



LEKTION 14

SCHACH BIETEN

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

- Narrenmatt
- Schach geben
- Abwehrmöglichkeiten
- Matt
- Wiederholung aller Figuren

Aufgaben

Lösungen

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Herzlichen Glückwunsch! Ihre Schüler beherrschen jetzt alle Schachfiguren. In den nächsten Lektionen werden wir uns intensiv mit dem Schachgebot und dessen Abwehr beschäftigen. Heute steht das Schachgebot im Mittelpunkt, in den nächsten Lektionen die Abwehrmöglichkeiten.

Nach den Zügen **1.f4 e6 2.g4** (die Notation werden wir in Lektion 22 kennen lernen!) entsteht folgende Stellung:



Frage:

Schwarz ist dran. Er möchte dem weißen König Schach geben. Was muss er ziehen?

Antwort:

Die schwarze Dame zieht von d8 nach h4. Nun steht der weiße König im Schach!

Frage:

Was bedeutet eigentlich Schach? Wie könnte man das auch anders sagen?

Antwort:

Schach heißt nichts anderes als „Ich kann im nächsten Zug Deinen König schlagen!“. Das ist natürlich viel zu lang, daher sagt man einfach „Schach“ und der Gegner ist gewarnt.

Erklären Sie nun die **3 Abwehrmöglichkeiten** eines Schachgebots:

- 1. Die Schach bietende Figur ausschlagen.**
- 2. Eine Figur dazwischen ziehen.**
- 3. Mit dem König wegläufen.**

Betrachten wir nun die Stellung und checken nach und nach unsere Abwehrmöglichkeiten:



- 1. Die Dame schlagen.** Ja, das wäre schön, ist aber leider nicht möglich.

Nennen Sie das Schlagen immer an erster Stelle. Viele Anfänger ziehen bei jedem Schachgebot sofort mit ihrem König. Diese Reihenfolge hilft





ihnen, zunächst andere Möglichkeiten in Betracht zu ziehen.

2. Eine Figur dazwischen ziehen. Das müsste doch gehen. Es stehen doch noch genügend Figuren in unmittelbarer Nähe. Ups, was ein Ärger, auch das ist nicht möglich.
3. Mit dem König wegziehen. Der König hat nur ein Fluchtfeld. Ziehen Sie den König nach f2.

Frage:

Hierhin kann der König noch ziehen, oder?

Antwort:

Nein, auch hier steht er im Schach der Dame. Der Zug ist nicht erlaubt.

Wenn Weiß das Schachgebot nicht mehr abwehren kann, ist er matt. Schwarz hat gewonnen.

Dies ist übrigens das schnellste Matt der Welt und weil Weiß hier ganz schön ungeschickt begonnen hat, nennt man es auch **Narrenmatt**.

Wiederholung aller Figuren

In den Aufgaben sollen Ihre Schüler alle Schachgebote erkennen und durch Pfeile markieren. Dabei müssen sie alle Figuren der Reihe nach durchgehen:

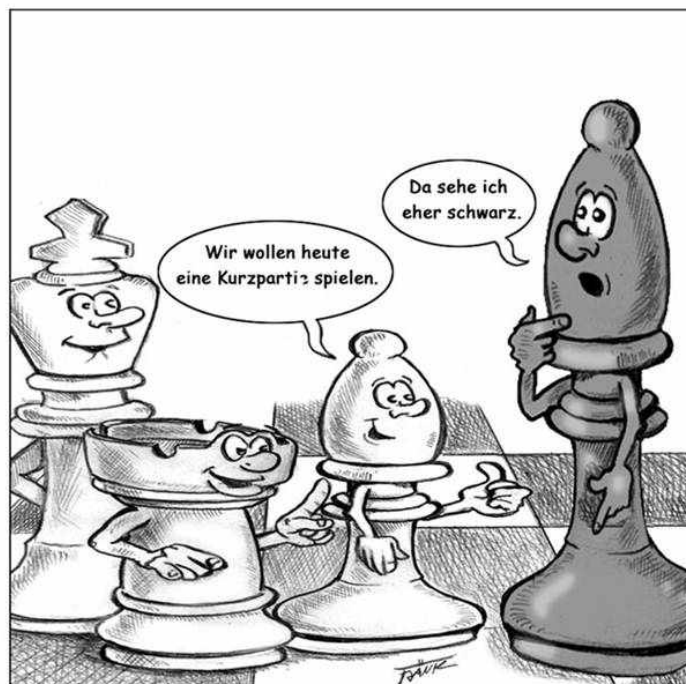
- Wie zieht diese Figur?
- Kann sie dem gegnerischen König Schach geben und wenn ja, wo?

