

SCHACH LERNEN

ARBEITSBLÄTTER ZUR FREIEN
VERWENDUNG


edmundbruns.de



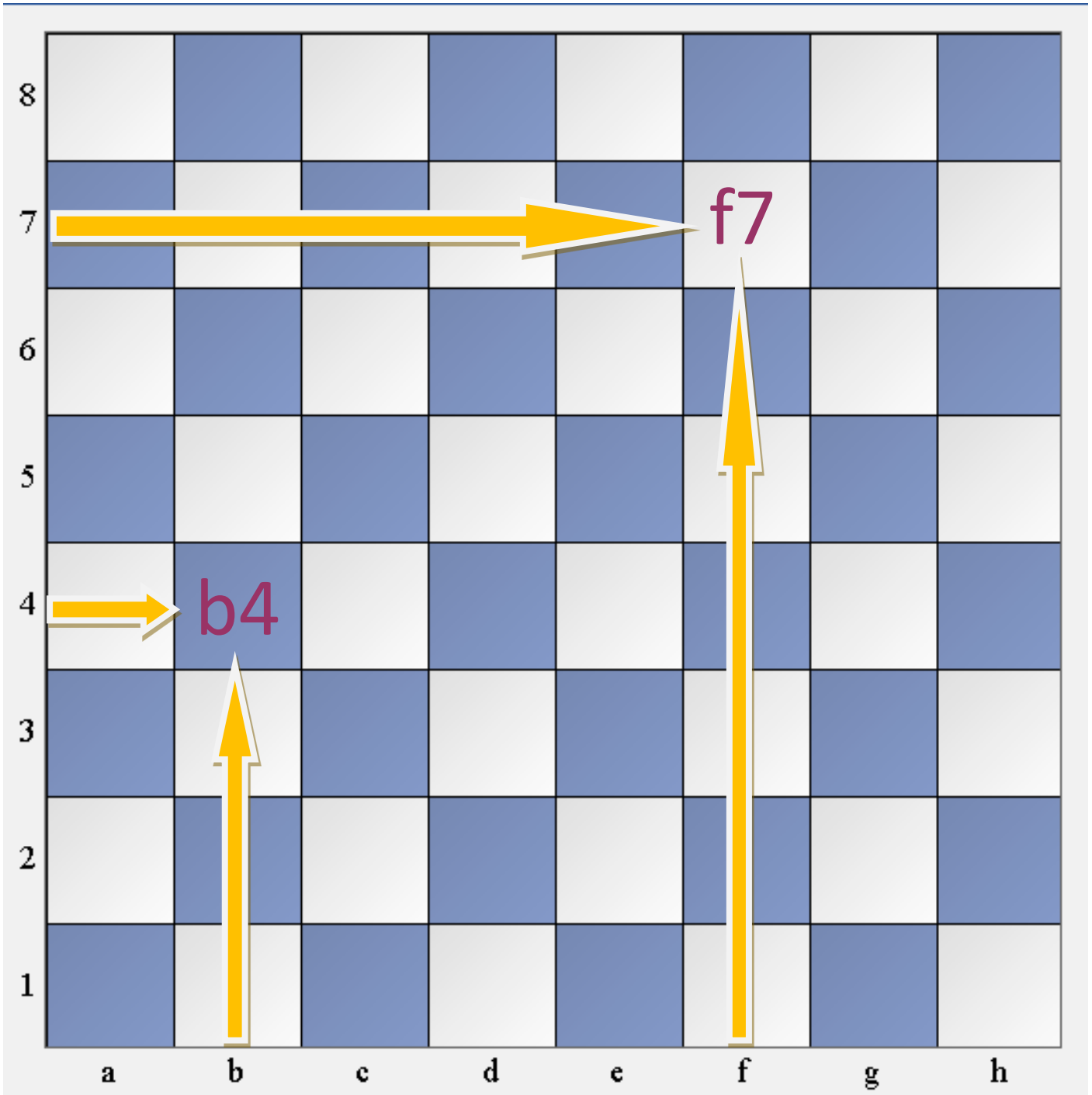
2
0
1
8

edmund.bruns69@gmail.com

INHALT

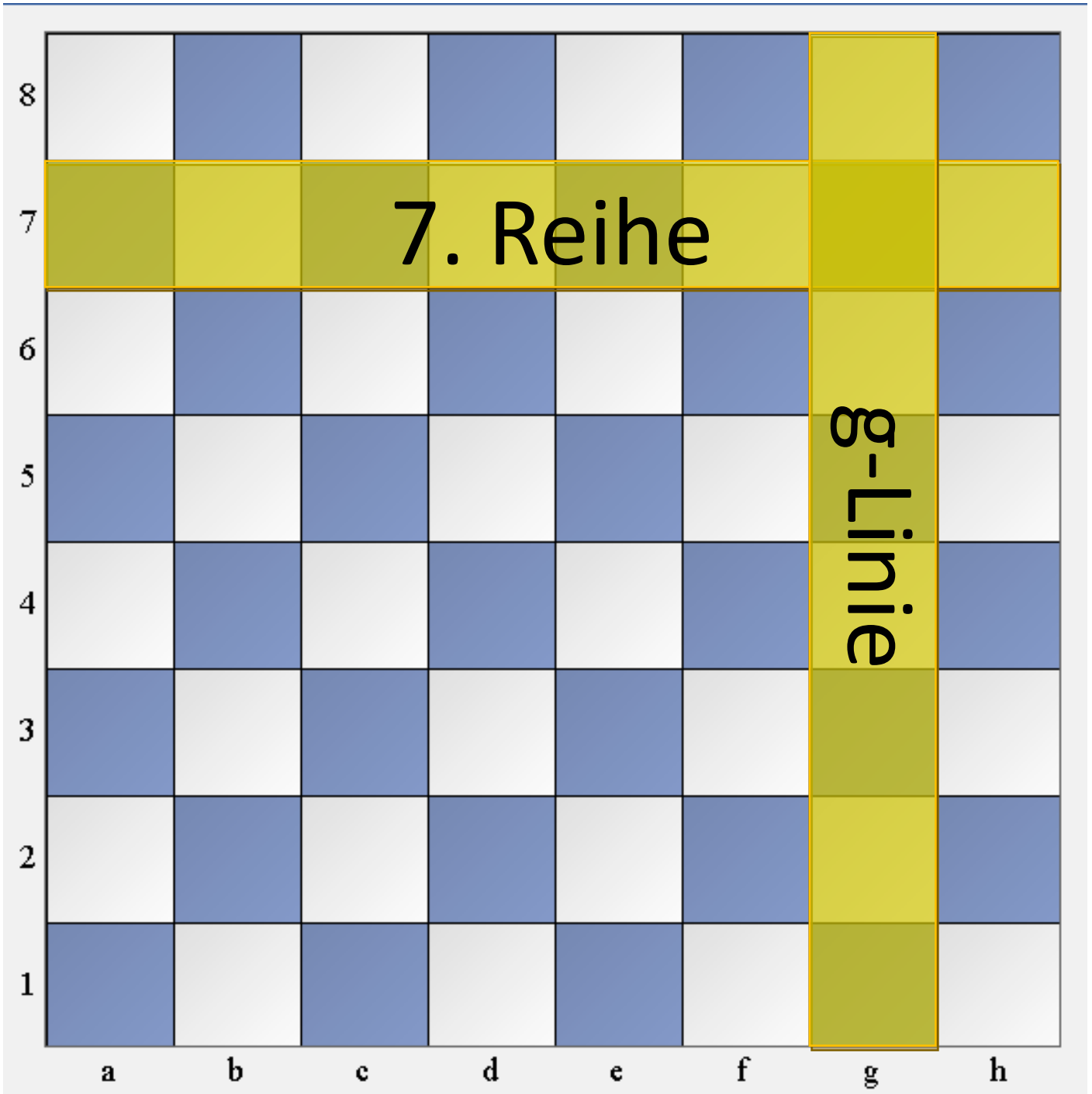
- 
- 01 Das Schachbrett
 - 02 Wert der Figuren
 - 03 Turm
 - 04 Läufer
 - 05 Dame
 - 06 König
 - 07 Bauer
 - 08 Springer
 - 09 Grundstellung
 - 10 Notation
 - 11 Rochade
 - 12 Schachmatt
 - 13 Ungedeckte Figuren
 - 14 En Passant
 - 15 Patt
 - 16 Remis

Das Schachbrett



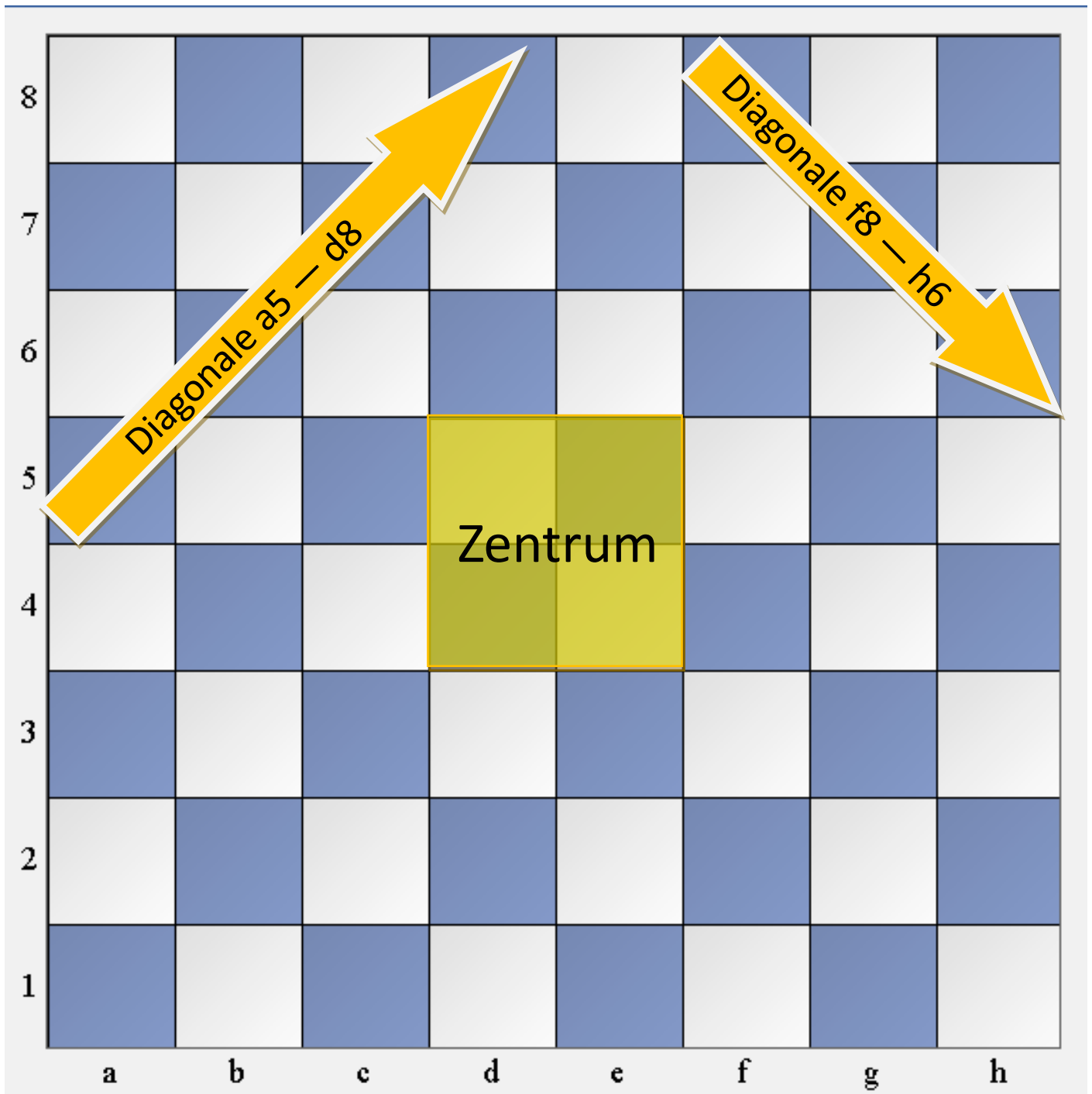
Jedes Feld auf dem Schachbrett hat eine bestimmte Bezeichnung. Diese ergibt sich aus den Koordinaten am Rande des Schachbrettes. Es wird immer erst der Buchstabe und dann die Zahl genannt.

Das Schachbrett



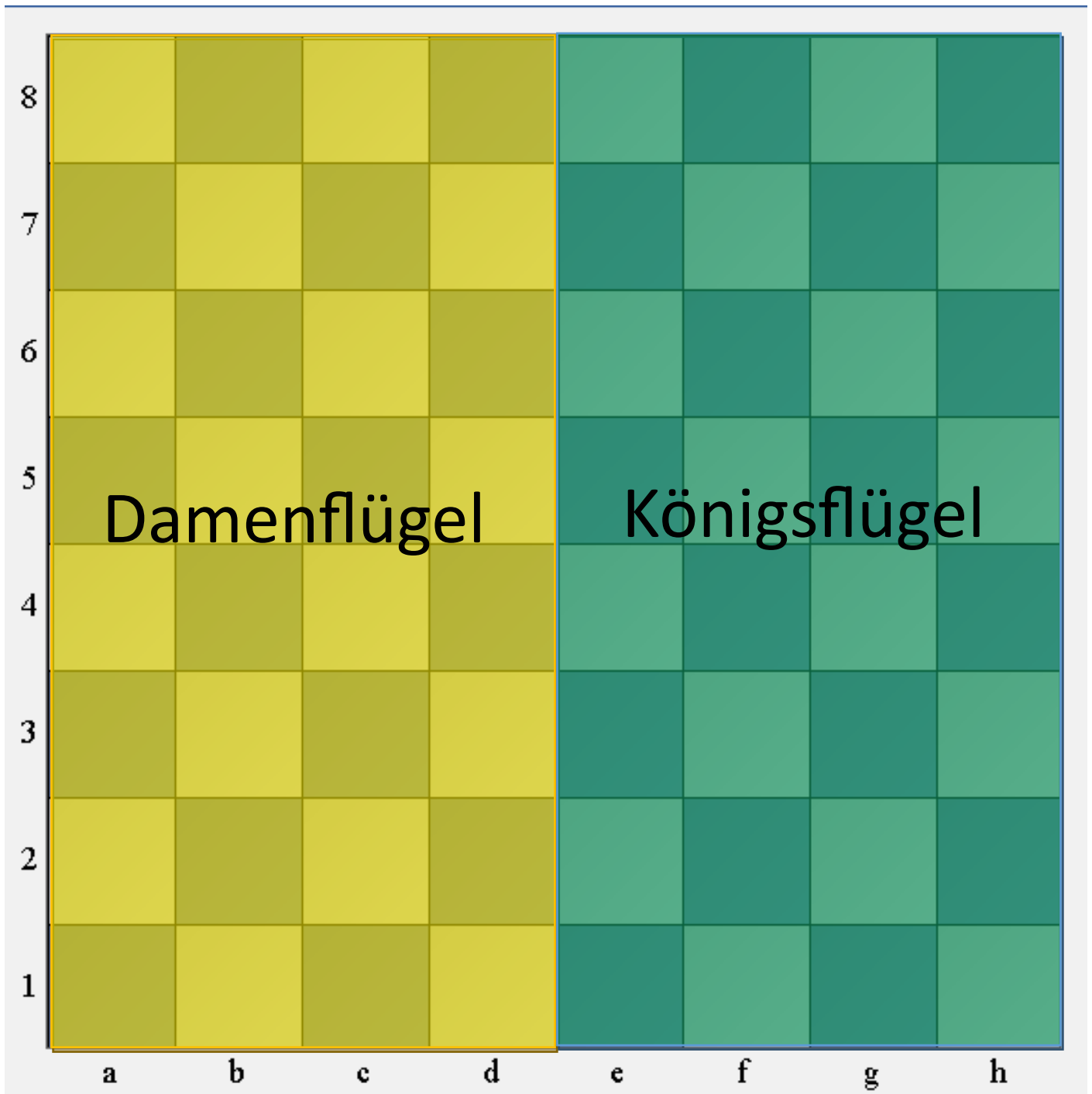
Ein Schachbrett besteht aus 8 Reihen (1-8) und 8 Linieren (a-h).

Das Schachbrett



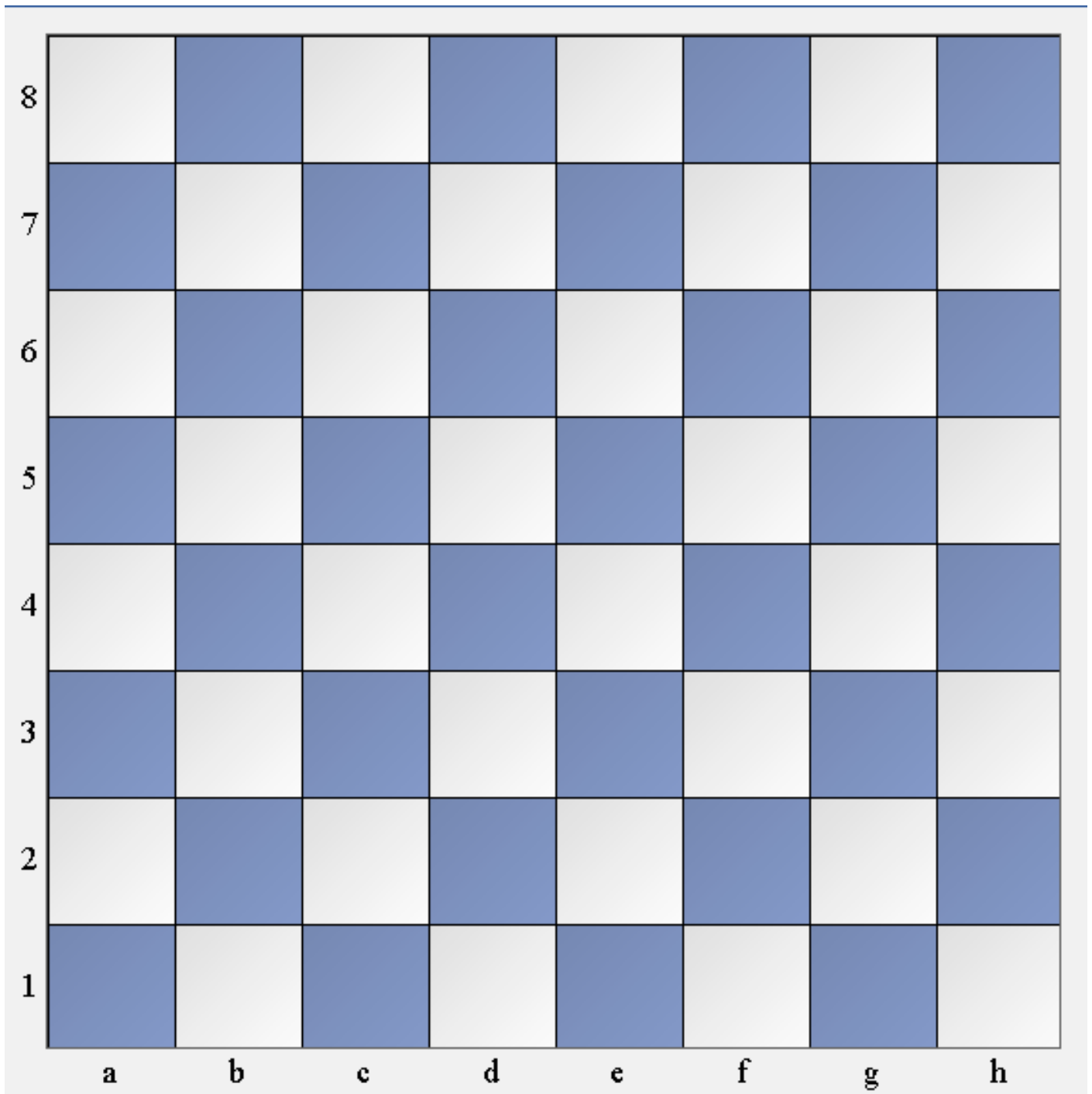
Neben den Reihen und Linien gibt es auf dem Schachbrett noch das Zentrum und verschiedene Diagonalen.

Das Schachbrett



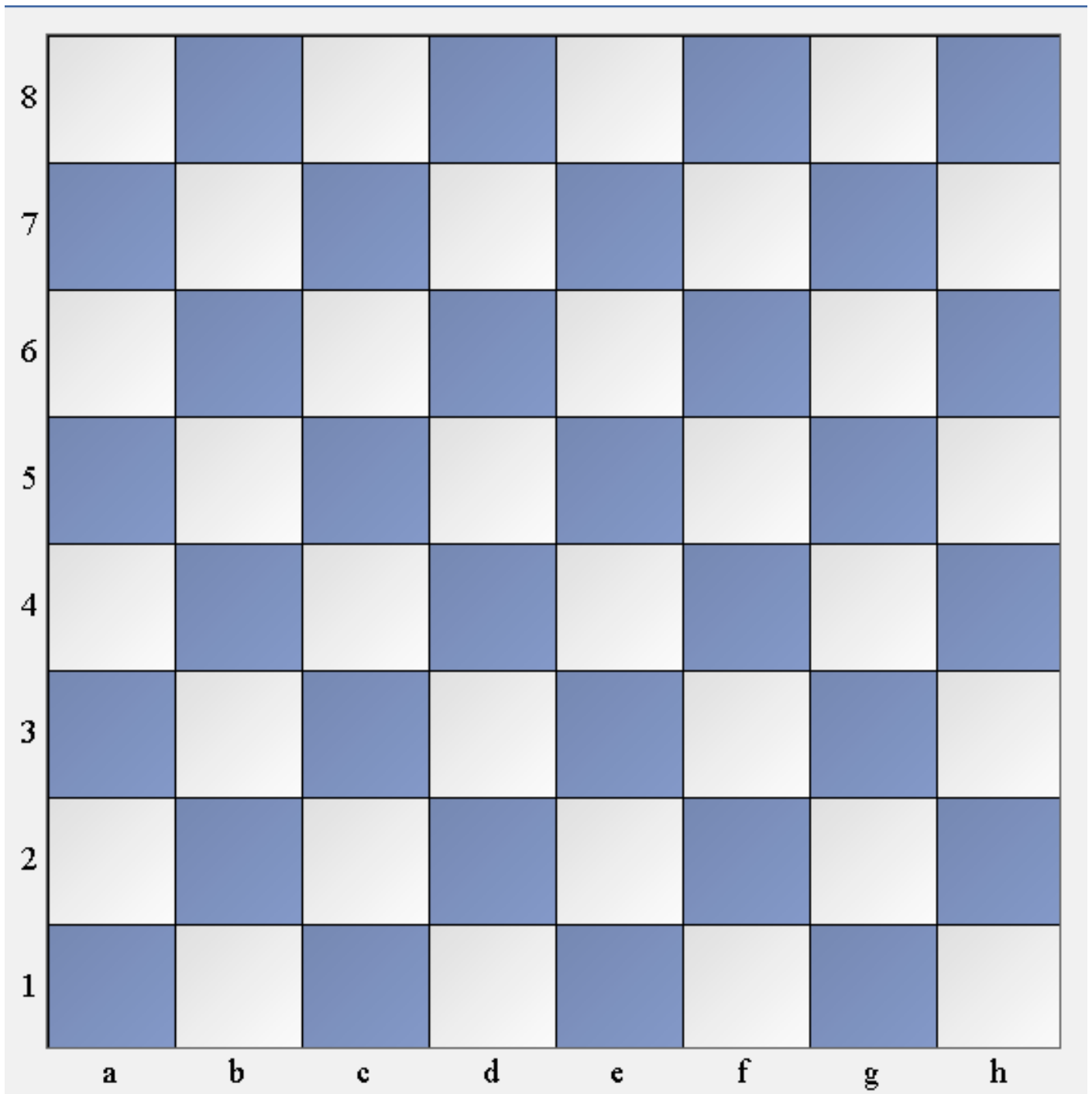
Das Schachbrett ist unterteilt in Damenflügel (a-d Linie) und Königsflügel (e-h Linie).

