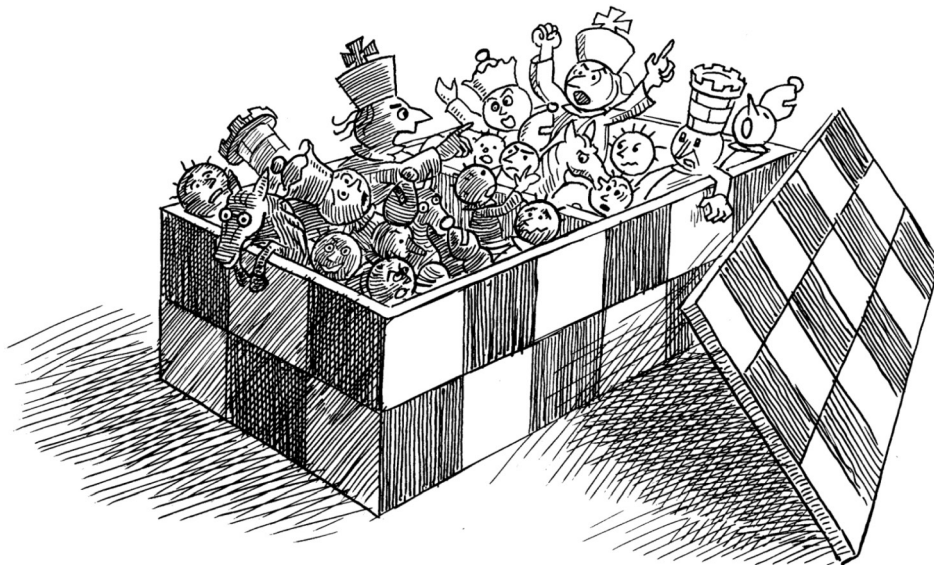


Stufe 2 plus

Gedächtnisstütze



Zur 5. Auflage 2025 erscheint das Schülerheft der Stufe 2 plus zum ersten mal in einer internationalen Fassung. Wir haben uns entschieden, die Gedächtnisstützen aus dem Heft herauszuziehen und in der jeweiligen Sprache als PDF-Datei zum Download anzubieten. (Die deutsche Version lesen Sie gerade). Für Sie bedeutet das: noch mehr Aufgaben auf den frei gewordenen Seiten.

Als Lehrer können Sie jetzt die Gedächtnisstützen nach und nach zur richtigen Zeit an die Schüler austeilen. Bitte beachten Sie aber, dass eine Gedächtnisstütze niemals eine Lektion aus dem Handbuch ersetzen kann! (Handbuch für Schachtrainer Stufe 2)

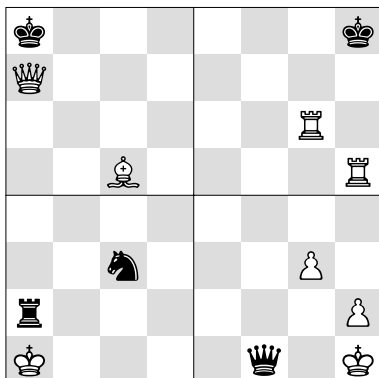
Am Fuß jeder Seite finden Sie die Seitenangaben aus dem Schülerheft, auf die sich die jeweilige Gedächtnisstütze bezieht.

Die Lösungen zum Heft finden Sie unter: <http://www.stappenmethode.nl/de/antworten.php>

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

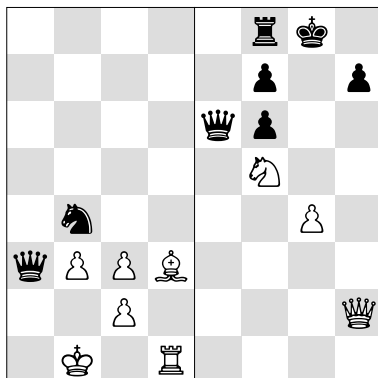
Matt setzen

Beim Mattsetzen spielt jede Figur ihre eigene Rolle. Wir unterscheiden die Figur, die Schach gibt (**den Jäger**), die Figur, die den Jäger – so nötig – deckt (**den Helfer**) und die Figur, die dem gegnerischen König die Fluchtfelder nimmt (**den Bewacher**). Weiter sind es die gegnerischen Figuren, die dem eigenen König im Weg stehen. Denk mal an das Grundreihenmatt.

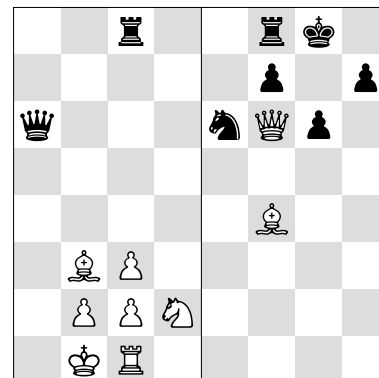


Jäger: Da7, Th5, Ta2, Df1
Helfer: Lc5, Sc3
Bewacher: Tg6, Sc3, Df1

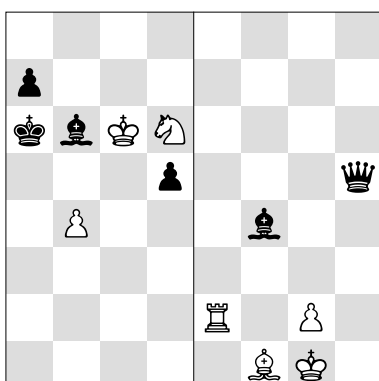
Beachte die Doppelrolle des Springers c3 (Helfer und Bewacher) und der Dame f1 (Jäger und Bewacher). Bring in deinen Partien Figuren in die Nähe des gegnerischen Königs. Einmal dort, können sie jede Aufgabe übernehmen.



