

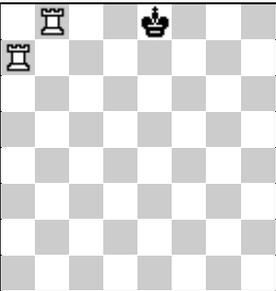
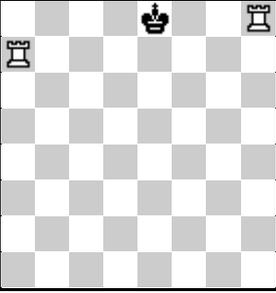
MATTSETZEN MIT ZWEI TÜRMEIN

Gesamtdauer: 90 Minuten

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

1 Eröffnung

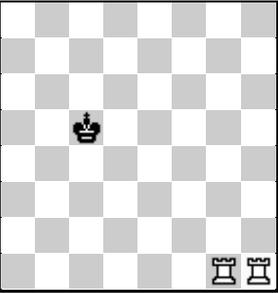
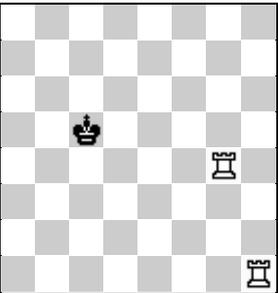
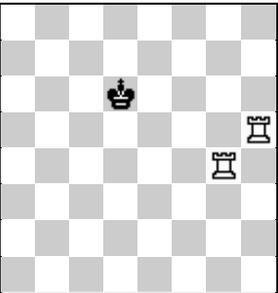
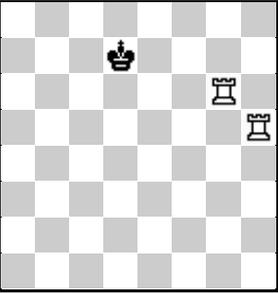
[5 / 5 min]

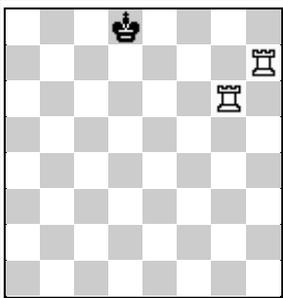
	<p>HW Kurze Wiederholung</p> <p>Wer ist der Bewacher? <i>Turm auf a7</i></p> <p>Welche Aufgabe hat der Bewacher? <i>Er verhindert die Flucht des Königs</i></p> <p>Wie wird der Turm auf b8 genannt? <i>Jäger</i></p> <p>Welche Aufgabe hat der Jäger? <i>Den König Matt zu setzen</i></p> <p>Wird der weiße König zum Matt setzen benötigt? <i>Nein</i></p>
	<p>HW Heute: Wie schafft man es, den König mit zwei Türmen Matt zu setzen</p> <p>HW Matt mit zwei Türmen geht auch auf verschiedenen Seiten</p>

2 Mattsetzen mit zwei Türmen (einfach)

[10 / 15 min]

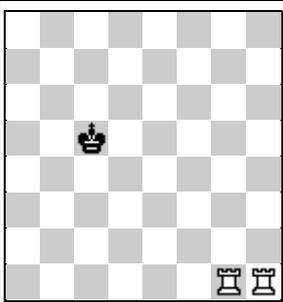
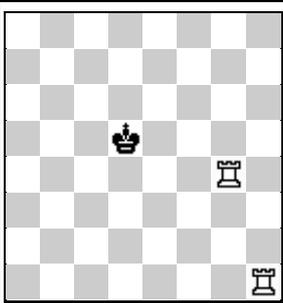
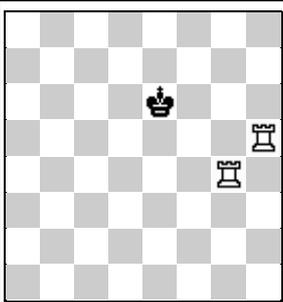
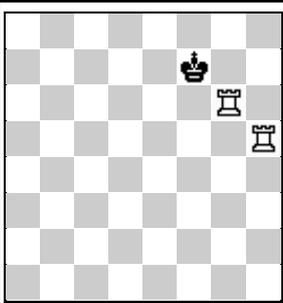
	<p>HW Vereinfachungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erst einmal egal wo der weiße König steht → König wird weggelassen - König sollte nur nicht im Wege stehen
--	---

