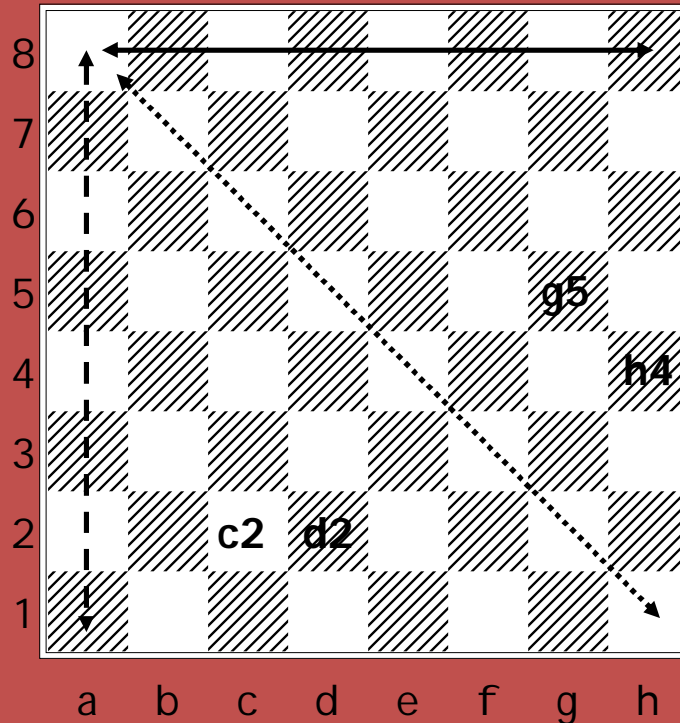


I ch

lerne Schach !

- Begleitmaterial -

○ **Das Schachbrett, die Figuren und Bauern in ihrer Grundstellung**



- Das *Schachbrett* hat 64 Felder – davon sind 32 weiß und 32 schwarz.



Die *waagerechten* nebeneinander liegenden Felder nennt man *REIHEN*.
(Beispiel: 1. Reihe, 2. Reihe, 3. Reihe ...)



Die *senkrecht* übereinander liegenden Felder bilden eine *LINIE*.
(Beispiel: a-Linie, b-Linie, c-Linie ...)

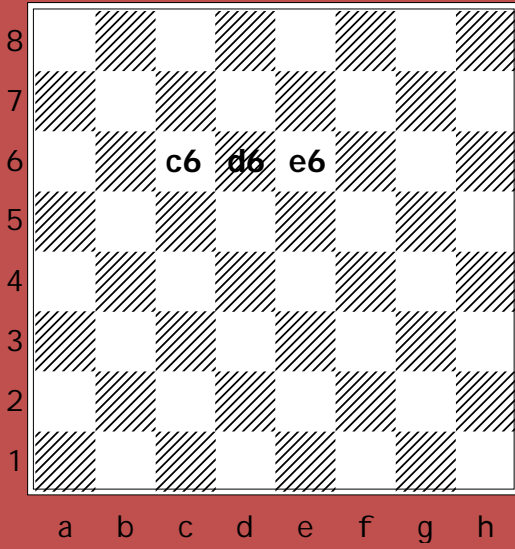


Die an den Ecken *schräg* aneinander stoßenden Felder nennt man *DIAGONALEN* (oder auch Schrägen / Beispiel: Diagonale von a8 nach h1).

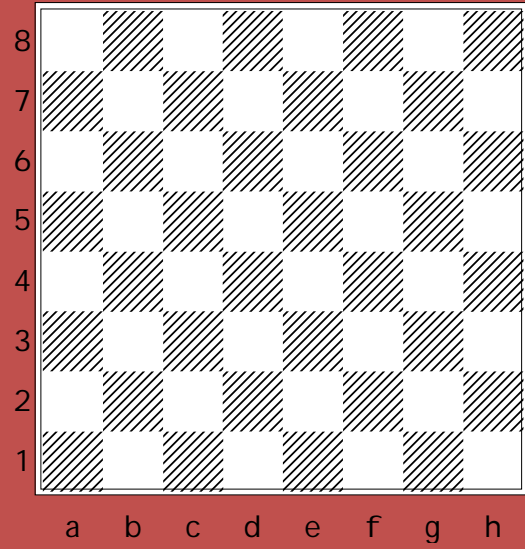
- **c2, d2, g5, h4**

Jedes *Feld* wird mit dem Buchstaben der Linie und mit der Nummer der Reihe, der es angehört, bezeichnet (Beispiel: c2, d2, g5, h4 ...)

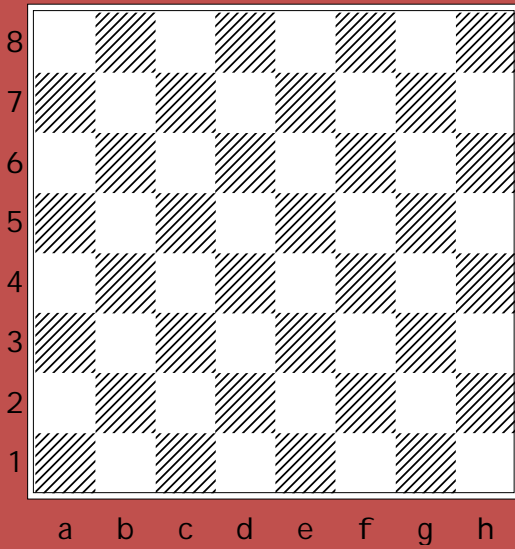
Übungen



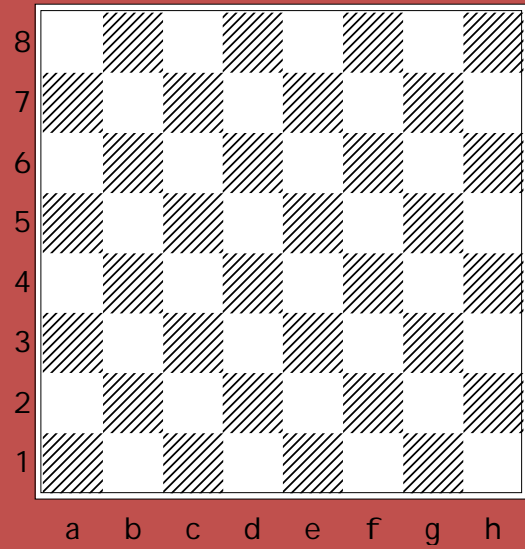
Vervollständige die Bezeichnung der Felder!



Kreuze die Felder, die zur 3. Reihe gehören, an!

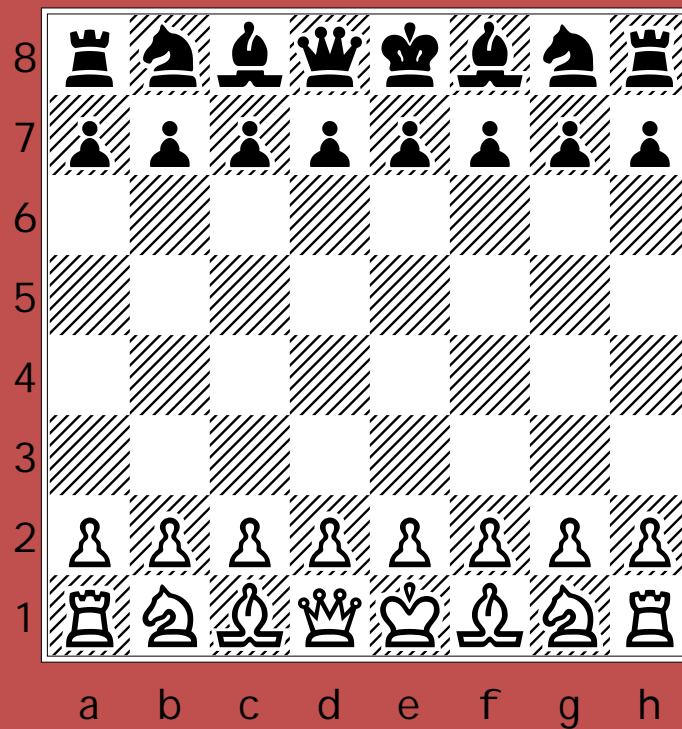


Kreuze die Felder, die zur d-Linie gehören, an!

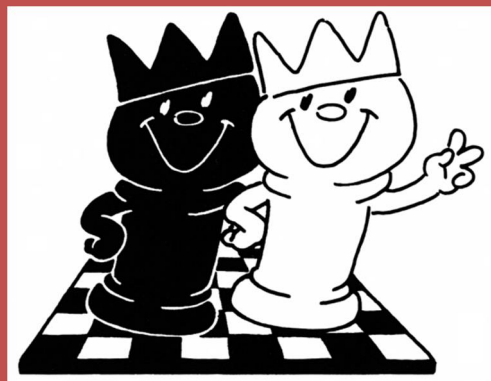


Kreuze die Felder, die zur Diagonale b1-h7 gehören, an!