Dies ist für Sie eine gute Gelegenheit zu überprüfen, ob alle Teilnehmer die Gangarten der Figuren beherrschen bzw. bei welchen Figuren es noch Schwierigkeiten gibt.

Achten Sie stets darauf, welche Schachgebote übersehen werden und wiederholen Sie gegebenenfalls die Gangart der jeweiligen Figur.

Aufgaben

Verteilen Sie nun die Übungsblätter!

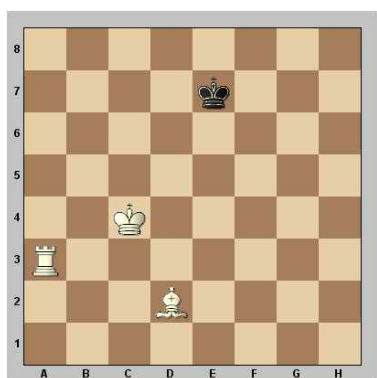




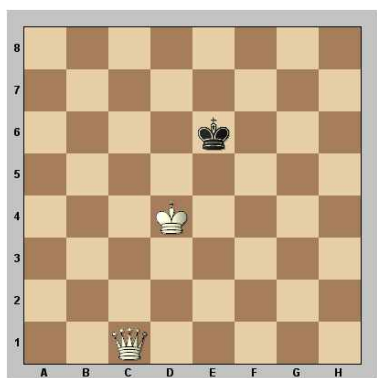
Aufgaben

Weiß ist am Zug und möchte Schwarz Schach geben. Markiere alle Möglichkeiten mit einem Pfeil!

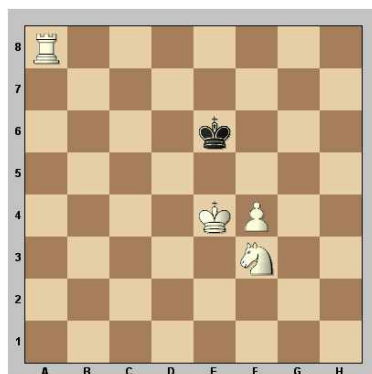
Aufgabe 1:



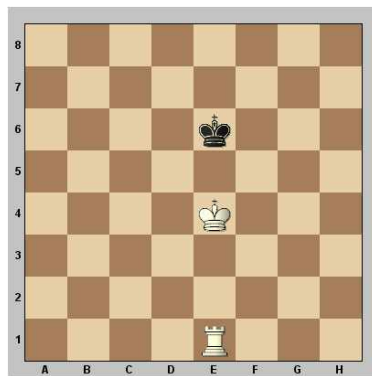
Aufgabe 2:



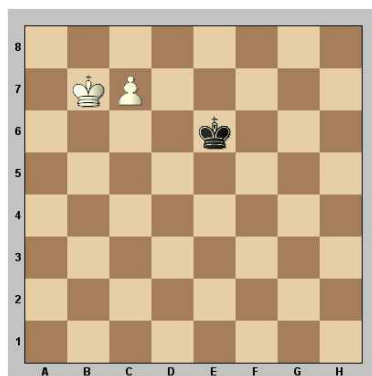
Aufgabe 3:



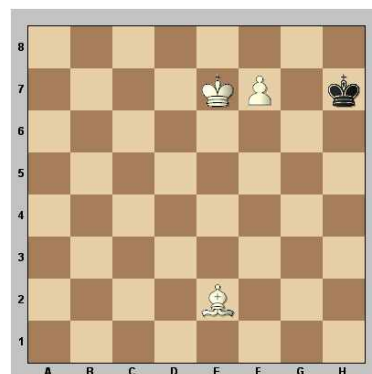
Aufgabe 4:



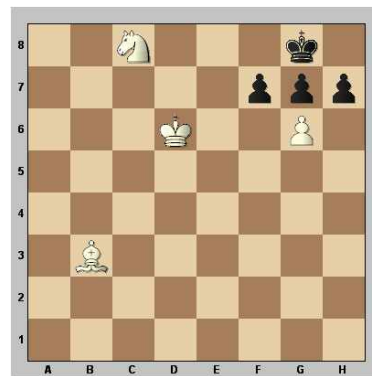
Aufgabe 5:



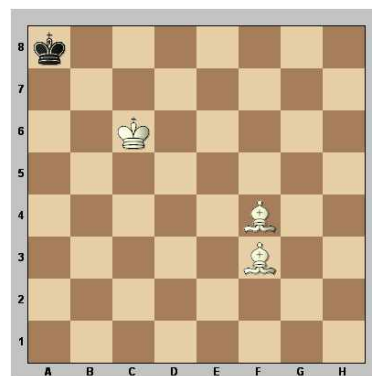
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

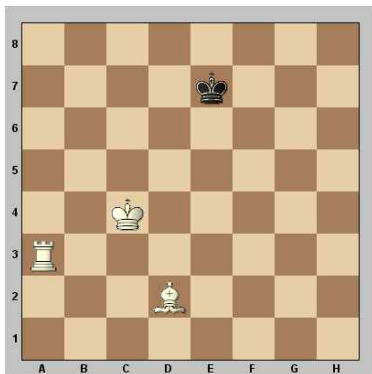




Lösungen

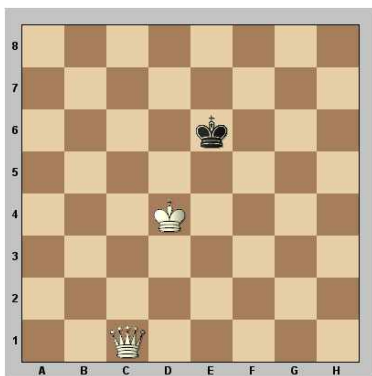
Weiß ist am Zug und möchte Schwarz Schach geben. Markiere alle Möglichkeiten mit einem Pfeil!

Aufgabe 1:



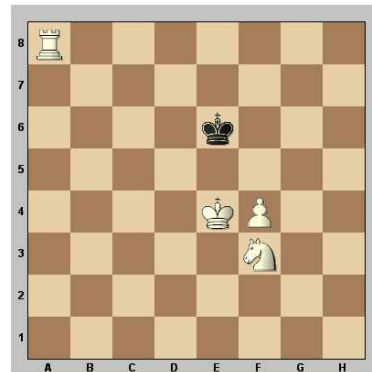
Der Turm kann auf a7 und e3 Schach geben, der Läufer auf b4 und g5.

Aufgabe 2:



Die Dame hat 6 verschiedene Schachgebote zur Auswahl: c4, c6, c8, e1, e3 und h6!

Aufgabe 3:



Der Turm kann auf a6 und e8 Schach bieten, der Springer auf d4 und g5. Auch der Bauer kann nach f5 ziehen und den schwarzen König angreifen.

Frage:

Darf der König nach d5, e5 oder f5 ziehen und Schach bieten?

Antwort:

Nein, das ist nicht erlaubt. Er würde hier selbst im Schach stehen. Die Könige müssen immer ein Feld Abstand halten.

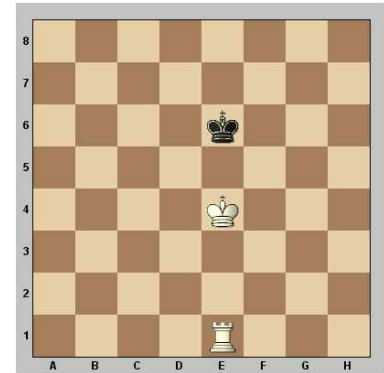
Aufgabe 4:

Frage:

Können dann Könige überhaupt Schach bieten?

Antwort:

Könige selbst nicht, aber sie können den Weg für ein Schachgebot freimachen.

