

Rob Brunia, Cor van Wijgerden

Handleiding voor schaaktrainers

Stap 1

© Copyright 1988 - 2021, Van Wijgerden

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op enige andere wijze, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

13^e druk

ISBN 978-90-77275-64-1

NUR 481

Uitgever: Van Wijgerden

Tekeningen: Rupert van der Linden

Omslag: Eric van der Schilden

Informatie: www.stappenmethode.nl

E-mail: info@stappenmethode.nl

Inhoud

Voorwoord.....	4	Les 7: Mat	99
De eerste stap	6	Les 8: Mat	105
De schaakontwikkeling van het kind	10	Les 9: De rokade	114
Organisatie	13	Les 10: De voordelige ruil	119
Wie geeft schaakles?.....	15	Les 11: De tweevoudige aanval ..	125
Motivatie.....	16	Les 12: Remise.....	130
Het lesgeven.....	17	Les 13: Mat zetten met de dame .	135
- Oriëntatie	20	Les 14: En passant slaan	139
- Relevante voorkennis	20	Les 15: De notatie	142
- Verwerving.....	21	De reis om de wereld	147
• inleiding	21	Aanvullende werkboeken.....	151
• begrippen	21	Stap 1 extra	152
• instructie	21	Stap 1 plus.....	153
• samenvatting	25	Stap 1 mix	154
- Verwerking.....	25	Opstapje 1 en 2.....	154
• geheugensteunen.....	25	Plus lessen	
• werkboek.....	25	Les 1+: Materiaal winnen	155
• spelvorm	31	Les 2+: Verdedigen	160
Toetsing.....	39	Les 3+: Mat.....	168
Diploma.....	40	Les 4+: Bordvisie.....	173
Leiding geven.....	41	Les 5+: Verdedigen tegen mat.....	181
De Chess Tutor.....	45	Les 6+: Remise	186
Aanwijzingen voor het gebruik van de handleiding	47	Les 7+: Mat bedenken.....	190
		Les 8+: De vrijpion	194
Basis lessen		Opstapje	200
Les 1: Bord en stukken	48	De ‘schaaklessen’	205
Les 2: Loop van de stukken	55	Begrippenlijst.....	218
Les 3: Aanval en slaan	65	De Stappenmethode	224
Les 4: De pion.....	74		
Les 5: Verdedigen.....	82		
Les 6: Schaak.....	92		

De eerste Stap

We gaan beginners schaken leren in stap 1 en behandelen alle spelregels en zoals zal blijken, dat niet alleen. Schaken is een strategisch bordspel waarin van begin af aan oneindig veel mogelijkheden zijn. Het is geen spel dat je even in een kwartiertje uitlegt en hup spelen maar. Alleen de loop van de stukken en mat uitleggen leidt tot een bordspel waar je om de beurt een stuk op een ander veld zet. Het is vast even leuk maar met het echte schaken heeft het weinig te maken. Nee, dit is dus niet de aanpak om de ambitieuze doelstelling te bereiken, die de auteurs van meet af aan (in 1985) voor ogen hadden. Beiden waren gedreven trainers die hun leerlingen **zo goed mogelijk** wilden leren schaken. Dat is nodig om ervoor te zorgen dat beginnende schakers gegrepen worden door het spel en **blijven schaken**.

Al snel na de introductie van de Stappenmethode in 1987 bleken ‘Stappenkinderen’ na een jaar beduidend beter te kunnen schaken dan zij die voornamelijk speelden. Les (handleiding), oefenen (werkboek) en spelen zijn noodzakelijk. De afgeslankte vorm, alleen het werkboek uitdelen maar geen les, is een betere weg, maar toch verre van optimaal en zonder meer af te raden. Schaakopgaven oplossen is nuttig maar zonder instructie blijft het leerzame effect voornamelijk beperkt tot het leren van patronen. Er is veel meer te halen.

Allemaal mooi en aardig (of niet) maar we kunnen in deze tijd ook een schaakapp op ons mobieltje en die van de leerlingen zetten en daarnaast YouTube schaakvideo’s bekijken. Er is dus een keuzemogelijkheid over de aanpak. Voor een gemotiveerde keus moeten we weten wat er nodig is om van schaken een denksport te maken en waarom een goede lesgever echt onmisbaar is.

