

MATT MIT ZWEI TÜRMEN UND DAME (WIEDERHOLUNG)

Gesamtdauer: 90 Minuten

- | | | |
|----------------|------------------|---|
| Medien: | Aufgabenblätter: | <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenblatt B-J A01 • Aufgabenblatt B-J A02 • Aufgabenblatt B-J A03 |
| | Lösungsblätter: | <ul style="list-style-type: none"> • Lösungsblatt B-J L01 • Lösungsblatt B-J L02 • Lösungsblatt B-J L03 |
| | Sonstiges: | <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrationsbrett • Schachspiele |

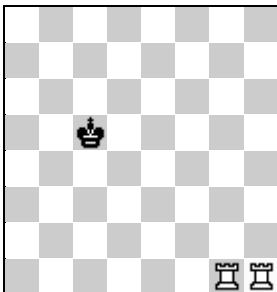
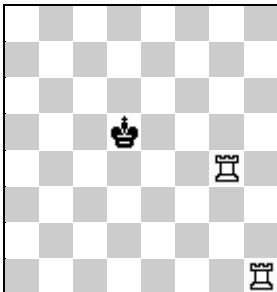
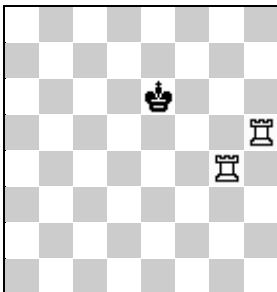
1 Eröffnung

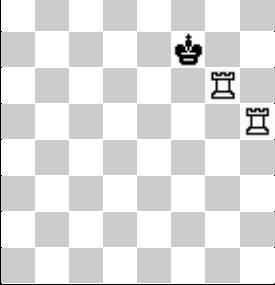
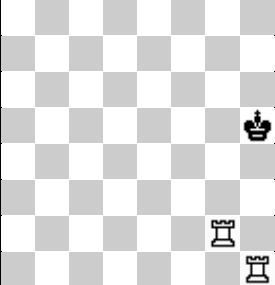
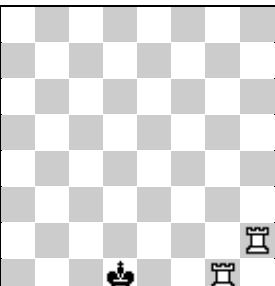
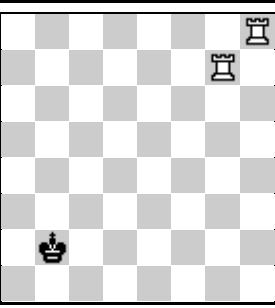
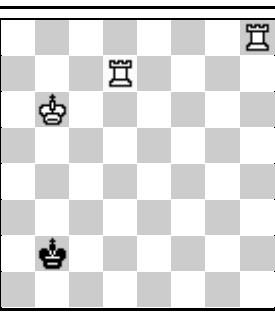
[5 / 5 min]

	HW Heute: Wiederholung Matt setzen mit zwei Türmen und mit der Dame und Aufgaben
--	---

2 Mattsetzen mit zwei Türmen

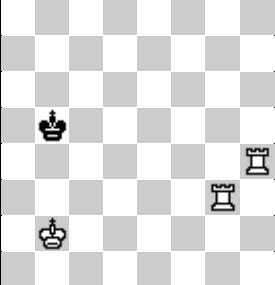
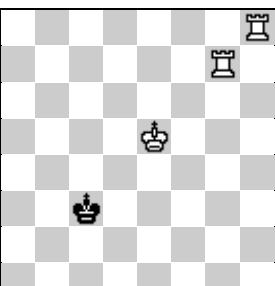
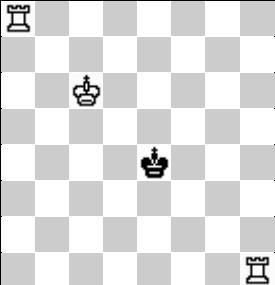
[15 / 20 min]

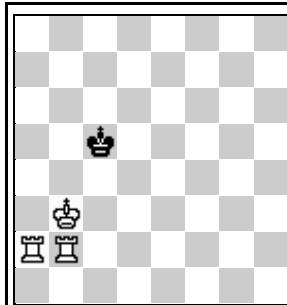
	Welcher Schritt ist der Erste, wenn wir mit zwei Türmen Matt setzen wollen? <i>Einen Wächter platzieren</i> Mit welchem Zug kann Weiß dies durchführen? <i>1.Tg4 (oder 1.Th4)</i> HW 1...Kd5
	Welcher Schritt kommt als Nächster? <i>König wird von Jäger gejagt</i> Mit welchem Zug kann Weiß dies durchführen?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

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

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

3 Übung zum Mattsetzen mit zwei Türmen [15 / 35 min]

