

## Unsere Aufgaben

In allen Aufgaben ist Weiß am Zug und setzt in einem Zug Matt. Die Aufgaben sind in Gruppen geordnet, die nach den einzelnen Figuren systematisiert sind. So beginnen wir mit Mattaufgaben mit zwei Türmen und gehen weiter mit Matt mit einem Turm, mit der Dame usw. Wir beginnen mit sehr einfachen Stellungen im Bereich der elementaren Mattwendungen und steigern den Schwierigkeitsgrad sowohl in diesem Band als ganz besonders in den folgenden.

Sie sollten jedoch die einfachen Aufgaben nicht einfach überspringen oder nur teilweise lösen. Es ist wichtig, dass die grundlegenden Positionen automatisiert werden; das sie in Fleisch und Blut übergehen wie Reflexe beim Körpersport. Oder, um bei unserem Schach-Alphabet zu bleiben, dass wir wie die Buchstaben und Wörter auch ihre schachtaktische Entsprechung, nämlich die Grundpositionen, lernen und fehlerfrei mit absoluter Sicherheit beherrschen, ehe wir uns an die schwierigen "Wörter"/Kombinationen wagen oder an lange "Sätze"/Partien. Also bitte, lieber Leser, hab' etwas Geduld und Ausdauer, es lohnt sich!

Man kann den Lösungszug auf ein Blatt schreiben (aber auf die richtige Nummerierung achten, sonst gibt es "Lösungssalat"! ) oder auch das Lösungsformular im Anhang kopieren und verwenden. Im hinteren Teil des Bandes finden Sie die Lösungen. Im leeren Kästchen hinter der Lösung kann man die richtige (oder falsche) Lösung ankreuzen und mit dem Gesamtergebnis feststellen, ob man den Lehrstoff mehr oder weniger gut geschafft hat.

Unsere Aufgaben sind nicht nur für Autodidakten, sondern auch für die Arbeit in der Trainingsgruppe geeignet. So kann der Trainer oder Schachlehrer die kopierten Aufgaben an die Schüler ausgeben und jeder kann, individuell nach seinem Vorwissen und seiner Arbeitsgeschwindigkeit, mehr oder weniger viele Aufgaben lösen. Für diesen Einsatz haben wir ein Lösungsformular am Schluss des Bandes, in das der Schüler die Lösungen einträgt. Der Trainer/Schachlehrer kann dann später die Lösungen prüfen und Punkte vergeben.

Ein "Lösungsturnier" gibt der Sache einen sportlichen Aspekt, der meist motivierend und leistungsfördernd wirkt. Hier gibt es unzählige Möglichkeiten, die sich jeder Lehrer selber je nach Alter, Zusammensetzung seiner Gruppe, zur Verfügung stehenden Zeit usw. selber ausdenken und zusammenstellen kann. Hier nur einige Tipps:

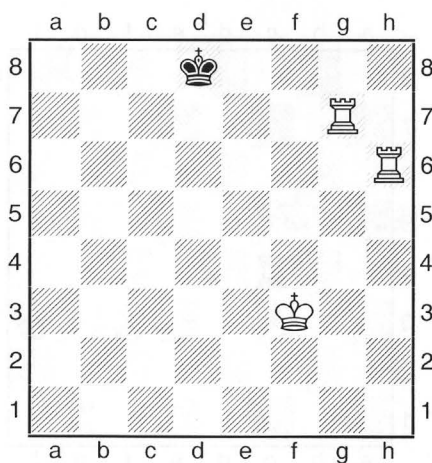
Kombination von Lösungsturnier und "richtigem" Turnier (z.B. 30 gelöste Einzüger werden mit einem Punkt bewertet, ein Sieg im Schul- oder Trainingsturnier zählt ebenfalls einen Punkt) oder Kombination von sportlichen Übungen (Lauf- oder Ballübungen, Spiele, Geschicklichkeitsübungen) mit dem Lösungsturnier – besonders für jüngere Kinder eine nette Abwechslung, die auch ihrem Bewegungsdrang gerecht wird.