Leren denken is een voorwaarde. Schaken is meer dan het verzetten van stukken. Als je na tijdje spelen nog geen benul hebt wat je moet doen dan is de lol er op een gegeven moment wel af. De doorzetters die aan een stuk door blijven spelen, gaan zeker beter spelen. Het niveau blijft wel onder de maat en dat is te zien aan het aantal slechte zetten: er wisselen vrij veel stukken van eigenaar en nog meer als er gedacht zou worden. De uitslag is sterk afhankelijk van toeval, wie maakt de laatste grove fout. In de beginfase is een pionnetje meer of minder niet van belang. Je hebt er toch acht. Maar ... die periode mag niet te lang duren, dus schaakles is nodig.

Rob Brunia bepaalde grotendeels de benadering hoe je kinderen en beginners in het algemeen moet leren schaken. Je moet uitgaan van hoe een kind speelt en

niet van de spelregels. Dus niet beginnen met mat omdat dat de bedoeling van het spel is. Dat lijkt logisch omdat bij spellen het doel vrijwel altijd als eerste uitgelegd wordt. Het heeft een tijdje geduurd maar de gehanteerde stappen aanpak is inmiddels alom en niet alleen in Nederland, geaccepteerd.

Denken doen we met het orgaan dat zich in schedel bevindt: de hersenen, steeds vaker het brein genoemd. Het is bij het leren schaken en lesgeven zeker van belang om een idee te hebben hoe we daar rekening mee kunnen houden.

Hoe leren we? Twee onderdelen zijn van groot belang: een langetermijngeheugen en een werkgeheugen, resp. de opslagruimte en de ruimte waar we denken. De wisselwerking tussen beide is van belang. Schaken is het oplossen van problemen, bij elke zet rijst weer de nieuwe uitdaging om een acceptabele zet te bedenken. Sterke schakers hebben veel schaakkennis in hun langetermijngeheugen opgeslagen en zij kunnen ook goede zetten spelen zonder te veel nadenken. Zij ontleen deze vaardigheid aan hun enorme ervaring, opgeslagen in de vorm van een mentaal schema. We moeten dan denken aan kennis, patronen (allerlei stellingen), begrippen, procedures (hoe geef je mat met alleen een dame), vuistregels, oplossingen voor typische problemen, noem maar op. Toch moeten ook deze schakers steeds weer, en soms zelfs lang, nadenken. Zij moeten een keuze maken uit de zetten die in aanmerking komen, die passen in hun plan en die rekening houden met de mogelijkheden van de tegenstander. Concentratie is vereist en er is alleen aandacht voor het bord.

De niet-schaker, jong of oud, heeft nog niets geleerd en zijn langetermijngeheugen is op schaakgebied leeg. Hij is aangewezen op zijn werkgeheugen. Dat is niet alleen beperkt in capaciteit (4 tot 7 elementen) maar ook in tijd (binnen 30 seconden is alles vergeten, of we moeten iets met de informatie doen). Als je wordt afgeleid dan is alles min of meer ineens verdwenen.

De uitdaging is om de schaakkennis van begin af aan op de juiste manier op te (laten) slaan. Bij het spelen van een partij moeten we die kennis kunnen gebruiken. Het is goed om te weten dat visuele en verbale informatie, resp. schaakstellingen en taal, in verschillende gebieden in het langetermijngeheugen liggen opgeslagen. Nog belangrijker is het feit dat ook het werkgeheugen een deel voor beelden en taal heeft en dat die elkaar niet in de weg zitten. Een beeld (een stelling) zegt meer dan duizend woorden geeft bij schaken dus niet helemaal de juiste voorstelling van zaken. Domweg alleen opgaven oplossen - om zoveel mogelijke patronen te leren - is niet de optimale weg. We hanteren een gerichte aanpak met een zoekstrategie (bijv. welk stuk staat ongedekt?) zodat het niet uitmaakt of de stelling bekend is of niet. Taal zorgt ervoor dat kennis enorm wendbaar wordt. Begrippen uit de eerste stap zijn in de volgende stappen nodig om nieuwe kennis beter en sneller te leren. Zonder een fatsoenlijke instructie zal een beginner nooit de juiste zaken leren. Juist