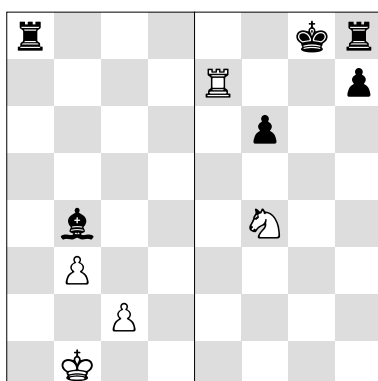
Den Jäger heranholen
 Links stehen die schwarzen Figuren parat zum Abschluss. Der Zug 1. ... Da2+ ist schnell gemacht, aber dann läuft der König weg. Die Dame ist der perfekte Bewacher. Schwarz muss darum den Jäger heranholen: 1. ... Sa2 und Matt im folgenden Zug.
 Rechts holt Weiß die Dame heran: 1. Dh6. Schwarz muss seine Dame geben.



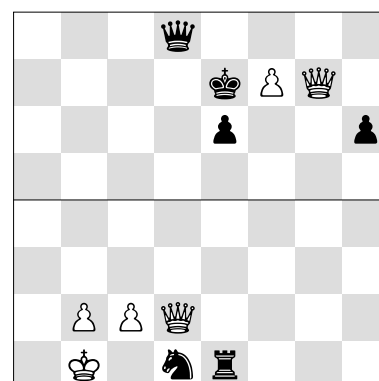
Einen Helfer heranholen
 Links holt Schwarz natürlich seinen Turm heran. Nach 1. ... Ta8 kann Weiß das Matt nur mit 2. La4 Dxa4 ein wenig herauschieben. Rechts macht 1. Lh6 keinen Sinn; der Springer deckt g7. Stark ist jedoch 1. Le5. Du siehst, dass zwei hintereinander stehende Figuren mit der selben Gangart eine starke Waffe sind.



Bewacher heranholen
 Links will Weiß mit b5+ Matt setzen. Danach wird das Feld a5 für den schwarzen König frei. Weiß muss also erst das Fluchtfeld a5 unter Kontrolle nehmen mit 1. Sb7. Schwarz ist gegen 2. b5# hilflos.
 Rechts zieht Schwarz 1. ... Lg3 und erst dann 2. ... Dh2#.



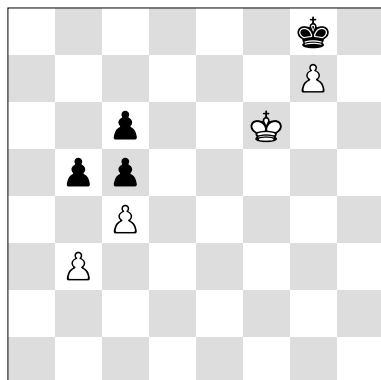
Helfer und Bewacher heran
 Links spielt Schwarz 1. ... Lc3. Der Läufer bewacht b2 und hilft dem Turm beim Mattzug 2. ... Ta1#.
 Rechts das gleiche Bild. Mit 1. Se6 nimmt Weiß dem schwarzen König Feld f8. Dazu unterstützt der Springer den Turm beim Matt setzen: 2. Tg7#.



Zwei Jäger: Doppelschach
 Es gibt einen Mattzug, bei dem es zwei Jäger gibt. Du hast dieses Schach bestimmt schon einmal gesehen. Oben zieht Weiß 1. f8D#. Plötzlich steht Schwarz zwei mal im Schach (**Doppelschach** ist der Name) und auch Matt. Unten zieht Schwarz 1. ... Sc3#. Überraschend!

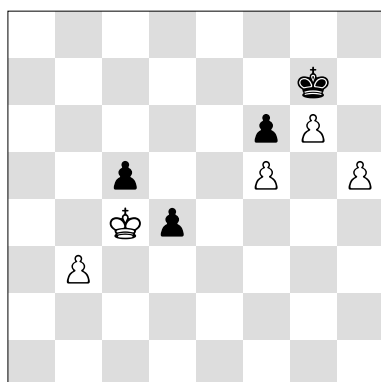
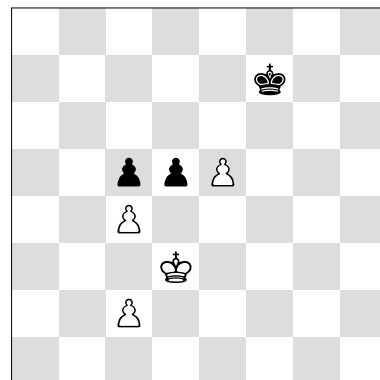
Bauernendspiel

Alle Figuren sind abgetauscht. Nur die Bauern sind noch über. Wir sind im Endspiel gelandet, im Bauernendspiel. Wir helfen dir erst ein wenig, aber mit gesundem Schachverstand kommst du auch weiter.



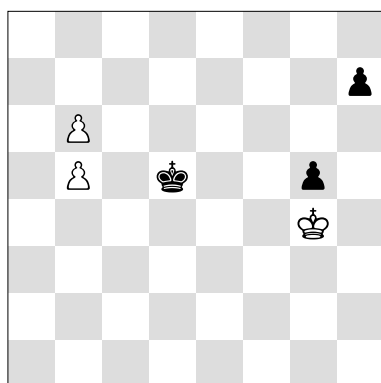
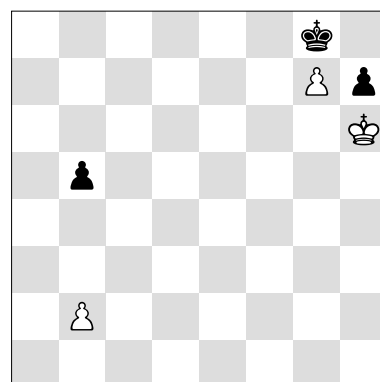
Der König ist wichtig

Die Könige müssen die Arbeit machen. Links schlägt der weiße König nach **1. Ke6** alle schwarzen Bauern. Schlecht ist 1. Kg6 bxc4 2. bxc4 Patt. Rechts macht Schwarz einfach Remis, wenn er direkt den König heranholt: **1. ... Ke6**
2. cxd5+ Kxd5.