Das Schachbrett



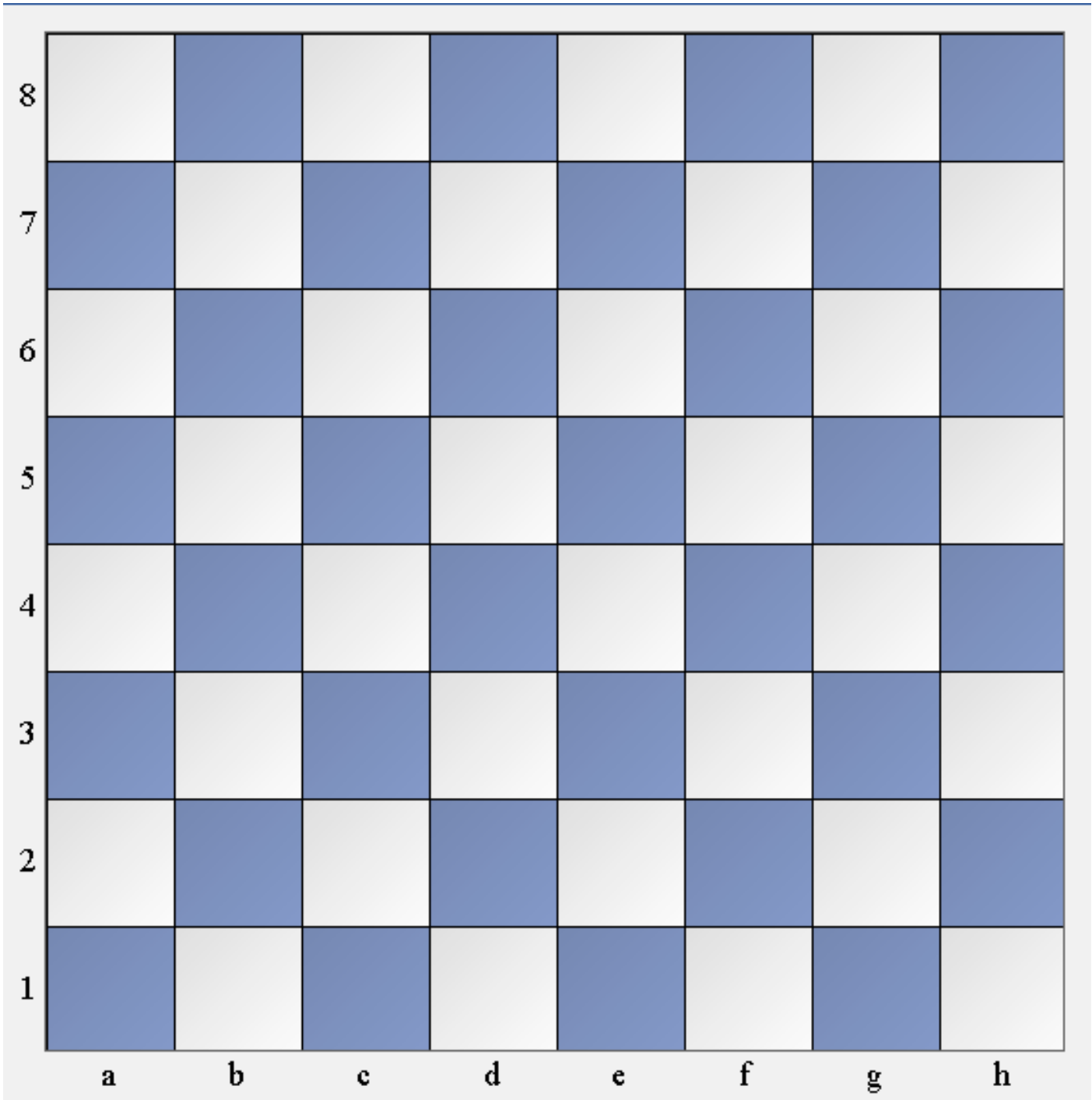
Trage bitte in jedes Feld die richtige Bezeichnung ein.

Das Schachbrett









Zeichne bitte das Zentrum vier Diagonalen eine Reihe und zwei Linien ein und benenne sie.





















Das Schachbrett



Markiere bitte folgende Felder: a2, b6, h3, g5, f8, c4, c7, d1, e6 und benenne die vier Zentrumsfelder.

Schachfigur	Abkürzung	Symbol	Wert
König	K		Keinen
Bauer	---		1
Läufer	L		3
Springer	S		3
Turm	T		5
Dame	D		9


Wer steht besser? Weiß oder schwarz? Trage die Punkte in die Spalten ein und schreibe in die rechte Spalte Weiß, Schwarz oder gleich.

Weiß hat die unten stehenden Figuren von Schwarz geschlagen.	Schwarz hat die unten stehenden Figuren von Weiß geschlagen.	Wer steht besser?
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

Der (Tausch)Wert der Figuren

Während einer Schachpartie stellt sich immer wieder die Frage, ob man eine seiner Figuren gegen eine gegnerische Figur tauschen soll. Durch einen einfachen Wertigkeitsvergleich lässt sich überprüfen, ob man einen Figurentausch durchführen sollte oder besser nicht. Dazu muss man nur den (Tausch)Wert der jeweiligen Figur kennen.

Ein Bauer beispielsweise ist einen Punkt wert. Ein Turm hingegen fünf Punkte oder anders ausgedrückt: ein Turm hat den Gegenwert von fünf Bauern. Die untere Tabelle zeigt euch den Wert einer Figur gemessen in Bauern.

8								
7	Dame		=					
6								
5	Turm		=					
4								
3	Läufer		=					
2								
1	Springer		=					
	A	B	C	D	E	F	G	H



Der König kann nicht mit Bauern bewertet werden, da er ja nicht eingetauscht werden kann.

Wie wird sich die Waage neigen? Kreuze an!

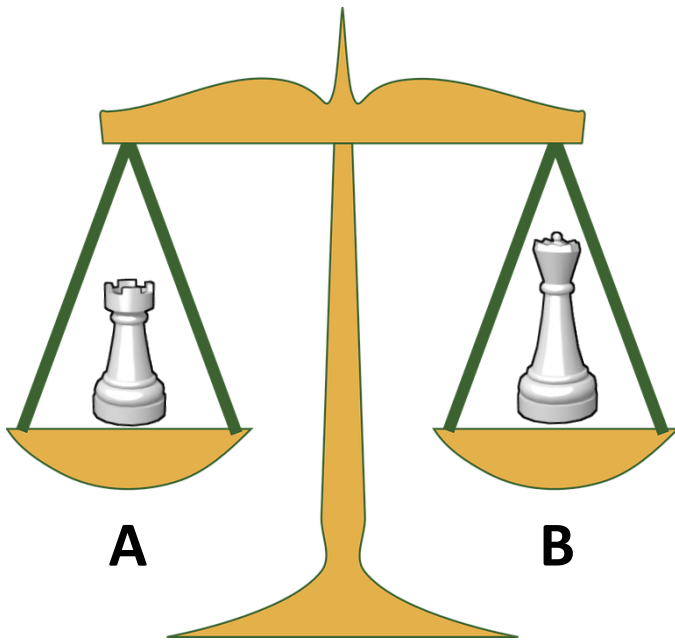


Bild 1: Neigt sich die Waage nach A oder B

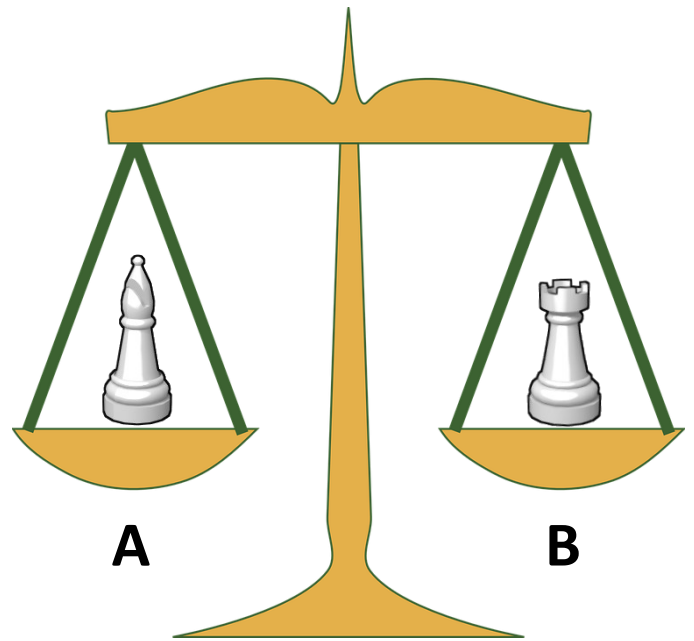


Bild 2: Neigt sich die Waage nach A oder B

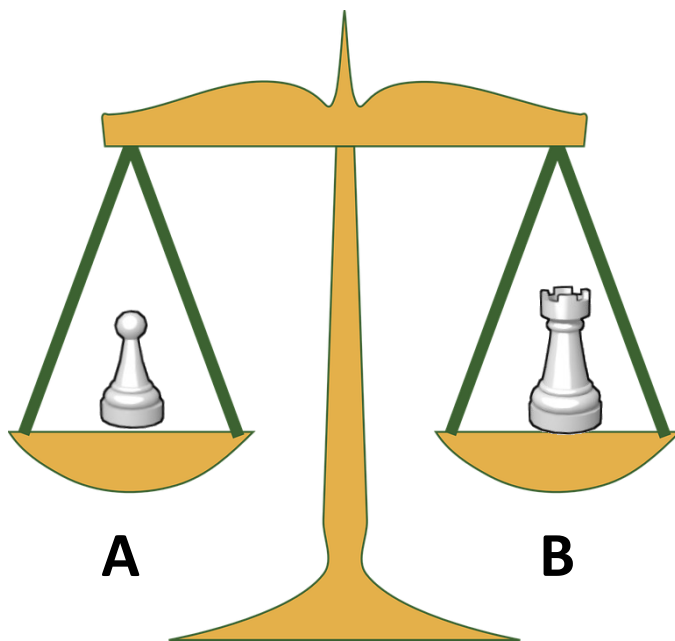


Bild 3: Neigt sich die Waage nach A oder B

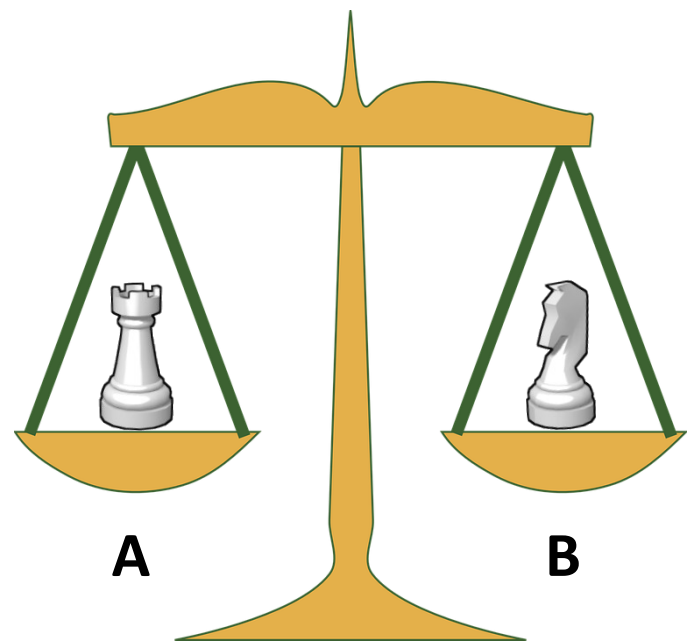
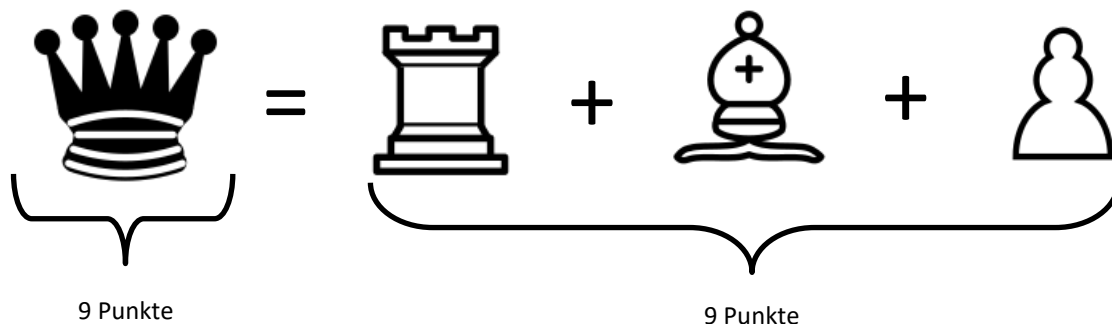


Bild 4: Neigt sich die Waage nach A oder B

Stelle verschiedene, gleichwertige Tauschkombinationen her! Wir wissen, dass eine Dame soviel wert ist wie neun Bauern. Sie ist aber auch soviel wert wie ein Turm, Läufer und Bauer zusammen. Siehe das untere Beispiel:



Finde weitere Kombinationen!



=



=



=



=

Was muss man über den Turm wissen?



So sieht ein schwarzer Turm auf dem Schachbrett aus.



So sieht ein weißer Turm auf dem Schachbrett aus.



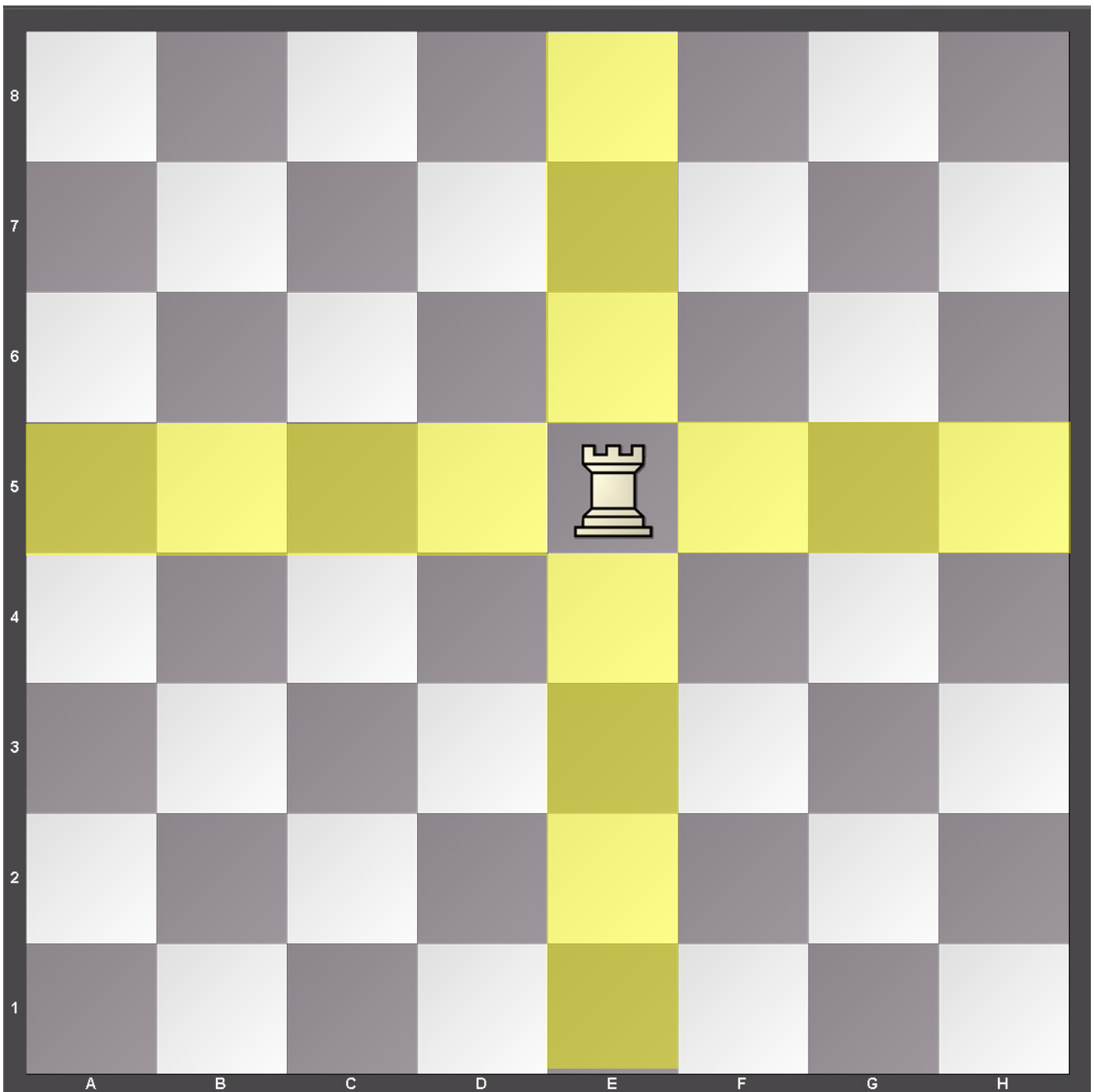
Mit diesem Symbol werden die Türme auf den Arbeitsblättern dargestellt.



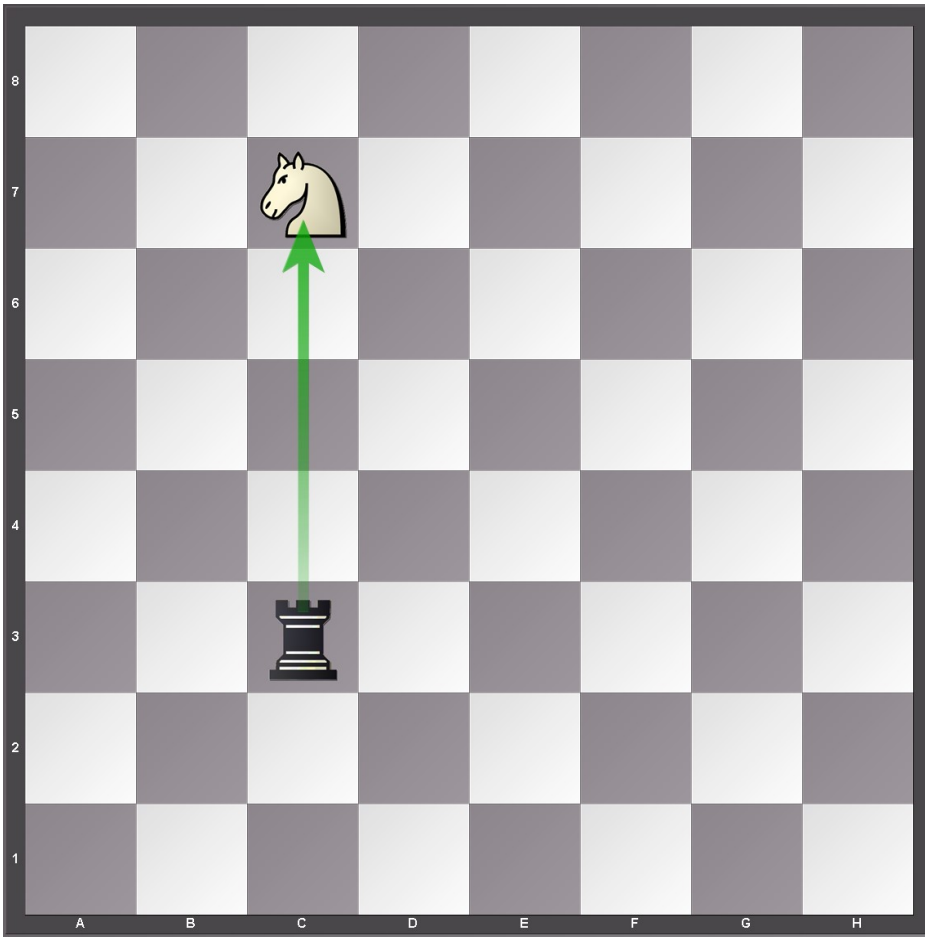
=



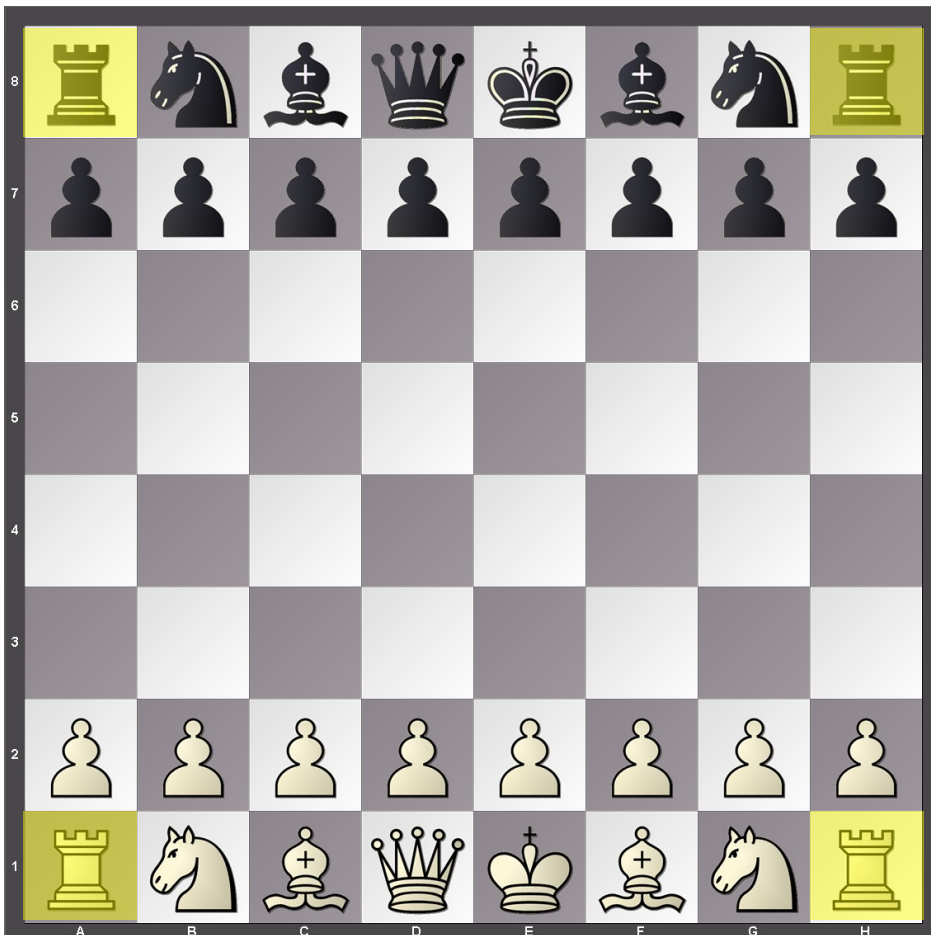
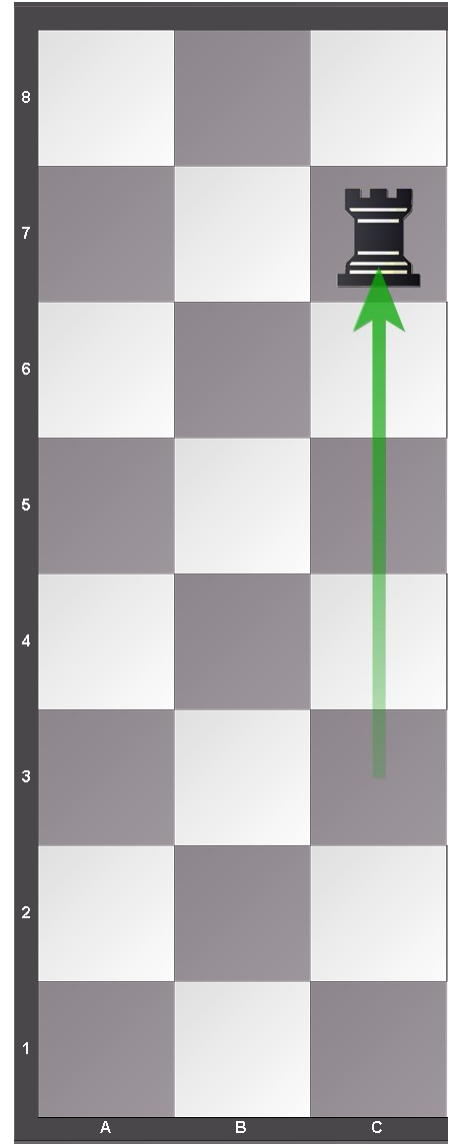
Ein Turm ist soviel wert wie fünf Bauern. Er ist die zweitstärkste Figur. Er gehört neben der Dame zu den Schwerfiguren. Abkürzung = T



Der Turm zieht beliebig weit in gerader Richtung. Senkrecht oder waagerecht. Bei einem leeren Brett kann er von jedem Feld aus die gleiche Anzahl an Zügen machen, nämlich 14! Es ist ihm also egal, ob er in der Mitte oder in der Ecke steht.