DOEL VAN DE LES

- leren hanteren van de aanval op de koning (schaak)
- leren verdedigen tegen schaak
- noodzaak van schaak opheffen

RELEVANTE VOORKENNIS

- aanval
- verdedigen

VERWERVING**Begrippen**

schaak, schaak opheffen, tussenplaatsen

Instructie

De koning neemt een aparte plaats in op het schaakbord. Hij speelt altijd tot het einde van de partij mee. In deze les worden de aanval en verdediging toegepast bij de koning. Het is nuttig om met enkele voorbeelden de voorkennis met aanval en slaan (zonder koning) te herhalen.

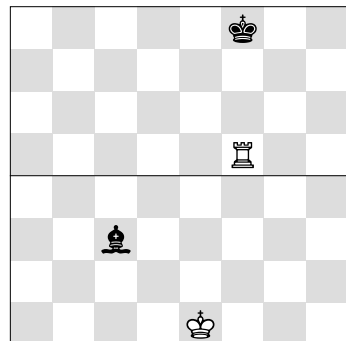
Schaak en schaak opheffen

In het diagram (♣) kijkt de witte toren naar de zwarte koning, de koning staat aangevallen. De aanval op de koning heeft een aparte naam: **schaak**.

We geven aan dat als de zwarte koning schaak staat, zwart de aanval op de koning moet opheffen. De koning doet een stap opzij naar g8 en staat geen schaak meer.

Laat de leerlingen zelf nog enkele goede antwoorden geven. We stellen vast dat alleen de zet 1. ... Kf7 fout is.

In het benedendeel geeft de loper schaak. Laat



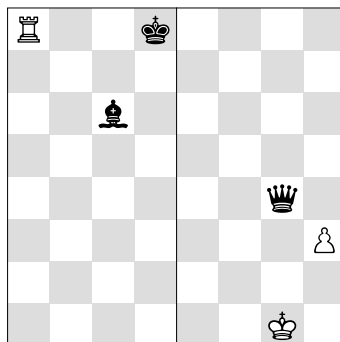
de kinderen op hun eigen bord enkele andere voorbeelden opzetten. De buurman kan de goede mogelijkheden aangeven.

Links in het diagram (↑) heeft zwart meer mogelijkheden om het schaak op te heffen:

- Hij kan met de koning weggaan.
- Hij kan met de loper de schaakgevende toren slaan (**1. ... Lxa8**).

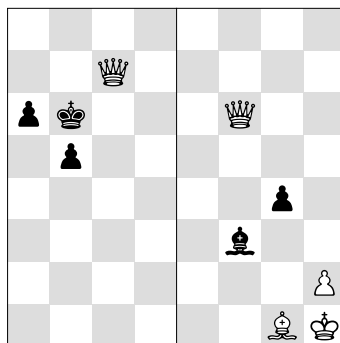
De slagzet is natuurlijk de beste mogelijkheid. De verdedigingen geven we duidelijk aan door de zetten volledig uit te voeren.

Rechts staat een soortgelijk voorbeeld. Het beste is **1. hxg4**.



Dezelfde aanpak hanteren we in de stelling van diagram (⇒). In beide helften is het aantal zetten zeer beperkt. Links moet zwart met de koning de dame slaan (**1. ... Kxc7**), er is geen andere zet (al zal een enkele leerling denken dat a5, niet rechtstreeks onder witte controle, nog een veilig veld is). De koning mag dus ook het schaakgevende stuk slaan.

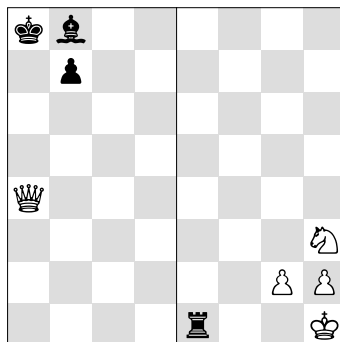
Rechts moet wit zijn dame geven om het schaak op te heffen (**1. ... Dxf3**). Zonde, maar er is echt geen andere mogelijkheid.