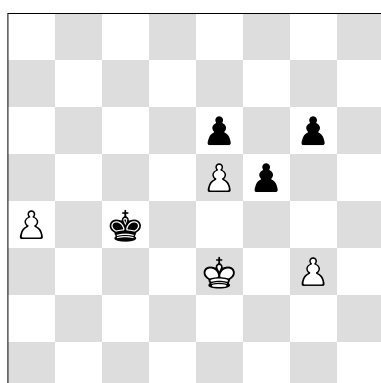
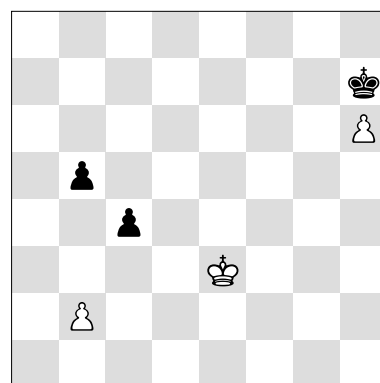
Bauern sind von Bedeutung

Links kann Weiß nicht auf c5 schlagen. Der d3-Bauer läuft durch. Der b-Bauer zerschlägt die schwarzen Bauern: **1. b4.** Rechts noch eine Besonderheit. Durch den Doppelschritt des b-Bauern muss der schwarze König weichen: **1. b4.**



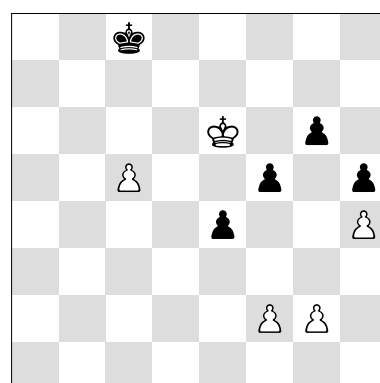
Achte auf deinen Gegner

Links: Der schwarze g-Bauer ist in Gefahr. Schwarz kann mit 1. ... h6 decken. Clever ist das nicht, weil der b-Bauer durchläuft. Gut ist **1. ... Kd6**
2. Kxg5 Kd7 und nach b7. Rechts: nach 1. ... Kxh6 2. Kd4 gehen beide Bauern verloren. **1. ... b4** macht Remis.



Verteidigen vor Angreifen

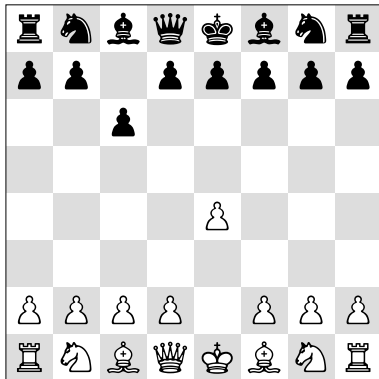
Links kann Schwarz mit 1. ... Kb4 den a-Bauer abholen. Der weiße König dringt dann via f4 in die schwarze Stellung ein. Richtig ist **1. ... g5** und erst dann **2. ... Kb4.** Rechts muss der König nicht auf Beutezug: 1. Kf6? f4 und Schwarz macht einen freien e-Bauer. Erst **1. g3** ist richtig.



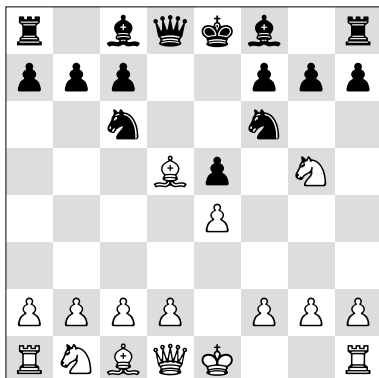
Die Eröffnung

In der Eröffnung musst du 3 goldene Regeln anwenden: Bauer ins Zentrum, Figuren entwickeln und den König sicher bewahren. Hier folgen andere Regeln, die du gebrauchen kannst (oder anwenden musst!):

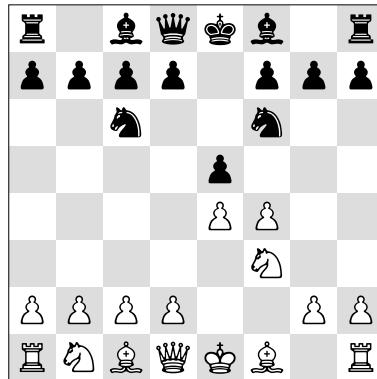
- entwickle **alle** Figuren
- ziehe nicht zweimal mit der selben Figur (manchmal geht es doch – siehe Diagramm 2!)
- bring die Dame nicht zu früh ins Spiel (sie ist verwundbar, weil sie so viel wert ist)
- stell deine Figuren so weit wie möglich gedeckt auf



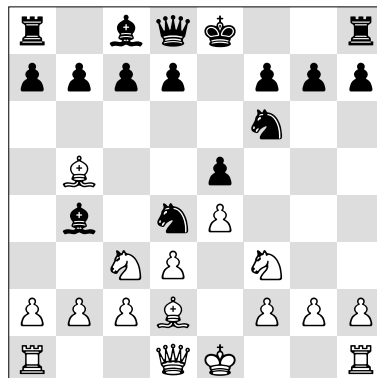
Dein Gegner spielt einen unerwarteten Zug, nicht 1. ... e5 sondern **1. ... c6**. Du kannst eine Figur entwickeln mit **2. Sf3** oder **2. Sc3**. Sehr gut ist **2. d4** um einen zweiten Bauern ins Zentrum zu stellen. Ein schlechter Entwicklungszug ist **2. Lc4**. Schwarz zieht **2. ... d5** und nach Tausch auf d5 muss der Läufer ziehen.



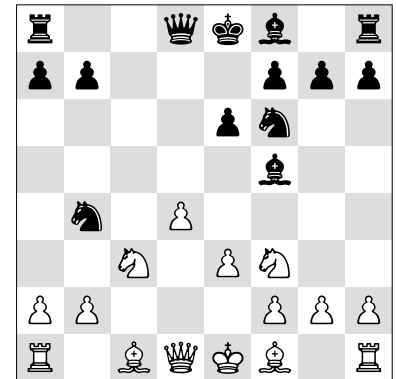
In der Eröffnung sind viele Angriffe auf f7 gerichtet. Manchmal ist der Punkt nur schwierig zu decken. Hier ist Weiß zu optimistisch (er spielte Lxd5). Schwarz kann mit **1. ... Sxd5** einen Angreifer schlagen. Nach **2. exd5 Dxd5** **3. dxc6 Dxc2** geht es sicher nicht gut für Weiß aus.