Der Turm kann eine gegnerische Figur schlagen, wenn diese sich in seiner „Schusslinie“ befindet. Hier kann der Turm von c3 den Springer auf c7 schlagen. Er stellt sich dann auf das Feld, auf dem der Springer gestanden hat. Der Springer darf nicht mehr mitspielen und wird vom Brett genommen.



← In der Ausgangsstellung stehen die weißen Türme auf den Feldern a1 und h1 und die schwarzen Türme auf den Feldern a8 und h8.

Finde alle Türme!



Anzahl der weißen Türme: _____

Anzahl der schwarzen Türme: _____

Wie wird sich die Waage neigen? Kreuze an!

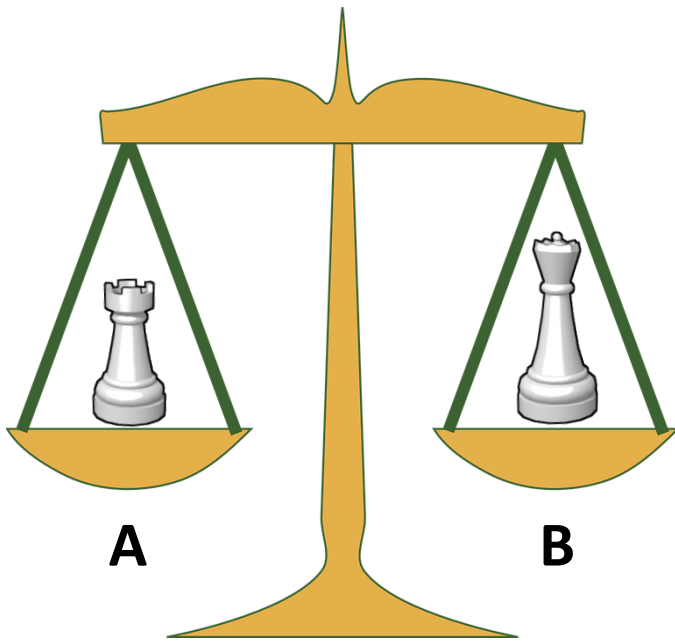


Bild 1: Neigt sich die Waage nach A oder B

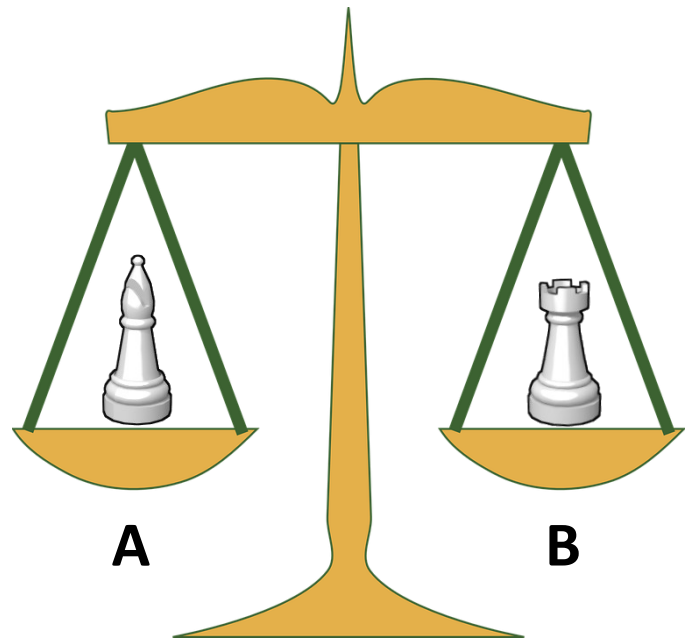


Bild 2: Neigt sich die Waage nach A oder B

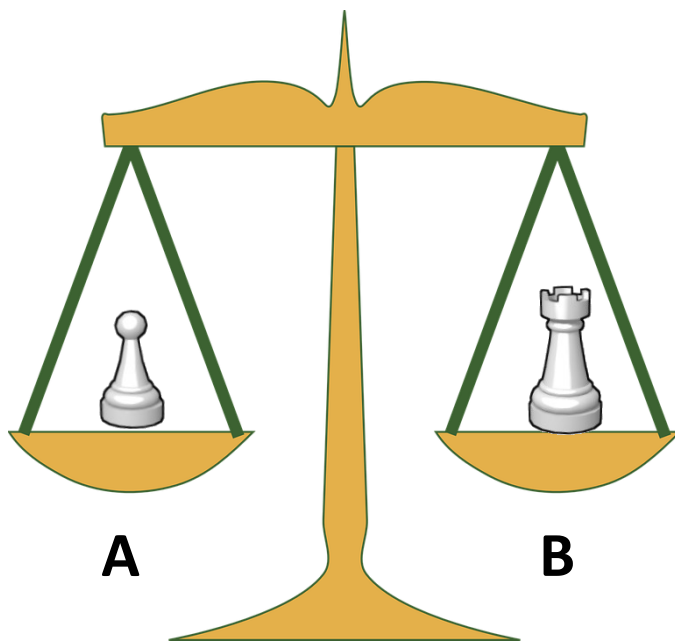


Bild 3: Neigt sich die Waage nach A oder B

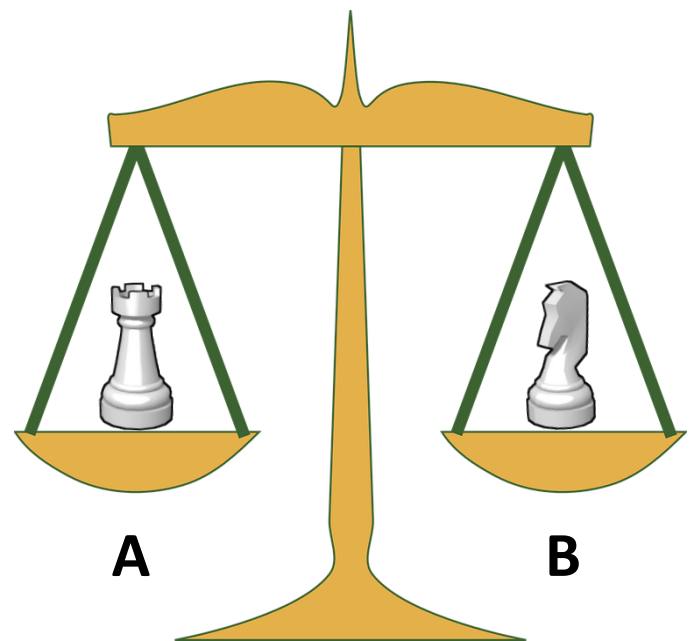
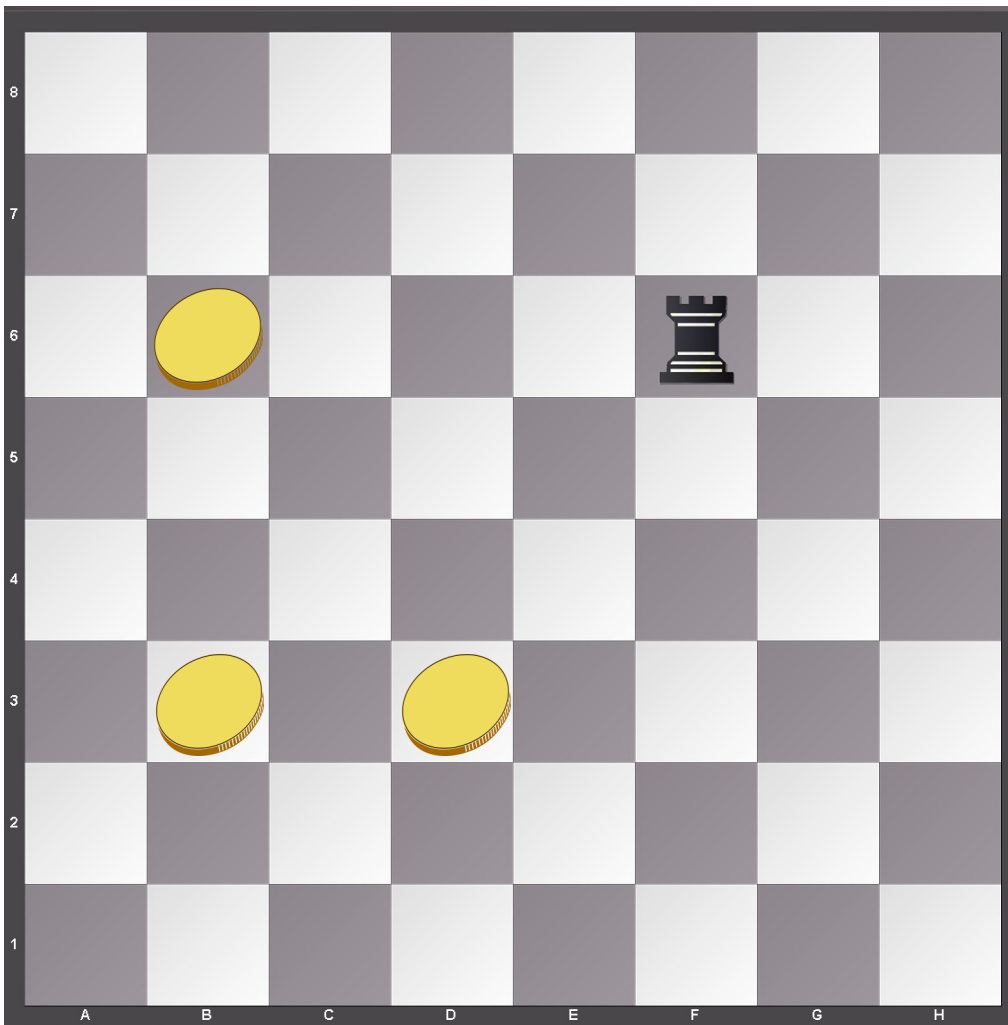
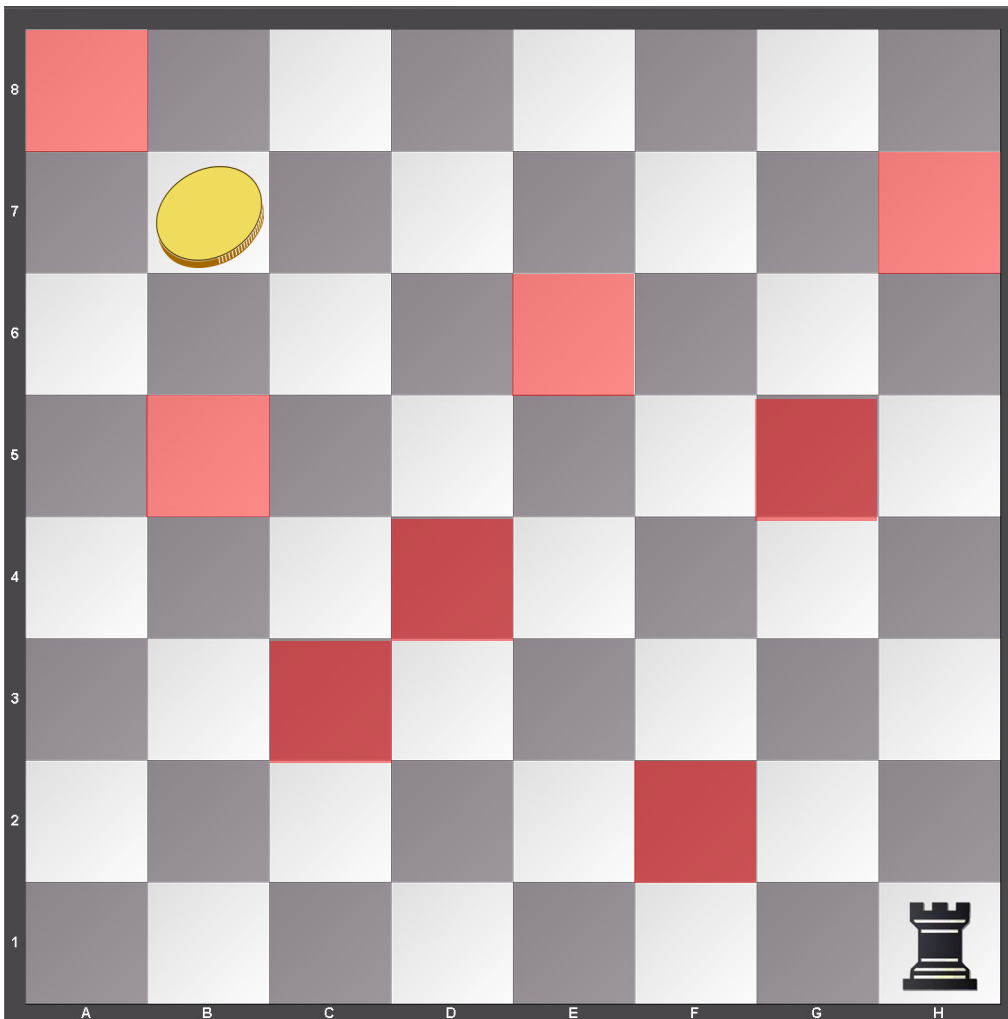


Bild 4: Neigt sich die Waage nach A oder B

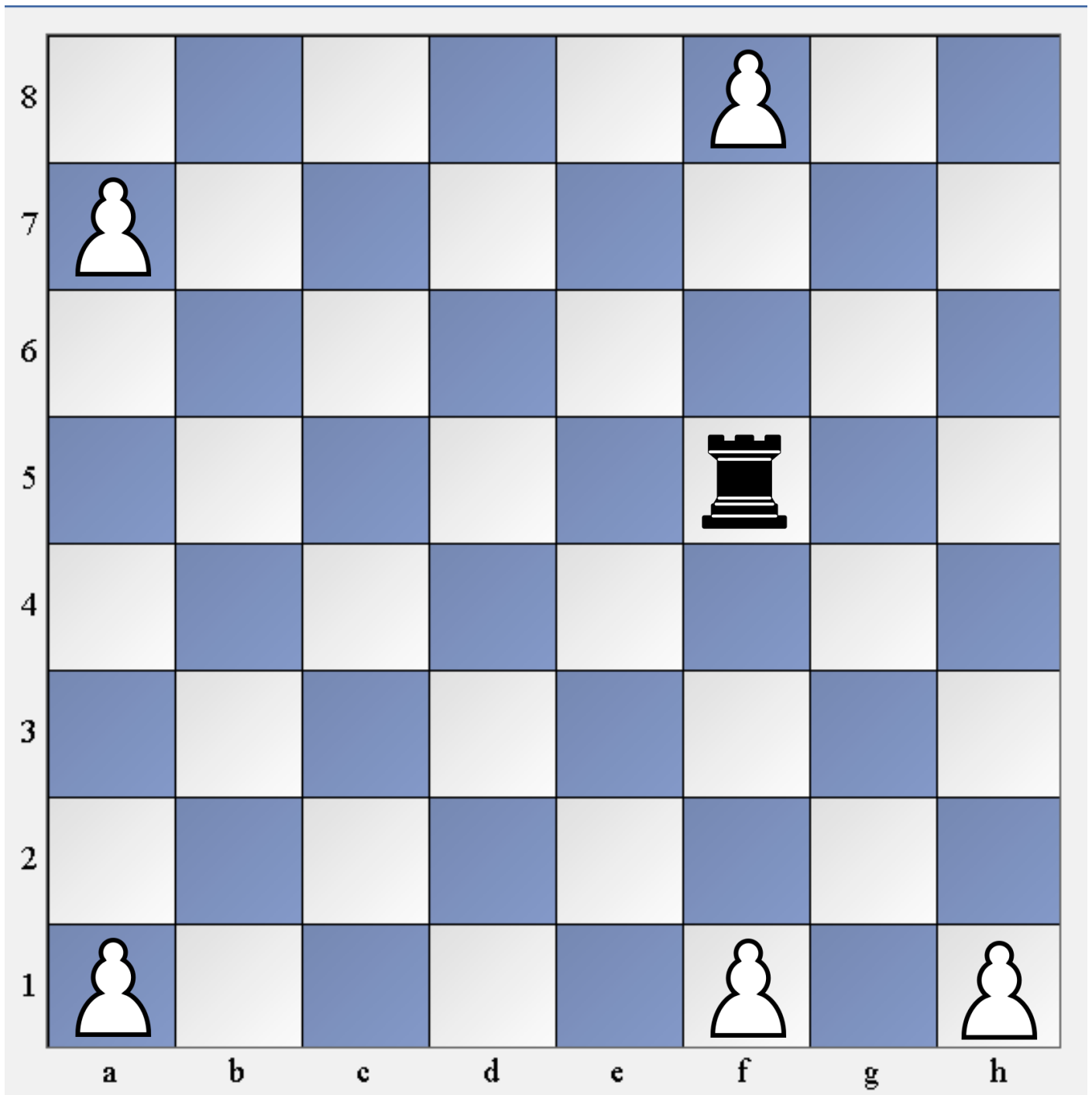


Welchen Weg muss der Turm gehen, um möglichst schnell alle Münzen einzusammeln? Schreibe die Züge bitte auf.



Welchen Weg muss der Turm gehen, um möglichst schnell die Münze einzusammeln? Er darf dabei aber nicht auf oder über die roten Felder gehen. Schreibe die Züge bitte auf.

Schlage mit dem Turm alle gegnerischen Bauern in möglichst wenigen Zügen. Schreibe deine Züge bitte auf.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Was muss man über den Läufer wissen?



So sieht ein schwarzer Läufer auf dem Schachbrett aus.



So sieht ein weißer Läufer auf dem Schachbrett aus.



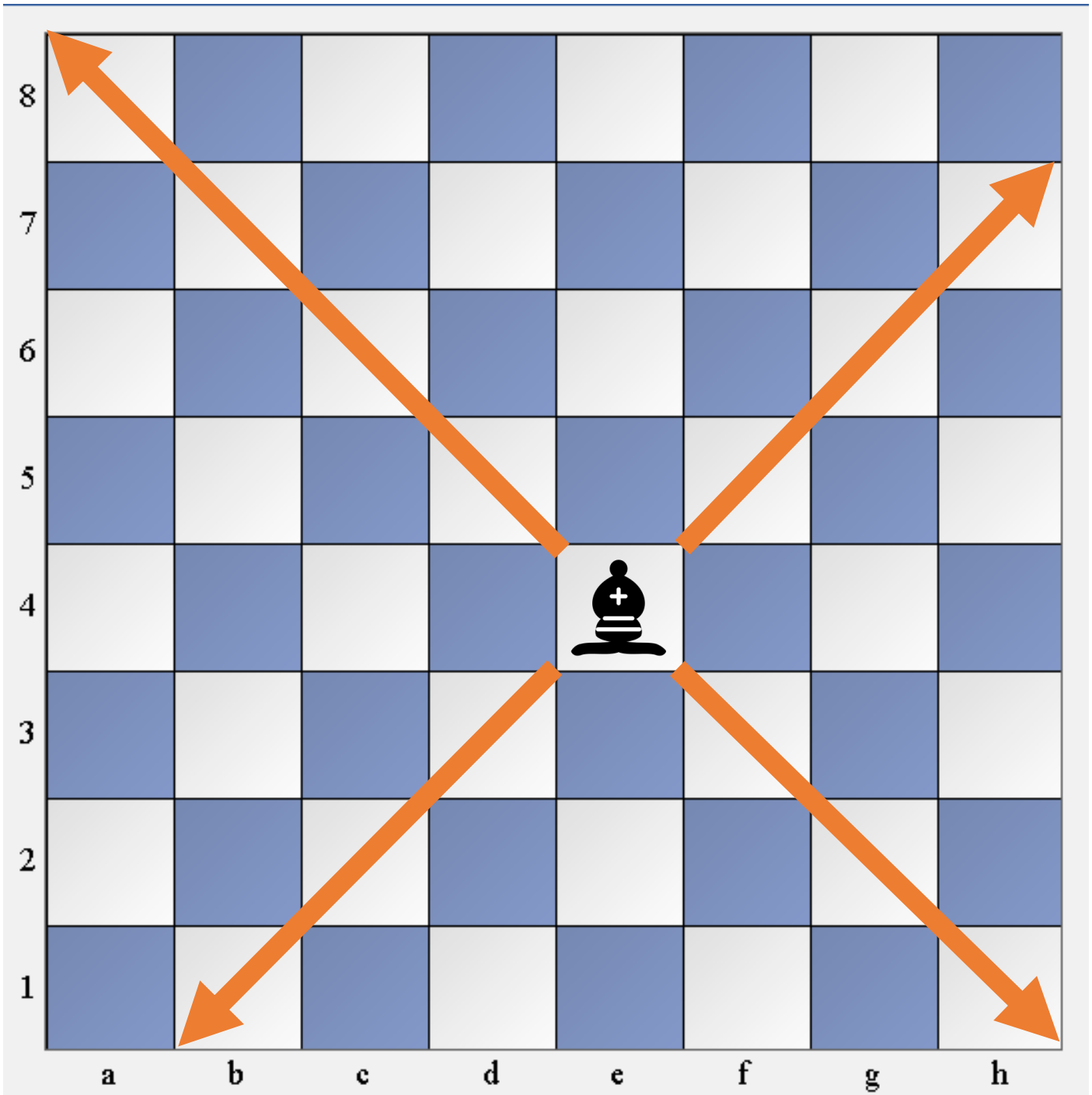
Mit diesem Symbol werden die Läufer auf den Arbeitsblättern dargestellt.