Tot dusver zijn twee manieren van verdedigen aan bod gekomen: weggaan en slaan. Uit de vorige les kennen we in ieder geval nog dekken. Die mogelijkheid ontbreekt logischerwijze bij het schaak opheffen. Het dekken van de koning heeft geen zin omdat het schaak in stand blijft.

Tussenplaatsen

Het ‘tussenplaatsen’ komt aan de orde in het diagram (⇓). De leerlingen zullen geen moeite hebben met de juiste zetten in beide helften (ook als het tussenplaatsen niet is behandeld in de vorige les). Links speelt zwart **1. ... La7** en rechts is **1. Pg1** de enige zet. Laat ook met



worden afgeleerd. Verder is de kans te groot dat de kinderen stiekem schaak gaan geven om gebruik te maken van de onoplettendheid van de tegenstander.

Samenvatting

De aanval op de vijandelijke koning heeft een aparte naam: schaak. De aanval op de koning moet altijd worden opgeheven. Je kunt het schaak opheffen door:

- weggaan met de koning
- slaan (door koning of ander stuk)
- tussenplaatsen

Twee koningen blijven altijd een veld van elkaar verwijderd. Het veld tussen de twee koningen hoeft niet leeg te zijn, er mag een stuk staan.

VERWERKING

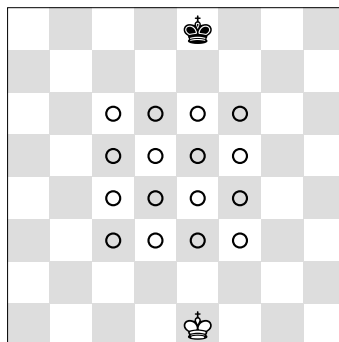
Spelvorm

Koning tegen koning

Welke koning slaat in de stelling in het diagram (↓) de meeste fiches (knopen, munten, damschijven). De leerlingen moeten aan het veld tussen de koningen denken.

De bedoeling van het spelletje is het leren afstand houden van de koningen. Daarbij zal een leerling ook tot de ontdekking komen dat het afhouden van de vijandelijke koning een succesvolle strategie is. Het lijkt onlogisch, maar zwart hoeft niet te verliezen!

Het is vanwege het gemak verleidelijk om witte pionnen op het blokje c3/c4/f4/f3 neer te zetten en op c5/c6/f6/f5 zwarte pionnen. Met de koningen in hun uitgangspositie is dat onzinnig want na 1. Kf2 Kf7 2. Kg3 Kg6 3. Kh4 Kh6 komt wit nooit verder. Met de koningen



op h1 en a8 beginnen, kan wel. Alleen veilige zetten spelen is een vereiste; dus geen gedekte pionnen slaan. Deze versie van dit spel is zeker niet de eerste keus.

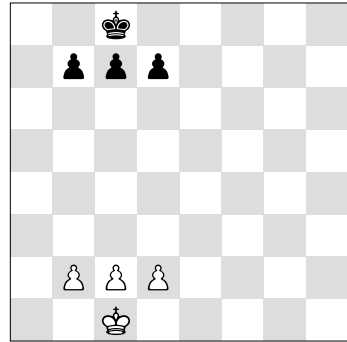
Koning en pionnen tegen elkaar

De eerste keer kan het aantal pionnen aan beide kanten beperkt blijven tot drie (diagram ♠). De koning staat achter een willekeurige pion.

Wie het eerst een pion aan de overkant heeft of wie het eerst alle pionnen heeft geslagen, wint.

Differentiatie:

- Het aantal pionnen bij het begin kan variëren. Ook acht tegen acht is mogelijk.
- De pionnen staan niet in een niet aaneengesloten formatie (bijv. Ke1, a2, b2, f2, g2 tegen Ke8, a7, b7, f7, g7).



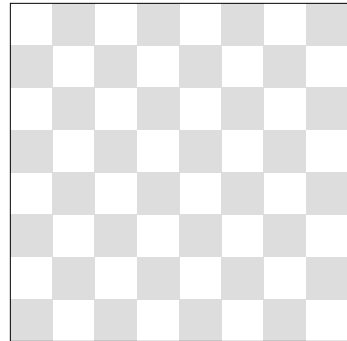
Koningsjacht

Dit spel begint met een leeg diagram (⇒). Wit heeft alleen een koning, zwart alle stukken behalve koning.

