

DOOR/ ZETTEN

06/25 - EDITIE 21



VOOR JEUGDIGE SCHAKERS- & SCHAAKSTERS
&
VOOR SCHAAKTRAINERS & LEERKRACHTEN

SCHAAK MAAR RAAK!
ACADEMY

© 2025, Schaak maar raak! Academy - uitgegeven in eigen beheer - alle rechten voorbehouden.

Deze uitgave mag alleen compleet en in ongewijzigde vorm worden gedeeld en verspreid. Dit mag zowel geprint als in elektronische vorm. In alle overige gevallen dient er eerst schriftelijke toestemming te worden verkregen van de uitgever.

INHOUDSOPGAVE

03	INHOUDSOPGAVE
04	EEN BEETJE ANDERS / ÉÉN DRANKJE
05	DOORZETTEN
06	SCHAAKSPELLETJES
08	DAPPER PUZZELEN
09	LEO VERTELT
10	DE 4 TACO'S

12	TIP VAN DE KONING
14	MAT IN 1
16	PIONNEN-PRAAT
18	OUD, MAAR GOUD
20	VOETBALSCHAAK
21	VOETBALSCHAAK OEFENEN
22	NINJA-TIPS & -TRUCS IN DE OPENING

25	KLEURPLAAT
26	VAKANTIEPUZZEL
28	MAT IN ?
30	SPEUREN MET SOPHIE
32	PRACHTIG MAT
33	DOOLHOF
34	SMRA SCHAAK-TOOLS

37	AANBIEDING SMRA SCHAAK-TOOLS
38	SCHAAKPASPOORT
40	SCHAAKDOBBELSTEEN
41	SLOOTJES / OEFENEN MET HET PAARD
42	PAARDENRACE REKENEN
43	DOOLHOF
44	OPLOSSINGEN

EEN BEETJE ANDERS



Op meer manieren dan ik hier kan vertellen gaat “Door Zetten” een nieuwe periode in. Bij een nieuwe periode past ook een nieuw uiterlijk en dat is er dus ook gekomen.

Waarschijnlijk het meest opvallende is de geheel vernieuwde voorkant. Deze keer met daarop de witte Koning die ik recentelijk heb ontworpen.

Verder is het algehele ontwerp wat rustiger geworden, door het aantal kleuren te beperken.

Nieuw is dat bij vrijwel alle opgaven nu met één, twee of drie sterren wordt aangegeven hoe moeilijk de betreffende opgave is.

Een andere verandering is dat er achterin een aantal pagina's zijn met een blauwe balk (in plaats van geel) in de koptekst. Deze pagina's zijn bedoeld voor schaaktrainers en leerkrachten. Hier schrijf ik over het geven van schaaklessen en handige tools die hierbij kunnen helpen.

ÉÉN DRANKJE

De zomervakantie komt al in zicht en ik hoop dat iedereen volop kan genieten van een fijne vakantie met prachtig weer.

Ik en de voltallige redactie zullen tijdens de zomermaanden ook hard werken aan de volgende editie van “Door Zetten” die half september zal verschijnen.

Steun ons door een donatie. Hiermee kunnen we nieuwe edities van “Door Zetten” blijven maken. Doneer bijvoorbeeld het bedrag van slechts één drankje dat u drinkt tijdens de vakantie. Een klein gebaar maar dat wel helpt om vele honderden kinderen te laten genieten van “Door Zetten”.

U kunt doneren naar:

rekening NL07 INGB 0004223953 t.a.v. HC vd Logt onder vermelding van "schaakdonatie".

Alvast bedankt en een heel fijne zomervakantie gewenst!

Huub van der Logt



DOORZETTEN

De zomervakantie komt al snel dichterbij en dat wil ook zeggen dat voor velen van jullie het schooljaar ook bijna is afgelopen. Dan wordt het lekker een lange tijd genieten van zon, vakantie en spelen met vrienden en vriendinnen.

Na het lezen van deze nieuwe editie van "Door Zetten" maak je misschien ook wel wat tijd vrij om te schaken. Want er is van alles te lezen over een heleboel nieuwe schaakspelletjes die Huub heeft gemaakt. Ze zijn te vinden op de geheel vernieuwde website chessforfun.nl.

Er zijn zowel schaakspelletjes voor beginnende- als voor al wat meer ervaren schakers en schaaksters. Voor iedereen zijn er wel meerdere leuke schaakspelletjes te vinden.

REDACTIE



Leo Leeuw



Sophie Krul



Huub v.d. Logt



Hashimashi



Taco

Ook vernieuwd is de website van de [Schaak maar raak! Academy](https://schaakmaarraak.nl).

Achterin deze editie is voor schaaktrainers en leerkrachten meer te lezen over een interessante vernieuwing ... de "SMRA Schaak-Tools".

Wie eerdere uitgaven van "Door Zetten" heeft gemist kan deze nog downloaden op: <https://schaakmaarraak.nl/doorzetten/>.

Onverminderd blijft gelden dat iedere donatie van harte welkom is. Met donaties blijft het mogelijk om "Door Zetten" te blijven maken en de schaakspelletjes op de website chessforfun.nl aan te blijven bieden en verder uit te breiden.

Wij, Taco, Sophie, Leo, Hashimashi en Huub, wensen iedereen veel schaakplezier toe met deze eenentwintigste uitgave van "Door Zetten" en natuurlijk ook alvast een heel fijne zomervakantie!

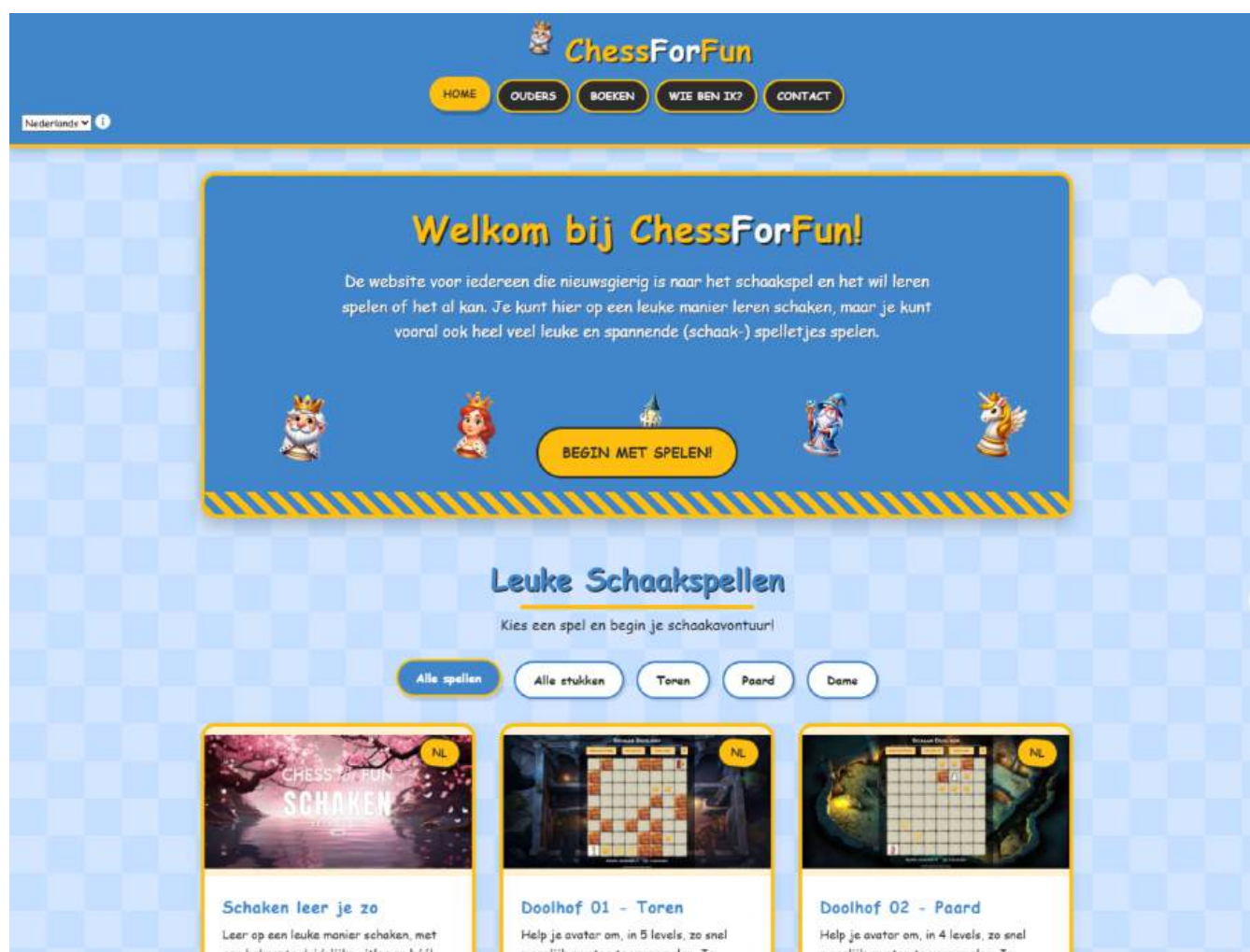
*Hashimashi, Taco,
Sophie, Leo & Huub*

Stuur je reacties en ideeën naar info@schaakmaarraak.nl.

De volgende uitgave verschijnt op **15 september 2025**.

SCHAAKSPELLETJES

De website chessforfun.nl is geheel vernieuwd en heeft nu veel meer (schaak-)spelletjes. Tevens is de website nu meertalig en kan ook in het Engels en Duits worden gelezen. De meeste spelletjes kunnen nu ook op tablets en smartphones worden gespeeld.



Een aantal spelletjes stond al eerder op deze website, maar er zijn er ook een flink aantal nieuwe spelletjes. Uiteraard is "Schaken leer je zo" gebleven. Daarmee kun je met eenvoudige oefeningen en leuke spelletjes leren schaken of iemand anders helpen om te leren schaken.

Over alle andere spelletjes valt een hoop te vertellen, maar het leukste is misschien toch wel om ze zelf gewoon te gaan ontdekken. Bovendien wordt er elders in dit tijdschrift al af en toe iets verklapt zoals bijvoorbeeld van "voetbalschaak".