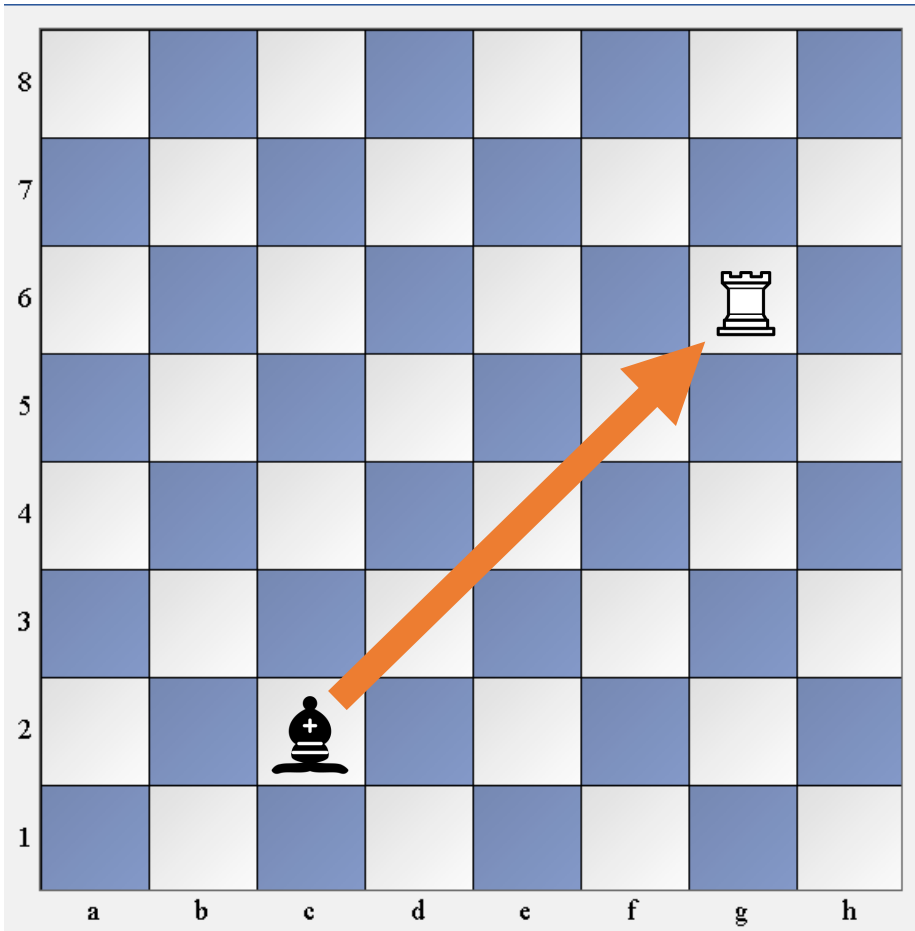
=



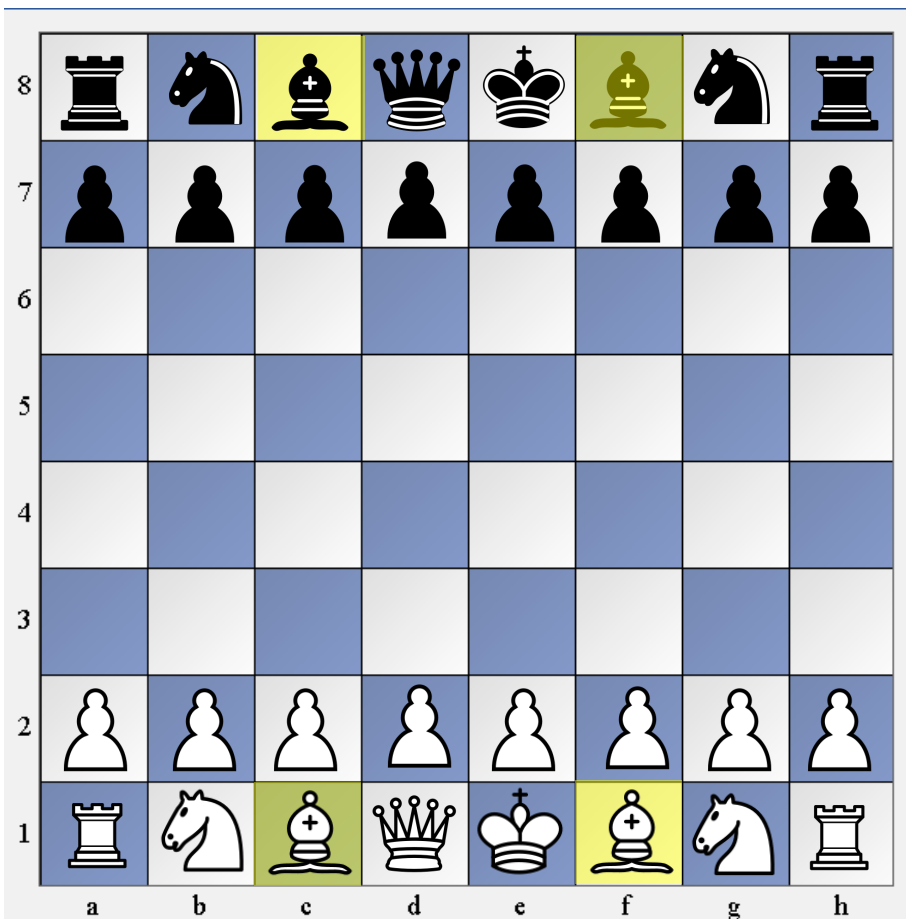
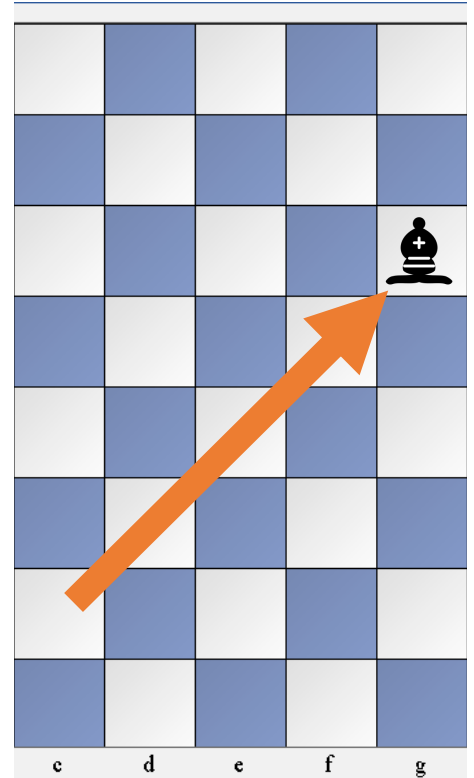
Ein Läufer ist soviel wert wie drei Bauern. Er gehört neben dem Springer zu den Leichtfiguren. Abkürzung = L



Der Läufer zieht beliebig weit in diagonaler Richtung. Der Läufer ist eine weitreichende Figur. Er kann schnell von der einen Brettseite zur anderen wechseln. Der Läufer kann seine Feldfarbe nicht verlassen. Der weißfeldrige Läufer bleibt immer auf den weißen Feldern und der schwarzfeldrige Läufer auf den schwarzen Feldern. Ein Läufer kann also nur die Hälfte des Brettes betreten.



Der Läufer kann eine gegnerische Figur schlagen, wenn diese sich in seiner „Schusslinie“ befindet. Hier kann der Läufer von c2 den Turm auf g6 schlagen. Er stellt sich dann auf das Feld, auf dem der Turm gestanden hat. Der Turm darf nicht mehr mit spielen und wird vom Brett genommen.



← In der Ausgangsstellung stehen die weißen Läufer auf den Feldern c1 und f1 und die schwarzen Läufer auf den Feldern c8 und f8.

Finde alle Läufer!



Anzahl der weißen Läufer: _____

Anzahl der schwarzen Läufer: _____

Wie wird sich die Waage neigen? Kreuze an!

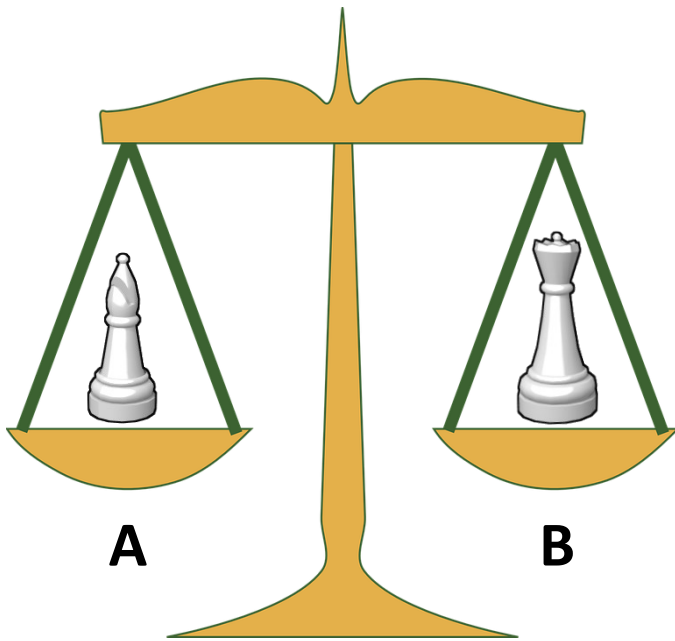


Bild 1: Neigt sich die Waage nach A oder B

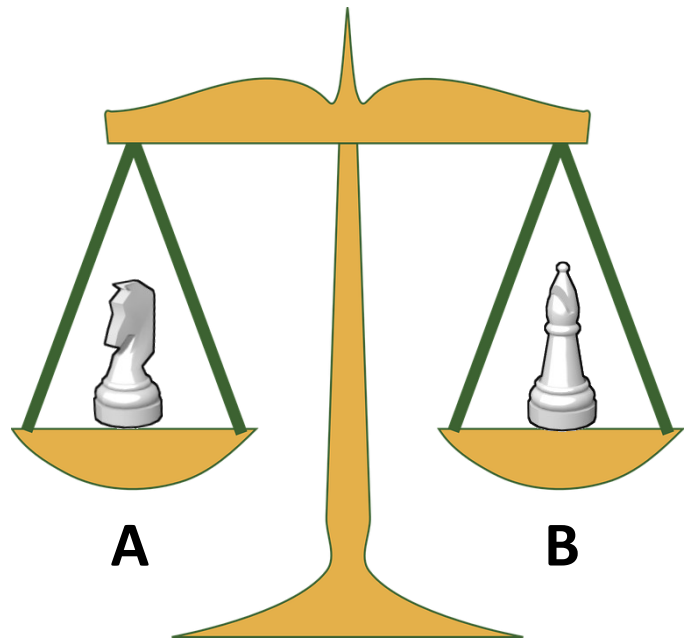


Bild 2: Neigt sich die Waage nach A oder B

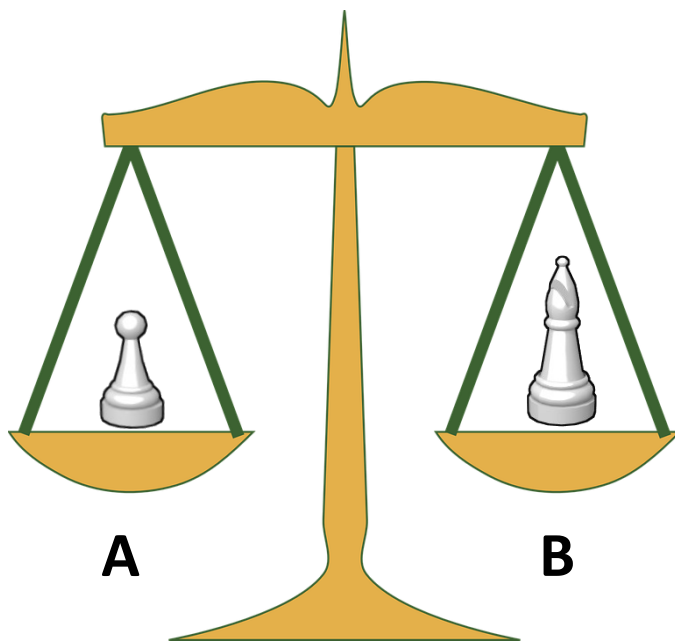


Bild 3: Neigt sich die Waage nach A oder B

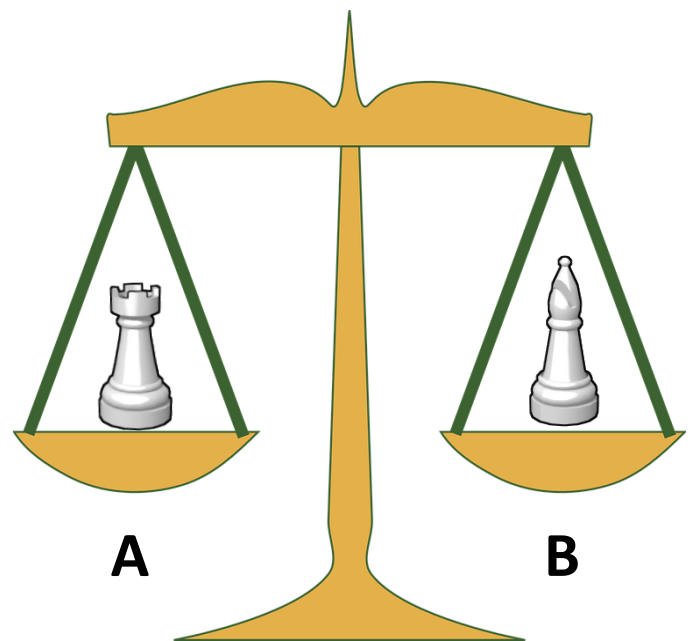
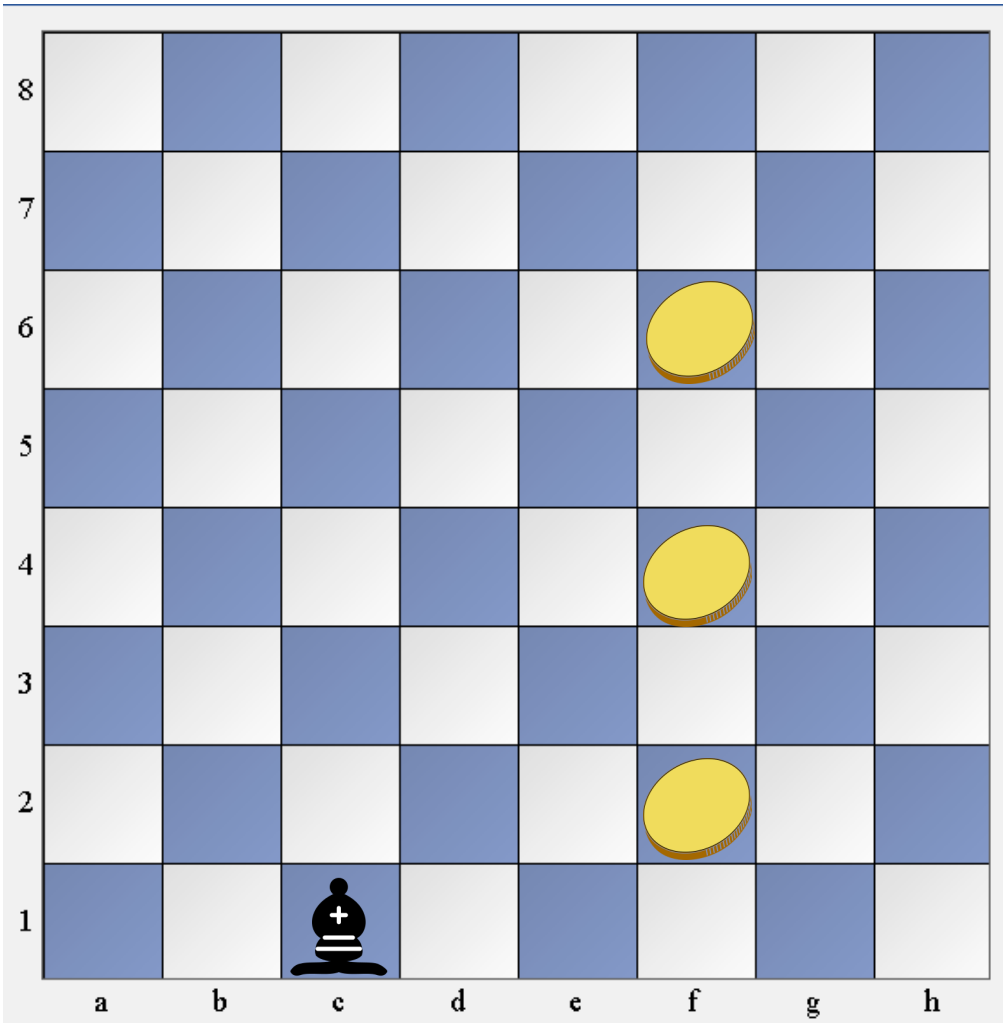
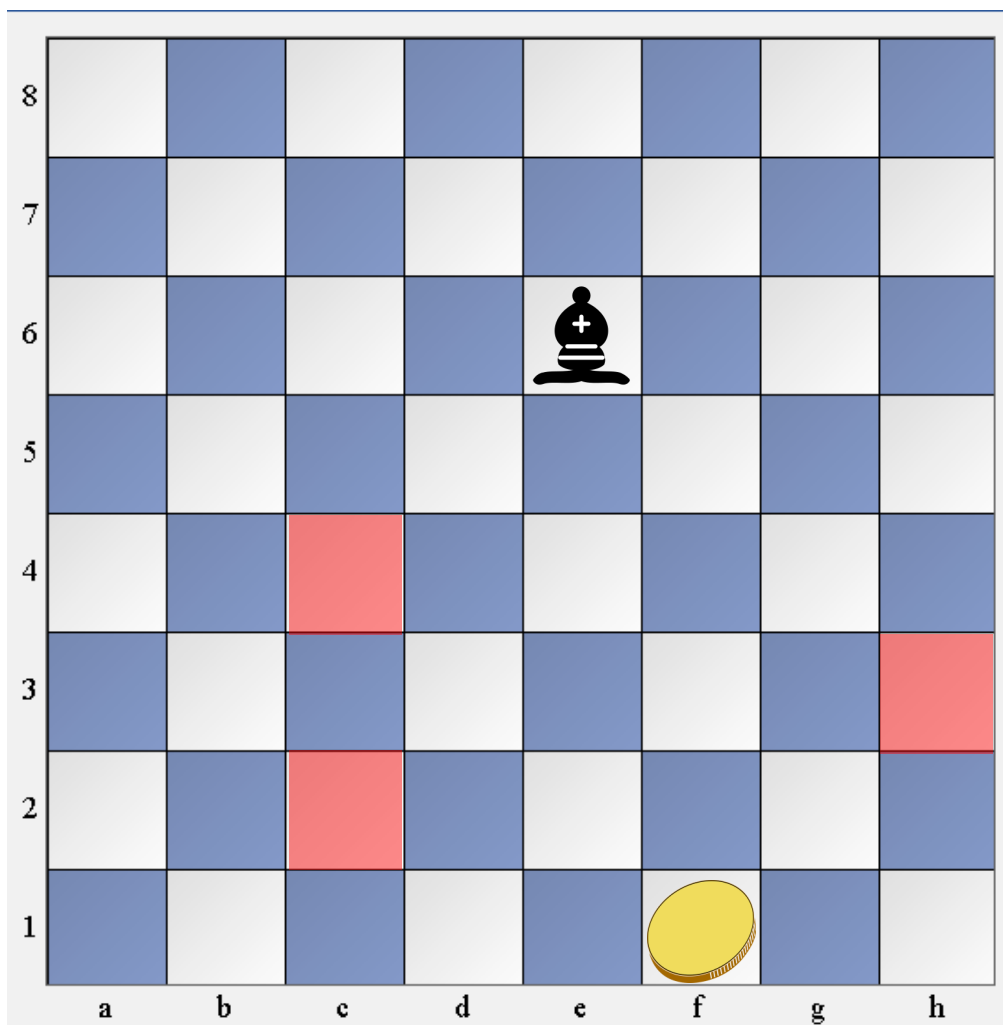


Bild 4: Neigt sich die Waage nach A oder B

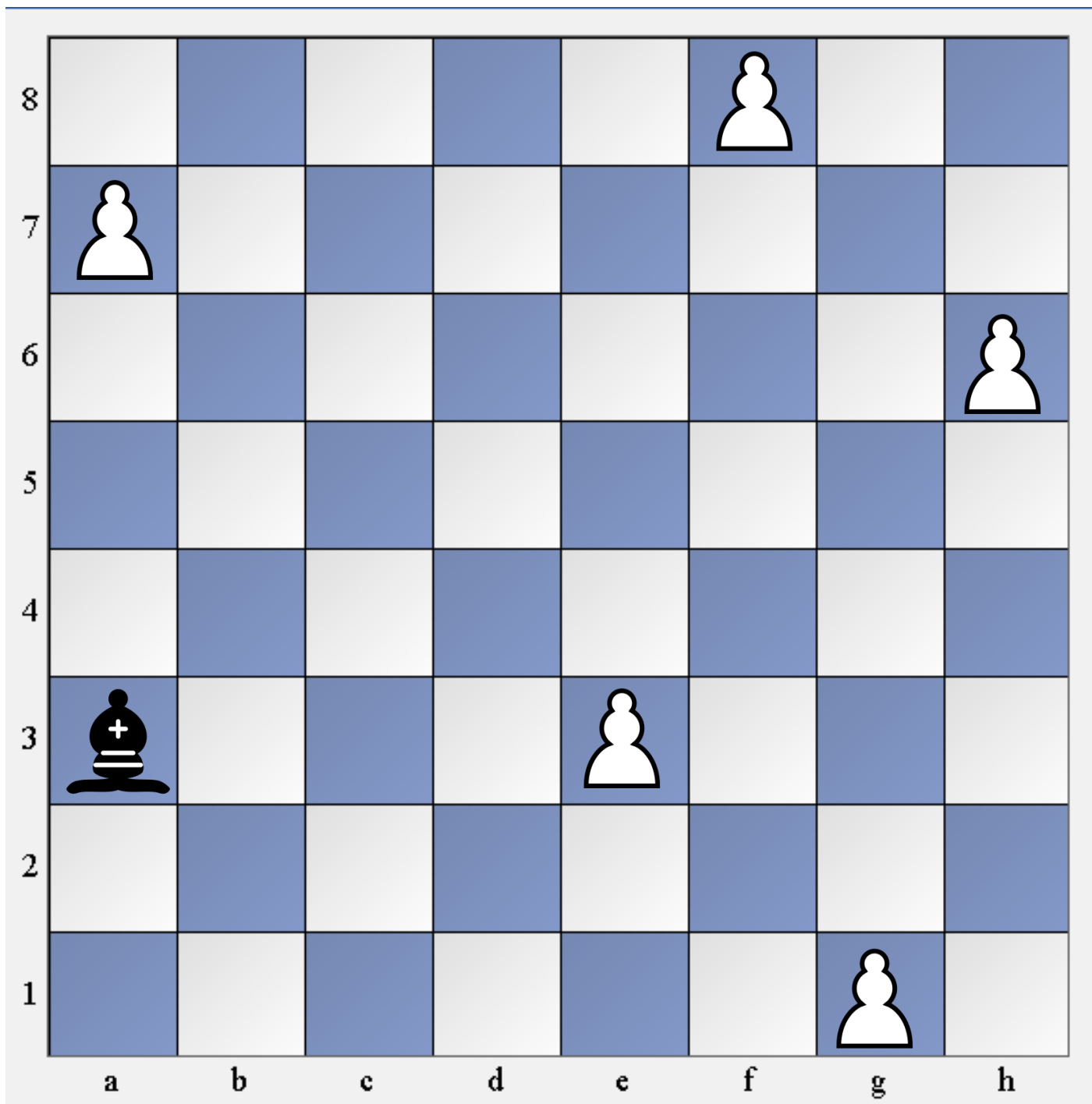


Welchen Weg muss der Läufer gehen, um möglichst schnell alle Münzen einzusammeln? Schreibe die Züge bitte auf.



Welchen Weg muss der Läufer gehen, um möglichst schnell die Münze einzusammeln? Er darf dabei aber nicht auf oder über die roten Felder gehen. Schreibe die Züge bitte auf.

Schlage mit dem Läufer alle gegnerischen Bauern in möglichst wenigen Zügen. Schreibe deine Züge bitte auf.

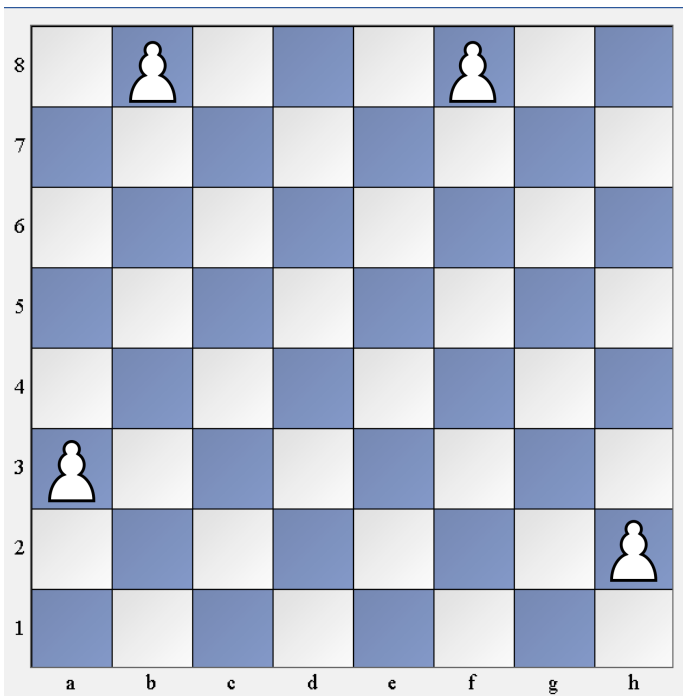


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

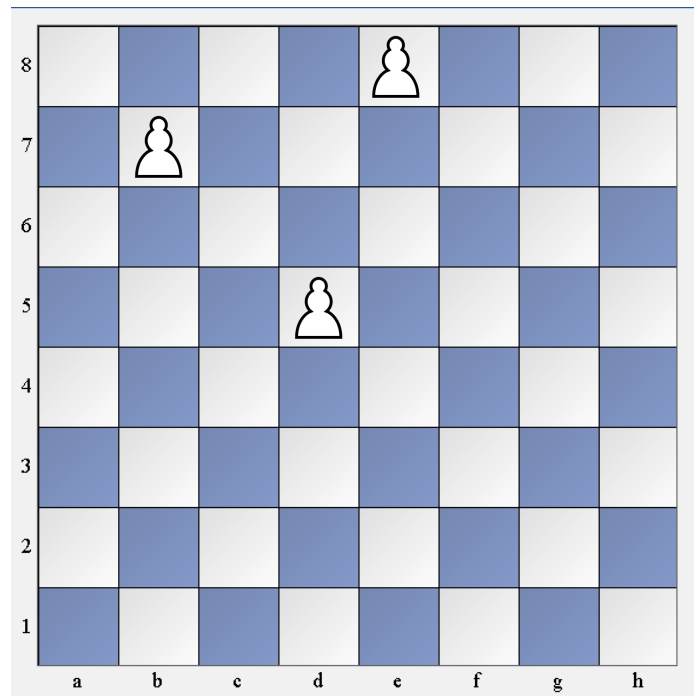
Auf welches Feld muss sich der schwarze
gleichzeitig angreift?



