

## MATT MIT ZWEI TÜRMEIN UND DAME (WIEDERHOLUNG)

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

**Medien:** Aufgabenblätter:
 

- Aufgabenblatt B-J A01
- Aufgabenblatt B-J A02
- Aufgabenblatt B-J A03

 Lösungsblätter:
 

- Lösungsblatt B-J L01
- Lösungsblatt B-J L02
- Lösungsblatt B-J L03

 Sonstiges:
 

- Demonstrationsbrett
- Schachspiele

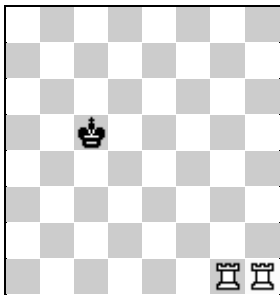
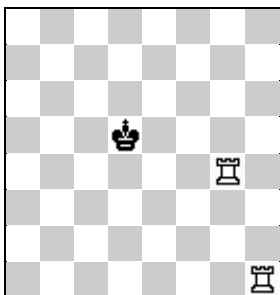
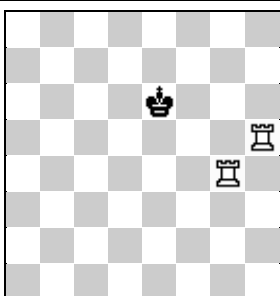
### 1 Eröffnung

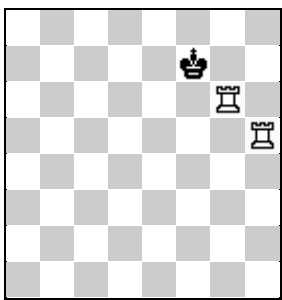
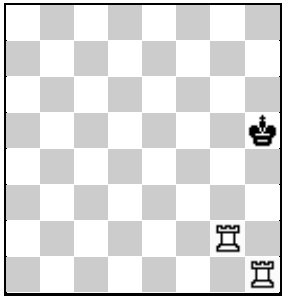
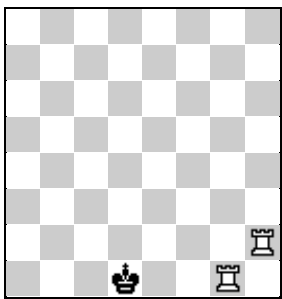
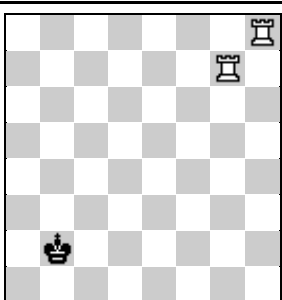
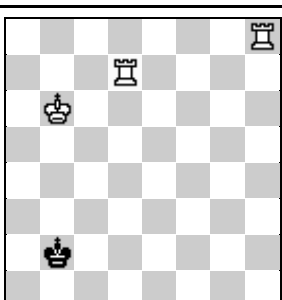
**[5 / 5 min]**

	<b>HW</b> Heute: Wiederholung Matt setzen mit zwei Türmen und mit der Dame und Aufgaben
--	---

