

UNTERSTÜTZENDES MATT

Gesamtdauer: 90 Minuten

- Medien:**
- Aufgabenblätter:
 - Aufgabenblatt B-C A01
 - Aufgabenblatt B-C A02
 - Aufgabenblatt B-C A03
 - Aufgabenblatt B-C A04
 - Aufgabenblatt B-C A05
 - Lösungsblätter:
 - Lösungsblatt B-C L01
 - Lösungsblatt B-C L02
 - Lösungsblatt B-C L03
 - Lösungsblatt B-C L04
 - Lösungsblatt B-C L05
 - Sonstiges:
 - Demonstrationsbrett
 - 8 grüne Magnete
 - 1 rote Magnete
 - 2 weiße Magnete
 - Schachspiele

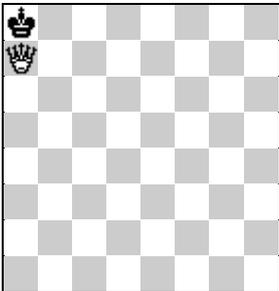
1 Eröffnung

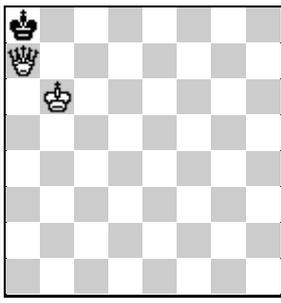
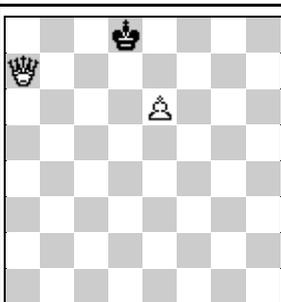
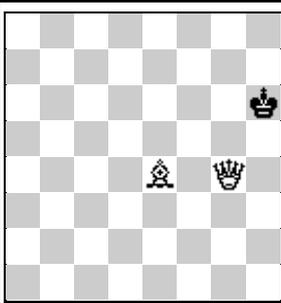
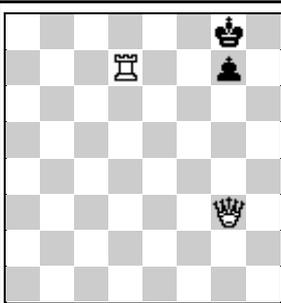
[5 / 5 min]

	<p>HW Kurze Wiederholung</p> <p>Was ist Schach? <i>König ist angegriffen</i></p> <p>Was ist Matt? <i>König steht im Schach und kann nichts dagegen machen</i></p> <p>HW Heutiges Thema: Unterstützendes Matt: - Figur, welche Matt setzt, muss gedeckt (unterstützt) werden</p>
--	---

2 Unterstützendes Matt

[20 / 25 min]

	<p>HW Schwarzer König ist angegriffen. Er steht im Schach</p> <p>Welche drei Möglichkeiten haben wir kennengelernt, den König gegen das Schach zu verteidigen?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schlagen - Wegziehen - Dazwischenziehen <p>Welche Möglichkeit kommt hier in Betracht? <i>Schlagen</i></p> <p>HW Die Dame ist vom schwarzen König angegriffen. Ein weißer König könnte die Dame decken.</p> <p>Wo müsste der weiße König stehen? <i>a6 oder b6</i></p> <p>Warum nicht auf b7 oder b8? <i>Könige müssen mindestens ein Feld voneinander Abstand haben.</i></p>
---	---

