



LEKTION 3

DER KÖNIG

ÜBUNGEN

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

- Quiz
- Opposition (Tabufelder)
- Turm
- Läufer
- Schach

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Heute beginnen wir mit einer kleinen Wiederholung.

Quiz:

1. Welche Figur haben wir beim letzten Mal gelernt?

→ den König!

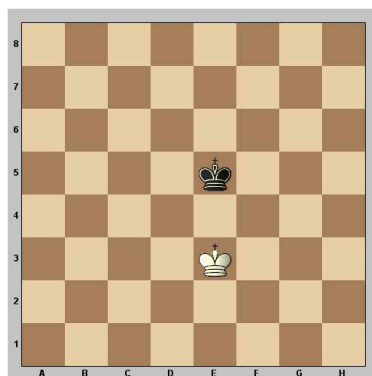
2. Wie zieht der König?

→ der König ist ein alter Mann mit Krückstock, er kann nur ein Feld in jede Richtung gehen!

3. Dürfen der weiße und schwarze König direkt nebeneinander stehen?

→ Nein, das ist streng verboten! Die Könige haben einen dicken Bauch und müssen immer ein Feld Abstand halten!

Bauen Sie folgende Stellung am Demobrett auf:



Frage:

Auf welche Felder darf der weiße König ziehen?

Antwort:

Der König darf auf die Felder d2, d3, e2, f2 und f3 ziehen.

Frage:

Auf welche Felder darf der weiße König nicht ziehen? Warum?

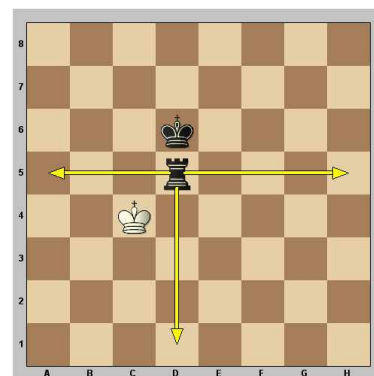
Antwort:

Die Felder d4, e4 und f4 werden von dem schwarzen König bewacht (Tabufelder). Hier darf der weiße König nicht hinziehen, da die beiden Könige viel zu nah aneinander stehen würden.

Regel:

Die Könige haben dicke Bäuche und müssen immer ein Feld Abstand halten!

Nun folgt die nächste Stellung:



Hier kommt eine weitere Figur ins Spiel, der Turm. Erklären Sie kurz seine Gangart!





Der Turm auf d5 zieht immer geradeaus, also entweder auf der 5. Reihe oder in der d-Linie. Natürlich darf er nicht über seinen eigenen König springen, ansonsten könnte er auch nach d6, d7 und d8 ziehen.

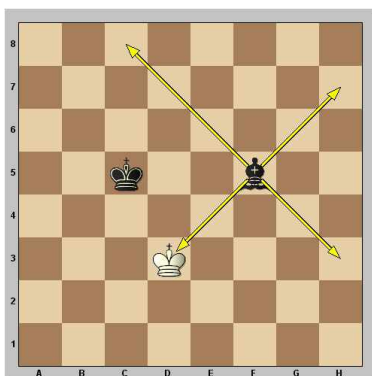
Frage:

Weiß ist am Zug. Wohin darf der weiße König ziehen?

Antwort:

Nur die Felder b3, b4 und c3 sind erlaubt. Auf alle anderen Felder passt der schwarze Turm auf. Das Feld c5 ist sogar doppelt geschützt (König und Turm kontrollieren dieses Feld!). Leider darf der weiße König den Turm nicht einfach schlagen, da der schwarze König ihn deckt (Regel: dicke Bäuche!).

Und nun kommt noch der Läufer ins Spiel:



Der Läufer zieht immer schräg auf den Diagonalen. Der Läufer f5 darf also nur auf weißen Feldern laufen. Er kann nie die Farbe wechseln.

