

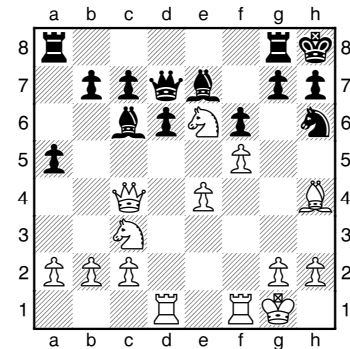
Arbeitsblätter für den Schachunterricht	Name:
---	-------

Wissensspeicher	THEMA Strategie: Figurenwirksamkeit (Zeit)	RTP: GLT2.20
------------------------	--	--------------

Entwicklung

• **Tempobilanz**

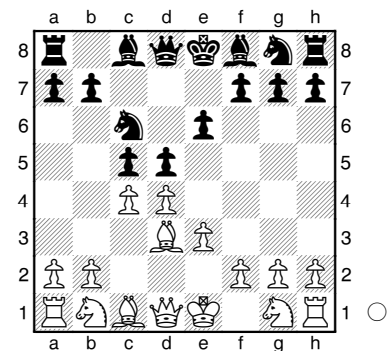
	Weiß	Schwarz
Rochade	1	1
Mittelbauern	1	1
Dame	1	1
Läufer	1	2
Springer	4	1
Turm	2	0
Am Zug	1?	1?
Summe	10	6



• **Tempoveränderung**

In der Stellung sind die Tempi gleich. Lediglich ist Weiß am Zug.

- 1.Dc2 =2 Die Dame stellt sich angreifbar vom Springer.
- 1...Sb4 =2 Der Springer greift die Dame an und bekommt 1 Tempo.
- 2.De2 =2 Die Dame muss nochmals ziehen und es bleibt bei 2 Tempi.
- 2...Sxd3+ =3 Tauscht stärkeren Läufer d3, der schwächere Läufer c1 bleibt auf dem Brett.
- 3.Dxd3 =1. Die Dame schlägt den gut entwickelten Springer mit 3 Tempi.
- 3...Sf6 =1 Die Tempi sind ausgeglichen und Weiß ist wieder am Zug. Aber am Ende hat Schwarz Springer gegen guten Läufer getauscht. Tausch von Tempi gegen Materialvorteil.



• **Taktik**

In taktischen Zügen ist häufig auch ein Zeitgewinn versteckt. Erst dadurch ist ein taktischer Schlag erfolgreich, aber auch die Stellungsverbesserung einer Figur möglich.

• **Endspiel**

Im Endspiel ist jedes Tempo wichtig.

Das geht so weit, das der Partieausgang davon abhängt, wer am Zug ist.

Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug hält remis.