### 2 Mattsetzen mit zwei Türmen

**[15 / 20 min]**

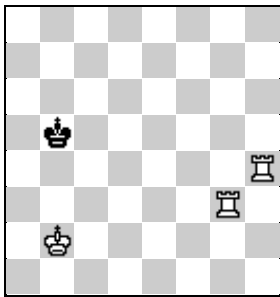
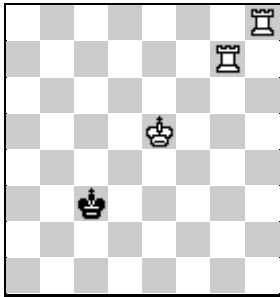
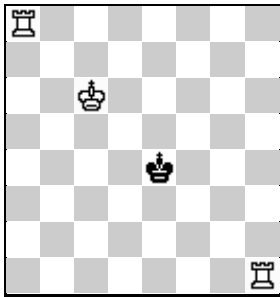
	<p><b>Welcher Schritt ist der Erste, wenn wir mit zwei Türmen Matt setzen wollen?</b>  <i>Einen Wächter platzieren</i></p> <p><b>Mit welchem Zug kann Weiß dies durchführen?</b>  <i>1.Tg4 (oder 1.Th4)</i></p> <p><b>HW</b> 1...Kd5</p>
	<p><b>Welcher Schritt kommt als Nächster?</b>  <i>König wird von Jäger gejagt</i></p> <p><b>Mit welchem Zug kann Weiß dies durchführen?</b>  <i>2.Th5+</i></p> <p><b>HW</b> Wir haben wieder das Treppenschach aufgebaut</p> <p><b>HW</b> Türme geben immer abwechselnd Schach</p> <p><b>HW</b> 2...Ke6</p>
	<p><b>Welcher Turm ist jetzt an der Reihe?</b>  <i>Tg4</i></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>3.Tg6+</i></p> <p><b>HW</b> 3...Kf7</p>

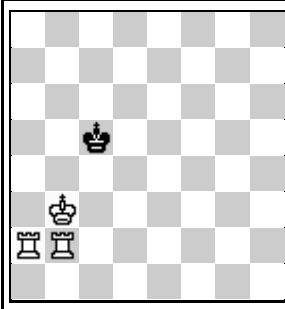
	<p><b>Welche Gefahr besteht, wenn der König zu nahe an die Türme kommt?</b>  <i>Ein Turm kann geschlagen werden</i></p> <p><b>Wie kann man dies verhindern?</b>  <i>Türme müssen die Seite wechseln ohne die Sperre aufzuheben</i></p> <p><b>HW Treppenhaus wird gewechselt</b></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>4.Ta6</i></p> <p><b>HW 4...Kg7</b></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>5.Tb5</i></p> <p><b>HW 5...Kf7</b></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>6.Tb7+</i></p> <p><b>HW 6...Ke8</b></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>7.Ta8#</i></p>
	<p><b>HW</b> Matt mit zwei Türmen geht auch an anderen Seiten des Bretts</p>
	
	<p><b>Zu welchen Rand drängen wir den schwarzen König ab?</b>  <i>Rand, der am nächsten beim schwarzen König ist</i></p> <p><b>Welcher Rand ist dies?</b>  <i>Unterer oder linker Rand</i></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß, um die Sperre aufzubauen?</b>  <i>1.Tc8 (Tc7) oder 1.Th3 (Tg3)</i></p>
	<p><b>HW</b> Schwieriger wird es, wenn der weiße König mitspielt. Er kann im Weg stehen.</p> <p><b>HW</b> Regel: Treppenschach immer weg vom eigenen König geben</p> <p><b>Zu welchem Rand drängen wir den schwarzen König ab?</b>  <i>Unteren Rand (weg vom König)</i></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>1.Th3 (Sperre)</i></p> <p><b>HW 1...Kc2</b></p>

	<p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>2.Tg7 (weg vom schwarzen König)</i></p> <p><b>HW 2...Kd2</b></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>3.Tg2+</i></p> <p><b>HW 3...Ke1</b></p> <p><b>Welchen Zug zieht Weiß?</b>  <i>4.Th1#</i></p>
	<p><b>HW Zusammenfassung der Strategie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Beliebigen Rand für Mattsetzen aussuchen:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gegnerischer König muss freie Bahn zu dem Rand haben</li> </ul> </li> <li>- Sperre bauen</li> <li>- Türme geben Treppenschach             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Turm ist Wächter, ein Turm der Jäger</li> <li>- Immer wieder Rollentausch</li> </ul> </li> <li>- Wenn König den Türmen zu nahe kommt → Seite wechseln</li> </ul>