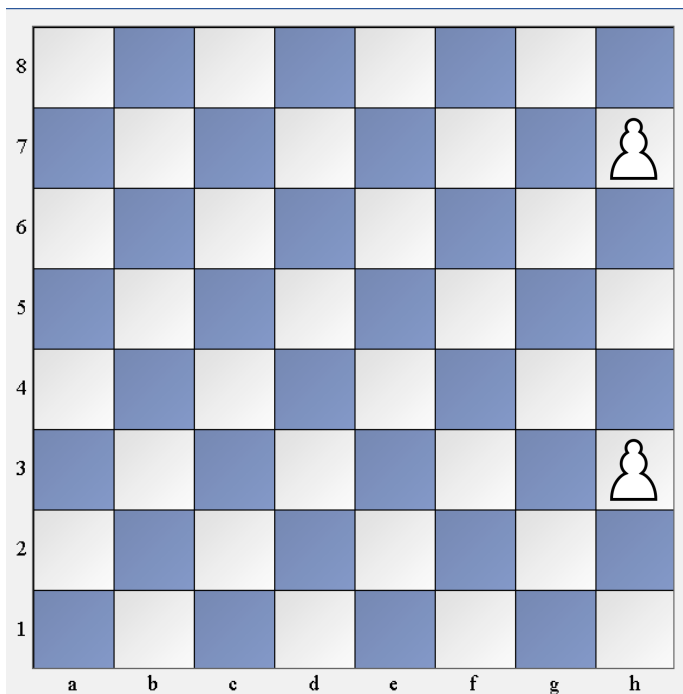
Läufer stellen, damit er alle Bauern



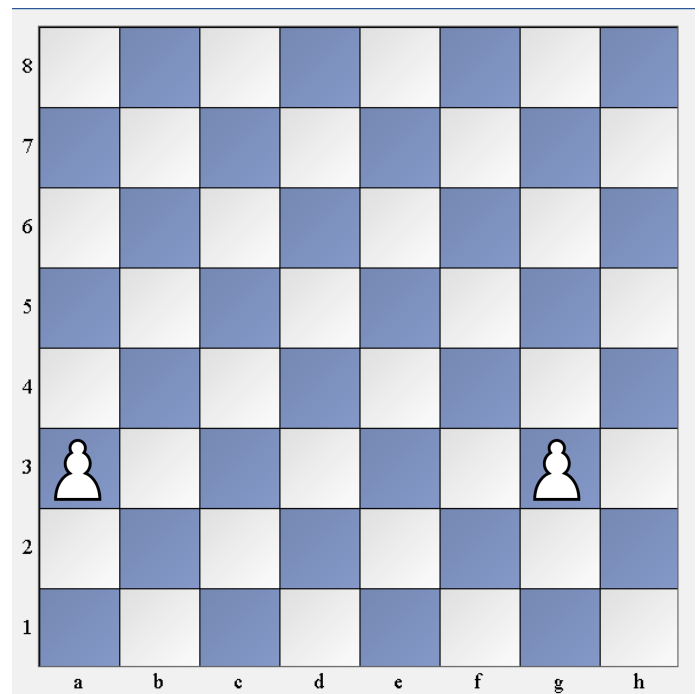
Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____

Was muss man über die Dame wissen?



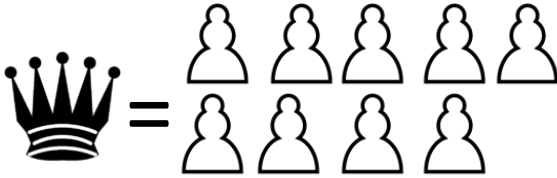
So sieht eine schwarze Dame auf dem Schachbrett aus.



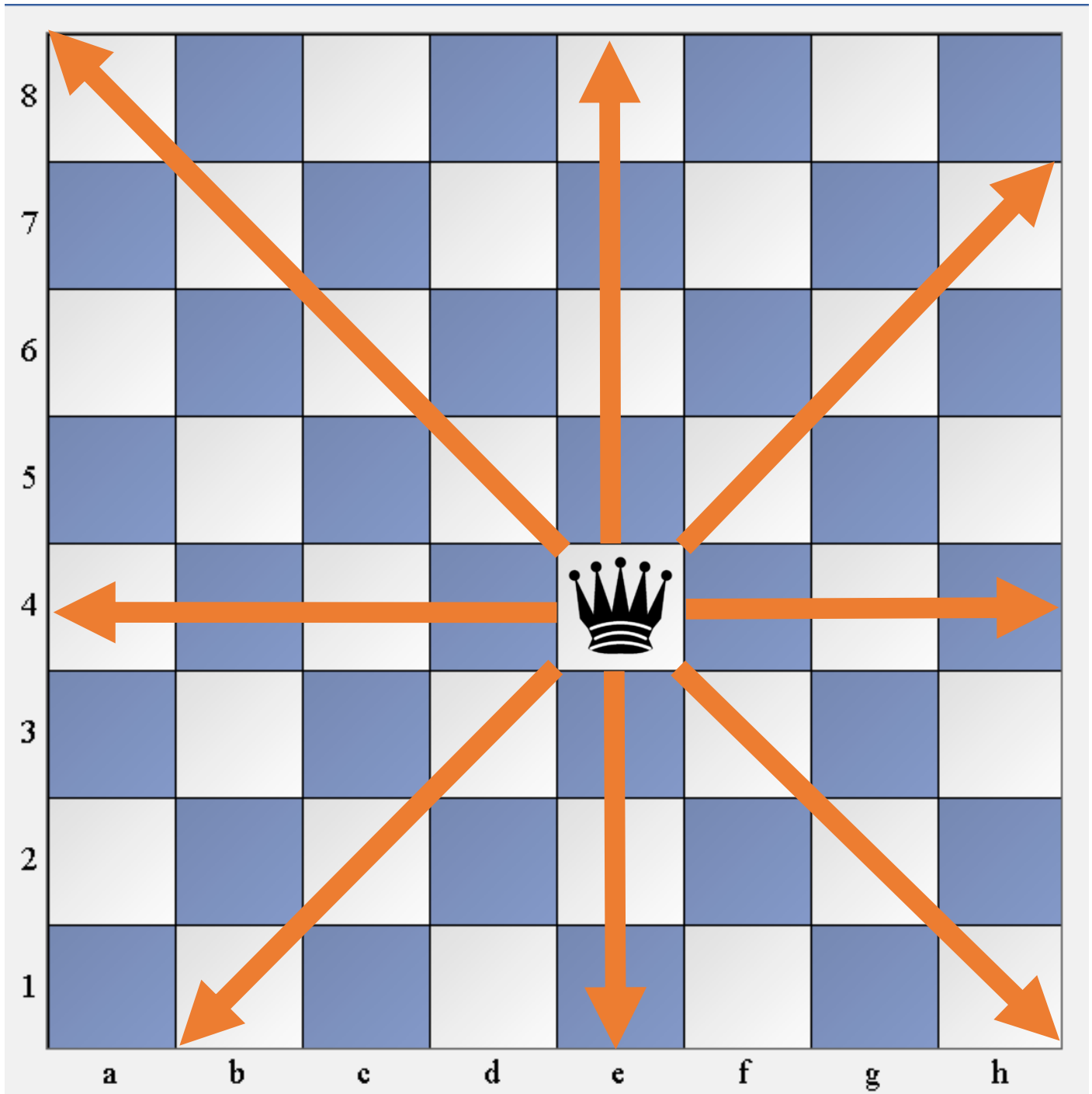
So sieht eine weiße Dame auf dem Schachbrett aus.



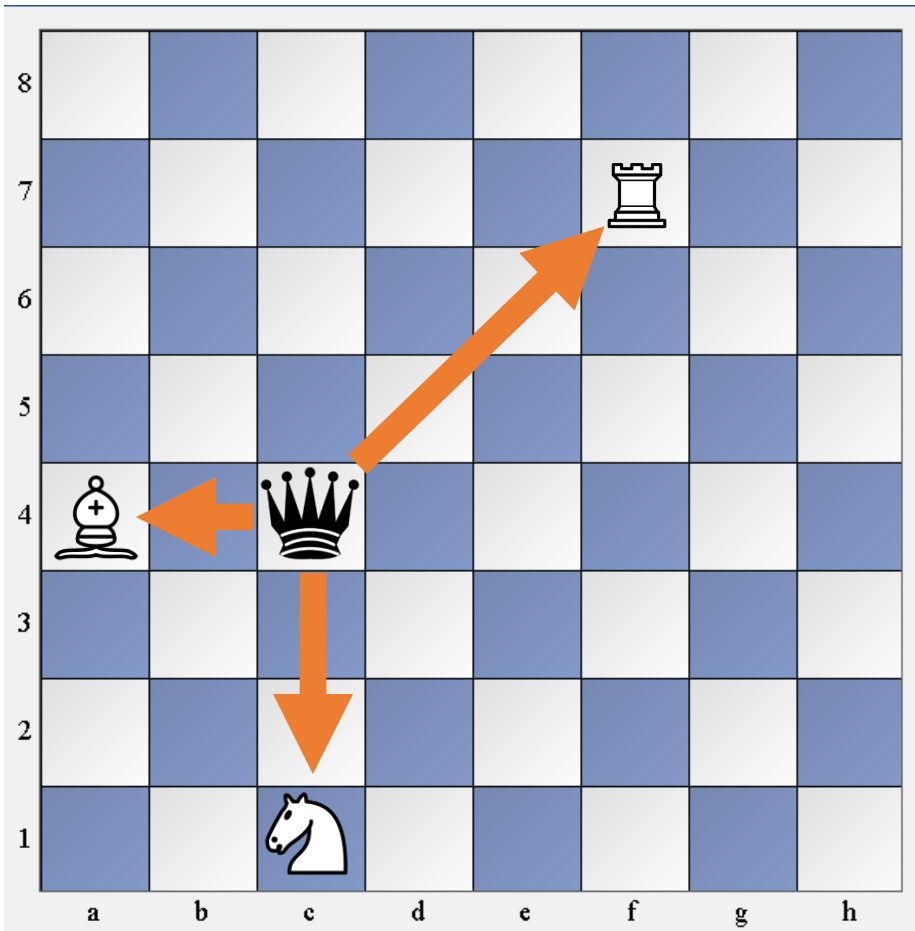
Mit diesem Symbol werden die Damen auf den Arbeitsblättern dargestellt.



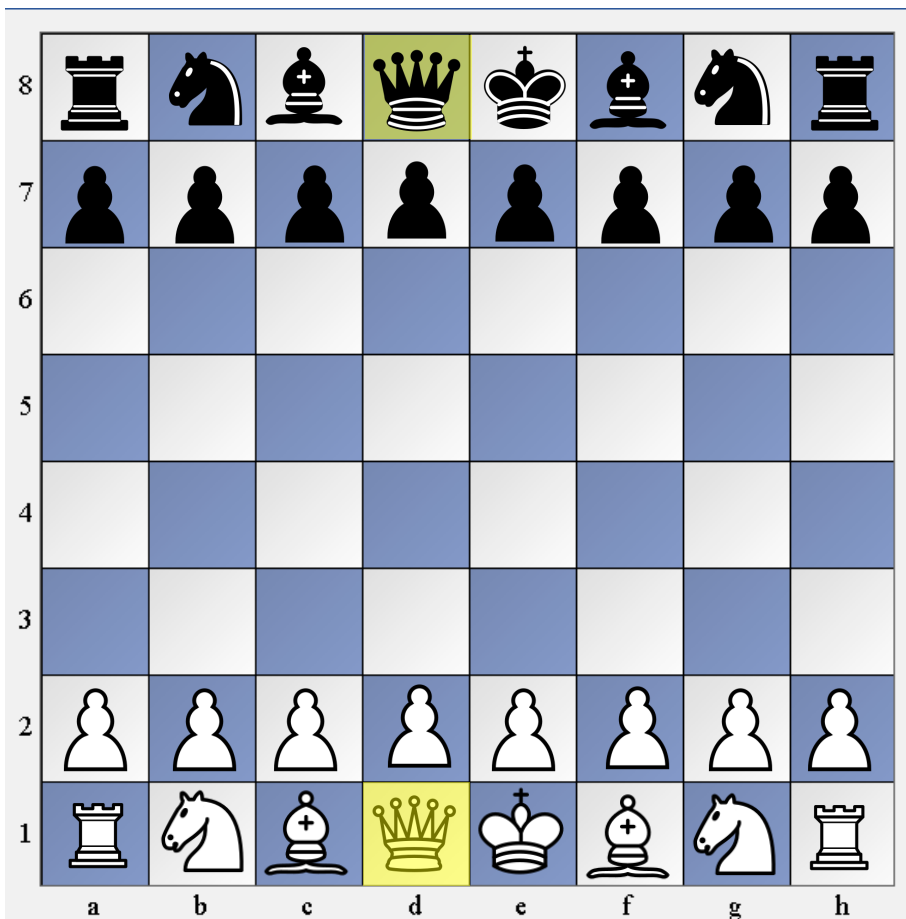
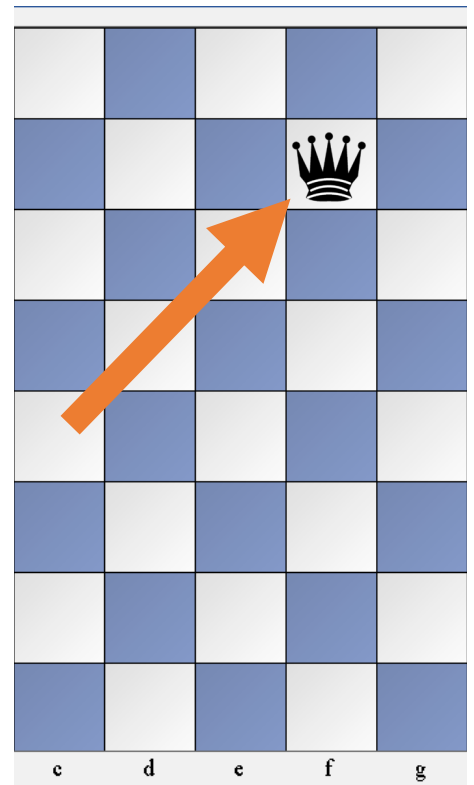
Eine Dame ist soviel wert wie neun Bauern. Sie gehört neben dem Turm zu den Schwerfiguren. Abkürzung = D. Sie ist die stärkste Figur auf dem Schachbrett



Die Dame zieht beliebig weit in waagerechter, senkrechter und diagonaler Richtung. Die Dame ist eine weitreichende Figur. Sie kann schnell von der einen Brettseite zur anderen wechseln. Sie ist die stärkste Figur auf dem Schachbrett und eine sehr starke Angriffsfigur.



Die Dame kann eine gegnerische Figur schlagen, wenn diese sich in ihrer „Schusslinie“ befindet. Hier hat die schwarze Dame die Auswahl zwischen drei gegnerischen Figuren. Die Dame schlägt natürlich den Turm, da dieser von den drei gegnerischen Figuren am meisten Wert ist. Sie stellt sich dann auf das Feld, auf dem der Turm gestanden hat. Der Turm darf nicht mehr mitspielen und wird vom Brett genommen.



← In der Ausgangsstellung steht die weiße Dame auf dem Feld d1 und die schwarze Dame Läufer auf dem Feld d8.

Finde alle Läufer!



Anzahl der weißen Damen: _____

Anzahl der schwarzen Damen: _____

Wie wird sich die Waage neigen? Kreuze an!