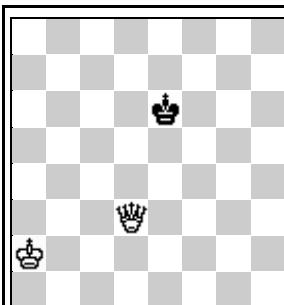
 <p>Stellung kann auch spiegelverkehrt an jedem zweiten Brett aufgebaut werden</p>	<p>HW Simultanspiel gegen Lehrer</p>
	<p>HW Simultanspiel gegen Lehrer</p>
	<p>HW Simultanspiel gegen Lehrer (nur für schnelle oder gute Teilnehmer)</p>



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

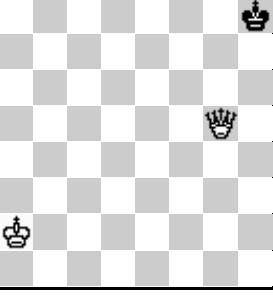
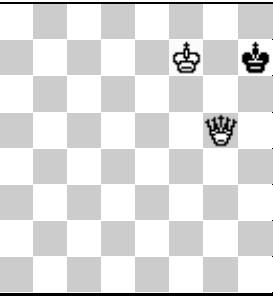
Auf welches Feld muss die Dame ziehen?

7.Dg4

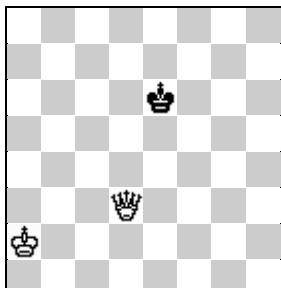
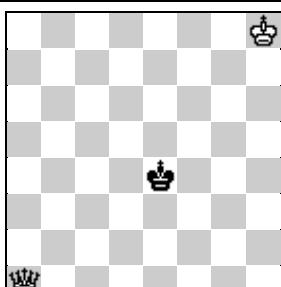
HW 7...Kh7

Auf welches Feld muss die Dame ziehen?

8.Dg5

	<p>HW 8...Kh8 Worauf müssen wir beim Mattsetzen mit der Dame aufpassen? <i>Schwarzen König nicht Patt setzen</i> Wie viele Felder müssen wir dem König übrig lassen? <i>2 Felder</i> Wie viele Felder hat der schwarze König? <i>2 Felder</i> HW Gefängnis ist klein genug und erster Schritt beendet</p>
	<p>Welches ist der zweite Schritt? <i>Eigenen König zur Hilfe holen</i> Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>9.Kb3</i> HW 9...Kh7 Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>10.Kc4</i> HW 10...Kh8 Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>11.Kd5</i> HW 11...Kh7 Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>12.Ke6</i> HW 12...Kh8 Welchen Zug soll Weiß ziehen? <i>13.Kf7</i> HW 13...Kh7 Wann ist der zweite Schritt beendet? <i>Wenn sich die Könige gegenüber stehen</i> HW Dies ist jetzt der Fall und der zweite Schritt beendet</p>
	<p>Welches ist der dritte Schritt? <i>Matt setzen</i> Wie kann Weiß Matt setzen? <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>HW Simultanspiel gegen Lehrer</p>
	<p>HW Spiel: - 2 Teilnehmer spielen gegeneinander - Einmal mit Weiß und einmal mit Schwarz - Wer die wenigsten Züge zum Matt setzen benötigt, gewinnt das Spiel</p>

6 Übungen [Puffer]

	<p>HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.</p>
AB B-J A01 AB B-J L01	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: 1.Txc6? Txc6 - Aufgabe 2: 1.Te8+? Kxe8 - Aufgabe 3: 1.Lxf7+? Txf7 - Aufgabe 4: 1.Kf1? Dxd1#; 1.Dd2? Lxd2+</p>
AB B-J A02 AB B-J L02	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: 1.Kxd1 unmögliches Zug - Aufgabe 3: 1.Txb6? axb6 oder cxb6 - Aufgabe 5: 1.Lxg7+ Kxg7 - Aufgabe 6: 1.Txe5? Sxe5; 1.Sxd5? Sxd5 oder Dxd5</p>
AB B-J A03 AB B-J L03	<p>HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Se3+? fxe3; 1.Tg5+? Kxg5 - Aufgabe 3: 1.Ta7+ Ke8 oder Kd8 - Aufgabe 4: 1.Dxh3? Dxh3 - Aufgabe 5: 1.Lxg5+ Lxg5 - Aufgabe 6: 1.d4+ Ke4; 1.Dd6+? Kxd6; 1.De6+? Kxe6; 1.Dd4+? Kxd4; 1.Tf5+ Dxf5; 1.Te2+ Kf4</p>

7 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: 007-Schach <ul style="list-style-type: none">- Normale Schachregeln- Jeder Spieler hat pro Zug drei Halbzüge- Züge müssen möglich sein; Schachgebote abgewehrt werden- Mattsetzen ist im ersten oder dritten Halbzug möglich- Alle drei Halbzüge sind Pflicht- Patt: Nicht alle drei Halbzüge können ausgeführt werden- Umwandlung: Spieler am Zug wählt umgewandelte Figur aus- Züge des Gegners dürfen umgekehrt werden