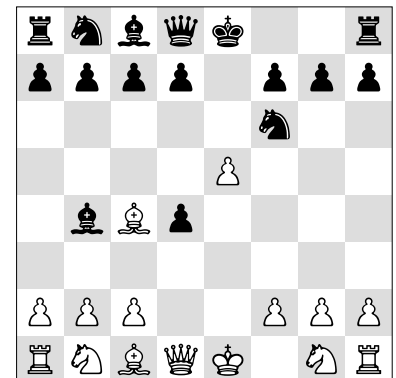
Ein Entwicklungszug, der angreift, ist oft sehr gut. Der Gegner muss den Angriff parieren und kann sich nicht weiter entwickeln. Weiß zieht zuerst **1. fxe5** und nach **1. ... Sxe4** kommt **2. d3**. Nach **2. ... Sc5** **3. d4 Sa6** (**3. ... Se6** **4. d5**) entwickelt sich Weiß oder spielt gar selbst **4. d5**.



In der Eröffnung kannst du die Waffen aus Stufe 2 gut einsetzen: Doppelangriff, Fesselung, Ausschalten der Verteidigung und Abzugsangriff. In diesem Diagramm war der Zug Ld2 keine Lösung gegen die Drohung Sxb5. Schwarz gewinnt mit **1. ... Lxc3** eine Figur.



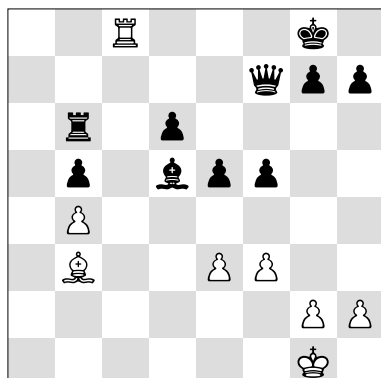
Schwarz hat gerade Sb4 gezogen. Die Drohung Sc2+ ist deutlich. Weiß spielte weniger gut **1. Kd2**. Der König steht unsicher und seinen eigenen Figuren im Weg. Entwickeln mit Angriff (mit Tempo ist der Schachbezug) ist der angezeigte Weg: **1. Lb5+**. Der Springer muss zurück nach c6.



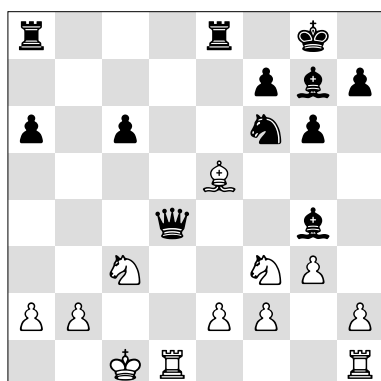
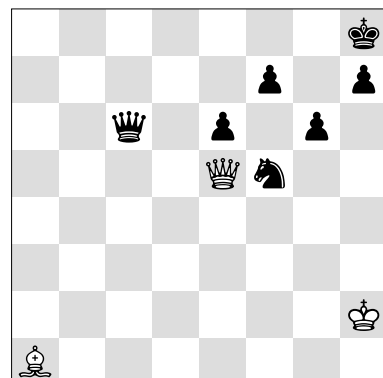
Schach geben ist ein Hobby von vielen Zweitstüflern. In der Eröffnung ist das aber häufiger schlecht als gut. Es ist dann schlecht, wenn der Gegner das Schach mit Angriff aufheben kann. Hier ist das sicher nützlich, weil nach **1. c3 dxc3** **2. bxc3** zwei schwarze Figuren entstehen: Sf6 und Lb4.

Verteidigen

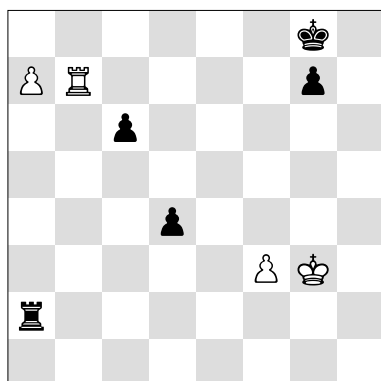
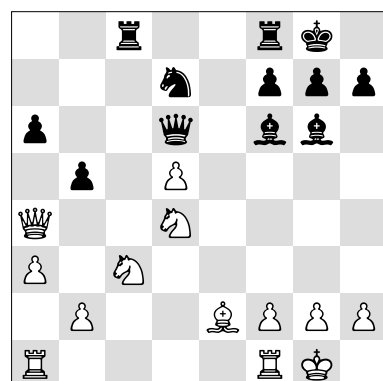
Wir sagen es nur noch ein mal! Bevor du einen Zug ausführst: aufpassen, schauen, ob es weitere gute Züge gibt, eine Wahl treffen, noch einmal kontrollieren und dann den Zug machen. Besonders beim Verteidigen gegen eine Drohung kann eine falsche Entscheidung direkt in eine verlorene Stellung münden.



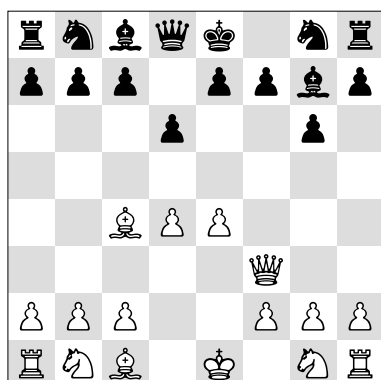
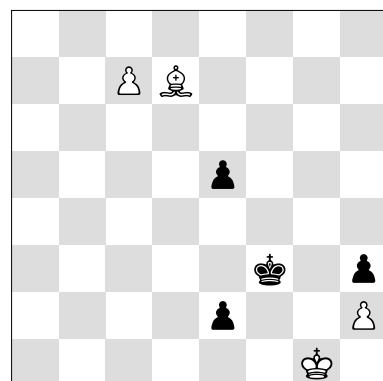
- **Schach aufheben**
Viele Zweitstufler werden hier ohne Nachdenken 1. ... Df8 spielen. Es gibt doch nichts Anderes? Nach 2. Lxd5+ Kh8 3. Txf8# weiß Schwarz es besser. Nach **1. ... De8 2. Txe8+ Kf7** bleibt er im Vorteil. Rechts lebt Schwarz nach **1. ... f6 2. Dxf6+ Kg8** noch.



