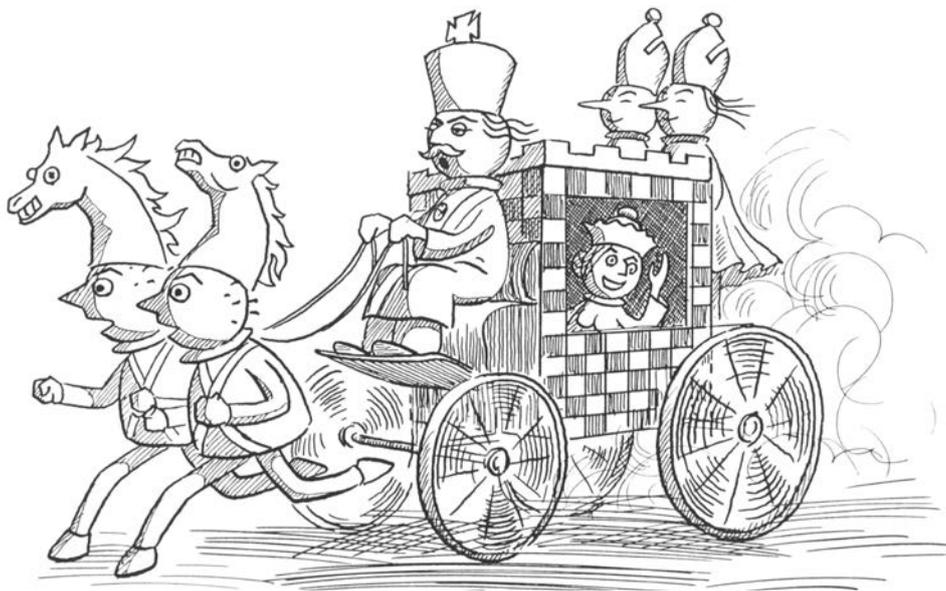


Stufe 4 extra

Gedächtnisstütze



Zur 3. Auflage 2017 erscheint das Schülerheft der Stufe 4 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 11 reduziert. Mit dem Erscheinen von Stufe 4 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 4)

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/antwoorden.php>

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

Aufgabentests lösen

Auf den nächsten Seiten 46-56 stehen 11 Tests. Du weißt nur, wer am Zug ist und das ein guter Zug möglich ist. Meistens kannst du Material gewinnen oder mattsetzen.

Wie findest du die richtige Lösung? Schau zuerst ob dir die Stellung bekannt ist. Im Schach ähneln sich viele Kombinationen stark. Siehst du nicht sofort den richtigen Zug, probiere dann nicht drauflos jeden Zug aus. Suche zuerst nach den Merkmalen der Stellung:

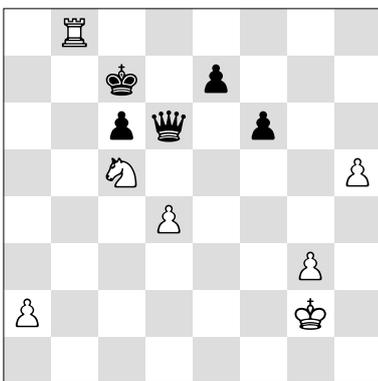
Suchstrategie

- verwundbarer König
- un(zureichend) gedeckte Figuren
- eine Batterie
- Figur mit einer Verteidigungsaufgabe
- gegnerische Figuren auf einer Bahn
- gefesselte Figur
- Figur mit wenig Mobilität

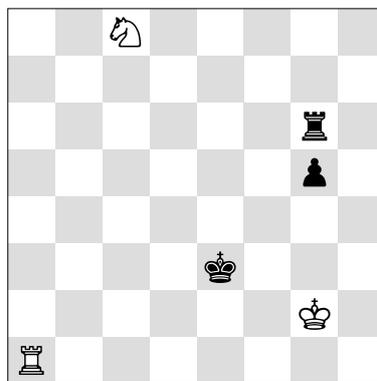
Mögliche Lösung?

