

STAP
1

Lekker Schaken

De beste manier om goed te leren schaken

Bord
Stukken
Mat

R. Brunia en C. van Wijgerden

Onder redactie van Hans Böhm



Officiële leermethode
van de KNSB

Inhoud

Voorwoord van Hans Böhm	7
Les 1 Het schaakbord	9
Les 2 De loop van de stukken	14
Les 3 Aanval en slaan	20
Les 4 De pion en zijn bijzonderheden	26
Les 5 Verdedigen	31
Les 6 Schaak en schaak opheffen	37
Les 7 Ondersteunend mat	42
Extra les De notatie	47
Les 8 Aanvullend mat	50
Les 9 De rokade	54
Les 10 Ruil en voordelige ruil	60
Les 11 De tweevoudige aanval	65
Les 12 Pat en remise	70
Les 13 Mat zetten met de dame	75
Les 14 In het voorbijgaan slaan	80
Antwoorden	84

Les 1 Het schaakbord

Velden

Het bord dat bij het schaakspel wordt gebruikt is vierkant. Het heeft afwisselend lichte en donkere kleine vierkantjes, die velden heten. De lichte velden noemen we witte velden en de donkere velden noemen we zwarte velden. De donkere velden op de meeste borden zijn bruin, toch noemen we ze ook dan zwarte velden. Als je het bord voor je legt, moet links beneden een zwart veld liggen.

Diagram

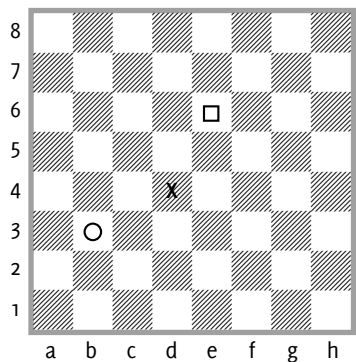
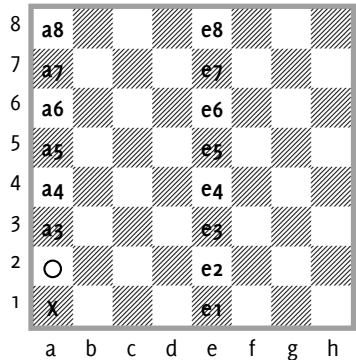
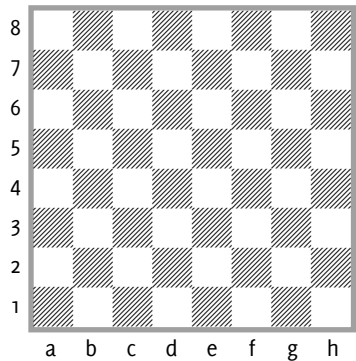
Rechtsboven zie je een afbeelding van een schaakbord, zoals we die in dit boek gebruiken. Dit heet een *diagram*. Voor het gemak hebben we alle diagrammen een nummer gegeven. Dit is *diagram 1*.

Bij de meeste echte schaakborden zijn er cijfers en letters rondom het speelvlak aangebracht. Deze cijfers en letters gebruiken we om de velden een naam te kunnen geven. Heeft je eigen schaakbord ook zulke cijfers en letters? Nee, plak dan stickers met de cijfers en letters langs de randen van je bord.

Velden benoemen

In *diagram 2* staat op het veld links beneden een kruis. Dat ligt bij de letter a en het cijfer één; het veld heet a1. Het veld daarboven met een rondje heet a2. Alle velden die in dezelfde kolom liggen heten verder a3, a4, a5, a6, a7 en a8. Hetzelfde kunnen we bij de letter e doen. In het diagram staan de namen van alle velden met een e aangegeven. Elk veld heeft een eigen naam met een letter en een cijfer. Zo is er een veld a1, a2, maar ook een veld e4 in het diagram terug te vinden.

