

Rob Brunia, Cor van Wijgerden

**Handleiding
voor schaaktrainers**

Stap 4

Inhoud

Voorwoord.....	4	Les 12: Jagen en richten.....	119
De vierde Stap.....	6	Les 13: Koningsaanval.....	128
Leerstof in Stap 4.....	8	Les 14: Zevende rij	134
– Thema’s.....	10	Les 15: Eindspelstrategie	141
De weg naar zelfstandig leren.....	14	Les 16: Ruimen	149
Spelen.....	22	Les 17: Dame tegen pion	155
– Eigen partijen analyseren.....	25		
Vooruitdenken	26	Aanvullende werkboeken	162
Hulp.....	28	Stap 4 Extra.....	163
– Ondersteuning bij partijen.....	29	Stap 4 Plus.....	164
Blijven schaken of afhaken.....	30	Stap 4 Mix.....	164
Het onderzoeken van stellingen	32		
Aanwijzingen voor gebruik van de handleiding	37	Lessen voor werkboek Stap 4 plus	
		Les 1 ⁺ : Koningsaanval	166
Lessen voor werkboek Stap 4		Les 2 ⁺ : Kwetsbaar in de opening	177
Les 1: Voordeel in de opening.....	38	Les 3 ⁺ : Onderbreken	183
Les 2: Onderbreken.....	43	Les 4 ⁺ : Blokkeren.....	188
Les 3: Lokken	50	Les 5 ⁺ : Remise	195
Les 4: Blokkeren	60	Les 6 ⁺ : Insluiten	201
Les 5: Vooruitdenken	67	Les 7 ⁺ : Klein plan.....	207
Les 6: Penning: lokken.....	74	Les 8 ⁺ : Pionneindspel.....	212
Les 7: De vrijpion	79	Les 9 ⁺ : Aftrekaanval.....	218
Les 8: Uitschakelen verdediging...91		Les 10 ⁺ : Eindspeltechniek.....	222
Les 9: De magneet	100	Les 11 ⁺ : Het schaakprobleem.....	230
Les 10: Zwakke pionnen.....	104	Begrippenlijst.....	236
Les 11: Materieel voordeel	109	De Stappenmethode	240

De vierde Stap

De overgang van Stap 3 naar Stap 4 is groter dan van Stap 2 naar 3 en is enigszins vergelijkbaar met het niveauverschil tussen Stap 1 en 2. Het heeft te maken met het aantal zetten van het merendeel van de opgaven in de desbetreffende stappen die nodig zijn voor de oplossing. In Stap 1 is dat een halve zet om mat te zetten of materiaal te winnen. In Stap 2 komt er een volle zet bij: wit speelt, zwart antwoordt en wit scoort. Nu in Stap 4 zijn er $2\frac{1}{2}$ zet nodig om te winnen. Dat geldt voor het overgrote deel van de opgaven.

Rond de eeuwwisseling vond een deel van de gebruikers de overgang van Stap 3 naar 4 (te) groot. Niet iedereen en het onderscheid heeft te maken met de hoeveelheid aandacht die er in de lagere stappen werd besteed aan vaardigheden en het verbeteren ervan. Toch was dat een reden om van de aanvullende werkboeken Stap 3 plus als eerste uit te geven (2002).

Het is nuttig even stil te staan bij de weg die sinds het begin van Stap 1 is afgelegd en welke hobbels er onderweg waren (en misschien nog wel zijn). In Handleiding Stap 2 staat onder het kopje ‘Kenmerken van het spel van kinderen’ (een grote groep want alle beginnende schakers moeten we meerekenen) een lange lijst. We kunnen iedereen leren schaken, hoewel de spelregels best wel lastig zijn. De meeste hindernissen zijn van tijdelijke aard en verdwijnen vanzelf. Een echt struikelblok voor iedereen is het onder controle krijgen van de bordvisie. Simpel gezegd: het kunnen spelen van veilige zetten en het kunnen uitbuiten van een onveilige zet van de tegenstander. Met het stijgen van de speelsterkte kunnen onveilige zetten ook veilig zijn. Dat aantal neemt snel toe, denk maar aan onveilige zetten (schijnoffers) die binnen enkele zetten materiaal winnen (zie Handleiding Stap 2 blz. 14, 12^e druk)

Het deugdelijk beheersen van de interactie van de stukken bij aanval en verdediging en een goed zicht hebben op de ruimtewerking van stukken is een lang proces. Om een goede zet te spelen, moeten we gebruikmaken van kenmerken in de stelling. Het kennen en herkennen van aanvalsdoelen is daarbij een enorme steun om te zien wat kwetsbaar is bij de tegenstander. Dankzij hulpmiddelen als de dubbele aanval, het uitschakelen van de verdediging en andere combinaties leren we hoe we de kwetsbaarheid kunnen omzetten in materiaalwinst of zelfs mat. Onder andere door het oplossen van de opgaven leren de leerlingen ‘vanzelf’ vooruitdenken; ze kunnen de stelling na anderhalve zet in gedachten ‘zien’ en beoordelen.