Voor veel spelletjes hoef je alleen de loop van één of meer stukken te kennen. Er zijn veel spelletjes met het Paard, maar ook spelletjes met de Toren, Dame of met alle stukken.

CHESSFUN.NL



Schaken leer je zo

Leer op een leuke manier schaken, met een beknopte duidelijke uitleg en héél veel spelletjes.

[Leer nu schaken!](#)



Doolhof 01 - Toren

Help je avatar om, in 5 levels, zo snel mogelijk munten te verzamelen. Je beweegt als de Toren in het schaakspel.

[Speel nul](#)



Doolhof 02 - Paard

Help je avatar om, in 4 levels, zo snel mogelijk munten te verzamelen. Je beweegt als het Paard in het schaakspel.

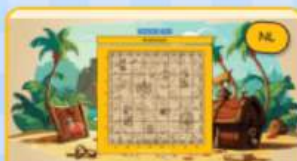
[Speel nul](#)



Doolhof 03

Help je avatar om, in dit mega grote level, munten te verzamelen. Je beweegt als het Paard in het schaakspel.

[Speel nul](#)



Schtschaak

Gebruik deze webpagina bij het spelen op een gewoon schaakbord. Vind de munten op de schatkaart en win!

[Speel nul](#)



Paardenrace rekenen

Spring met je Paard slim over het bord om zoveel mogelijk punten te verzamelen.

[Speel nul](#)



Paardenrace rekenen (print)

Spring met je Paard slim over het bord om zoveel mogelijk punten te verzamelen.

[Speel nul](#)



4 (Dames) op een rij

Speel tegen de computer en probeer 4 Dames op een rij te krijgen.

[Speel nul](#)



Mat in 1 schaakpuzzels

Lanceer de raket door schaakpuzzels met mat in 1 zet op te lossen.

[Speel nul](#)



Paardenrennen

Speel tegen de computer en probeer als eerste je paarden naar de overkant van het bord te krijgen.

[Speel nul](#)



Paardenrennen (cijfers)

Speel tegen de computer en probeer als eerste een bepaald aantal punten te verzamelen.

[Speel nul](#)



Paardenrennen (letters)

Probeer met je Paard zoveel mogelijk woorden te vinden in 3 minuten.

[Speel nul](#)



Voetbalschaak

Plaats je stukken zo op het veld dat ze een doelpunt scoren.

[Speel nul](#)



Voetbalschaak Challenge

Scor zoveel mogelijk doelpunten binnen de tijd.

[Speel nul](#)



DAPPER PUZZELN

Een stelling voor wie al héél goed kan schaken. Wit is aan zet, maar moet heel goed oppassen want zwart heeft heel veel stukken voor de Dame en dreigt mat met 1. ..., Te1#.

Kun jij vinden hoe wit een gewonnen stelling bereikt? Je moet hiervoor wel een paar erg dappere zetten doen.

1. _____ , _____
2. _____ , _____
3. _____ , _____
4. _____ , _____
5. _____ , _____



De oplossing staat op pagina 44.

LEO VERTELT



Leo Leeuw is al heel lang mijn beste (schaak-)vriend en we hebben samen al heel wat meegemaakt. Op zijn geheel eigen manier verteld hij over van alles dat hem opvalt in de (schaak-)wereld.

Uit eigen ervaring weet ik dat zijn tips en ideeën soms vreemd klinken, maar vaak wel helpen om (nog) beter te gaan schaken. Laat je daarom verrassen door wat hij deze keer weer te vertellen heeft!

Het valt tegenwoordig niet mee om met iemand af te spreken. Iedereen heeft het zo druk, dat soms niet alleen dagen maar zelfs weken al helemaal vol staan.

Ik probeer altijd te voorkomen dat alles al helemaal volgeboekt is. Er moet altijd tijd over zijn voor onverwachte gebeurtenissen. Ik moet wel eerlijk bekennen dat ik dat ook heb moeten leren.

Het grappige is dat juist het schaakspel me dit leerde. In de stelling die je rechtsboven ziet is het de zwarte Dame die het maar “druk ... druk” heeft. Ze moet samen met de Toren de pion op c7 verdedigen, maar ze moet ook veld h8 bewaken zodat de witte Dame daar geen mat kan geven.

DRUK ... DRUK



Schakers noemen dat “overbelasting”. Dat wil zeggen dat een stuk, in dit geval de zwarte Dame, meer moet doen dan ze eigenlijk aan kan.

Wit speelde een verrassende zet, namelijk **1. Txc7!** en zwart kon opgeven want de zwarte Dame kon niet zowel de zwarte Toren redden en veld h8 blijven verdedigen.

Na **1. Txc7, Dxc7** is **2. Dh8 mat**. Maar na **1. Txc7, Db2** **2. Txc1** kan de zwarte Dame ook niet **2. ... Dxc1** spelen, want dan is het weer mat na **3. Dh8**.

Probeer dus op het schaakbord, maar ook daarbuiten altijd wat tijd over te houden om nog iets anders te doen want er gebeuren vaak genoeg verrassende dingen die je aandacht vragen.

Op de volgende pagina kun je bij mijn grote vriend Taco zelf nog even lekker puzzelen met stukken die “overbelast” zijn.

Veel succes en plezier gewenst!



1

1. _____ , _____
2. _____ , _____
3. _____ , _____

4 TACO'S

DE



Deze keer heb ik in "de 4 Taco's" vier stellingen waar een zwart stuk "overbelast" is, ofwel het heeft het te druk.

Kun jij in ieder van deze stellingen het overbelaste stuk van zwart vinden en dan ook nog de winnende zet voor wit?



1. _____ , _____
2. _____ , _____
3. _____ , _____

2



3

1. _____, _____
2. _____, _____
3. _____, _____



4 TACO'S

DE

De oplossingen staan op pagina 44.

1. _____, _____
2. _____, _____
3. _____, _____

4



TIP VAN DE KONING!

Hallo beste schaakvrienden en -vriendinnen,

Wie houdt er nu niet van een leuk spelletje spelen? Als het dan ook nog eens leerzaam en spannend is, dan kun je mij er 's nachts voor wakker maken.

Daarom ga ik in iedere editie van "Door Zetten" een tip geven van een spelletje dat ik heb gespeeld en kan aanbevelen om ook te gaan spelen.

Deze eerste keer was het extra lastig om er maar één te kiezen, want er zijn een heleboel nieuwe spelletjes om te spelen op chessforfun.nl.

Toch is het me gelukt om er één te kiezen die ik iedere keer bleef spelen.



In het spel "**Paardenrace Rekenen**" gaat het er om zoveel mogelijk punten te verzamelen door zo slim mogelijk paardensprongen te maken. Je mag beginnen waar je wil. Je kunt zien waar je naartoe mag, want dat zijn de oranje gekleurde velden. Alle velden waar je al geweest bent kleuren zwart. Onder het bord kun je zien hoeveel punten je al hebt verzameld.

Het is goed opletten bij dit spel dat je niet ineens op een veld komt vanwaar je niet meer verder kunt, dus je moet proberen een beetje vooruit te kijken en denken. Allemaal goede oefeningen, ook voor een schaakpartij!

Als je niet meer verder kunt springen krijg je nog bonuspunten voor het aantal velden dat je hebt bezocht. Je totale aantal punten kun je daarna printen op een fraai certificaat.

Mijn record is 172 punten ... kan iemand dat verbeteren?





MAT IN 1

In deze schaakpuzzels kun je iedere keer in 1 zet de zwarte Koning mat zetten.

Deze keer hebben de schaakpuzzels als thema "het Loperpaar". Je zult zien dat twee Lopers samen héél sterk kunnen zijn.

Je antwoorden kun je op de volgende pagina opschrijven.



diagram 01



diagram 02



diagram 03



diagram 04



diagram 05



diagram 06



diagram 07



diagram 08



diagram 09

ANTWOORDEN

01. _____
02. _____
03. _____
04. _____
05. _____
06. _____
07. _____
08. _____
09. _____
10. _____



diagram 10

De oplossingen staan op pagina 44.

PIONNEN-PRAAT



diagram 01

In deze stelling is het de witte pion op g4 die de hoofdrol gaat spelen. Er volgde:

01. g5 , hxg5
02. hxg5 , Txb1
03. gxf6! , Txd1+
04. Pxd1 , Dxd2
05. fxg7!

Zwart gaf op, want de dappere witte pion is niet meer te stoppen en gaat zeker promoveren.



diagram 02

Nu zijn het meerdere zwarte pionnen die laten zien waar ze toe in staat zijn. Er volgde:

01. , Txb2!
02. Pxb2 , c3!
03. Txb6 , c4! (03. ..., axb6? 04. Pd3, c4 05. Pb4)
04. Txb4 , a5! (04. ..., c2? 05. Txc4)
05. Pxc4 , c2!

Wit gaf op, want deze keer gaat de dappere zwarte pion zeker promoveren.



diagram 03

Wederom zijn het de zwarte pionnen die de hoofdrol opeisen. Er volgde:

01. , De1
02. Tc1 , d2!
03. Dc5 , Tg8
04. Td1 , e3
05. Dc3 , Dxd1
06. Txd1 , d2!

Wit gaf op en je ziet denk ik wel waarom.

In de 5 stellingen op deze en de vorige pagina heeft de pion de hoofdrol. Zet een stelling op je eigen schaakbord op en speel de zetten na. Je zult zien waar een dappere pion toe in staat is. Onbevreesd vinden ze een weg naar voren want achteruit mogen ze toch niet.

Na het naspelen van deze 5 stellingen zul je vast en zeker meer waardering voor de pionnen hebben in je eigen partijen.

Zwart maakte de fout zijn laatste stuk te laten ruilen. Geniet van de kracht van de witte pionnen.

01. , Lf4?
02. Pxf4 , exf4
03. g6 , f3
04. Kg1 , Kf6
05. e5! , dxe5
06. d6! , e4
07. d7 en zwart gaf op.



diagram 04

Soms heb je ook een eigenwijze pion. die gewoon doet wat hij zelf wil ook al lijkt het soms helemaal niet logisch wat hij doet. In de stelling hiernaast is de d6 pion zo'n pion.

01. De7+, Txe7

In plaats van nu gewoon de zwarte Toren te slaan besloot de pion hier zijn eigen gang te gaan.

