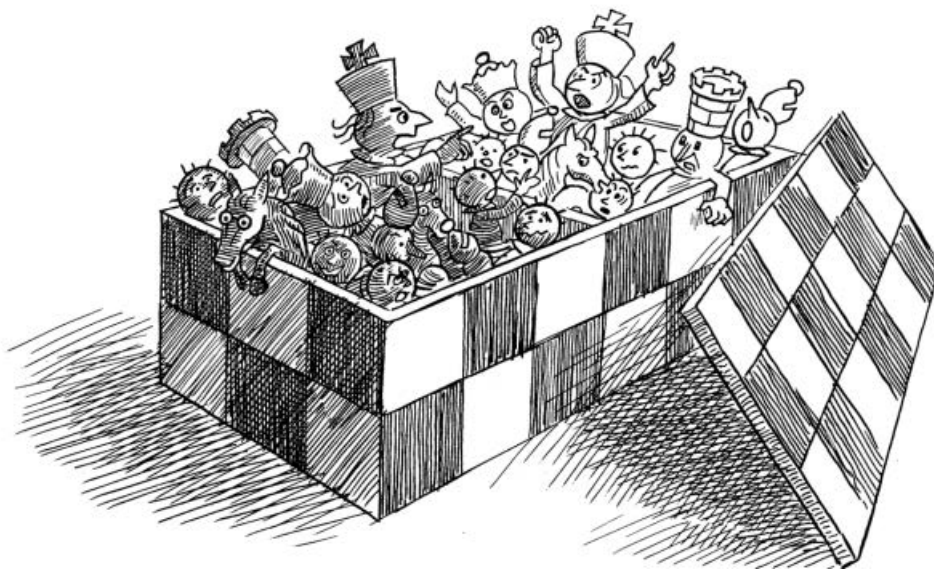


Stufe 1 extra

Gedächtnisstützen



Zur 4. Auflage 2017 erscheint das Schülerheft der Stufe 1 extra zum ersten Mal in einer internationalen Fassung. Wir haben uns entschieden, die einzige Gedächtnisstütze aus dem Heft herauszuziehen und in der jeweiligen Sprache als PDF-Datei zum Download anzubieten. (Die deutsche Version lesen Sie gerade).

Die Anzahl der gemischte Aufgaben wurde auf 12 reduziert. Mit dem Erscheinen von Stufe 1 Mix gibt es genug solcher Aufgaben zu lösen.

Als Lehrer können Sie die Gedächtnisstütze austeilen, wenn die Schüler im Schülerheft Seite 44 erreicht haben. Bitte beachten Sie aber, dass eine Gedächtnisstütze niemals eine Lektion aus dem Handbuch ersetzen kann! (Handbuch für Schachtrainer Stufe 1)

Am Fuß jeder Seite finden Sie die Seitenangaben aus dem Schülerheft, auf die sich die jeweilige Gedächtnisstütze bezieht.

Die Lösungen zum Heft finden Sie unter: <http://www.stappenmethode.nl/de/antworten.php>

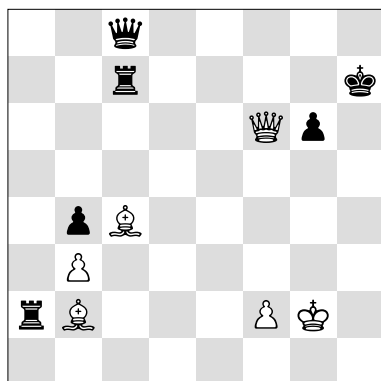
Informationen und Bestellmöglichkeit auf unserer Website: <http://www.stappenmethode.de>

Aufgabentests lösen

In der Stufe 1 hast du alle Spielregeln gelernt. Du weißt, wie man Material gewinnt, wie man Matt setzt und wie du dich gegen einen Angriff verteidigen kannst.

Auf den nächsten 26 Seiten sind die Aufgaben gemischt. Stell dir selbst immer folgende Fragen:

- Kann ich Matt setzen?
- Kann ich Material gewinnen?
- Ist eine meiner Figuren in Gefahr?