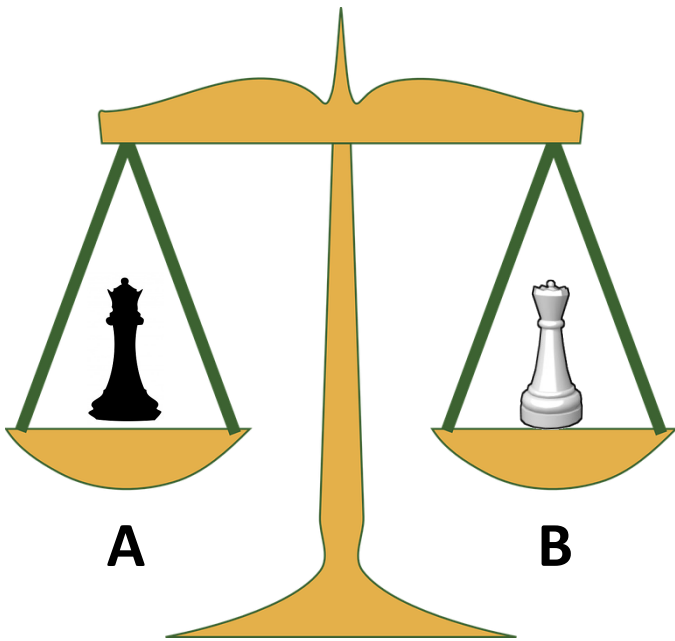


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A, B oder =

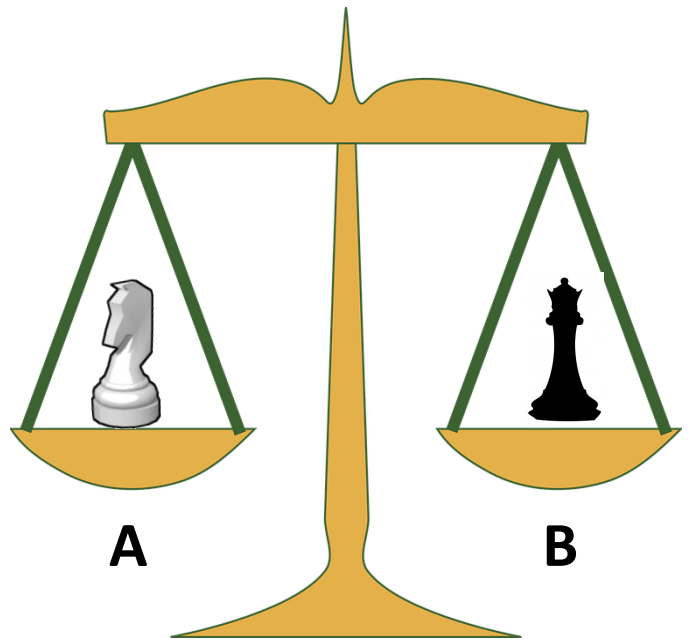


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A, B oder =

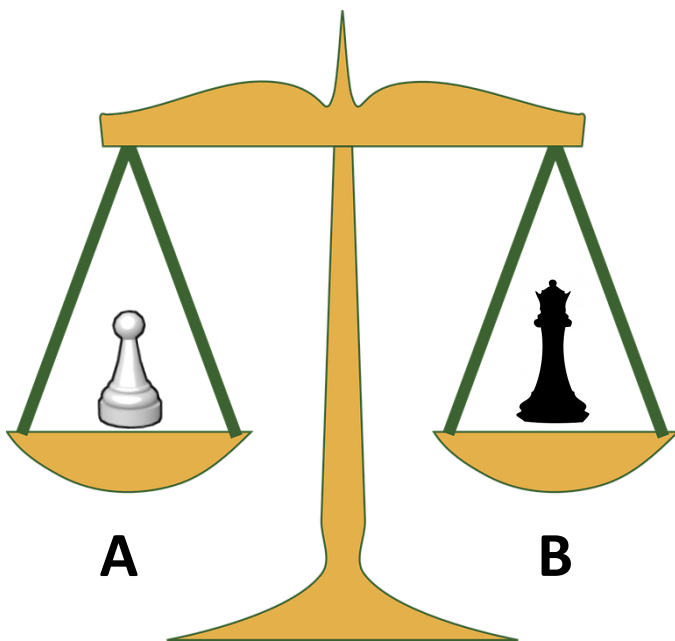


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A, B oder =

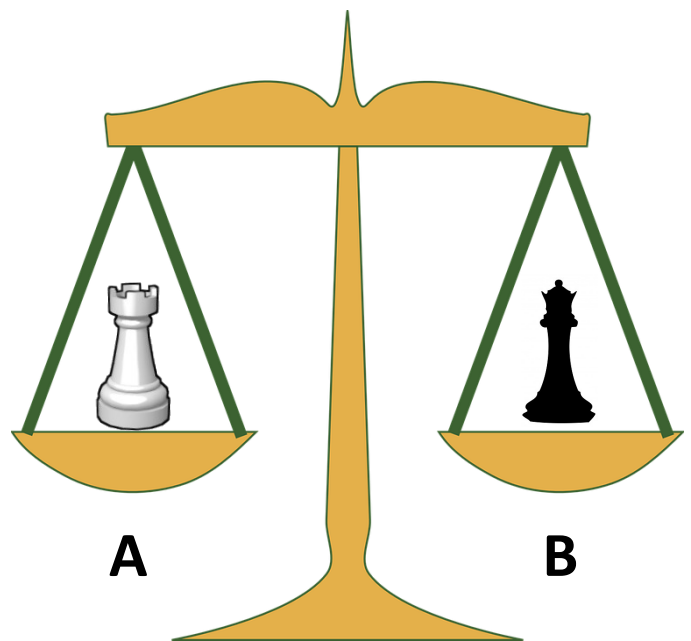
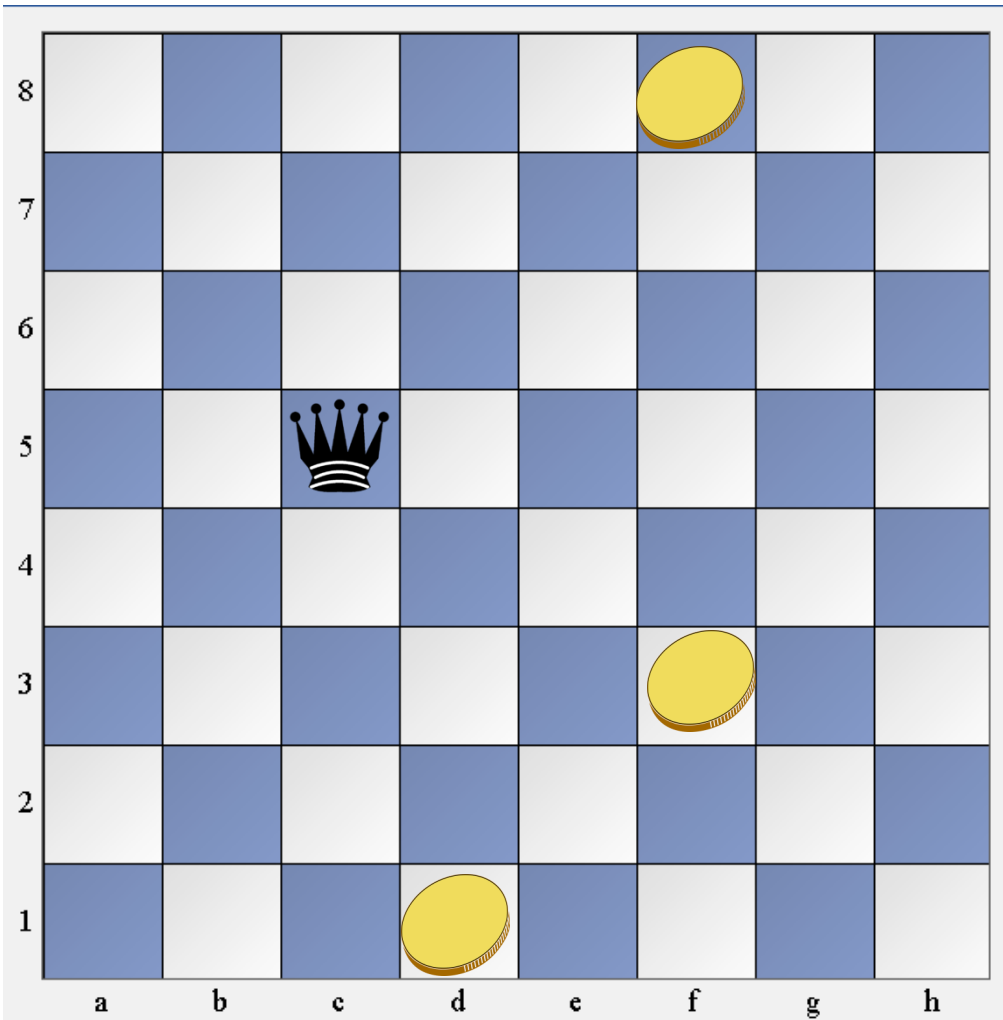
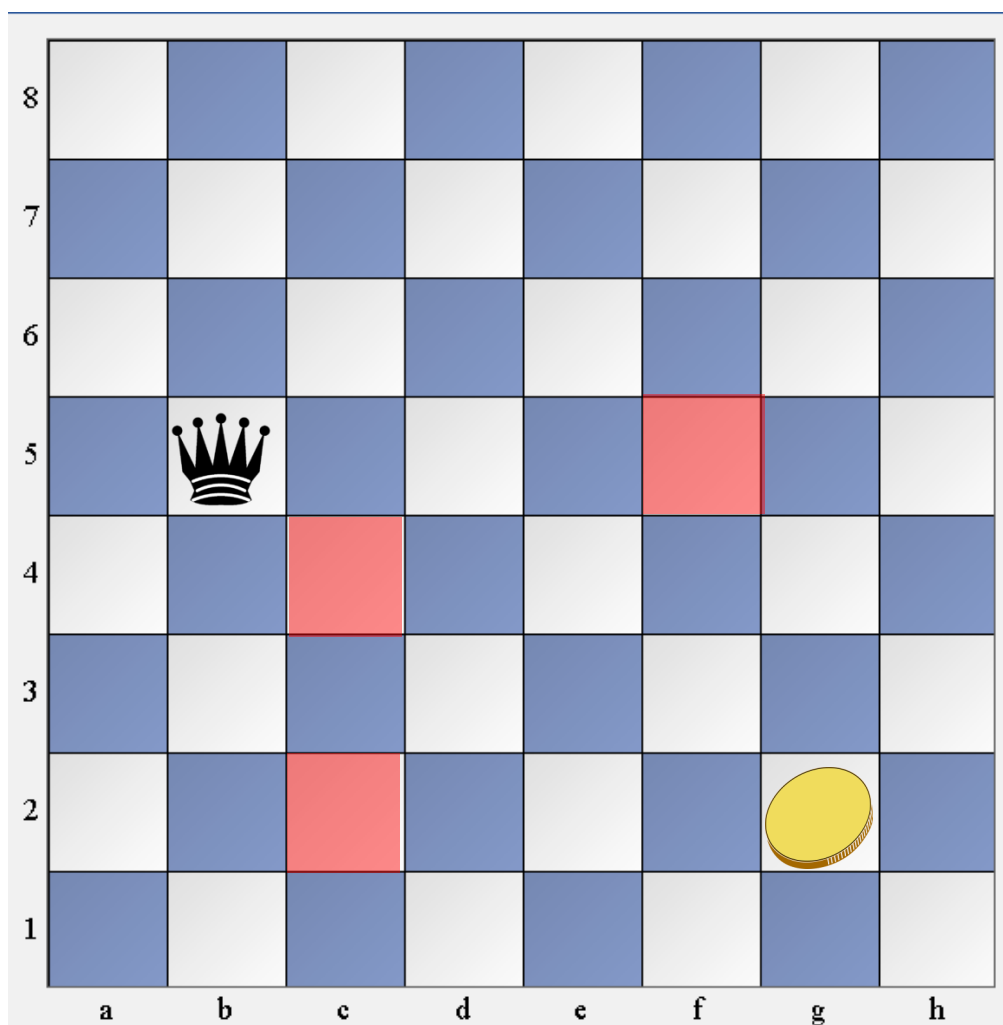


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A, B oder =

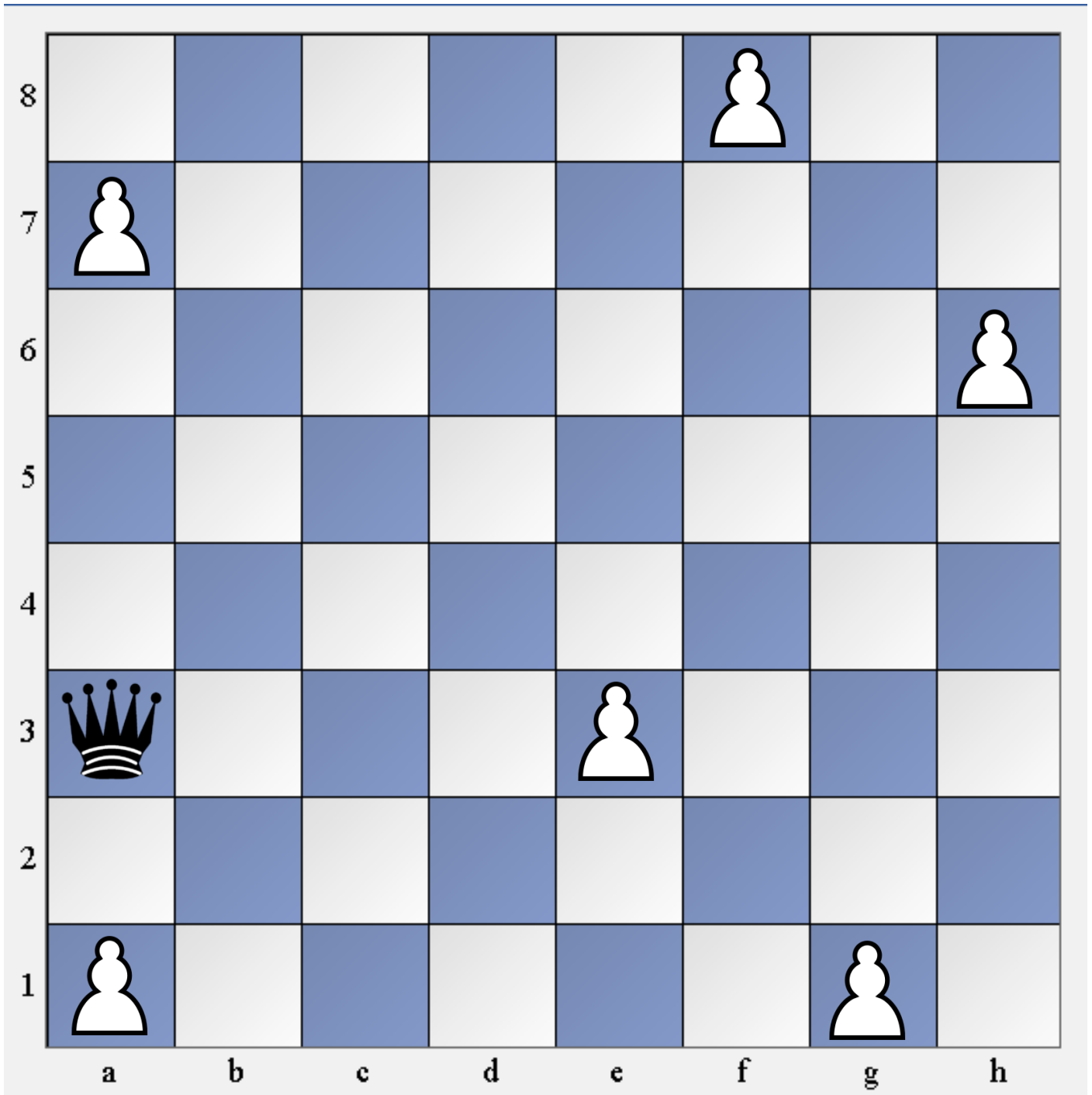


Welchen Weg muss die Dame gehen, um möglichst schnell alle Münzen einzusammeln? Schreibe die Züge bitte auf.




Welchen Weg muss die Dame gehen, um möglichst schnell die Münze einzusammeln? Sie darf dabei aber nicht auf oder über die roten Felder gehen. Schreibe die Züge bitte auf.

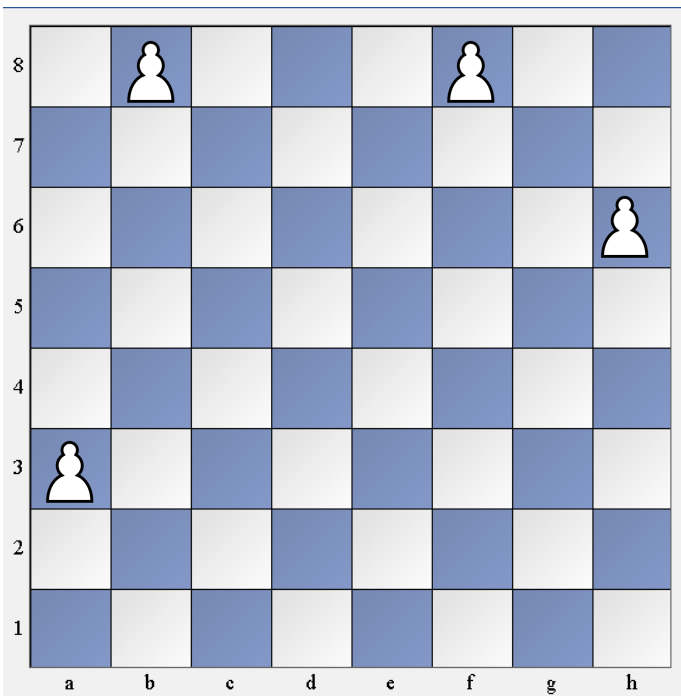
Schlage mit der Dame alle gegnerischen Bauern in möglichst wenigen Zügen. Schreibe deine Züge bitte auf.



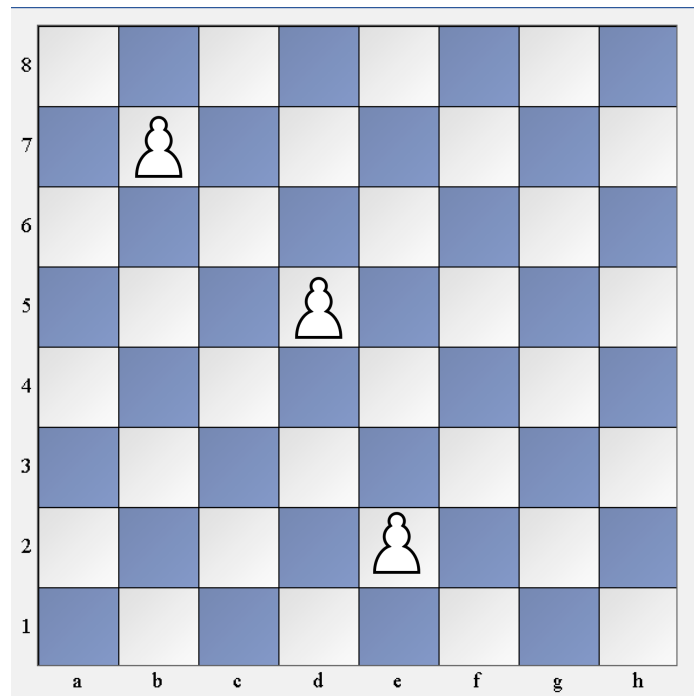
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

6. _____

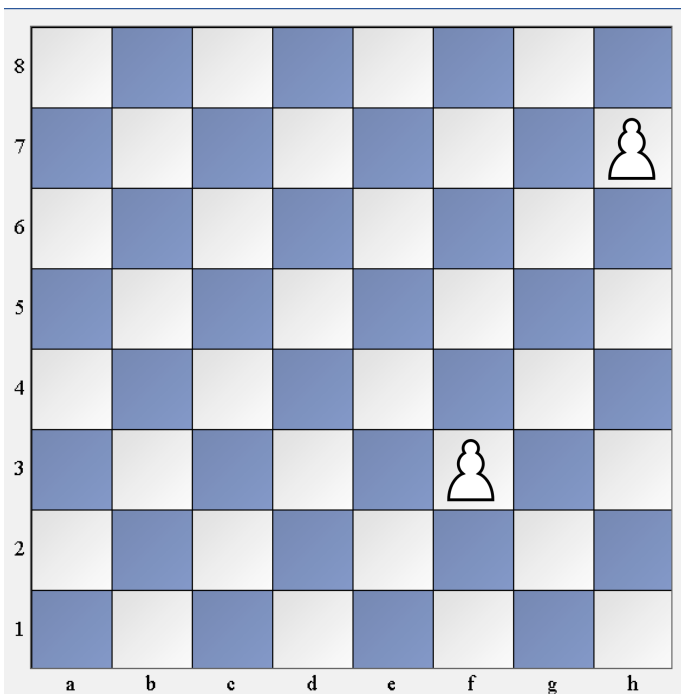
Auf welches Feld, auf welche Felder muss sich die schwarze  Dame stellen, damit sie alle Bauern gleichzeitig angreift?



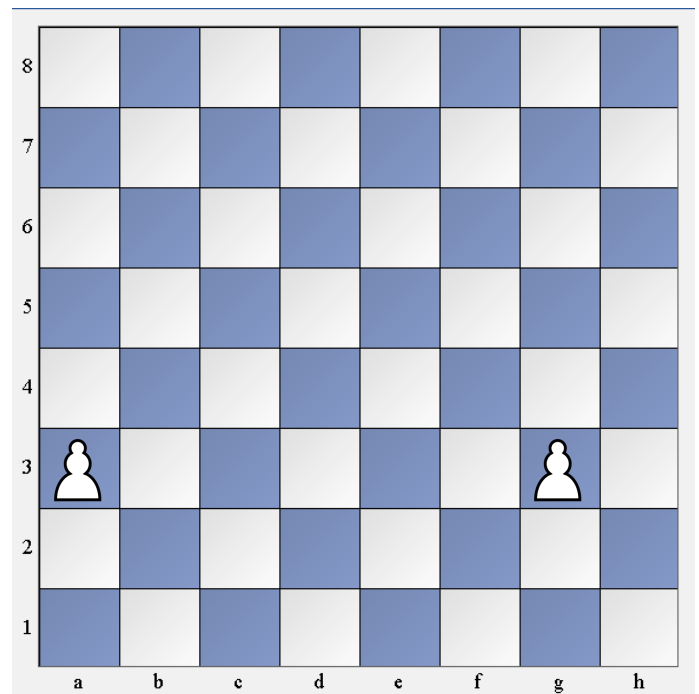
Feld(er): _____



Feld(er): _____



Feld(er): _____



Feld(er): _____

Was muss man über den König wissen?



So sieht ein schwarzer König auf dem Schachbrett aus.

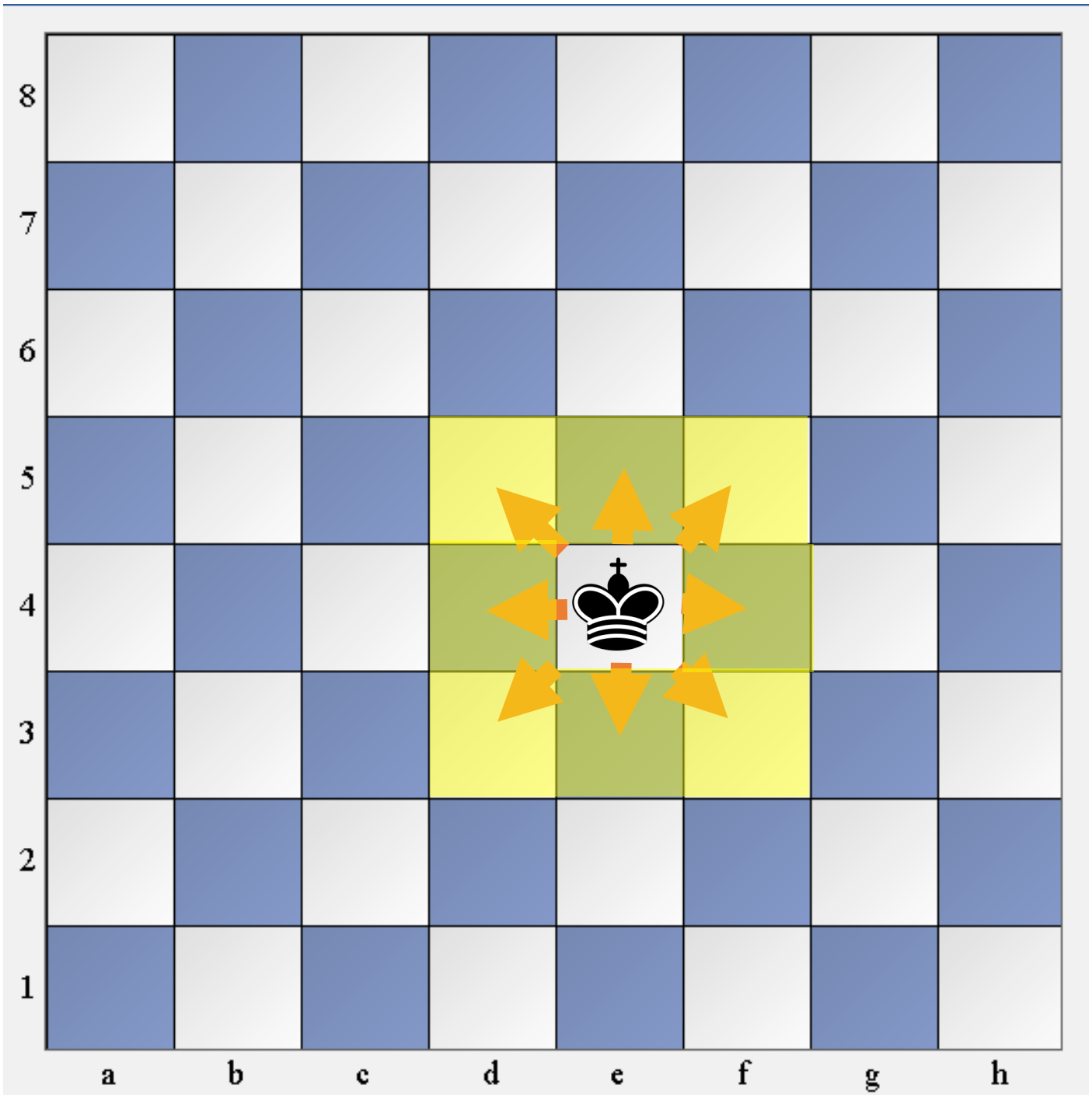


So sieht ein weißer König auf dem Schachbrett aus.

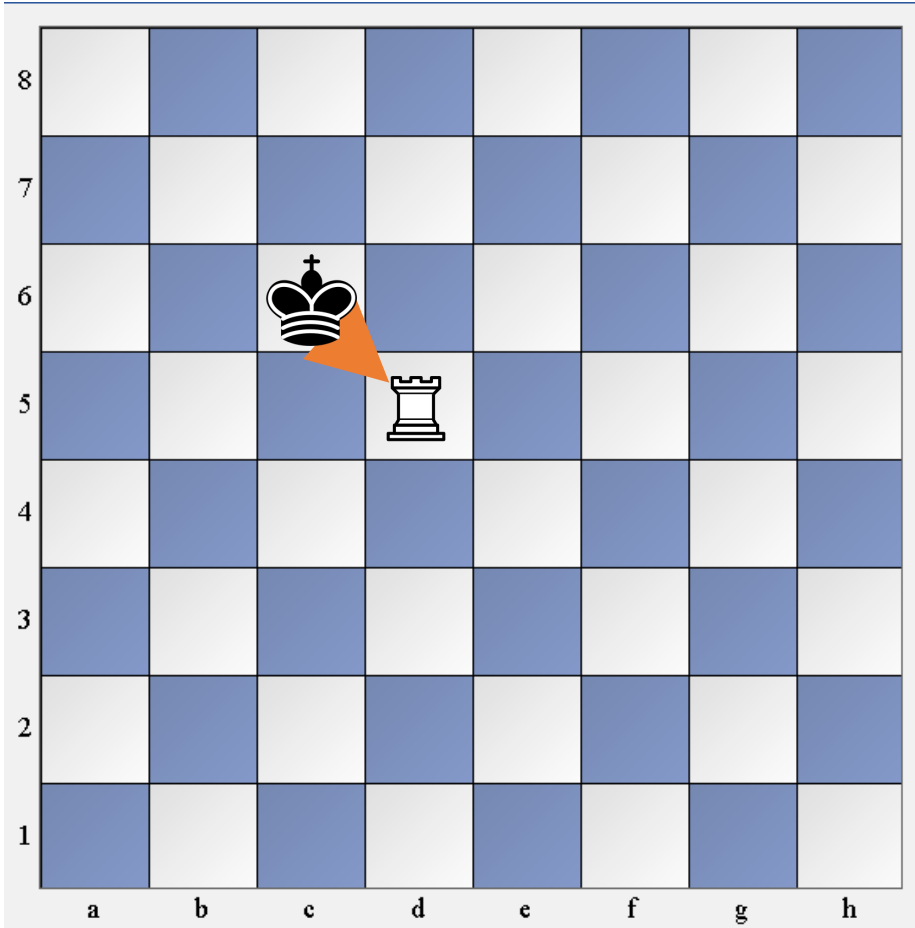


Mit diesem Symbol werden die Könige auf den Arbeitsblättern dargestellt.