02. d7!!

Zwart gaf op! Een héél slimme pion!



diagram 05

NAMEN VOOR PIONNEN

Bij het begin van een schaakpartij heb je 8 pionnen. Het is dus lastig om ze uit elkaar te houden. Daarom lijkt het me een leuk en goed idee om je pionnen een naam te geven. Een naam die begint met de letter van de lijn waar ze beginnen, dus bijvoorbeeld "Harry" de h-pion.

- | | |
|----------------|----------------|
| a-pion : | e-pion : |
| b-pion : | f-pion : |
| c-pion : | g-pion : |
| d-pion : | h-pion : |

OUD, MAAR

GOUD

MET SOPHIE KRUL

In deze reeks gaat schaak-detective Sophie Krul op zoek naar prachtige partijen en stellingen uit het verleden. Daarom ook de titel "Oud, maar goud".

Deze keer laat ze je kennismaken met Adolf Anderssen.

Laat je verrassen door wat schaakdetective Sophie Krul voor ons heeft weten te vinden.



Adolf Anderssen (1818 - 1879) was een Duitse schaker die in de periode 1851 - 1866 tot de sterkste schakers ter wereld behoorde.

Anderssen is vooral bekend door twee van de partijen die hij speelde en zo mooi werden gevonden dat ze bijnamen kregen:

- de Onsterfelijke partij tegen Lionel Kieseritzky in 1851;
- de Immer grüne (altijd groene) tegen Jean Dufresne in 1852.

In *diagram 01* is de stelling te zien na de 20ste zet van zwart in de Onsterfelijke partij. Anderssen heeft al twee Torens en een Loper geofferd voor een fantastische aanval.

Er volgde **1. P_{xg7}+**, **Kd8**. Daarna volgde ook nog een Dameoffer met **2. Df6+**. Maar na **2. ...**, **P_{xf6}** was het mat door **3. Le7#**.

Een prachtige aanval die ervoor zorgde dat deze partij de bijnaam de Onsterfelijke kreeg.

In de andere beroemde partij van Anderssen vliegen de vonken er ook vanaf en eigenlijk vind ik deze partij nog mooier dan de Onsterfelijke.

We beginnen na de 16de zet van zwart (*diagram 03*).



03



Als zwart aan de beurt was zou er niet zo heel veel aan de hand zijn, maar nu slaat Anderssen meteen toe.

Er volgde **1. Pf6+** met tevens aanval op de zwarte Dame. Na het gedwongen **1. ..., gxf6** **2. exf6**, **Tg8** dreigt zwart met zijn Dame het witte Paard op f3 te slaan, maar Anderssen trekt zich hier niets van aan en speelde **3. Tad1** (diagram 04).

Zwart sloeg het Paard en speelde **3. ..., Dxf3**. Maar de aanval van Anderssen komt eerder en wint. Na **4. Txe7+**, **Pxe7**.

04



Het is mat in 4 zetten

Eerst weer een Dameoffer **5. Dxd7+** (diagram 05). Na **5. ..., Kxd7** volgt **6. Lf5+** (diagram 06), **6. ..., Ke8** **7. Ld7+**, **Kf8** **8. Lxe7#** (diagram 07).

05



06



07



Een schaak-doeboek voor kinderen van **6-12 jaar** die de schaakregels kennen. Het bevat naast schaakpuzzels, ook quizen, kleurplaten, doolhoven en vele andere soorten activiteiten. Het boek is **volledig in kleur**, bevat **80 pagina's** en het formaat is **A4**.

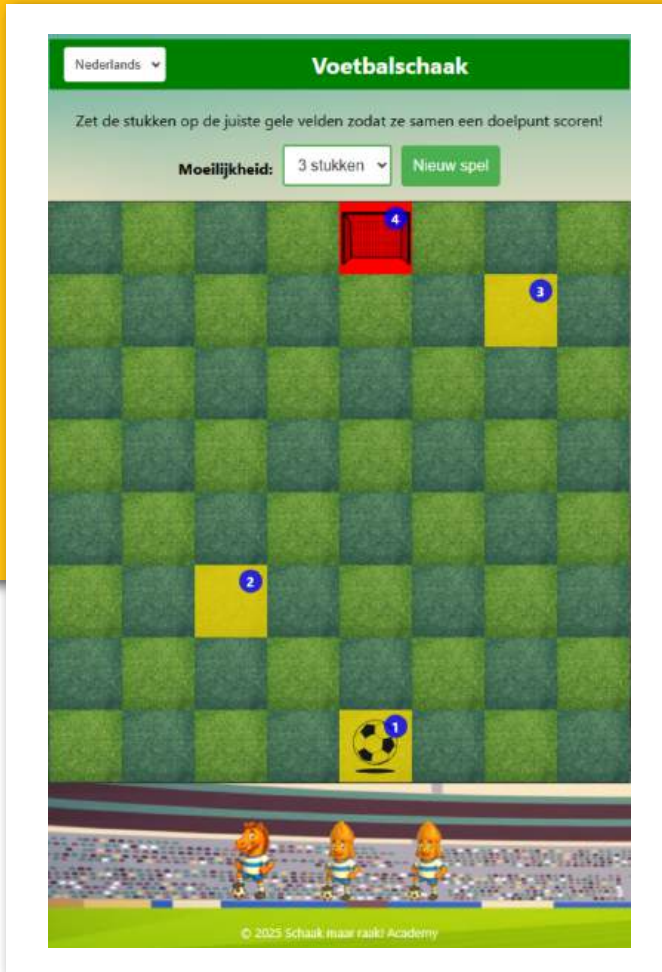


€ 14,95

Te bestellen op Amazon
(met gratis bezorging)

<https://www.amazon.nl/dp/BOCWRY2Y18>

VOETBALSCHAAK



Het wordt natuurlijk al lastiger als je niet 3 maar 5 of zelfs 7 stukken goed op het veld moet zetten. Maar het gaat je met een beetje oefenen vast en zeker lukken.

Daarna kun je in de **“voetbalschaak challenge”** proberen om in een bepaalde tijd zoveel mogelijk doelpunten te scoren.

Veel plezier gewenst met **“voetbalschaak”**!

Eindelijk is er nu **“voetbalschaak”**. Op de website chessforfun.nl kun je het zelfs op 2 manieren spelen. Eerst kun je rustig oefenen en daarna kun je als je wilt de **“voetbalschaak challenge”** spelen.

Bij dit spel moet je de stukken die onderaan het veld staan te wachten op de juiste plek op het veld zetten zodat ze samen een doelpunt scoren.

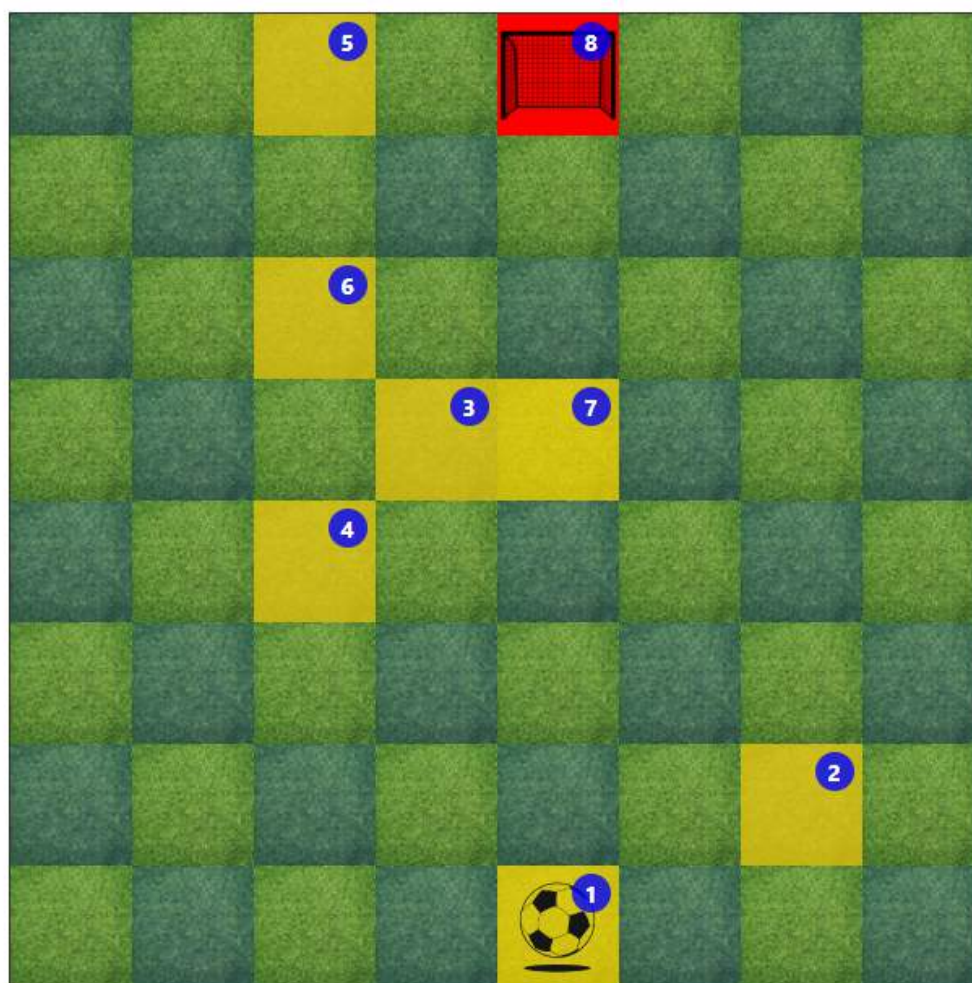
In de afbeelding links moet je een Paard en twee Lopers op het veld zetten.

De bal moet schuin van 1 naar 2, dus op veld 1 moet wel een Loper komen te staan.

Op veld 2 moet de bal schuin over het hele veld naar veld 3. Dat moet ook weer een Loper zijn.

Daarna kan het Paard naar veld 3 om te scoren.





VOETBALSCHAAK OEFENEN



Vul bij ieder stuk in op welke plek op het veld het moet komen te staan om samen een doelpunt te scoren. Je kunt zo alvast voetbalschaak een keer oefenen zonder de computer.

De oplossing staat op pagina 44.