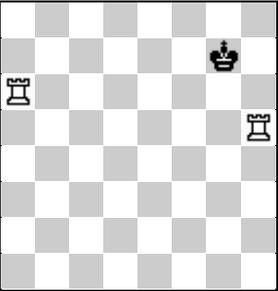
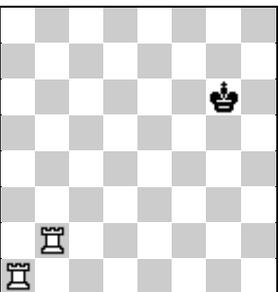
	<p>HW Wie schaffen wir es den König mit zwei Türmen Matt zu setzen.</p> <p>HW Als erstes benötigen wir einen Bewacher</p> <p>HW Aufgaben Bewacher:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brett in zwei Hälften teilen - König nicht mehr in die eine Hälfte des Bretts lassen <p>HW 1.Tg4</p>
 <p>Bewachte Felder und Sperre mit roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>Welche Felder bewacht er? <i>b4, c4 und d4</i></p> <p>HW Er bewacht nicht nur die Felder, sondern macht eine Sperre auf der 4. Reihe</p> <p>HW Ziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bretthälfte des Königs verkleinern - König auf die 8. Reihe zurückdrängen - Dort wird dieser matt gesetzt
	<p>HW 1...Kd5</p> <p>HW Jetzt kommt der zweite Turm ins Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Er ist der Jäger - Er wird auch die neue Sperre (Rollenwechsel) <p>Auf welchem Feld kann der Turm den König jagen und eine neue engere Sperre aufbauen? <i>2.Th5+</i></p> <p>HW 2...Kd6</p>
 <p>Sperre mit roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>HW Jetzt werden die Rollen getauscht</p> <p>Wer ist jetzt der Bewacher? <i>Turm auf h5</i></p> <p>Wo ist jetzt die Sperre? <i>a5, b5, c5, d5, e5, f5 und g5</i></p> <p>Wer ist jetzt der Jäger? <i>Turm auf g4</i></p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>3.Tg6+</i></p> <p>HW Türme arbeiten wie eine Treppe zusammen und geben Treppenschach</p> <p>HW Türme drängen König immer weiter an den Rand und setzen ihn dann Matt</p> <p>HW 3...Kd7</p>
	<p>HW Jetzt werden die Rollen wieder getauscht</p> <p>Wer ist jetzt der Bewacher? <i>Turm auf g6</i></p> <p>Wer ist jetzt der Jäger? <i>Turm auf h5</i></p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>4.Th7+</i></p> <p>HW 4...Kd8</p>

	<p>HW Jetzt werden die Rollen wieder getauscht</p> <p>Wer ist jetzt der Bewacher? <i>Turm auf h7</i></p> <p>Wer ist jetzt der Jäger? <i>Turm auf g6</i></p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>5.Tg8#</i></p> <p>HW Mit Hilfe des Treppenschachs haben wir es geschafft, den schwarzen König zu besiegen</p>
---	--

3 Mattsetzen mit zwei Türmen (schwieriger)

[10 / 25 min]

	<p>HW Bessere Verteidigung: - Schwarzer König wehrt sich - Beste Verteidigung: Türme angreifen</p> <p>HW Als erstes benötigen wir einen Bewacher</p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>1.Tg4 (oder 1.Th4)</i></p> <p>HW 1...Kd5</p>
	<p>Welcher Turm ist jetzt an der Reihe? <i>Th1</i></p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>2.Th5+</i></p> <p>HW Wir haben wieder das Treppenschach aufgebaut</p> <p>HW Türme geben immer abwechselnd Schach</p> <p>HW 2...Ke6</p>
	<p>Welcher Turm ist jetzt an der Reihe? <i>Tg4</i></p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>3.Tg6+</i></p> <p>HW 3...Kf7</p>
	<p>Welcher Turm ist jetzt an der Reihe? <i>Th5</i></p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>4.Th7+</i></p> <p>Was kann der schwarze König jetzt ziehen? <i>Turm auf g6 schlagen</i></p> <p>HW Was machen wir, wenn der König zu nahe kommt? - Türme müssen die Seite wechseln - Sperre muss erhalten bleiben</p> <p>HW 4.Ta6 Kg7</p>

