

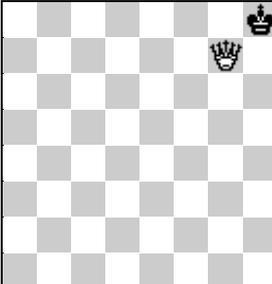
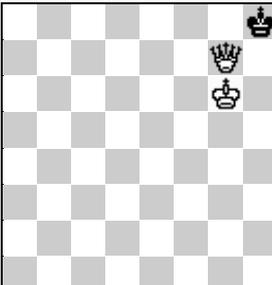
MATTSETZEN MIT DER DAME

Gesamtdauer: 90 Minuten

- Medien:**
- Aufgabenblätter:
- Aufgabenblatt B-G A01
 - Aufgabenblatt B-G A02
 - Aufgabenblatt B-G A03
 - Aufgabenblatt B-G A04
 - Aufgabenblatt B-G A05
 - Aufgabenblatt B-G A06
- Lösungsblätter:
- Lösungsblatt B-G L01
 - Lösungsblatt B-G L02
 - Lösungsblatt B-G L03
 - Lösungsblatt B-G L04
 - Lösungsblatt B-G L05
 - Lösungsblatt B-G L06
- Sonstiges:
- Demonstrationsbrett
 - 9 rote Magnete
 - Schachspiele

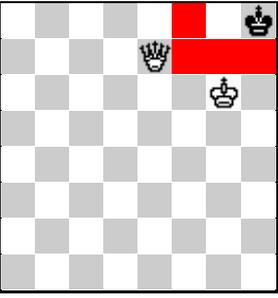
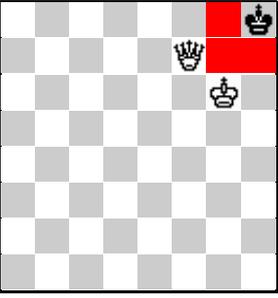
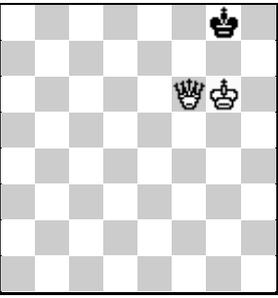
1 Eröffnung

[5 / 5 min]

	<p>Schwarz steht im Schach. Was kann er noch ziehen? <i>Dame schlagen</i></p>
	<p>Welchen Zug kann Schwarz jetzt noch ziehen? <i>Keinen</i></p> <p>Wie heißt es, wenn der König angegriffen ist und nicht mehr ziehen kann? <i>Matt</i></p> <p>Was bedeutet dies für das Spiel? <i>Es ist aus und Weiß hat gewonnen</i></p> <p>Was macht den Unterschied zur vorherigen Stellung aus? <i>König deckt die Dame</i></p> <p>HW Dame kann ohne Hilfe nicht Matt setzen</p> <p>HW Heute wollen wir lernen, wie man mit Dame und König den gegnerischen König Matt setzt</p>

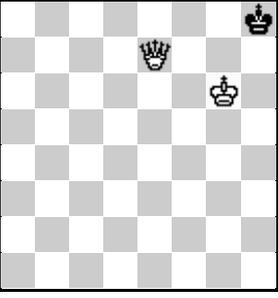
2 Gefahren beim Mattsetzen

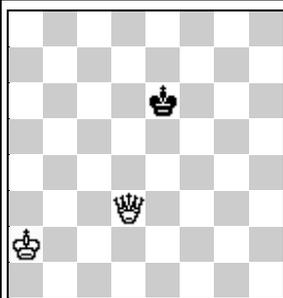
[5 / 10 min]

 <p>Gefängnis mit roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>HW Schwarzer König steckt im Gefängnis, aus dem er nicht mehr heraus kann</p> <p>Wie viele Felder hat das Gefängnis, in dem sich der schwarze König befindet? 2</p> <p>Welche Felder sind dies? <i>g8 und h8</i></p> <p>Wie kann der schwarze König Matt gesetzt werden? <i>Dd8#, De8#, Df8#, Dg7# und Dh7#</i></p>
 <p>Gefängnis mit roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>Wie viele Felder hat das Gefängnis jetzt? 1</p> <p>Wohin kann der schwarze König noch ziehen? <i>Nirgends</i></p> <p>Ist der schwarze König angegriffen? <i>Nein</i></p> <p>Wie heißt es, wenn der König nicht angegriffen ist und nicht mehr ziehen kann? <i>Patt</i></p> <p>Was bedeutet dies für das Spiel? <i>Es ist aus und unentschieden</i></p>
	<p>Wohin kann der schwarze König noch ziehen? <i>Nirgends</i></p> <p>Was bedeutet dies für das Spiel? <i>Es ist Patt und unentschieden</i></p> <p>HW Dies ist besonders bedauerlich, wenn man eine Dame mehr hat</p> <p>HW Die Pattstellungen gilt es zu vermeiden</p> <p>HW Wenn nach Plan vorgegangen wird, kann dies nicht passieren</p>

