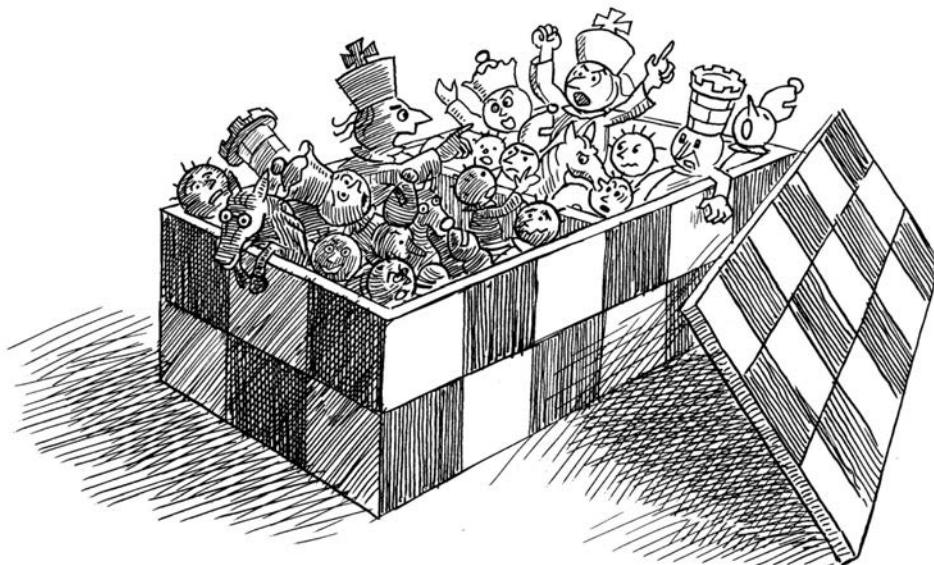


Stufe 3 extra

Gedächtnisstütze



Zur 3. Auflage 2017 erscheint das Schülerheft der Stufe 3 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 3 Mix gibt es genug solcher Aufgaben zu lösen.

Als Lehrer können Sie die Gedächtnisstütze austeilen, wenn die Schüler im Schülerheft Seite 45 erreicht haben. Bitte beachten Sie aber, dass eine Gedächtnisstütze niemals eine Lektion aus dem Handbuch ersetzen kann! (Handbuch für Schachtrainer Stufe 3)

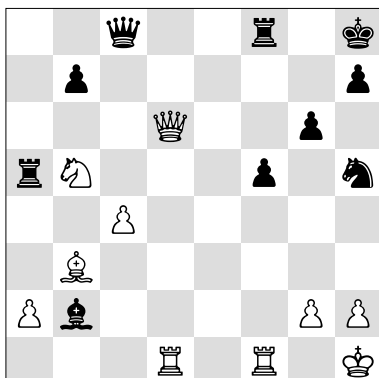
Am Fuß jeder Seite finden Sie die Seitenangaben aus dem Schülerheft, auf die sich die jeweilige Gedächtnisstütze bezieht.

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

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

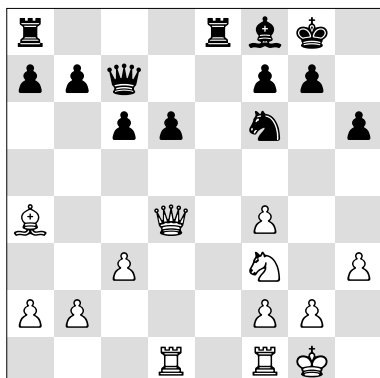
Aufgabentests lösen

Das Lösen der Aufgaben ohne Angabe der Themen ist immer schwierig. Du weißt nie, worauf du achten musst. Dennoch können auch solche Aufgaben mit der richtigen Suchstrategie gut gelöst werden. Wenn du nicht sofort die richtige Antwort siehst, dann schau welche Merkmale es gibt.