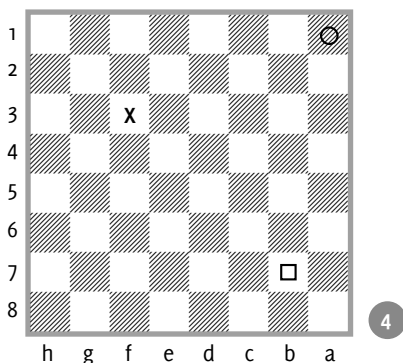
In *diagram 3* zie je hoe de naamgeving werkt. Het veld met een rondje ligt recht boven de b. Als je vanuit het rondje naar links gaat, vind je de 3. Het veld met het



rondje heet: b3. Het veld met een kruis vind je recht boven de d; ga je dan naar links dan vind je de 4. Het veld heet d4.

In *diagram 4* zie je iets vreemds. Het lijkt of het bord op zijn kop ligt. Onderaan staat nu het cijfer 8 en niet meer de 1. Zo zie je het bord als je aan de andere kant zit.

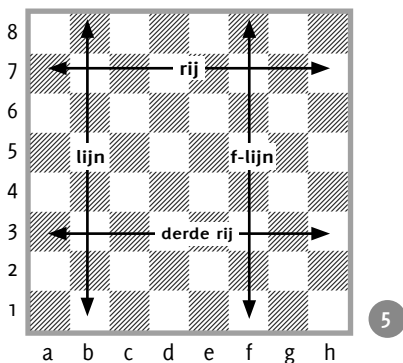
Het vinden van de naam blijft hetzelfde. Vanuit het veld met het kruis kijken we naar beneden (de letter f); naar links (het cijfer 3). Het veld heet f3.



Rechtsboven het veld met het rondje. Helemaal naar beneden de letter a, helemaal naar links de 1; veld a1. Het veld met het vierkantje is b7.

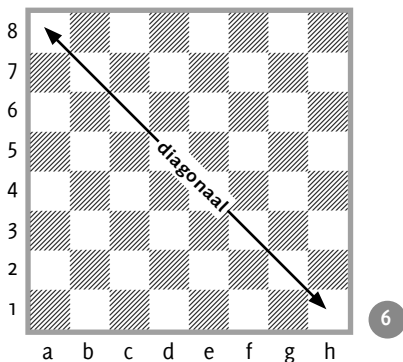
Lijnen en rijen

Niet alleen de afzonderlijke velden hebben namen. De velden naast elkaar van links naar rechts en van boven naar beneden hebben ook een speciale naam. Horizontaal noemen we ze rijen. Verticaal lijnen. Alle velden met een 3 noemen we daarom samen de derde rij. Alle velden met een f noemen we samen de f-lijn.



Diagonaal

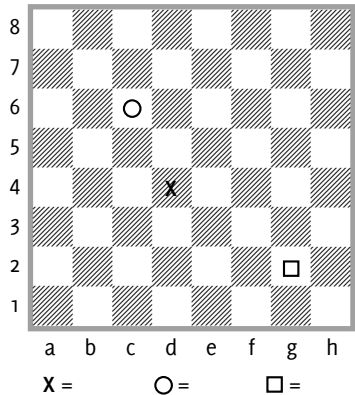
De schuine lijnen op een schaakbord heten diagonalen. De langste diagonalen lopen van a1 naar h8 en a8 naar h1. De diagonaal van a3 naar c1 is erg kort.



Les 1 Voorbeeldstellingen

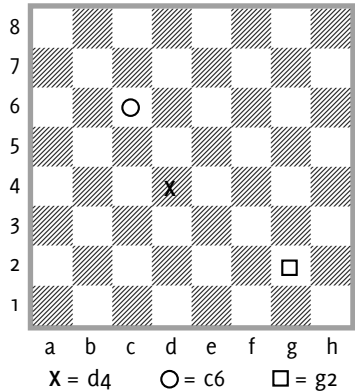
Oefening 1a: benoem de velden

Op dit oefenblad moet je velden waarop symbolen staan benoemen. *Diagram 7* is een voorbeeld. Je ziet een kruis, een rondje en een vierkant in drie velden getekend. Die velden moet je de juiste naam geven. Onderaan het diagram staan dezelfde symbolen en daar is plaats voor de juiste namen van de velden. Probeer het en kijk hieronder bij *diagram 8* of je het goed hebt gedaan.



