

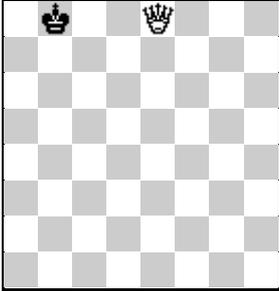
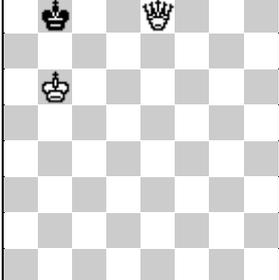
ERGÄNZENDES MATT

Gesamtdauer: 90 Minuten

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

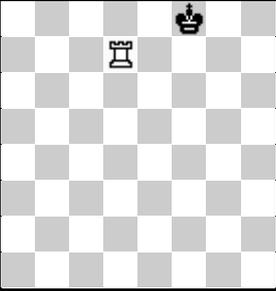
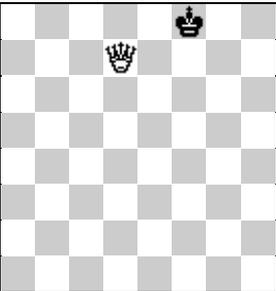
1 Eröffnung

[5 / 5 min]

	<p>HW Kurze Wiederholung zur letzten Stunde</p>
 <p>Felder mit roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>HW Schwarze 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?</p> <p><i>Wegziehen</i></p> <p>Wohin kann der König ziehen?</p> <p><i>Nach a7, b7 oder c7</i></p> <p>Wo müsste der weiße König stehen, damit der schwarze König nicht mehr wegziehen kann?</p> <p><i>b6</i></p>
	<p>HW Weißer König bewacht den Ausgang, Dame setzt matt</p> <p>HW Heutiges Thema: Ergänzendes Matt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - König ist der Bewacher - Dame ist die Jägerin - König ergänzt die Dame

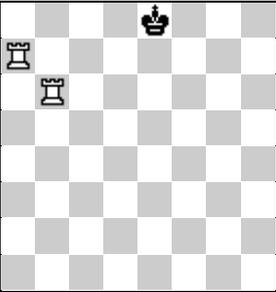
2 Bewachen

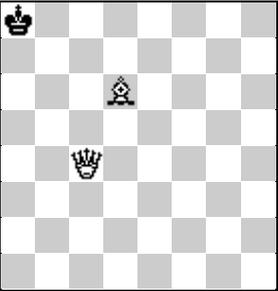
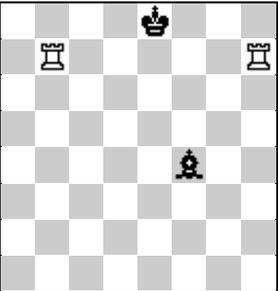
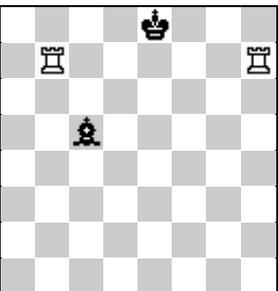
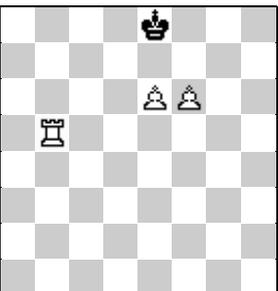
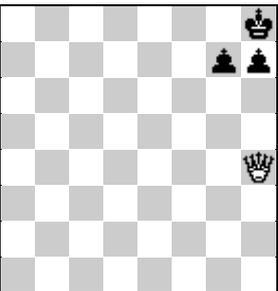
[5 / 10 min]

 <p>Felder mit grünen und roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>Auf welche Felder kann der König noch ziehen? <i>e8 oder g8</i></p> <p>Auf welche Felder kann der König nicht ziehen? <i>e7, f7 oder g7</i></p>
 <p>Felder mit grünen und roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>Auf welche Felder kann der König noch ziehen? <i>g8</i></p> <p>Auf welche Felder kann der König nicht ziehen? <i>e7, e8, f7 oder g7</i></p> <p>HW Dame ist eine bessere Bewacherin als der Turm</p>

3 Ergänzendes Matt

[15 / 25 min]

