



LEKTION 1

SCHÄFERMATT

Inhalt

Einführung

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Ausblick

Aufgaben

Lösungen

**Herzlich Willkommen bei der
Chess Tigers Universität!**

Die Gangarten der Figuren, Schach, Matt und Patt sind schon ein alter Hut für uns. Rochade und En Passant gehören zu unseren leichtesten Übungen. Aber wie bekommen wir unsere erste DWZ-Zahl? Oder wie können wir unsere DWZ-Zahl auf 1100 steigern? Gemeinsam wollen wir dieses Ziel ins Auge fassen. Ein Taktikkurs schärft unseren Blick für Tricks. Die Eröffnungen *Italienisch* und das *Schottische Gambit* bieten uns zahlreiche Möglichkeiten, gelernte Kombinationen in der Praxis auszuprobieren. Außerdem werden wir uns die wichtigsten Bauernendspiele ansehen. Eine Reihe zum Thema „Mattmotive“ führt uns an die Kunst der Variantenberechnung heran.

Aber nun möchte ich Sie nicht länger auf die Folter spannen...

Los geht's mit der 1.Lektion!

Viel Erfolg auf dem Weg zu einer DWZ-Zahl von 1100 wünscht Ihr Kursleiter

Timo Schönhof

**Anleitung für den Trainer /
Lehrer**

Viele Spiele bei einem Jugendturnier enden bereits im 4.Zug mit dem Schäfermatt. Daher kommt kein Schachspieler daran vorbei, sich dieses Matt genau anzusehen und es sicher abwehren zu können. Beginnen Sie Ihre erste Trainingseinheit mit einem Simultan. Jeder Schüler bekommt ein eigenes Brett. Sie übernehmen die weißen, Ihre Schützlinge die schwarzen Steine. Nun gehen Sie von Brett zu Brett, immer reihum und führen jeweils einen Zug aus. Versuchen Sie an allen Brettern die folgenden Züge:

1.e4 e5 2.♔h5



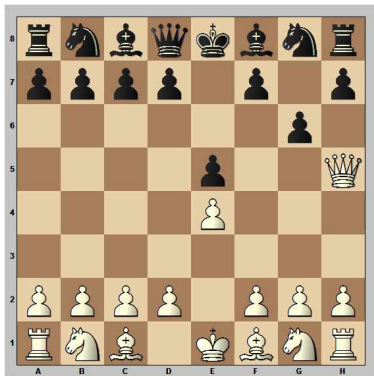
Dieser Damenzug ist sehr gefährlich, wenn man nicht weiß, wie man als Schwarzer am Besten spielen soll. Viele Jugendliche lernen von Ihren Schachtrainern, dass man die Dame nicht so früh ins Spiel bringen soll, weil sie gut angegriffen werden kann. Sie muss wieder und wieder ziehen, während der Andere sich entwickelt. In dieser Stellung sind jedoch beide Angriffszüge



schlecht für Schwarz, aber sehen Sie selbst:

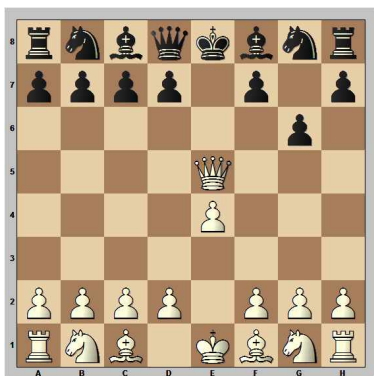
a) 2...g6?

Dieser Bauernzug ist die schlechteste Wahl, die Schwarz treffen kann. Jedoch greifen Anfänger sehr oft zu diesem Zug.



3. ♖xe5+

Weiß sammelt den ungedeckten Bauern ein und erobert mit einem Doppelangriff auf den König e8 und den Turm h8 Material.



3... ♖e7 4. ♖xh8+-

b) 2... ♘f6?

Dies ist die 2. Möglichkeit, aber auch hier kommt Weiß in Vorteil.



3. ♖xe5+

Weiß hat einfach einen Bauern mehr.



3... ♙e7±

Aber was ist der beste Zug für Schwarz? Der Bauer e5 sollte gedeckt werden, außerdem sind wir ja noch im frühen Eröffnungsstadium, sprich: Figuren müssen entwickelt werden! Daher liegt der folgende Sprinzerzug nahe.

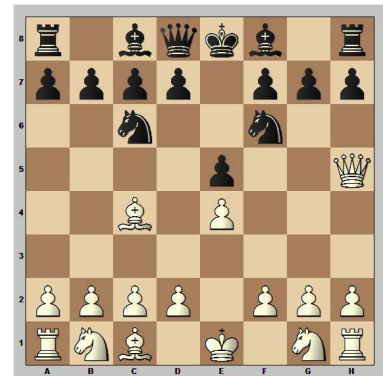
2... ♘c6 3. ♙c4

Nun nehmen Dame und Läufer den Punkt f7 aufs Korn!



3... ♘f6??

Ein guter Entwicklungszug, aber leider der Letzte!



4. ♖xf7#

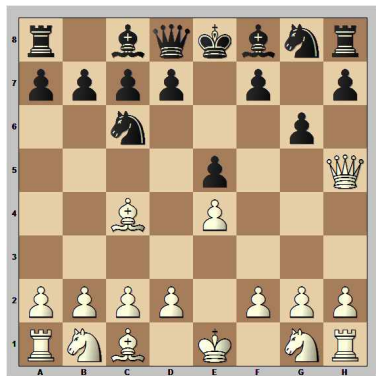
Nun haben wir das berühmte Schäfermatt auf dem Brett.