	<p>Soll der Jäger dem schwarzen König auf h7 Schach geben? <i>Nein, weil er sonst geschlagen wird</i></p> <p>Was muss der Jäger genauso wie der Bewacher machen, wenn der König zu nahe kommt? <i>Seite wechseln</i></p> <p>Mit welchem Zug soll der Jäger die Seite wechseln? <i>5.Tb5</i></p> <p>HW Strategie: - Soweit wir möglich weg vom schwarzen König - Türme dürfen sich nicht im Weg stehen: Turm zieht nicht auf a5</p> <p>HW 5...Kf7</p> <p>Welchen Zug zieht Weiß? <i>6.Tb7+</i></p> <p>HW 6...Ke8</p> <p>Welchen Zug zieht Weiß? <i>7.Ta8#</i></p>
	<p>HW Das Mattsetzen mit dem Treppenschach geht an jedem Rand des Brettes.</p> <p>Zu welchem Rand ist der schwarze König am nächsten? <i>Rechten Rand</i></p> <p>Mit welchem Zug baut Weiß eine Sperre zum rechten Rand? <i>1.Tf2 (oder 1.Tf1)</i></p> <p>HW 1...Kg5</p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>2.Tg1+</i></p> <p>HW 2...Kh4</p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>3.Th2#</i></p>
	<p>HW Zusammenfassung des Angriffsplans:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beliebigen Rand für Mattsetzen aussuchen - Sperre bauen - Türme geben Treppenschach <ul style="list-style-type: none"> - Ein Turm ist Bewacher, ein Turm der Jäger - Immer wieder Rollentausch - Wenn König den Türmen zu nahe kommt <ul style="list-style-type: none"> - Seite wechseln, weit weg vom König - Türme dürfen sich nicht behindern <p>HW Zusammenfassung der Verteidigungsstrategie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Immer wieder Türme angreifen
	<p>HW Falls man statt zwei Türme einen Turm und eine Dame besitzt, geht das Mattsetzen genauso mit dem Treppenschach</p>

4 Übungen

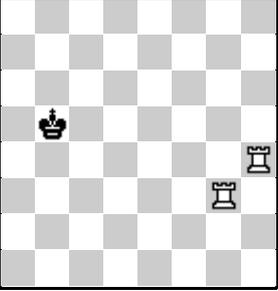
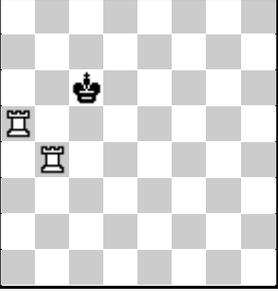
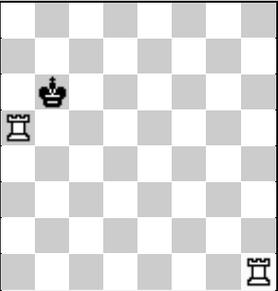
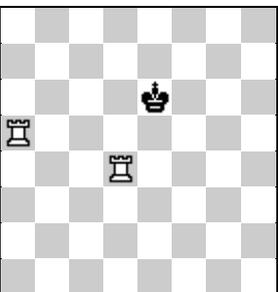
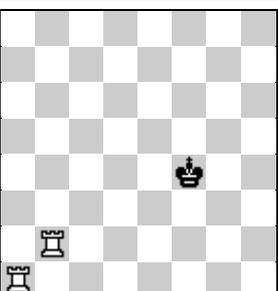
[5 / 30 min]

	<p>HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.</p>
--	---

<p>AB B-F A01 AB B-F L01</p>	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 3: 1.Th6+? Kxa5 - Aufgabe 4: 1.Th6+? Kxh6</p>
--	---

5 Übung zum Mattsetzen mit zwei Türmen

[20 / 50 min]

 <p>Stellung kann auch spiegelverkehrt an jedem zweiten Brett aufgebaut werden</p>	<p>HW Simultanspiel gegen Lehrer.</p>
	<p>HW Simultanspiel gegen Lehrer</p>
	<p>HW Simultanspiel gegen Lehrer</p>
	<p>HW Simultanspiel gegen Lehrer (nur für schnelle oder gute Teilnehmer)</p>
	<p>HW Simultanspiel gegen Lehrer (nur für schnelle oder gute Teilnehmer)</p>

6 Übungen

[10 / 60 min]

	HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.
AB B-F A02 AB B-F L02	HW -
AB B-F A03 AB B-F L03	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 5: 1.De1+ Kxc2; 1.De2+? Kxe2 - Aufgabe 6: 1.Db2+? Kxb2

7 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
AB B-F A04 AB B-F L04	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: 1.Txc8+ Dxc8 - Aufgabe 3: 1.c3+ Kd3
AB B-F A05 AB B-F L05	HW - Aufgabe 3: 1.Df7+ Kd6 - Aufgabe 4: 1.Se8+ Kf7; 1.Ld4+? cxd4 - Aufgabe 6: 1.De6+ Ke8

8 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: Protestschach - Normale Schachregeln - Bei jedem Zug kann der gemachte Zug vom Gegner abgelehnt werden - Ersatzzug kann nicht mehr abgelehnt werden - Ist nur ein Zug möglich, kann dieser nicht abgelehnt werden