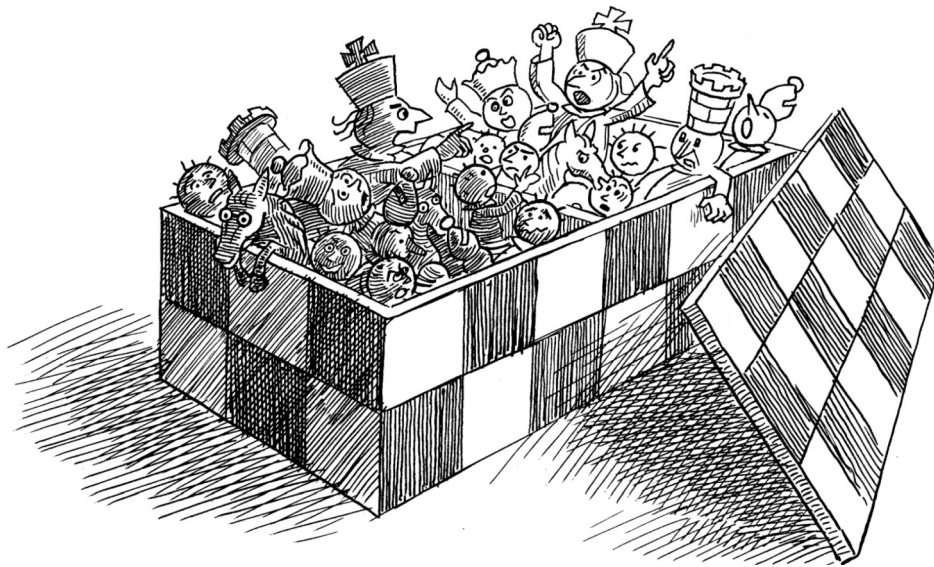


Stap 2 plus

Geheugensteunen



De 6^e druk van werkboek Stap 2 plus verschijnt voor het eerst als internationale versie. De geheugensteunen zijn verdwenen, maar kunnen als PDF-bestand gedownload worden. Dat betekent meer opgaven op de bladzijden die vrijgekomen zijn.

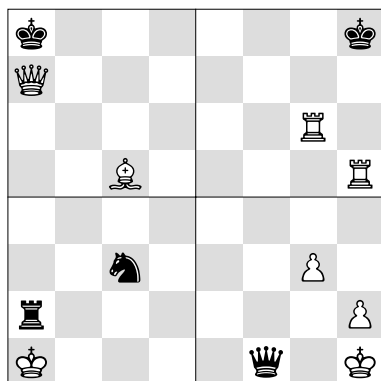
De lesgever kan de geheugensteunen op het juiste moment één voor één uitdelen. Let wel dat een geheugensteun de les uit de handleiding nooit kan vervangen!
(Handleiding voor schaaktrainers Stap 2)

Onderaan elke pagina staat aangegeven naar welke bladzijden in het werkboek de geheugensteun verwijst.

De antwoorden van de opgaven staan op <http://www.stappenmethode.nl/nl/antwoorden.php>

Voor meer informatie en bestellen verwijzen we naar onze website: <http://www.stappenmethode.nl>

Bij het mat zetten speelt elk stuk zijn eigen rol. We onderscheiden het stuk dat schaak geeft, mat dreigt of mat zet (**de jager**), het stuk dat de vluchtvelden van de vijandelijke koning controleert (**de bewaker**) en het stuk dat de jager of de bewaker zo nodig dekt (**de helper**). Verder zijn er de vijandelijke stukken die hun eigen koning in de weg staan. Denk maar aan het mat op de onderste rij.



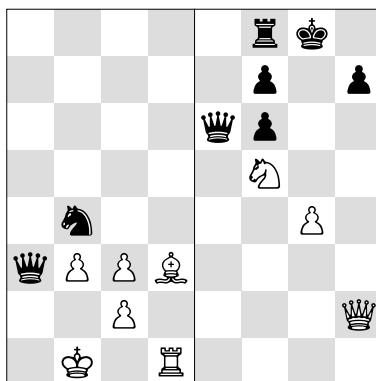
Jagers: Da7, Th5, Ta2, Df1

Helpers: Lc5, Pc3

Bewakers: Tg6, Pc3, Df1

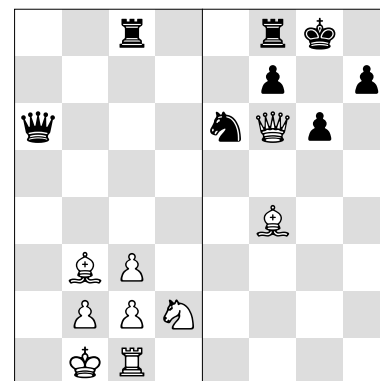
Let op de dubbele rol van het paard op c3 (helper en bewaker) en de dame op f1 (jager en bewaker).

Stuur in je partijen stukken naar de vijandelijke koning. Eenmaal in de buurt van die koning kunnen ze elke taak op zich nemen.



De jager erbij halen

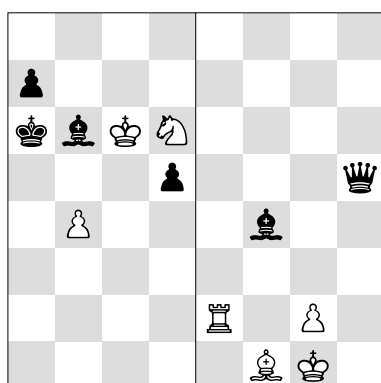
Links staan de zwarte stukken klaar voor de afronding. De zet 1. ... Da2+ is snel gespeeld maar de witte koning loopt weg. De dame is de perfecte bewaker. Zwart moet daarom de jager erbij halen met 1. ... Pa2. Wit staat mat op de volgende zet. Rechts haalt wit de dame erbij: 1. Dh6. Zwart moet zijn dame geven.