NINJA-TIPS & -TRUCS

IN DE OPENING

Hallo beste schaakvrienden. In deze editie van "Door Zetten" ga ik je weer een aantal speciale Ninja-tips & -trucs laten zien die allemaal te maken hebben met de opening.

Veel van jullie kennen waarschijnlijk al de "3 Gouden regels". In de opening moet je: een pion in het centrum plaatsen, dan je Paarden en Lopers ontwikkelen en tot slot je Koning in veiligheid brengen door te rokeren. Dat zijn drie heel belangrijke regels waar je je maar beter aan kunt houden.

Het is meestal ook verstandig om eerst Paarden te ontwikkelen voor de Lopers en om erop te letten dat je geen "losse stukken" hebt. "Losse stukken" zijn stukken die alleen, zonder hulp of verdediging van andere stukken, ergens op het bord staan.



diagram 01

In *diagram 01* zie je een voorbeeld van een "los stuk", de witte Loper op g5. Wit had beter eerst een Paard naar f3 kunnen spelen, want die zou daarna de Loper op g5 verdedigen.

Maar nu de Loper als "los stuk" op g5 staat gaan we een echte Ninja-truc proberen. We gaan iets doen dat we normaal in de opening bijna nooit (mogen) doen. We gaan een zet doen met een stuk dat we net ook al hebben gespeeld.

We spelen namelijk **1. ..., Pe4** en vallen de witte Loper op g5 meteen aan.



diagram 02

In *diagram 02* zie je de stelling nadat wit het zwarte Paard, dat de Loper op g5 aanviel, heeft geslagen. Uiteraard heeft zwart daarna teruggeslagen.

2. Pxe4 , dxe4

Wit is nu aan zet, maar zijn Paard kan niet meer naar f3.

In deze stelling maken heel veel beginnende schakers en schaaksters een grote fout. Ze spelen namelijk **3. e3**.

Zie jij al waarom dit een grote fout is?

Na 4. e3 staat de witte Loper op g5 er nog steeds als een “los stuk” en daar kan zwart nu gebruik van maken.

Zwart speelt namelijk 4. ..., **Da5+** (diagram 03). Met deze zet valt de zwarte Dame niet alleen de witte Koning aan, maar ook de Loper op g5. Na bijvoorbeeld 5. **Dd2**, **Dxg5** heeft zwart een stuk gewonnen.

Een geslaagde Ninja-truc!



Een heel ander verhaal is de volgende opening. Het is de Caro-Kann opening: 1. e4, c6 2. Pc3, d5 3. Pf3, dxe4 4. Pxe4, Lf5 5. Pg3, Lg6?! (Lg4 was beter) 6. h4, h6 7. Pe5 (diagram 04).

Hier speelt wit ook de tweede keer met hetzelfde stuk terwijl nog niet al zijn stukken meedoen. Maar het Paard heeft op e5 wel een mooi veld gevonden en valt daar ook de Loper op g6 aan.

De zet 7. **Pe5** was ook meteen een Ninja-truc. De enige goede zet van zwart is 7. ..., **Dd6**, maar heel veel schakers lopen in de truc en spelen 7. ..., **Lh7?**.



Na 7. ..., **Lh7?** speelt wit weer een zet die volgens de regels van de opening eigenlijk niet mag, namelijk 8. **Dh5** (diagram 05).

Eigenlijk moet je niet met je Dame gaan rennen in het begin van een schaakpartij, maar hier maakt wit gebruik van de foutjes die zwart maakte bij zijn vijfde en zevende zet.

Wit dreigt nu mat in één zet met **Dxf7#**.

Zwart kan ook geen 8. ..., **Dd5** spelen, want dan volgt 9. **Lc4!**. Zwart moet dus wel 8. ..., **g6** spelen.

Tijd voor een volgende Ninja-zet!





diagram 06

Na 8. ..., g6 speelt wit de Ninja-zet 9. Lc4 (diagram 06).

Als zwart nu de witte Dame slaat is het na 10. Lxf7# mat!

Zwart moet dus wel 9. ..., e6 spelen.



De Caro-Kann opening is vernoemd naar twee schakers uit de 19de eeuw die deze opening bedachten ...

Horatio Caro & Marcus Kann



diagram 07

Wit speelt na 9. ..., e6 10. De2 (diagram 07).

Het ergste lijkt voorbij voor zwart, maar wit staat al veel beter. Kijk maar eens hoeveel stukken van wit al meespelen en hoe slecht de zwarte Loper op h7 staat.

Bovendien zit in deze stelling ook weer een Ninja-truc verborgen als zwart niet goed oplet.

De enige juiste zet voor zwart is een zet met de Dame, naar bijvoorbeeld veld e7. Doet zwart dat niet dan ...



diagram 08

Dan volgt nog een Ninja-truc!

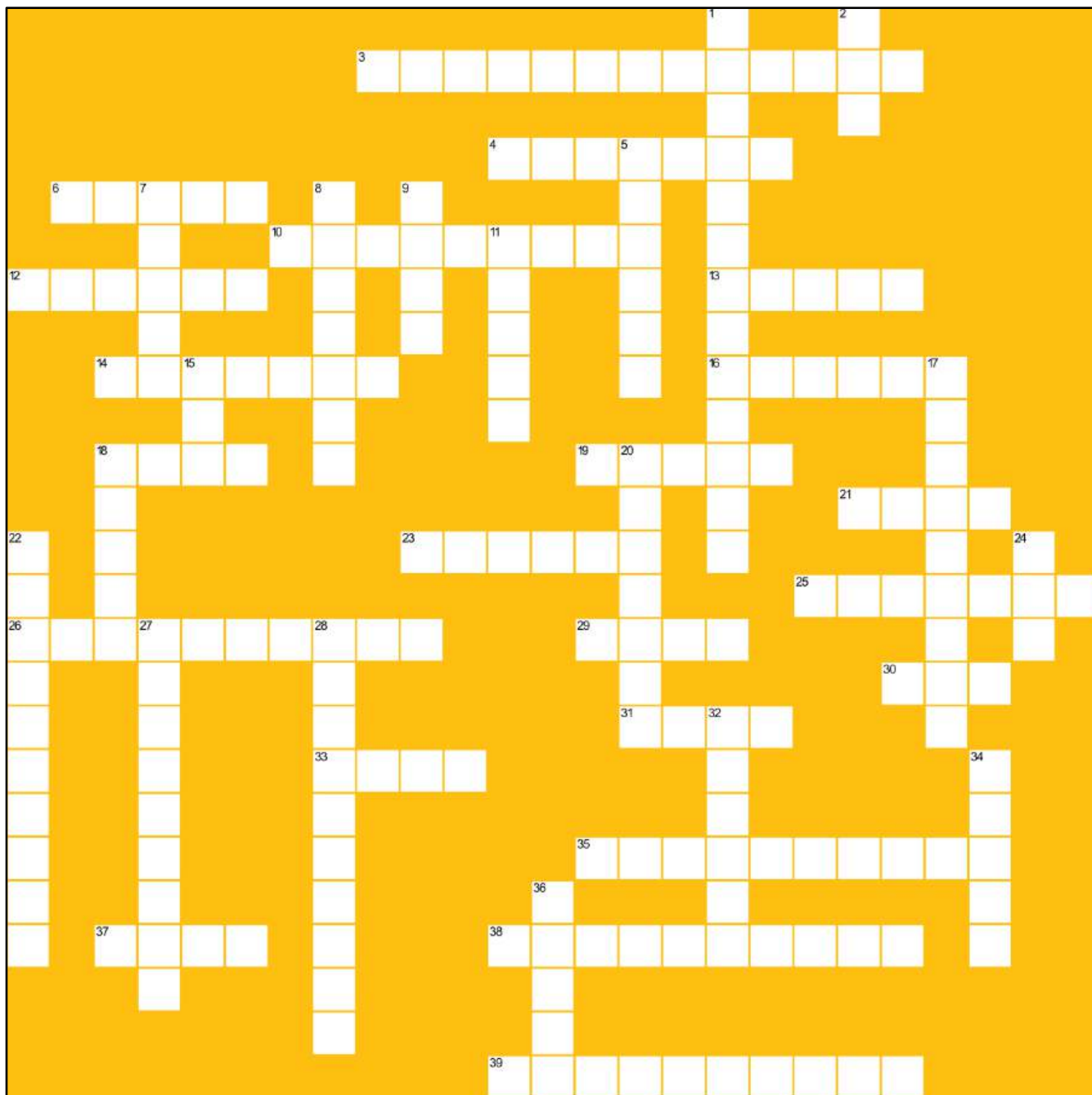
Als zwart op het oog normale zetten doet zoals Lg7, Pd7 of Pf6 dan slaat wit toe met een echte Ninja-zet.

Speelt zwart bijvoorbeeld 10. ..., Pf6 dan volgt 11. Pxf7! (diagram 08).

Het Paard valt zowel de zwarte Dame als Toren aan. Maar na 11. ..., Kxf7 volgt 12. Dxe6+, Kg7 en 13. Df7# mat!



VAKANTIEPUZZEL



Nu eens een andere puzzel dan een schaakpuzzel. Lukt het jou om alle goede antwoorden te vinden en de puzzel helemaal in te vullen?

Alle woorden die je moet vinden hebben met schaken te maken. Sommige zijn makkelijk en andere zijn iets minder makkelijk.

Succes!

De oplossing staat op pagina 45.

horizontaal

- 3 je wilt als je al je stukken kwijt bent
4 ik krijg geen lucht, jij wilt
6 schaken met heel weinig tijd
10 één schaker tegen een heleboel andere tegelijkertijd
12 we noemen het niet vakjes, maar ...
13 ik spring er lekker op los
14 achternaam beroemde schaker uit Noorwegen
16 de regel is: "aanraken is ..."
18 8 velden boven elkaar
19 stuk dat je speelt bij roken
21 je eet ermee en helpt te winnen in een schaakpartij
23 schaakdetective
25 een heel erg foute zet
26 een snel mat met Dame en Loper
29 wij zijn klein en dapper
30 nu is het remise
31 achternaam van de beste Nederlandse schaker
33 waarom noemt niemand me Koningin?
35 door mij blijf je niet uren nadenken
37 ik hou van schaken en mexicaans eten
38 schaaktijdschrift
39 hoera, ik ben eindelijk aan de overkant

verticaal

- 1 ze helpen je om beter te leren schaken
2 nu kunnen de stukken terug de doos in
5 het draait allemaal om mij
7 uit dit land komt de wereldkampioen schaken
8 hier kun je gratis online schaken
9 achternaam van de enige Nederlander die ooit wereldkampioen was
11 ik ben wel 5 punten waard
15 8 velden naast elkaar
17 mat in 2 zetten
18 ik heb hardloopschoenen aan
20 de eerste paar zetten van een partij
22 hier kun je wekelijks naartoe als je tegen andere wilt schaken
24 ik brul hard maar heb ook veel te vertellen
27 schuin noemen we ook wel ...
28 zit tussen opening en eindspel
32 zo breng je de Koning in veiligheid
34 nog leuker om te winnen dan een medaille
36 ik ben 3 punten waard



MAT IN ?

