



## LEKTION 1

## DAS SCHÄFERMATT

### Inhalt

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

*Einleitendes Beispiel*

*Aufgaben*

*Lösungen*

*Ausblick*

Herzlich Willkommen bei der Chess Tigers Universität!

Sehr viele Partien bei Jugendturnieren enden bereits im 4. Zug mit dem *Schäfermatt*! Daher werden wir uns heute gemeinsam anschauen, was das *Schäfermatt* ist, und wie man es abwehrt.

Viel Spaß bei der 1. Lektion!

Ihr Kursleiter

*Anleitung für den Trainer / Lehrer*

**Vorschlag zum Einstieg in die Trainingsstunde:**

Beginnen Sie mit der einzigen guten Eigenschaft des Schä-

fermatts, nämlich dem schnellen Partieende in nur 4 Zügen. Nach dem Sie die 4 Züge gezeigt haben, zeigen Sie die Abwehr des Schäfermatts. Nun sagen Sie den Teilnehmern, sie sollen Sie in 4 Zügen matt setzen. Die Teilnehmer stellen schnell fest, dass sie überhaupt nicht die Partie gegen Sie gewinnen können. Fragen Sie: „Was ist denn los? Ihr habt gelernt, wie man das Schäfermatt anwendet! Warum kann mich keiner matt setzen?“ Die Teilnehmer Ihnen entgegen, dass man dieses Matt leicht abwehren kann. In dem Moment sagen Sie ihnen, dass das Schäfermatt das schlechteste Matt der Welt ist. Man sollte zwar diese Art vom Matt kennen lernen, aber sie sollten lieber die Finger davon lassen.

- Was ist das Besondere an einem Schäfermatt?
- Warum ist das Schäfermatt nicht effektiv?
- Gegen welche Gegnerschaft gelingt es, das Schäfermatt anzuwenden.

Mögliche Antworten:

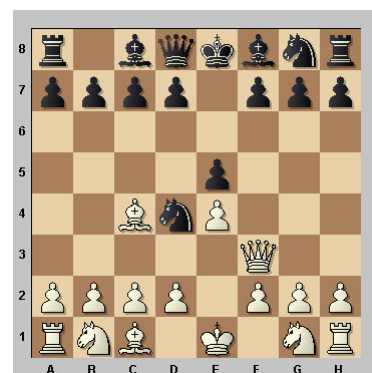
- Das Schäfermatt ist einfach zu lernen, aber es ist nicht einfach durchzuführen.
- Die Abwehr des Schäfermatts ist so einfach, dass man mit etwas Vorkenntnissen das Matt verhindern kann.

- Das Schäfermatt klappt, wenn der Gegner keine Ahnung vom Schach hat.

### *Wichtige Erkenntnisse*

1. Das Schäfermatt ist kein starkes Matt!
2. Niemals versuchen, das Schäfermatt anzuwenden!
3. Der Versuch, das Schäfermatt anzuwenden verursacht oft Damenverlust, da sie sich zu früh in Gefahr begibt.

### *Einleitendes Beispiel*



Als einleitendes Beispiel werden wir uns heute eine Aufgabe gemeinsam ansehen. Weiß zieht seine Dame von d1 nach f3. Schwarz spielt den Springer nach d4 und greift die Dame auf f3 an. Der Springer droht auch noch mit einer Gabel auf c2. „Was soll Weiß spielen? Soll er den Bauern auf c2 verteidigen, um die Gabel zu verhindern?“, fragt der Lehrer. Nach der Antwort der Teilnehmer, zeigt der Lehrer die Lösung.



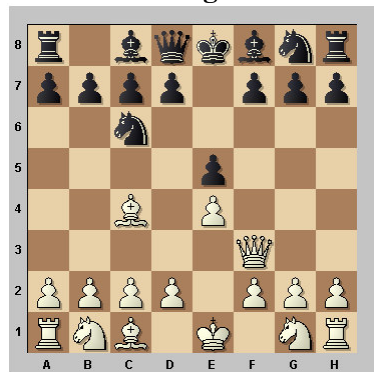


## Aufgaben

Teilen Sie nun die Übungszettel mit den Übungsaufgaben aus.