Wit zet zijn koning ergens op het bord en zwart moet een stuk met schaak inzetten. Wit moet als antwoord het schaak opheffen (slaan of weggaan). Dat gaat zo verder tot wit niet meer kan spelen. Mat dus, maar dat hoeven we nog niet te noemen.

De zwarte ingeplaatste stukken spelen niet meer, maar ontnemen de koning wel velden.

De verdedigende partij wint als zwart niet meer schaak kan geven.




Kijk voor meer uitleg en mogelijkheden op bladzijde 37.

Geheugensteun

◇ *Schaak en schaak opheffen*

Werkboek

Aanval / Geef schaak: A 


Uitleg: Voordat de leerlingen met een pijl de goede ‘veilige’ schaakzet intekenen moeten ze eerst alle mogelijkheden om schaak te geven bekijken. Er mag geen materiaal verloren gaan.



Fout: Het schaakgevende stuk kan geslagen worden.

Hulp: Bekijk de stelling na de gespeelde zet van de andere kant. Welk stuk kun je slaan?

Fout: De gespeelde zet kost materiaal.

Hulp: Sla zelf het schaakgevende stuk en vergelijk de twee geslagen stukken. Weet je nog welk stuk belangrijker is?

Verdedigen / Schaak opheffen: A 

Verdedigen / Schaak opheffen: B  

Uitleg: De leerlingen moeten de zet aangeven die het schaak opheft. Eerst het schaak met een rode pijl aangeven is een visuele steun en zorgt voor een goede oriëntatie. Welke mogelijkheden zijn er om het schaak op te heffen? Ze kiezen de beste en trekken een tweede pijl.

Fout: De koning blijft schaak staan.

Hulp: Welk stuk geeft schaak? Nieuwe poging wagen. Is de stelling daarna nog te moeilijk dan kan de stelling vereenvoudigd worden (zie de inleiding).

ANTWOORDEN

Aanval / Geef schaak: A

- 1) 1. Ld6+
- 2) tekening
- 3) 1. ... Pc5+; 1. ... Txc3+ geeft onnodig een belangrijker stuk op.
- 4) 1. Lxc6+
- 5) 1. ... b5+
- 6) 1. ... Td2+
- 7) 1. Td5+
- 8) 1. Lb5+
- 9) 1. ... Db4+
- 10) 1. Pxc6+ of 1. Pg6+ maar dat wint geen pion.

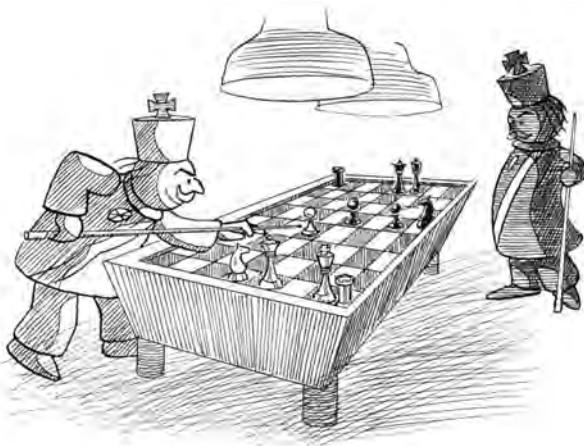
- 11) 1. ... Pd3+; 1. ... Pc2+ kost een paard: 2. Pxc2.
 12) 1. Dg2+

□ *Verdedigen / Schaak opheffen: A*

- 1) 1. Kh1
- 2) 1. ... Txd8
- 3) 1. Kg1
- 4) 1. ... Lh6
- 5) 1. ... Kh8
- 6) 1. Kg2
- 7) 1. ... Pxc6
- 8) 1. ... axb5 De eerste opgave waarbij er keus is. Omdat een dame meer kan dan een looper (en dus meer waard is) is 1. ... Dd7 2. Lxd7+ zonde.
- 9) 1. Kg2 Tussenplaatsen van een stuk (1. Ld1 of 1. De1 kost materiaal).
- 10) 1. ... Dg7
- 11) 1. f4
- 12) 1. ... Kh8