In alle stellingen is wit aan zet en kan zwart in één of meer zetten mat worden gezet. Maar net als in een echte schaakpartij staat er niet bij in hoeveel zetten je mat kunt zetten.

Voor een mat in één zet krijg je 1 punt, voor een mat in twee krijg je 2 punten etc. In totaal kun je 15 punten behalen. Bij de antwoorden op *pagina 28* kun je zien hoeveel punten je hebt behaald. Lukt het jou om 9 of meer punten te scoren?

De oplossingen staan op pagina 45.



diagram 01

01. _____



diagram 02

02. _____



diagram 03

03. _____



diagram 04

04. _____



05. _____



06. _____



07. _____



08. _____



09. _____



10. _____

SPEUREN MET SOPHIE



ANTWOORDEN

01. 1. , Da5+

02. 1. , _____

03. 1. _____ , _____

2. _____ , _____

04. 1. , _____

2. _____ , _____

05. 1. _____

Hallo beste schaakspeurders,

In deze zomer-editie gaan we op zoek naar "losse stukken". Dat zijn stukken die zonder hulp of verdediging ergens op het bord staan.

We speuren ze op en vinden een manier om ze te pakken te krijgen.

Soms lukt dat eenvoudig, maar soms moeten we als echte schaakspeurders héél goed speuren.

Ben je er klaar voor?

De oplossingen staan op pagina 45.

In *diagram 01* heb ik al het speurwerk gedaan en zie je een simpel voorbeeld van een "los stuk".

De witte Loper staat op g5 zonder hulp van een van zijn eigen stukken. Door de zet **1. ... , Da5+** valt de zwarte Dame niet alleen de witte Koning aan maar ook de witte Loper op g5.

Omdat wit zijn Koning in veiligheid moet brengen kan de zwarte Dame daarna de Loper op g5 slaan.

Maar het is niet altijd zo eenvoudig als in dit voorbeeld. Op de volgende bladzijde mag je zelf gaan speuren.



diagram 01



In *diagram 02* is zwart aan zet. Je moet dus gaan speuren welk(e) witte stuk of stukken een “los stuk” zijn. Volgens mij zie ik er al twee!

Als je ze hebt gevonden moet je nog naar een zet zoeken om een “los stuk” ook te kunnen slaan.



De stelling in *diagram 03* is al voor echte speurders. Wit is aan zet, dus je moet op zoek naar “losse stukken” bij zwart.

Als je die hebt gevonden moet je op zoek naar een zet om het “losse stuk” te winnen.

Dat is in deze stelling al een stukje lastiger, maar dappere speurders gaat het vast en zeker lukken.



In de stelling in *diagram 04* is zwart aan zet. Je gaat dus eerst op zoek naar de “losse stukken” bij wit.

Maar daarna moet je even heel slim je denkhoofd gebruiken want je kunt hier niet een stuk winnen, maar wel een pion.



Tot slot niet al te moeilijk speurwerk in *diagram 05*. Wit aan zet.

Welke zet zou jij, als echte speurder, nu spelen?

PRACHTIG MAT

In 1952 werd in Wenen een partij gespeeld tussen Otto Jung en Szabados. Deze partij eindigde op een wel heel spectaculaire wijze.

In een stelling die redelijk gelijk lijkt te zijn offert wit vrijwel al zijn stukken. Zet de beginstelling maar eens op je eigen schaakbord op en speel dan de zetten na.



De beginstelling.



1. Lxg7! , Txh4



2. Dxh4+!, Kxh4



3. Lf6+, g5



4. Lc3!, Df2



5. Le5!

Na iedere zet van zwart wordt het mat, 5. ..., g4 6. Lf6# of 5. ..., De1 6. g3+, Dxg3 7. Lxg3#.

Een prachtig mat met de witte Loper in de hoofdrol.



DOOLHOF



Kun jij de weg van start naar finish vinden in een doolhof? Probeer het maar eens bij de doolhoven die je hieronder aantreft. Met een pen, potlood of stift kun je enige juiste weg tekenen.

Veel succes!

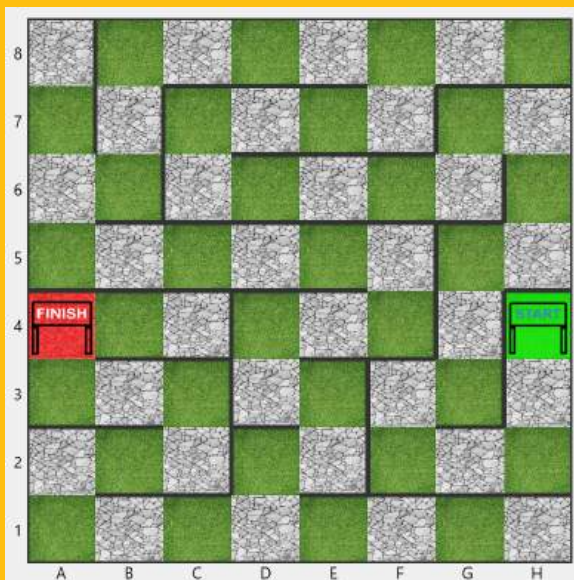


diagram 01

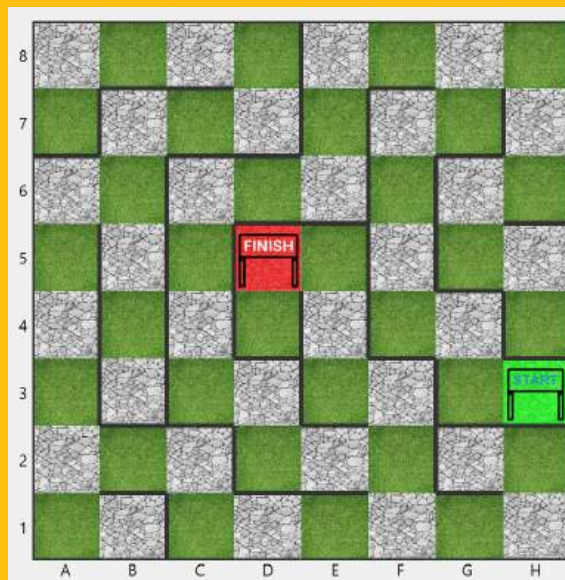


diagram 02

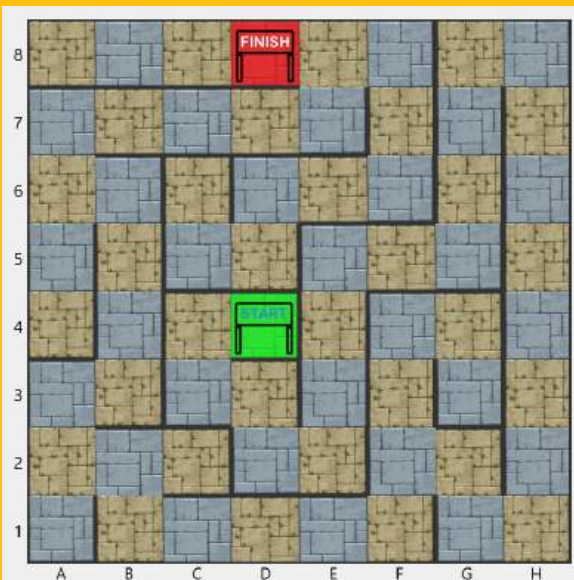


diagram 03

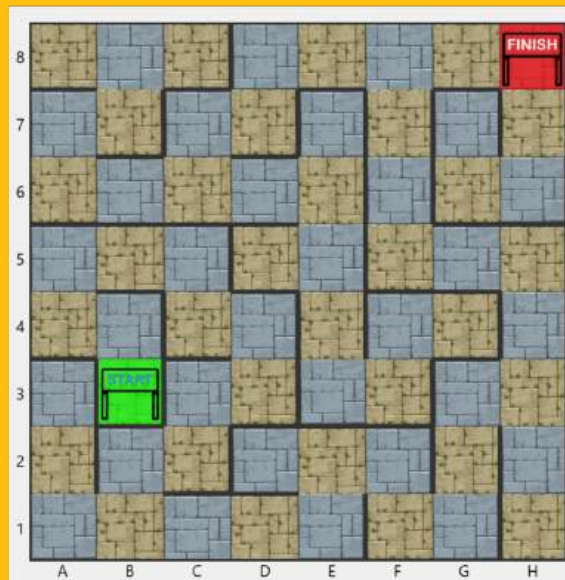


diagram 04

SMRA SCHAAK-TOOLS

Sinds een paar dagen heeft de Schaak maar raak! Academy een vernieuwde website (<https://www.schaakmaarraak.nl>). Helemaal nieuw op deze website zijn de “SMRA Schaak-Tools”. Dit zijn een aantal handige tools die gebruikt kunnen worden bij het geven van schaaklessen.

De “SMRA Schaak-Tools” zijn beschikbaar na inloggen met een gebruikersnaam en wachtwoord. Het kunnen inloggen is gekoppeld aan een betaald lidmaatschap.

Op pagina 32 kun je hier meer over lezen en kun je gebruik maken van een aantrekkelijke aanbieding die geldt tot 1 september 2025.



