



## LEKTION 28

### FESSELUNG

#### Inhalt

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

- Fesselung

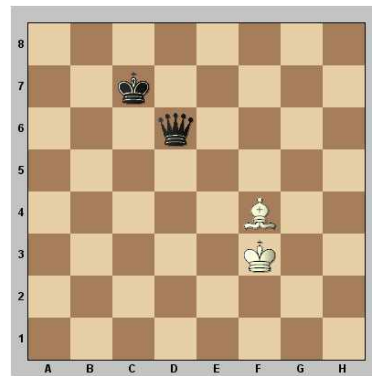
#### *Aufgaben*

#### *Lösungen*

#### *Ausblick*

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

Bauen Sie die folgende Stellung am Demobrett auf:



Diese Kombination haben wir bereits in den vorangegangenen Lektionen kennen gelernt. Es handelt sich um eine **Fesselung**. Der weiße Läufer (Polizist) ist soeben nach f4 gezogen. Er fesselt die schwarze Dame (Räuber) an ihren König. Am Liebsten würde die Dame einfach der Bedrohung durch den Läufer entfliehen, aber wenn sie zur Seite weicht, steht der schwarze König im Schach und dies ist nicht erlaubt! Egal, was Schwarz auch macht: die Dame geht verloren.

#### *Aufgaben*

Nun ist es soweit! Die Schachpolizei rückt aus und fesselt fleißig Figuren des Gegners!

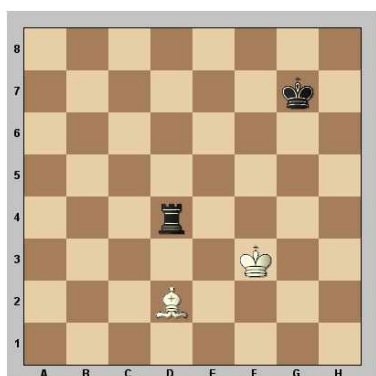




## Aufgaben

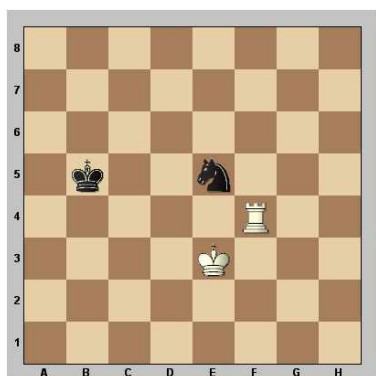
In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch eine Fesselung Material gewinnen. Schreibe den Zug auf!

### Aufgabe 1



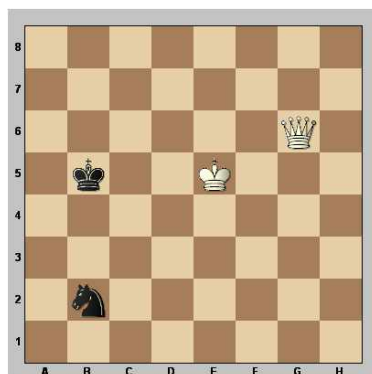

---

### Aufgabe 2



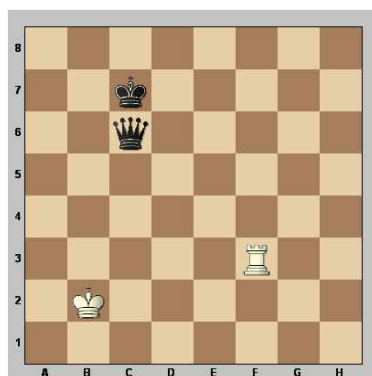

---

### Aufgabe 3



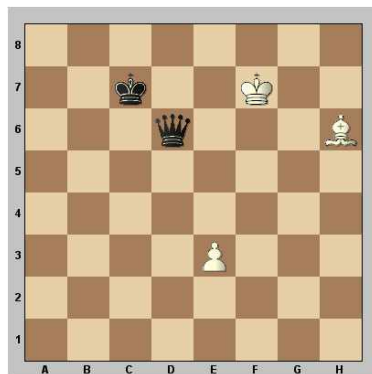

---

### Aufgabe 4




---

### Aufgabe 5




---

### Aufgabe 6



Welche schwarze Figur (Räuber) ist hier gefesselt?

---

Welche weiße Figur ist der Polizist?

---

Wie kann Weiß in die Fesselung ausnutzen und Material gewinnen? Finde den besten Zug!

---

### Aufgabe 7

Welche Figuren können andere Figuren fesseln?

- König
- Dame
- Turm
- Läufer
- Springer
- Bauer

(bitte ankreuzen!)