Een helper erbij halen

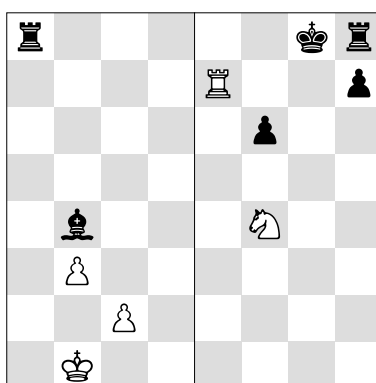
In het linkerdeel van het diagram haalt zwart natuurlijk zijn toren erbij. Na 1. ... Ta8 kan wit alleen met het weggeven van de loper het mat een zet uitstellen.

Rechts heeft 1. Lh6 geen zin; het paard dekt g7. Wel sterk is 1. Le5 en mat op h8. Je ziet dat twee stukken met dezelfde loop achter elkaar een krachtig wapen zijn.



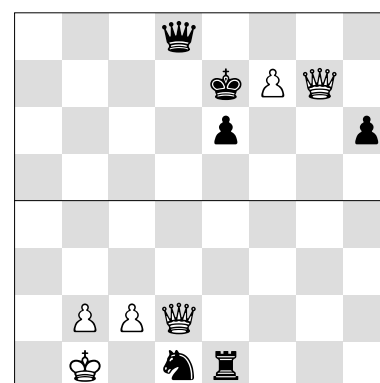
Bewaker erbij halen

Links wil wit mat zetten met b5+. Na de pionzet komt veld a5 vrij voor de zwarte koning. Wit moet dus eerst het vluchtveld a5 onder controle nemen met 1. Pb7. Zwart kan de dreiging 2. b5# niet tegengaan. Rechts speelt zwart eerst 1. ... Lg3 en pas dan 2. ... Dh2#.



Helper en bewaker erbij

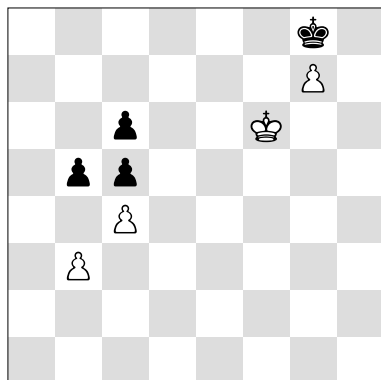
Links speelt zwart 1. ... Lc3. De loper bewaakt veld b2 en helpt de toren bij de matzet 2. ... Ta1#. Rechts eenzelfde beeld. Met 1. Pe6 pakt wit veld f8 af van de zwarte koning. Daarnaast ondersteunt het paard de toren bij het mat zetten: 2. Tg7#.



Twee jagers: dubbelschaak

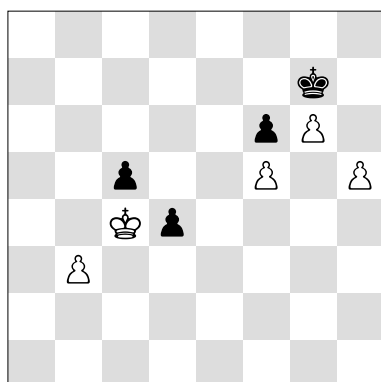
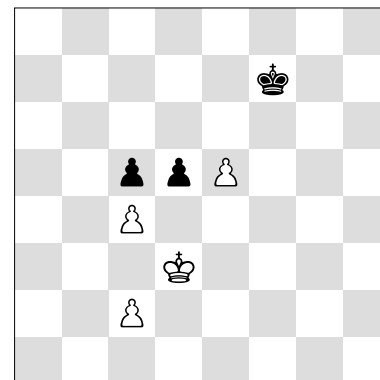
Er is een matzet waarbij je twee jagers hebt. Je bent het soort schaak uit deze stelling vast wel eens tegengekomen. Bovenin speelt wit 1. f8D#. Ineens staat zwart twee keer schaak (**dubbelschaak** is de naam) en ook mat. In het benedendeel speelt zwart 1. ... Pc3#. Verrassend!

Alle stukken zijn geruild. Alleen de pionnen zijn nog over. We zijn in het eindspel beland, het pionneneindspel. We helpen je eerst een stukje op weg, al kom je met gezond verstand een heel eind.



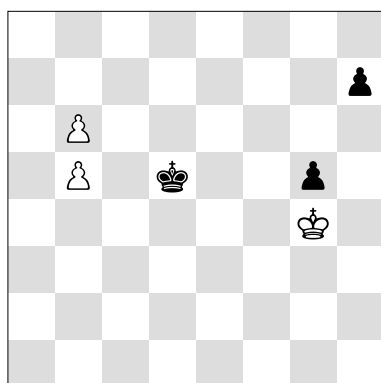
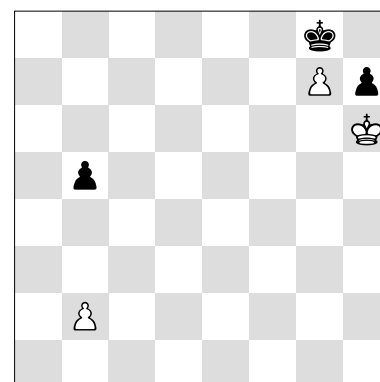
De koning is belangrijk

De koningen moeten het werk doen. Links slaat de witte koning na **1. Ke6** alle zwarte pionnen. Slecht is **1. Kg6 bxc4 2. bxc4 pat.** Rechts maakt zwart gemakkelijk remise als hij direct zijn koning dichterbij brengt: **1. ... Ke6 2. cxd5+ Kxd5.**