Schach ist ein "Life-Time-Hobby", ein Spiel, das jeder von der Kindheit bis ins hohe Alter spielen kann. Und für alle Altersklassen ist das taktische Alphabet das gleiche - und auch die Voraussetzung für gutes und interessantes Schachspiel.

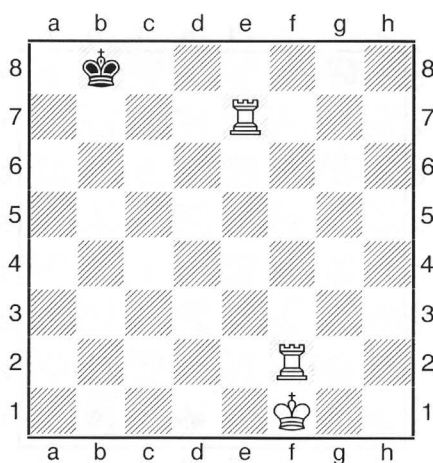
Und vergessen Sie nie: Auch die längste und genialste Mattkombination endet mit einem einzügigen Matt!

Und nun viel Spaß bei unseren Aufgaben!

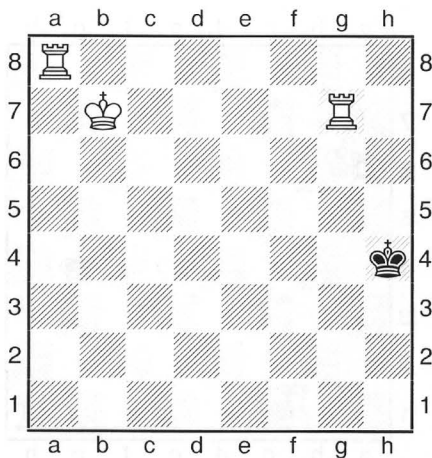
# L1.01 Weiß setzt Matt in 1 Zug!



