



## LEKTION 38

### WIEDERHOLUNG GRUNDELEMENTE

#### Inhalt

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

*Anleitung für den Trainer /  
Lehrer*

Wir nähern uns langsam aber sicher dem Ende unseres Schachkurses. In Lektion 40 steht der Abschlusstest auf dem Programm und damit dort alle Teilnehmer gut abschneiden, werden wir nun die wichtigsten Grundelemente und Kombinationen wiederholen.

In der heutigen Lektion widmen wir uns den Grundelementen. Ich gehe mal davon aus, dass alle Teilnehmer die Gangarten aller Figuren sicher beherrschen. Auch das richtige Aufbauen der Grundstellung sollte keine Probleme mehr bereiten. Aber wie sieht es aus mit dem Wert der Figuren? En Passant? Rochaderegeln? usw.

Die folgenden Themen sollten Sie heute noch einmal gründlich wiederholen:

- **Wert der Figuren**
- **Schach abwehren**
- **Matt**
- **Patt**
- **Matt mit 2 Türmen**
- **Matt mit einer Dame**
- **Rochade**
- **En Passant**
- **Notation**

*Aufgaben*

Teilen Sie nun die Übungsaufgaben aus und machen Sie Ihre Teilnehmer fit für die Abschlussprüfung!

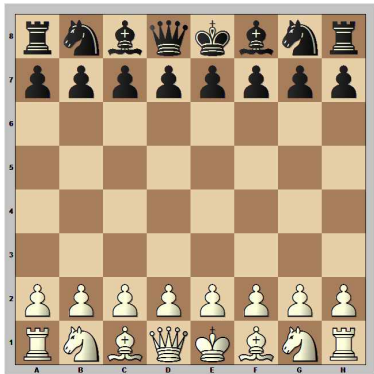




## Aufgaben

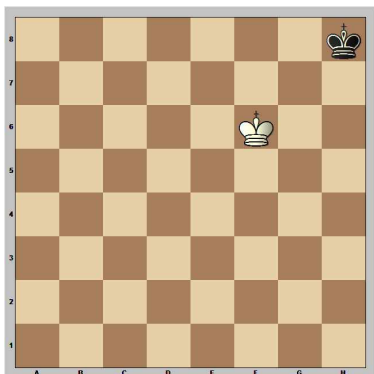
### Aufgabe 1:

Wie viele Punkte besitzt man am Anfang der Partie?



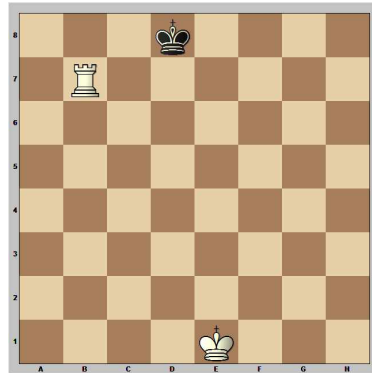
### Aufgabe 2:

Setze eine weiße Dame so ein, dass Schwarz matt ist!



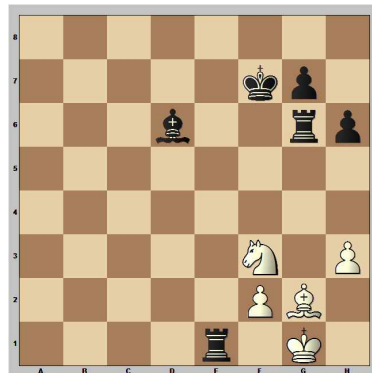
### Aufgabe 3:

Setze einen weißen Turm so ein, dass Schwarz matt ist!



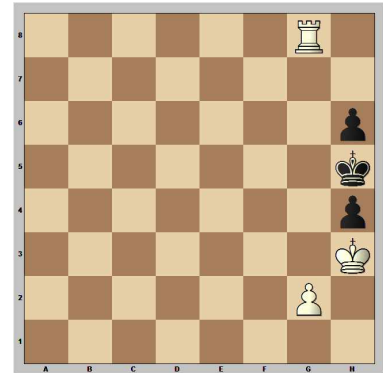
### Aufgabe 4:

Was soll Weiß ziehen?