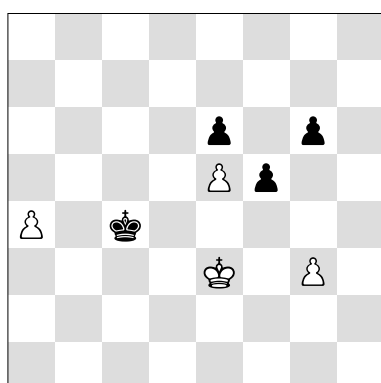
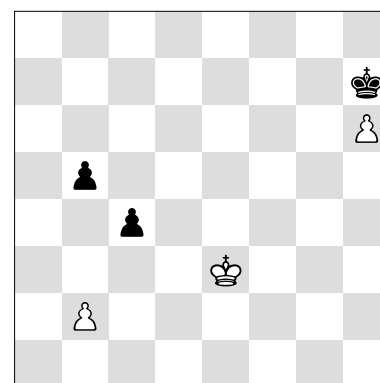
Pionnen zijn van belang

Links kan wit niet op c5 slaan. De zwarte d-pion loopt door. De b-pion slaat de zwarte pionnen uiteen: **1. b4.** Rechts zien we nog een handigheidje van de pion. Dankzij de dubbele stap van de b-pion moet de zwarte koning wijken: **1. b4.**



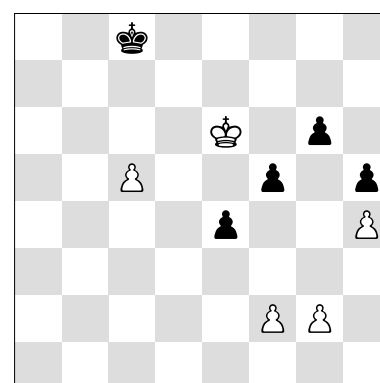
Let op de tegenstander

Links is de zwarte g-pion in gevaar. Zwart kan met **1. ... h6** de pion dekken. Slim is dat niet want de b-pion loopt door. Goed is **1. ... Kd6 2. Kxg5 Kd7** en via **c8** naar **b7**. Rechts is zwart na **1. ... Kxh6 2. Kd4** beide pionnen kwijt. **1. ... b4** maakt remise.



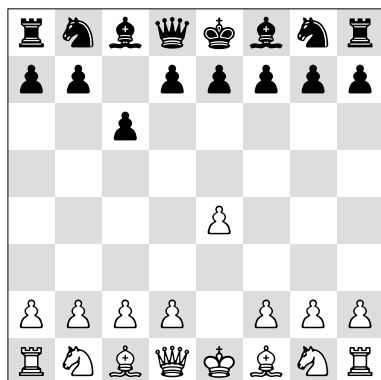
Verdedigen voor aanvallen

Links kan zwart met **1. ... Kb4** de a-pion ophalen. De witte koning dringt dan via **f4** de stelling binnen. Juist is **1. ... g5** en pas dan **2. ... Kb4**. Rechts moet de witte koning niet direct op strooptocht: **1. Kf6? f4** en zwart maakt een vrije e-pion. Eerst **1. g3** is juist.

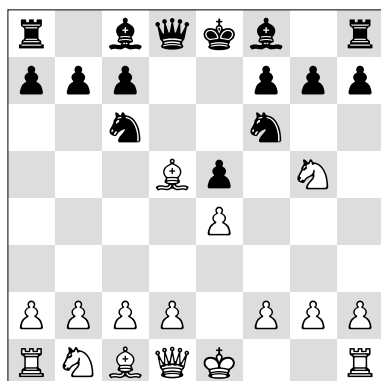


In de opening moet je de drie gouden regels toepassen: pion in het centrum, stukken ontwikkelen en de koning veilig opbergen. Hier volgen enkele andere regels die je kunt gebruiken (moet toepassen!):

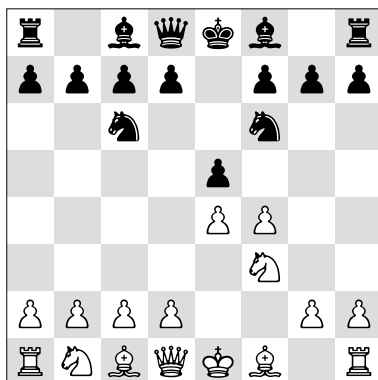
- ontwikkel **alle** stukken
- speel niet tweemaal met hetzelfde stuk (soms kan het wel – in diagram 2 is het toch goed!)
- breng de dame niet te vroeg in het spel (zij is kwetsbaar omdat ze zoveel waard is)
- zet je stukken zoveel mogelijk gedekt neer



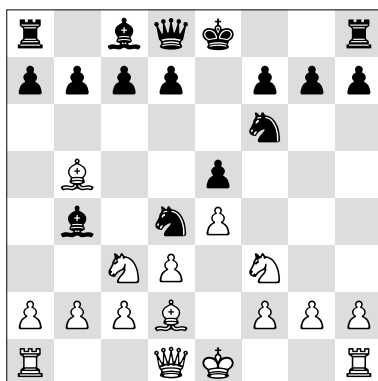
Je tegenstander speelt een onverwachte zet, niet 1. ... e5 maar **1. ... c6**. Je kunt een stuk ontwikkelen met **2. Pf3** of **2. Pc3**. Heel goed is **2. d4** om een tweede pion in het centrum te zetten. Een slechte ontwikkelingszet is 2. Lc4. Zwart speelt 2. ... d5 en na ruil op d5 moet de loper weer spelen.