Dat is alles dik in orde voor de schakers die op een goede manier begeleid zijn en veel werkboeken hebben doorlopen. Let wel niet alleen door opgaven op te lossen, maar geholpen met de noodzakelijke feedback. Nu gaan steeds meer schakers over op het oplossen van opgaven op een beeldscherm. Dat heeft naast voordelen ook nadelen.

Twee bezwaren lichten we toe (zie alle andere handleidingen voor andere aandachtspunten). Op een computer ziet de leerling na elke zet de stelling in beeld. Er is dus minder noodzaak om de stellingen na een of meer zetten in het werkgeheugen vast te houden. Die vaardigheid, onmisbaar voor vooruitdenken, oefenen de leerlingen dus onvoldoende. Dit proces begint al in Stap 1 en de consequentie, vooral bij langere varianten, is uiterst bedenkelijk. Bij Stap 2 komt er een vaardigheid bij die bij het oplossen van papier ‘vanzelf’ geoefend wordt, maar bij de computer minder nodig is. Dat is het antwoord op de geplande zet vinden en bekijken. Dat zijn meer zetten. De tegenzet van de computer is er maar één en die komt automatisch. Er is geen noodzaak om naar alternatieven te kijken. Oppervlakkigheid is troef want echt denken is minder nodig.

Uiteraard heeft het spelpeil van partijen daaronder te lijden. Dit sluipend gevaar wordt te weinig onderkend. Niet goed kunnen vooruitdenken wordt in Stap 4 genadeloos blootgelegd. Als je nog moet denken of een zet veilig is dan is je werkgeheugen snel overbelast. Over andere zaken nadenken lukt dan niet goed genoeg. Vanzelfsprekend is dat nog moeilijker als meer zetten vooruitgedacht moet worden. In Stap 4 waar nog een zet bijkomt, ben je niet kansloos, maar wel verre van zo goed mogelijk voorbereid. De bordvisie moet in de uitgangsstelling volledig geautomatiseerd zijn.

Kortom, de lessen in deze stap zijn alleen zinvol als de kinderen de voorafgaande stappen met goed gevolg hebben afgesloten. Dat houdt veel meer in dan een voldoende resultaat met het examen. De opgedane kennis moet door de leerlingen ook in hun partijen worden toegepast. Bij een onvoldoende vaardigheid werkt het aanbieden van nieuwe kennis eerder averechts; kennis- en vaardigheidsniveau moeten hand in hand gaan.

Voor de lesgever geldt dat hij op de hoogte moet zijn van de didactische aanpak, zoals die in de eerste drie handleidingen werd uiteengezet. In enkele woorden samengevat: lesgeven, leerlingen laten oefenen, partij(fragment)en spelen (simultaan en onderling) en gespeelde partijen van de leerlingen bespreken.

Op blz. 19 begint de eerste bouwsteen van tactiek met de stelling in het diagram: de dubbele aanval.

Verschillende leerlingen moesten deze opgave – zonder het thema te kennen – niet alleen oplossen, maar ook het (juiste!) thema geven met het niveau.

Hoe vind je de oplossing? Wit wil winnen met 1. Pe7+ (idee is het weggagen van de koning: 1. ... Kh8 2. Txf8#), maar de zwarte dame dekt veld e7. Die dame uitschakelen ligt dus voor de hand. Niet goed is 1. Dc2 vanwege 1. ... Pf2+ en die winnende zet onderbreekt de lijn van de toren zodat Pe7+ zinloos wordt. Ook 1. ... Da7 is afdoende om niet te verliezen.

Het weglokken moet krachtiger en dat kan met 1. Dd4. De dubbele aanval komt te hulp (anders voldoet 1. ... Dc7) en schakelt de dekkende dame door weglokken uit. Het alternatief 1. Dxd5+ heeft als nadeel dat 1. ... Dxd5+ met schaak is.

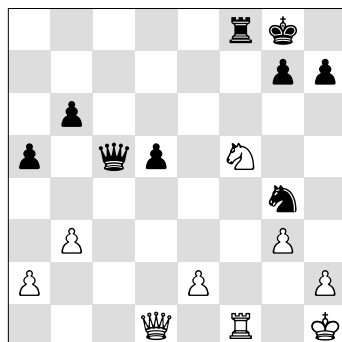
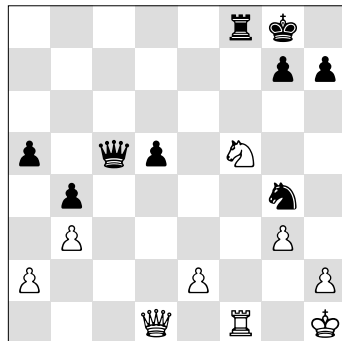
Op 1. ... Dxd4 volgt 2. Pe7+. Dit is ook uitschakelen van de verdediging, maar nu door weggagen: 1. ... Kh8 2. Txf8#. In de partij sloeg zwart op f5 en verloor. In de uitgangsstelling naar een dubbele aanval van de dame zoeken heeft geen zin zonder het idee van het onderste rij mat te zien.

