

# L2-A/Aktivität der Figuren

---

## Rückblick

---

Das Brett und die Figuren sind keine unbekanntes Wesen mehr. Die Gangart ist euch geläufig. Die Besonderheiten der Bauern sind bekannt. Was kann ein Bauer?

- Schräg schlagen
- 1 oder 2 Felder nach vorne ziehen. 2 Felder wenn er auf der Grundstellung ist
- En passant-Schlagen
- Umwandlung

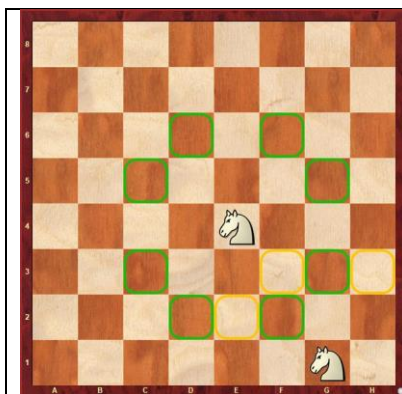
Den Wert der Figuren kennt ihr genauso, wie man geschickt Material gewinnt, sich gegen ein Matt verteidigt und wie ein Remis oder Patt entstehen kann. Kurzum ihr wisst schon viel.

### Arbeitsbuch – Hausaufgaben

Bitte löst die Aufgaben Seite 3 und 4.

**Merksatz: Bevor du einen Zug spielst. Frage dich? Ist eine meiner Figuren angegriffen. Kann ich wirkungsvoll Schach bieten und somit den König angreifen. Kann ich eine gegnerische Figur schlagen, die gleich viel wert hat oder weniger.**

In der heutigen Lektion lernen wir etwas über die Aktivität der Figuren. Aktivität ist die Beweglichkeit, Mobilität der Figuren auf dem Brett. Je mehr Felder wir beherrschen, desto eher können wir Material erobern und die Partie gewinnen.



Hier sehen wir wie wichtig es ist, wo die Figuren stehen. Ein Springer im Zentrum kann 8 Felder angreifen. Am Rand jedoch nur 4 Felder. Ein Turm auf offenen Linien ist wirksamer, als auf einer Linie, die mit eigenen oder fremden Figuren unterbrochen ist. Gleiches gilt für den Läufer, seine Stärke sind offene Diagonalen.



Anhand dieser vier Läufer sehen wir, wie aktiv er auf dem Brett steht.

Läufer auf c1 = beherrscht 7 Felder

Läufer auf d2 = beherrscht 9 Felder

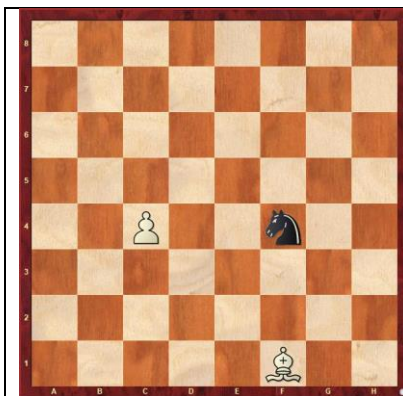
Läufer auf e3 = beherrscht 11 Felder

Läufer auf d4 = beherrscht 13 Felder

Auf der anderen Seite heisst dies auch, dass dem Gegner zig-Felder weniger zur Verfügung stehen um seine Figuren gut zu platzieren.



In dieser Stellung sehen wir, wie der Läufer dem Springer überlegen ist. Der Springer kann nirgends hingehen ohne, dass er geschlagen wird.



Dieses Beispiel in umgekehrter Sichtweise. Der Springer verhindert die Wirkung des Läufers.



Nun ein Beispiel aus einer Partie.

Was sind die Merkmale dieser Stellung.

Material haben beide Seiten gleich viel.

Die Könige stehen sicher?

Wie steht es um die Leichtfiguren. Die weissen Leichtfiguren stehen viel aktiver. Mit König Kd4 gefolgt von Se5-d3-f3 oder 1.Sc6 kann Weiss die Partie leicht gewinnen.



Wie beurteilt ihr diese Stellung und was wären eure Pläne.

1. Kg2  
Läufer auf e3 transferieren.



Und noch ein weiteres Beispiel.

1. d4 ist ein sehr guter Zug ansonsten Lf5 kommt und den weissen Läufer weiter an den Bauern d3 bindet.

1... Kf7, was wären eure Vorschläge für Weiss

2. Sd2 Te8

Auch 1. Lb3 ist ein guter Zug verhindert er die rasche Entwicklung des Turmes.

**Fazit:** Es ist sehr wichtig zu verstehen, was Aktivität (Beweglichkeit) bei den Figuren bedeutet. Es wird künftig sehr wichtig sein zu lernen, wo die besten Felder auf dem Brett sind, damit beim Gegner Fehler entstehen und wir die Partie gewinnen können.