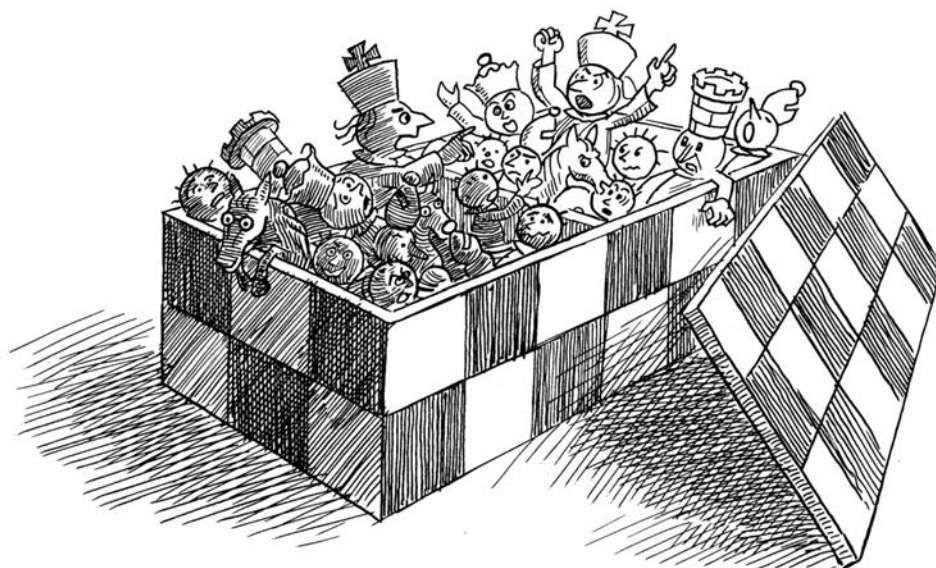


Stap 5 extra

Geheugensteun



De 2^e druk van werkboek Stap 5 extra verschijnt voor het eerst als internationale versie. De geheugensteun met diagrammen is uit het boek verdwenen maar dat bieden we hier in het Nederlands aan als PDF-bestand. Verder is het aantal bladzijden verdubbeld. Er zijn enkele eindspelthema's toegevoegd die niet in de handleiding worden behandeld. Het toepassen van behandelde regels uit andere eindspelen moet voldoende zijn om tot een goed resultaat te komen.

De lesgever kan de geheugensteunen op het juiste moment uitdelen (net voor blz. 87). Let wel dat een geheugensteun de les uit de handleiding nooit kan vervangen!
(Handleiding voor schaaktrainers Stap 5)

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>

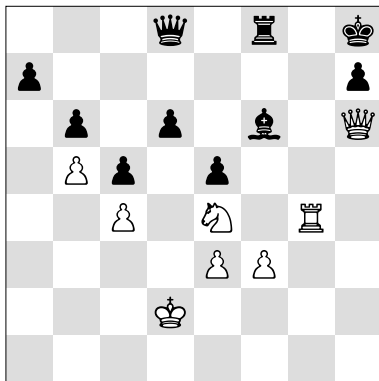
Toetsen maken

In de volgende 26 toetsen weet je alleen wie er aan zet is en dat een goede zet mogelijk is.

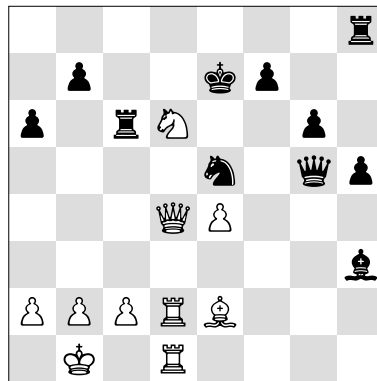
Meestal kun je materiaal winnen of mat zetten.

Hoe vind je de juiste oplossing? Kijk eerst of de stelling je bekend voorkomt. Veel combinaties in het schaken lijken immers op elkaar. Zie je niet meteen de goede zet, probeer dan niet zo maar zetten uit.