7

Vanaf het kruis ga je naar de onderkant van het bord. Daar vind je de letter d. Dan ga je vanaf het rondje naar links en je vindt het cijfer 4. Het veld heet d4. Je schrijft dit onderaan op de goede plaats. Hetzelfde doe je met het kruis en het vierkant. De juiste namen zijn hier al ingevuld.

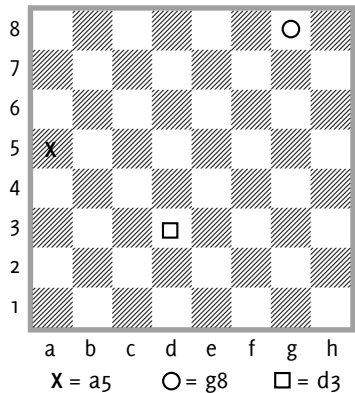


8

Oefening 1b: teken het juiste veld in

Deze oefening is het omgekeerde van oefening 1a. Onder het diagram staan namen van velden ingevuld. Nu moet je de symbolen (rondje, kruis en vierkant) in de juiste velden intekenen.

Diagram 9 is een voorbeeld. Allereerst X = a5. Je zoekt de a onder het diagram en je gaat naar boven tot de 5. Waar de a-lijn en de 5e rij elkaar kruisen, ligt veld a5. Teken daar het kruis. Doe hetzelfde met de twee andere symbolen.



