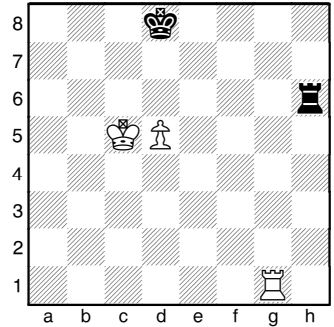
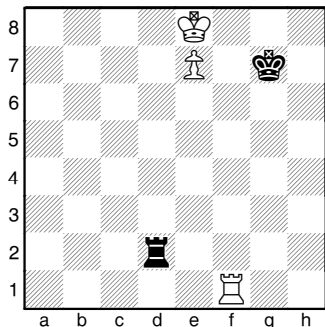


Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:
Wissensspeicher	1. THEMA: Grundlegende Turmendspiele	RTP: GLT2.06
Kurze Zusammenfassung der Lektion		
Generelle 3-Felder-Regel		
MERKSATZ: Wenn zwischen Schach bietenden Turm und ungedeckten Bauer mindestens drei Reihen/Linien liegen endet die Partie grundsätzlich Remis. Liegen zwischen Schach bietenden Turm und Bauer weniger als drei Felder oder ist die Umwandlung gesichert, kann das Dauerschach abgewehrt werden und die Partie endet grundsätzlich mit einem Sieg. ZIEL: Dauerschach oder Bauer erobern. METHODE: Mit stetigen Angriffen auf den Verteidigungskönig kann der Turm 1. den König vom Bauer weglocken und diesen erobern, 2. Dauerschach geben.		
Philidor-Verteidigung		
MERKSATZ: Die Partie endet remis, wenn der: - schwarze König das Umwandlungsfeld besetzt hat, - schwarze Turm auf der drittletzten Reihe hin- und herzieht (Verteidigungsreihe), - weiße Bauer und König nebeneinander vor der Verteidigungsreihe stehen. ZIEL: Mit Turm den Angriffs-König absperren oder Dauerschach von hinten geben. METHODE: Sobald der Bauer auf die Verteidigungslinie zieht, bewegt sich der schwarze Turm nach gegnerischen Grundreihe.		
 1.d6 ♖h2 2.♙c6 ♜c2+ 3.♙d5 ♜d2+ 4.♙c5 ♜c2+ 5.♙b4 ♙d7 Dauerschach / Bauernverlust 1.♜g8+ ♙d7 2.♜g7+ ♙d8 3.♜g1 ♜f6 kein Fortschritt		

Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:
Wissensspeicher	1. THEMA: Grundlegende Turmendspiele	RTP: GLT2.06
Kurze Zusammenfassung der Lektion		
Lucena-Angriff (und 3-Felder-Regel)		
MERKSATZ <i>Lucena-Angriff</i>: Die Partie ist gewonnen, wenn der • weiße (eingeklemmte) König das Umwandlungsfeld besetzt hat und den Bauern deckt, • weiße Turm den gegnerischen König vom Bauer senkrecht absperrt, • schwarze Turm nicht dauernd Schach geben kann.		
ZIEL: Den weißen König zu „befreien“ und die Dauerschachs mit Turm und König abwehren.		
METHODE: Freibauer beweglich machen mit einem Wegzug für den weißen König über 1. f7/f8 mit einem senkrechten Turmschach (Abdrängung des schwarzen Königs) und Bildung einer Schachabwehr und Unterstützung des Bauern mit einem Turm auf e4 (Brückenbau). 2. d7 mit einem Turmmanöver nach d8 (Abdrängung des schwarzen Turmes) um kombiniert a) drohen den Bauern zu verwandeln, b) die schwarzen Turmschachs abzuwehren mit Annäherung des Königs an den Turm (Ausnahme der 3-Felder-Regel).		
 Schlupfloch über f7: 1.Tg1+ Abdrängung schwarzer, Befreiung weißer König 1...Kh6 (1...Kf6? 2.Kf8 Umwandlung gesichert) 2.Tg4 Brückenbau a) 2...Kh5 aa) 3.Te4 Umwandlung gesichert Kg6 4.Kf8 Tf2+ 5.Kg8 ab) 3.Tg8 3–Felder Regel: Umwandlung gesichert Kh6 4.Kf7 Tf2+ 5.Ke6 Te2+ 6.Kd6 Td2+ 7.Kc5 Tc2+ 8.Kb4 Tb2+ 9.Ka3 b) 2...Td1 3.Kf7 Tf1+ 4.Ke6 Te1+ 5.Kf6 Tf1+ 6.Ke5 Te1+ 7.Te4 Brücke Schlupfloch über d7: 1.Tc1 Td3 2.Tc8 Td1 3.Td8 a) 3...Te1 4.Kd7 3–Felder-Regel: Umwandlung gesichert Td1+ rückwärtige Schachs 5.Kc6 Tc1+ 6.Kb5 Tb1+ 7.Kc4 Tc1+ 8.Kb3 Tb1+ 9.Ka2 b) 3...Ta1 4.Kd7 3–Felder-Regel: Umwandlung gesichert. 4...Ta7+ seitwärtige Schachs 5.Kd6 Ta6+ 6.Kc5 Ta5+ 7.Kb4		