



Schaken op de basisschool

Werkboek 2, Les 16

Tweevoudige aanval (2)

Extra spullen

-

Voor de trainer

Dit is de 2^e les over de tweevoudige aanval. We herhalen enkele voorbeelden en verdiepen met 2 nieuwe voorbeelden: schaakmat en dat je soms eerst punten moet weggeven om uiteindelijk punten te winnen.

Leerdoelen

Zie Les 15.

Aandachtspunten feedback

Zie Les 15.

0-3 Opening

3-15 Instructie

We kijken nog een keer naar de tweevoudige aanval.

V: Wat is een tweevoudig aanval?

A: Dat is een aanval met twee stukken op een stuk van de tegenstander. De twee stukken werken dus samen. En dat is bij schaken altijd goed om te doen.



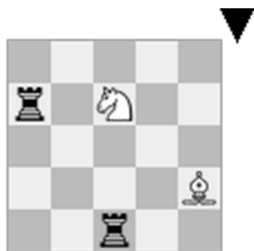
V: Wie ziet er een tweevoudige aanval voor zwart?

A: De Toren en de Loper vallen allebei het witte Paard aan. Dat Paard staat niet veilig; het wordt maar een keer gedekt.

V: Hoe sla jij het Paard?

A: De volgorde maakt uit. Als je eerst met de Loper slaat win je 3 punten. Sla je eerst met de Toren dan win je maar 1 punt. Je verliest de Toren in ruil voor 6 punten. Als eerste slaan met de Loper is dus veel beter.

Het kiezen van het juiste stuk waarmee je als eerste slaat, noemen we slim slaan.



Soms moet je eerst punten weggeven om uiteindelijk toch punten te winnen.

V: Wie ziet er een tweevoudige aanval voor zwart?

A: De beide Torens vallen allebei het witte Paard aan. Dat Paard staat niet veilig; het wordt alleen door de Loper gedekt.

V: Maar de Toren is toch meer waard dan het Paard?

V: Sla jij het Paard?

V: Ja! Kwestie van goed tellen. 1.. Txc4 (wint 3 punten) 2.Lxc4 (verliest 5 punten) Txc4 (wint weer 3 punten). Opgeteld winnen we 1 punt. Je moet dus pas stoppen met tellen als er geen stukken meer geslagen kunnen worden.

Heel veel schaakmatten zijn tweevoudige aanvallen:



V: Wie ziet er een tweevoudige aanval voor wit?

A: De Dame en het Paard vallen allebei de zwarte pion aan. Die pion staat niet veilig; hij wordt alleen door de Koning gedekt.

V: Hoe sla jij de pion?

V: Ook hier maakt het uit wat je kiest. Alleen slaan met de Dame is schaakmat!

Conclusie:

- Een stuk dat twee keer wordt aangevallen en dat maar een keer wordt verdedigd, staat vaak onveilig. Maar niet altijd!
- Je kunt dat stuk op twee manieren slaan. Bedenk goed welke manier de beste is. Soms maakt het niet uit, maar vaak wel. Begin met het stuk dat het minste waard is. Meestal is dat goed. Maar blijf goed de punten tellen.
- Soms moet je eerst punten weggeven om uiteindelijk toch punten te winnen.

15-30 Werkboek

Maak van alle opdrachten het voorbeeld in het werkboek en eventueel een opgave gezamenlijk.

Les 16, opdracht 1: Slim slaan

Wat is de beste zet? Kijk steeds goed of de volgorde van slaan uitmaakt.

Les 16, opdracht 2: Slim slaan

Wat is de beste zet? Kijk steeds goed of de volgorde van slaan uitmaakt. Dit is een extra uitdagende oefening. In alle opgaven zit een truc verborgen. Zie de toelichting aan het einde van de les.

30-55 Spel

We hebben nog geen geschikt spel om de tweevoudige aanval te oefenen. Speel daarom een echte partij of een van de volgende spelletjes.

- [Spel 45: Strategoschaak](#)
- [Spel 48: Praatschaak](#)
- [Spel 59: Weet jij de stelling nog?](#)
- [Spel 63: Waar zet jij je stukken?](#)

55-60 Opruimen, samenvatting, opdrachten voor thuis en afsluiten

Gezamenlijk opruimen

Samenvatting

Oefeningen voor thuis (optioneel):

- (Af)maken alle opdrachten van Les 16.
- Speel een echte schaakpartij.
- Speel de schaakspelletjes die in het werkboek bij Les 16 staan.

Benadruk dat ze volgende week het werkboek weer moeten meenemen.

Toelichting opdrachten werkboek

Opdracht 1: Slim slaan

Wat is de beste zet? Kijk steeds goed of de volgorde van slaan uitmaakt.

Opdracht 2: Slim slaan

Wat is de beste zet? Kijk steeds goed of de volgorde van slaan uitmaakt.

Dit is een extra uitdagende oefening. In alle opgaven zit een truc verborgen.

1. Het lijkt niet uit te maken hoe wit op g2 slaat. Maar na 1.Txg2 volgt 1... Pxe4 en wit wint maar 2 punten in plaats van 5.
2. Het witte Paard moet het matveld b2 blijven dekken. Alleen Dxb4 is daarom goed.
3. Alleen 1... Txe1+ wint materiaal. Na 1... Lxe1 volgt 2.Dd8 mat.
4. 1.Dxg6 wint 3 punten. Op 1.Txg6 volgt 1... Pxd3 en wit wint niets.
5. 1.Txd3 wint 3 punten. Op 1.Lxd3 volgt 1... Pxd7 en zwart wint niets.
6. 1... Txg3 2.Txg3, Lxg3 wint. De Loper dekt het promotieveld b8. 1... Lxg3 2.Txg3 Txg3 verliest zelfs na 2.b8D.