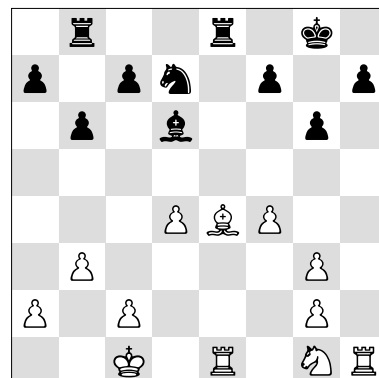
Angriffsziele: König, Material oder Feld

Ungedeckte Figuren sind immer ein Indiz für einen Doppelangriff. Bei Schwarz sind Lb2 und Ta5 ungedeckt. Weiß gewinnt mit dem Doppelangriff der Dame eine Figur: **1. Dd2**.



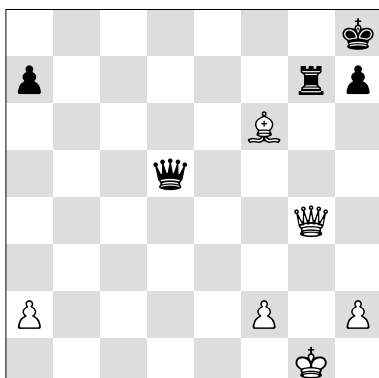
Figuren auf derselben Bahn

Die weiße Dame und der Läufer stehen auf derselben Reihe. In dieser Stellung ist das ungeschickt. Schwarz kann mit einem Röntgenangriff eine Figur gewinnen: **1. ... Te4**. Die Dame kann den Läufer nicht decken.



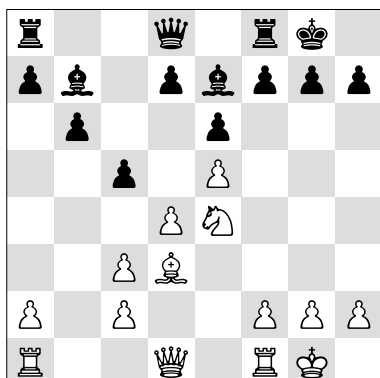
Fesselung

Der Läufer auf e4 ist gefesselt. Gefesselte Figuren muss man noch einmal angreifen. Das geht nicht mit **1. ... f5**, denn dann rettet Weiß sich mit **2. Ld5+**. Richtig ist **1. ... Sf6** und Schwarz gewinnt eine Figur.



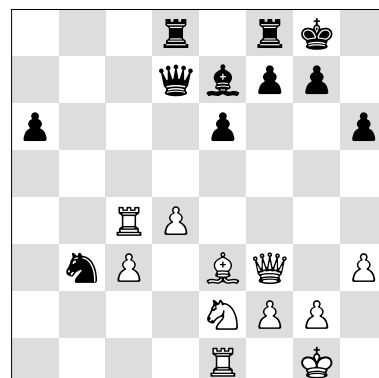
Gefesselte Figuren

Das erste, was in dieser Stellung auffällt, ist die weiße Mattdrohung. Glücklicherweise für Schwarz ist er am Zug. Nicht nur der schwarze Turm ist gefesselt, sondern auch die weiße Dame. Diese Dame kann sich also nur auf der g-Linie bewegen. Schwarz nutzt das mit **1. ... Dd1+**. Die weiße Dame darf nicht auf d1 schlagen.



Verteidiger ausschalten

Ein auffallendes Merkmal in dieser Stellung ist eine Figur mit einer Verteidigungsaufgabe. Der Läufer auf d3 muss den Springer e4 decken. Das ist ein Signal, den Läufer auszuschalten. Hier ist ablenken mit **1. ... c4** der richtige Weg. Schwarz gewinnt eine Figur nach **2. Lxc4 Lxe4**. Schlagen und wegjagen sind andere Möglichkeiten.



Fangen

Eingeschränkte Mobilität ist ein wichtiges Indiz für einen möglichen Materialgewinn. Der Turm auf c4 kann nur noch nach c6 wegziehen. Mit dem schönen Zug **1. ... Sa5** schlägt Schwarz zwei Fliegen mit einer Klappe. Er greift den Turm an und er kontrolliert c6 einmal extra. Weiß verliert die Qualität.

Auf den nächsten 10 Seiten stehen Aufgaben mit diesen Themen, ergänzt mit Themen aus der zweiten Stufe. In einigen Stellungen ist kein Gewinn möglich, dort ist die richtige Verteidigung gefragt.