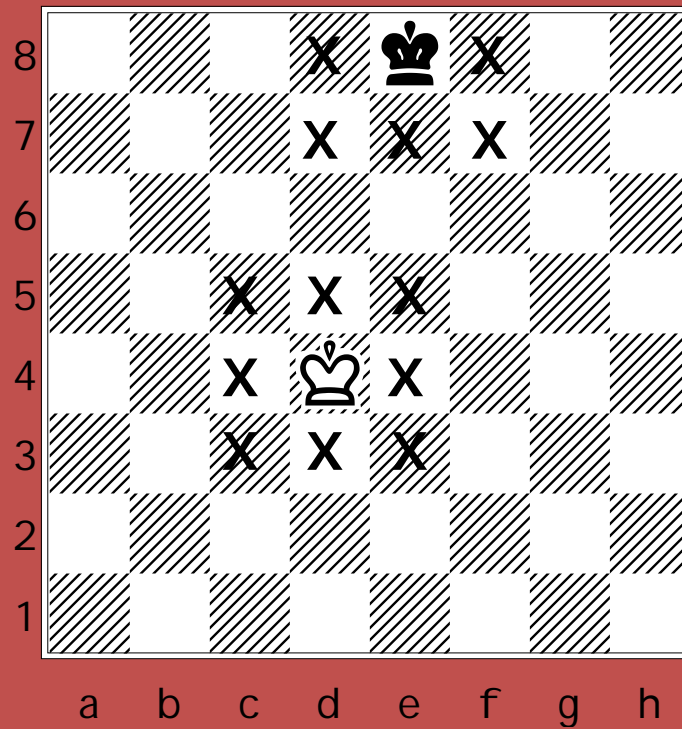
k König K
d Dame D
t Turm T
l Läufer L
s Springer S
b Bauer B



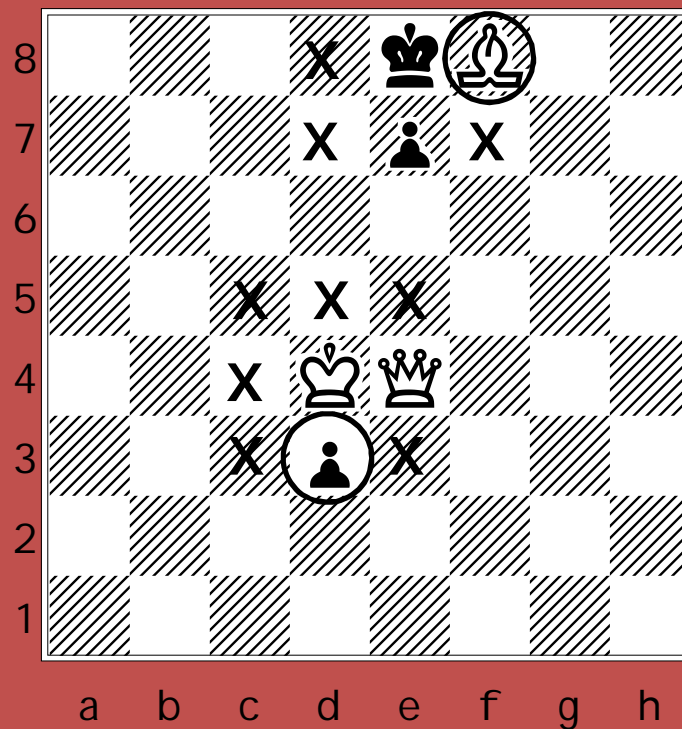
Grundstellung: in der rechten Ecke befindet sich ein weißes Feld!



○ Der König

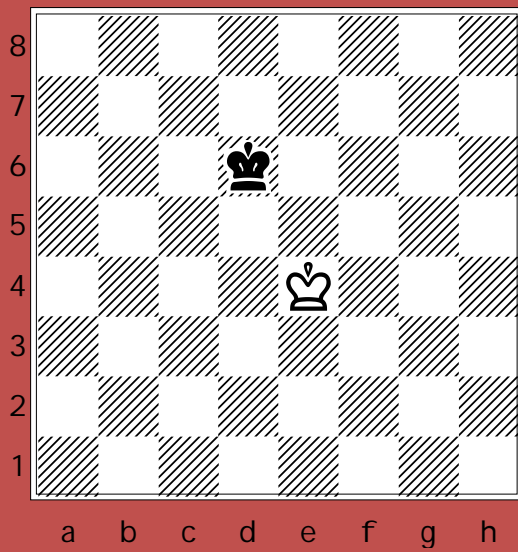


Gangart des Königs - die Felder sind mit Kreuzen markiert!
MERKE: zwischen beiden Königen muss immer ein Feld frei bleiben!



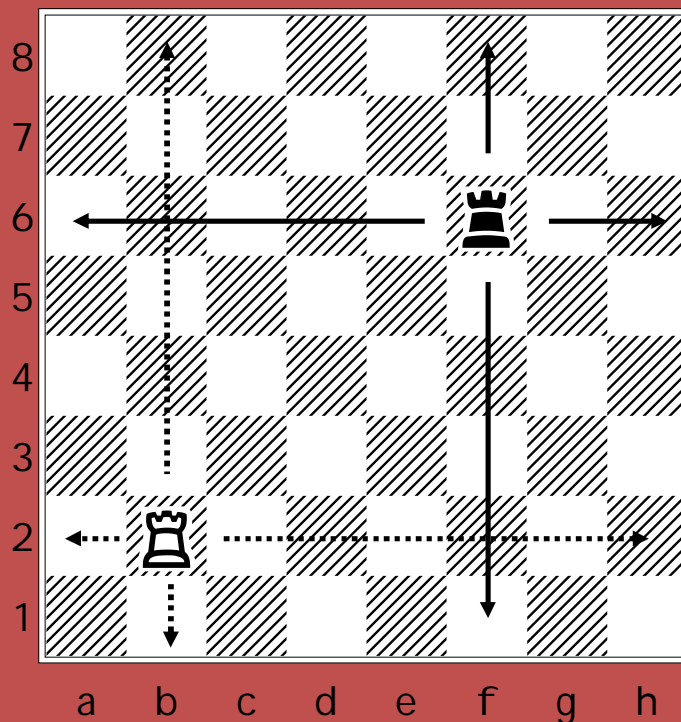
Felder, auf denen eigene Figuren stehen, dürfen nicht betreten werden!
ABER: Der weiße König kann den Bauern schlagen - der schwarze König kann den Läufer schlagen (siehe Kreis)!

Übung

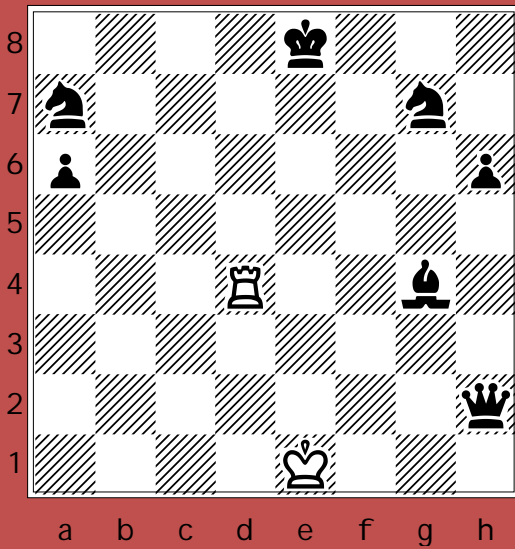


Kreuze die Felder, auf die der weiße König ziehen kann, rot an!
Kreuze die Felder, auf die der schwarze König ziehen kann, schwarz an!

o Der Turm

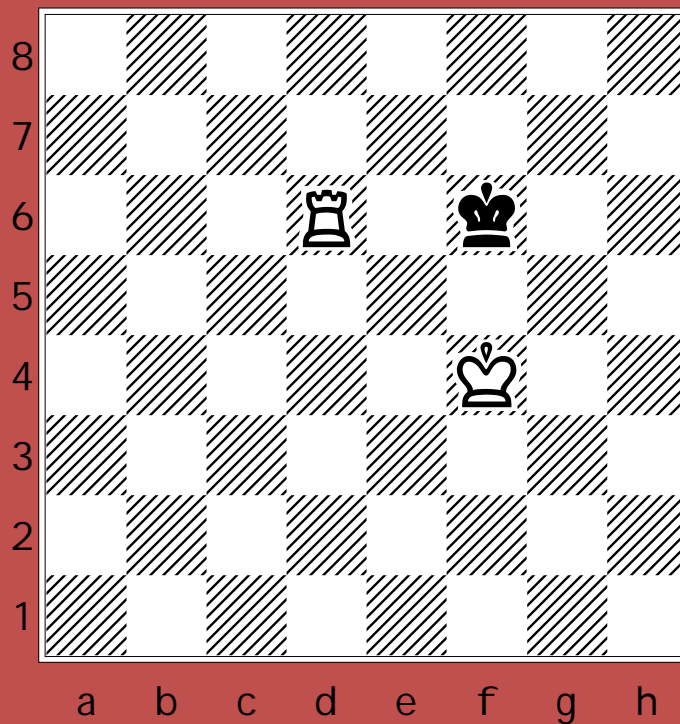


Der Turm darf auf den Reihen (waagrecht) und auf den Linien (senkrecht) beliebig weit ziehen!



Der weiße Turm schlägt bei jedem Zug eine schwarze Figur (mit Ausnahme des Königs). In welcher Reihenfolge?

○ Das „Schach“

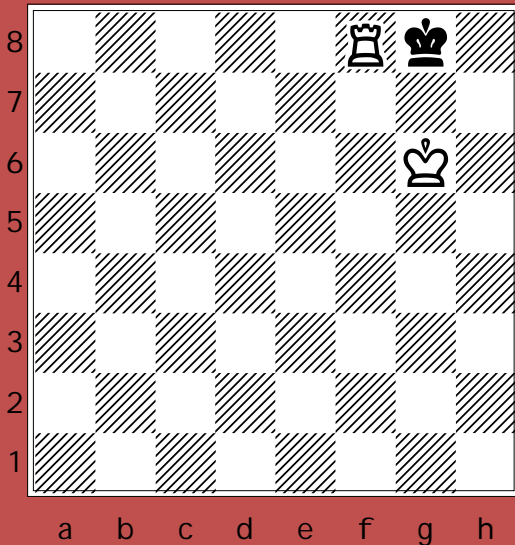


Der weiße Turm bedroht den schwarzen König - er bietet ihm „Schach“!

