



## LEKTION 4

### TURM

#### Inhalt

##### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

- Wiederholung
- Turm
- Deckung
- Fesselung

##### *Aufgaben*

##### *Lösungen*

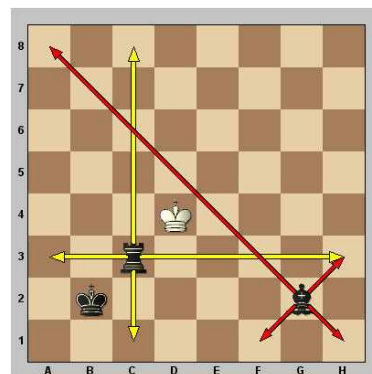
##### *Ausblick*

##### *Anleitung für den Trainer / Lehrer*

In der letzten Lektion haben wir den König trainiert und bereits Turm und Läufer kennen gelernt. Nutzen Sie die folgende Stellung für eine kleine Wiederholung:

##### *Frage:*

Weiß am Zug. Was soll er ziehen?



Erfragen Sie die folgenden Merkmale:

##### *König*

- alter Mann mit Krückstock → kann nur ein Feld weit ziehen
- dicker Bauch → die Könige müssen immer ein Feld Abstand halten

Somit ist das Schlagen des Turmes leider nicht erlaubt!

##### *Turm*

- der Turm zieht immer geradeaus auf Linien und Reihen

Daher kontrolliert der Turm c3 die c-Linie (c4, c5) und auch die 3.Reihe (d3, e3).

##### *Läufer*

- der Läufer zieht schräg auf den Diagonalen
- er kann nie die Farbe des Feldes wechseln

Der Läufer g2 kontrolliert die Diagonale f1-h3 und h1-a8. Somit verwehrt er dem weißen König die Felder e4 und d5.

##### *Antwort:*

Damit bleibt nur noch ein Zug übrig: Der König zieht nach e5.

##### *Aufgaben*

Verteilen Sie nun die Übungszettel zum „Turm“. Bei einer Aufgabe werden wir heute die „Fesselung“ einführen (Erläuterung siehe unter Lösungen!).



Die Fesselung von Fränk Stiefel

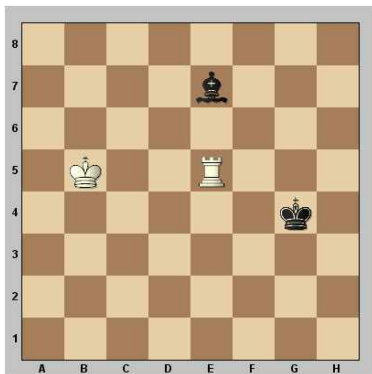




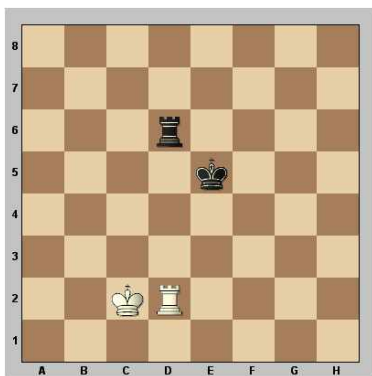
## Aufgaben

Auf welche Felder kann der weiße Turm ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

### Aufgabe 1:

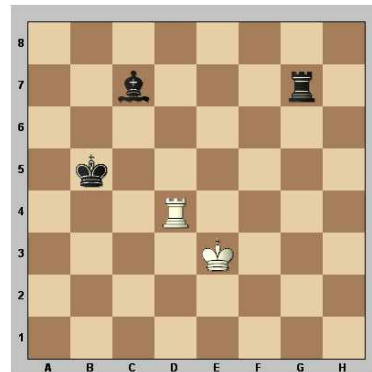


### Aufgabe 2:



Auf welche Felder kann der weiße Turm ziehen, ohne dass er geschlagen werden kann? Markiere mit einem Kreuz!

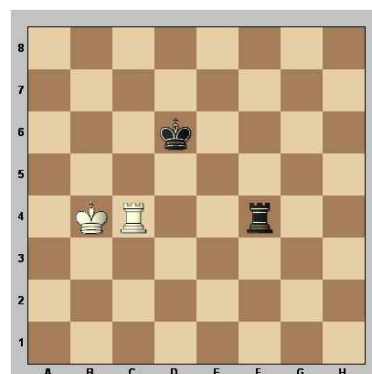
### Aufgabe 3:



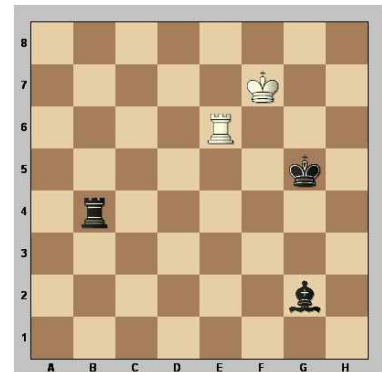
### Aufgabe 4:



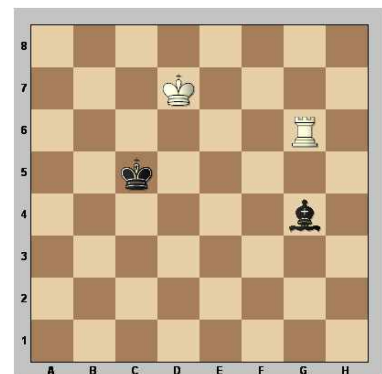
### Aufgabe 5:



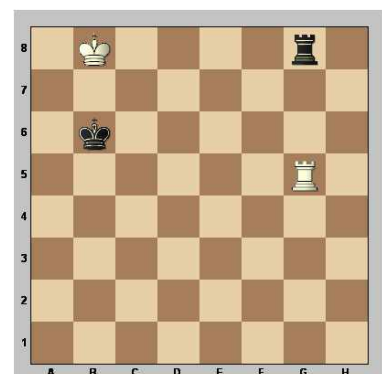
### Aufgabe 6:



### Aufgabe 7:



### Aufgabe 8:



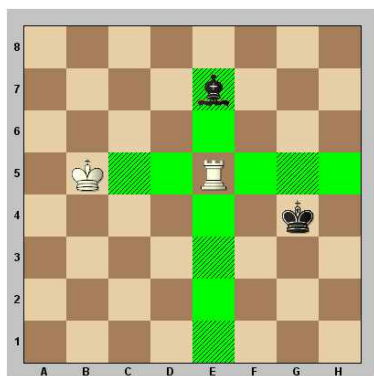


## Lösungen:

### Aufgabe 1+2

Auf welche Felder kann der weiße Turm ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

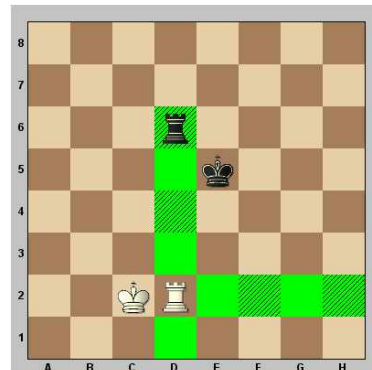
### Aufgabe 1:



Wichtig ist, dass ihre Schüler wirklich alle möglichen Felder ankreuzen! Gefragt sind alle Zugmöglichkeiten unabhängig davon ob sie gut oder schlecht sind. Viele Teilnehmer werden die Felder f5, g5 und h5 nicht ankreuzen, weil sie erkennen, dass hier der weiße Turm verloren geht. Gerade das Feld g5 ist ja sogar gleich zweimal von Schwarz geschützt (König und Läufer!).

Loben Sie die Schüler dafür, dass sie dies schon erkannt haben, aber verweisen sie darauf, dass die endgültige Bewertung der Züge erst bei den Aufgaben 3-8 gefragt ist.

### Aufgabe 2:

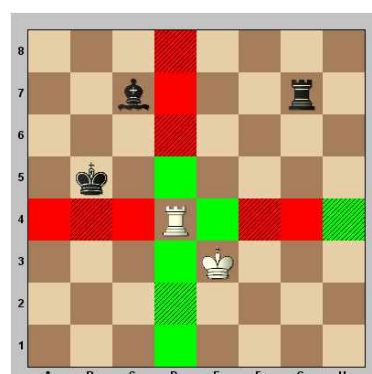


Auch hier gilt: Alle Zugmöglichkeiten sind anzukreuzen. Achten sie darauf, wer bereits erkennt, dass die Züge nach d4 und d5 einen Turm kosten, während es bei den Feldern d1, d3 und d6 nur auf einen Abtausch hinausläuft!

### Aufgabe 3-8

Auf welche Felder kann der weiße Turm ziehen, ohne dass er geschlagen werden kann? Markiere sie mit einem Kreuz!

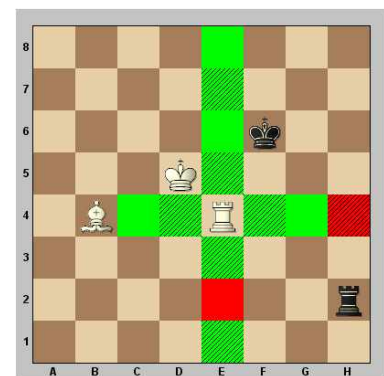
### Aufgabe 3:



Der schwarze König bedroht die Felder a4, b4 und c4. Der

Läufer nimmt dem weißen Turm die Felder d6, d8 und f4. Und der schwarze Turm passt auf die Felder d7 und g4 auf. Alle anderen Felder sind anzukreuzen.