Dit is ongetwijfeld een leerzame stelling (op stap 4 niveau), maar niet geschikt om de dubbele aanval uit te leggen. Dat doet de auteur op deze manier: “There are a few forms of a double attack. One piece can attack two enemy pieces. It can attack a piece and simultaneously threaten mate. It is also possible that we ‘only’ create two possible threats.”

Met deze kenmerken (in woorden, niet met voorbeelden) kun je een nieuw thema onvoldoende leren en ontdek je oplossing niet. De dame op d4 staat ongedekt en is voor een vijandelijke dame bij een dubbele aanval geen aanvalsdoel.

Essentieel is wel dat ♔c5 ongedekt staat. In het diagram is dat niet meer zo want ♜b4 staat nu op b6. De consequentie is dat na 1. Dd4 zwart na 1. ... Txf5 2. Dxc5 de winnende tussenzet 3. ... Txf1+ heeft.

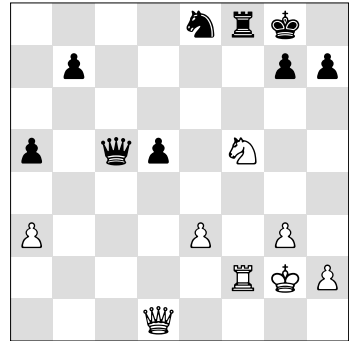
Verhuis ♜b3 naar c3 zodat de witte dame op d4 gedekt staat. Zwart heeft na 1. Dd4 een verdediging tegen de dubbele aanval met 1. ... Pf6 (aanvalsdoel gaat weg en de matdreiging is geparceerd).



Door op deze manier te werk te gaan, verdiep je de kennis over een thema. Wat zijn de voorwaarden voor succes en welke soorten verdediging heeft de tegenstander?

Boeken van sterke schakers die geen notie van beginnersschaak en didactiek hebben, zijn ongeschikt voor zelfstudie. Een trainer kan vrijwel elke stelling nuttig maken. Als alles nieuw is (dus geen voorkennis uit het langetermijngeheugen) dan leidt de hoeveelheid tot een overbelast werkgeheugen. Twee verschillende thema's in een stelling is zonder voorkennis altijd af te raden.

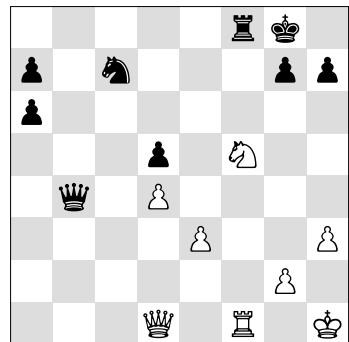
Ook als we de dubbele aanval uit de stelling slopen (zie diagram), dan blijven er twee dezelfde vormen van het uitschakelen van de verdediging over. Het idee is bekend en we concentreren ons volledig op het wegllokken van de dame. Wegjagen met de toren komt niet in aanmerking, want die is nodig voor het mat. Ook 1. Dc2 en 1. Dxd5+ zijn fout vanwege het feit dat de toren na 1. ... Dxc2 gepend komt te staan en zwart met schaak op d5 terugslaat. Niet alleen in zetten denken, maar ook de reden waarom meenemen.



De juiste zet is **1. Dc1** en de zwarte dame kan e7 niet veilig blijven dekken (na 1. ... b6 ruilt wit dames). Aangezien we oefenen om bij te leren, kijken we ook naar 1. Dd4. Juist is dan 1. ... Dc7, want na 1. ... Dxa3 wint wit met 2. Dc3.

Zet ♖a3 terug op zijn uitgangsveld a2. Natuurlijk begint wit met **1. Dc1**, maar nu heeft zwart **1. ... Db4**. Wegjagen met 2. a3 faalt op 2. ... De4+ (redding door schaak). Juist is **2. Tf4** en zwart moet de dame geven.

Na 1. Db3 kan de zwarte dame veld e7 niet veilig dekken, maar de toren wel. Zwart houdt stand met 1. ... Db8 2. Dxb8 Txb8 3. Pe7+ Kh8 4. Tc1 Pa8. Door het wegllokken te gebruiken, kan wit wel de dame beslissend activeren: **1. Da4 Db8 2. Dd7** en wint want **2. ... Pe8 3. Pe7+**.



Zetten we ♔h1 op h2 dan verandert er schijnbaar weinig aan de stelling. Toch zit er niet meer in dan een goed eindspel: **1. De1 Db8 2. Dg3 Pe6 3. Pe7+ Kh8 4. Dxb8 Txb8 5. Pxd5**. De winst met de koning op g1 is niet meer mogelijk: **1. Da4 Db8 2. Dd7 Pe8+ 3. Kg1 Kh8**. Zwart kan het paard op f5 verjagen.

