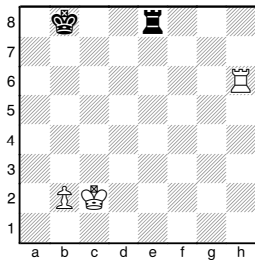
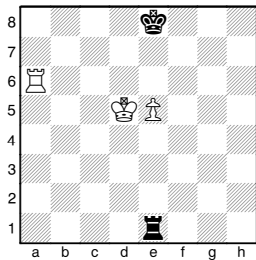
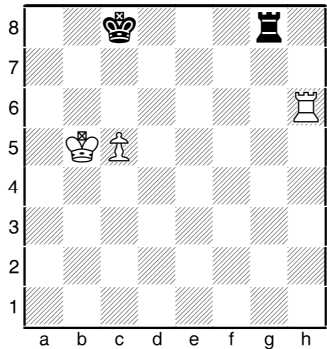
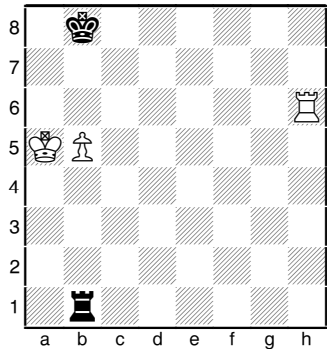


Arbeitsblätter für den Schachunterricht		Name:
Wissensspeicher	1. THEMA: Grundlegende Turmendspiele	RTP: GLT2.18
Kurze Zusammenfassung der Lektion		
Anti-Philidor mit Remis		
Grundreihen-Verteidigung		Karstedt-Verteidigung kurze Seite
		
MERKSATZ: Die Partie endet bei Turm- und Springer-Bauer remis, wenn der • schwarze König sich in der Ecke, möglichst senkrecht vor dem Bauern aufhält, • schwarze Turm auf der Grundreihe steht.		MERKSATZ: Die Partie endet bei Läufer und Mittel-Bauer remis, wenn der • schwarze Turm weit weg, direkt hinter dem Bauer steht, • schwarze König vor dem Bauer auf dessen Senkrechte steht.
ZIEL: Abdrängungs-Schachs mit Eindringen des feindlichen Königs verhindern.		ZIEL: Je nach Stellung Optionen zwischen • Philidor-Verteidigung, • Schachs von hinten, • Schachs von der Seite, • Bauer von hinten angreifen.
METHODE: - Der schwarze König schützt sich in der Ecke vor Schachs, durch - die beiden Brettränder, - den eigenen Turm auf der Grundreihe, - den gegnerischen Bauer.		METHODE: - Der Bauer kann mit Turm/König angegriffen werden, wenn sich dessen König zu weit entfernt. - Zieht der Bauer auf die drittletzte Reihe, wird die Philidor-Verteidigung möglich. - Droht der weiße König mit Matt, flieht der schwarze König zum nächsten Seitenrand (kurze Seite). Dies ermöglicht neben Schachs von hinten nun auch von der Seite. - Deckt der weiße Turm den Bauer von vorne, zieht der schwarze Turm an den Rand der langen Seite und operiert mit Seitenschachs. - Deckt der weiße Turm nicht (mehr) den Bauer von vorne, gibt der schwarze Turm Schachs von hinten. Sobald diese Schachs erschöpft sind, zieht er wieder hinter den Bauer (Abwarten).

Anti-Philidor mit Verlust	
Umgehungsangriff	Karstedt-Verteidigung lange Seite
	
1. ♔b6 ♖c8 [1... ♜g1 2. ♜h8+ ♔d7 3. c6+ Lucena-Angriff] 2. c6 ♜d8 3. ♜h7 ♜c8 4. ♜a7 ♔d8 5. ♜a8+ ♔c7 6. ♜xc8+ ♔xc8 7. ♔b7 Umgehung	1. ♔b6 ♜c1 [1... ♔c8 2. ♜h8+ ♔d7 3. ♜b8 stützt den Bauer um den Lucena-Angriff zu erreichen. [1... ♔a8 2. ♜h8 Matt.] 2. ♜h8+ ♜c8 3. ♜xc8+ ♔xc8 4. ♔a7 Umwandlung
MERKSATZ: Die Partie endet bei Läufer- und Mittelbauer mit einer Bauernumwandlung, wenn der Verteidiger die Grundreihenverteidigung einnimmt.	MERKSATZ: Die Partie endet mit einer Bauernumwandlung, wenn der schwarze König in der Karstedt-Verteidigung auf die lange Seite ausweicht bzw. beim Springer-Bauer ausweichen muss. Beim Randbauer kann der Verteidiger sich mit der Grundreihenverteidigung retten.
ZIEL: Verteidigung an die Grundreihe binden und über die offene Flanke mit dem weißen Turm eindringen. Damit den Bauern verwandeln.	ZIEL: Erreichen des Lucena-Angriffs, da der weiße König seinen Turm für Seitenschachs sperrt.
METHODE: 1. Der weiße König bindet den schwarzen Turm mit Matt- oder Abdrängungs-Drohung die Grundreihe. 2. Mit einem Zug des Bauern wird diese Bindung und der Schutz des weißen Königs verstärkt. 3. Danach begibt sich der Angriffsturm auf die offene Flanke des schwarzen Königs. 4. Deckt der Verteidigung-König diese Flanke, steht der Bauer mit einem Schach sicher vor der Umwandlung.	METHODE: 1. Der weiße König stellt eine Mattdrohung auf. 2. Der schwarze König muss aus der Ecke ziehen. 3. Der Angreifer strebt den Lucena-Angriff an.