

ZWEIFACHER ANGRIFF

Gesamtdauer: 90 Minuten

Medien: Aufgabenblätter:

- Aufgabenblatt B-I A01
- Aufgabenblatt B-I A02
- Aufgabenblatt B-I A03
- Aufgabenblatt B-I A04
- Aufgabenblatt B-I A05
- Aufgabenblatt B-I A06

Lösungsblätter:

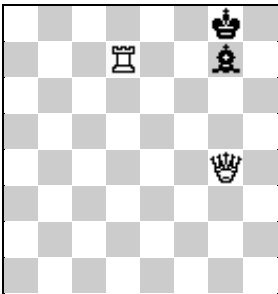
- Lösungsblatt B-I L01
- Lösungsblatt B-I L02
- Lösungsblatt B-I L03
- Lösungsblatt B-I L04
- Lösungsblatt B-I L05
- Lösungsblatt B-I L06

Sonstiges:

- Demonstrationsbrett
- Schachspiele

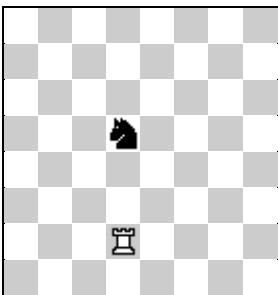
1 Eröffnung

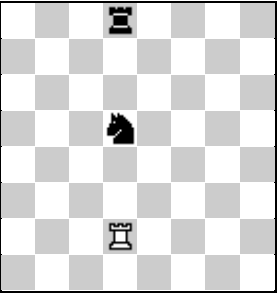
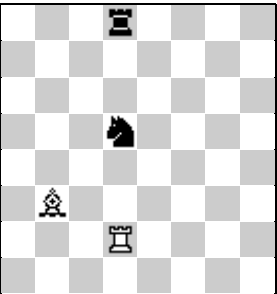
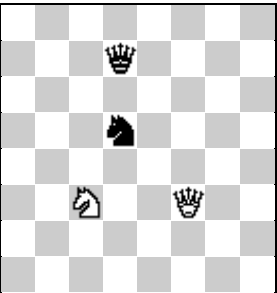
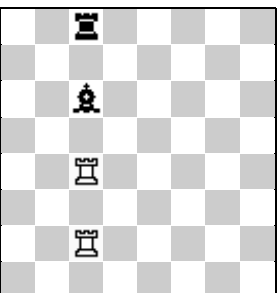
[5 / 5 min]

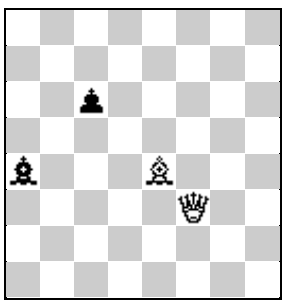
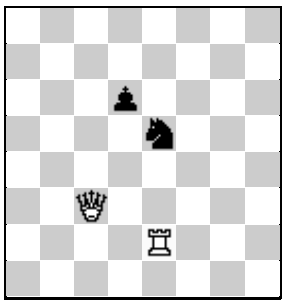
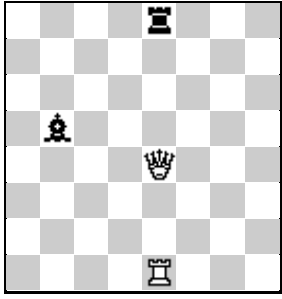
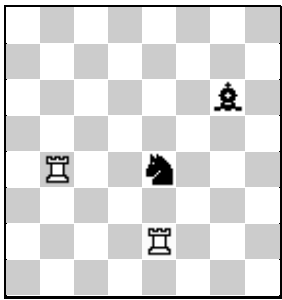
	HW Kurze Wiederholung der letzten Stunde: - Abfrage der Werte der einzelnen Figuren
	Welchen besonders starken Zug soll Weiß spielen? <i>1.Dxg7#</i> Warum ist dies ein besonders starker Zug? <i>Dame setzt Matt</i> Warum kann der König die Dame nicht schlagen? <i>Dame wird vom Turm gedeckt</i> HW Läufer wird nur einmal vom König gedeckt, wird aber von zwei Figuren, der Dame und dem Turm angegriffen. HW Mehr Angreifer als Verteidiger HW Heutiges Thema: Zweifacher Angriff HW Zwei gegen einen ist zwar "unfair" aber im Schach oft erfolgreich!