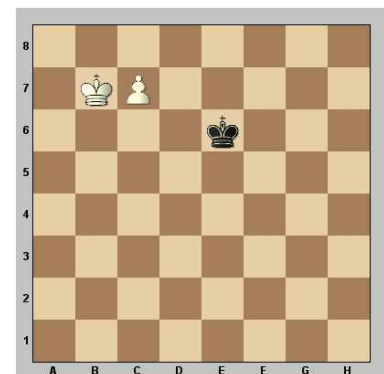


Der König zieht zur Seite (d3, d4, f3 oder f4) und schon ist der Weg für den Turm frei!

Beachte:

Der Turm selbst hat keine Möglichkeit, dem schwarzen König Schach zu bieten!

Aufgabe 5:



Hier zieht der Bauer eins nach vorne. Die Umwandlung in eine Dame oder einen Läufer ergibt ein Schach.





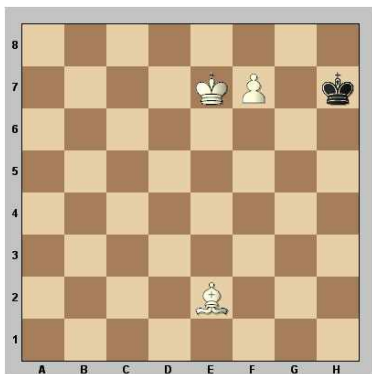
Rätsel:

Kann man mit König und Läufer gegen einen König gewinnen?

Lösung:

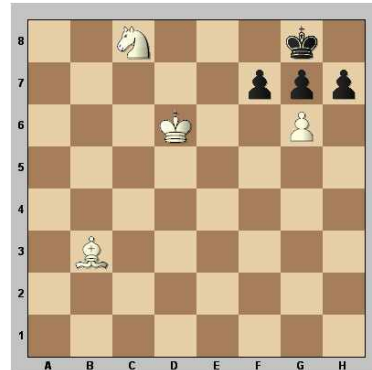
Hier können sie ruhigen Gewissens 50 Euro aussetzen und Ihre Schüler eine Woche lang grübeln lassen. Es gibt kein Matt mit dieser Figurenkongstellatation (bitte überprüfen!). Die Partie ist unentschieden (= remis).

Aufgabe 6:



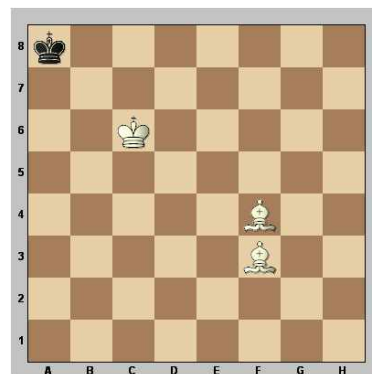
Der Läufer kann auf d3 Schach geben, aber was ist mit dem Bauern? Richtig, wenn er nach vorne zieht und sich in einen Springer verwandelt steht der schwarze König im Schach. Übrigens: Mit Springer und Läufer kann man Matt setzen, aber das ist wirklich etwas für Fortgeschrittene!

Aufgabe 7:



Der Springer kann auf e7 Schach bieten, der Läufer durch Schlagen des Bauern auf f7 oder h7 schlagen und dem schwarzen König Schach geben.

Aufgabe 8:



Hier kommt der König zu seinem großen Auftritt. Alle Züge bis auf b7 (nicht erlaubt!) und d5 machen den Weg für den Läufer auf f3 frei.

Gehen Sie mit dem König nach b6 und wiederholen Sie die drei Abwehrmöglichkeiten:

1. Die Schach bietende Figur herausschlagen.
2. Eine Figur dazwischen ziehen.
3. Mit dem König weglaufer.

Nun checken sie die drei Möglichkeiten in dieser Stellung:

1. Schwarz kann den Läufer auf f3 nicht schlagen.
2. Schwarz hat keine Figur zum dazwischen ziehen.
3. Der König besitzt keine Fluchtfelder. Das Feld b8 kontrolliert der schwarzfeldrige Läufer, alle anderen Felder kontrolliert der weiße König.

Schwarz ist matt. Weiß hat gewonnen.

Ausblick

In der nächsten Lektion steht der König bereits im Schach. Gemeinsam machen wir uns auf die Suche nach allen Abwehrmöglichkeiten!