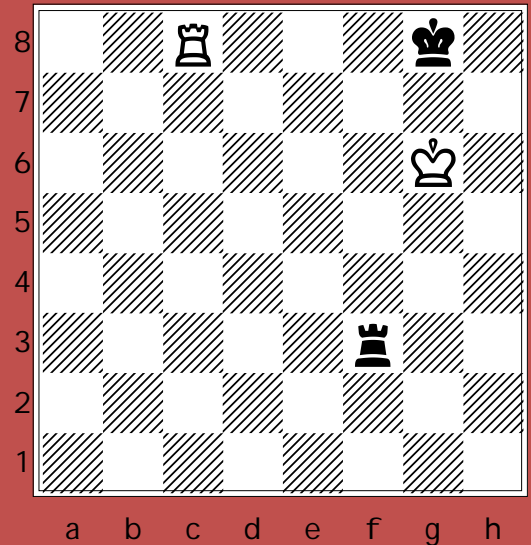
MERKE: Ein Schachgebot muss sofort abgewehrt werden!

Es gibt dazu drei Möglichkeiten:

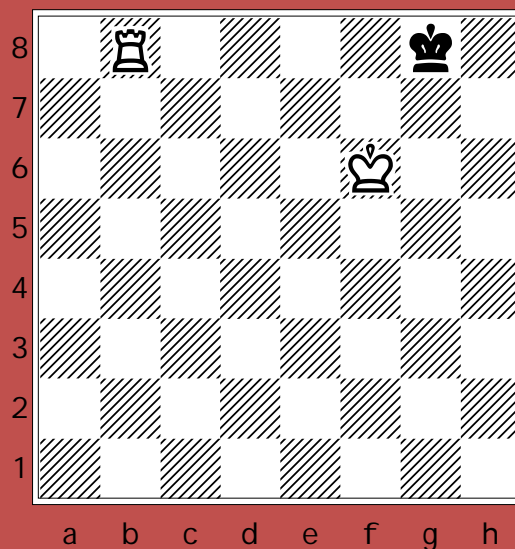
1. das Schlagen der schachgebenden Figur!
2. der König wird durch eine eigene Figur geschützt („etwas dazwischenstellen“)!
3. der König zieht auf ein Feld, welches nicht durch eine gegnerische Figur bedroht wird – auch nicht durch den gegnerischen König!



Der schwarze König kann den weißen (ungeschützten) Turm schlagen (König nach f8)!

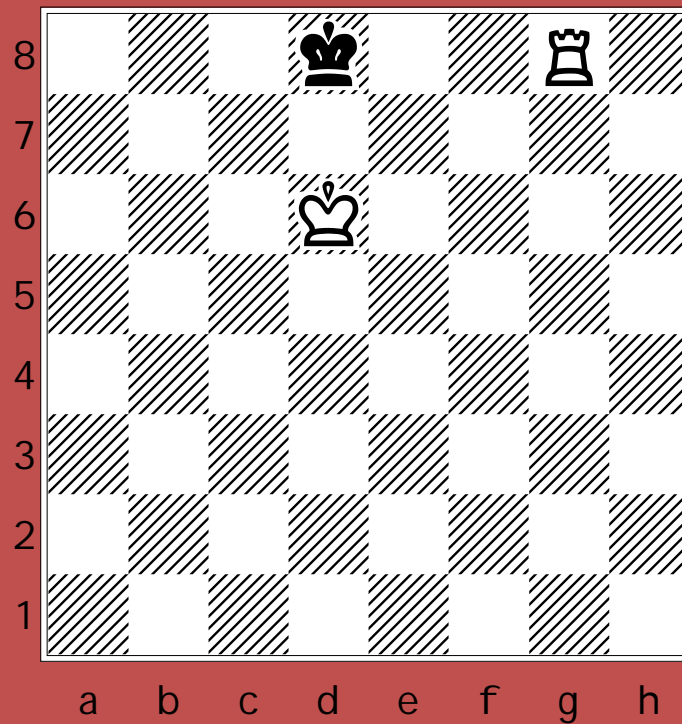


Der schwarze Turm kann seinen eigenen König durch „dazwischenziehen“ schützen (Turm nach f8)!



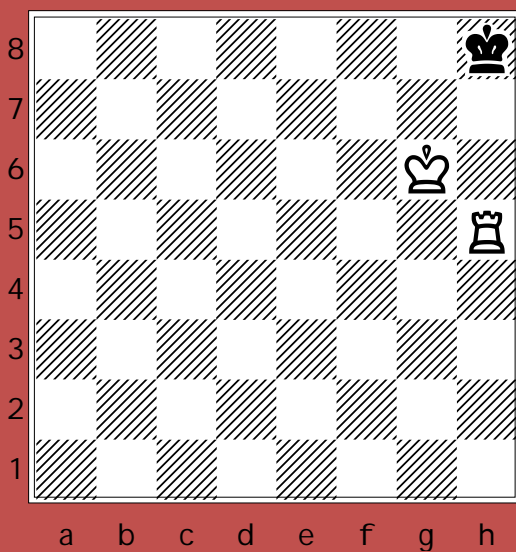
Der schwarze König zieht auf das Feld h7, welches weder durch den Turm noch durch den weißen König bedroht wird!

○ Das „Matt“

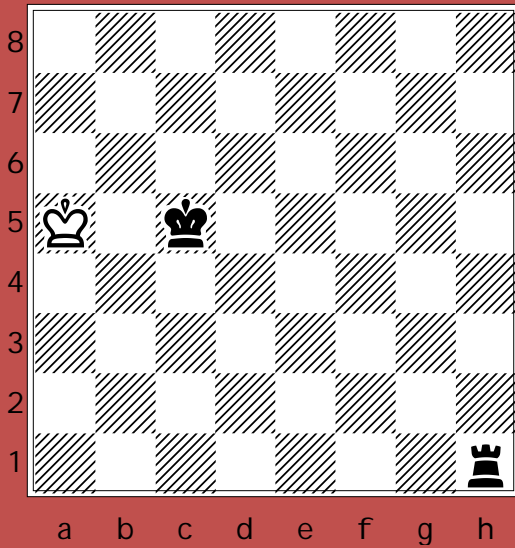


„Schachmatt“! Der schwarze König hat keine Möglichkeit, der Bedrohung durch den weißen Turm zu entgehen!

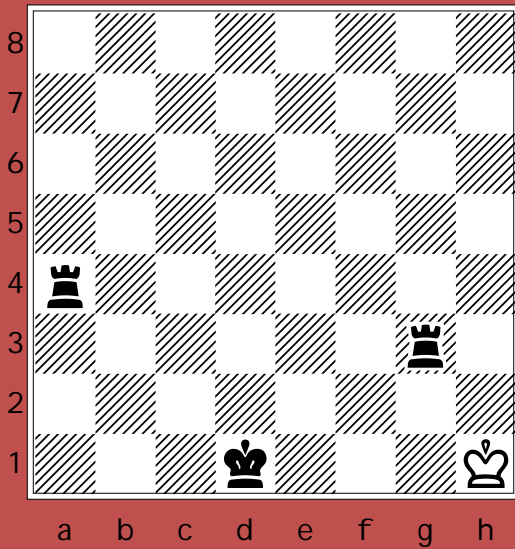
Übungen



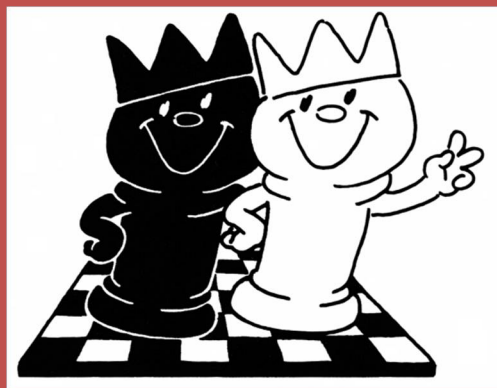
*Ist der schwarze König „schachmatt“?
Wenn nein, was kann er machen?*



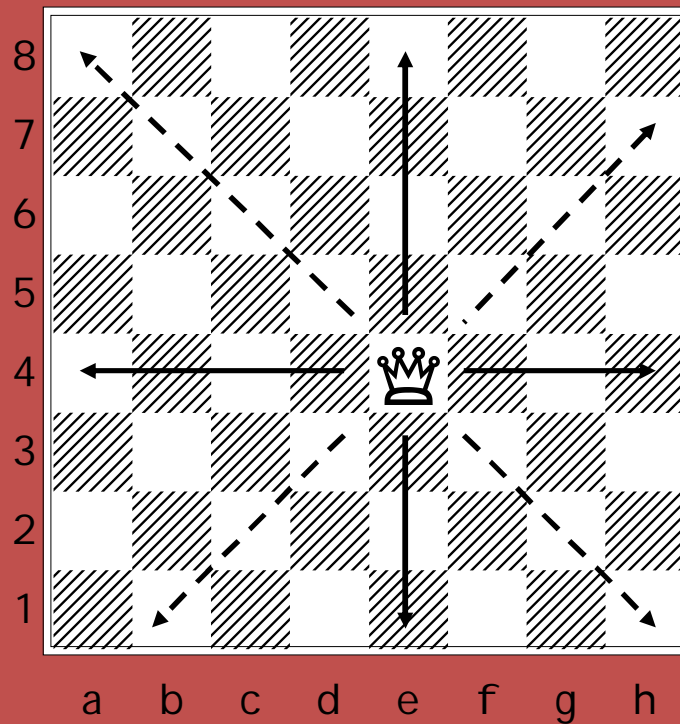
Wohin muss der schwarze Turm ziehen, um den weißen König mattzusetzen? Kreuze das entsprechende Feld an.



Achtung - hier sind zwei Türme im Spiel! Mit welchem Turm würdest Du auf welches Feld ziehen, um den weißen König Matt zu setzen? Kreuze das richtige Feld an!