Momenteel zijn de volgende “SMRA Schaak-Tools” beschikbaar:

- Bergers Paringstabel Generator** - als je even snel wilt bepalen wie tegen wie speelt bij een klein opgezet toernooitje in de klas of op de club.
- Wie krijgt de beurt** - een klein handig tooltje waar je een namenlijst in kunt laden en dan wordt op het scherm getoond wie de beurt krijgt tijdens een les om bijvoorbeeld een vraag te beantwoorden.
- Chess960 Positie Generator** - als je een keer Chess960 wilt laten spelen, dan kun je hiermee snel en eenvoudig een willekeurige positie laten kiezen.
- Crea-Chess Demonstratiebord** - dit is een demonstratiebord dat net even anders is als de meeste andere borden en met name erg geschikt is voor beginnende schakers en schaak-spelletjes als je schaken als middel gebruikt op school.
- Diagram Print** - hiermee kun je eenvoudig bladen met schaakpuzzels en -oefeningen maken en printen.
- Digitale Countdown Klok** - Handig bij een les waar partijtjes of opdrachten een bepaalde tijd mogen duren.



2

Portalspagina SMRA Schaak-Tools én meer ...

- Round Robin Toernooi Generator** - Hiermee kun je even snel een toernooitje opzetten. Het maakt de indeling en de scoretabel die vervolgens geprint kunnen worden.
- Schaakdobbelsteen** - Een digitale versie van de schaakdobbelsteen.
- Schaakpaspoort** - Een bijzondere applicatie die het mogelijk maakt om leerlingen (digitale) stickers te laten behalen en zo de voortgang bij te houden, tevens kunnen er leskaarten mee worden gemaakt.

Daarnaast zijn er ook nog enkele pdf-bestanden met oefeningen en/of uitleg over verschillende onderwerpen waar je toegang toe krijgt én zul je toegang krijgen tot pgn-bestanden van de edities van “Door Zetten” die vanaf nu verschijnen.

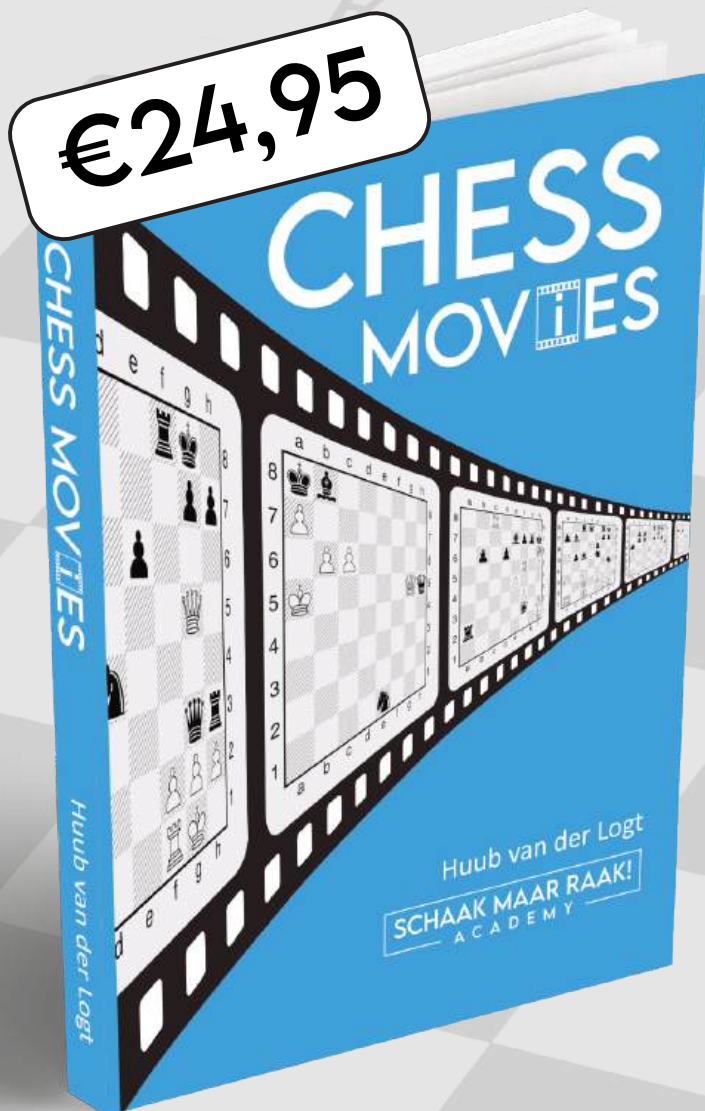
Als extra is er een portalspagina (*afbeelding 2*) waarop alle beschikbare schaaktools staan en deze eenvoudig gestart kunnen worden. Ook staan op deze portalspagina alle spelletjes die op chessforfun.nl staan. Op deze manier heb je alle SMRA Schaak-Tools én alle schaakspelletjes altijd binnen handbereik tijdens je schaaklessen.

Als er nieuwe SMRA Schaak-Tools verschijnen zullen deze automatisch ook op deze portalspagina verschijnen. De verdere ontwikkeling zal echter ook in belangrijke mate afhangen van de belangstelling voor de SMRA Schaak-Tools.

Ik hoop dan ook dat veel schaaktrainers en leerkrachten er gebruik van zullen maken en het helpt hun schaaklessen nog leuker te maken.

CHESS MOVIES

€24,95



EEN SCHAAKBOEK VOOR ALLE
SCHAAKLIEFHEBBERS

MET OPEN MOND GENIETEN VAN
SPANNENDE EN DRAMATISCHE
SCÈNES

292 BLADZIJDEN KIJK-, LEES- &
SCHAAKPLEZIER

EEN PRACHTIG ORIGINEEL KADO
OM TE GEVEN OF TE KRIJGEN!

64 LOCATIES

64 SCÈNES

64 BEKENDE & ONBEKENDE
HOOFDROLSPELERS



Formaat : 21 x 29,7 cm.

Omvang : 292 pagina's

Uitvoering : paperback

ISBN : 9789464066098

Bestellen : <https://www.boekenbestellen.nl/boek/chess-movies/>

AANBIEDING SMRA SCHAAK-TOOLS

Als kennismaking is er tijdelijk een aanbiedingsprijs om een jaar lang toegang te krijgen tot en gebruik te kunnen maken van de SMRA Schaak-Tools. **De aanbieding geldt slechts tot 1 september 2025.**

Een lidmaatschap kost normaal € 26,- per jaar (ofwel € 0,50 per week). Maar als kennismaking zal het lidmaatschap **tot 1 september 2025 slechts € 19,50 per jaar** (ofwel minder dan € 0,38 per week) kosten. Hiervoor krijg je een jaar lang toegang tot de SMRA Schaak-Tools en pdf- & pgn-bestanden met uitleg en/of oefeningen die door leden gebruikt mogen worden bij bijvoorbeeld hun schaaklessen.



Het afsluiten van een lidmaatschap gaat heel eenvoudig. Stuur een e-mail naar info@schaakmaarraak.nl onder vermelding van "lidmaatschap SMRA". Je ontvangt als reactie een e-mail met daarin de betaalgegevens. Na ontvangst van de betaling ontvang je de persoonlijke inloggegevens.



SCHAAKPASPOORT

Onderdeel van de SMRA Schaak-Tools is het Schaakpaspoort. Dit is een hulpmiddel dat niet alleen voor schaaklessen is te gebruiken, maar ook heel goed voor andere lessen gebruikt kan worden.

WAT IS HET SCHAAKPASPOORT?

Het “Schaakpaspoort” is een manier om kinderen te verrassen én om structuur te bieden voor een reeks schaaklessen. Het laat kinderen zien hoe de leerstof is opgedeeld en laat ze iets doen dat ze heel goed kennen en leuk vinden, namelijk “stickers verzamelen”.

Het kan ook heel snel zorgen voor een andere sfeer in een klaslokaal bij een eerste les. Kinderen kunnen bijvoorbeeld in hun hoofd een bepaald beeld hebben van schaken en verwachten dat er snel een bord met stukken op het digibord zal verschijnen. Zelfs bij een van de meer kleurrijke demonstratieborden zijn ze dan niet erg verrast (*afbeelding 1*).

Bij *afbeelding 2* zorgt het ontbreken van een schaakbord en de aanwezigheid van de kleurrijke achtergrond juist voor een verrassing.



Daarna kun je laten zien dat ze “stickers” gaan verzamelen. (*afbeelding 3 en 4*).



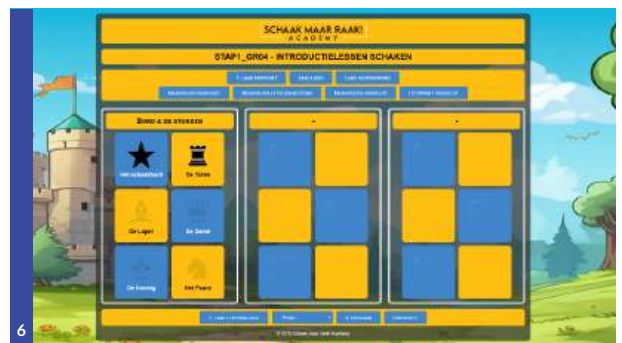
Deze paar minuten zijn welbestede minuten omdat het de sfeer, met name bij kinderen met aanvankelijk bedenkingen, ten goede komt. Er ontstaat ook een nieuwsgierigheid naar hoe het verder gaat en natuurlijk naar de manier om stickers te verdienen.

HOE MAAK JE EEN SCHAAKPASPOORT?

Een Schaakpaspoort bestaat uit:

- een schaakpaspoort bestand;
- een leerlingen bestand;
- optioneel zijn de leskaarten.

Het Schaakpaspoort bestand bevat de indeling van de lessen en de selectie van de te behalen stickers. Dit bestand kun je dus voor meerdere groepen gebruiken. Een voorbeeld van het maken van een Schaakpaspoort is te zien in *afbeelding 5*. In *afbeelding 6* zie je hoe het er uit komt te zien.



Het leerlingen bestand bestaat eenvoudig uit het intypen van de namen van de leerlingen (*afbeelding 7*).



HOE GEBRUIK JE EEN SCHAAKPASPOORT?