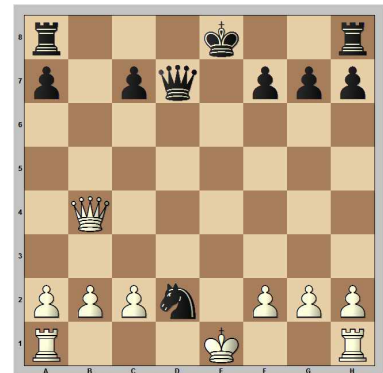
### Aufgabe 5:

Weiß zieht seinen Bauern von g2 nach g4. Ist Schwarz matt?



### Aufgabe 6:

Welche Rochaden sind erlaubt?



Weiß:

---

Schwarz:

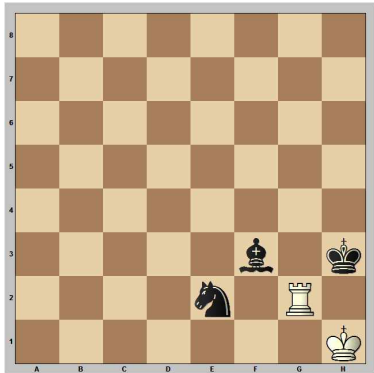
---





### Aufgabe 7:

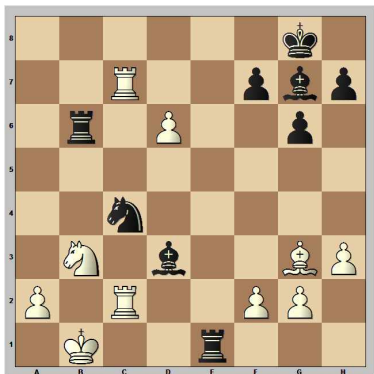
Weiß am Zug. Beurteile die Stellung!



- Matt
- Patt
- Weiß zieht \_\_\_\_\_

### Aufgabe 8:

Weiß am Zug. Beurteile die Stellung!

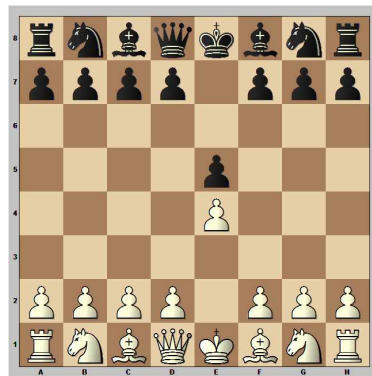


- Matt
- Patt
- Weiß zieht \_\_\_\_\_

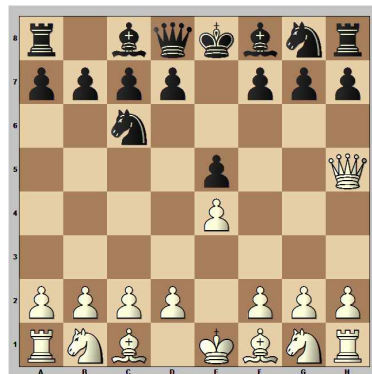
### Aufgabe 9:

Schreibe die Züge der folgenden Partie auf!

1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_



3. \_\_\_\_\_



### Aufgabe 10:

Wie kann Weiß (letzte Stellung aus Aufgabe 9) in einen Zug mattsetzen? Schreibe den Zug auf!