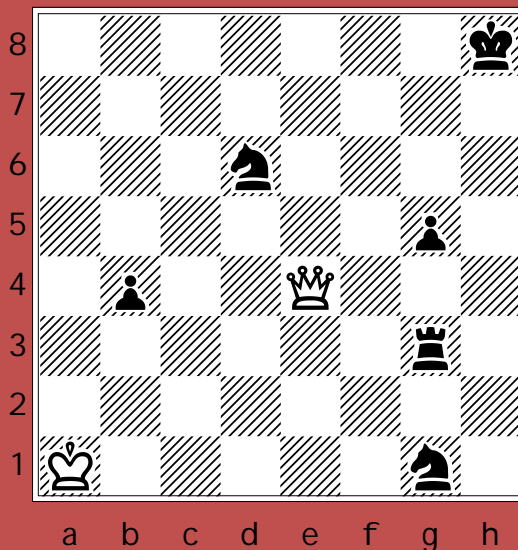
o Die Dame



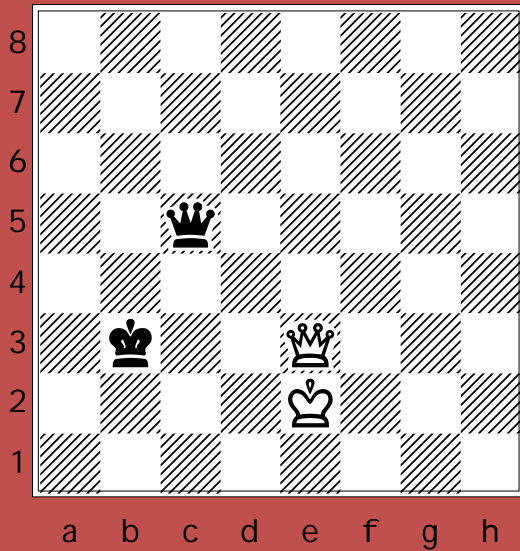
Die Dame darf auf den Reihen (waagrecht), den Linien (senkrecht) und den Diagonalen (schräg) beliebig weit ziehen!

Merke: steht die Dame z.B. auf einem weißen Feld, so darf sie diagonal auch nur weiße Felder betreten!

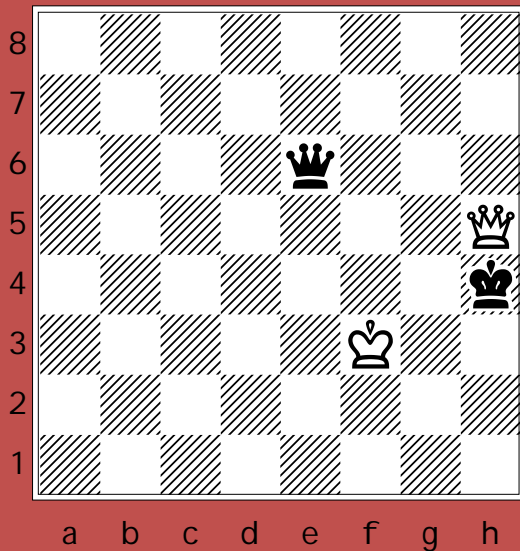
Übungen



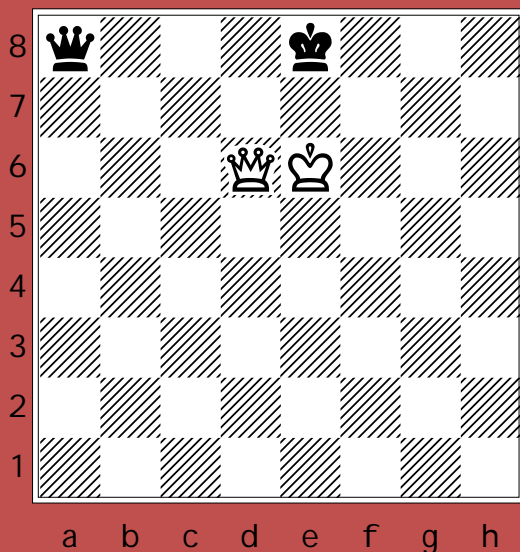
Wie muss die weiße Dame ziehen, damit sie bei jedem Zug eine schwarze Figur (nicht den König!) schlagen kann?



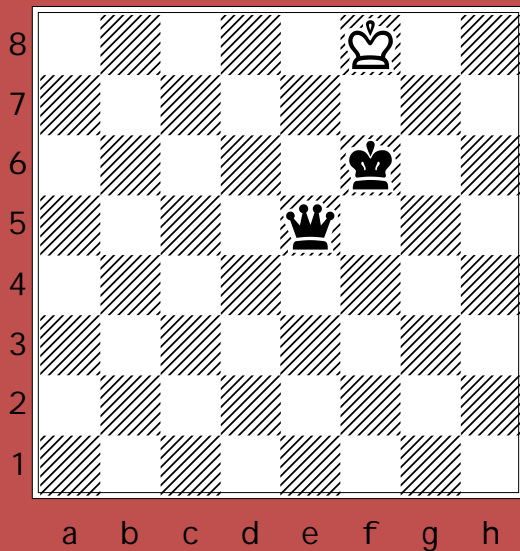
Die weiße Dame bietet dem gegnerischen König „Schach“ - was kann Schwarz am Zug machen?



Ist der schwarze König schachmatt? Wenn nein, was kann Schwarz machen?

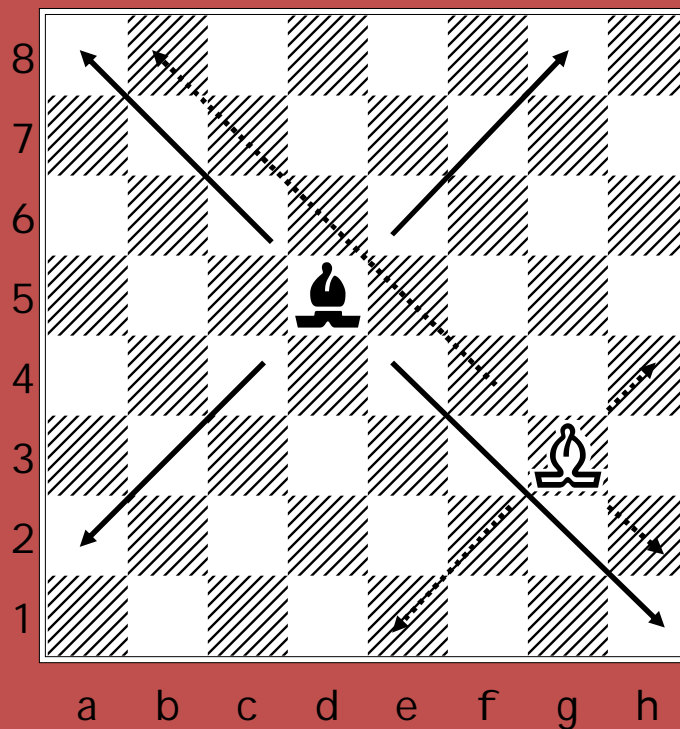


Weiß am Zug setzt matt!



Die schwarze Dame hat 5 verschiedene Möglichkeiten, um dem weißen König Schach zu geben. Kreuze die Felder an! Vielleicht entdeckst Du auch ein „Matt“ dabei - zeichne einen Kreis in dieses Feld!

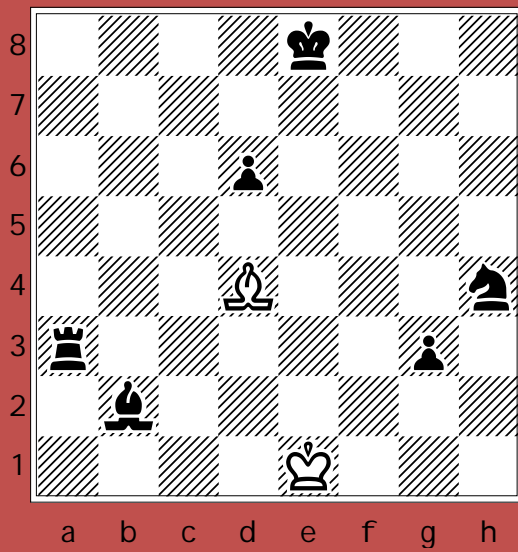
o Der Läufer



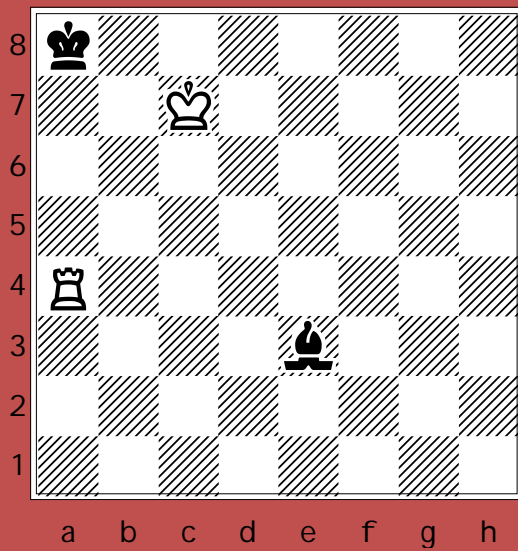
Der Läufer darf sich nur auf den Diagonalen (Schrägen) bewegen!
Merke: Ein Läufer, der auf einem weißen Feld steht, darf auch nur auf weiße Felder ziehen (...schwarzer Läufer = schwarze Felder)!