Aber zum Glück gibt es ja am Anfang der Partie einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer. Hier gibt er dem weißen König Schach oder mit anderen Worten: er kann im nächsten Zug den weißen König schlagen! Dagegen muss Weiß unbedingt etwas unternehmen.

Frage:

Der weiße König steht im Schach. Auf welche Felder kann er ziehen?

Antwort:

Er hat vier Felder zur Auswahl: c3, d2, e2 und e3! Die Felder c4 und d4 werden vom schwarzen König bewacht. Auf e4 und c2 stünde der weiße König immer noch im Schach und das ist leider nicht erlaubt.

Hinweis:

Viele Teilnehmer denken in der Diagrammstellung, dass der König nach c2 fliehen kann. Dabei unterliegen sie dem Fehler, dass ja auf d3 noch eine Figur im Weg steht, aber genau diese Figur zöge ja nach c2 – Pech gehabt!

Aufgaben

Verteilen Sie nun die Übungszettel mit den Aufgaben!

Wenn Sie am Ende der Stunde noch genügend Zeit haben, können Sie die Teilnehmer auch gerne noch mal die Spiele aus der 2. Lektion ausprobieren lassen. Vor allem das letzte Spiel bereitet den Kindern immer wieder viel Freude (also Würfel und Süßigkeiten nicht vergessen!).

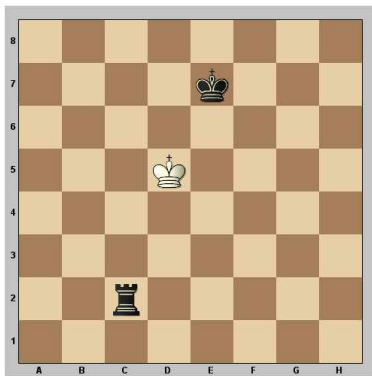




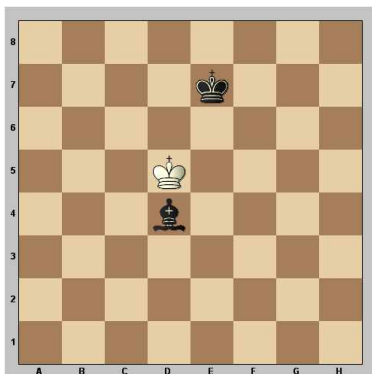
Aufgaben

In den folgenden Stellungen ist Weiß am Zug. Auf welche Felder darf der weiße König ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

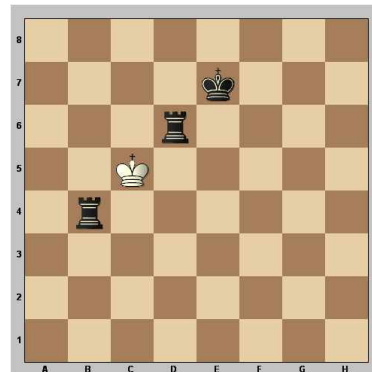
Aufgabe 1:



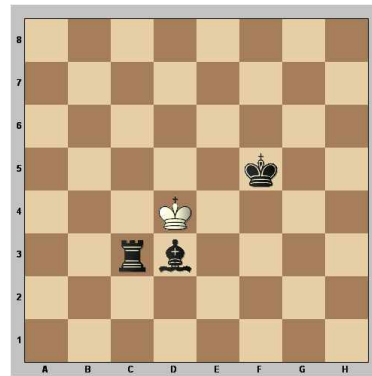
Aufgabe 2:



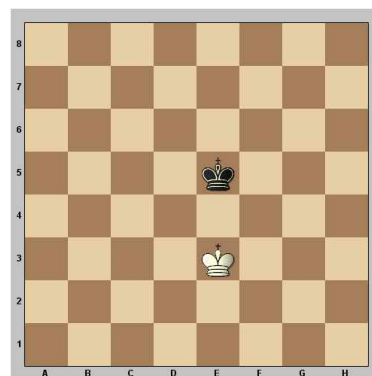
Aufgabe 3:



Aufgabe 4:

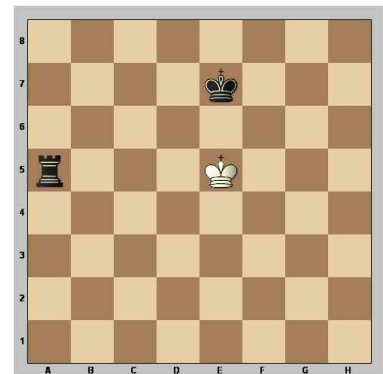


Aufgabe 5:

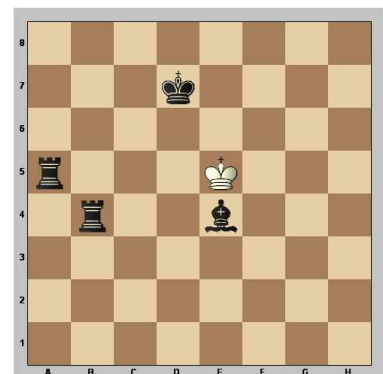


Bei den zwei folgenden Aufgaben steht Weiß im Schach. Auf welche Felder kann der weiße König noch fliehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

Aufgabe 6:



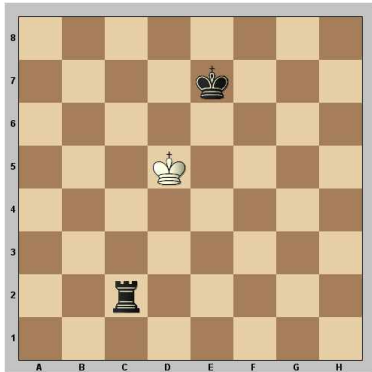
Aufgabe 7:





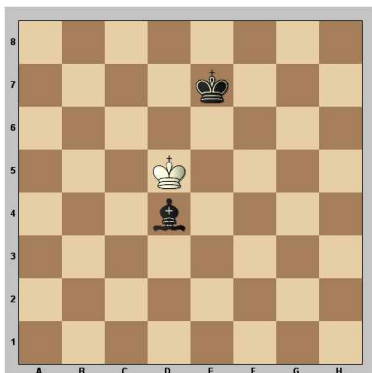
Lösungen

Aufgabe 1:



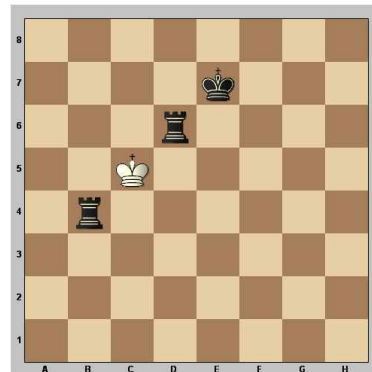
Der weiße König darf nach d4, e4 und e5 ziehen. Die Felder c4, c5 und c6 werden von dem schwarzen Turm kontrolliert. Auf den Feldern d6 und e6 würden die Könige zu nah aneinander stehen.

Aufgabe 2:



Hier kann der König nach c4, c6 oder e4 laufen. Der beste Zug ist natürlich einfach das Schlagen des Läufers auf d4! Die Felder c5 und e5 werden von dem Läufer bewacht. Auf die Felder d6 und e6 passt der schwarze König auf.

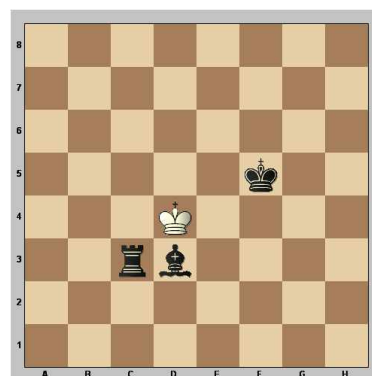
Aufgabe 3:



Der weiße König ist von den schwarzen Türmen umzingelt. Auf den ersten Blick hat er keinen Zug mehr, doch er kann natürlich den Turm b4 schlagen, da keine Figur auf ihn aufpasst. Falls ihre Schüler keine Idee haben, geben Sie ihnen einen kleinen Tipp:

Es dürfen auch Figuren geschlagen werden!