4. \_\_\_\_\_

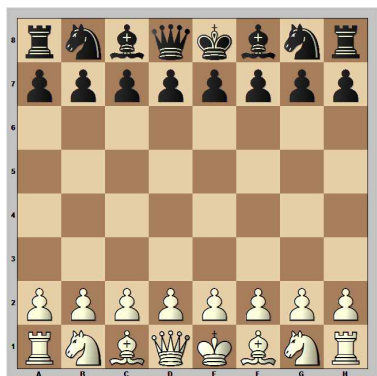




## Lösungen

### Aufgabe 1:

Wie viele Punkte besitzt man am Anfang der Partie?

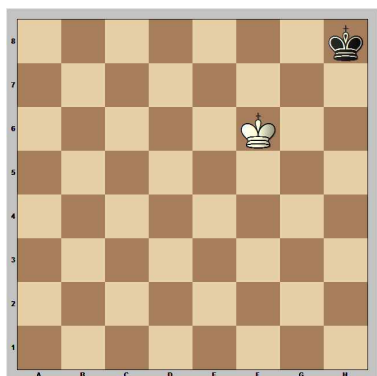


1x Dame (9 Punkte) = 9 Punkte  
 2x Turm (5 Punkte) = 10 Punkte  
 2x Springer (3 Punkte) = 6 Punkte  
 2x Läufer (3 Punkte) = 6 Punkte  
 8x Bauer (1 Punkt) = 8 Punkte

**Gesamt: 39 Punkte**

### Aufgabe 2:

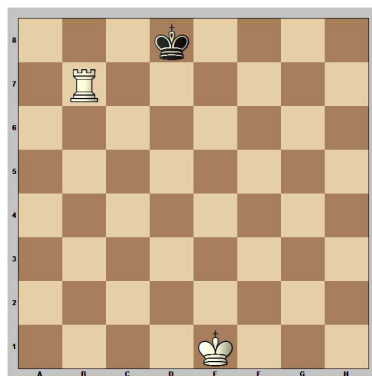
Setze eine weiße Dame so ein, dass Schwarz matt ist!



Hier kommt nur das Feld g7 in Frage.

### Aufgabe 3:

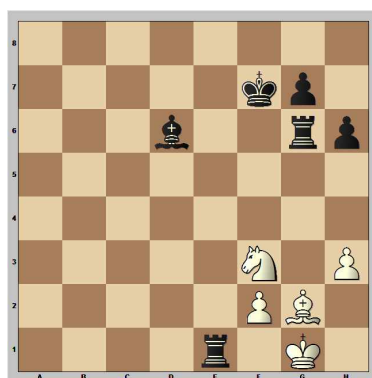
Setze einen weißen Turm so ein, dass Schwarz matt ist!



Während es bei der letzten Aufgabe nur eine Lösung gab, hat der Turm hier gleich 5 Felder zur Auswahl: a8, b8, f8, g8 oder h8 sind richtig!

### Aufgabe 4:

Was soll Weiß ziehen?



Zunächst mal sollte jeder erkennen, dass der weiße König im Schach steht.

**Frage:** Welche drei Abwehrmöglichkeiten gibt es?

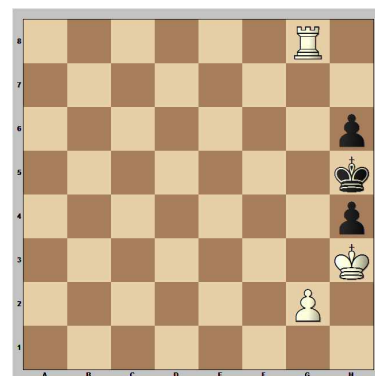
**Antwort:**

1. Schlagen
2. Dazwischenziehen
3. Wegziehen

Der Springer schlägt den Turm. Alle anderen Möglichkeiten funktionieren nicht. Der Läufer darf nicht dazwischenziehen, weil er gefesselt ist und auch alle Fluchtfelder werden durch schwarze Figuren kontrolliert.

### Aufgabe 5:

Weiß zieht seinen Bauern von g2 nach g4. Ist Schwarz matt?