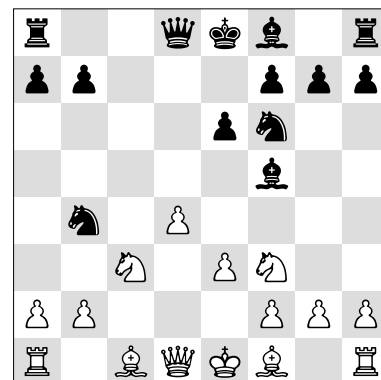
In de opening zijn veel aanvallen op f7 gericht. Soms is dat punt lastig te dekken. In deze stelling is wit te optimistisch (de laatste zet is loper maal pion d5). Zwart kan met **1. ... Pxd5** een aanvaller slaan. Na **2. exd5 Dxc5** **3. dxc6 Dxc2** loopt het zeker niet goed met wit af.



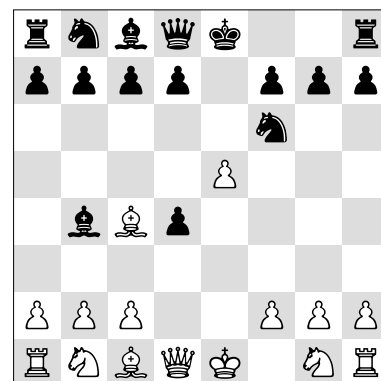
Ontwikkelen met aanval is vaak goed. De tegenstander moet de aanval pareren en kan niet ontwikkelen. Wit speelt eerst **1. fxe5** en na **1. ... Pxe4** komt verrassend **2. d3**. Staat die pion de loper op f1 niet in de weg? Nee! Na **2. ... Pc5** **3. d4 Pa6** (3. ... Pe6 4. d5) kan wit verder ontwikkelen of zelfs **4. d5** spelen.



In de opening kun je heel goed gebruik maken van de wapens uit Stap 2: dubbele aanval, penning, uitschakelen van de verdediging en de aftrekaanval. In dit diagram was de zet Ld2 geen oplossing tegen de dreiging Pxb5. Zwart wint met **1. ... Lxc3** een stuk.

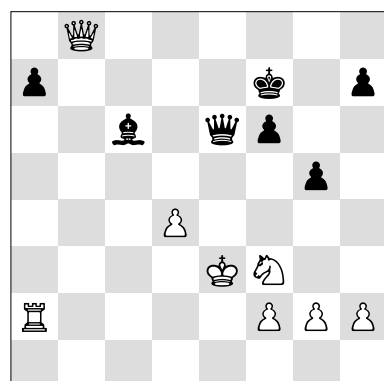
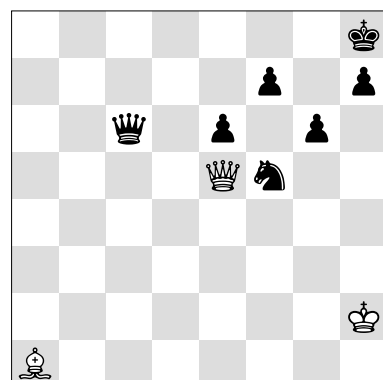


Zwart heeft net Pb4 gespeeld (dreigt Pc2+). Wit speelde minder handig **1. Kb2**. De koning staat onveilig en hij staat zijn eigen stukken in de weg. Ontwikkelen met aanval (met tempo is de schakers-term) is de aangewezen weg: **1. Lb5+**. Het paard moet terug naar c6.

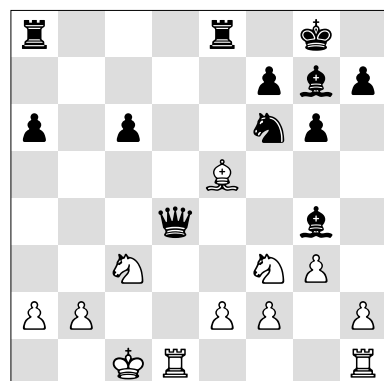
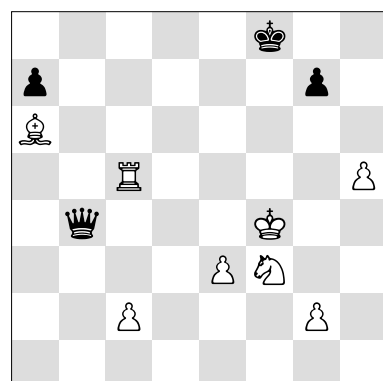


Schaak geven is een hobby van veel tweede stappers. In de opening is het vaker fout dan goed. Het is slecht als de tegenstander het schaak met aanval kan opheffen. In deze stelling is dat zeker nuttig omdat na **1. c3 dxc3** **2. bxc3** twee zwarte stukken instaan: Pf6 en Lb4.

Veel tweede stappers zullen zonder nadenken 1. ... Df8 spelen. Er is toch niets anders? Na 2. Lxd5+ Kh8 3. Txf8# weet zwart beter. Hij blijft na **1. ... De8 2. Txe8+ Kf7** materiaal voor. Rechts is 1. ... Kg8 2. Dh8 mat. Juist is daarom **1. ... f6 2. Dxf6+ Kg8** en zwart leeft.

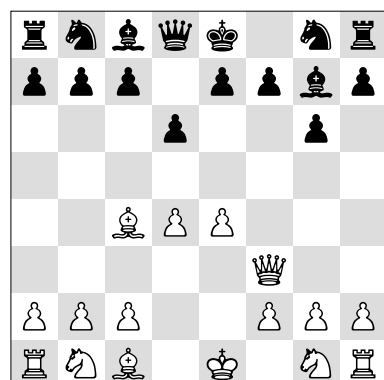
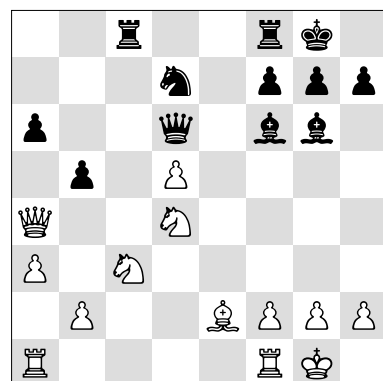


De witte toren hangt. Na 1 Kd3 Le4+ slaat zwart op de volgende zet op a2. Juist is het tegenschaak **1. Pe5+**. Na **1. ... fxe5** kan wit **2. Txa7+** spelen. Rechts is 1. Tc4 Dd6+ onvolgende toren. Indirecte dekking van de toren is goed: **1. Pd4 Dxc5?** **2. Pe6+**.