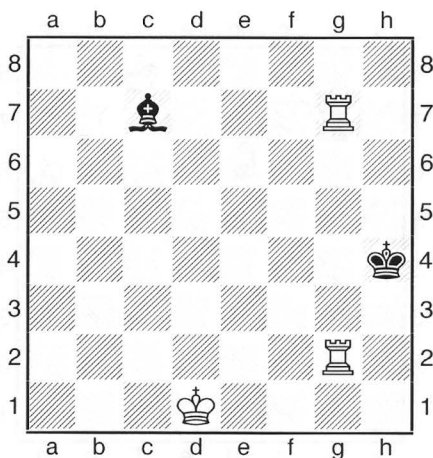
001



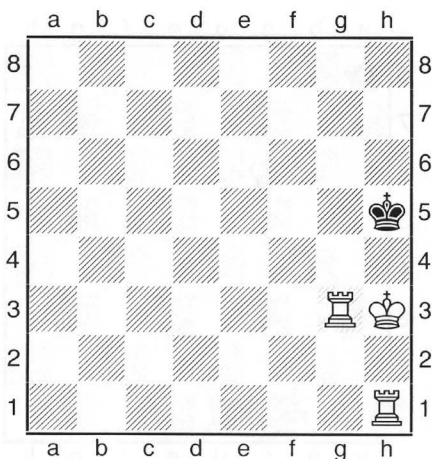
002



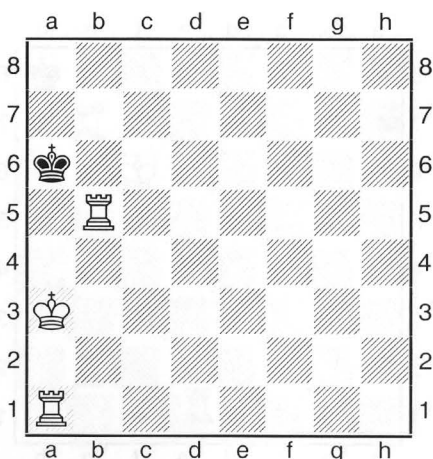
003



004

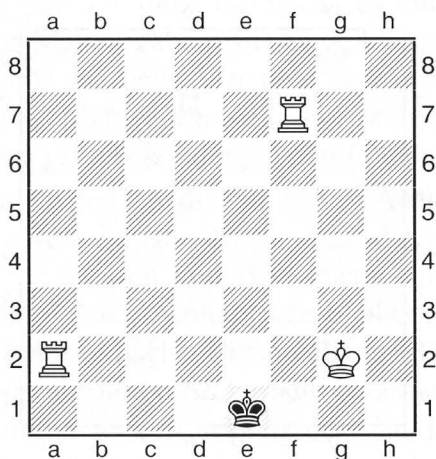


005

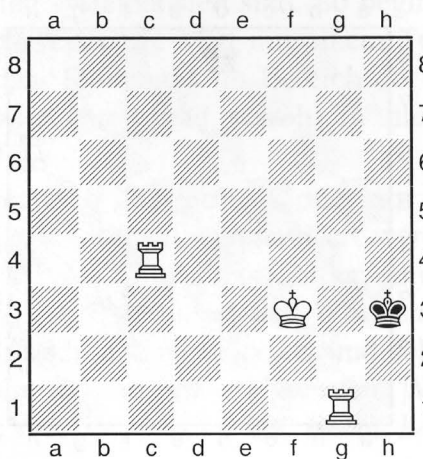


006

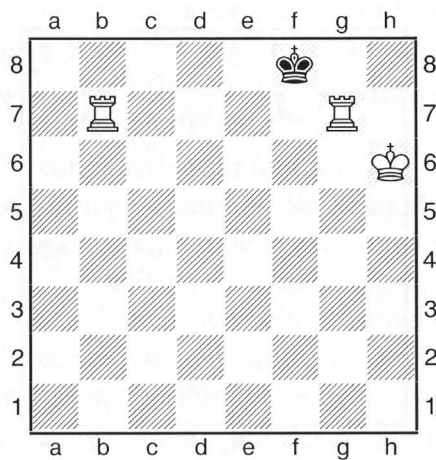
# L1.01 Weiß setzt Matt in 1 Zug!