### Aufgabe 1:

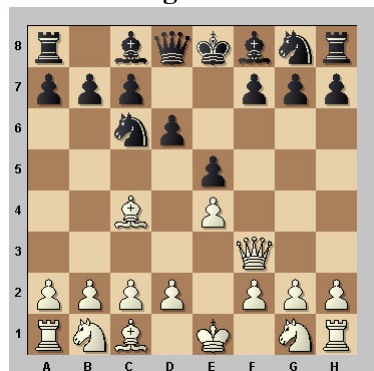
#### Schwarz am Zug



- Springer auf h6
- Dame auf f6
- Dame auf e7
- Springer auf f6
- Läufer auf e7

### Aufgabe 2:

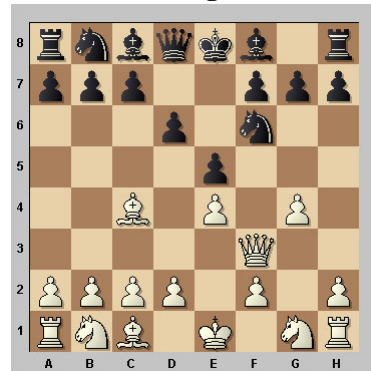
#### Weiß am Zug



- Dame auf b3
- Dame auf h5
- Läufer auf b5
- Läufer x f7+
- Dame x f7+

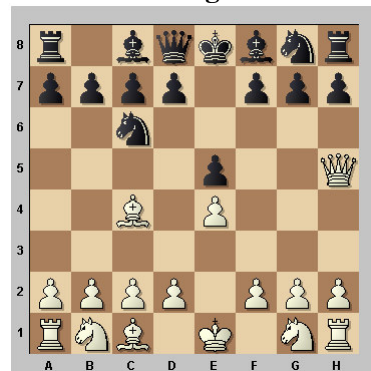
### Aufgabe 3:

#### Schwarz am Zug



### Aufgabe 4:

#### Schwarz am Zug

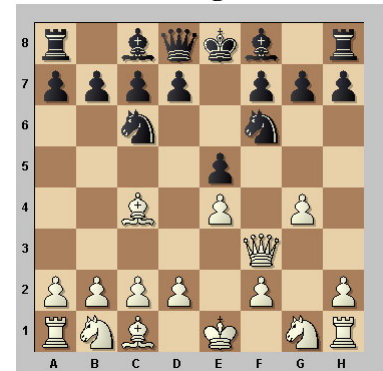


- Springer auf h6
- Dame auf f6
- Dame auf e7
- Springer auf f6
- Bauer auf g6

In der nächsten Aufgabe geht es darum, dass Schwarz durch den Zug Springer auf f6 das Schäfermatt abgewehrt hat. Nun versucht Weiß trotzdem durch den Bauernvorstoß nach g2-g4 nebst g5 den Springer auf f6 zu vertreiben, um auf f7 mit der Dame matt zu setzen.

### Aufgabe 5:

#### Schwarz am Zug

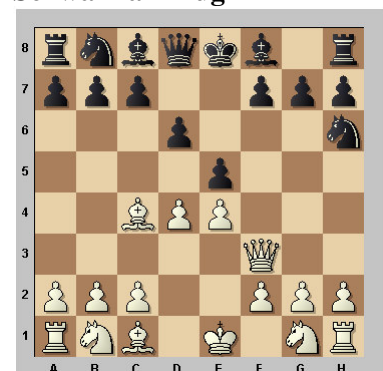


- Bauer auf h6
- Springer auf d4

### Aufgabe 6:

Weiß hat in seinem letzten Zug den Bauern nach d4 gezogen. Warum? Welche Aussage trifft hier zu?