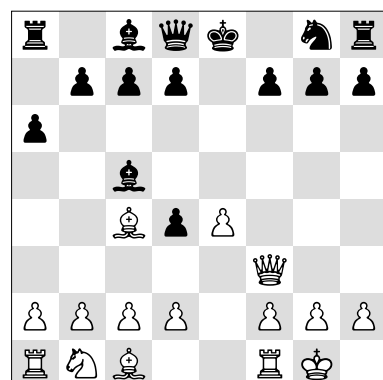


Links moet wit de dame terugslaan. Normaal is 1. Txd4 (de andere toren kan dan naar d1) maar deze zet kost een stuk: 1. ... Lxf3 en 2. ... Txe5. Juist is dus **1. Lxd4**.

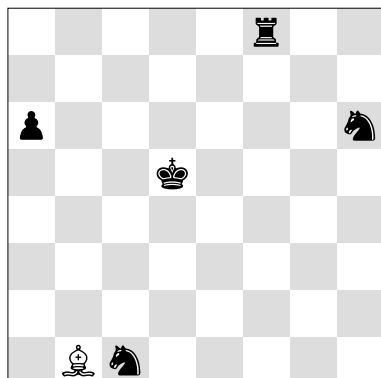
Rechts moet de dame helemaal terug naar d1. Zij moet het paard op d4 blijven dekken.



Speel altijd een gezonde zet als er gevaar dreigt op f7.
Links is **1. ... Pf6** een prima ontwikkelingszet want **2. e5 dxe5 3. dxe5 Lg4** is goed voor zwart.
Rechts moet zwart met **1. ... De7** punt f7 dekken want **1. ... Pf6 2. e5 d5 3. exf6 dxc4 4. fxg7** is slecht.

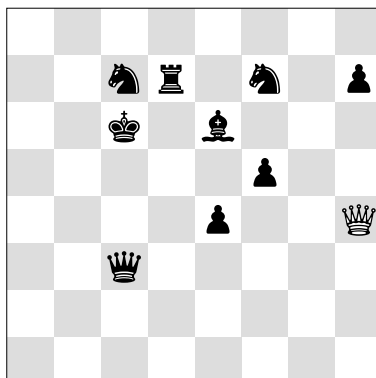


Eigen plannetjes verzinnen is erg leuk. Het is eigenlijk jammer dat er ook een tegenstander is die zijn eigen plannen heeft. Je moet dus leren rekening met hem te houden. Dat oefenen we met routeplanners. Je moet de juiste route voor je stukken verzinnen. Het enige waarop je moet letten is: een veilige route. Je mag niet geslagen worden. De tegenstander is er wel (hij kan je slaan) en ook weer niet (hij kan niets tegen je plannen doen want hij mag niet zetten).



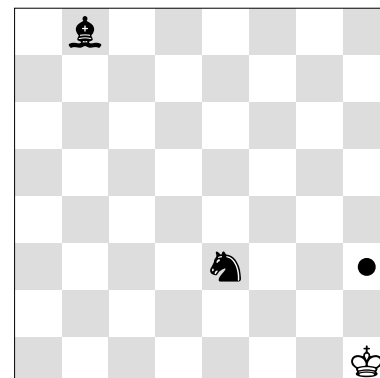
Geef schaak

De witte loper moet schaak geven. Alleen wit speelt en slaan mag niet. Zoek eerst de (veilige!) velden waar je schaak kunt geven. Dat zijn b7 en g2 (op h1 kom je alleen via g2). Op b7 kan de loper niet veilig komen. We zoeken meer veilige velden en komen dan uit op de route: **Lb1-c2-a4-d7-h3-g2+**.



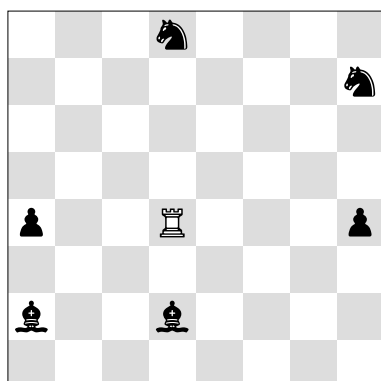
Geef schaak

Een dame kan de koning van alle kanten schaak geven. Er staan daarom meer zwarte stukken op het bord om dat te verhinderen. We beginnen weer bij het schaakveld. Alleen a4 is veilig. Op a4 komt de dame alleen vanaf a7. De weg naar a7 is alleen veilig via f2. De dame van h4 naar f2 brengen is simpel.



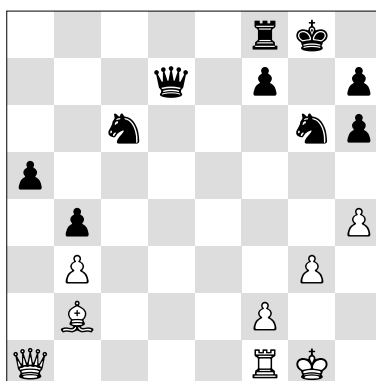
Ga naar het goede veld

Het is voor de koning een kleine stap naar h3. Helaas zijn de velden h2 en g2 niet toegankelijk. Hoe moet de koning lopen? Teken zo nodig minnen op de velden die niet veilig zijn. De juiste route is een lange weg: **Kg1-f2-e2-d3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3**. Bestemming bereikt!