Aber wie hätte Schwarz besser spielen können? Jetzt, wo der Bauer auf e5 gedeckt ist, bietet sich ein Bauernzug an, der eben noch zum Verlust eines Turmes führte.

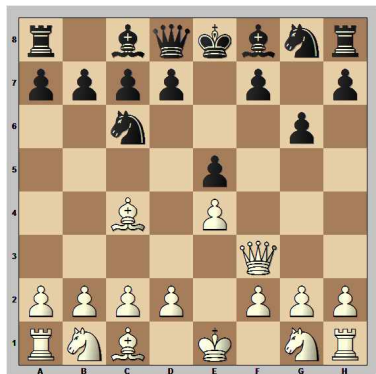
3...g6

Nun ist der Dame der Weg nach f7 verwehrt.



4...f3

Weiß spielt erneut auf Schäfermatt, aber nun ist der andere Zug, der am Anfang noch schlecht war, der Beste.



4...f6

Und wieder wird der Dame der Weg nach f7 versperrt.

5.g4?

Weiß versucht den Springer f6 zu vertreiben, aber nun ergreift Schwarz die Initiative!

5...d4+



Schwarz droht nun, die Dame zu erobern oder eine Springerfabel auf c2 zu geben. Die Stellung ist klar besser für Schwarz.

Statt **5.g4?** hätte Weiß besser etwas gegen den Springerzug nach d4 unternommen.

5...e2=

führt zu einer ausgeglichenen Stellung.

Und, wie viele Teilnehmer haben ihren e-Bauern oder sogar ihren Turm eingepatzt? Ist vielleicht sogar jemand auf das Schäfermatt hereingefallen?

Aufgaben

In jeder Trainingseinheit gibt es einen Übungszettel mit Aufgaben. Kopieren Sie diesen für jeden Teilnehmer und verteilen Sie ihn nun.

Ausblick

In der nächsten Lektion beginnt unser Taktikkurs mit dem Thema *Doppelangriff mit der Dame*.



Aufgaben

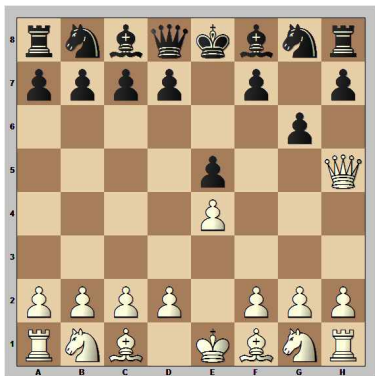
SCHÄFERMATT

Aufgabe 1:



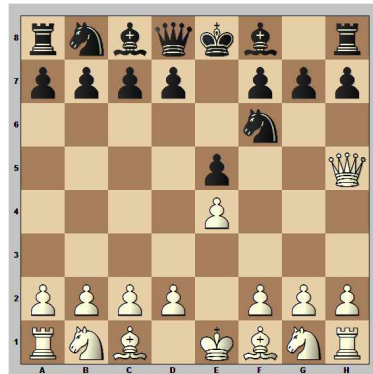
Was soll Schwarz ziehen?

Aufgabe 2:



Wie gewinnt Weiß Material?

Aufgabe 3:



Wie kann Weiß den schlechten Springerzug ausnutzen?

Aufgabe 4:



Was soll Schwarz ziehen?

Aufgabe 5:



Was soll Weiß ziehen?

Aufgabe 6:

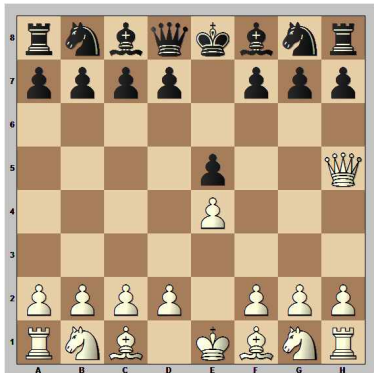


Was soll Schwarz ziehen?



Lösungen

Aufgabe 1:



Was soll Schwarz ziehen?

Der beste Zug ist ♞c6 . Er entwickelt eine Figur und deckt den Bauern e5.

Aufgabe 2:



Wie gewinnt Weiß Material?

Nach ♞xe5+ gewinnt Weiß den Turm auf h8.

Aufgabe 3:



Wie kann Weiß den schlechten Springerzug ausnutzen?

Weiß gewinnt nach ♞xe5+ einen Bauern.

Aufgabe 4:



Was soll Schwarz ziehen?

Der beste Zug ist **g6**. Dies versperrt der Dame den Weg nach f7 und greift sie an.

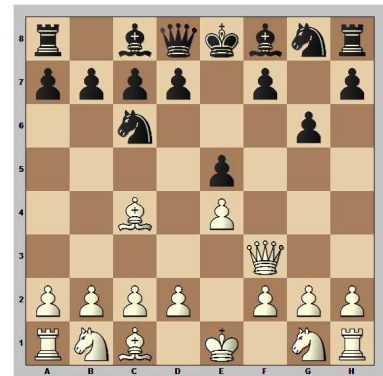
Aufgabe 5:



Was soll Weiß ziehen?

♞xf7\# Schäfermatt!

Aufgabe 6:



Was soll Schwarz ziehen?

Der beste Zug ist ♞f6 . Dies blockiert den Weg nach f7 und entwickelt eine Figur.