#### Schwarz am Zug



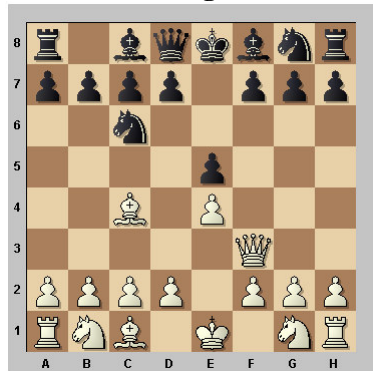
- Weiß hat einen Fehler gemacht. Er verliert seinen Bauern auf d4.
- Weiß hat vor, eine Figur zu gewinnen.
- Weiß möchte durch das Bauernopfer auf d4 seinen Läufer auf c1 entwickeln.





### Aufgabe 1:

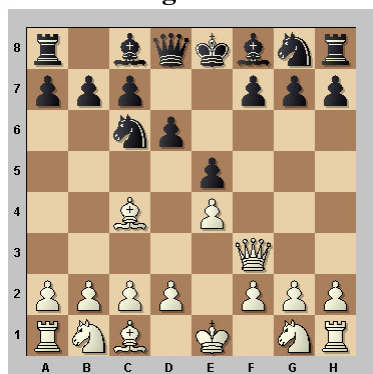
Schwarz am Zug



3... ♖f6!

### Aufgabe 2:

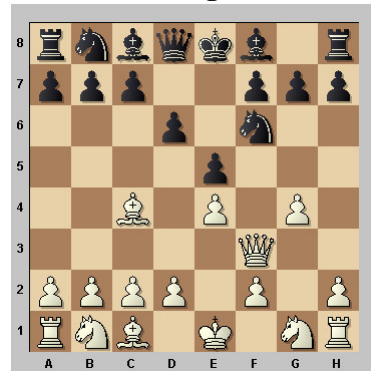
Weiß am Zug



4. ♕xf7#

### Aufgabe 3:

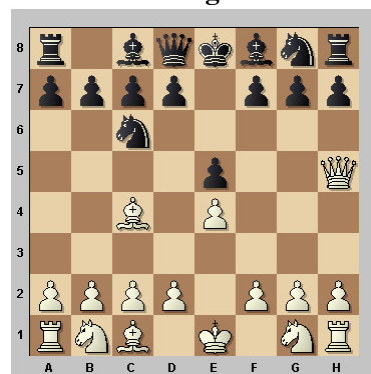
Schwarz am Zug



4... ♗xg4!

### Aufgabe 4:

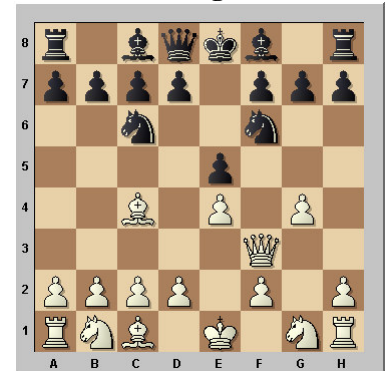
Schwarz am Zug



3... ♖g6!

### Aufgabe 5:

Schwarz am Zug

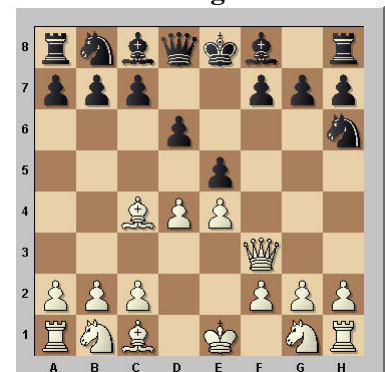


4... ♗d4!

### Aufgabe 6:

Weiß hat in seinem letzten Zug den Bauern nach d4 gezogen. Warum? Welche Aussage trifft hier zu?

Schwarz am Zug



4. d4 wurde gespielt, weil Weiß vorhat, den Springer auf h6 zu gewinnen, da dann ♕xf7# droht.

### Ausblick

Die 2. Lektion wird das *Grecos Matt* behandeln.