### 3 Übung zum Mattsetzen mit zwei Türmen

**[15 / 35 min]**

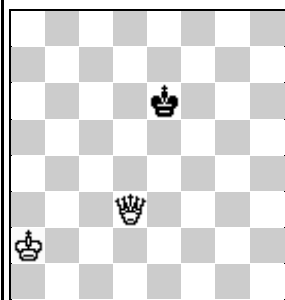
 <p>Stellung kann auch spiegelverkehrt an jedem zweiten Brett aufgebaut werden</p>	<p><b>HW Simultanspiel gegen Lehrer</b></p>
	<p><b>HW Simultanspiel gegen Lehrer</b></p>
	<p><b>HW Simultanspiel gegen Lehrer (nur für schnelle oder gute Teilnehmer)</b></p>



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

## 4 Mattsetzen mit König und Dame

**[10 / 45 min]**



**Wie sieht der Plan aus, wenn man mit König und Dame Matt setzen möchte?**

1. Schritt: König im Gefängnis fangen
2. Schritt: Eigenen König zur Hilfe holen
3. Schritt: Matt setzen

**HW** Wir starten mit dem ersten Schritt, den König im Gefängnis zu fangen

**Wie muss die Dame ziehen, um den König im Gefängnis zu fangen?**

- Wir ziehen die Dame wie ein Dame und tun so, als ob diese wie ein Springer Schach geben kann.
- Dame gibt nie wirklich Schach.
- Dame macht die Züge des schwarzen Königs nach.

**Auf welches Feld muss die Dame ziehen?**

1.Dd4

**HW** 1...Kf5

**Auf welches Feld muss die Dame ziehen?**

2.De3

**HW** 2...Kf6

**Auf welches Feld muss die Dame ziehen?**

3.De4

**HW** 3...Kg5

**Auf welches Feld muss die Dame ziehen?**

4.Df3

**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

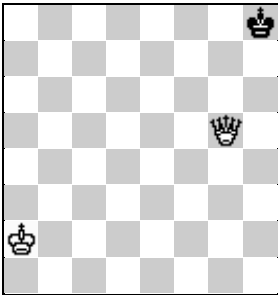
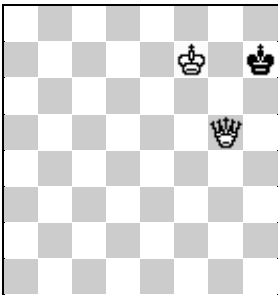
**Auf welches Feld muss die Dame ziehen?**

7.Dg4

**HW** 7...Kh7

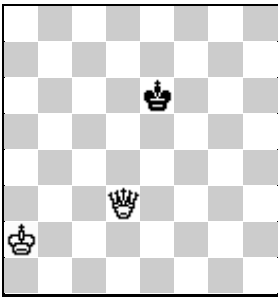
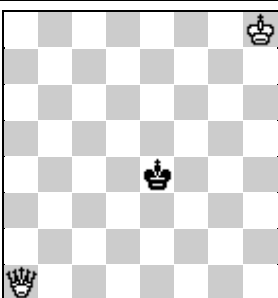
**Auf welches Feld muss die Dame ziehen?**

8.Dg5

	<p><b>HW 8...Kh8</b></p> <p><b>Worauf müssen wir beim Mattsetzen mit der Dame aufpassen?</b>  <i>Schwarzen König nicht Patt setzen</i></p> <p><b>Wie viele Felder müssen wir dem König übrig lassen?</b>  <i>2 Felder</i></p> <p><b>Wie viele Felder hat der schwarze König?</b>  <i>2 Felder</i></p> <p><b>HW</b> Gefängnis ist klein genug und erster Schritt beendet</p>
	<p><b>Welches ist der zweite Schritt?</b>  <i>Eigenen König zur Hilfe holen</i></p> <p><b>Welchen Zug soll Weiß ziehen?</b>  <i>9.Kb3</i></p> <p><b>HW 9...Kh7</b></p> <p><b>Welchen Zug soll Weiß ziehen?</b>  <i>10.Kc4</i></p> <p><b>HW 10...Kh8</b></p> <p><b>Welchen Zug soll Weiß ziehen?</b>  <i>11.Kd5</i></p> <p><b>HW 11...Kh7</b></p> <p><b>Welchen Zug soll Weiß ziehen?</b>  <i>12.Ke6</i></p> <p><b>HW 12...Kh8</b></p> <p><b>Welchen Zug soll Weiß ziehen?</b>  <i>13.Kf7</i></p> <p><b>HW 13...Kh7</b></p> <p><b>Wann ist der zweite Schritt beendet?</b>  <i>Wenn sich die Könige gegenüber stehen</i></p> <p><b>HW</b> Dies ist jetzt der Fall und der zweite Schritt beendet</p>
	<p><b>Welches ist der dritte Schritt?</b>  <i>Matt setzen</i></p> <p><b>Wie kann Weiß Matt setzen?</b>  <i>14.Dg7#, 14.Dh4# oder 14.Dh5#</i></p>