### Aufgabe 4:



Der schwarze Turm bedroht die Felder e2 und h4. Alle anderen Felder sind anzukreuzen! Und was ist mit e5, e6 und e7? Kann der schwarze König den weißen Turm hier nicht einfach schlagen?

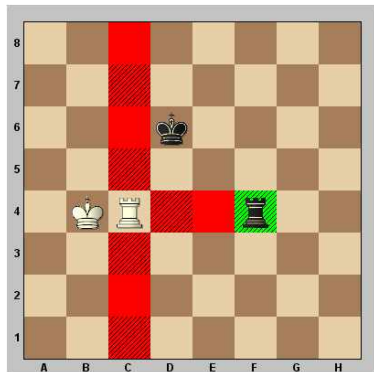
Die Antwort lautet: Nein!

Auf e5 und e6 stehen die Könige zu nah einander (ein Feld Abstand halten = dicke Bäuche)! Auf dem Feld e7 passt der weiße Läufer auf den Turm auf.





## Aufgabe 5:



Auch hier muss man wieder gut auf das Schach aufpassen! Zieht der Turm in der c-Linie, ist plötzlich der Weg für den schwarzen Turm frei. Weiß steht im Schach. Und das ist nicht erlaubt! Dies nennt man *Fesselung*. Der schwarze Turm ist der **Polizist**. Der weiße Turm der **Räuber**. Der Räuber darf im Moment nicht zur Seite ziehen, sonst stünde der weiße König im Schach. Er hat Handschellen an bzw. ist gefesselt. Man spricht von einer *Fesselung*.

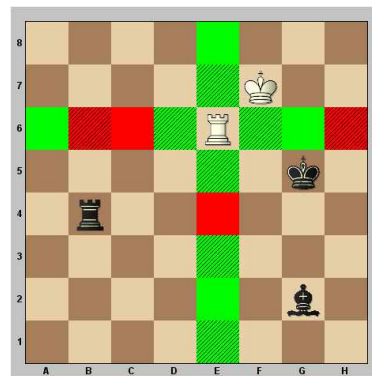
Führen Sie die Begriffe *Polizist*, *Räuber* und *Fesselung* ein! Wenn diese Begriffe allen Teilnehmern klar sind, werden ihnen später die Aufgaben zum Thema *Fesselung* viel leichter fallen.

Halten wir also fest:

Die Züge in der c-Linie scheiden aus, aber auch auf der vierten Reihe sieht es nicht gerade prickelnd aus. Auf d4 und e4 wird der weiße Turm vom schwarzen Turm geschlagen. Es bleibt nur ein einziger

Zug: Der weiße Turm schlägt den schwarzen Turm.

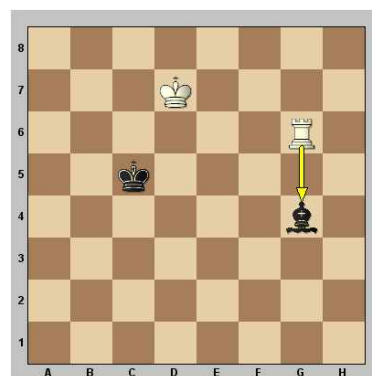
## Aufgabe 6:



Die schwarzen Figuren passen auf die Felder b6, c6, h6 und e4 auf. Alle anderen Felder sind anzukreuzen.

Das Feld e4 wird gleich von zwei schwarzen Figuren kontrolliert (Läufer und Turm). Wichtig ist, dass der weiße König seinen Turm auf f6 und g6 deckt.

## Aufgabe 7:



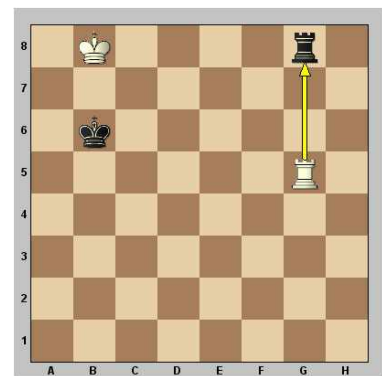
Weiß steht im Schach, soll aber laut Aufgabenstellung einen Turmzug machen. Somit sind

nur zwei Züge erlaubt. Entweder schlägt man mit dem Turm einfach den Läufer oder man zieht ihn nach e6. Allerdings kann er hier geschlagen werden.

**Polizist** = Läufer  
**Räuber** = Turm

Der Turm ist gefesselt!

## Aufgabe 8:



Hier ist Weiß schon fast Matt. Nur noch ein Zug rettet ihn: Der weiße Turm schlägt den schwarzen Turm und damit ist auch hier das Schachgebot abgewehrt!

## Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir den Läufer unter die Lupe nehmen.