8 Uitschakelen verdediging

DOEL VAN DE LES

- aanleren tactische vaardigheid

RELEVANTE VOORKENNIS

- alle vormen van uitschakelen verdediging
- aanval

VERWERVING

Inleiding

Het uitschakelen van de verdediging is de voorbereiding op materiaalwinst door een ongedekt stuk te slaan of met een tweevoudige aanval (zie Stap 2). Het stuk dat je wilt winnen, staat gedekt. Het dekkende stuk schakelen we uit met slaan, weglukken of -jagen.

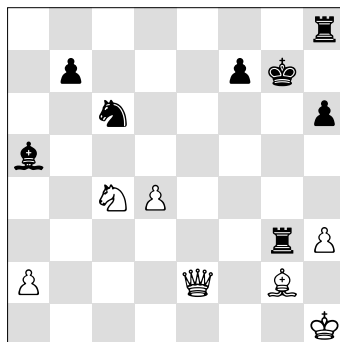
In deze les is het uitschakelen van de verdediging de ondersteunende hulp bij de dubbele aanval. Het dekkende stuk is het belangrijkste doelwit, maar niet alleen. Stukken die in de weg staan schakelen we op dezelfde manier uit. Zie ook de voorbeelden op pagina 11.

Instructie

Het diagram (♣) laat zien hoe we de drie basisvormen slaan, weggagen en -lokken kunnen inzetten. De aanvalsdoelen in deze stellingen zijn duidelijk: de koning en de ongedekte toren op g3. Kortom, de winnende dubbele aanval is al in beeld (1. De5+ met torenwinst). Die zet kost nog een dame omdat het paard e5 dekt.

Het dekkende stuk verdwijnt na **slaan** direct van het bord: **1. Lxc6 bxc6 2. De5+**. Wegjagen is de tweede simpele oplossing: **1. d5**, minder dwingend, maar hier even doeltreffend. Zwart kan het best het paard laten staan en **1. ... Lc3** spelen. Wit wint wel het paard.

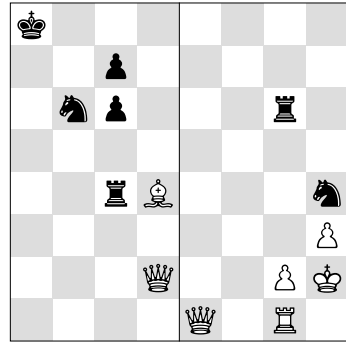
Het paard op c6 heeft twee dekkende taken: veld e5 en La5. Overbelasting dus. Na **1. Pxa5** verliest zwart ook materiaal.



Slaan

Links in het diagram (↑) staat de toren op c4 gedekt. Eerst slaat wit de verdediger van de toren: **1. Lxb6 cxb6** (niet verplicht, maar zwart verliest altijd materiaal) en daarna haalt hij de buit op met **2. Da2+**. De voorbereidende slagzet is nodig want op meteen 1. Da2+ voorkomt zwart met het tussenplaatsen van de toren materiaalverlies: 2. ... Ta4 (niet 1. ... Kb7 2. Lxb6). Rechts gaat de dame op e1 verloren na **1. ... Txxg2+ 2. Kh1** (2. Txxg2 Pf3+) **2. ... Th2+** (lokken!) **3. Kxh2 Pf3+**.

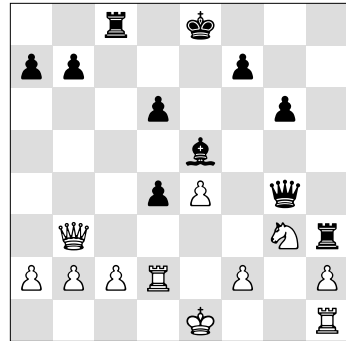
Of er sprake is van een ruil (links) of een offer (rechts) maakt niet uit. De verdediger verdwijnt en materiaalwinst is een feit.



In het diagram (⇒) zijn er geen directe aanvalsdoelen. Alles staat gedekt. Kijk je niet verder dan is een zet als 1. ... Tc7 snel gespeeld. Zwart staat immers goed. Eerst denken en dan zetten is altijd beter.

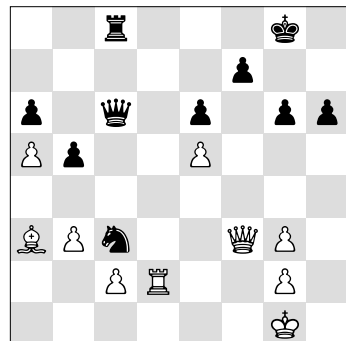
Het witte paard dekt beide mogelijke aanvalsdoelen (e4 en h1). Het paard met het goedkoopste stuk slaan ligt erg voor de hand. Na 1. ... Lxg3 2. fxg3 Dxe4+ is de e-lijn open en wint de penning 3. Te2 de dame.