## 5 Übung zum Mattsetzen mit König und Dame

[15 / 60 min]

 <p>Stellung kann auch spiegelverkehrt an jedem zweiten Brett aufgebaut werden</p>	<p><b>HW</b> Simultanspiel gegen Lehrer</p>
	<p><b>HW</b> Spiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 Teilnehmer spielen gegeneinander</li> <li>- Einmal mit Weiß und einmal mit Schwarz</li> <li>- Wer die wenigsten Züge zum Matt setzen benötigt, gewinnt das Spiel</li> </ul>

## 6 Übungen

[Puffer]

	<p><b>HW</b> Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.</p>
<p><b>AB</b> B-J A01 <b>AB</b> B-J L01</p>	<p><b>HW</b> Mögliche Fehler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgabe 1: 1.Txc6? Txc6</li> <li>- Aufgabe 2: 1.Te8+? Kxe8</li> <li>- Aufgabe 3: 1.Lxf7+? Txf7</li> <li>- Aufgabe 4: 1.Kf1? Dxd1#; 1.Dd2? Lxd2+</li> </ul>
<p><b>AB</b> B-J A02 <b>AB</b> B-J L02</p>	<p><b>HW</b> Mögliche Fehler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgabe 1: 1.Kxd1 unmöglicher Zug</li> <li>- Aufgabe 3: 1.Txb6? axb6 oder cxb6</li> <li>- Aufgabe 5: 1.Lxg7+ Kxg7</li> <li>- Aufgabe 6: 1.Txe5? Sxe5; 1.Sxd5? Sxd5 oder Dxd5</li> </ul>
<p><b>AB</b> B-J A03 <b>AB</b> B-J L03</p>	<p><b>HW</b> Mögliche Fehler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgabe 2: 1.Se3+? fxe3; 1.Tg5+? Kxg5</li> <li>- Aufgabe 3: 1.Ta7+ Ke8 oder Kd8</li> <li>- Aufgabe 4: 1.Dxh3? Dxh3</li> <li>- Aufgabe 5: 1.Lxg5+ Lxg5</li> <li>- Aufgabe 6: 1.d4+ Ke4; 1.Dd6+? Kxd6; 1.De6+? Kxe6; 1.Dd4+? Kxd4; 1.Tf5+ Dxf5; 1.Te2+ Kf4</li> </ul>

## 7 Spiele

**[30 / 90 min]**

	<b>HW</b> Statt Spiele zu spielen, können auch zusätzliche Aufgabenblätter bearbeitet werden
	<b>HW</b> Teilnehmer spielen gegeneinander Schach und/oder die alternative Schachvariante
	<b>HW</b> Alternative Schachvariante: 007-Schach <ul style="list-style-type: none"><li>- Normale Schachregeln</li><li>- Jeder Spieler hat pro Zug drei Halbzüge</li><li>- Züge müssen möglich sein; Schachgebote abgewehrt werden</li><li>- Mattsetzen ist im ersten oder dritten Halbzug möglich</li><li>- Alle drei Halbzüge sind Pflicht</li><li>- Patt: Nicht alle drei Halbzüge können ausgeführt werden</li><li>- Umwandlung: Spieler am Zug wählt umgewandelte Figur aus</li><li>- Züge des Gegners dürfen umgekehrt werden</li></ul>