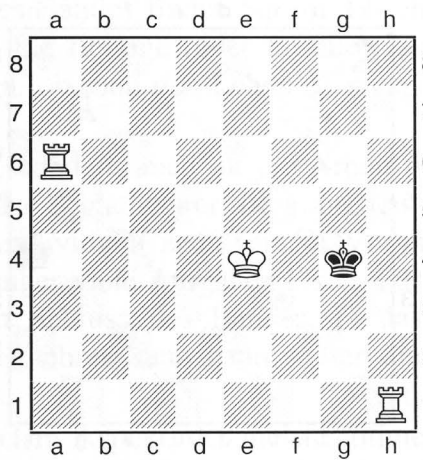
007



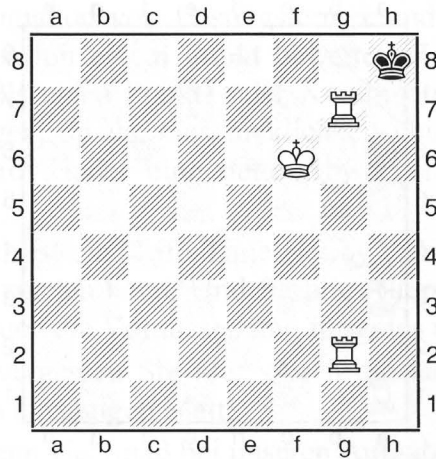
008



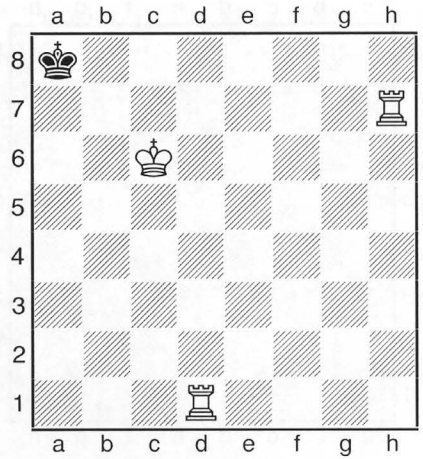
009



010

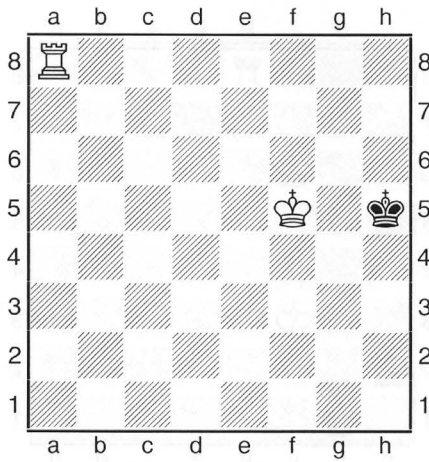


011

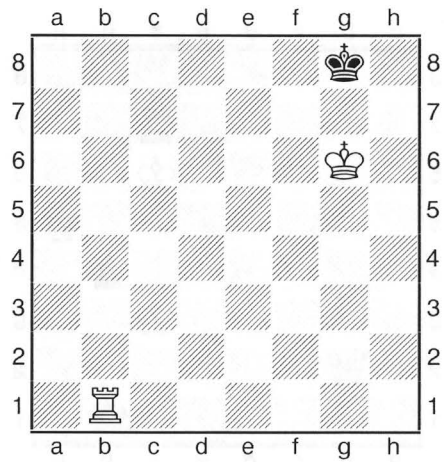


012

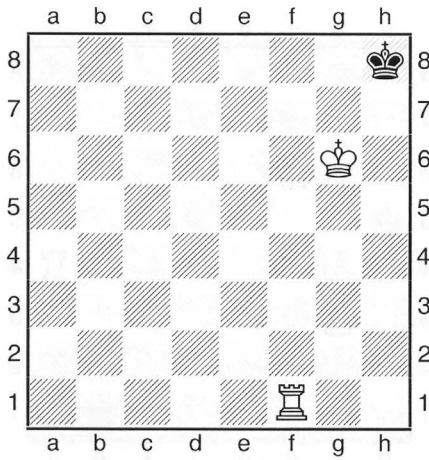
# L1.02 Weiß setzt Matt in 1 Zug!



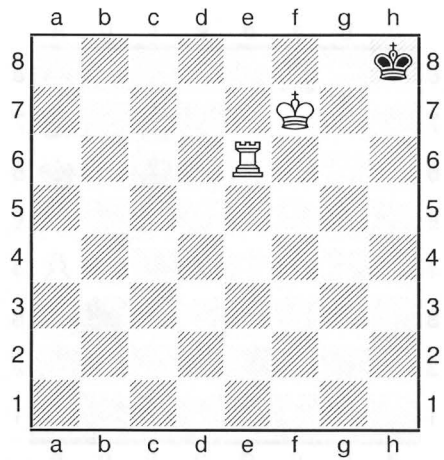
013



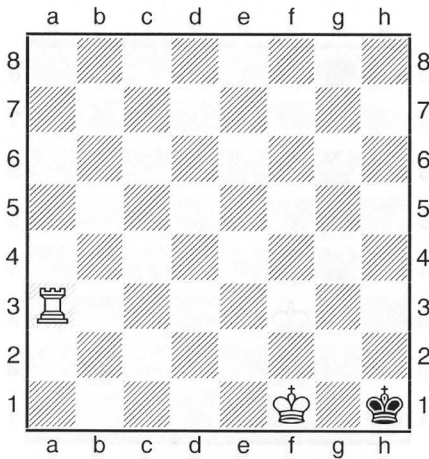
014



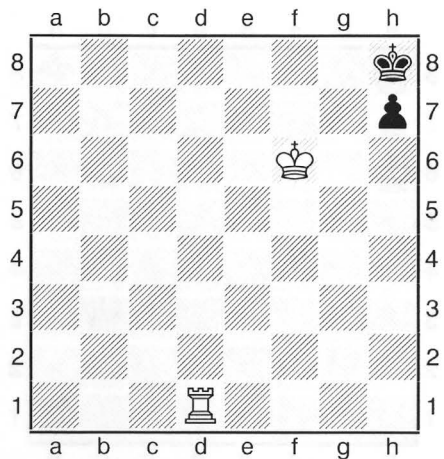
015



016



017



018