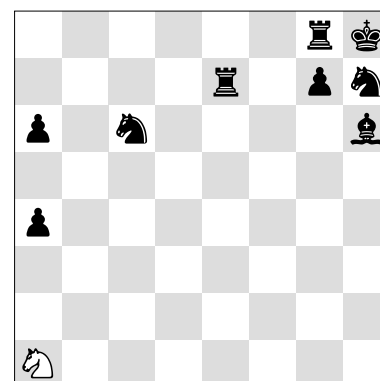
Sla alle zwarte stukken

De toren moet alle zwarte stukken slaan. Je moet vooraf de juiste route uitstippelen. Vanaf ♖d8 is er geen andere slagzet dan Txd2. De eerste slagzet moet dus op d2 zijn, anders blijft dit paard over. **Td4xd8xd2xa2xa4xh4xh7**.



Zet mat

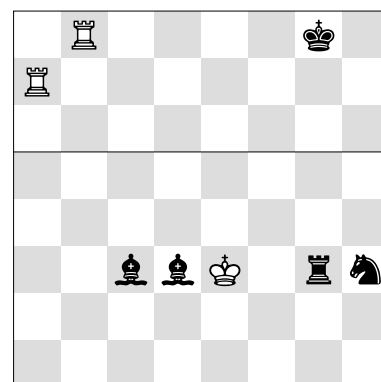
Alleen de witte stukken mogen spelen, en dan alleen via veilige velden en ze mogen niets slaan. Wit moet hier een bekend trucje toepassen. Hij moet de dame en de loper in de andere volgorde neerzetten: **1. Lc1 2. Df6 3. Lb2 en 4. Dg7#**.



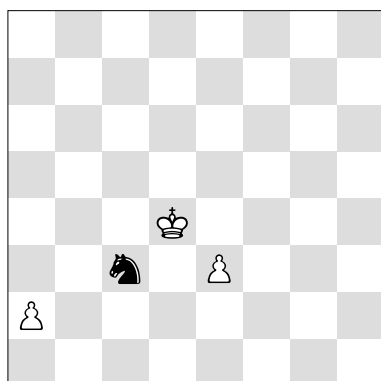
Zet mat

Ook met één stuk kun je mat zetten. Het is al direct duidelijk dat het paard naar g6 moet. Verder is het begin van de reis ook simpel. Het witte paard heeft geen keus: **Pa1-c2-a3-c4**. Vanaf c4 is de weg niet lang meer: **Pc4-d6-f5-h4-g6#**.

Je tegenstander mat zetten is gemakkelijker als je weet welk mat op het bord moet komen. Je kent het matbeeld en je kunt elk stuk de juiste taak geven. Op deze geheugensteun verzinnen we zelf matbeelden. We zetten de stukken op het bord tot het matnet helemaal dicht is.

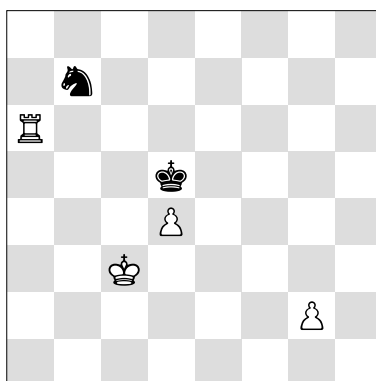


Eerst twee voorbeelden. Een heel gemakkelijk matbeeld staat boven in het diagram. Onderin is het matbeeld heel wat lastiger.



Mat bedenken met 2 stukken

In dit diagram moeten de ♔ en ♖ worden bijgeplaatst. De zwarte koning moet zoveel mogelijk velden controleren. Vanaf b4 en d6 pakt de koning er drie van de vijandelijke koning af. Op b4 dekt hij ook zijn paard en dat lijkt daarom het juiste veld. De toren moet velden afnemen en mat geven. Met de koning op b4 staan de velden e5 en d3 nog niet onder controle. De toren moet dus op d5 staan.



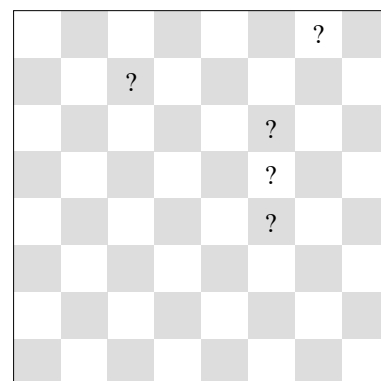
Mat bedenken met 1 stuk

In dit diagram moet steeds maar één stuk worden bijgeplaatst. Dat moet een ♖ of een ♔ of een ♘ of een ♙ zijn. De zwarte koning heeft alleen nog het vluchtveld e4. Verder ontbreekt het schaak. De vraag is dus: waar geeft het stuk schaak en waar controleert het veld e4? Even nadenken leidt tot de volgende oplossingen:

♖ = e5

♔ = f3

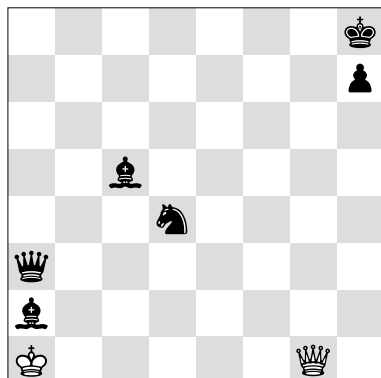
♘ = f6



Mat bedenken

De stukken ♔ ♖ ♘ ♙ ♚ moeten op de velden met de vraagtekens komen. Zwart moet dan mat staan. Het is het handigst om met de verliezende koning te beginnen. Hij heeft het meeste vijanden om zich heen. Veld f6 komt voor de koning het meest in aanmerking. De dame moet naar c7; een ander stuk zou daar niet veel doen. Het paard geeft schaak op g8. Koning op f4 en pion naar f5. Klaar is Kees.