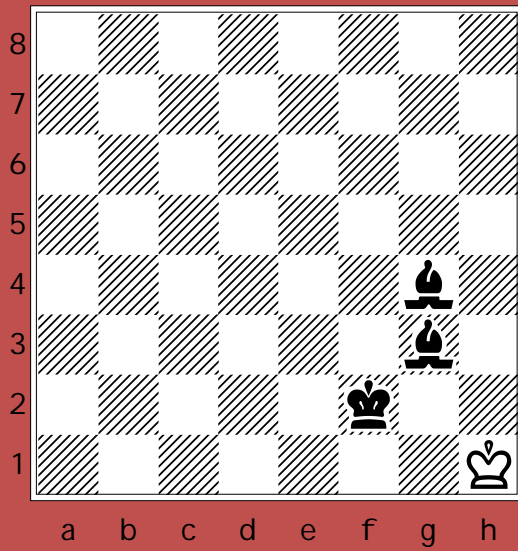
Übungen



Der weiße Läufer schlägt bei jedem Zug eine schwarze Figur - in welcher Reihenfolge?



Ist Schwarz matt?

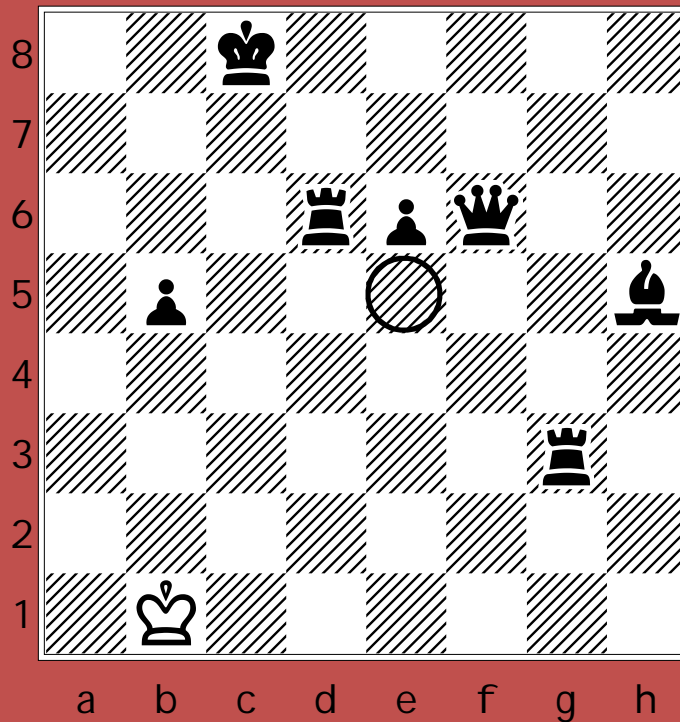


Schwarz am Zug setzt matt - wie?

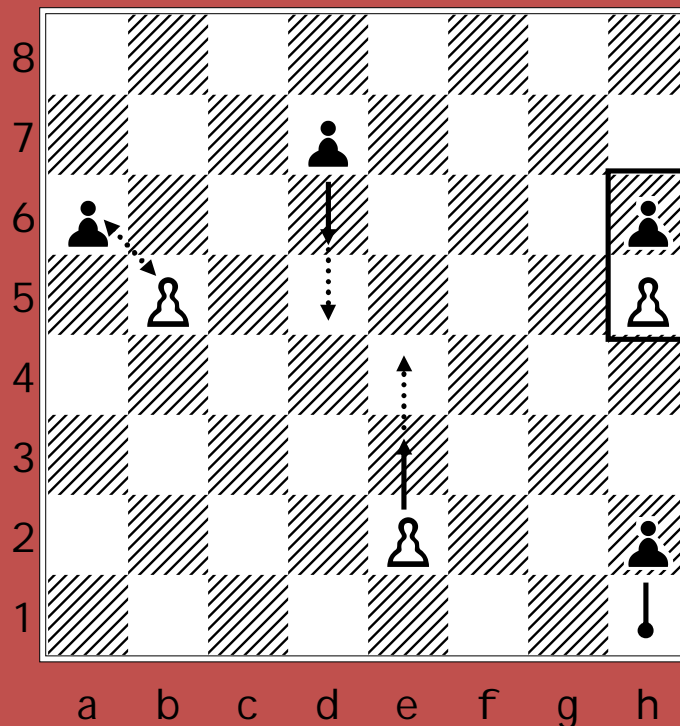
Tarnkappenspiele:

Welche Figur verbirgt sich unter der Tarnkappe (Kreis), wenn sie...

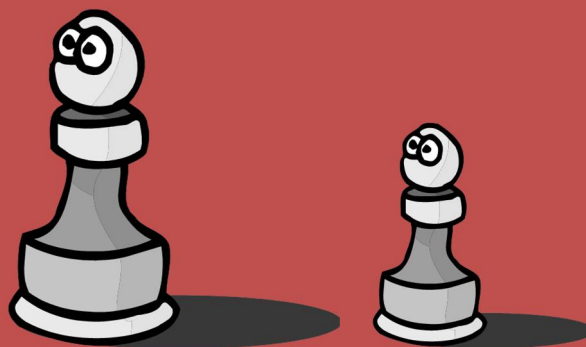
1. alle schwarzen Figuren schlagen kann?
2. den Läufer und die beiden Bauern schlagen kann?
3. die Türme und die Dame schlagen kann?



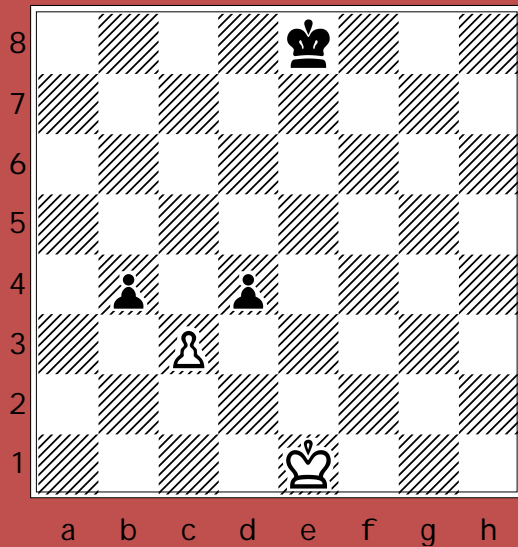
o Der Bauer



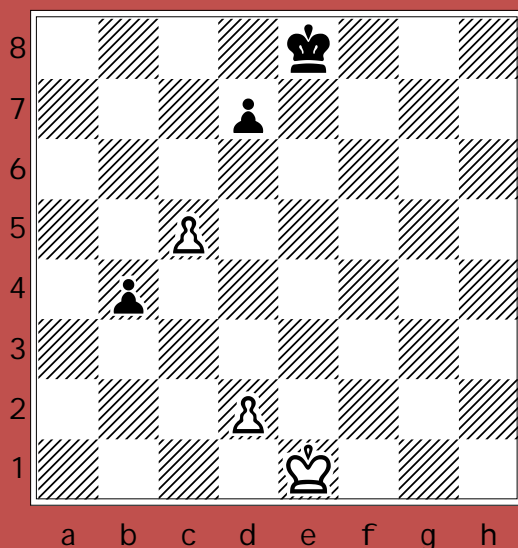
1. Der Bauer zieht nur vorwärts auf das nächste Feld, nie rückwärts!
2. Von der Grundstellung aus (Weiß = 2. Reihe, Schwarz = 7. Reihe) darf er zwei Felder vorrücken, muss aber nicht (Beispiel: e2 und d7)!
3. Der Bauer schlägt immer schräg (Beispiel: b5 und a6)!
4. Zwei Bauern, die sich auf der gleichen Linie begegnen, blockieren sich gegenseitig und können nicht weiterziehen (Beispiel: h5 und h6)!
5. Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, muss er sich in eine beliebige Figur „umwandeln“ - mit Ausnahme des Königs (Beispiel: h2)!



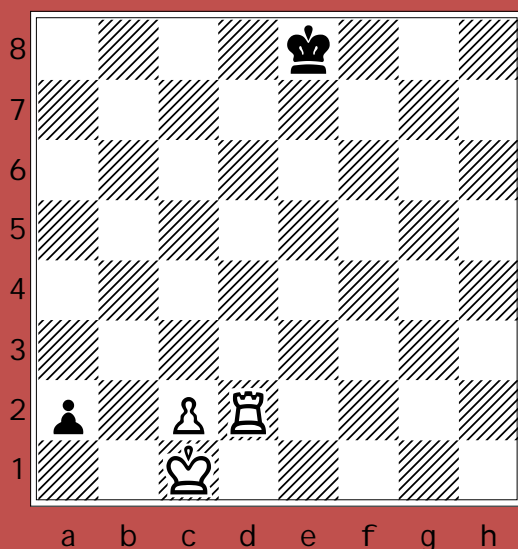
Übungen



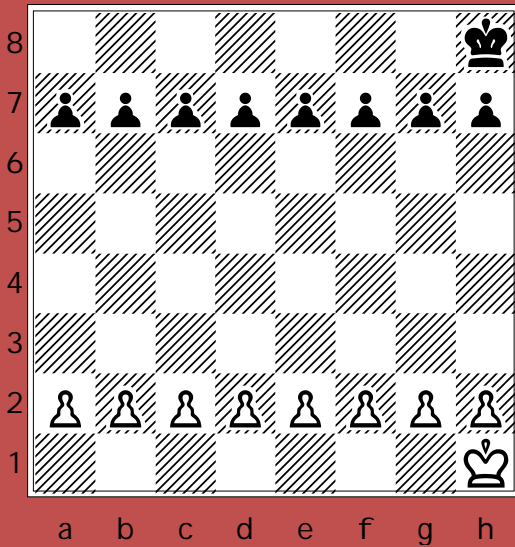
Welche Züge dürfen mit dem weißen Bauern ausgeführt werden?



Kann einer der weißen Bauern einen anderen Bauern schlagen?
Wie viel verschiedene Züge können mit den weißen Bauern gemacht werden?



Schwarz ist am Zug - in welche Figur soll sich der schwarze Bauer „umwandeln“?