	<p>Welche der drei Möglichkeiten der Verteidigung gegen das Schach geht jetzt? <i>keine mehr</i></p> <p>Wie nennen wir, wenn der König im Schach steht und nicht mehr ziehen kann? <i>Schachmatt oder Matt</i></p> <p>HW König unterstützt Dame bei Mattsetzen → Unterstützendes Matt</p>
 <p>Felder mit grünen Magneten kennzeichnen, beim Mattfeld grünen durch roten Magneten ersetzen</p>	<p>Auf welchen Felder kann Weiß Schach bieten? <i>Da5+, Da8+, Db6+, Db8+, Dc7+, Dd4+, Dd7+ oder De7+</i></p> <p>Auf welchem Feld wird der König matt gesetzt? <i>1.Dd7#</i></p> <p>Warum kann die Dame nicht geschlagen werden? <i>Bauer auf e6 deckt die Dame</i></p>
 <p>Felder mit grünen Magneten kennzeichnen, beim Mattfeld grünen durch roten Magneten ersetzen</p>	<p>Auf welche Felder kann Weiß Schach bieten? <i>De6+, Df4+, Dg5+, Dg6+, Dg7+, Dh3+, Dh4+ oder Dh5+</i></p> <p>Auf welchem Feld wird der König matt gesetzt? <i>1.Dg6#</i></p>
 <p>Felder mit grünen Magneten für Damenzüge und weiße Magneten für Turmzüge kennzeichnen, beim Mattfeld grünen durch roten Magneten ersetzen</p>	<p>Auf welche Felder kann Weiß Schach mit der Dame bieten? <i>Db3+, Db8+ oder Dxc7+</i></p> <p>Auf welche Felder kann Weiß Schach mit dem Turm bieten? <i>Td8+ oder Txc7+</i></p> <p>Auf welchem Feld wird der König matt gesetzt? <i>1.Dxc7#</i></p> <p>HW Matt kann auch durch Schlagen erreicht werden.</p>

	<p>Auf welche Felder kann Weiß Schach mit der Dame bieten? <i>Db3+, Db4+, Db5+, De8+ oder Df4+</i></p> <p>Auf welche Felder kann Weiß Schach mit dem Springer bieten? <i>Sb2+ oder Sc5+</i></p> <p>Auf welchem Feld wird der König matt gesetzt? <i>1.Db3#</i></p> <p>Warum ist 1.Db4+ nicht Matt? <i>Der Bauer auf a5 kann die Dame schlagen.</i></p> <p>HW Angreifende Figur kann auch geschlagen werden! HW Eigene Steine (Ba5) können König die Fluchtfelder rauben.</p>
<p>Felder mit grünen Magneten für Damenzüge und weiße Magneten für Springerzüge kennzeichnen, beim Mattfeld grünen durch roten Magneten ersetzen</p>	

3 Übungen

[20 / 45 min]

	HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.
<p>AB B-C A01 AB B-C L01</p>	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 3: 1.Dg7/h7+? Kxg7/h7 - Aufgabe 5: 1.Dd8+ De8+; 1.De8+? Dxe8+; 1.Dg7+? Dxc7+ - Aufgabe 6: 1.Dh8+ Lg7; 1.Dg6+? Lxg6</p>
<p>AB B-C A02 AB B-C L02</p>	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 3: 1.Dg7+? Lxg7 - Aufgabe 5: 1.Tg7+ Kh8</p>
<p>AB B-C A03 AB B-C L03</p>	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 6: 1.Dg7+? Lxg7</p>

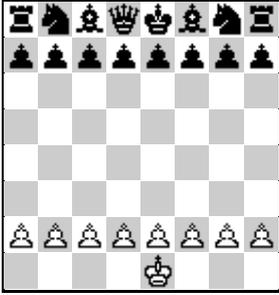
4 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
<p>AB B-C A04 AB B-C L04</p>	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Dg6+? Txg6</p>
<p>AB B-C A05 AB B-C L05</p>	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: 1.T8f7+ Kg8 - Aufgabe 3: 1.Dd6+ Td5; 1.Dc5+? Txc5 - Aufgabe 4: 1.Dh6+? Dxh6 - Aufgabe 5: 1.Dd8+ Ke6; 1.Df7+? Sxf7 - Aufgabe 6: 1.Dxc5+? Sxc5; 1.dxc5+ Sxc5; 1.Sf7+ K~7; 1.S~c4+? bxc4</p>

5 Spiele

[45 / 90 min]

	<p>HW Statt Spiele zu spielen, können auch zusätzliche Aufgabenblätter bearbeitet werden</p>
	<p>HW Teilnehmer spielen gegeneinander Schach und/oder die alternative Schachvariante</p>
	<p>HW Alternative Schachvariante: Monsterschach</p> <ul style="list-style-type: none"> - Normale Schachregeln - Als Ausgleich darf Weiß immer zwei Züge hintereinander ziehen - Der weiße König darf nicht über ein bedrohtes Feld ziehen - Bietet Weiß im ersten Zug Schach, verfällt der zweite Zug