

**LEKTION 28****TAKTIK MIX 3****Inhalt***Anleitung für den Trainer /
Lehrer**Aufgaben**Lösungen**Ausblick**Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Nun geht es noch einmal richtig zur Sache! In unserem letzten Taktik Mix für diese Stufe wird den Teilnehmern Einiges abverlangt. Nicht nur, dass die Aufgaben schwieriger werden, auch müssen sie in der Lage sein, mehrere taktische Motive miteinander zu verbinden.

Für den Trainer ist dies eine gute Möglichkeit, herauszufinden, welche Kombinationen die Teilnehmer schon beherrschen, in einer Stellung finden und anwenden können und welche Kombinationen noch wiederholt werden müssen. Gerade die richtige Zuordnung der Motive lässt Rückschlüsse zu, ob die Schüler die Kombinationen richtig verstanden haben oder ob es hier und da noch Unklarheiten gibt.

Frage:

Welche taktischen Motive kennt ihr?

Antwort:

Folgende taktischen Motive haben wir bereits kennen gelernt:

- Ablenkung
- Abzugschach
- Blockade
- Doppelangriff
- Fesselung
- Hinlenkung
- Räumungsoffer
- Spieß

So, nun aber auf zum letzten Gefecht!

Geben Sie Ihren Schülern genügend Zeit, sich mit den Aufgaben zu beschäftigen und auch ein kleiner Tipp hier und da sollte erlaubt sein!



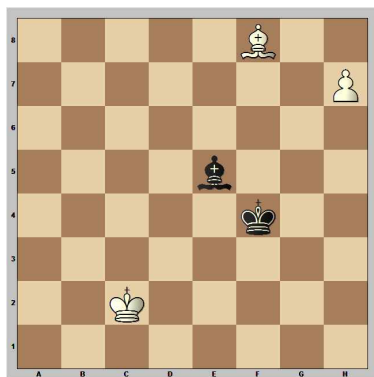


Aufgaben

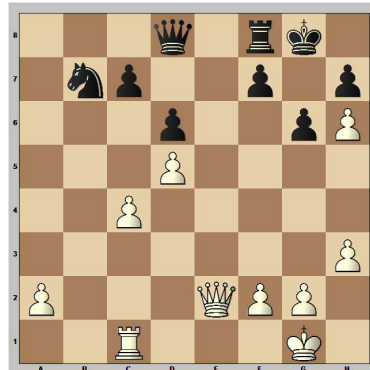
Weiß am Zug gewinnt durch eine taktische Kombination!
Ordne die folgenden Motive den Aufgaben zu:

- Ablenkung
- Abzugschach
- Blockade
- Doppelangriff
- Fesselung
- Hinlenkung
- Räumungsoffer
- Spieß

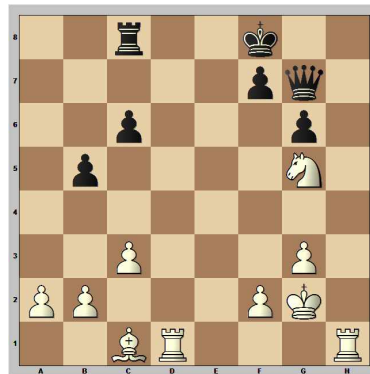
Aufgabe 1:



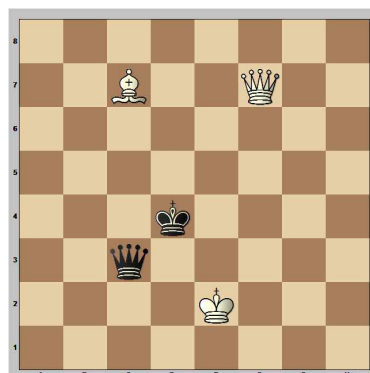
Aufgabe 2:



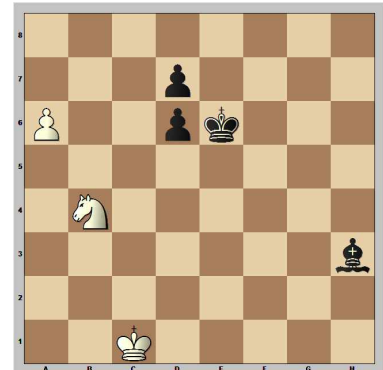
Aufgabe 3:



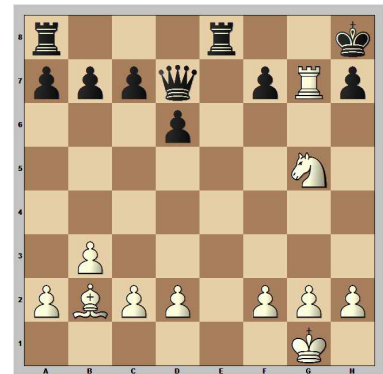
Aufgabe 4:



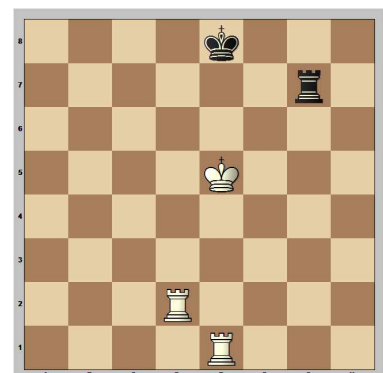
Aufgabe 5:



Aufgabe 6:



Aufgabe 7:



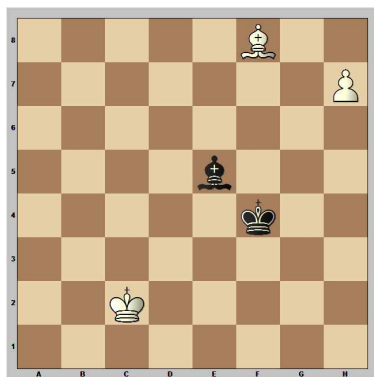


Lösungen

Weiß am Zug gewinnt durch eine taktische Kombination!
Ordne die folgenden Motive den Aufgaben zu:

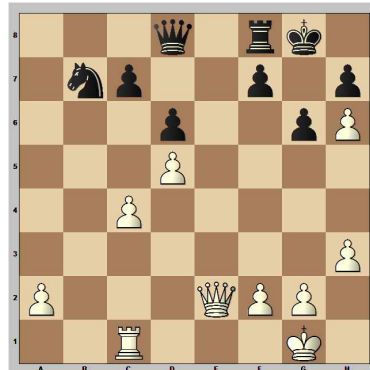
- Ablenkung
- Abzugschach
- Blockade
- Doppelangriff
- Fesselung
- Hinlenkung
- Räumungsoffer
- Spieß

Aufgabe 1:



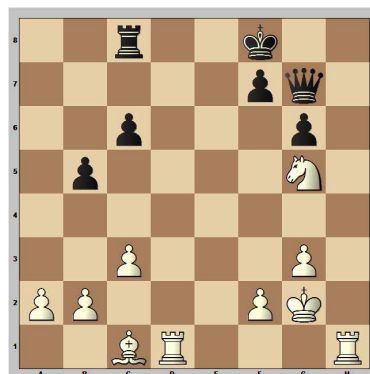
Weiß möchte sich gerne eine Dame holen, dazu muss aber erst der schwarze Läufer abgelenkt werden. **1. ♖d6** Wichtig ist, dass der Läufer nicht in der Diagonalen a1-h8 ausweichen kann, weil er zusätzlich noch an den König gefesselt ist. **(Ablenkung)**

Aufgabe 2:

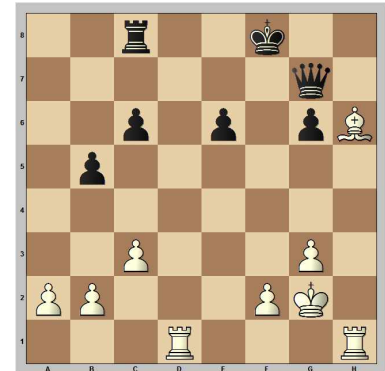


Der Sargnagel h6 deutet schon daraufhin, dass hier ein Matt in der Luft liegen könnte, und nach **1. ♖b2** droht nicht nur Matt, sondern auf b7 hängt auch ein Springer. **(Doppelangriff Material + Feld)**

Aufgabe 3:



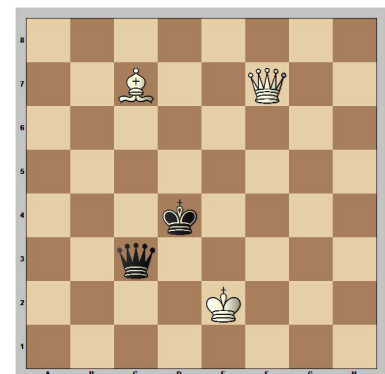
Turm und Läufer visieren bereits das Feld h6, aber vorher muss noch ein störender Springer aus dem Weg geräumt werden. **1. ♜e6+ fxe6 2. ♙h6**



Und die Fesselung der Dame ist perfekt!