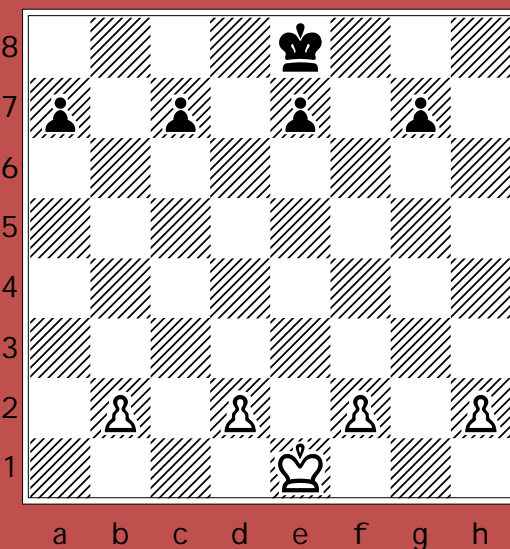
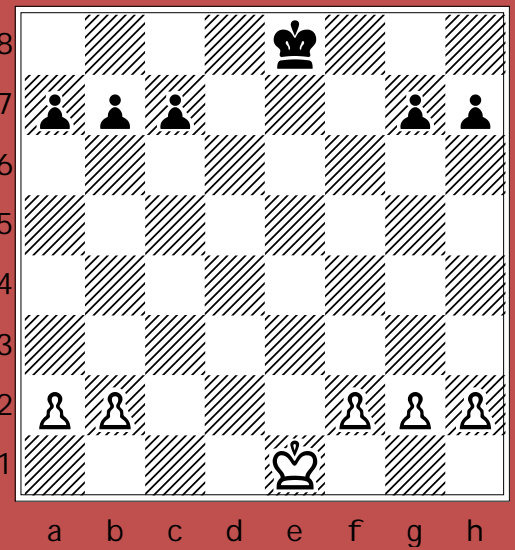
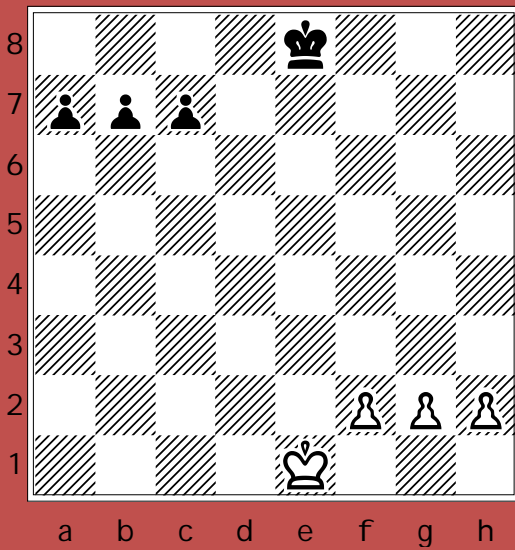
Spieler folgende Züge nach und beobachte dabei genau die Zugmöglichkeiten der weißen und schwarzen Bauern!

1. d2-d4	d7-d5	2. b2-b3	b7-b5
3. c2-c4	b5xc4	4. b3xc4	d5xc4
5. e2-e4	c4-c3	6. d4-d5	c3-c2
7. e4-e5	c2-c1D		

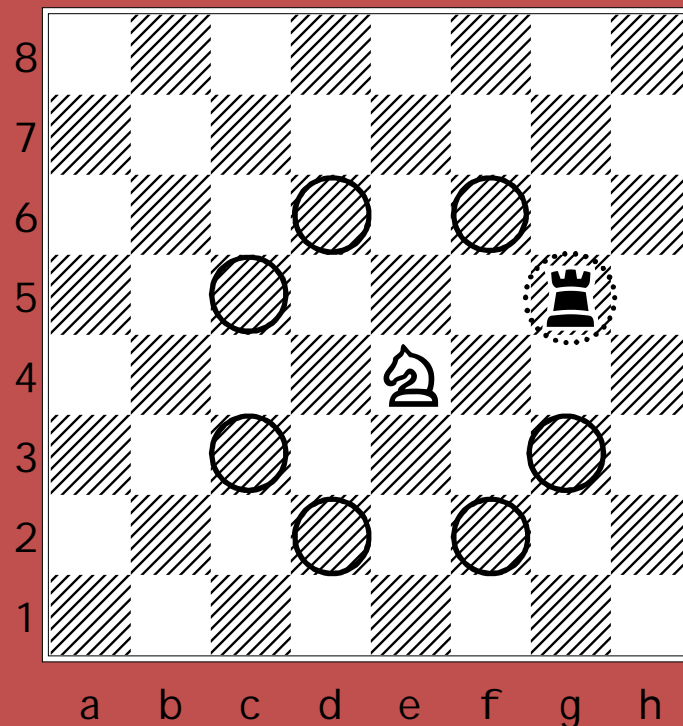
(Umwandlung in eine Dame und Schachmatt!)

Vorschläge für Minipartien:

Wem gelingt es zuerst, einen Bauern auf die gegenüberliegende Seite zu bringen? Die Könige passen mit auf, dass sich kein Bauer „umwandelt“!

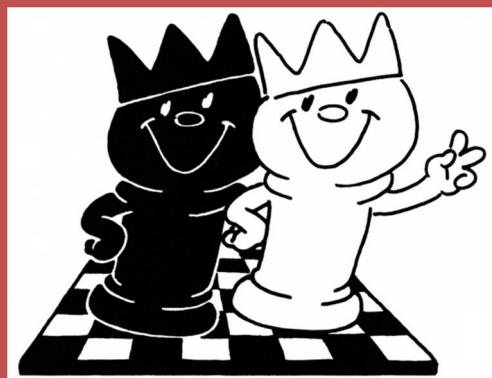


o Der Springer

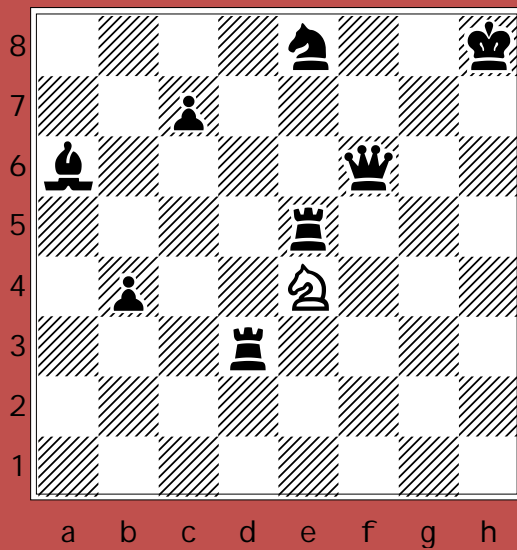


1. Der Springer zieht, indem er sich zwei Felder nach vorn und danach ein Feld zur Seite bewegt!
2. Er kann vorwärts, rückwärts, nach rechts und nach links springen!
3. Steht ein Springer auf einem schwarzen Feld, so kann er wegen seiner Zugweise nur auf einem weißen Feld landen (und umgekehrt)!

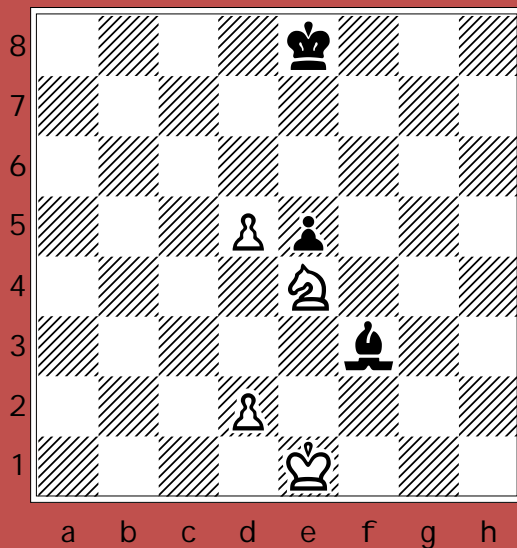
MERKE: Der Springer ist die einzige Figur, die alle anderen überspringen kann!



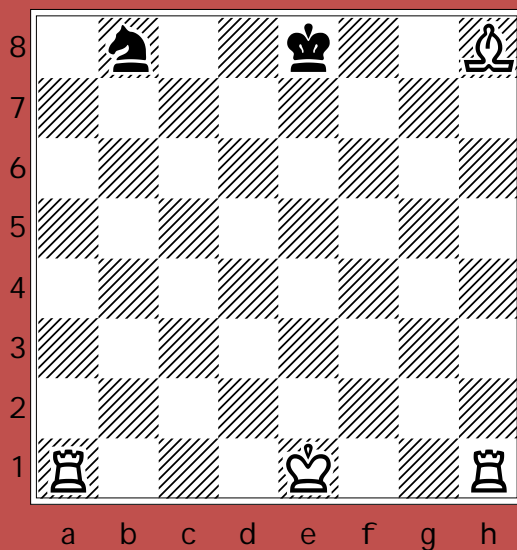
Übungen



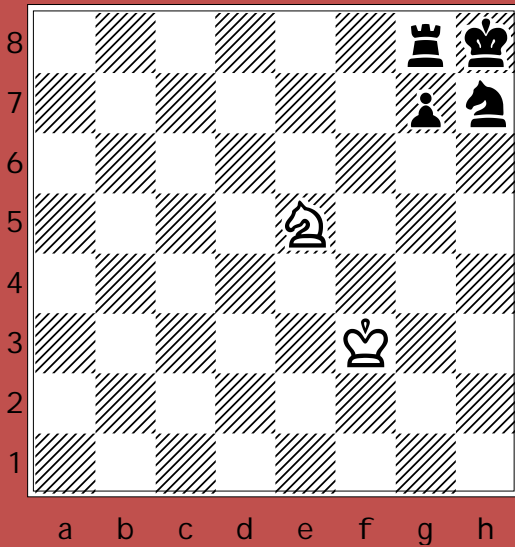
Der weiße Springer schlägt bei jedem Zug eine schwarze Figur!



