



LEKTION 15

SCHACH ABWEHREN: SCHLAGEN

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

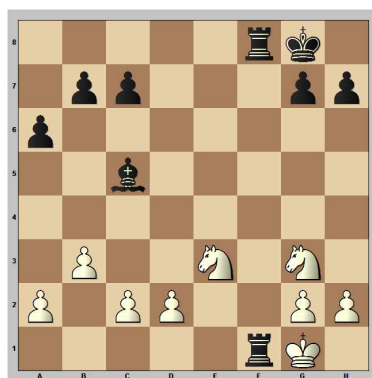
Lösungen

Ausblick

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Schaut man bei einem Jugendturnier den jüngeren Teilnehmern über die Schulter, wie sie auf ein Schachgebot ihres Gegners reagieren, wird man feststellen, dass sie fast immer ihren König wegziehen. Erst in den höheren Altersklassen lernen die Kinder auch die beiden anderen Möglichkeiten (Schlagen und Dazwischenziehen) in Betracht zu ziehen. Daher wollen wir in den nächsten vier Lektionen das Abwehren eines Schachgebotes Schritt für Schritt trainieren. Den Anfang macht die oft beste Abwehrmöglichkeit, das **Schlagen**. In der folgenden Lektion steht **Dazwischenziehen** auf dem Programm, bevor wir uns dem **Wegziehen** widmen. In Lektion 18 soll dann die beste Abwehrmöglichkeit gefunden werden.

Beginnen Sie mit der folgenden Stellung:



Frage:

Weiß steht im Schach. Was soll er ziehen?

Antwort:

Der Springer auf g3 schlägt den Turm f1. Der andere Springer kann nicht schlagen, da sonst der weiße König im Schach durch den Läufer stehen würde. Er ist gefesselt. Der König kann ebenfalls nicht schlagen, da der Turm von seinem Kollegen auf f8 gedeckt wird.

Man muss also eine Menge Dinge beachten, bevor man die richtige Figur gefunden hat, die die Schach bietende Figur schlagen kann.

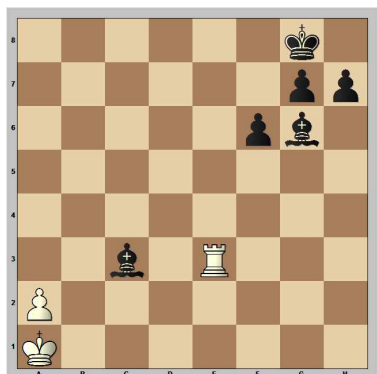




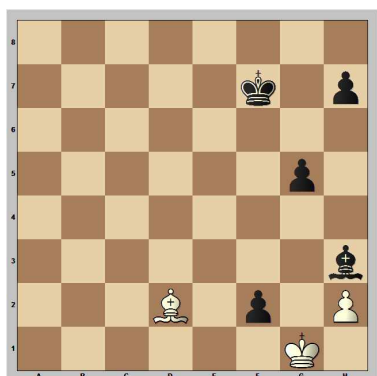
Aufgaben

Weiß steht im Schach. Wie soll er den Angreifer schlagen?

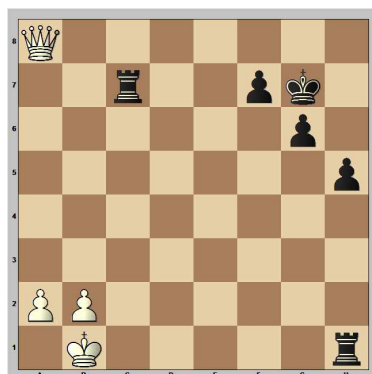
Aufgabe 1:



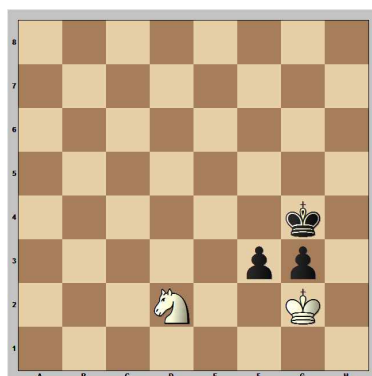
Aufgabe 2:



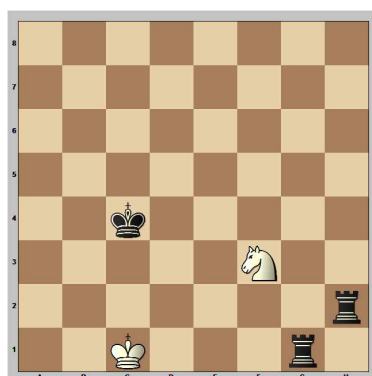
Aufgabe 3:



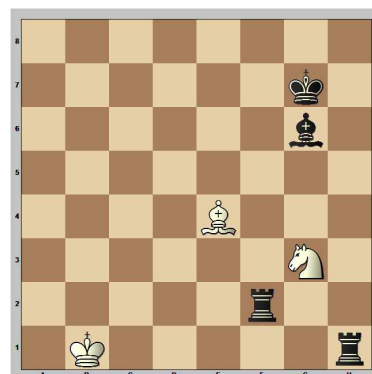
Aufgabe 4:



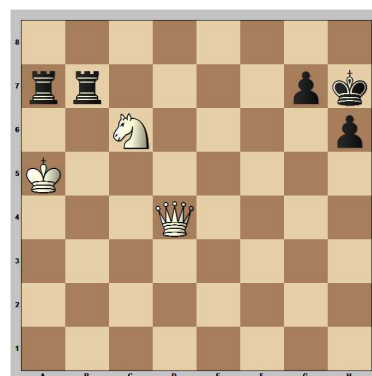
Aufgabe 5:



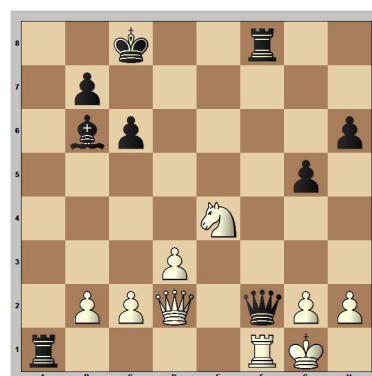
Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



Aufgabe 8:

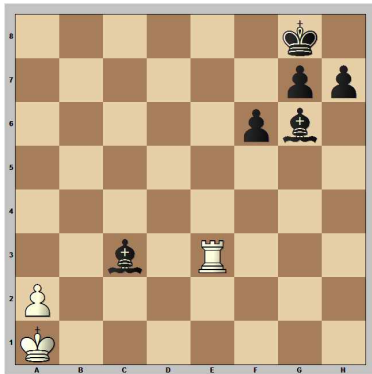




Lösungen

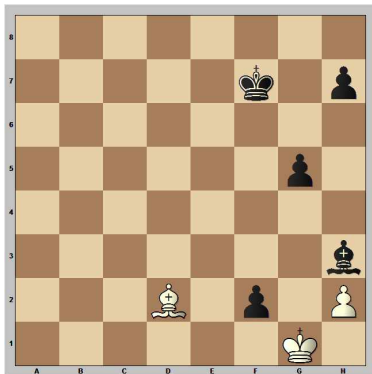
Weiß steht im Schach. Wie soll er den Angreifer schlagen?

Aufgabe 1:



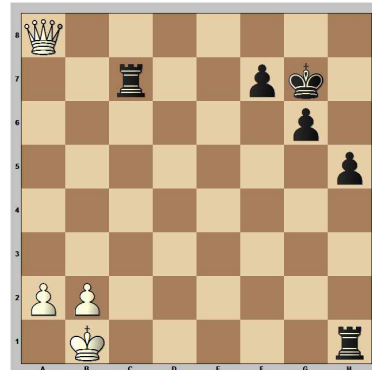
Hier hat Weiß nicht viel Auswahl. Der Turm e3 muss auf c3 zugreifen.

Aufgabe 2:



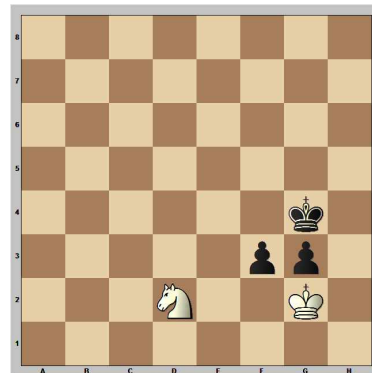
Der schwarze Bauer droht nicht nur Schach, macht er noch einen Schritt nach vorne, könnte er sich in eine Dame verwandeln. Zum Glück kann der weiße König Schlimmeres verhindern. Er befördert den Bauern vom Brett!

Aufgabe 3:



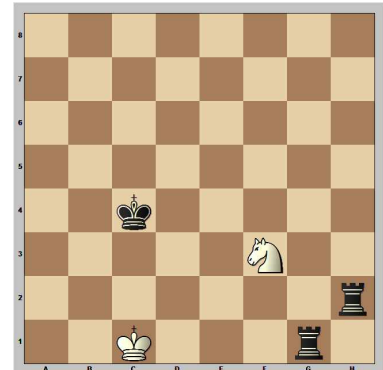
Solche langschrittigen Möglichkeiten werden oft von jüngeren Teilnehmern übersehen. Die weiße Dame zieht von einer Ecke (a8) in die andere (h1) und wehrt das Schachgebot ab.