Beter is om eerst punten te geven met **1. ... Txxg3 2. fxxg3** en dan is **2. ... Dxe4+** wel goed. Na **3. Te2** is **3. ... Dxxh1+** nu wel mogelijk.



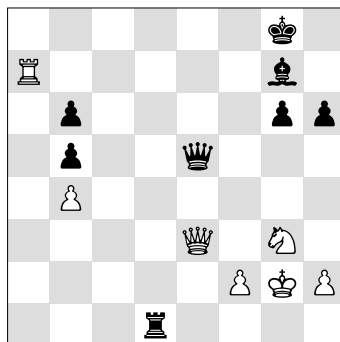
In het diagram (↓) heeft zwart met 1. ... Pb1 een dubbele aanval met het paard. Die werkt niet goed want wit heeft zelfs een winnende weerlegging: 2. Td8+ (na het luie 2. Dxc6 Txc6 3. Td6 Txc2 staat wit nauwelijks beter) 2. ... Txd8 3. Dxc6. Zwart moet eerst de dames ruilen en dat daardoor de witte pionformatie verbetert, is jammer, maar materiaalwinst gaat voor.

Na **1. ... Dxf3 2. gxf3 Pb1** wint zwart eenvoudig: **3. Td6 Pxa3 4. Txa6 Pxc2** is niet lastig.



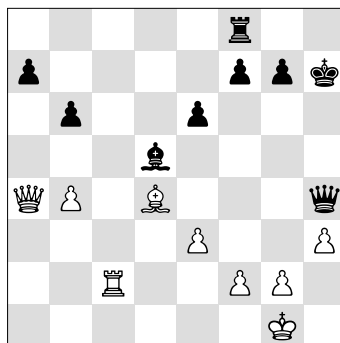
Weglokken

In de stelling in het diagram (↑) is de dubbele aanval gemakkelijk te vinden. De koning is een bereikbaar aanvalsdoel en de toren op d1 staat ongedekt. Helaas heeft zwart een verdediging na 1. Db3+. Hij antwoordt met 1. ... Dd5+. Het schaak is opgeheven en de toren staat gedekt. Wit moet de damezet verhinderen en de dame op e5 wegllokken met **1. Txxg7+**. De dame staat niet meer gedekt dus slaan met de koning kan niet en dus moet zwart **1. ... Dxxg7** spelen. Daarna is **2. Db3+** winnend.



In het diagram (⇒) staat een voorbeeld met het wegllokken van het dekkende stuk. In de praktijk is dit de vorm die het vaakst voorkomt. Misschien ook wel omdat het dekkende stuk meteen in het oog springt.

Zwart kan met 1. ... De4 mat in één dreigen. Veld g2 is het eerste aanvalsdoel. Vanaf e4 staat ook de toren op c2 aangevallen. De witte dame dekt de toren, dus de opdracht is: de dame wegllokken en dat kan alleen met **1. ... b5**. De dame kan de toren niet blijven dekken, a2, b3 en c6 zijn onveilig. Na **2. Dxb5 De4** moet wit de toren geven.

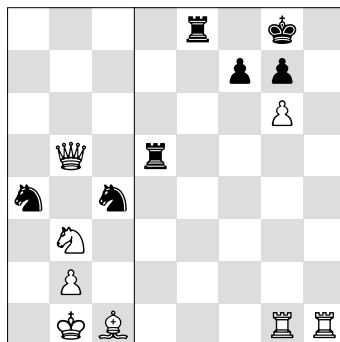


Weglokken en weggagen (dat komt verderop aan de beurt) liggen in dergelijke stellingen dicht bij elkaar. Zet ♖a7 op a6 en b5 is weggagen.

Dubbele aanvallen met andere stukken kunnen evengoed met wegllokken mogelijk gemaakt worden.

Links in het diagram (⇓) moet zwart de b-pion wegllokken. Laat de leerlingen zelf uitzoeken welke van de twee paardzetten tot de winnende paardvork leidt. Winnend is **1. ... Pa3+ 2. bxa3 Pc3+**. Na de andere paardzet wint zwart niets: 1. ... Pc3+ 2. bxc3 Pa3+ 3. Lxa3.

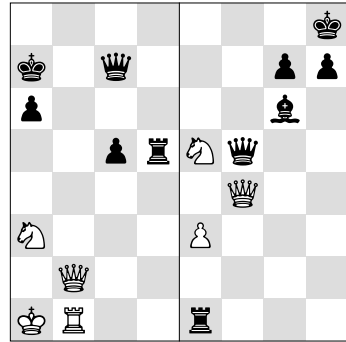
Rechts beslist **1. Th8+ Kxh8 2. gxf7**. Niets helpt: **2. ... Tee5 3. f8D+** of **2. ... Tdd8 3. Th1#**.



De verdediger die in weg staat is nu aan de beurt. Als er door een versperring naar de koning geen veilig schaak mogelijk is, dan gebruiken we dezelfde techniek als bij mat in twee toegang (les 4 in Stap 3).

