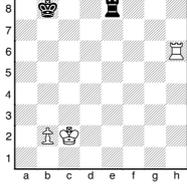
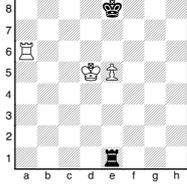
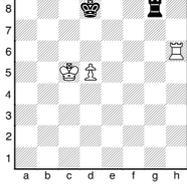
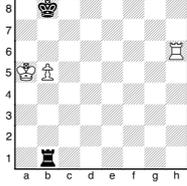


Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:	
Unterrichtsergebnis	1. THEMA: Grundlegende Turmendspiele	RTP: GLT2.18	
Vervollständige die Sätze! Hausaufgabe: Übe die Stellungen mit einem Partner oder in LiChess.			
Grundreihen-Verteidigung		Karstedt-Verteidigung auf kurze Seite	
<p>MERKSATZ: Die Partie endet bei Turm- und Springer-Bauer remis, wenn der</p> <ul style="list-style-type: none"> • schwarze König • schwarze Turm <p>ZIEL: Abdrängungs-Schachs</p> <p>METHODE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der schwarze König schützt sich in der Ecke vor Schachs, durch <ol style="list-style-type: none"> a) b) c) 		<p>MERKSATZ: Die Partie endet bei Läufer und Mittel-Bauer remis, wenn der</p> <ul style="list-style-type: none"> • schwarze Turm • schwarze König <p>ZIEL: Je nach Stellung Optionen zwischen</p> <ul style="list-style-type: none"> • • • • <p>METHODE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Bauer kann mit Turm/König angegriffen werden, 2. Zieht der Bauer auf die drittletzte Reihe, 3. Droht der weiße König mit Matt, <ol style="list-style-type: none"> a) Deckt der weiße Turm den Bauer von vorne, b) Deckt der weiße Turm nicht (mehr) den Bauer von vorne 	
Hausi mit Partner / LiChess (Weiß/Schwarz am Zug)			
Kc2, Th6, Bb2; Kb8, Te8		Ke5, Ta6, Bf5; Kf8, Tf1	
Kb5, Th6, Ba5; Ka8, Td8		Kd5, Ta6, Be5, Ke8, Te1	

Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:
Unterrichtsergebnis	1. THEMA: Grundlegende Turmendspiele	RTP: GLT2.18
Vervollständige die Sätze! Hausaufgabe: Übe die Stellungen mit einem Partner oder in LiChess.		
<p>falsche Grundreihen-Verteidigung (Umgehung)</p> 	<p>falsche Karstedt-Verteidigung auf lange Seite</p> 	
<p>MERKSATZ: Die Partie endet bei Läufer- und Mittelbauer mit einer Bauernumwandlung, wenn der Verteidiger</p> <p>ZIEL: Verteidigung an</p> <p>und</p> <p>METHODE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der weiße König 2. Mit einem Zug des Bauern 3. Danach begibt sich der Angriffsturm 4. Deckt der Verteidigung-König 	<p>MERKSATZ: Die Partie endet mit einer Bauernumwandlung, wenn der schwarze König</p> <p>bzw.</p> <p>ZIEL: Erreichen des</p> <p>da,</p> <p>METHODE:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Der weiße König 2. Der schwarze König 3. Der Angreifer 	
Hausi mit Partner / LiChess (Weiß/Schwarz am Zug)		
Kc5, Th6, Bd5; Kd8, Tg8	Ka5, Th6, Bb5; Kb8, Tb1	
Kb5, Th6, Bc5; Kc8, Tg8	Kb5, Th6, Ba5, Ka8, Ta1 ½ : ½	