9

Les 1 Oefeningen

Oefening 1a: benoem de velden

a

X = ○ = □ =

b

X = ○ = □ =

c

X = ○ = □ =

d

X = ○ = □ =

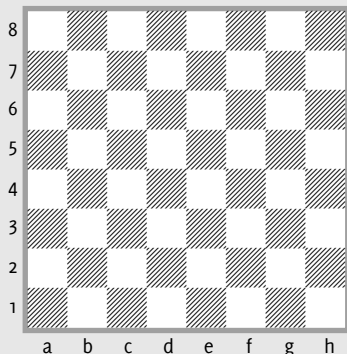
e

X = ○ = □ =

f

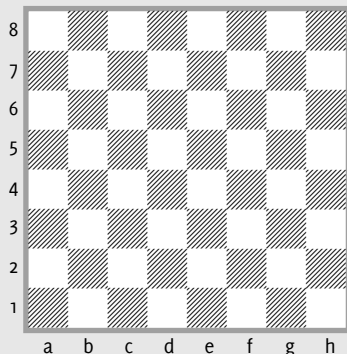
X = ○ = □ =

Oefening 1b: teken het symbol in het goede veld



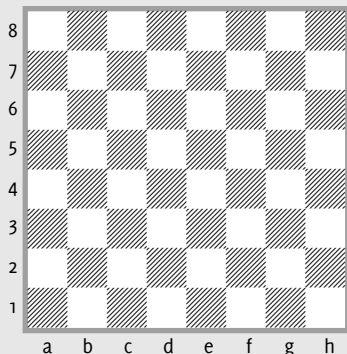
X = e4 ○ = f7 □ = g2

a



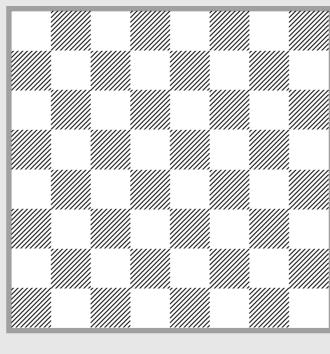
X = b6 ○ = h1 □ = a3

b



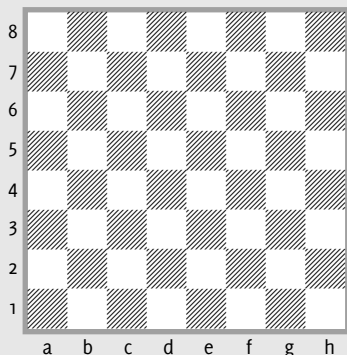
X = a1 ○ = d3 □ = f7

c



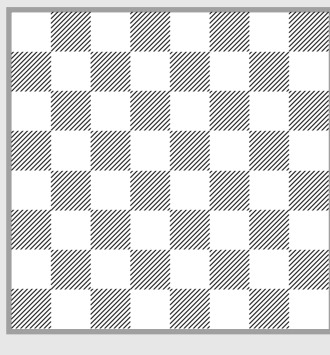
X = a4 ○ = g4 □ = c6

d



X = c2 ○ = g5 □ = e7

e



X = e2 ○ = b7 □ = f5

f

Les 2 De loop van de stukken

Nu je het bord kent en goed hebt neergelegd (links beneden een zwart hoekveld), gaan we kennismaken met de stukken. Hoe zien ze eruit en hoe bewegen ze zich over het bord?

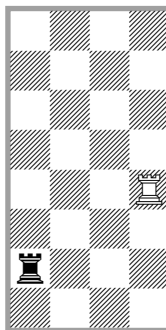
De toren

We beginnen met de toren. In de afbeelding zie je de witte toren van het schaakspel met daarnaast dezelfde toren in het halve *diagram 10*. Bekijk ze goed en zoek de toren van je eigen spel erbij. In je doos zitten twee witte en twee zwarte torens. We gebruiken een witte om de beweging van de toren duidelijk te maken.

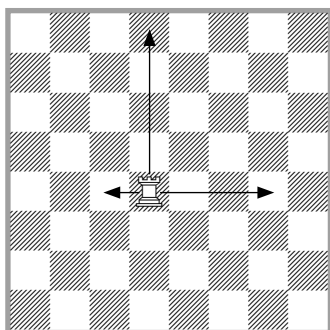
Hoe gaat de toren?

De toren gaat recht. Recht opzij naar links of rechts, maar ook recht naar voren of naar achteren. Het verplaatsen van een schaakstuk, in dit geval van de toren, noemen we een zet. In *diagram 11* staan drie zetten van de witte toren. Je mag zelf kiezen welke zet je wilt doen. Je mag kiezen uit deze zetten maar je kunt de toren ook naar andere velden spelen.

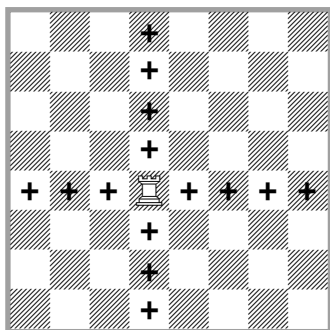
In *diagram 12* zijn de velden met een plus aangegeven waarheen de toren in een zet kan spelen. De speler heeft de keuze uit vele mogelijkheden. Hij mag naar het veld ernaast, maar hij mag ook 2, 3 of meer velden voorbijgaan. Als de toren in de hoek staat, kan hij naar een andere hoek van het bord, als hij maar recht gaat.



10



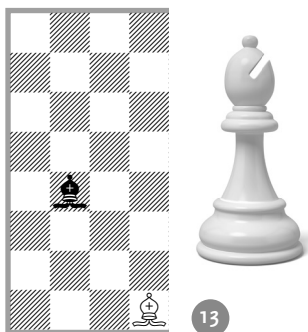
11



12

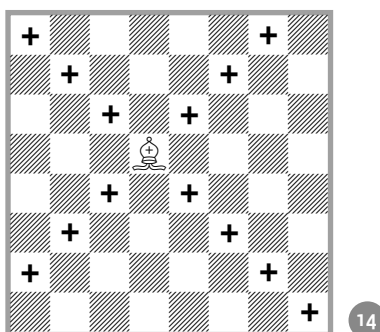
De looper

Op de afbeelding zie je de witte looper van het schaakspel en ernaast de lopers in het halve *diagram 13*. In het schaakspel spelen twee witte en twee zwarte lopers mee. Om te oefenen gebruiken we de witte looper.