Links in het diagram (↑) is de ongedekte zwarte toren een aanvaldoel, maar een tweede ontbreekt nog.

Met **1. Pb5+** dwingt wit **1. ... axb5** af. De a6-pion is verdwenen en een schaak op de a-lijn is mogelijk. Wit wint met **2. Da2+** de toren.

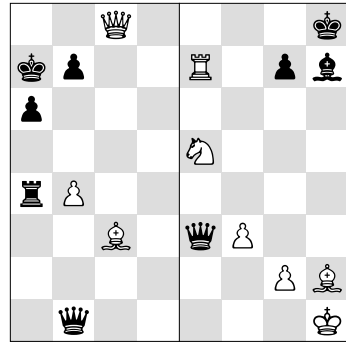


Rechts maakt wit gebruik van de penning van de dame zodat na **1. Pxd6+** zwart met de pion moet nemen **1. ... hxd6** (1. ... Dxd6 2. Df8#). De h-lijn is open en de dubbele aanval **2. Dh4+** veroverd de zwarte toren.

Bij blokkeren zetten we met schaak de vijandelijke stukken op een vluchtveld van de koning. Bij dit thema kan het schaak dienen om een stuk of pion weg te lokken zodat een dubbele aanval mogelijk wordt.

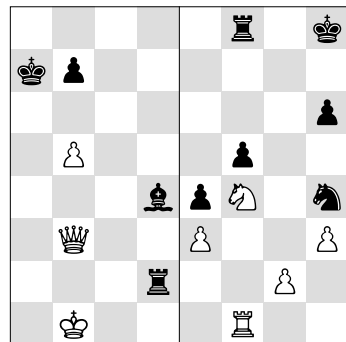
Links in het diagram (⇒) helpt de looper. Na **1. Ld4+ b6** kan wit op de zevende rij schaak geven en de toren winnen met **2. Dd7+**.

Rechts klaart de dame het karwei alleen. Zwart kan de h-lijn openen door de verdedigende looper weg te lokken. Een schaak op e1 maakt dan een dubbele aanval mogelijk: **1. ... De1+ Lg1 2. Dh4+**.



Wegjagen

Een stuk dat een dubbele aanval verhindert, kun je ook weggjagen. In het diagram (⇓) zien we de twee mogelijkheden. Links is het dameschaak op a4 nutteloos omdat de looper op d4 gedekt staat. De dekking van de looper weggjagen met **1. Kc1** werkt wel omdat de toren de looper niet kan blijven dekken.



Rechts verhindert het paard op h4 de paardvork op g6. Na **1. g3 Pf3 2. Pg6+** wint wit de kwaliteit.

Ook in vollere stellingen met bekende structuren is het vinden van de juiste oplossing niet lastig. In het diagram (♠) kunnen de twee ongedekte zwarte paarden even afleiden omdat **1. Db3** een voor de hand liggende aanval is. Zwart verdedigt zich met **1. ... d5**. Beide paarden staan gedekt.

Een ander aanvalsdoel is een mogelijk mat op h7. Wit moet met **1. a3** het paard weggagen. Na **1. ... Pc6 2. Dd3** dreigt mat en gaat het paard op c4 verloren.

In het diagram (⇒) staat het paard op c6 ongedekt. Wit zou veel actiever staan als na **1. Dd6** het paard zou moeten spelen, maar **1. ... e5** dekt het paard. Hij moet de dame van f6 weggagen om een tweede aanvalsdoel te maken.

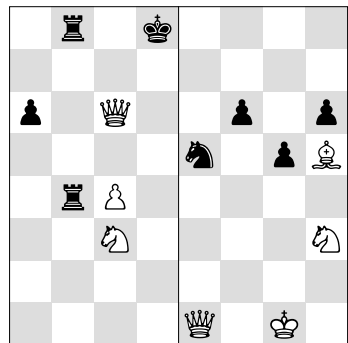
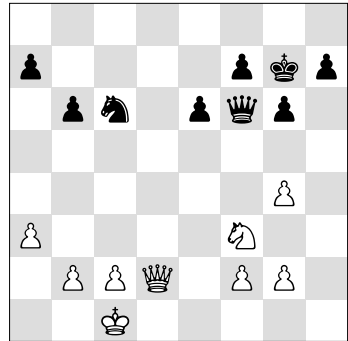
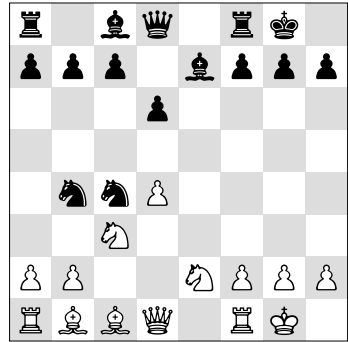
Na **1. g5** verdwijnt het stuk dat in de weg staat: **1. ... De7 2. Dc3+**.