3 Mattsetzen mit König und Dame

[10 / 20 min]

	<p>HW Ziel ist, diese Stellung zu erreichen</p> <p>HW Die Stellung kann auch in einem anderen Eck des Spielfeldes erreicht werden</p> <p>HW Plan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schritt: König im Gefängnis fangen 2. Schritt: Eigenen König zur Hilfe holen 3. Schritt: Matt setzen
---	--



Gefängnis mit roten Magneten kennzeichnen

HW Wir starten mit dem ersten Schritt, den König im Gefängnis zu fangen
Der König steht bereits in einem großen Gefängnis. Wer kann die Grenzen des großen Gefängnisses zeigen?

~

Wie viele Felder hat das Gefängnis?

20

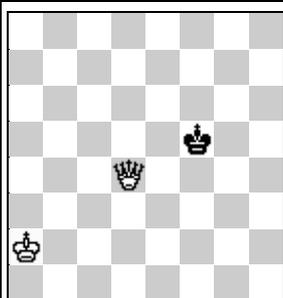
HW Das Gefängnis wird verkleinert.

HW Wir ziehen die Dame wie ein Dame und tun so, als ob diese wie ein Springer Schach geben kann

HW 1.Dd4

HW Würde die Dame ein Springer sein, würde der schwarze König jetzt im Schach stehen

HW 1...Kf5



Gefängnis mit roten Magneten kennzeichnen

Wer kann die Grenzen des neuen Gefängnisses zeigen?

~

Wie viele Felder hat das Gefängnis?

16

HW Das Gefängnis ist bereits kleiner geworden

HW Plan der Dame:

- Dame zieht genauso wie der König
- Dame zieht immer nur auf ein benachbartes Feld
- Dame gibt dabei wie ein Springer Schach
- Dame gibt nie wirklich Schach

Auf welches Feld muss die Dame ziehen?

2.De3

HW 2.Dd6 z.B. lässt den König wieder aus dem Gefängnis heraus

Wie viele Felder hat das Gefängnis?

15

HW 2...Kf6

Auf welches Feld muss die Dame ziehen?

3.De4

Wie viele Felder hat das Gefängnis?

12

HW 3...Kg5

Auf welches Feld muss die Dame ziehen?

4.Df3

Wie viele Felder hat das Gefängnis?

10

HW 4...Kh4

Auf welches Feld muss die Dame ziehen?

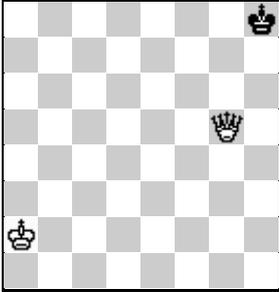
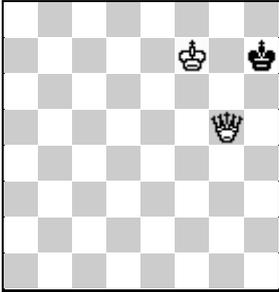
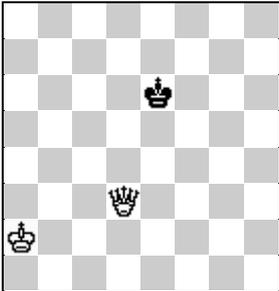
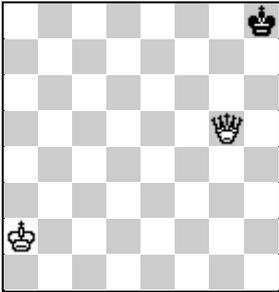
5.Dg2

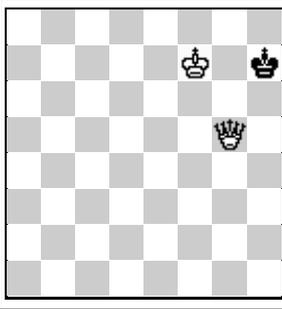
HW 5...Kh5

Auf welches Feld muss die Dame ziehen?