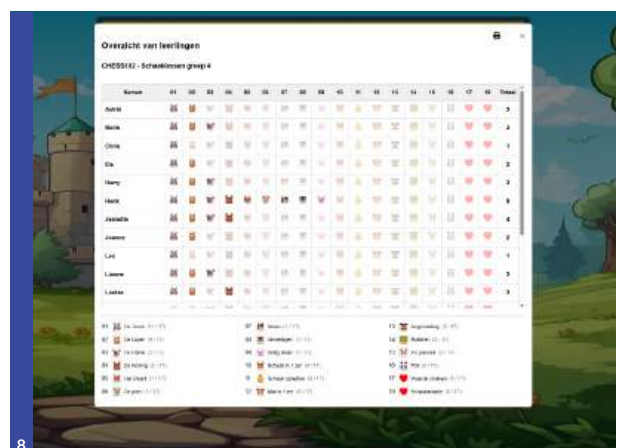
Bij het begin van een les laad je het gewenste Schaakpaspoort bestand en het leerlingenbestand van de betreffende groep. Daarna kun je uit een dropdownmenu namen kiezen en tonen welke stickers de betreffende leerling al heeft, maar ook stickers toevoegen of verwijderen door op een sticker te klikken.

In *afbeelding 6* is te zien dat een leerling met de naam "Arina" al twee stickers heeft.

Op het eind van de les kies je voor Opslaan en dan worden alle bijgewerkte data opgeslagen in het leerlingenbestand of in een nieuw bestand als je dat wilt.

Op ieder moment kun je ook een overzicht van alle leerlingen zien (*afbeelding 8*). Je ziet dan niet alleen per leerling de voortgang, maar ook hoeveel leerlingen een bepaald onderdeel al hebben afgerond.

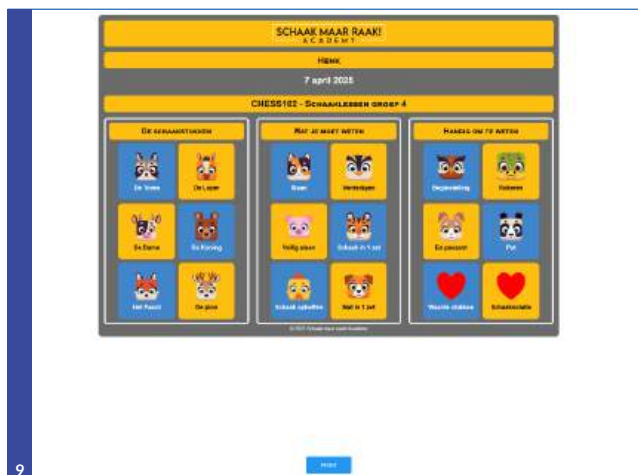
Uiteraard kun je dit overzicht ook printen.



MAAR ER IS MEER ...

Er is nog veel meer mogelijk met de Schaakpaspoort applicatie.

- Je kunt opdrachtkaarten maken en deze tijdens een les tonen of vooraf printen en dan uitdelen.
- Leerlingen die alle stickers hebben verzameld kunnen een certificaat krijgen dat je eenvoudig kunt printen (*afbeelding 9*).
- Je kunt de achtergrond naar eigen wens aanpassen door je eigen afbeelding te laden.
- Je kunt je eigen (of ieder gewenst) logo bovenaan het Schaakpaspoort plaatsen.



Het is zeker de moeite waard om het werken met het Schaakpaspoort eens te proberen. Er zijn vele creatieve manieren om het te gebruiken en leerlingen gemotiveerd te houden tijdens een lessenreeks. Het Schaakpaspoort is geen wondermiddel, maar wel een erg handig hulpmiddel.

SCHAAKDOBBELSTEEN

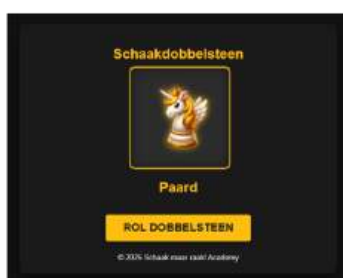
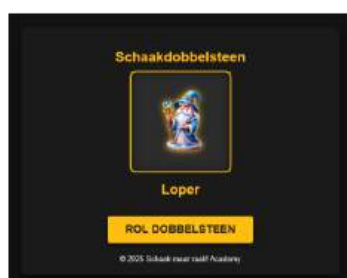
Veel schaaktrainers kennen en gebruiken de schaakdobbelsteen, maar nu is er ook een digitale versie beschikbaar als onderdeel van de SMRA Schaak-Tools (*afbeelding 1*).

Met een simpele muisklik rolt de dobbelsteen. Maar hoe gebruik je dat nu in je les?

Het is erg leuk om twee groepen met de digitale schaakdobbelsteen tegen elkaar te laten spelen op bijvoorbeeld een digibord of demonstratiebord.



Doordat de schaakdobbelsteen een geluksfactor aan het spel toevoegt is het zelfs bij een wat groter verschil in speelsterkte vaak nog erg spannend.



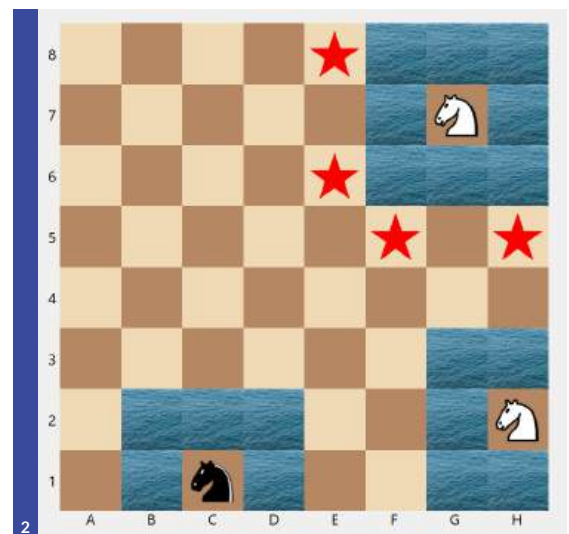
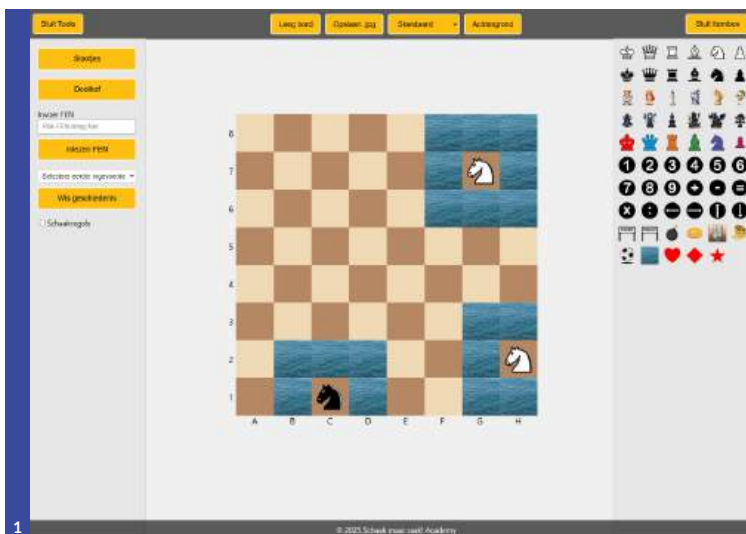
SLOOTJES

Het Crea-Chess demonstratiebord is onderdeel van de SMRA Schaak-Tools en het is een demonstratiebord met enkele bijzondere functies. Een van deze functies is "Slootjes". Hiermee worden willekeurig een drietal vierkante slootjes op het bord geplaatst met in het midden een Paard (afbeelding 1).

Hiermee is op een leuke en visuele manier heel goed de paardensprong uit te leggen en te oefenen.

Je kunt een leerling tijdens de les op het digibord een paard laten plaatsen op de velden waar de paarden naartoe kunnen springen (afbeelding 2). Maar je kunt ook vooraf een aantal posities opslaan als .jpg-bestand en dan printen. Deze kun je tijdens een les dan uitdelen als oefening.

Maar ook als leerlingen de paardensprong al kennen kun je nog leuke oefeningen bedenken met de slootjes. Zo kun je ze bijvoorbeeld met sterren een weg laten uitzetten die alle paarden in het midden van de slootjes bezoekt.

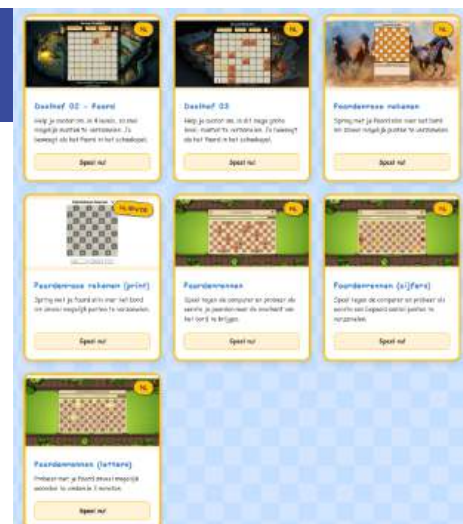


OEFENEN MET HET PAARD

Op de website chessforfun.nl kan iedereen heel veel spelletjes spelen om te oefenen met de paardensprong.

Op dit moment staan er maar liefst zeven spelletjes waarbij je alleen maar paardensprongen moet maken.

Met deze spelletjes wordt het leren van de paardensprong voor vrijwel iedereen leuker, makkelijker en spannender!



PAARDENRACE REKENEN

Een van de spelletjes die je kunt vinden op chessforfun.nl is "*Paardenrace Rekenen (Print)*". Er staan ook versies van dit spel die je online kunt spelen.

Hieronder zie je een voorbeeld van de print-versie. Naast een versie met cijfers, zoals in dit voorbeeld, kun je ook in plaats van cijfers schaakstukken op de velden laten plaatsen, dat maakt het al iets lastiger.

+	3	+	5	-	2	+	9
8	-	7	+	9	-	1	+
-	5	-	6	-	6	+	8
4	-	7	+	3	-	3	-
-	4	+	7	+	6	+	1
1	-	5	+	5	-	8	-
+	2	+	6	-	6	-	9
2	+	5	+	4	+	4	-

BELANGRIJK:

Dit spel is bedoeld om te printen en dus niet om online te spelen!

Doel: een zo hoog mogelijke score bereiken.

Wat is nodig: weten hoe het paard in het schaakspel springt, papier, potlood.