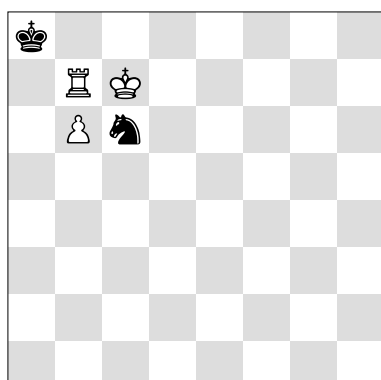
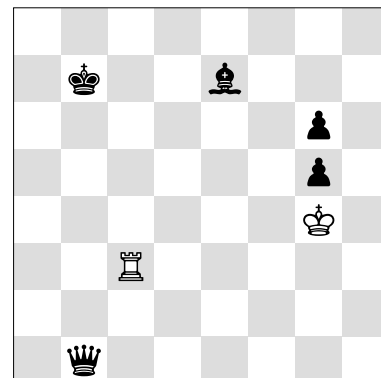
Meestal ben je zuinig op je stukken. Toch zijn er stellingen waarin je liever je stukken kwijt zou zijn. Dat is het geval als je in verloren stelling nog maar heel weinig stukken over hebt en je koning niet of nauwelijks kan spelen. Je kunt dan proberen om pat af te dwingen. Dan red je een half punt. Ook als je gewonnen staat, kun je met pat te maken krijgen.



Pat afdwingen

Links heeft de witte koning geen zetten meer. Wit moet dus op slimme wijze zijn dame weggeven: **1. Dg7+ Kxg7** met pat. Om zijn 1. Dxd4+ Lxd4# en 1. Dg8+ Lxg8+.

Rechts kan de witte koning nog spelen. Weer is een slim schaak nodig: **1. Tb3+ Dxb3** pat.



Pat vermijden

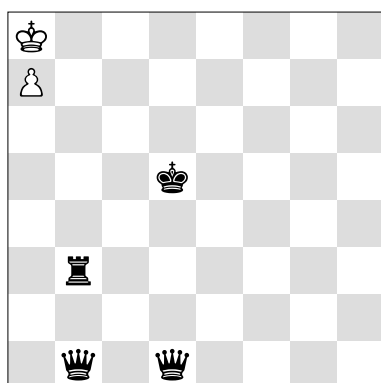
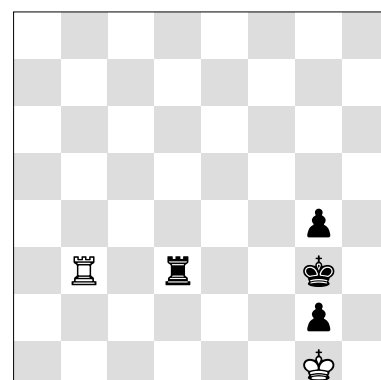
Links slaat wit niet het paard.

Na 1. Kxc6 staat zwart pat.

Gelukkig kan de toren zich offeren: **1. Ta7+ Pxa7 2. b7#**.

Rechts slaat zwart niet de toren (pat!) maar speelt **1. ... Tf3**.

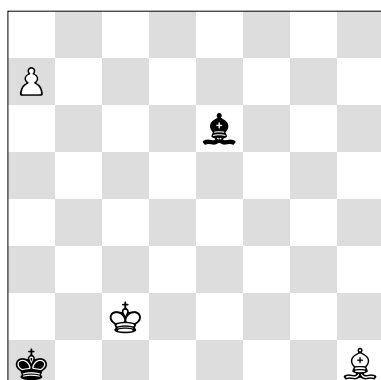
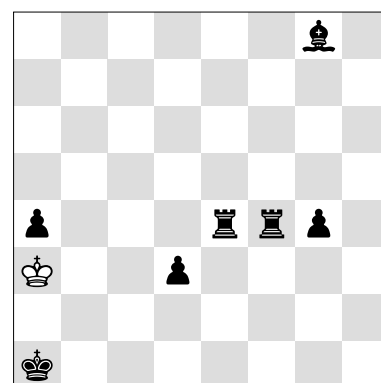
Na **2. Ta3** wint zwart met **2. ... Kh3**. Nu dreigt zwart te slaan en na **3. Ta1** komt **3. ... Tf1+**.



Pat opheffen

Links heeft de zwartspeler een tweede dame gehaald. Nu wordt het echt tijd om mat te zetten. Het pat is bijna niet op te heffen. Alleen **1. ... Tb8+** leidt nog tot winst.

Rechts is de stelling zonder Lg8 remise. Met de loper heeft zwart nog net **1. ... Lc4**.



Pat als wapen

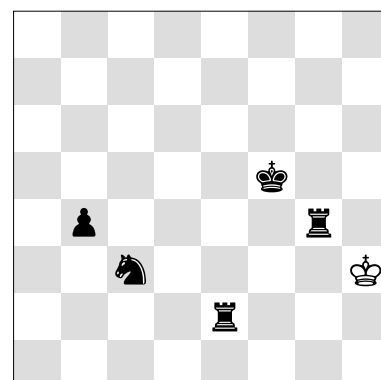
Pat is een handig wapen voor jezelf en je tegenstander.

Links stopt zwart de vrijpion: **1. ... Ld5 2. Lxd5** pat.

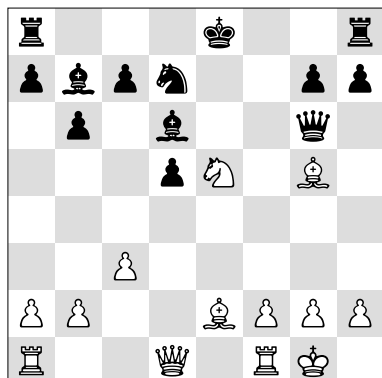
Waar staat de koning pat?

