

Hausaufgaben während des Lehrgangs:

Hausaufgabe 1

Ein idealisiertes Unterrichtskonzept für 45-Minuten-Stunde schriftlich erstellen und als Emailanhang bis zum 2.Modul senden. Berücksichtige dabei den „Didaktischen Dreiklang“ mit Angabe der Sollzeiten

Unterrichtskonzept, Thema: Mit D und K einen umwandlungsbereiten Bauern aufhalten, erobern und das Matt erzwingen. Für eine Gruppe U12.

Einleitung [5 Minuten]

Es sieht eigentlich ganz leicht aus, wenn man mit einer Dame mehr gegen König und Bauer des Gegners gewinnen soll. Wenn der Bauer aber umwandlungsbereit steht, also nur noch ein einziger Zug des Gegners notwendig ist, um eine neue Dame zu bekommen, kann es durchaus noch einmal sehr aufregend zugehen. Machen wir dann auf einmal einen ungenauen Zug und kommen wir dem Ziel scheinbar nicht näher, erscheint uns die Aufgabe manchmal sogar unlösbar und wir denken an ein Unentschieden. In solchen Situationen erinnern wir uns gerne an unser Training, denn das Üben von Standardsituationen bleibt meist in unserem Gedächtnis hängen.

Hauptteil [30 Minuten]

Ausgangstellung

Weiß: Ka8, Dd8 Schwarz: Bauer d2, Ke2. Weiß ist am Zug.

[Im Vorfeld bekam ich heraus, dass einer der Teilnehmer, das Thema ganz gut überblickt, die übrigen aber zeigten ein gewisses Ungeschick und mangelnde Systematik. Den guten Schüler habe ich deshalb um seine Assistenz gebeten. Er wird bei allen Übungen die schwächere Seite simultan übernehmen und sich bei leichten Antworten bzgl. einiger zu stellenden Fragen zurückhalten]

Überlegung (Demonstration, Demobrett):

Allein kann die Dame nicht mit dem Bauern fertig werden. Es muss ihr der eigene König zu Hilfe kommen. Wie stellt man das an? Weiß muss Zeit gewinnen, indem er den schwarzen König zwingt, das Feld vor dem Bauern zu betreten.

1.De8+ Kf2 2.Da4 Ke2

Darauf aufmerksam machen, was hat Schwarz mit seinem Königszug vor und was bezweckt der weiße Damenzug.

3.De4+ Kf2 4.Dd3!

Zwingt den König an den Freibauern heran und ermöglicht den nachfolgenden Doppelangriff auf König und Bauern, der den König zwingt, das Feld vor seinen Bauern zu betreten. Auf diese Situation ist besonders hinzuweisen.

4....Ke1 5.De3+Kd1

Wenn wir jetzt den weißen König auf c3 stehen hätten, könnten wir mit der Dame den einmal gedeckten Bauern schlagen. Der schwarze König steht am Rand und die gedeckte weiße Dame setzt ihn matt. Damit ist der Mechanismus für das weitere Spiel markiert. Wiederholt ist ein Zeitmoment herauszuarbeiten, wonach unser König dem schwarzen Freibauern näher kommt. Wir arbeiten mit Doppelangriff, Fesselung und nutzen die erzeugte Blockade des umwandlungsbereiten Freibauern.

6.Kb7 der König hat sich genähert **6....Kc2** Aufgepasst! Die List der schwarzen Züge bitte immer hinterfragen.

7.De2 Fesselung **7....Kc1 8.Dc4+Kb2 9.Dd3!** Die Voraussetzung für den Tempogewinn **9....Kc1 10.Dc3+** **10....Kd1 11.Kc6** Zum zweiten Mal ist es gelungen, den König näher zubringen

11....Ke2 12.Dc2 Fesselung **12...Ke1** Drohung **13.De4+Kf2 14.Dd3** Doppelangriff

14....Ke1 15.De3+Kd1 16.Kd5 Annäherung **16...Kc2 17.De2** Fesselung

17....Kc1 18.Dc4+Kb2 19.Dd3Kc1 20.Dc3+ erzwingt wiederholt die Blockade des umwandlungsbereiten Freibauern **20....Kd1 21.Ke4!** Die Dame soll noch einmal ungehindert das nötige Tempo herausarbeiten

21....Ke2 22.De3+Kd1 nach dieser Blockade ist es geschafft. Der Freibauern kann nach dem nun folgenden Zug nicht mehr gerettet werden.

23.Kd3

Weiß gewinnt den Bauern und damit die Partie (als Lehrerdemo 6 Minuten).

Das ging ziemlich schnell und leicht. Wir wollen in der verbleibenden Zeit und in der nächsten Stunde einmal selbständig unseren Gegner besiegen üben.

A) Dieselbe Ausgangsstellung [Weiß: Ka8, Dd8 Schwarz: Freibauer auf d2, Ke2]; Schwarz ist der Simultanspieler (als praktische Übung im Hauptteil, 12 Minuten).

B) Ähnliche Ausgangsstellung [Weiß: Kh8, De8 Schwarz: Freibauer auf e2, Kd2]; Schwarz ist der Simultanspieler (als praktische Übung im Hauptteil, 12 Minuten).

[Es folgt der Schlussteil mit etwa 10 Minuten (Demonstration, lediglich andeuten, was folgt)]

C) Neue Ausgangsstellung [Weiß: Ka8 Dc8 Schwarz: Kd2, Bauer c2 (Läuferlinie)]

Erkennen, dass hier eine Pattgefahr entsteht (deshalb kein Gewinn).

Dann noch Situation mit Turmbauer [wenn der K weit entfernt steht, kein Gewinn].

Dann noch Situation mit Turmbauer [wenn der K nahe steht und die neue Dame das Matt nicht verhindern kann, Weiß gewinnt].

Ergänzend vielleicht noch eine Spaßübung [eine mögliche Lösung aufzeigen]:

Weiß: Kc3, Dd7 Schwarz: Ka8; Weiß erzielt Matt. Aber der Kc3 darf dabei nicht ziehen.

Wir freuen uns auf die noch folgenden Lektionen!

D.Röthel, Wismar 12.02.2010