- Matt oder Doppelangriff
- Doppelangriff
- Abzugsangriff (Abzugsschach oder Doppelschach)
- Ausschalten der Verteidigung
- Fesselung oder Röntgenangriff
- noch einmal angreifen / schlechten Verteidiger ausnutzen
- fangen

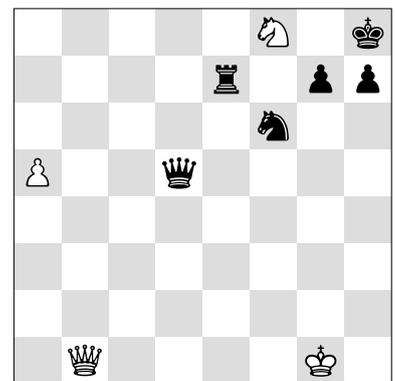
In Stufe 4 spielt der Vorbereitungszug eine wichtige Rolle. Hinlenken, Ausschalten der Verteidigung, Jagen, Richten und Räumen sind die Mittel, um das Ziel (meist Materialgewinn) zu erreichen.



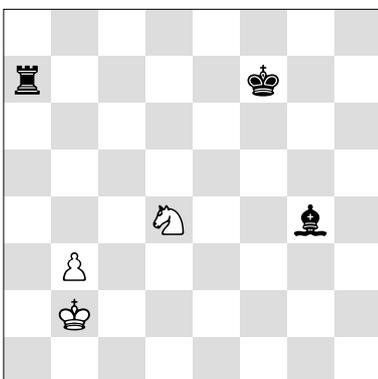
Durch Schlagen oder ein Opfer kannst du gut hinlenken. Weiß spielt **1. Td8** und lenkt den König oder die Dame nach d8. In beiden Fällen entscheidet einen Springergabel auf b7 oder e6.



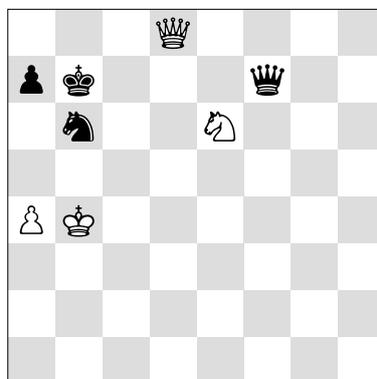
Mit **1. Se7** kann Weiß den Turm jagen. Überall ist er der Dumme: 1. ... Te6 2. Te1+; auf anderen Felder kann Weiß mit einer Springergabel gewinnen, z.B. **1. ... Td6** **2. Sf5+**.



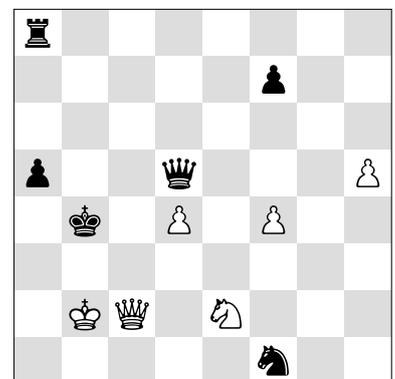
Der Springergabel auf g6 liegt in der Luft. Unsantft kann Weiß den verteidigenden Bauer ausschalten: **1. Dxb7+ Sxb7** **2. Sg6+** (jagen) **2. ... Kg8** **3. Sxe7+** und **4. Sxd5**.



Mit dem einfachen Zug **1. Sc6** greift Weiß Material an und droht mit einer Springergabel: richten. Weiß gewinnt Material zurück.



Ohne Dd8 ist eine Gabel möglich: **1. Dxb6+ axb6** **2. Sd8+** (räumen). Zieht Schwarz **1. ... Kxb6** dann reicht jagen: **2. a5+**.



Eine fantastische Stellung zum Schluss: **1. Da4+! Kxa4** **2. Sc3+ Kb4** **3. Sxd5+ Kb5** **4. Sc7+**. Zuerst hinlenken und dann zweimal jagen.