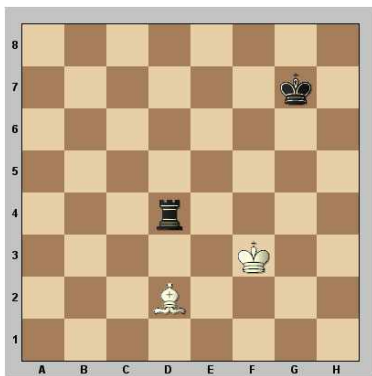




## Lösungen

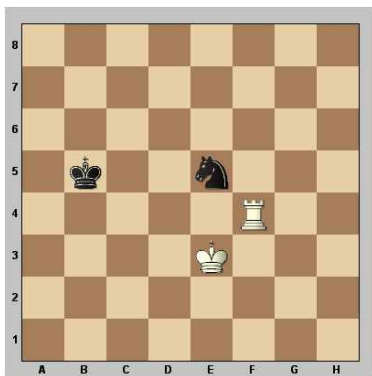
In den folgenden Stellungen kann Weiß am Zug durch eine Fesselung Material gewinnen. Schreibe den Zug auf!

### Aufgabe 1



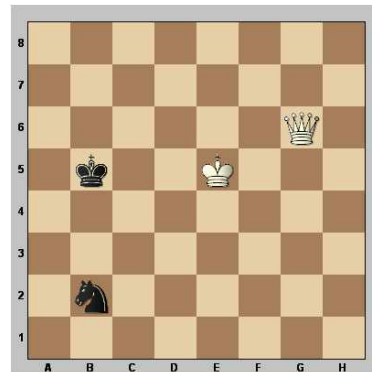
Lc3

### Aufgabe 2



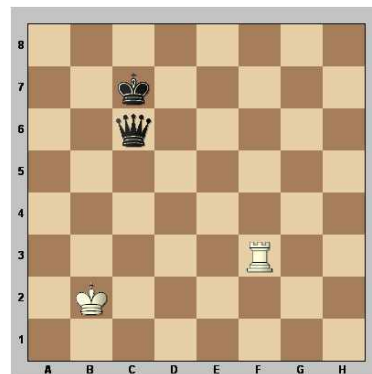
Tf5

### Aufgabe 3



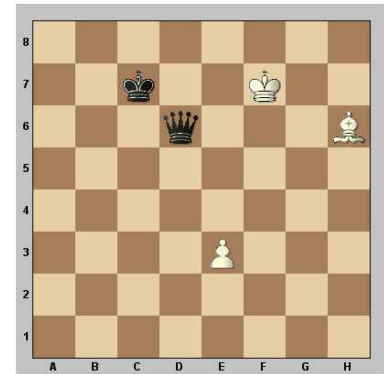
Db1

### Aufgabe 4



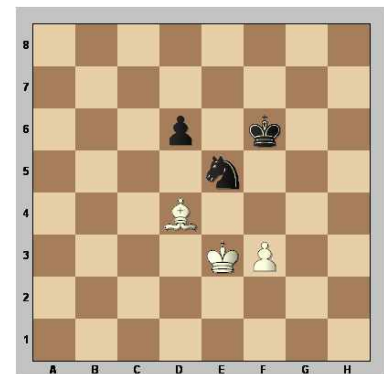
Tc3

### Aufgabe 5



Lf4

### Aufgabe 6



Welche schwarze Figur (Räuber) ist hier gefesselt?

Se5

Welche weiße Figur ist der Polizist?

Ld4

Wie kann Weiß in die Fesselung ausnutzen und Material gewinnen? Finde den besten Zug!





Diese Aufgabe wird auf den ersten Blick vielen Teilnehmern schwer fallen. Bisher musste immer nur eine Figur gefesselt werden, alles andere ergab sich von selbst. Nun ist bereits eine Figur gefesselt, aber wie kann man dies ausnutzen?

Mit dem Läufer schlagen ist meist die erste Idee, aber dies ist ja nur ein Abtausch. Der Springer kann momentan nicht ziehen und muss von einer weniger wertvollen Figur angegriffen werden. Weiß spielt zunächst den Bauern nach f4 und im nächsten Zug wird der Bauer den wehrlosen Springer in die Figurenkiste befördern! Nur so kann man die Fesselung ausnutzen! Wichtige Erkenntnis: Durch Fesselungen kann ich gegnerische Figuren lahm legen. Somit ergibt sich manchmal die Möglichkeit, gefesselte Figuren mit weniger wertvolleren Figuren anzugreifen und zu erobern!

## Aufgabe 7

Welche Figuren können andere Figuren fesseln?

Nur die die langschrittigen Figuren (Dame, Turm und Läufer) können andere Figuren fesseln. König, Springer und Bauer eignen sich nicht als „Schach-Polizist“.

Bei der Fesselung sollten Sie immer wieder die Rollen **Polizist** und **Räuber** genau definieren. Dies wird sich bei den Kindern gut einprägen und dadurch fällt es ihnen in Zukunft viel leichter, Fesselungen in ihren eigenen Partien zu entdecken und anzuwenden.

Achten Sie heute mal bei den Partien Ihrer Schützlinge auf Fesselungen. Sie werden überrascht sein, wie oft diese Konstellation in einer Schachpartie vorkommt.

## Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir den **Spieß** kennen lernen!