□ *Verdedigen / Schaak opheffen: B*

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) 1. ... Pxe4 | 7) 1. Lf1 |
| 2) 1. ... Kb8 | 8) 1. Kxd4 |
| 3) 1. ... Pf6 | 9) 1. ... Tb7 |
| 4) 1. ... Txa3 | 10) 1. ... Ka6 |
| 5) tekening | 11) 1. Pd2 |
| 6) 1. ... Lxg6 | 12) 1. Pc3 |



Aanvullende werkboeken

De ontwikkeling van de Stappenmethode begon in 1985 en in 1987 verschenen de werkbladen voor de eerste Stap. Een jaar later verscheen de handleiding. De hoeveelheid oefenstof was voor die tijd nogal ongewoon en er was naast enthousiasme en bijval ook wel twijfel. Moeten de kinderen zoveel opgaven maken? De tijd heeft geleerd dat die vraag een positief antwoord heeft. Sterker nog, de vraag naar ‘meer’ groeide. Dat resulteerde uiteindelijk in drie nieuwe aanvullingen, de werkboeken extra, plus en mix.

Min of meer gelijktijdig kwam ook de wens naar oefenstof voor jonge kinderen rond de zes jaar. De Opstapjes verschenen in 2003.

Enige motivering voor meer werkboeken is misschien op zijn plaats. Bijna alle leerlingen kunnen na het doorlopen van het werkboek van de 1^e stap nog niet goed genoeg schaken. In elke partij geven zij nog stukken weg en ook de stukken die de tegenstander gratis in de aanbieding doet, slaan ze niet altijd. Hun overzicht van het bord, het zien van alle aanvals- en verdedigingsmogelijkheden, is nog ruim onvoldoende. Deze bordvisie moeten we eerst opkrikken anders blijft deze veel langer dan nodig is onder de maat. We moeten geen nieuwe kennis aanleren voordat de kinderen de basisvaardigheden voldoende onder de knie hebben. Ziet een kind niet snel dat een stuk hangt, dan heeft het aanbieden van de dubbele aanval uit Stap 2 te weinig zin wat betreft het spelen van de eigen partijen. Let wel: voor het spelen, de les en de opgaven begrijpen ze wel! Als je in je partij al moet kijken of er een stuk in staat dan zul je zeker niet zien dat er op de volgende zet twee stukken in gevaar zijn!

Een goede manier om de bordvisie bij kinderen te verbeteren is het laten spelen van (aanvankelijk vooral spelletjes) en partijtjes. Het is nuttig om te weten dat elk kind voor elke fase (zie ‘De schaakontwikkeling van het kind’ op blz. 10) zijn eigen tijd nodig heeft, voor de een betekent dat 300 partijtjes spelen, voor de ander misschien wel 1000 partijtjes. Nu is het oplossen van opgaven natuurlijk ook bordvisie bevorderend.

Dankzij de aanvullende werkboeken kunnen leerlingen op min of meer hetzelfde niveau meer oefenen en zodoende kunnen zij langer over een stap doen. Het moeilijkheidsniveau loopt wel iets op omdat de uitdaging moet blijven.

Meer oefenmateriaal heeft verschillende voordelen:

- Veel leerlingen gaan na het doorlopen van een stap direct door naar de volgende. De speelsterkte houdt meestal geen gelijke tred, zij passen het

geleerde nog onvoldoende in hun partijen toe. De leerlingen zouden eerst meer moeten spelen. Dankzij de aanvullende werkboeken kunnen leerlingen op vrijwel hetzelfde niveau meer oefenen en zodoende kunnen zij langer over een Stap doen. Belangrijk is dat de moeilijkheidsgraad niet al te snel oploopt. Het euvel van (te) snel doorgaan naar de volgende stap kan op deze manier enigszins tegengegaan worden.

- Bij het oplossen van opgaven moeten de leerlingen op een goede manier naar de stelling (leren) kijken. Hoe vaker dat gebeurt, des te groter is de kans dat ze dat in hun partijen ook zullen doen.
- De mogelijkheden om te differentiëren zijn enorm uitgebreid. Dat geldt voor de zwakkeren (extra oefenen op hetzelfde thema) en voor de beteren (meer en moeilijkere opgaven).
- Herhalen. We vergeten als we niet herhalen dus we moeten herhalen om niet te vergeten.