2 Zweifache Angriff

[20 / 25 min]

	Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>Txd5</i> HW Schwarzer Springer ist vom weißen Turm angegriffen
---	---

 Für alle Aufgaben Wippe an die Tafel zeichnen und gewonnene und verlorene Figuren auf die Wippe setzen, um den Ausgang des Abtausches abzuschätzen.	Wie sieht es jetzt aus? - Schwarze Turm verteidigt Springer - Weiß gewinnt Springer - Weiß verliert dafür den Turm - Ungünstiger Abtausch: Weiß verliert Wert von zwei Bauern
	Wie sieht es jetzt aus? Weiß gewinnt Figur HW Zweifacher Angriff: - 2 Angreifer: Td2 und Lb3 - 1 Verteidiger: Td8 - unzureichende Verteidigung
	Wie oft ist der schwarze Springer angegriffen? 2x Wie oft ist er gedeckt? 1x Welchen Zug soll Weiß ziehen? Sxd5 oder Dxd5 Welchen Wert gewinnt Weiß durch den zweifachen Angriff? 3 Bauern HW Manchmal ist es egal, welche Figur als erstes schlägt
	Welchen Zug spielt Schwarz, wenn Weiß den Läufer mit dem Turm schlägt? Er schlägt mit seinem Turm zurück Welchen Zug spielt dann Weiß? Er schlägt auch den Turm Welchen Wert gewinnt Weiß durch den zweifachen Angriff? 3 Bauern Wie oft war der schwarze Läufer angegriffen? 2x HW Beide Türme in Reihe greifen gemeinsam an Wie oft war der schwarze Läufer gedeckt? 1x

	Wie oft ist der schwarze Bauer angegriffen? 2x HW Auch zwei schräg ziehende Figuren greifen gemeinsam an Wie oft ist er gedeckt? 1x Welchen Zug soll Weiß ziehen? Lxc6 Welchen Wert gewinnt Weiß durch den zweifachen Angriff? 1 Bauer
	Wie oft ist der schwarze Springer angegriffen? 2x Wie oft ist er gedeckt? 1x Welchen Zug soll Weiß ziehen? Txe5 Welchen Wert gewinnt Weiß durch den zweifachen Angriff? Nichts. Er verliert einen Bauern Soll Weiß den schwarzen Springer schlagen? Nein HW Nicht immer gewinnt man beim zweifachen Angriff etwas HW Schlagen nur sinnvoll, wenn die zwei gewonnenen Figuren mehr wert sind als die Hergegebene!
	Wie oft ist der schwarze Turm angegriffen? 2x Wie oft ist er gedeckt? 1x Soll Weiß den schwarzen Turm schlagen? Nein Warum nicht? Er verliert dabei den Wert von einem Bauern
	Wie oft ist der schwarze Springer angegriffen? 2x Wie oft ist er gedeckt? 1x Welchen Wert gewinnt Weiß durch den zweifachen Angriff? 1 Bauer HW Manchmal muss man erst etwas hergeben, um etwas zu gewinnen.

3 Übungen

[35 / 60 min]

	HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.
AB B-I A01 AB B-I L01	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 5: 1.Dxd5? Sxd5

AB B-I A02 AB B-I L02	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 3: 1.Dxf6? gxf6 - Aufgabe 5: 1.Sxd5? cxd5
AB B-I A03 AB B-I L03	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 4: 1.Dxd4? Sxd4
AB B-I A04 AB B-I L04	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 3: 1.Sxc5? Txc5 2.Dxc5? Dxc5

4 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
AB B-I A05 AB B-I L05	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Tc8+ Ke7 - Aufgabe 3: 1.Df7+? Dxf7 - Aufgabe 4: 1.Df3? Txf3+; 1.Df2? Dxf2#
AB B-I A06 AB B-I L06	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: 1.Lxf7+ Kf8 oder Ke7 - Aufgabe 2: 1.Te1? Dxe1 - Aufgabe 3: 1.Df8+ Kf6; 1.De8+? Lxe8 - Aufgabe 5: 1.Db8+ Kc6; 1.Ld8+ Txd8; 1.Le3+? Txe3; 1.Dc5+? Txc5; 1.Dc6+? Kxc6; 1.Dc7+? Kxc7 - Aufgabe 6: 1.Dxe7+? Sxe7; 1.Dd7+? Kxd7; 1.Df7+? Kxf7

5 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: Zweizug-Schach (Marseiller Schach) - Normale Schachregeln - Jeder Spieler führt zwei Züge hintereinander aus - Matt: - König steht im Schach - Schach kann nicht im ersten Zug abgewehrt werden - Patt: nur erster Zug kann ausgeführt werden - König darf im ersten Zug nicht ins Schach ziehen - Wird im ersten Zug Schach gegeben, so entfällt der zweite Zug