Kies een veld waar je begint en spring dan iedere keer met een paardensprong naar een andere veld. Op het veld dat je bezoekt zet je een streep zodat je weet dat je daar al bent geweest. Je mag ieder veld maar één keer bezoeken.

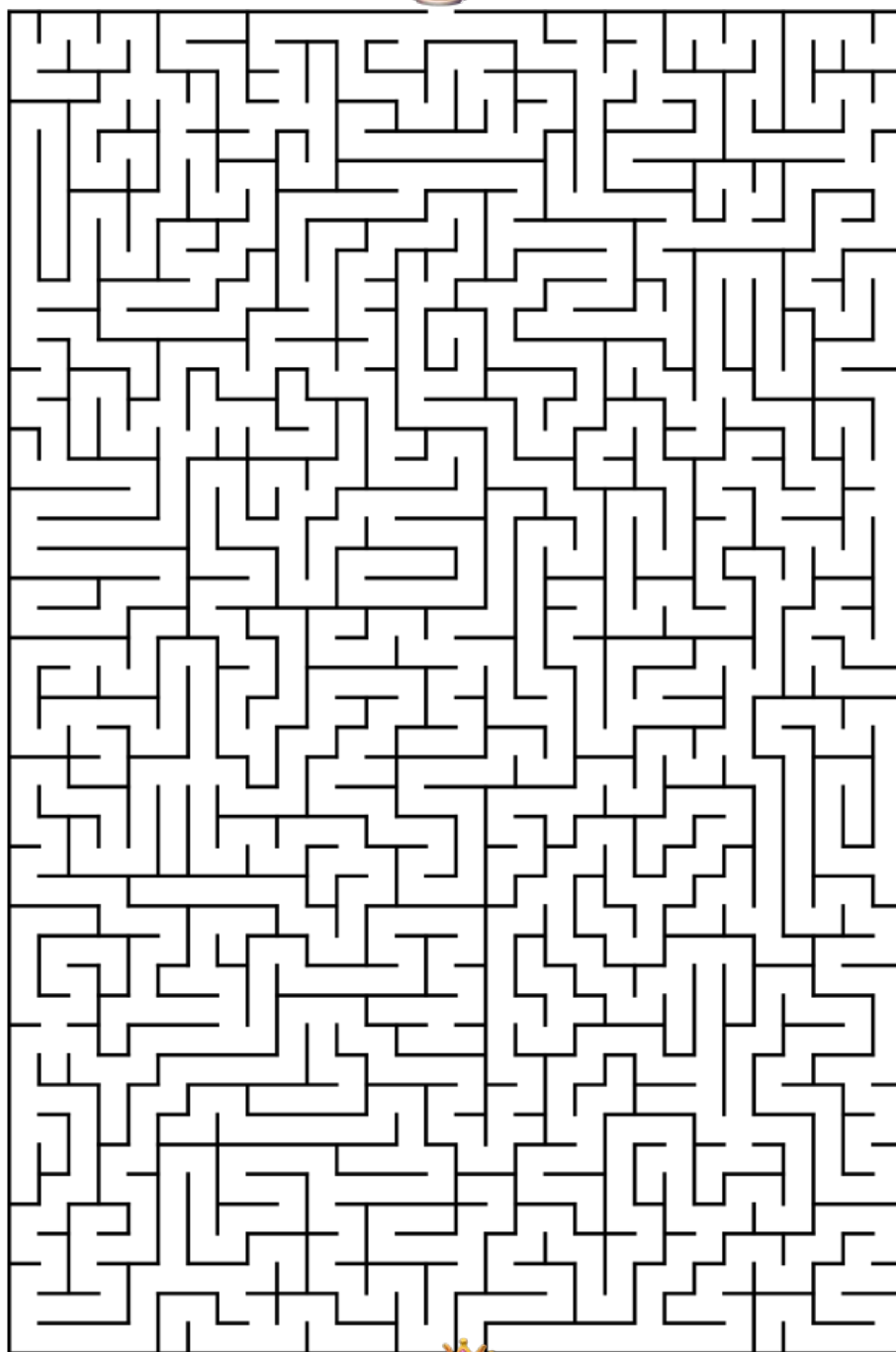
Schrijf op je papier op wat er op het veld staat dat je bezoekt, zo ontstaan sommen. Spring je van een veld met een 9 naar een veld met een + en dan naar een veld met een 5, dan is de som $9+5$. Je schrijft erachter het antwoord, " $= 14$ ".

Zo blijf je springen naar velden die je nog niet heb bezocht. Spring je bv. naar een "-" en dan een "1" dan wordt je som " $9+5=14-1=13$ ".

Ga door totdat je niet meer naar een nieuw veld kunt springen.

DOOLHOF

Kun jij de Koning en Dame helpen om elkaar weer te vinden. Het is een supergroot doolhof, dus neem je tijd. Alleen echte volhouders kunnen de weg vinden in dit doolhof.



OPLOSSINGEN

8

DAPPER PUZZELLEN

Wit bereikt een gewonnen stelling met een paar verrassende zetten

1. Th5+!, Kxh5 / 2. Dxf5+, Kh6 / 3. Dxe4!, Txe4 / 4. d7

De witte d-pion zal promoveren tot Dame en wit bereikt een gewonnen stelling.

10

DE 4 TACO'S

01. 1. Txd7, Dxd7 / 2. Lxf6

03. 1. Dh5+, Txh5 / 2. Lg6#

02. 1. Tf2, Dxf2 / 2. Dh8#

04. 1. Te8, Dxe8 / 2. Df6+, Tg7 / 3. Dxc7#

14

MAT IN 1

01. 1. Lf6#

06. 1. Kf7#

02. 1. La6#

07. 1. Tf5#

03. 1. Lxh7#

08. 1. Lf1#

04. 1. f4#

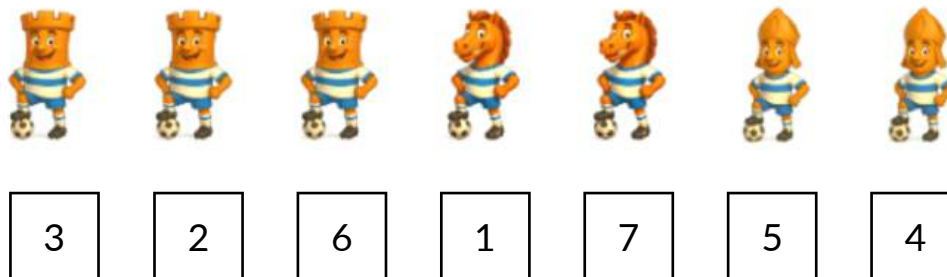
09. 1. Lg5#

05. 1. Th2#

10. 1. e7#

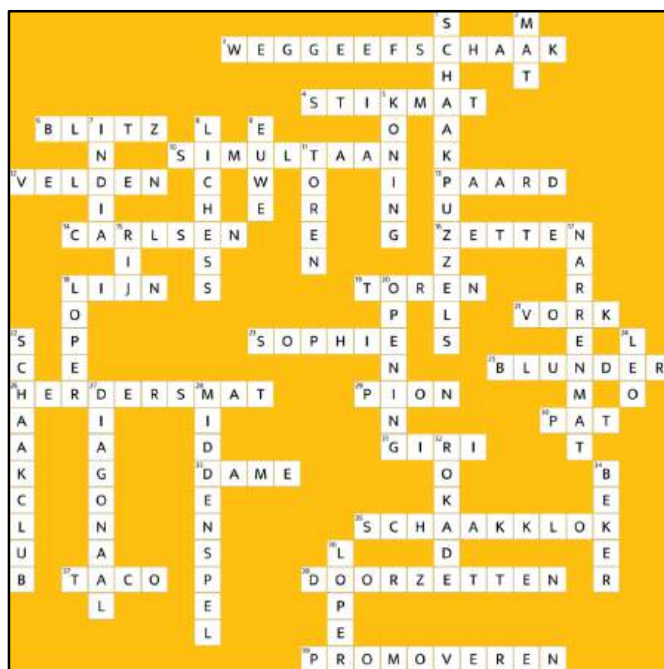
21

VOETBALSCHAAK OEFENEN



VAKANTIEPUZZEL

26



MAT IN ?

28

- | | |
|---|----------|
| 1. 1. Kc4, Ka4 / 2. Da2# | 2 punten |
| 2. 1. Te7+, Kxf6 2. De5# | 2 punten |
| 3. 1. Ld7+, Pxd7 / 2. Pc7+, Ke7 / 3. Pc8# | 3 punten |
| 4. 1. f7# | 1 punt |
| 5. 1. Pc5# | 1 punt |
| 6. 1. Ld1+, Kxh4 / 2. g3# | 2 punten |
| 7. 1. Dxf8+, Kxf8 / 2. Tc8+, Ke7 / 3. d6# | 3 punten |
| 8. 1. c4# | 1 punt |
| 9. 1. Dh6+, Kxh6 / 2. Lg5# | 2 punten |
| 10. 1. Dg7+, Txc7 / 2. hxc7+, Ke8 / 3. Th8# | 3 punten |

SPEUREN MET SOPHIE

30

01. 1. ..., Da5+
02. 1. ..., c4
03. 1. Txe7, Dxe7 / 2. Dxd5+, Kh8 / 3. Dxa8+
04. 1. ..., Lxh3 / 2. Lxh3, Dh5
05. 1. bxc5

DOOR ZETTEN

“Door Zetten” is een digitaal jeugd-schaaktijdschrift dat al meer dan 5 jaar vier keer per jaar verschijnt.

„Door Zetten” bevat verhalen, uitleg en tips, leuke en bijzondere schaakpuzzels en verteld over originele en bijzondere manieren om samen of alleen van het schaakspel te genieten.

Uiteraard hoor ik graag jullie reacties en ik hoop dat je niet vergeet ook anderen te vertellen over “Door Zetten”.

Laat het vooral ook op school of bij je schaakclub zien, want ik weet zeker dat de schaaklessen op school of op de schaakclub nog leuker zullen worden met alles wat er in “Door Zetten” is te lezen.

Huub van der Logt
Schaak maar raak! Academy



SCHAAK MAAR RAAK!
ACADEMY



Bloemersmastraat 40
9822 AD Niekerk



06 30796868



info@schaakmaarraak.nl



www.schaakmaarraak.nl
www.chessforfun.nl