Wanneer kunnen we deze werkboeken inzetten? Een algemeen geldend advies is er daarvoor niet. Het werkboek Stap 1 extra kan al tijdens het werken met het basiswerkboek Stap 1 ingezet worden. Het is aan de trainer om te bepalen of onderdelen van het plusdeel tussendoor aan bod komen. Dat hangt vanzelfsprekend van het niveau van de groep af maar het is goed voor te stellen dat een enkel thema uit het plusdeel tijdens het simultaan uitspelen opduikt. Ook bepaalde oefeningen uit het plus werkboek kunnen mondjesmaat al vroeg(er) aan bod komen. De routeplanners zijn zeker geschikt.

De trainer die een goed beeld heeft van de hele eerste Stap en weet wat hij doet, kan een en ander combineren.

Stap 1 extra

De oefeningen hebben dezelfde thema's als in de gewone Stap 1 zodat het boek al tijdens het werken in het basiswerkboek zinvol ingezet kan worden. Meer opgaven op thema zijn niet alleen nuttig als extra oefening maar ook als herhaling. De moeilijkheidsgraad is ongeveer hetzelfde of ietsjes moeilijker. Tussendoor staan opgaven met mixoefeningen met verwante thema's samengevoegd: verdedigen en materiaal winnen. Dat is een prettige geleidelijke overgang naar de laatste 12 pagina's waarop helemaal geen aanduiding van het thema is.

Het oplossen van dergelijke mixopgaven is voor een eerste-stapper moeilijk. Nu zijn de onderwerpen in stap 1 gelukkig beperkt: materiaal winnen, mat in één zetten en verdedigen. Dan is de koek al bijna op. Bij elke opgave moet de leerling een lijstje met drie vragen aflopen:

De 'schaaklessen'

We leren kinderen in de leeftijdsgroep van 4–9 anders schaken dan oudere kinderen. Maar ook tussen een vierjarige en een negenjarige zit een wereld van verschil. Het is natuurlijk ondoenlijk om voor elke leeftijd aparte richtlijnen te geven te meer daar een leeftijdsgrens slechts een vaag gemiddelde is als we kijken naar de individuele verschillen in de ontwikkeling van kinderen. Natuurlijk geldt: hoe jonger, hoe speelser. We richten ons hier op kinderen vanaf 6 jaar, maar er zijn genoeg ideeën die ook voor kleuters toepasbaar zijn.

De lessen voor de 1^e stap voorin de handleiding zijn het uitgangspunt. Hieronder staan per les suggesties voor het werken met de jonge leeftijdsgroep. De lesgever moet zelf bepalen wat de beste aanpak is voor de groep of eenling aan wie hij schaken leert. Gebruik de tekeningen in de werkboeken bij de uitleg. In veel gevallen vergemakkelijken zij de uitleg van een begrip.

Een 'les' moeten we zien als een samenhangend geheel. Het is natuurlijk niet de bedoeling een les in een keer helemaal te geven!

Bord en stukken

De eerste les slaan we natuurlijk grotendeels over. Dat schiet lekker op!

Na verloop van tijd kan vrijwel alles uit deze les mondjesmaat aan de orde komen. De kinderen moeten dan wel kunnen lezen. Ze weten van plattegronden en coördinaten natuurlijk nog niets. We moeten er ons terdege van bewust zijn dat we nieuwe gegevens introduceren en dat vraagt oefening.

We verwachten zeker niet dat ze deze kennis zelf kunnen toepassen. Voor hen is het voorlopig genoeg te weten hoe we aan de naam van een veld komen. Het benoemen van velden is er nog niet bij (hoewel veel kinderen er weinig moeite mee hebben).