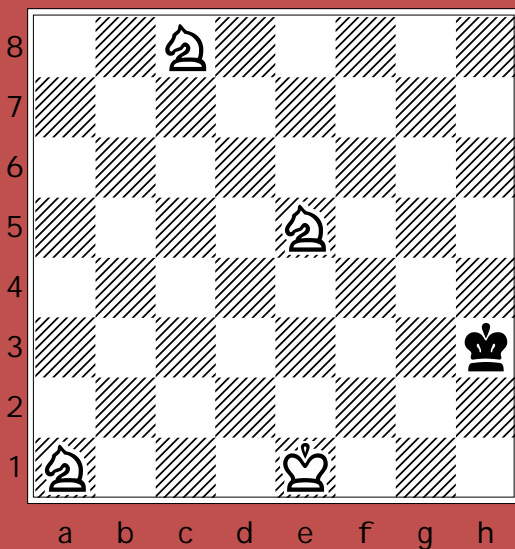
Markiere alle Felder, die der Springer von seinem Standort aus betreten kann mit einem Kreuz!



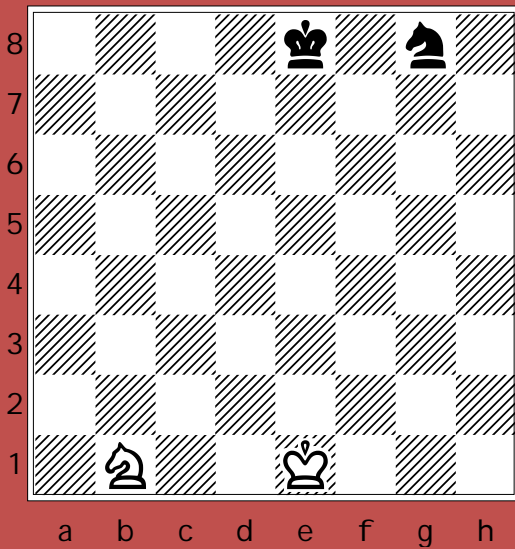
Der Springer schlägt alle drei weißen Figuren und kehrt danach auf sein Ausgangsfeld zurück. Wie viele Züge brauchst Du dafür?



Der weiße Springer setzt auf zwei verschiedene Arten matt - wie?!



Kennzeichne die Zugmöglichkeiten der drei Springer und vergleiche ihre Beweglichkeit!



Die beiden Springer sollen ihre Plätze tauschen. Kennzeichne zuerst den Weg des weißen Springers. Danach zeigst Du dem schwarzen Springer den Weg!



o Der Tausch von Figuren (Wert)

Bevor wir uns an eine richtige Partie wagen können, müssen wir uns noch überlegen, wie wertvoll die einzelnen Figuren denn nun eigentlich sind. Dazu geben wir dem Bauern als Richtwert einen Punkt. Doch schaut selbst:

k = kein Tauschwert (unbezahlbar!)

d = **BBBBBB**
BBBBB 9-10 Bauern

t = **BBBBBB** 5 Bauern

l = **BBB** 3 Bauern

s = **BBB** 3 Bauern

b = **B** 1 Bauer

MERKE:

Der Wert einer Figur richtet sich danach, wie beweglich diese Figur auf dem Schachbrett ist. Je beweglicher, um so höher ist deren Wert!

Eine **Ausnahme** ist der König, doch wenn dieser „schachmatt“ ist, ist das Spiel beendet. Also ist er unbezahlbar!!!

Wie müssen demnach die folgenden Materialverteilungen beurteilt werden?

Weiß:

Schwarz:

Wer hat Vorteil?

k d b K T T B B

k l l s b b K D B

k t b K L S B

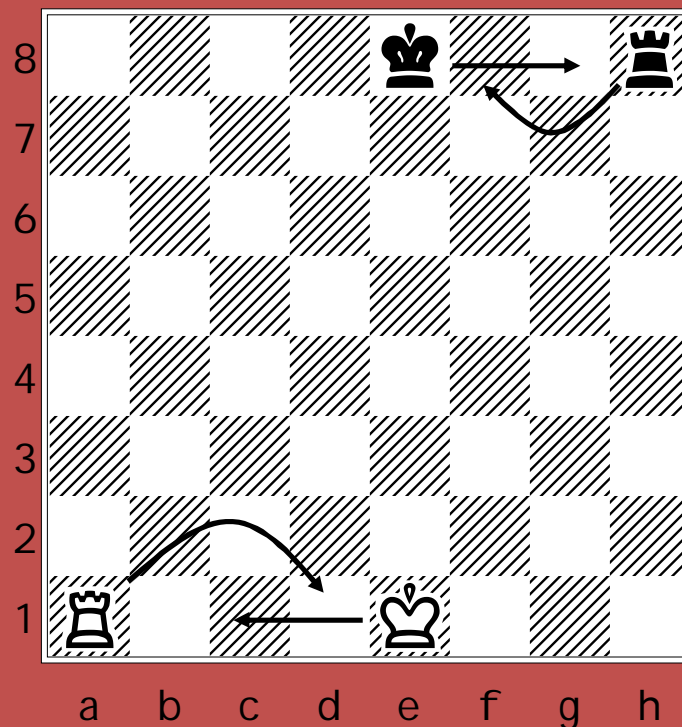
k l b b b K T

k t l b K D

o Die Rochade

Nachdem die Entwicklung der Leichtfiguren (Springer und Läufer) beendet ist und sich auch der eine oder andere Bauer auf den Weg ins Zentrum gemacht hat, ist es höchste Zeit, an den Schutz des Königs zu denken!

Die Schachregeln erlauben hier etwas ganz tolles. Man darf einmal in der Partie mit zwei Figuren gleichzeitig ziehen, nämlich mit König und Turm!

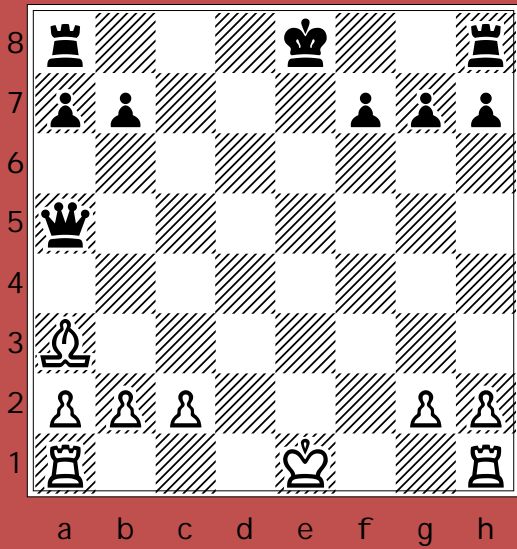


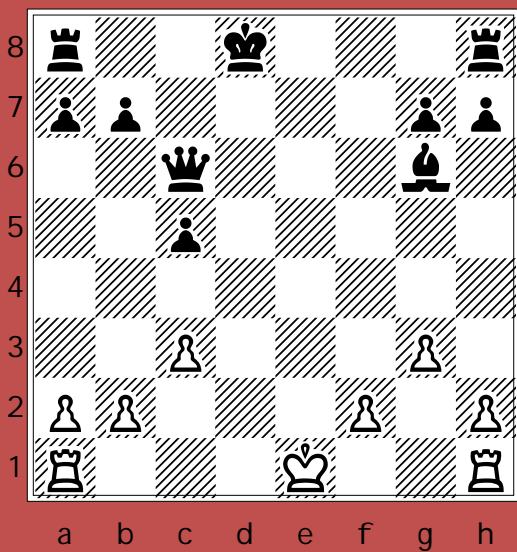
- Der König geht dabei zwei Felder zur Seite (in Richtung Turm).
- Anschließend „überspringt“ der Turm den König und setzt sich direkt neben ihn. Es gibt die kurze (oben im Diagramm) und die lange Rochade (unten)!

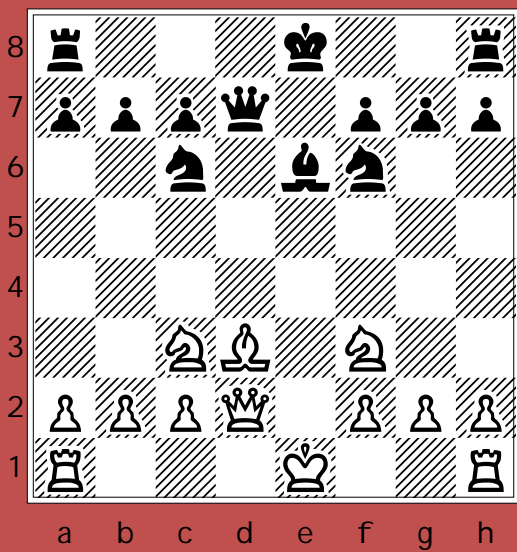
Merke: Die Rochade ist nur möglich, wenn...

1. König und Turm vorher noch nicht gezogen haben!
2. Der König kein bedrohtes Feld überschreiten oder betreten muss!
3. Der König nicht im Schach steht!
4. Keine andere Figur zwischen König und Turm steht!