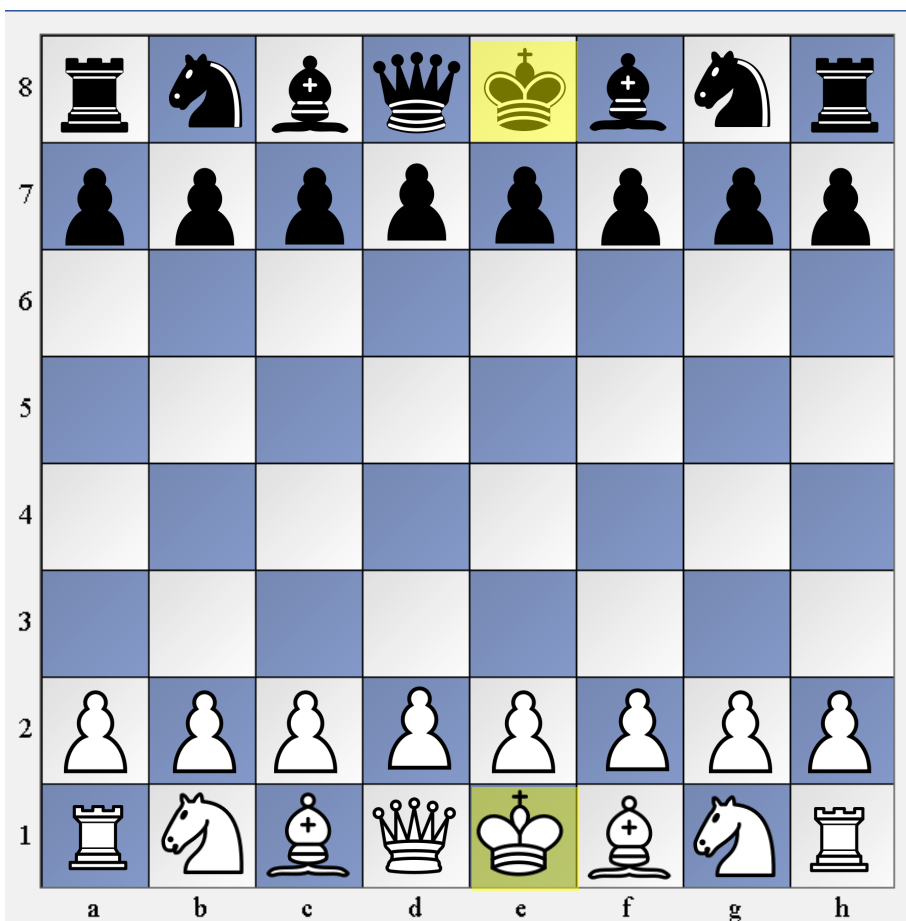
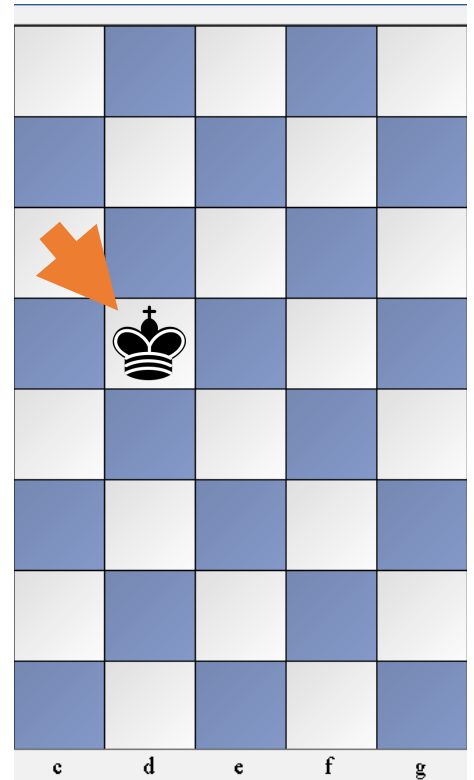
WICHTIG: Ein König darf nie geschlagen werden! Anfänger glauben häufig, man gewinnt so die Schachpartie. Schachmatt bedeutet jedoch nicht, dass man den gegnerischen König schlägt, sondern gefangen nimmt! Dazu später mehr.



Der König darf in alle Richtungen ziehen, aber immer nur ein Feld weit. Zwischen den Königen muss immer mindestens ein Feld frei bleiben. Sie dürfen sich niemals direkt gegenüber stehen und können sich somit nicht gegenseitig Schach sagen.



Der König kann eine gegnerische Figur schlagen, wenn diese sich in seiner „Schusslinie“ befindet. Hier kann der König von c6 den Turm auf d5 schlagen. Er stellt sich dann auf das Feld, auf dem der Turm gestanden hat. Der Turm darf nicht mehr mitspielen und wird vom Brett genommen.



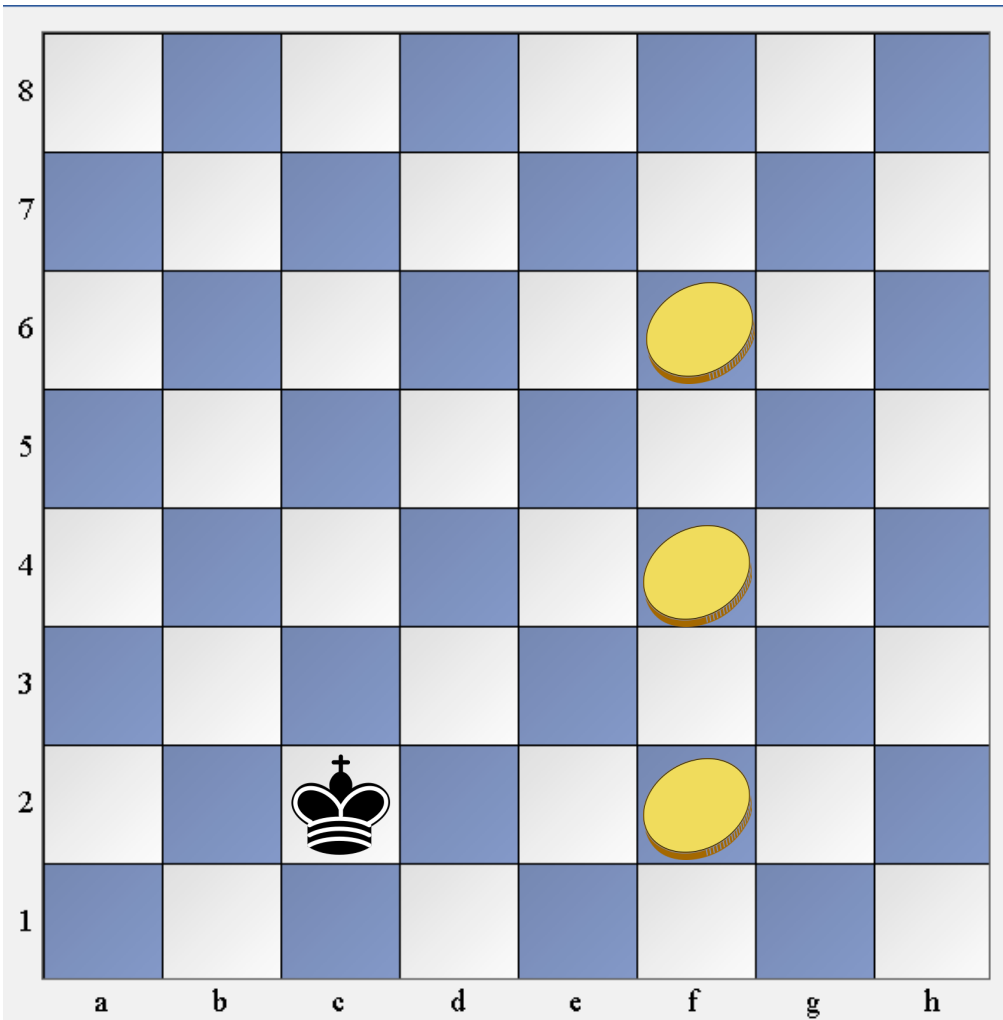
← In der Ausgangsstellung steht der weiße König auf dem Feldern e1 und der schwarze König auf dem Feld e8.

Finde alle Könige!

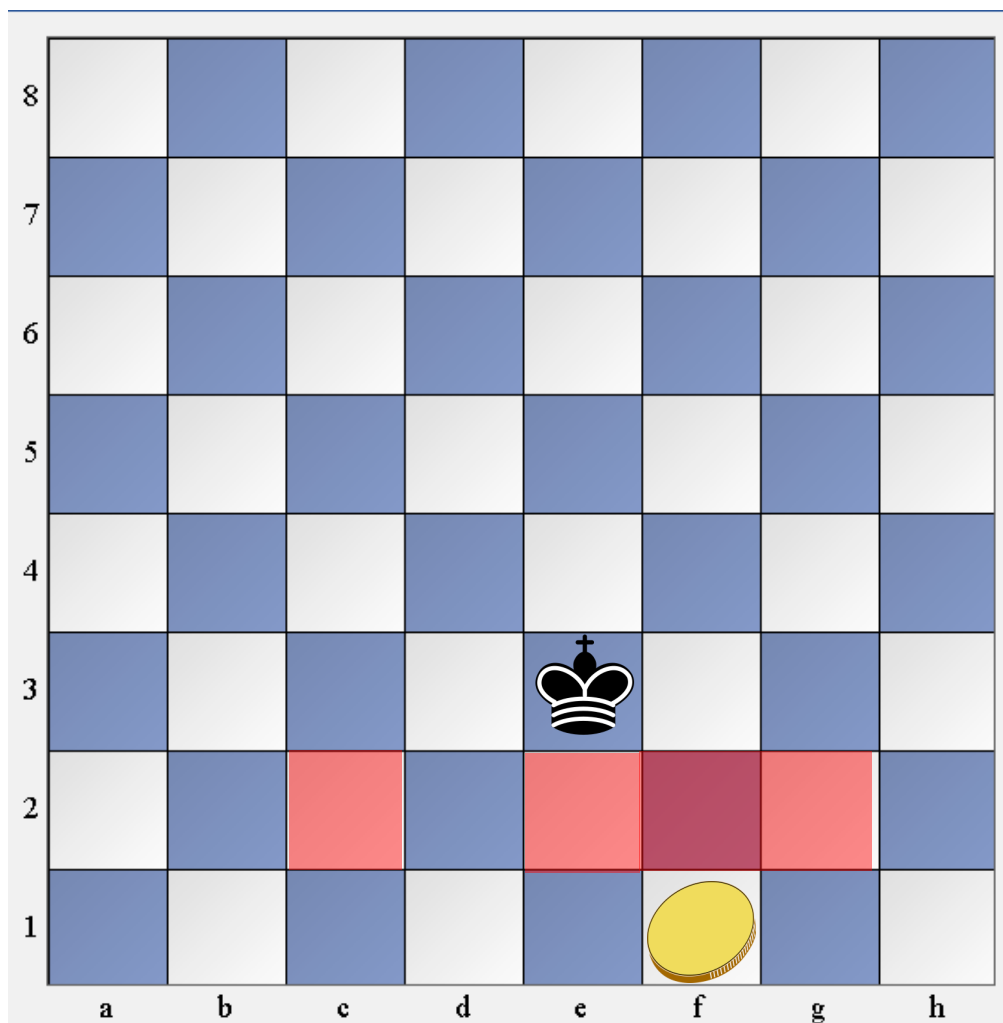


Anzahl der weißen Könige: _____

Anzahl der schwarzen Könige: _____

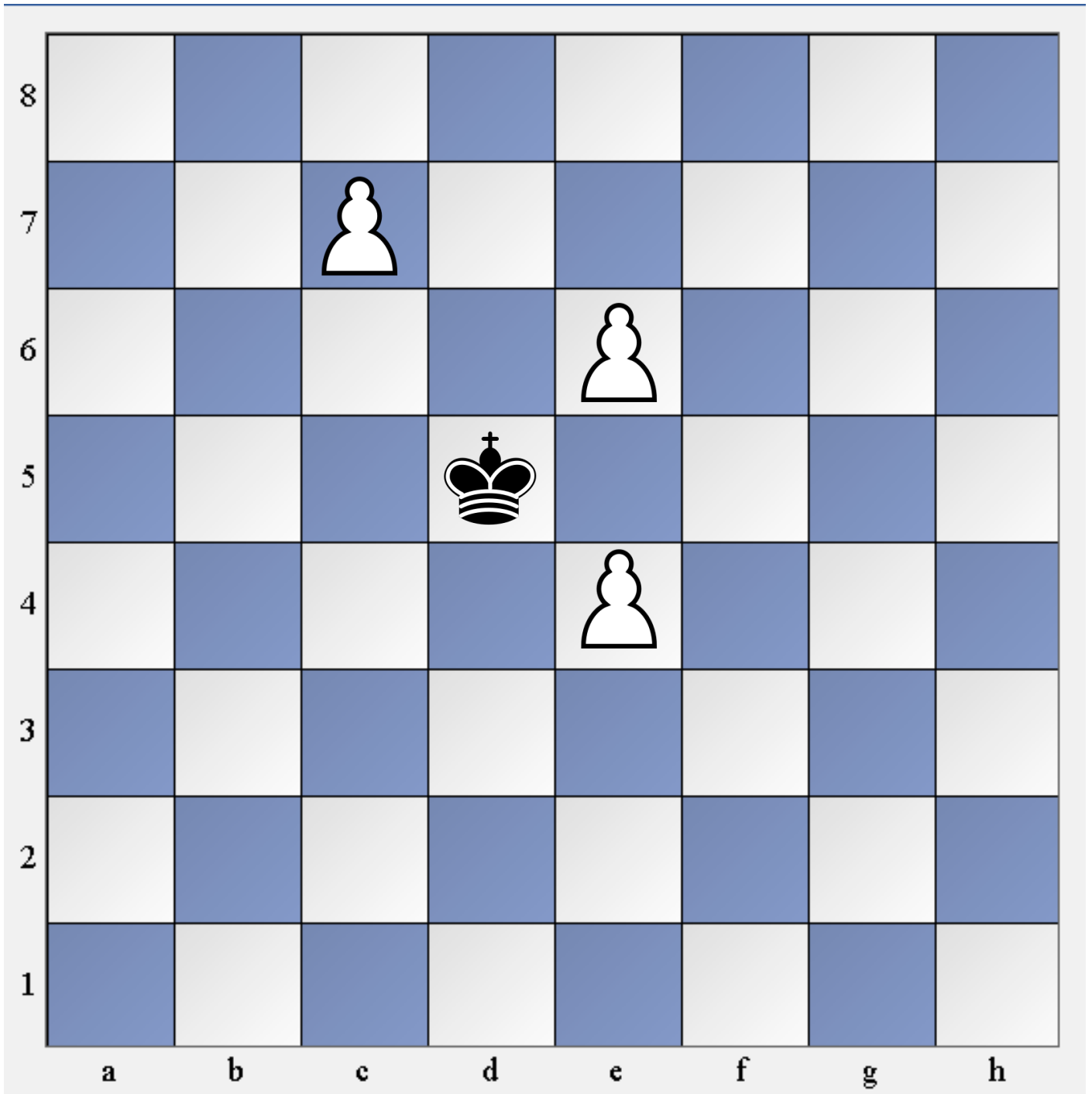


Welchen Weg muss der König gehen, um möglichst schnell alle Münzen einzusammeln? Schreibe die Züge bitte auf.



Welchen Weg muss der König gehen, um möglichst schnell die Münze einzusammeln? Er darf dabei aber nicht auf oder über die roten Felder gehen. Schreibe die Züge bitte auf.

Schlage mit dem König alle gegnerischen Bauern in möglichst wenigen Zügen. Schreibe deine Züge bitte auf.

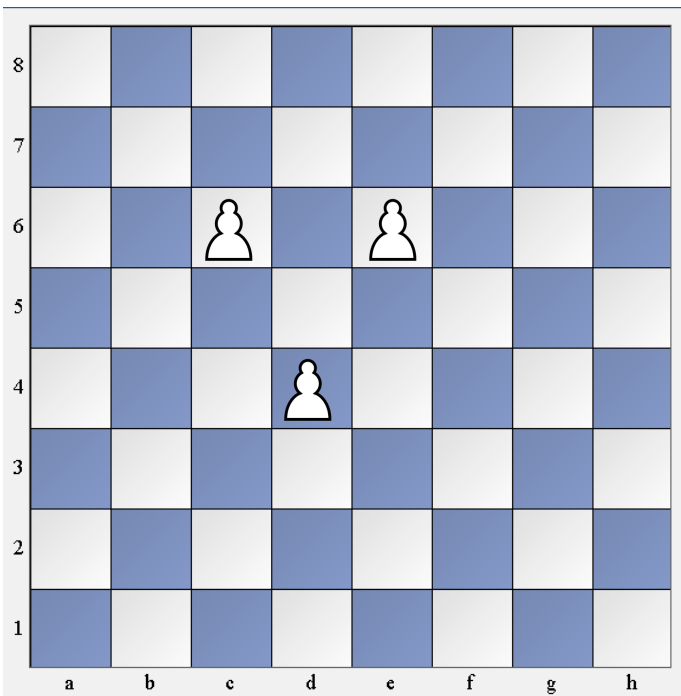


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

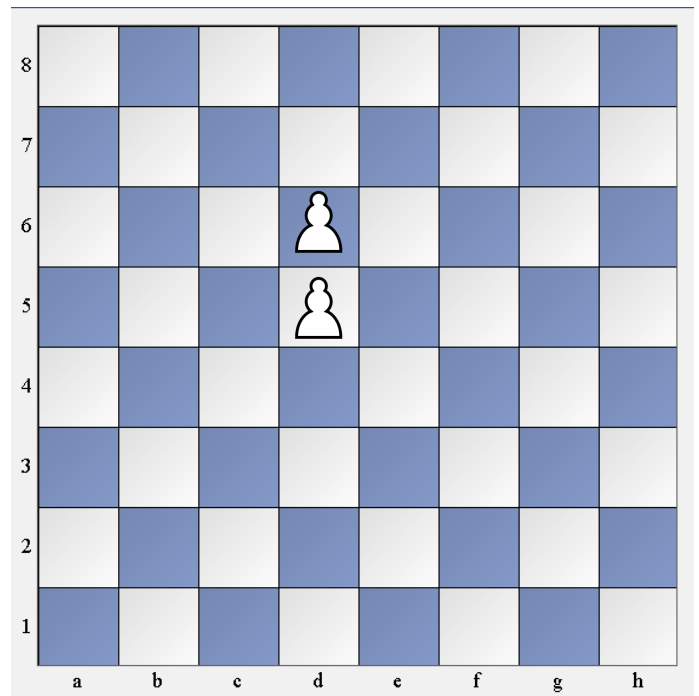
Auf welches Feld muss sich der schwarze
gleichzeitig angreift und dabei nicht im



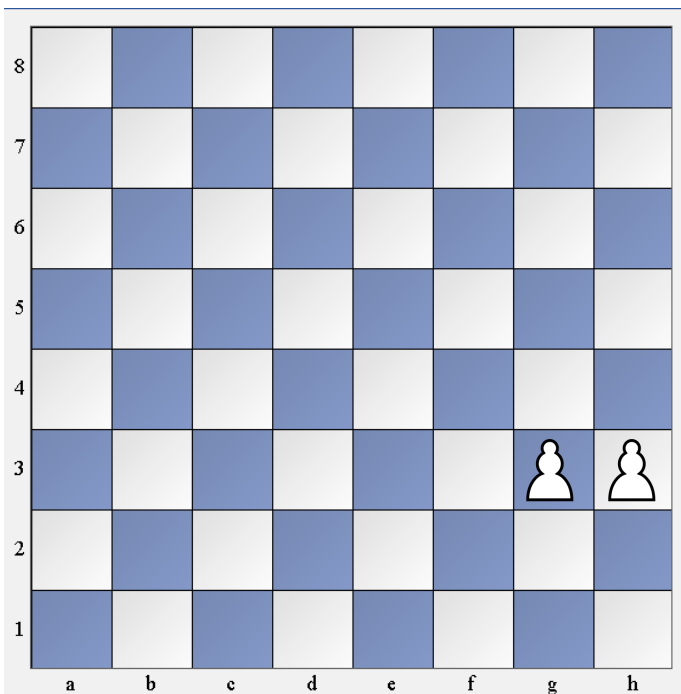
König stellen, damit er alle Bauern
Schach steht?



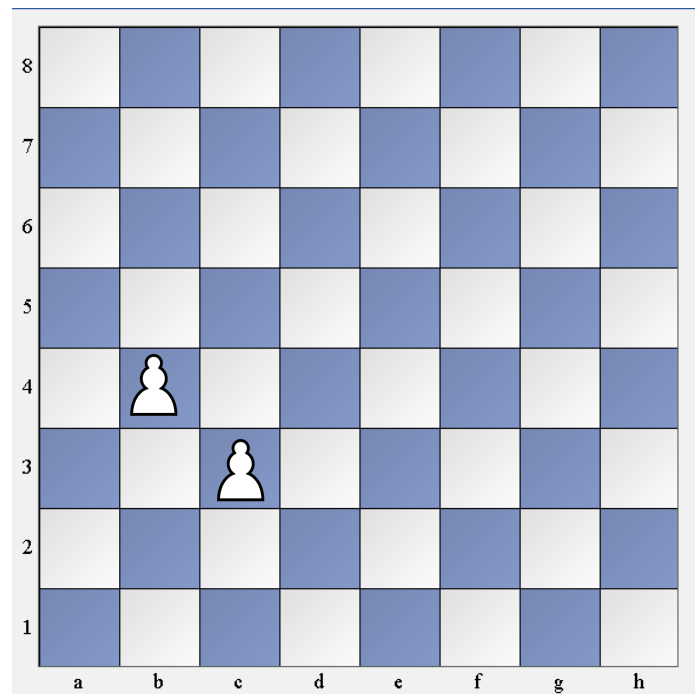
Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____

Was muss man über die Bauern wissen?



So sehen ein weißer und ein schwarzer Bauer auf dem Schachbrett aus.

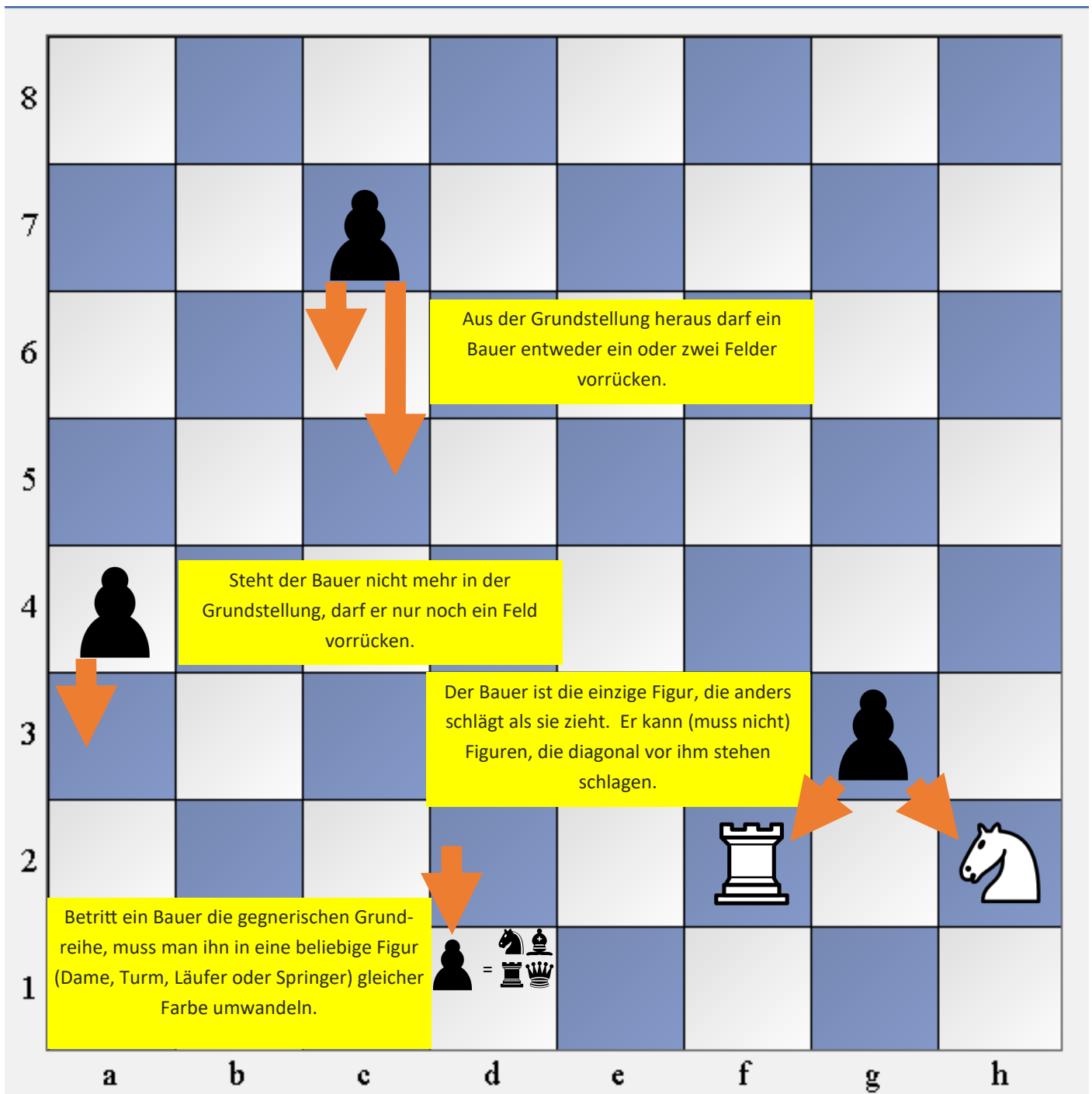


Mit diesem Symbol werden die Bauern auf den Arbeitsblättern dargestellt.