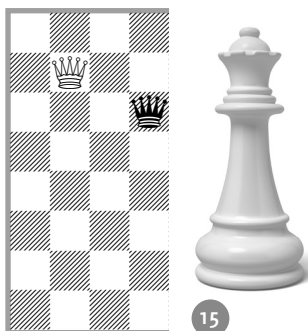
Hoe gaat de looper?

De looper gaat schuin. Staat de looper op een zwart veld dan beweegt hij zich over de zwarte velden schuin naar rechts of links naar voren of naar rechts of links naar achteren. In *diagram 14* is met plussen aangegeven waarheen de looper in een zet kan gaan. Je hebt de keuze uit even zoveel zetten als er plussen staan. Je kunt de looper verplaatsen naar de velden met een plus. Een looper die op een zwart veld begint, blijft op de zwarte velden, een looper die op een wit veld begint, blijft op de witte velden.



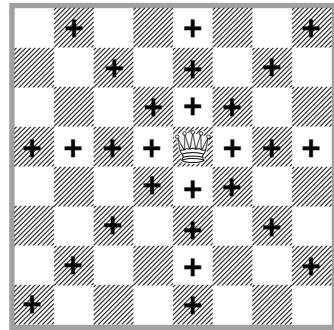
De dame

Het volgende schaakstuk: de dame. Op de afbeelding zie je de dame van het schaakspel en ernaast in het halve *diagram 15* de dames in een diagram. In de doos met stukken vind je een witte dame en een zwarte dame.



Hoe loopt de dame?

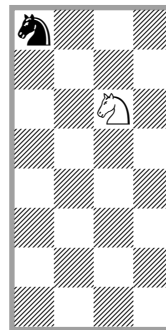
De dame gaat recht net als de toren of schuin net als de loper. De ene keer kun je kiezen voor rechttuit, de volgende zet, met dezelfde dame kun je kiezen voor een schuine zet. Dat de dame alle kanten op mag, betekent dat ze een heel machtig schaakstuk is. Ze heeft vele keuzemogelijkheden. In *diagram 16* zie je het grote aantal zetten. Elk veld met een plus is een mogelijke zet!



16

Het paard

Nu volgt het makkelijkste stuk om te herkennen, maar het moeilijkste stuk om mee te spelen, het paard. Op de afbeelding zie je het paard van een schaakspel. In het halve *diagram 17* ernaast voorbeelden van paarden.

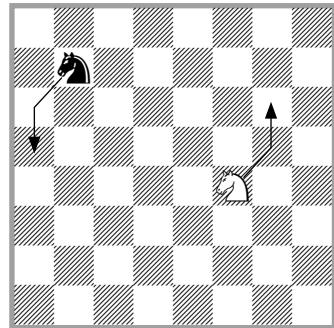


17



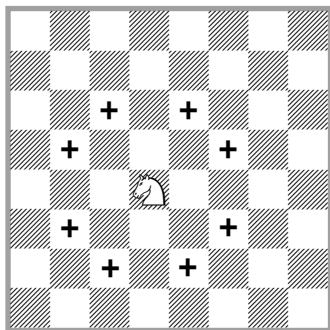
Hoe springt het paard?

Het paard is het enige schaakstuk dat springt bij een zet. De beweging die het daarbij maakt is schuin en recht. Het paard gaat één schuin en één recht van het beginpunt af. In *diagram 18* twee voorbeelden van de paardensprong. Bedenk erbij dat het paard springt, start op het beginveld en landt op het eindveld. Let wel, één schuin en één recht van de standplaats af.



