanstukken’)
- ⇒ Staan er stukken op paardsprongafstand?
- ⇒ Is er een batterij?
- ⇒ Herken je matbeelden?
- ⇒ Wil jouw tegenstander mat zetten?

COMBINATIE

Dubbele aanval of mat

Dubbele aanval, mat of penning

Dubbele aanval

Uitschakelen verdediger

Pennen / röntgenaanval

Dubbele aanval paard

Aftrekaanval / aftrekschaak

Mat in één of twee zetten

Verdedigen tegen mat

*Heb je een idee of zet gevonden? **Controleer** die dan goed!! (Klopt jouw idee? Is het de beste zet?)*

ZOEKWIJZER STAP 3

In een schaakpartij is het heel belangrijk om te weten wat je tegenstander van plan is. Bij elke zet moet je eigenlijk eerst de onderstaande vragen beantwoorden? Pas als je zeker weet wat de tegenstander wil kan je zelf plannen of zetten gaat bedenken en uitrekenen. Heb je niet goed door wat de tegenstander wil (je hebt vooral oog voor je eigen plannen) dan kom je regelmatig voor verrassingen ('nullen') te staan!

ZOEKEN

- ⇒ Staat mijn koning kwetsbaar?
- ⇒ Staat de koning van de tegenstander kwetsbaar?
- ⇒ Kan mijn koningsstelling 'open' geslagen worden?
- ⇒ Wordt er een stuk aangevallen?
- ⇒ Staat er een stuk ongedekt?
- ⇒ Staat er een stuk onvoldoende gedekt?
- ⇒ Staan er stukken op één 'baan'?
- ⇒ Is er een batterij die afgevuurd kan worden?
- ⇒ Zijn er stukken met weinig beschikbare velden?
- ⇒ Zijn er verdedigers?
- ⇒ Zijn er penningen?
- ⇒ Is er een dubbele aanval?
- ⇒ Heeft een gepend stuk een functie?
- ⇒ Sta ik slecht of verloren?
- ⇒ Is het een pionneneindspel?

COMBINATIE

- Oppassen voor dubbele aanval / mat*
- Dubbele aanval / mat*
- Mat door toegang*
- Dubbele aanval*
- Dubbele aanval*
- Dubbele aanval*
- Penning / röntgen*
- Aftrekaanval / aftrekschaak / dubbelschaak*
- Insluiten*
- Uitschakelen verdediger: weggagen / weglokken*
- Aanval op een gepend stuk / verdedig tegen penning*
- Verdedigen tegen dubbele aanval*
- Gepend stuk is geen goede verdediger*
- Remise mogelijk?*
- Vierkant / Sleutelvelden*

Ook in Stap 3 zijn de **aanvalsdoelen (Koning-Hout-Veld)** is heel veel gevallen belangrijk. Dus blijf altijd kijken of je (a) schaak kan geven (b) of er ongedekte stukken zijn (c) of er een veld is waar je mat zou kunnen zetten.