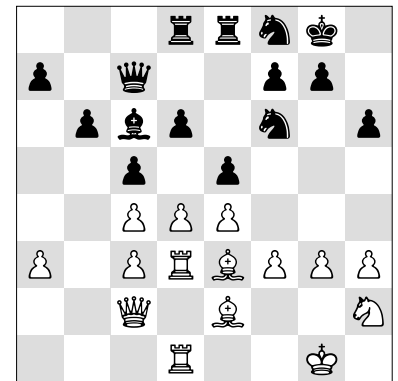
Zoek eerst naar de kenmerken van de stelling. Enkele voorbeelden:



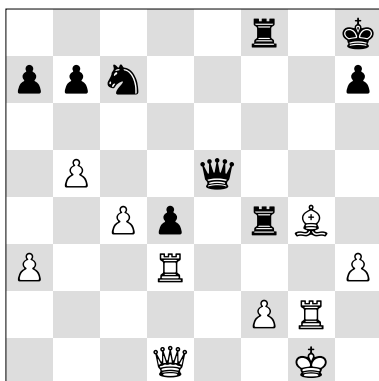
Wit wil graag mat geven op g7. De looper op f6 moet je dus uitschakelen. Dat kan met weggagen: **1. Tg6!**



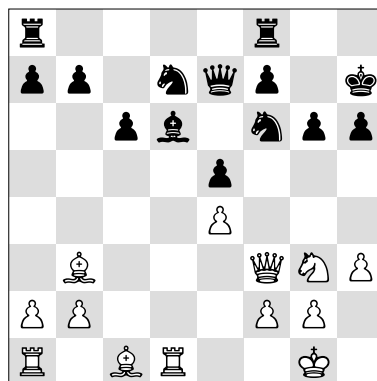
De dame op g5 dekt Pe5. Met **1. Pf5+** schakelt wit de verdediger uit. Na **1. ... Kf6** volgt **2. Dd6+** en mat.



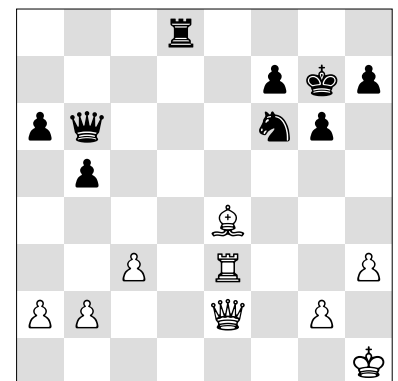
Pion h3 staat ongedekt, maar is simpel te dekken. Zwart vlecht een tweede dreiging in de stelling met **1. ... Dd7**.



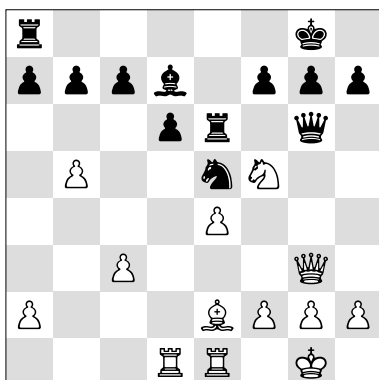
De onderste rij van wit is zwak. De druk verhogen is voldoende: **1. ... Te4** **2. Kf1** (het enige) **2. ... Te8**.



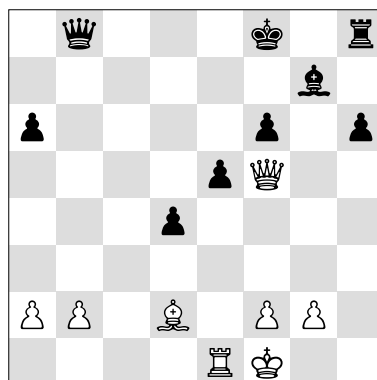
Wit zou met **1. Dd3** winnen als Pf6 er niet zou zijn. Weglokken is het plan: **1. De3** **Pg8** (wat anders?) **2. Dd3**.



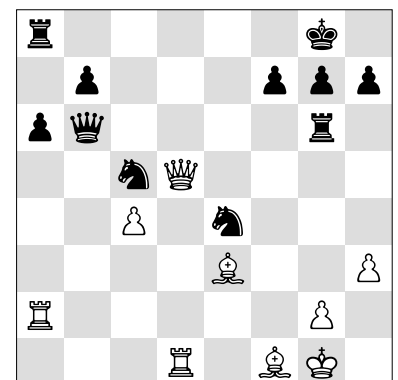
De toren op e3 staat onhandig. Zwart profiteert met **1. ... Te8**. De looper staat nu gepend en zwart wint met **2. ... De6**.



Het paard op e5 heeft geen velden om naar toe te gaan. Na **1. f4** redt ook **1. ... Dxd3** **2. Pxd3** **Pg6** **3. f5** niet meer.



Met **1. Tc1** **Kf7** kan wit zijn aanval niet versterken. Eerst de koning vasthouden met **1. De6** is juist, en pas dan **Tc1**.



Verdedigers: **Db6**, **Ta8**, **Pe4**
Gepend staan: **Pc5**, **b7**
De pion op a6 staat 5 keer verdedigd en toch: **1. Txa6!!**