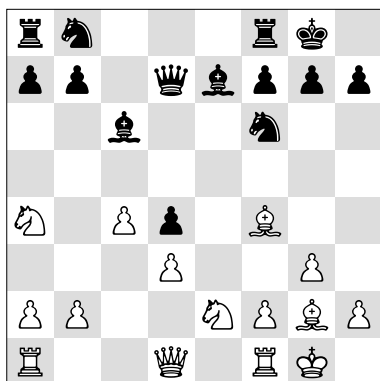


Kann ich Matt setzen?

Stehen viele Figuren rund um den König oder steht er offen und bloß? Dann ist es clever, zu schauen, ob es ein Matt in der Stellung gibt.

Die Felder g7 und h8 sind gedeckt. Glücklicherweise gibt es noch einen Zug:

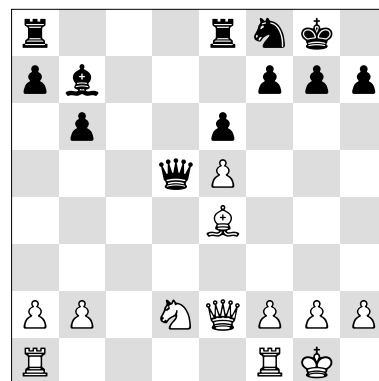
1. Df6-h4#.



Kann ich Material gewinnen?

- eine ungedeckte Figur schlagen
- einen vorteilhaften Tausch
- einen zweifachen Angriff

In dieser Stellung ist der Springer auf a4 ungenügend verteidigt. Schwarz gewinnt eine Figur: **1. ... Lc6xa4.**



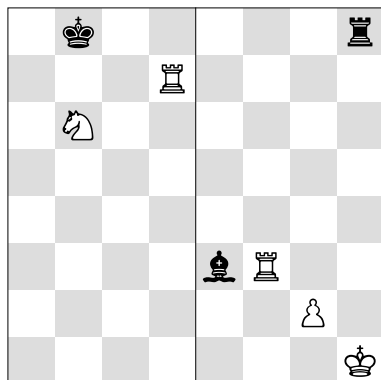
Ist eine Figur in Gefahr?

Verteidige dich durch:

- Schlagen
- Wegziehen
- Decken
- Dazwischenziehen

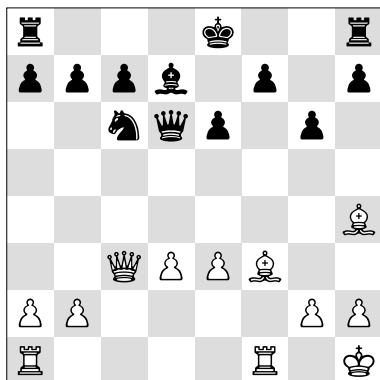
Die Dame ist bedroht.

Schwarz zieht nicht nur einfach die Dame weg. Er deckt mit **1. ... Dd5-d7** den Läufer.



Matt ausdenken

Bei den Aufgaben mit *Matt ausdenken* steht eine Figur unter dem Diagramm. Diese Figur muss auf das richtige Feld gesetzt werden. ♖ = In beiden Hälften ist Weiß am Zug. Links muss der Bauer Matt setzen: ♖ = a7 Rechts musst du verhindern, dass Weiß sich verteidigen kann: ♖ = g3



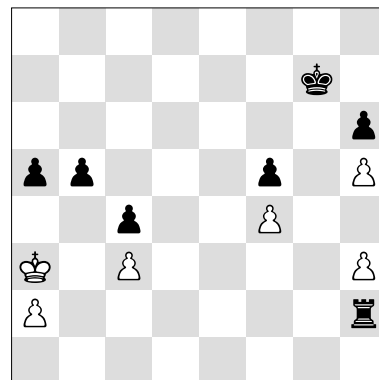
Die Rochade

Darf Schwarz lang rochieren?

- ja nein

So sieht eine Rochieren-Aufgabe aus. Der schwarze König stünde auf dem Feld d8 im Schach. Schwarz darf also nicht rochieren und der Punkt bei nein soll schwarz werden. Die Antwort:

- ja nein



Matt, Patt oder spiele

- Matt Patt
 Weiß spielt 1.

Du hast drei Möglichkeiten. Ist es Matt oder Patt dann machst du nur den richtigen Punkt schwarz. Kann Weiß noch einen Zug spielen, dann machst du den Punkt schwarz und notierst du auch noch den Zug:

- Weiß spielt **1. h3-h4**