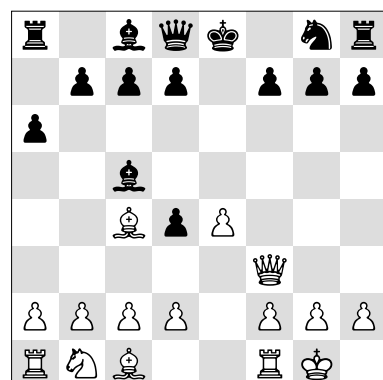
- **Achte auf Materialverlust**
Links muss Weiß die Dame zurückschlagen. Normal ist 1. Txd4 (der andere Turm kann dann nach d1), aber hier kostet das eine Figur: 1. ... Lxf3 und 2. ... Txe5. Also **1. Lxd4**. Rechts muss die Dame zurück nach d1. Sie muss weiter den Springer d4 decken.



- **Verteidige gegen Freibauer**
Links möchte man mit den eigenen Bauern laufen. Aber nach 1. ... d3 kommt 2. Tb8+ und 3. a8D. Das sichere **1. ... Kh7** ist nötig. Rechts ist 1. c8D dagegen sehr dumm. Schwarz wandelt auch um und setzt Matt. Erst **1. Lg4+** und der Punkt gehört Weiß.

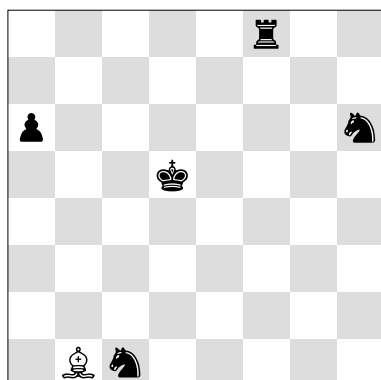


- **Schäfermatt**
Mache immer einen gesunden Zug, wenn Gefahr auf f7 droht. Links ist **1. ... Sf6** ein prima Entwicklungszug, weil **2. e5 dxe5 3. dxe5 Lg4** gut für Schwarz ist. Rechts muss Schwarz mit **1. ... De7** den Punkt f7 decken, weil 1. ... Sf6 2. e5 d5 3. exf6 dxc4 4. fxg7 schlecht ist.



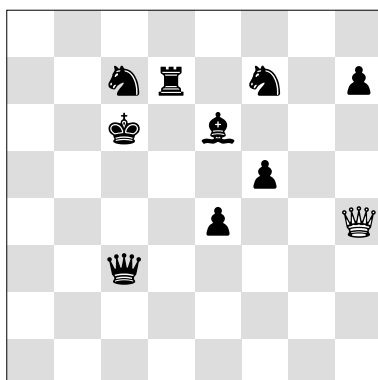
Routenplaner

Eigene Pläne machen ist immer schön. Nur schade, dass der Gegner auch seine eigenen Pläne hat. Du musst deshalb lernen, das zu berücksichtigen. Das üben wir mit kleinen Spielen. Du musst die richtige Route für deine Figuren finden. Das einzige, worauf du achten musst: eine sichere Route zu finden. Du darfst nicht geschlagen werden. Der Gegner ist einerseits da (er kann dich schlagen) und auch wieder nicht (er kann nichts gegen deine Pläne machen, weil er nicht ziehen kann).



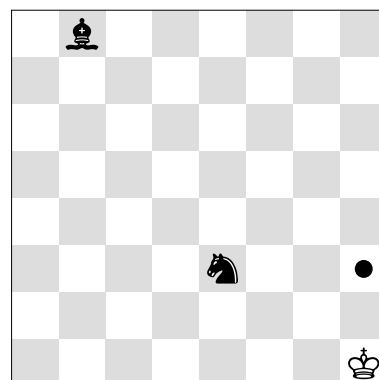
Gib Schach

Der weiße Läufer muss Schach geben. Suche besser zuerst die (sicheren!) Felder, auf denen du Schach geben kannst. Das sind b7 und g2 (auf h1 kommst du nur über g2). Auf b7 kann der Läufer nicht sicher gelangen. Wir suchen weitere sichere Felder und kommen zur Route: **Lb1-c2-a4-d7-h3-g2+**.



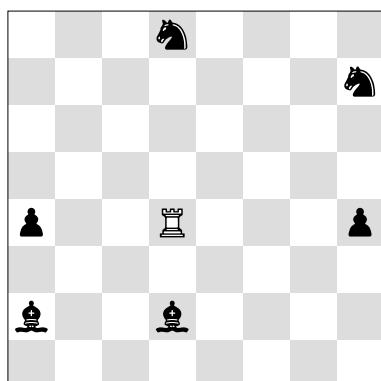
Gib Schach

Eine Dame kann den König von allen Seiten Schach setzen. Darum stehen mehr schwarze Figuren auf dem Brett, um das zu verhindern. Wir fangen wieder beim Schachfeld an. Nur a4 ist sicher. Auf a4 kommt die Dame nur von a7. Der Weg nach a7 ist nur sicher via f2. Also **1. Dh4-f2-a7-a4+**.



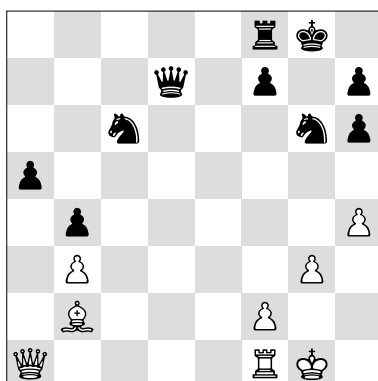
Geh auf das richtige Feld

Für den König ist es nur eine kurze Strecke nach h3. Leider sind die Felder h2 und g2 nicht zugänglich. Wie muss der König laufen? Zeichne Minuszeichen auf die unsicheren Felder. Die richtige Route ist ein langer Weg: **Kg1-f2-e2-d3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3**. Ziel erreicht!