Stellingen met één aanvalsdoel kun je oplossen door gericht naar een tweede te zoeken.

Onderbreken

Onderbreken kan ook als voorbereidende zet dienen. In het diagram (♣) heeft schaak met **1. Dd6+** nog geen zin omdat beide torens gedekt staan. Met het verrassende **1. Pb5** verbreken we de verbinding tussen de torens, waarna een dubbele aanval op c7 of d6 mogelijk wordt, afhankelijk van welke zet zwart speelt. Op b5 slaan beperkt de schade tot een kwaliteit.

Ook rechts wint zwart materiaal met onderbreken. Na **1. ... g4** kan wit beter het paard of de looper geven anders volgt een winnende paardvork op f3.

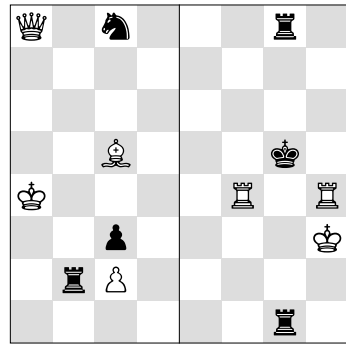


Röntgen

Ook voor een röntgenschaak kan natuurlijk een voorbereiding nodig zijn.

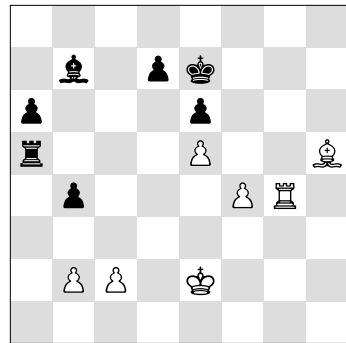
Links in het diagram (↑) kost 1. ... Ta2+ 2. La3 Pb6+ 3. Kb3 verrassend materiaal. Zwart kan de witte verdediging (het tussenplaatsen van de loper op a3) uitschakelen door eerst de loper weg te lokken met 1. ... Pb6+ 2. Lxb6 Ta2+ en dat wint een kwaliteit.

Rechts lijkt wit met 1. Thg4+ een toren te winnen, maar dat is schijn. Na 1. ... Kh6 dekken de zwarte torens elkaar en is de winst verkeken. Een voorbereidende zet is echt nodig. Eerst moet de toren op g1 worden weggejaagd met 1. Kh2. Na 1. ... Ta1 2. Thg4+ wint wit een toren.



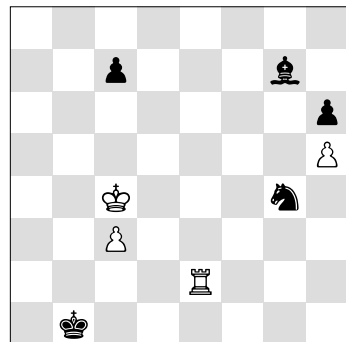
In het diagram (⇒) lijkt de zwarte stelling in orde. De twee ongedekte stukken kan wit niet aanvallen. De koning heeft wat weinig bewegingsvrijheid, maar het aantal witte aanvallers is beperkt. Het gegeven dat stukken in de weg kunnen staan, helpt bij het vinden van de oplossing. Pion d7 zou er niet moeten zijn want de zwarte loper gaat dan met een röntgenschaak verloren.

Wit begint daarom met 1. Tg8 om mat te dreigen. Een zet met de d-pion is gedwongen en na 1. ... d6 2. Tg7+ Kd8 3. Txb7 dxe5 moet wit natuurlijk niet terugslaan maar 4. Txb4 spelen.



De verdediging tegen de röntgenaanval in het diagram (⇓) bestaat uit het vermijden van een reddend schaak. Het directe 1. Tg2 kost na 1. ... Pe3+ een toren. Ook na 1. Te1+ Kc2 2. Tg1 redt zwart zich met schaak op e3.

Eerst de koning uit het schaak halen is de juiste manier om materiaal te winnen. Wit kan met de tussenzet 1. Kb3 mat dreigen op e1. Zwart moet mat voorkomen met 1. ... Kc1 en nu is 2. Tg2 wel winnend.



Aanvullende werkboeken

Rond de jaren 90 van de vorige eeuw ontwikkelden zich in tamelijk rap tempo initiatieven om de schaaktraining in Nederland uit te breiden.

Schaakclubs namen Stap 1, 2 en 3 voor hun rekening. De meeste scholen kwamen niet verder dan stap 1. Voor Stap 4 en hoger konden de jeugdschakers terecht bij de grotere jeugdclubs en enkele kleinere die gezamenlijke trainingen voor die groepen organiseerden. Een deel van de regionale bonden trainde verschillende jeugdgroepen in diverse leeftijdscategorieën. De toppers kwamen bij de landelijke training terecht. Dat waren eendagstrainingen en een trainingskamp van een lang weekend.

De basisleerstof was bekend uit de handleidingen en werkboeken. Dat is kennis die de leerlingen in hun partijen kunnen toepassen. Dat is nodig zodat leerlingen de lessen als nuttig ervaren.