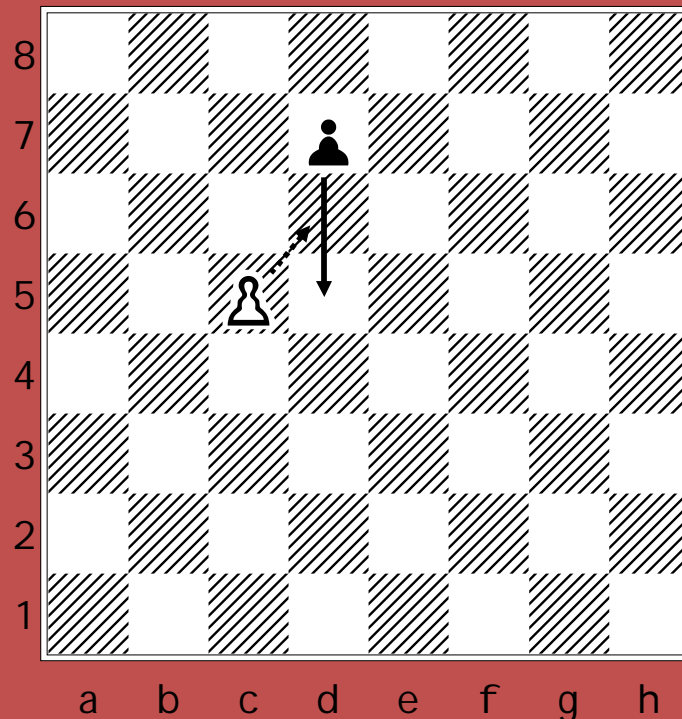
Schreibe auf, auf welchen Feldern sich der weiße König und der weiße Turm nach der kurzen bzw. langen Rochade befinden. Verfahre ebenso bei Schwarz!

Weiß:
Schwarz:



o Das Schlagen im Vorübergehen („En passant“-Schlagen)

Eine Sonderregel ist das Schlagen im Vorübergehen, auch „en passant“ genannt (aus dem französischen). Diese Regel kommt in Partien zwar nur selten vor, aber man sollte sich damit schon ein wenig auskennen!



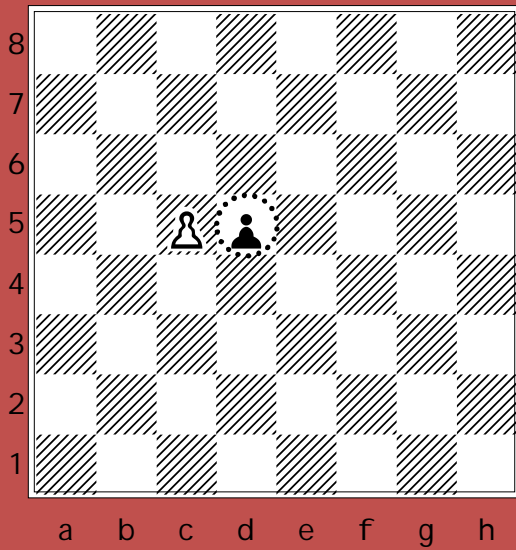
In unserem Beispiel (oben) steht der schwarze Bauer immer noch in der Grundstellung (7. Reihe) – er hat also noch nicht gezogen!

- Geht er nur ein Feld nach vorn, wird er vom weißen Bauern geschlagen.
- Aus der Grundstellung heraus darf er aber auch zwei Felder nach vorn gehen (wie bereits im Kapitel über den Bauern beschrieben). Er möchte sich sozusagen „vorbeimogeln“!

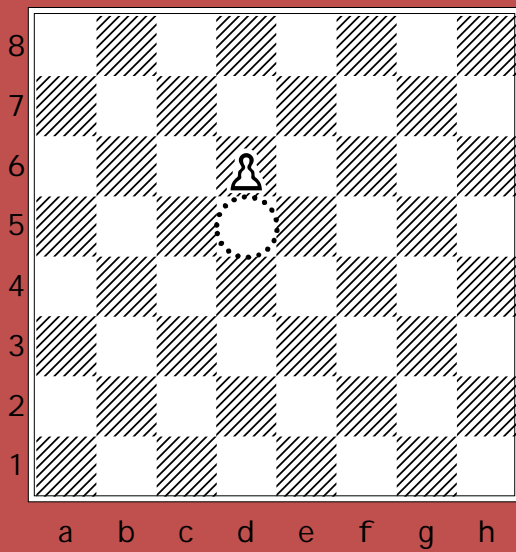
Doch nun kann Weiß (er muss es nicht tun, wenn er nicht möchte) die Sonderregel „Schlagen im Vorübergehen“ anwenden.

Merke: macht ein Bauer aus der Grundstellung heraus einen Doppelschritt und steht damit neben dem gegnerischen Bauern, so kann dieser so tun, als hätte er nur einen Schritt getan und ihn schlagen - **jedoch nur im unmittelbar nächsten Zug** (also sofort)!

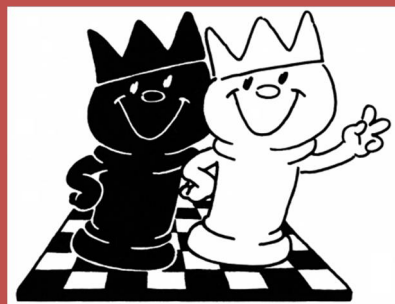
Beispiel



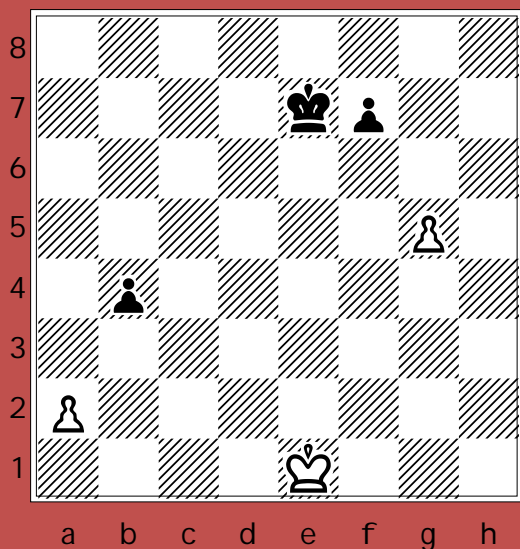
1. ...d7-d5 (der schwarze Bauer hat einen Doppelschritt gemacht und steht nun neben dem weißen Bauern).



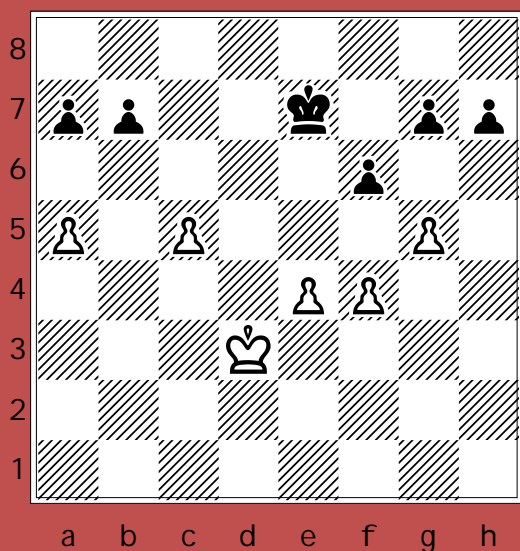
2. c5xd6 e.p. (der weiße Bauer schlägt so, als hätte Schwarz nur einen Schritt gemacht).



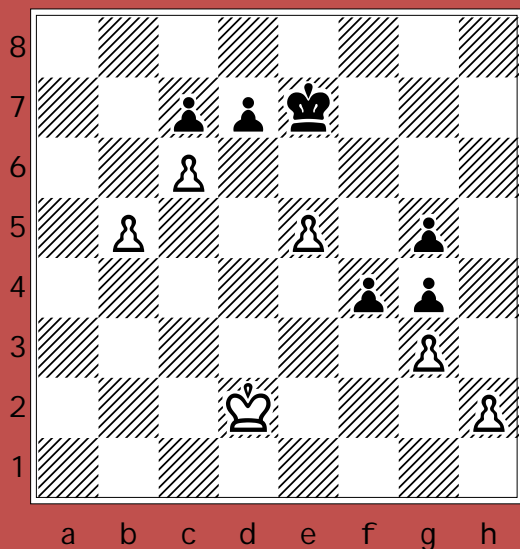
Übungen



- 1) Welche Zugmöglichkeiten hat der Bauer auf f5?
- 2) Kann der weiße Bauer auf a4 ziehen, ohne dass er im Anschluss von Schwarz geschlagen werden darf?



- Welchen Zug würdest Du Schwarz empfehlen:
 1. ...fxg5 oder 1. ...b7-b5?
 Begründe Deine Entscheidung!

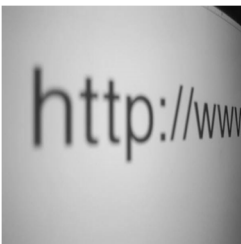
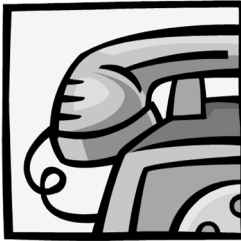


- 1) Auf welchen Zug ist das „Schlagen im Vorübergehen“ möglich?
 1. ...d7-d6 oder 1. ...d7-d5 oder 1. ...f4-f3
- 2) Wie viel Schlagmöglichkeiten hätte Schwarz zur Verfügung, wenn Weiß 1. h2-h4 ziehen würde? Beachte alle Bauern!

INFO



ECKE



Unser Spielabend:

Montag ab 18:00 Uhr (Nachwuchstraining).
Auch ältere Gäste sind willkommen!

Unser Spielort:

Mittelschule Arnstein (Raum 406).

Deine Ansprechpartnerin:

Katharina Senft (Jugendleiterin) 016090631610

Unsere E-Mailadresse:

chess-queen@gmx.de

... für den umfangreichen Nachwuchsbereich!

Unsere Homepage:

www.sk79.de

Mit vielen Infos rund um den Verein und das Thema
„Kinder- und Jugendtraining“!

~ Uns gibt es mittlerweile seit über 40 Jahren ~



**SCHACHKLUB 1979
ARNSTEIN**