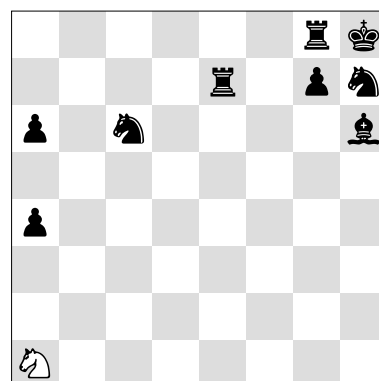
Schlage alle schwarzen Figuren

Der Turm muss alle schwarzen Figuren schlagen. Nun die richtige Route planen. Der Turm muss die schwarzen Figuren auf der selben Linie oder Reihe schlagen. Die Reise beginnt auf d8: **Td4xd8xd2xa2xa4xh4xh7**.



Setze Matt

Nur die weißen Figuren dürfen ziehen, und auch nur über sichere Felder und sie dürfen nichts schlagen. Weiß muss hier einen bekannten Trick anwenden. Er muss die Reihenfolge von Dame und Läufer ändern: **1. Lc1 2. Df6 3. Lb2** und **4. Dg7#**.

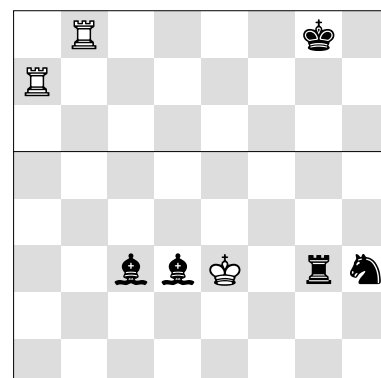


Setze Matt

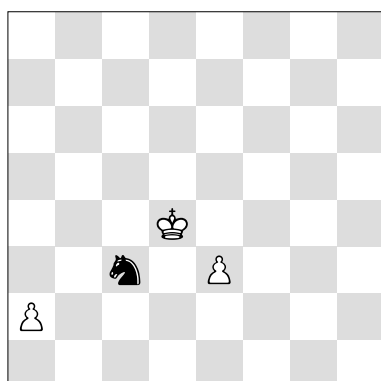
Auch mit nur einer Figur kannst du Matt setzen. Es wird direkt deutlich, dass der Springer nach g6 muss. Der Beginn der Reise ist einfach. Der weiße Springer hat keine Wahl: **Sa1-c2-a3-c4**. Von c4 aus ist es nicht mehr weit: **Sc4-d6-f5-h4-g6#**.

Matt ausdenken

Den Gegner Matt zu setzen ist einfacher, wenn man die einzelnen Mattbilder kennt. Wenn du das Mattbild kennst, kannst du jeder Figur die richtige Aufgabe zuweisen. In dieser Gedächtnisstütze denken wir uns Mattbilder aus. Wir stellen die Figuren auf, bis das Mattnetz fertig geknüpft ist.



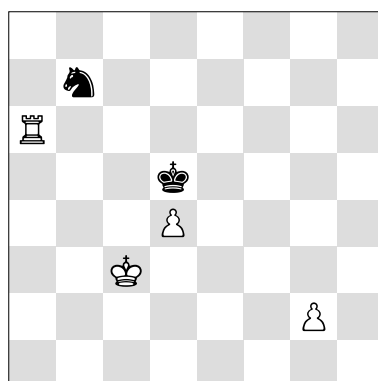
Zunächst zwei Beispiele. Ein ganz einfaches Mattbild steht oben im Diagramm. Unten wird es dann schon bedeutend schwieriger.



Matt ausdenken mit 2 Figuren

In diesem Diagramm müssen der ♔ und ♖ eingesetzt werden.

Der schwarze König muss soviel Felder wie möglich kontrollieren. Von b4 und d6 sind es drei, wobei b4 besser ist, weil dort auch der Springer gedeckt ist. Der Turm muss Felder wegnehmen und Schach (Matt) geben. Mit dem König auf b4 sind die Felder e5 und d3 noch nicht unter Kontrolle. Der Turm gehört also auf d5.

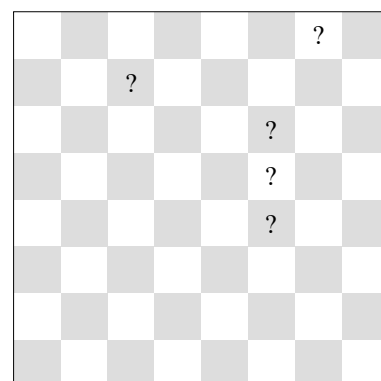


Matt ausdenken mit 1 Figur

In diesem Diagramm muss immer nur eine Figur eingesetzt werden. Das muss ein ♖ oder ein ♙ oder ein ♘ sein.

Der schwarze König hat nur noch das Fluchtfeld e4. Dann fehlt noch das Schach. Die Frage ist also: wo gibt die Figur Schach und von wo wird e4 kontrolliert? Kurz nachdenken führt zu folgenden Lösungen.

- ♖ = e5
- ♙ = f3
- ♘ = f6



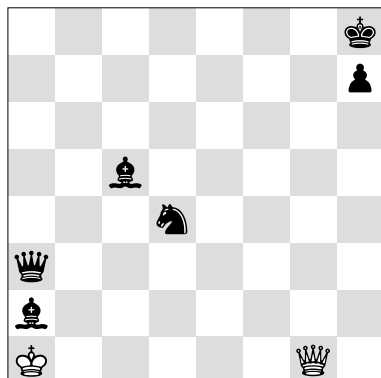
Matt ausdenken

Die Figuren ♔ ♖ ♘ ♙ ♚ müssen auf die Felder mit den Fragezeichen kommen. Schwarz muss dann Matt stehen.