Rechts staat wit pat. Op 7 andere velden zou de koning ook pat staan!

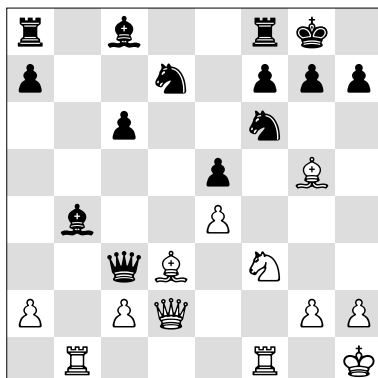
(a1, b3, c1, d3, f1, f3, h1)



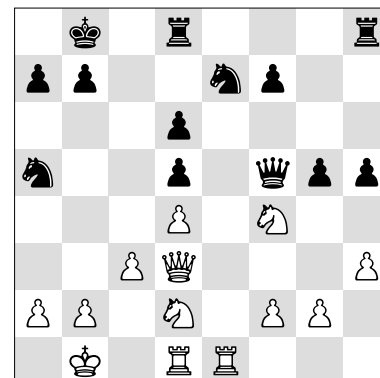
In de volgende 9 stellingen zie je verschillende manieren om materiaal te winnen. Dezelfde wendingen komen ook in je eigen partijen voor. Kijken en nog eens kijken. Niet ineens zetten.



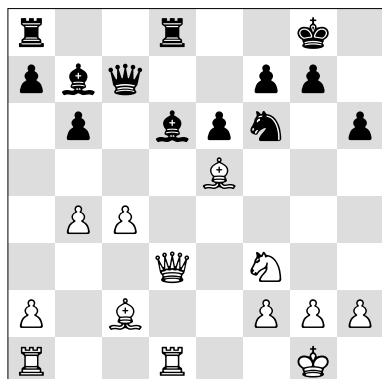
Wit dacht slim te zijn met 1. Pe5 (1. ... Pxe5 2. Lh5). Zwart speelt natuurlijk de betere slagzet 1. ... Dxc5.



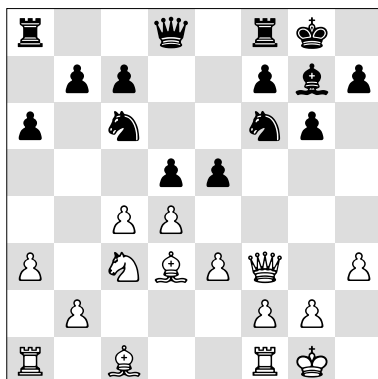
Dames ruilen levert wit niets op. Wel kan hij slim een stuk winnen: 1. Tx b4. De dame dekt de toren.



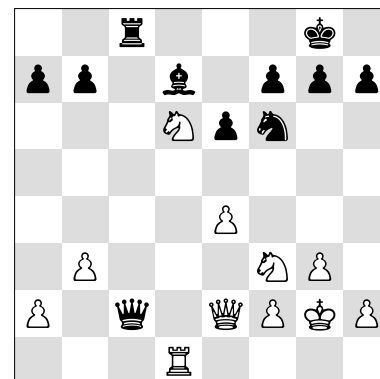
Bij beide partijen staat een paard in. Na 1. ... gxf4 blijft zwart een paard voor. De witte dame hangt ineens.



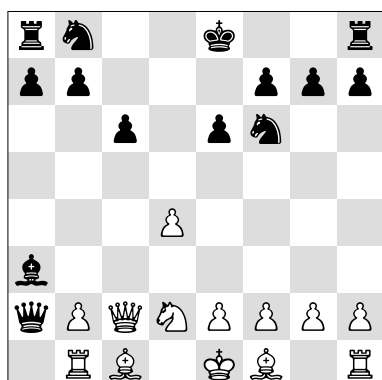
Je kent de tweevoudige aanval. Hier staat Ld6 drie keer aangevallen en maar twee keer verdedigd. Wit wint materiaal met 1. Lxd6.



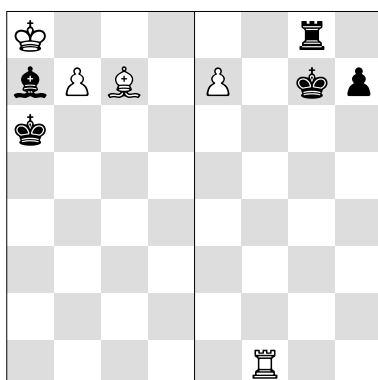
Goed tellen. De pionnen op d4 en d5 staan meer keren aangevallen. Alleen 1. cxd5 wint materiaal: de drievoudige aanval.



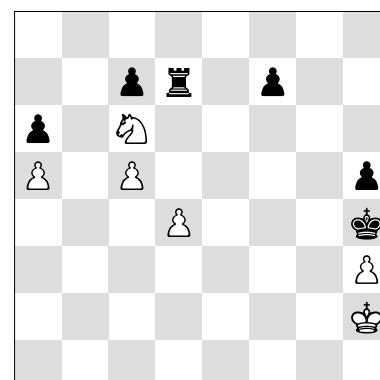
Wit zou graag op c8 de toren slaan maar de dame op e2 hangt. Geen oplossing is 1. Dxc2 Txc2. Wel slim is 1. Td2 en pas dan 2. Pxc8.



Wit kan met een penning materiaal winnen: 1. Da4 pent de looper. De looper staat wel gedekt maar hij staat twee keer aangevallen.



Promotie is een handige manier om meer punten te krijgen. Links is 1. Ld8 de handigste en rechts ruilt wit met 1. Tg1+ de verdediger.



De dubbele aanval komt ook in het eindspel voor. Vooral de vorm hout + veld is geniepig. Hier wint wit met 1. Pe5 (dreigt Pxd7 en Pf3#).