Die leerstof is verdeeld in delen met een onderling verband (hoge wendbaarheid, transfer). Voor de beteren en de zwakkeren is altijd differentiatieleerstof nodig. Naast de basis werkboeken zijn er werkboeken ‘Extra’ (alle 6 Stappen), ‘Plus’ (Stap 1 t/m 5), ‘Vooruitdenken’ (Stap 2 en 3) en ‘Mix (Stap 1 t/m 5)’ verschenen. Dat zijn geen boeken met zo maar wat opgaven. Enkele zaken waarmee rekening is gehouden:

- vereiste voorkennis;

Alle opgaven grijpen terug op thema’s die al aan de orde geweest zijn. Dat mogen dan best lastige stellingen zijn, als maar bekend is hoe je die moet oplossen.

- juiste niveau;

Wat in je geheugen is opgeslagen, moet je terug kunnen halen als je het nodig hebt. De kloof tussen ‘aanwezig’ en ‘kunnen toepassen’ maken we kleiner als we het vaker gebruiken. Dat werkt vooral optimaal bij een juiste moeilijkheidsgraad van de opgaven. Dat is bij de aanvullende werkboeken redelijk gelukt. Indien niet helemaal dan verander ik een werkboek. Zo is de laatste druk van Stap 3 extra grondig aangepakt.

Er zijn in deze tijd heel veel mogelijkheden om op internet opgaven op te lossen. De websites steken elkaar de loef af met het aantal. Hoe meer hoe beter. Wat ontbreekt is een gedegen indeling op niveau. Om sterker te worden heb je opgaven nodig van je eigen sterkte en iets moeilijker. De nadruk ligt daarbij op het resultaat en niet op leren. De schaker let vooral op zijn speciale Elo voor het oplossen van opgaven.

- nuttigheid;
Dat is in de eerste plaats van belang vanuit het gezichtspunt van de leerling, maar niet alleen. Bij opgaven die bepaalde oplosvaardigheden oefenen is dat niet altijd duidelijk en moeten we de zin ervan uitleggen. Dat geldt bijvoorbeeld voor probleemschaak.
- het belang van het onderwerp binnen het schaken.
Niet het belangrijkste punt, maar bij twijfel wel doorslaggevend. Het toren-eindspel is belangrijker dan het eindspel paard+loper tegen toren.

Veel schakers gaan direct naar de volgende stap zodra ze het basiswerkboek hebben doorgewerkt. Er zijn genoeg argumenten om dat niet te doen. Allereerst houdt de speelsterkte meestal geen gelijke tred. Ze zouden eerst meer moeten spelen. Het toepassen van het geleerde vergt altijd meer tijd. De kwaliteit van de gespeelde partijen maakt dat keer op keer duidelijk. Daarnaast blijkt vaak dat aan de basisvaardigheden van de lagere stappen ook nog wel het een en ander schort. Remedie: eerst de zwakke punten wegwerken is enorm effectief. Het mixboek Stap 3 (of zelfs 2) of de vooruitdenkboeken kunnen daarbij helpen. Ooit adviseerde ik een speler van rond de 1800 Elo die nu en dan nog stukken in liet staan, om Stap 1 extra en 1 mix ook maar op te lossen. Na drie maanden was het aantal grote fouten in zijn partijen al aanzienlijk minder.

Dankzij de aanvullende werkboeken van Stap 4 kunnen leerlingen op vrijwel hetzelfde niveau meer en zinvol oefenen en zodoende kunnen zij langer over een stap doen. Belangrijk is dat de moeilijkheidsgraad niet al te snel omhoog loopt. Het euvel van (te) snel doorgaan naar de volgende stap kunnen we op deze manier enigszins tegenhouden.

Stap 4 extra

De oefeningen hebben dezelfde thema's als in de gewone Stap 4 zodat het boek al tijdens het werken in het basiswerkboek zinvol ingezet kan worden. De moeilijkheidsgraad van de opgaven is ongeveer hetzelfde of iets moeilijker. Meer opgaven zijn alleen echt nuttig als de opgaven op de juiste manier worden opgelost. Kijken en een zoekstrategie gebruiken. Wat zijn de kenmerken en wat kan ik daarmee? Op deze manier vind je ook oplossingen voor de stellingen die je niet als patroon herkent. En ... niet onbelangrijk, zinvol voor de praktische partij. Thema's moeten vaker terugkomen in een partij, anders vervaagt de kennis ervan. Herhaling is daarom nuttig. Dat geldt helemaal voor onderwerpen die in een vorige stap aan bod kwamen, maar niet in Stap 4.

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 (ook andere talen), prijzen en wijze van bestellen de website: www.stappenmethode.nl

Software (alleen Windows)

De Stappenmethode is ook op cd of als download verkrijgbaar.

Chess Tutor Stap 1, Stap 2 en Stap 3

Demo: www.chesstutor.eu