(Räumungsoffer, Doppelangriff König + Material, Fesselung)

Aufgabe 4:



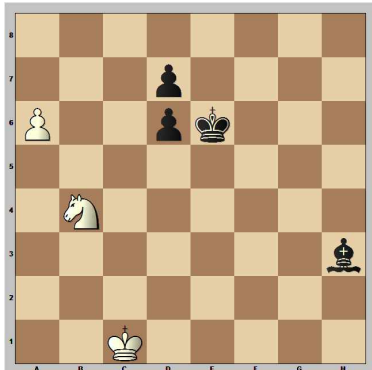
Erst wird der König auf das Feld e5 gelenkt, dann setzt die Dame zum tödlichen Spieß an!

1. ♙e5+ ♚xe5 2. ♛g7+
(Spieß, Hinlenkung, Spieß)





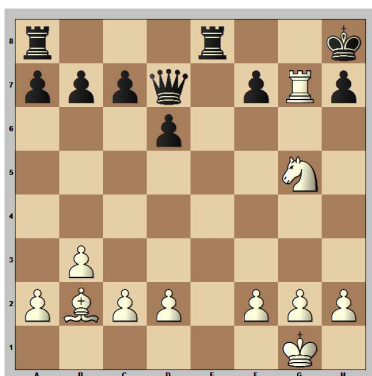
Aufgabe 5:



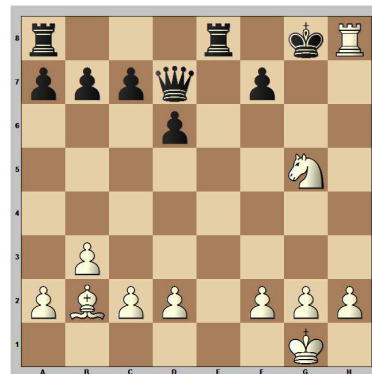
Wieder einmal steht ein Freibauer kurz vor dem Ziel, aber der rettende Läuferzug auf die Diagonale h1-a8 muss verhindert werden. **1.♘d5** Nun ist guter Rat teuer! Nach **1...♙g2 2.♗f4+** verlässt der Läufer das Brett und nach **1..♙xd5 2.a7** ist die Diagonale blockiert.

(Blockade, evtl. Doppelangriff König + Material)

Aufgabe 6:

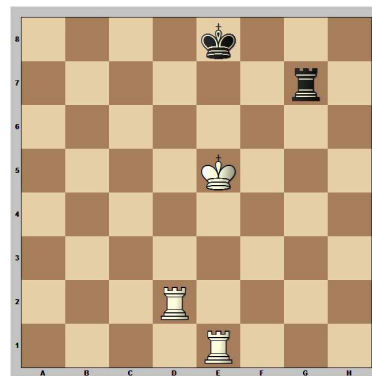


Willkommen im Mattnetz! Ein hübsches Doppelschach gibt hier dem König den Gnadenstoß! **1.♞xh7+ ♔g8 2.♞h8#**



(Abzugschach, Doppelschach)

Aufgabe 7:



Weiß hat zwar einen Turm mehr, aber wie soll er den schwarzen König zur Strecke bringen? Ein Abzugschach bietet sich an... **1.♙f6+** Egal, was Schwarz macht, er ist verloren! Nach **1...♙f8 2.♞d8#** wird Schwarz sofort matt und auch nach **1..♞e7** dauert es nur einen Zug länger! **2.♞xe7+ ♔f8 3.♞d8#**

(Abzugschach)

Ausblick

In der nächsten Lektion werden wir uns eine weitere Eröffnung ansehen, das **Schottische Gambit**.