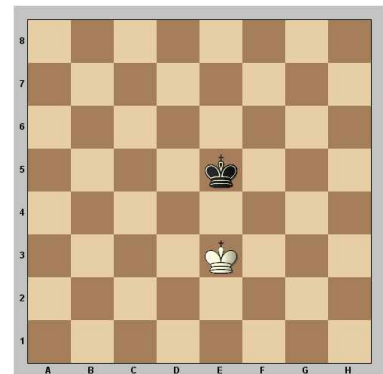
Aufgabe 4:



Der weiße König kann nach d5 ziehen oder sich hinter dem Läufer verstecken (Feld e3). Auch der Turm darf geschlagen werden. Den Läufer darf er jedoch nicht schlagen, weil

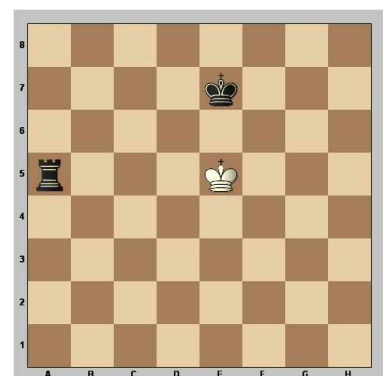
dieser durch den Turm gedeckt ist. Die Felder e4 und e5 werden ihm von dem schwarzen König verwehrt.

Aufgabe 5:



Hier ging es noch mal um die Tabufelder! Die Felder d4, e4 und f4 werden von dem schwarzen König bewacht. Anzukreuzen waren demnach d2, d3, e2, f2 und f3.

Aufgabe 6:

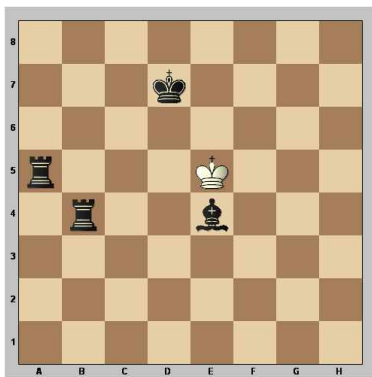


Hier steht der König im Schach. Nach vorne darf er nicht (schwarzer König) und auf der fünften Reihe lauert der schwarze Turm. Es bleibt ihm



nur der Rückzug: d4, e4 und f4 waren anzukreuzen!

Aufgabe 7:



Diese Aufgabe hatte es ganz schön in sich. Wieder gibt der Turm a5 Schach und kontrolliert die gesamte 5. Reihe. Nach vorne gibt es nur eine Möglichkeit (f6), da auf d6 und e6 der schwarze König aufpasst. Der Rückzug ist diesmal erschwert. Das Feld d4 wird durch den schwarzen Turm b4 kontrolliert, der auch gleichzeitig den Läufer e4 deckt, allerdings kann sich der weiße König hinter dem Läufer verstecken (f4).

So ein König hat es manchmal ganz schön schwer! Immer wenn er im Schach steht, muss er auf Wanderschaft gehen, außer er kann eine Figur dazwischen setzen oder die Schach gebende Figur einfach rausschlagen (aber dazu später mehr in der Lektion zum Thema „Schach“).

Ausblick

In den nächsten beiden Lektionen werden wir uns mit den Figuren, die wir heute eingeführt haben, näher beschäftigen. Den Anfang macht der Turm. Darauf folgt der Läufer.



Der Wanderkönig von Fränk Stiefel