Am besten fängst du mit dem verlierenden König an. Er hat die meisten Feinde um sich. Feld f6 kommt für den König zuerst in Betracht. Die Dame muss nach c7; eine andere Figur würde dort nicht viel leisten. Der Springer gibt Schach auf g8. König auf f4 und Bauer nach f5. Fertig!.

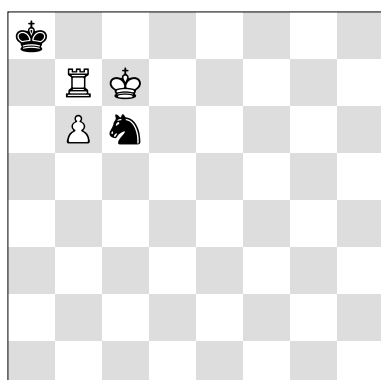
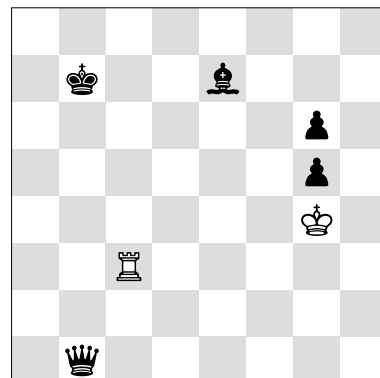
Remis durch Patt

Meistens bist du nicht freigebig mit deinen Figuren. Und doch gibt es Stellungen, in denen du alle Figuren lieber los wärst. Das ist der Fall, wenn du verloren stehst, nur noch wenig Figuren hast und der König kaum ziehen kann. Dann kannst du probieren, Patt zu erreichen. Das rettet einen halben Punkt. Auch wenn du gewonnen stehst, kannst du es mit Patt zu tun bekommen.



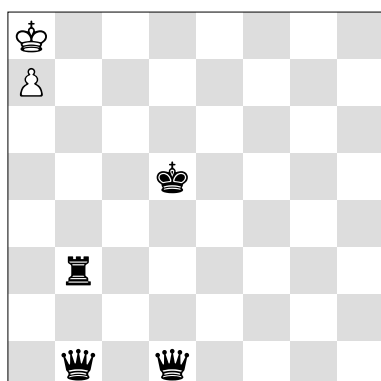
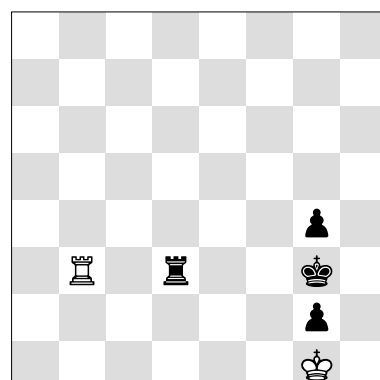
Patt erzwingen

Links hat der weiße König keine Züge mehr. Weiß muss also seine Dame weggeben:
1. Dg7+ erzwingt **2. ... Kxg7** mit Patt. Dumm sind **1. Dxd4+** **Lxd4#** und **1. Dg8+** **Lxg8+**.
 Rechts kann der weiße König noch ziehen. Erneut ein Schach: **1. Tb3+ Dxb3** Patt.



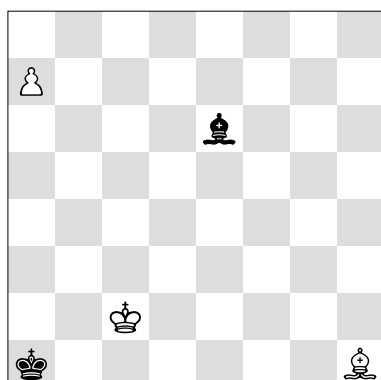
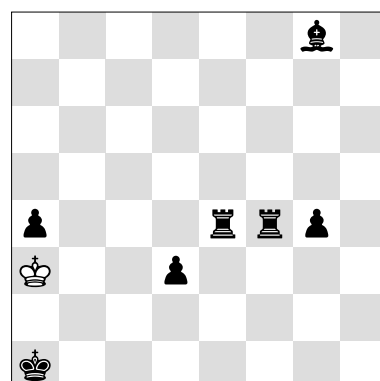
Patt vermeiden

Links schlägt Weiß nicht den Springer. Nach **1. Kxc6** ist es Patt. Zum Glück kann sich der Turm noch opfern: **1. Ta7+ Sxa7** **2. b7#**.
 Rechts nimmt Schwarz nicht den Turm (Patt!), sondern zieht **1. ... Tf3**. Nach **2. Ta3** gewinnt **2. ... Kh3** **3. Ta1 Tf1+**.



Patt aufheben

Links hat Schwarz zuerst eine zweite Dame geholt. Nun wird es Zeit, Matt zu setzen. Das Patt ist beinahe nicht aufzuheben. Nur **1. ... Tb8+** führt noch zum Gewinn.
 Rechts ist die Stellung ohne Lg8 Remis. Mit dem Läufer hat Schwarz gerade noch **1. ... Lc4**.



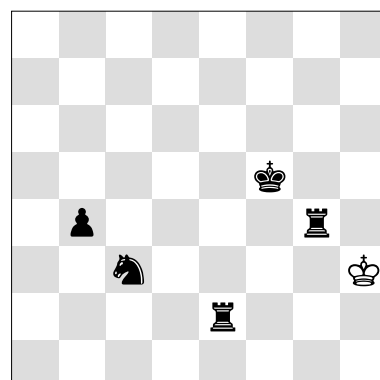
Patt als Waffe

Patt ist eine nützliche Waffe für dich, wie für den Gegner. Links stoppt Schwarz den Freibauer: **1. ... Ld5** **2. Lxd5** Patt.

Wo steht der König Patt?

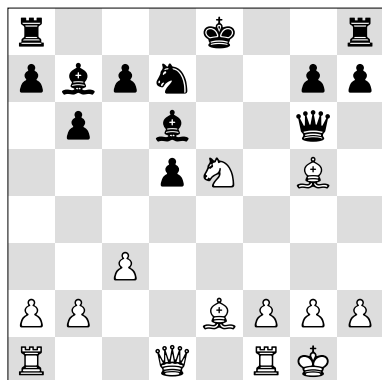
Rechts steht Weiß Patt. Auf 7 weiteren Feldern stünde der König ebenfalls Patt!