6.Dg3

HW 6...Kh6

	<p>Auf welches Feld muss die Dame ziehen? <i>7.Dg4</i></p> <p>HW 7...Kh7</p> <p>Auf welches Feld muss die Dame ziehen? <i>8.Dg5</i></p> <p>HW 8...Kh8</p>
	<p>Wie viele Felder hat das Gefängnis? <i>2</i></p> <p>Auf welches Feld muss die Dame ziehen? <i>9.Dg6</i></p> <p>Wohin kann der schwarze König noch ziehen? <i>Nirgends</i></p> <p>Was bedeutet dies für das Spiel? <i>Es ist Patt und unentschieden</i></p> <p>HW Wenn der König auf das Eckfeld zieht, wird kein Damenzug mehr ausgeführt, da sonst Patt droht</p>
	<p>HW Jetzt beginnt der 2. Schritt "Eigene König zur Hilfe holen"</p> <p>Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>9.Kb3</i></p> <p>HW 9...Kh7 10.Kc4 Kh8 11.Kd5 Kh7 12.Ke6 Kh8 13.Kf7 Kh7</p>
	<p>HW Näher kann der eigene König nicht an den gegnerischen König. Damit ist Schritt 2 "Eigene König zur Hilfe holen" beendet.</p> <p>Welcher Schritt fehlt noch? <i>Matt setzen</i></p> <p>Wie kann Weiß matt setzen? <i>14.Dg7#, 14.Dh4# oder 14.Dh5#</i></p>
	<p>Welches war der erste Schritt? <i>König im Gefängnis fangen</i></p> <p>Wie funktioniert der erste Schritt? <i>Dame macht die Schritte des Königs nach und tut so, als gäbe sie wie ein Springer Schach</i></p> <p>HW Dame gibt bei Schritt 1 niemals Schach</p> <p>Wann ist der erste Schritt zu Ende? <i>Wenn der König ins Eck zieht und nur noch zwei Felder hat</i></p>
	<p>Worauf müssen wir aufpassen? <i>König nicht patt setzen</i></p> <p>Welches war der zweite Schritt? <i>Eigene König zur Hilfe holen</i></p>

	<p>Welches war der dritte Schritt? <i>König matt setzen</i></p>
	<p>HW Tipps für den Verteidiger: - Wenn Gegner nicht aufpasst, zur Mitte laufen - Auf Patt spielen</p>

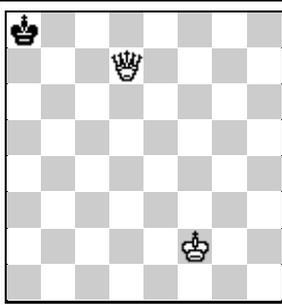
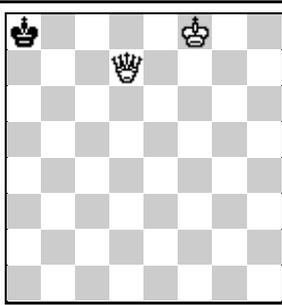
4 Übungen

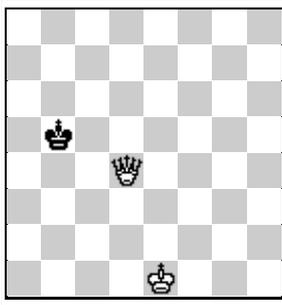
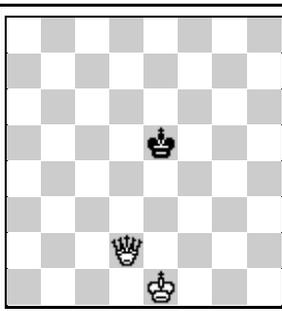
[10 / 30 min]

	<p>HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.</p>
<p>AB B-G A01 AB B-G L01</p>	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 3: 1.Kf7? patt - Aufgabe 4: 1.Kc7? patt</p>
<p>AB B-G A02 AB B-G L02</p>	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: 1.Dc7? patt - Aufgabe 2: 1.Dc7? patt - Aufgabe 5: 1.Df7? patt</p>

5 Übung zum Mattsetzen mit König und Dame

[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>

	HW Simultanspiel gegen Lehrer
	HW Simultanspiel gegen Lehrer (nur für schnelle oder gute Teilnehmer)

6 Übungen

[10 / 60 min]

	HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.
AB B-G A03 AB B-G L03	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 4: 1.Dg8+ Kh6 - Aufgabe 5: 1.Dh8+ Kd7
AB B-G A04 AB B-G L04	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: 1.T8e7+ Kg8 - Aufgabe 3: 1.Da7+? Txa7 - Aufgabe 4: 1.Te7+ Kg8 - Aufgabe 5: 1.Sg7+ Kd8

7 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
AB B-G A05 AB B-G L05	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 4: 1.Df8+? Dxf8 - Aufgabe 5: 1.Dg7+ Ke8 - Aufgabe 6: 1.Dxh5+ Kg7
AB B-G A06 AB B-G L06	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 4: 1.De3+? Sxe3; 1.Df3+ Kxd4 - Aufgabe 6: 1.Lf4+? Kxd8

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: Räuberschach - Normale Schachregeln - Ziel des Spieles: Alle eigenen Steine verlieren - Sieger ist: - wer keine eigenen Figuren mehr hat - wer nicht mehr ziehen kann - König ist eine normale Figur - König kann im Schach stehen - Umwandlung eines Bauerns auch in einen König möglich - Schlagen eines gegnerischen Steins ist Pflicht (Schlagzwang)