

Motivkarten

Für Methode 9 · Motivdetektive

Jedes Paar bekommt nur drei bis vier Karten zu Motiven, die schon dran waren. In Level 1 und 2 reichen „angreifen“ und „schützen“. Das Bild hilft Kindern, die noch nicht lesen: Der Pfeil zeigt auf eine gegnerische (schwarze) oder eine eigene (weiße) Figur. Die leeren Karten sind für weitere Motive.

Gabel Eine Figur greift zwei gegnerische Figuren gleichzeitig an.	Fesselung Ein Läufer, Turm oder eine Dame greift eine Figur an, hinter der auf derselben Linie, Reihe oder Diagonale eine wertvollere Figur oder der König steht. Die angegriffene Figur kann diese Linie, Reihe oder Diagonale nicht oder nur mit Verlust verlassen.	Spieß Ein Läufer, Turm oder eine Dame greift eine wertvollere Figur oder den König an. Zieht die angegriffene Figur weg, kann die weniger wertvolle Figur dahinter auf derselben Linie, Reihe oder Diagonale geschlagen werden.
Abzugsangriff Eine Figur zieht weg und gibt dabei den Weg für einen Angriff einer Figur hinter ihr frei.	Ablenkung Eine verteidigende Figur wird von ihrer Aufgabe weggelockt.	Hinlenkung Eine gegnerische Figur wird auf ein ungünstiges Feld gelockt.
Überlastung Eine Figur soll zwei Aufgaben gleichzeitig erfüllen und schafft nicht beide.	Grundreihenmatt Matt auf der Grundreihe des Königs, weil eigene Figuren, meist Bauern, ihm den Fluchtweg versperren.	angreifen  Eine Figur bedroht eine gegnerische Figur.
schützen  Eine Figur deckt eine eigene Figur.		