 <p>Felder mit grünen und roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>Auf welche Felder kann der König noch ziehen? <i>d8 oder f8</i></p> <p>Auf welche Felder kann der König nicht ziehen? <i>d7, e7 oder f7</i></p> <p>Welcher Turm ist der Bewacher? <i>Ta7</i></p> <p>Welcher Turm ist der Jäger? <i>Tb6</i></p> <p>Wie kann der Turm von b6 Matt setzen? <i>1.Tb8#</i></p> <p>HW 1.Te6+ setzt nicht Matt</p> <p>HW Türme ergänzen sich perfekt:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ta7 ist Bewacher - Tb8 ist Jäger und setzt Matt
--	---

 <p>Feld mit rotem Magneten kennzeichnen</p>	<p>Auf welches Feld kann der König nicht ziehen? <i>b8</i></p> <p>Welche Figur ist der Bewacher? <i>Läufer</i></p> <p>Welche Figur ist der Jäger? <i>Dame</i></p> <p>Wie kann Weiß matt setzen? <i>1.Da6#</i></p>
 <p>Felder mit roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>Auf welche Felder kann der König nicht ziehen? <i>d7, e7 oder f7</i></p> <p>Welche Figur ist der Bewacher? <i>Beide Türme können Bewacher sein</i></p> <p>Welche Figur kann der Jäger sein? <i>Auch beide</i></p> <p>Wie kann Weiß matt setzen? <i>1.Th8#</i></p> <p>Warum kann der andere Turm nicht Matt setzen? <i>Auf 1.Tb8+ kann er geschlagen werden</i></p> <p>HW Es kommt darauf an, den richtigen Zug zu ziehen.</p>
	<p>HW Auch hier kommt es auf den richtigen Zug an.</p> <p>Welcher der beiden Türme kann Matt setzen? <i>1.Tb8#</i></p> <p>Warum setzt 1.Th8+ nicht Matt? <i>Weil der schwarze Läufer dazwischenziehen kann</i></p>
 <p>Felder mit roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>Auf welche Felder kann der König nicht ziehen? <i>d7, e7 oder f7</i></p> <p>Welche Figur ist der Bewacher? <i>Beide Bauern gemeinsam sind die Bewacher</i></p> <p>Welche Figur ist der Jäger? <i>Turm</i></p> <p>Wie kann Weiß matt setzen? <i>1.Tb8#</i></p> <p>HW Es können auch mehrere Bewacher geben.</p>
	<p>Auf welche Felder kann der König nicht ziehen? <i>g7 oder h7</i></p> <p>Warum nicht? <i>Eigene Bauern stehen im Weg</i></p> <p>Welche Figur ist der Jäger? <i>Dame</i></p> <p>Wie kann Weiß matt setzen? <i>1.Dd8#</i></p> <p>HW Eigene Figuren können auch im Wege stehen und Fluchtfelder verbauen.</p>

4 Übungen

[25 / 50 min]

	HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.
AB B-D A01 AB B-D L01	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 3: 1.Df8+? (HW: Wächter muss bewachen und darf nicht ziehen)
AB B-D A02 AB B-D L02	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: Th6+? Kxh6; Tf5+? Sxf5 - Aufgabe 2: Dd8+ Kf7 - Aufgabe 4: Lb7+ Kb8 - Aufgabe 6: 1.Lf4+ Kg7; 1.Lg7+? Kxg7
AB B-D A03 AB B-D L03	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Txh6+ Kg4 - Aufgabe 6: 1.f7+ Kf8

5 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
AB B-D A04 AB B-D L04	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Dg5+ Kh8; 1.Dg6/g7+? fx/hxg6/g7
AB B-D A05 AB B-D L05	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Sc6+? Txc6 - Aufgabe 4: 1.Txh6+? Kxg7; 1.Tg8+? Txg8 - Aufgabe 5: 1.d4+ Ke4; 1.Tf5+ Dxf5; 1.De7+ Kd4; 1.Db5+ Ke6 - Aufgabe 6: 1.b4+ Kb6; 1.Dd5+ Kb6

6 Spiele

[30 / 90 min]

	HW Statt Spiele zu spielen, können auch zusätzliche Aufgabenblätter bearbeitet werden
	HW Teilnehmer spielen gegeneinander Schach und/oder die alternative Schachvariante
	HW Alternative Schachvariante: Atomschach - Normale Schachregeln - Wird ein Stein des Gegners geschlagen (Explosion): - Schlagende Stein wird entfernt - Alle Steine der benachbarten Felder wird entfernt - Ziel: - Erzeugung einer Explosion, die den gegnerischen König eliminiert - Variante: - Bauern überstehen Explosionen - Bauern werden nur entfernt, wenn diese geschlagen werden