18

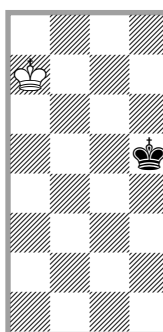
In *diagram 19* staat aangegeven waar het paard landt na deze paardensprongen. Omdat het paard springt, komt het niet op tussengelegen velden. Op je eigen bord kun je het paard ook op veld d4 zetten. Plaats op de velden waarheen het paard in een zet kan springen een pion. Controleer met behulp van *diagram 19* of je het goed hebt gedaan.



19

De koning

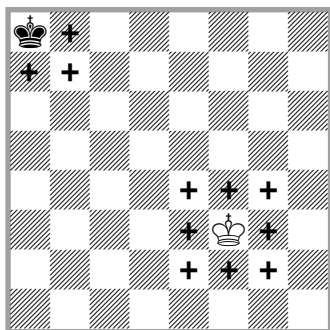
Tot slot is de koning aan de beurt. De koning zie je in de afbeelding, met daarnaast de witte en de zwarte koning in *diagram 20* zoals we die in dit boek gebruiken.



20

Hoe loopt de koning?

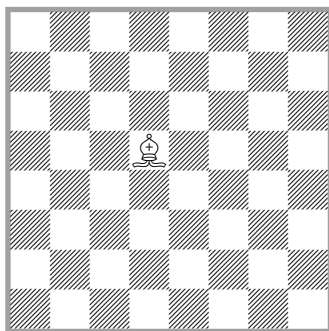
De koning mag zetten in iedere richting. Dit is terug te vinden in *diagram 21*. De witte koning mag kiezen uit de velden met een plus. De zwarte koning in de hoek heeft minder mogelijkheden.



21

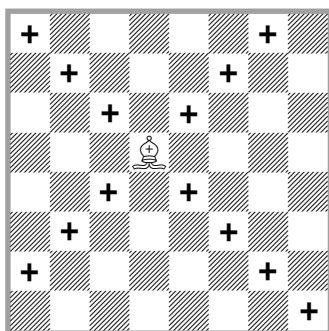
Les 2 Voorbeeldstellingen

In *diagram 22* zie je alleen maar een loper staan. Het is de loper van de witte velden. Je moet nu alle mogelijke zetten van de loper intekenen. Zet een plus op elk veld waarheen de loper in een zet kan spelen. Je weet dat deze loper nooit op de zwarte velden kan komen.



22

In *diagram 23* zie je de juiste oplossing. De loper gaat schuin, alle kanten op en zover de speler zelf wil. De loper kan naar alle velden met een plus.



23

Op dezelfde manier moet je de oefening bij deze les maken.

We herhalen nog even de loop van alle stukken:

- de toren gaat recht;
- de loper gaat schuin;
- de dame gaat schuin of recht;
- het paard springt één schuin, één recht;
- de koning gaat schuin of recht, één veld tegelijk.

Doe je best.

Lekker Schaken

De beste manier om goed te leren schaken

Met de officiële leermethode *Lekker schaken* leert iedereen de beginselen van het schaakspel. De opzet is goed uitgedacht en de teksten zijn zeer toegankelijk, zodat beginnende schakers er direct zelf mee aan de slag kunnen. De vele diagrammen maken meteen duidelijk waar het in de tekst over gaat. En met de opdrachten kun je het geleerde direct in praktijk brengen. Deze methode is geschikt voor zowel volwassenen als kinderen vanaf 10 jaar.

Het eerste deel – *Stap 1: bord, stukken, mat* – gaat over de elementaire regels en de bewegingen van de stukken. Al snel maak je kennis met wezenlijke schaaktechnieken. Er is veel aandacht voor mat zetten, de rokade, aanvalsstrategieën, remise en in het voorbijgaan slaan.



9 789021 581668

www.kosmosuitgevers.nl

**KOS
M•S**

NUR 481

Kosmos Uitgevers.
Utrecht/Antwerpen