Loop van de stukken + Aanval en slaan

De loop van alle stukken in een keer uitleggen is te veel van het goede. Wij hebben goede ervaringen met het combineren van de lessen 2 en 3. Van een stuk leggen we eerst de loop van een stuk uit. Laat de kinderen de zetten op hun eigen bord verscheidene malen uitvoeren. Het laten tellen van de mogelijkheden van de diverse stukken moeten we niet al te beslist gebruiken. Tellen kan maar we verbinden er geen al te grote consequenties aan.

Met een stuk van de tegenpartij erbij leggen we dan het slaan uit. Met een witte en zwarte toren kun je al een 'partijtje' (tussen volwassene en kind) spelen. Beide

partijen spelen om de beurt een zet. Er mag geslagen worden. Na enkele zetten zet de volwassene zijn toren in. Aan de hand van dit spelletje leren we de kinderen spelenderwijs alle spelregels uit les 3. We kunnen dat later uitbreiden met twee dezelfde stukken of verschillende stukken.

Verder zijn de spelletjes Paardsprong, Rondjes lopen en Beginstelling prima te spelen.

Werkboek Opstapje 1

2: *De schaakstukken*

Van elk schaakstuk zijn de tekening, het symbool van een stuk (figurine is de schaakterm) en het woord afgebeeld. Zij moeten met elkaar worden verbonden (omcirkelen en een verbindingslijn trekken). Verschillende kleuren voor elk stuk staat niet alleen leuk maar is ook duidelijker. Kinderen die nog niet kunnen lezen mogen het woord overslaan, al zullen velen met een beetje gokken (een enkele letter kennen ze meestal wel) een eind komen.

De bedoeling van deze oefening is het leren herkennen van de overeenkomst tussen de 'echte' stukken en de figurines in de diagrammen in dit werkboek.

3: *Hoe loopt de toren?*

Alle velden waarheen de toren in het diagram in één zet kan spelen, krijgen een plus. Bij de toren moeten er steeds 14 plussen worden ingetekend.

4: *Hoe loopt de loper?*

Alle velden waarheen de loper in het diagram in één zet kan spelen, krijgen een plus. Bij de loper wisselt het aantal plussen per diagram. Het maximum is 13 plussen (#1) en het minimum is 7 (#4).

5: *Hoe loopt de dame?*

Alle velden waarheen de dame in het diagram in één zet kan spelen, krijgen een plus. Bij de dame wisselt het aantal plussen per diagram. Het maximum is 27 plussen (#1) en het minimum is 21 (#5).

6: *Hoe loopt de koning?*

Alle velden waarheen de koning in het diagram in één zet kan spelen, krijgen een plus. Bij de koning wisselt het aantal plussen per diagram. Het maximum is 8 plussen (#1) en het minimum is 3 (#3).

7-8: *Hoe springt het paard?*

Alle velden waarheen het paard in het diagram in één zet kan spelen, krijgen een plus. Bij het paard wisselt het aantal plussen per diagram. Het maximum is 8 plussen (#4) en het minimum is 2 (#2).

De Stappenmethode

Van de Stappenmethode zijn de volgende boeken verkrijgbaar:

HANDLEIDINGEN

Handleiding voor schaaktrainers

Stap 1, Stap 2, Stap 3, Stap 4, Stap 5



WERKBOEKEN

Basis werkboeken

Opstapje 1, Opstapje 2, Stap 1, Stap 2, Stap 3, Stap 4, Stap 5, Stap 6

Extra werkboeken

Stap 1 extra, Stap 2 extra, Stap 3 extra, Stap 4 extra, Stap 5 extra, Stap 6 extra

Plus werkboeken

Stap 1 plus, Stap 2 plus, Stap 3 plus, Stap 4 plus, Stap 5 plus

Vooruitdenken werkboeken

Stap 2 vooruitdenken, Stap 3 vooruitdenken

Mix werkboeken

Stap 1 mix, Stap 2 mix, Stap 3 mix, Stap 4 mix, Stap 5 mix

ZELFSTUDIEBOEK

Instructieboek

Stap 6

Raadpleeg voor meer informatie, nieuwe uitgaven, prijzen en wijze van bestellen de website: www.stappenmethode.nl

Software (alleen Windows)

De Stappenmethode is ook op cd of als downloadversie verkrijgbaar.

Chess Tutor Stap 1, Stap 2 en Stap 3

Demo: www.chesstutor.eu