(a1, b3, c1, d3, f1, f3, h1)

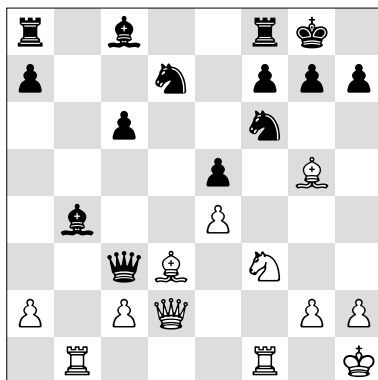


Material gewinnen

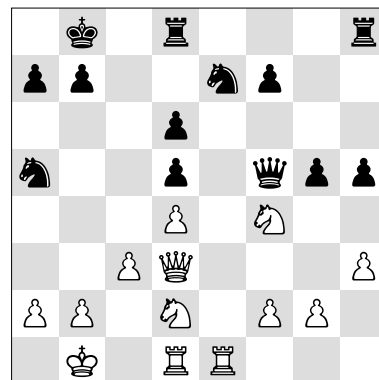
In den 9 Stellungen siehst du verschiedene Arten, Material zu gewinnen. Die gleichen Wendungen kommen auch in deinen eigenen Partien vor. Erst schauen, dann nochmal schauen, dann erst ziehen!



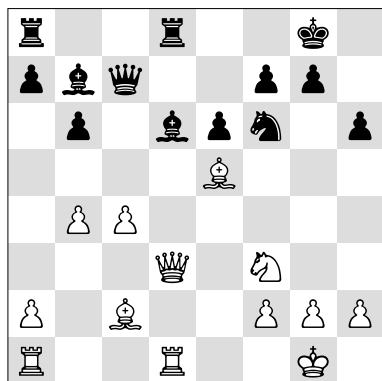
Weiß wollte mit 1. Se5 (1. ... Sxe5 2. Lh5) schlau sein. Schwarz spielt natürlich den besseren Zug **1. ... Dxc5**.



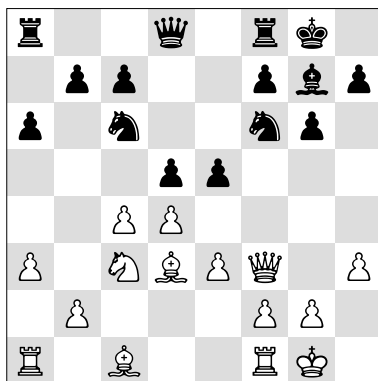
Dametausch bringt Weiß nichts ein. Er kann aber eine Figur gewinnen: **1. Txb4**. Die Dame deckt den Turm.



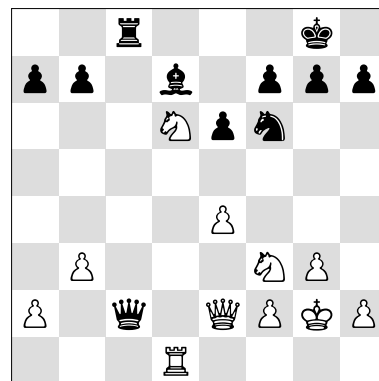
Auf beiden Seiten steht ein Springer ein. Nach **1. ... gxf4** hat Schwarz einen Springer mehr. Die Dame hängt.



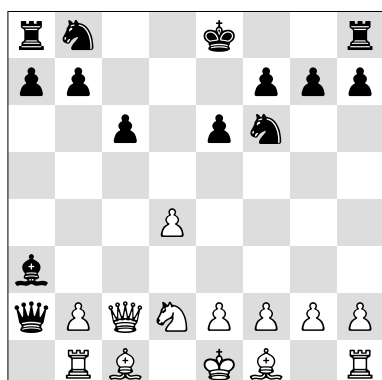
Du kennst den zweifachen Angriff. Hier ist der Ld6 drei Mal angegriffen und nur zwei mal verteidigt. Weiß gewinnt mit **1. Lxd6**.



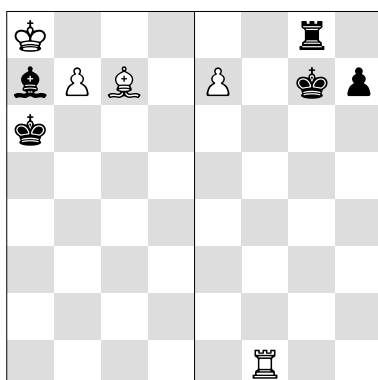
Gut nachzählen. Die Bauern auf d4 und d5 sind mehrere Male angegriffen. Nur **1. cxd5** gewinnt Material: **der dreifache Angriff**.



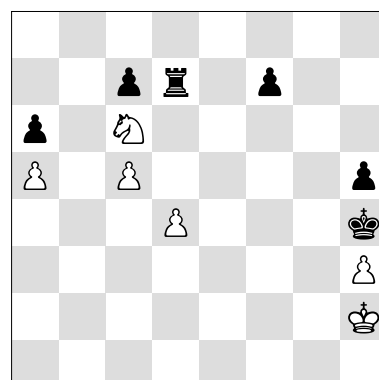
Weiß würde gerne den Turm c8 schlagen, aber die Dame auf e2 hängt. Keine Lösung ist 1. Dxc2 Txc2. Besser **1. Td2** und erst dann **2. Sxc8**.



Weiß kann mit einer Fesselung Material gewinnen: **1. Da4** fesselt den Läufer. Der Läufer ist zwar gedeckt, aber zwei mal angegriffen.



Die Umwandlung ist eine praktische Form, Punkte zu gewinnen. Links ist **1. Ld8** am besten und rechts tauscht Weiß mit **1. Tg1+** den Turm.



Der Doppelangriff kommt auch im Endspiel vor. Weiß gewinnt mit **1. Se5** (droht Sxd7 und Sf3#): die Form "Material + Feld".