Aufgabe 4:



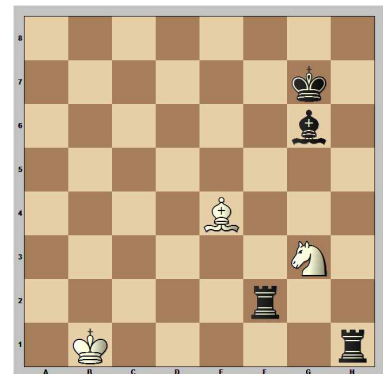
Hier musste man schon genauer hinsehen: Der König darf nicht auf f3 zugreifen (dicke Bäuche), aber der Springer!

Aufgabe 5:



Und auch hier kommt der Springer zu seinem großen Auftritt: Springer f3 schlägt Turm g1.

Aufgabe 6:

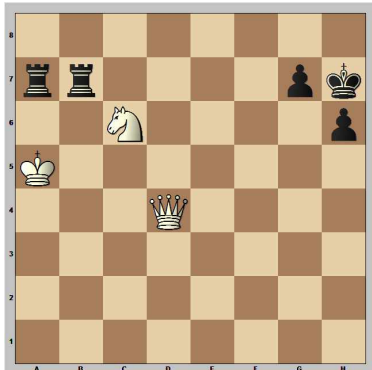


Auch hier kann eine Figur auf h1 zugreifen, aber welche? Richtig, nur der Springerzug ist erlaubt, da der Läufer gefesselt ist (Polizist = Läufer g6, Räuber = Läufer e4).



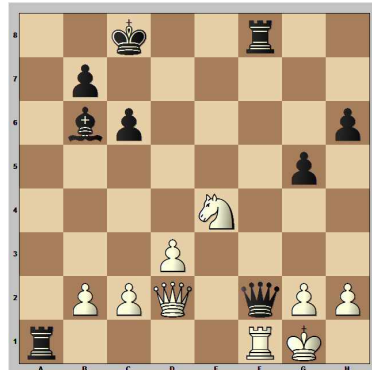


Aufgabe 7:



Manchmal muss man sich auch überlegen, mit welcher Figur man zugreift. Hier sind beide Züge erlaubt, betrachtet man jedoch den Wert der Figuren, kommt man schnell zur Lösung des Rätsels: Natürlich nimmt der Springer (3 Punkte) auf a7, denn das Schlagen mit der Dame (9 Punkte) wäre nicht so günstig. Nach dem Springerzug kann Weiß mit Dame und Springer (9 + 3 = 12 Punkte) gegen Turm und 2 Bauern (5 + 1 + 1 = 7 Punkte) locker auf Gewinn spielen, während nach dem Schlagen mit der Dame der andere Turm zurückschlägt, Zwar kann der Springer diesen schlagen, aber mit einem Springer gegen 2 Bauern wird es Weiß schwer haben.

Aufgabe 8:



Vier Schlagmöglichkeiten müssen geprüft werden:

Mit dem König

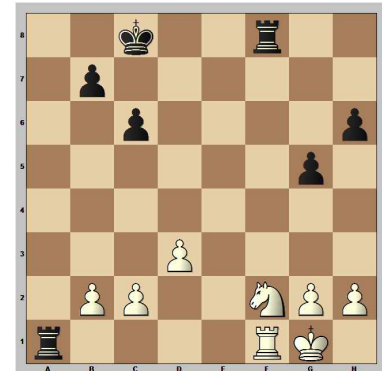
Der König darf nicht schlagen, da die Dame gleiche zweimal (Turm und Läufer!) gedeckt wird.

Mit dem Turm

Der Turm kann ebenfalls nicht schlagen, da er gefesselt ist (Polizist = Turm a1, Räuber = Turm f1).

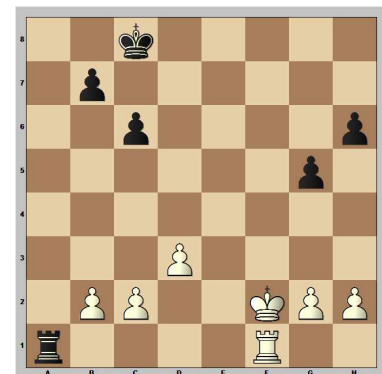
Mit der Dame

Das Schlagen mit der Dame ist erlaubt, führt aber zu einer leicht schlechten Stellung. Schwarz schlägt mit dem Läufer zurück und nach dem Schlagen mit dem Springer entsteht folgende Stellung:



Mit dem Springer

Das ist der beste Zug! Man sollte stets auf das Material achten. Nach dem Schlagen mit dem Läufer muss nun die Dame zugreifen (flüchtet der König nach h1, kann der schwarze Turm auf f1 zugreifen und mattsetzen!). Der Turm schlägt die Dame und nach dem Zurückschlagen mit dem König hat Weiß einen Bauern mehr!



Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns die nächste Abwehrmöglichkeit vornehmen, das Dazwischenziehen.