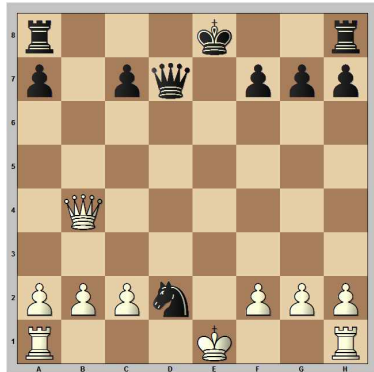
Tja, das könnte man fast meinen, aber haben wir nicht in Lektion 37 einen neuen Zug kennen gelernt? Der weiße Bauer zieht zwei Felder nach vorne und kommt neben seinem schwarzen Kollegen zu stehen. Der schwarze Bauer zieht nach g3 und schlägt den weißen Bauern g4 im Vorübergehen (En Passant).





### Aufgabe 6:

Welche Rochaden sind erlaubt?

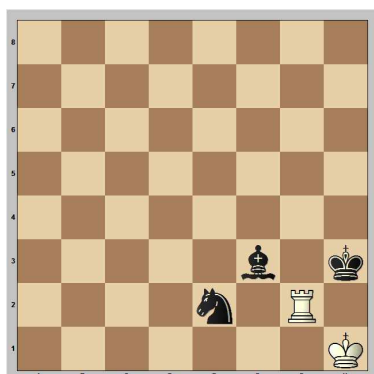


Weiß: 0-0-0  
Schwarz: 0-0-0

Hier sind nur die langen Rochaden erlaubt. Weiß darf nicht kurz rochieren, da der Springer das Feld f1, über das der König ziehen müsste, kontrolliert. Die weiße Dame verhindert durch die Kontrolle des Feldes f8 die kurze Rochade von Schwarz. Dass die Türme bei der langen Rochade über ein bedrohtes Feld ziehen (b1 und b8), spielt übrigens keine Rolle.

### Aufgabe 7:

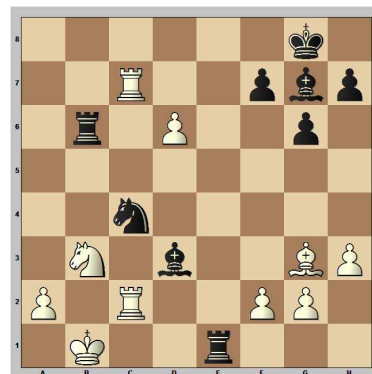
Weiß am Zug. Beurteile die Stellung!



Weiß kann nicht mehr ziehen und steht nicht im Schach. Er ist patt.

### Aufgabe 8:

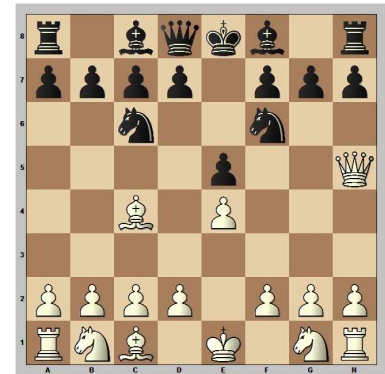
Weiß am Zug. Beurteile die Stellung!



Weiß steht im Schach und würde gerne seinen Turm oder seinen Springer dazwischenziehen, aber beide sind gefesselt. Auch die Fluchtfelder werden dem weißen König von Läufer und Turm genommen und es gibt keine Figur, die den schwarzen Turm schlagen kann. Weiß ist matt.

### Aufgabe 9:

Wie könnte die folgende Stellung entstanden sein? Schreibe die Züge auf!



Folgende Züge sollten notiert werden:

1. e4 e5
2. Dh5 Sc6
3. Lc4 Sf6

### Aufgabe 10:

Wie kann Weiß (Stellung aus Aufgabe 9) in einen Zug mattsetzen? Schreibe den Zug auf:

4. Dxf7#

### Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir alle Kombinationen wiederholen.