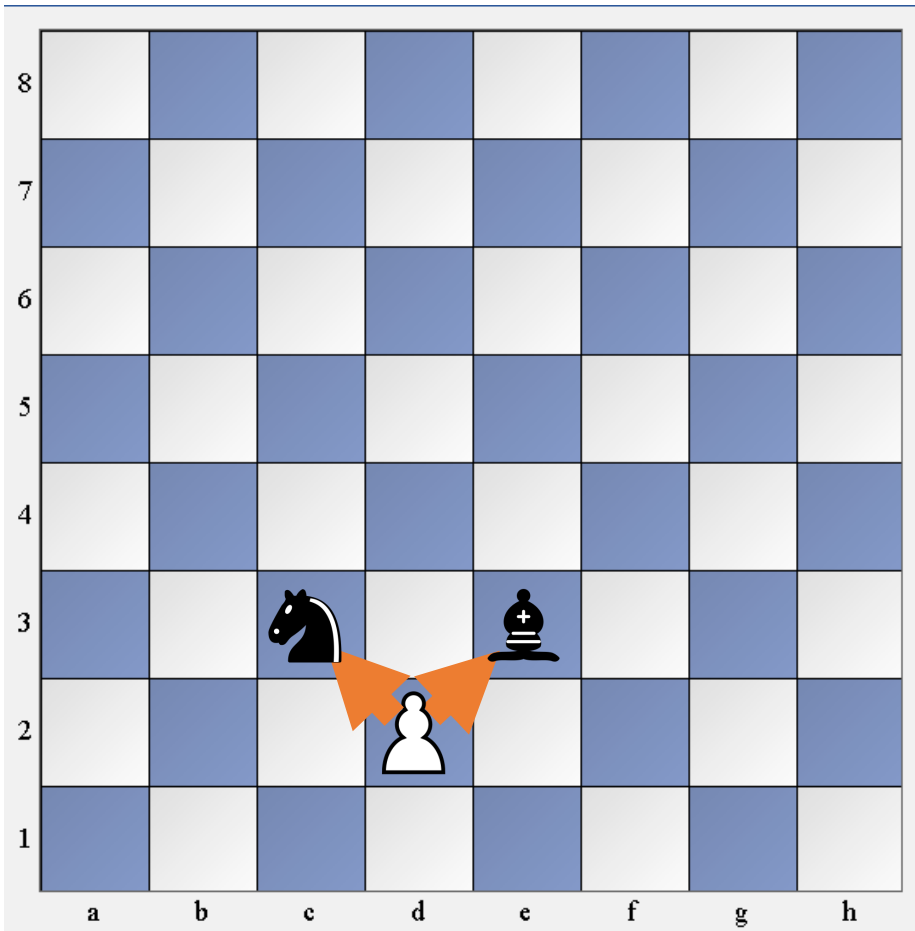


=

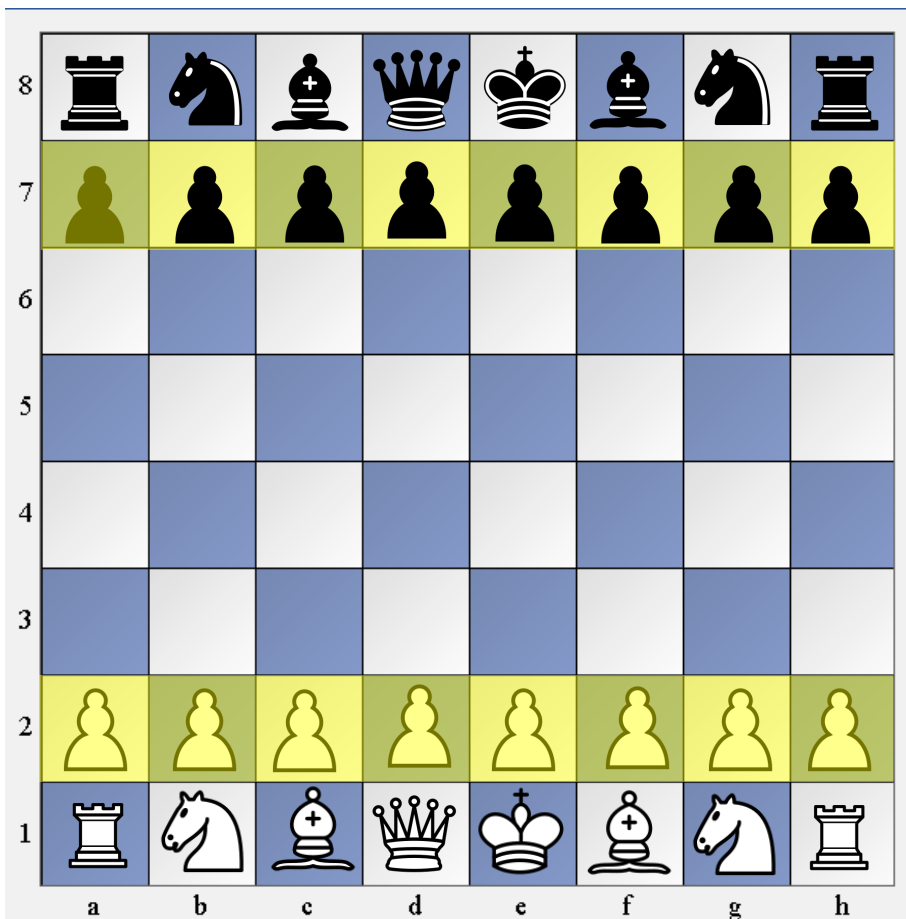
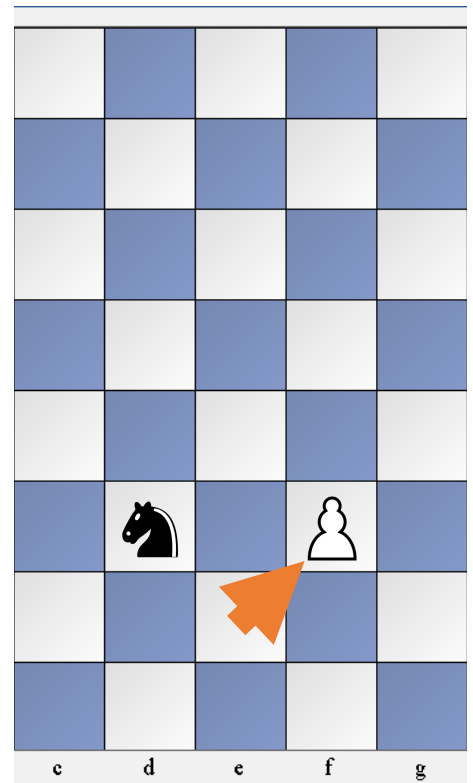
Ein Bauer ist soviel wert wie ein Punkt. Zu Beginn der Partie haben sowohl Weiß als auch Schwarz acht Bauern.



Ein Bauer zieht anders als er schlägt. Der Bauer darf nicht zurückziehen, drum überlege gut, ob du einen Bauernzug ausführen willst. Ist der Bauer auf der gegnerischen Grundreihe angekommen, muss man ihn in eine beliebige Figur (Dame, Turm, Läufer oder Springer) gleicher Farbe umwandeln.



Der Bauer kann eine gegnerische Figur schlagen, wenn diese sich ein Feld diagonal vor ihm befindet. Hier kann der Bauer von d2 den Springer auf c3 oder den Läufer auf e3 schlagen. Er stellt sich dann auf das Feld, auf dem die gegnerische Figur gestanden hat. Die gegnerische Figur darf nicht mehr mitspielen und wird vom Brett genommen.



← In der Ausgangsstellung stehen die weißen Bauern auf der zweiten Reihe und die schwarzen Bauern auf der siebten Reihe.

Finde alle Bauern!



Anzahl der weißen Bauern: _____

Anzahl der schwarzen Bauern: _____

Wie wird sich die Waage neigen? Kreuze an!

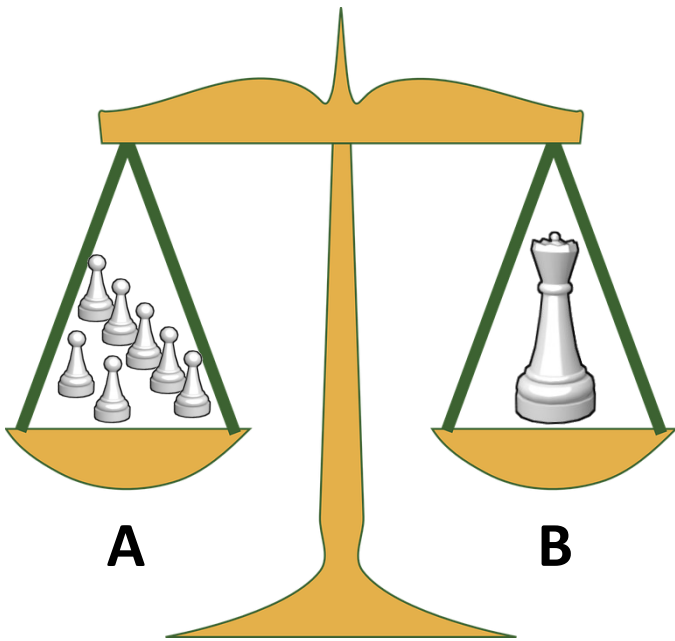


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A, B oder =

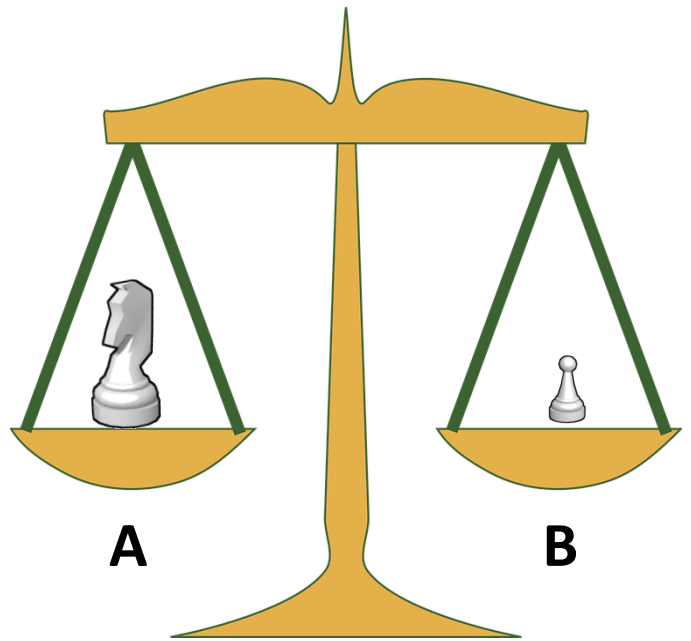


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A, B oder =

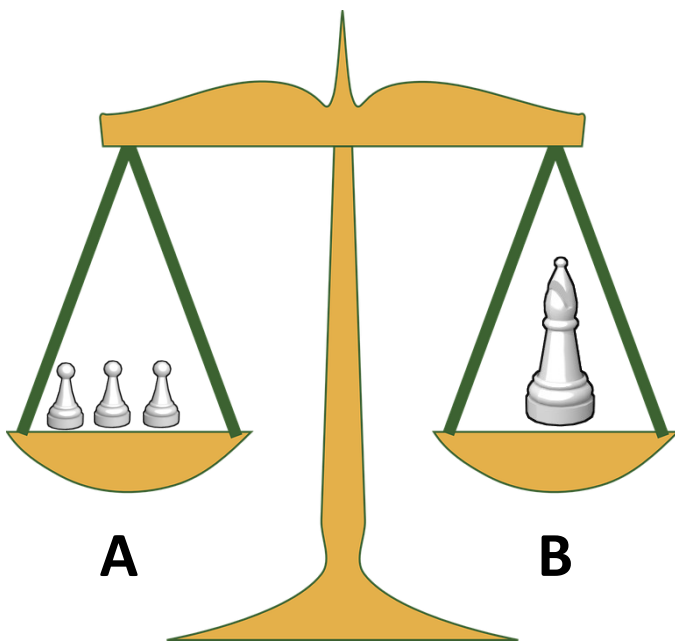


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A, B oder =

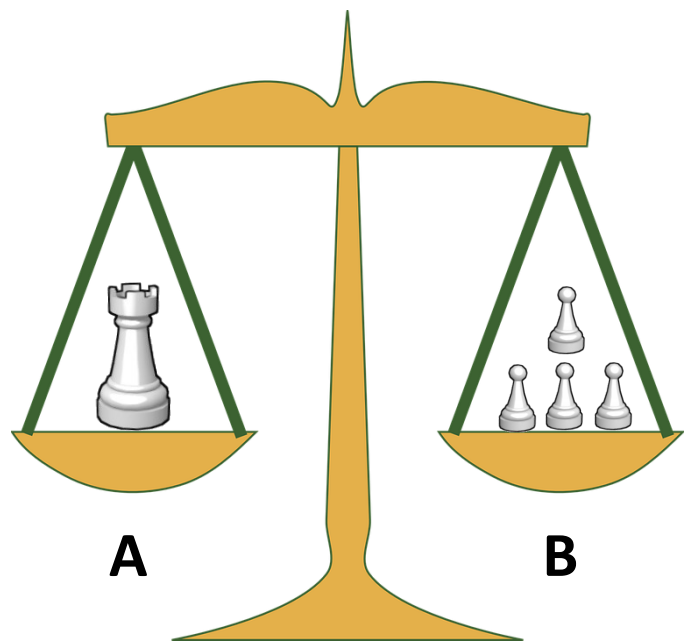
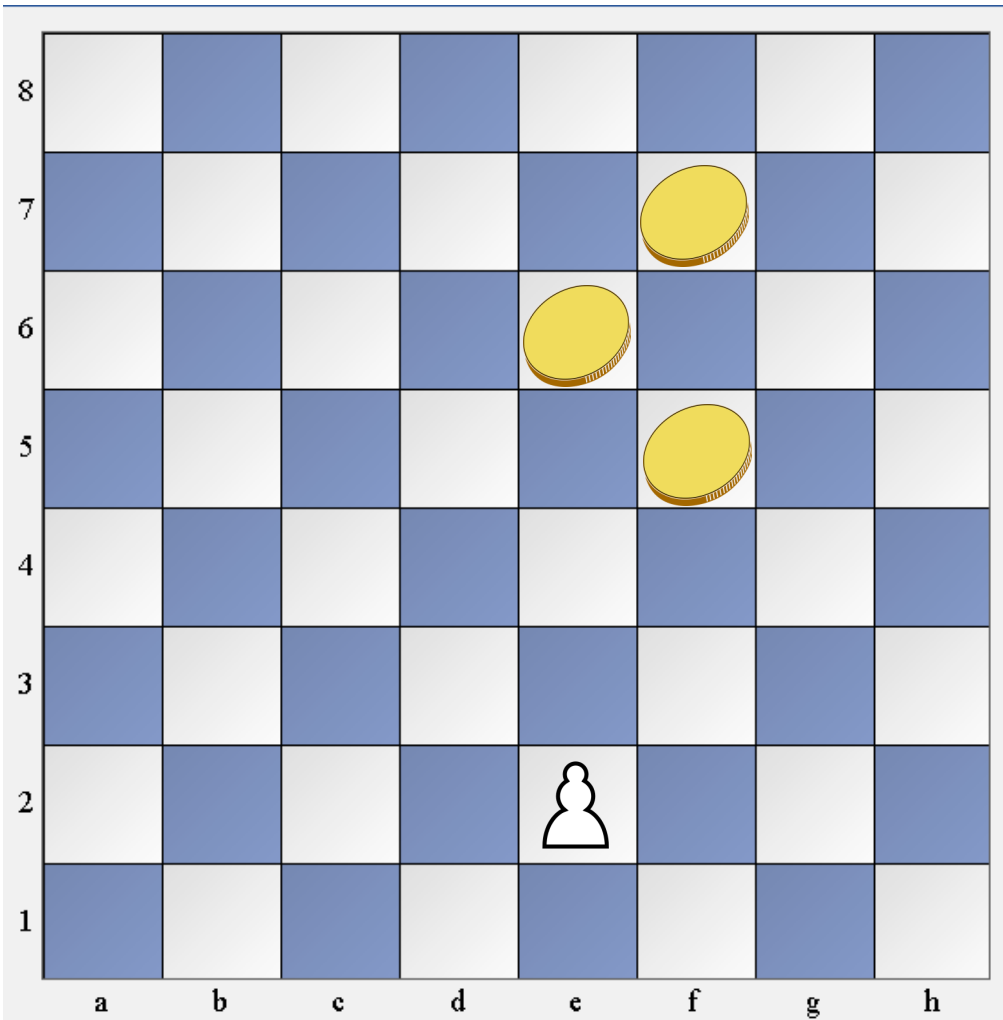
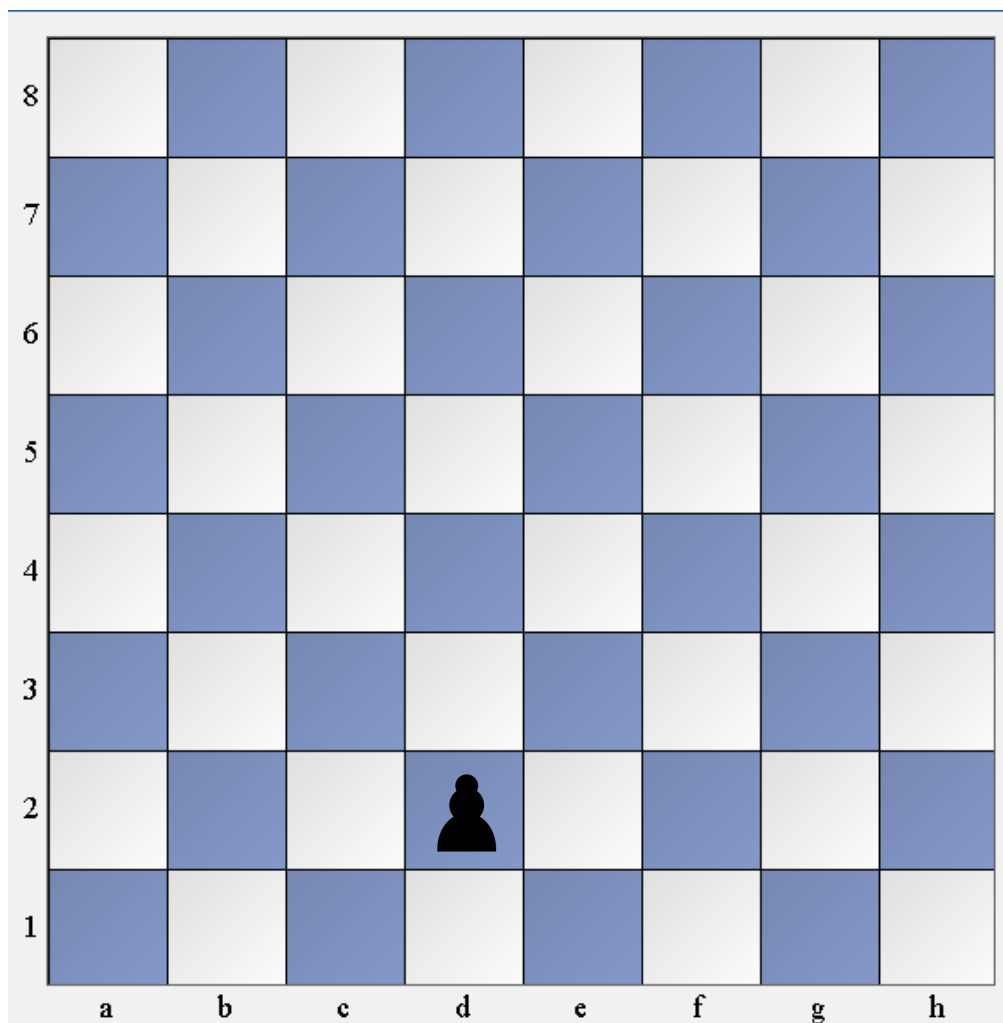


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A, B oder =

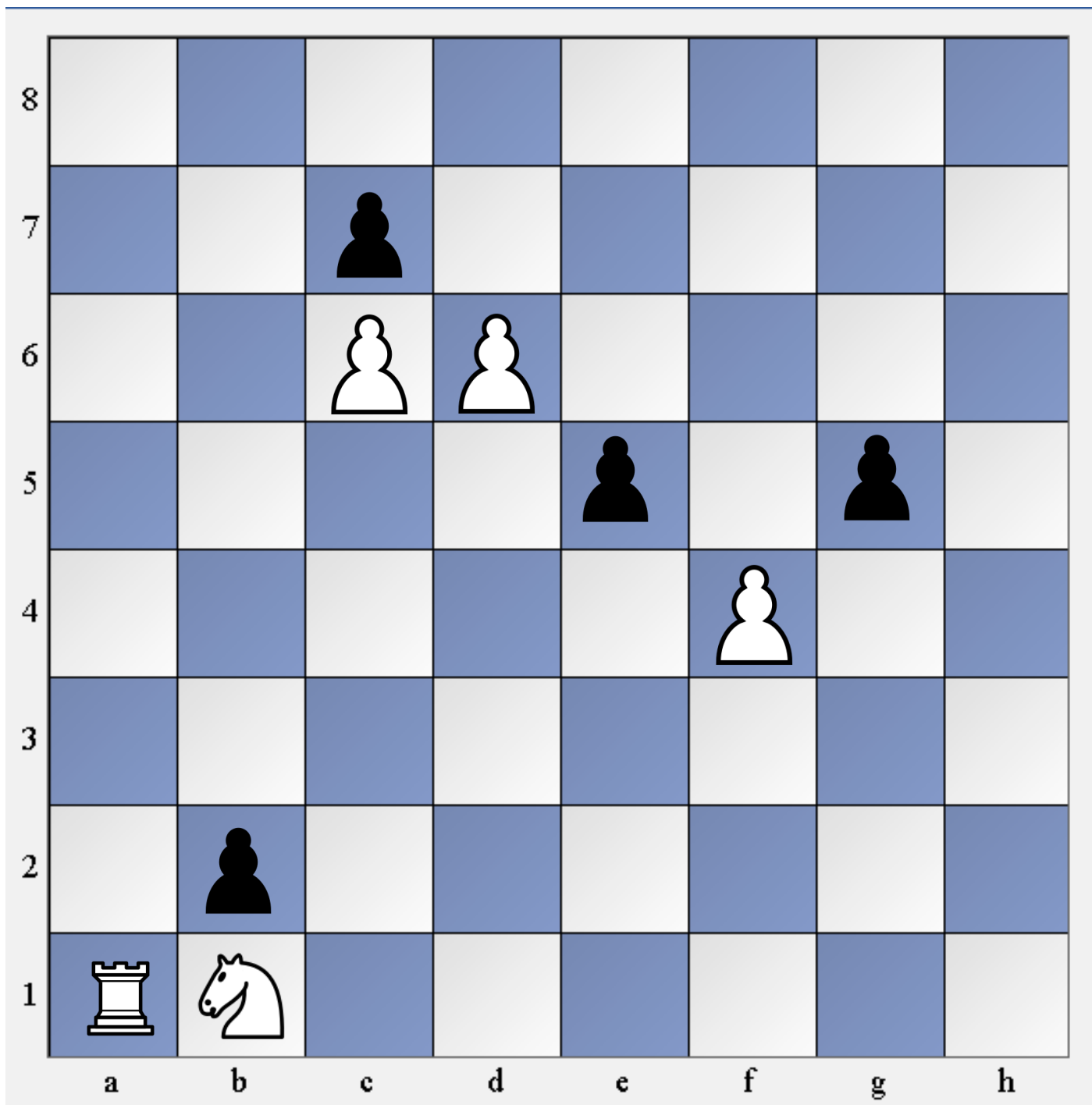


Welchen Weg muss der Bauer gehen, um möglichst schnell alle Münzen einzusammeln? Schreibe die Züge bitte auf.

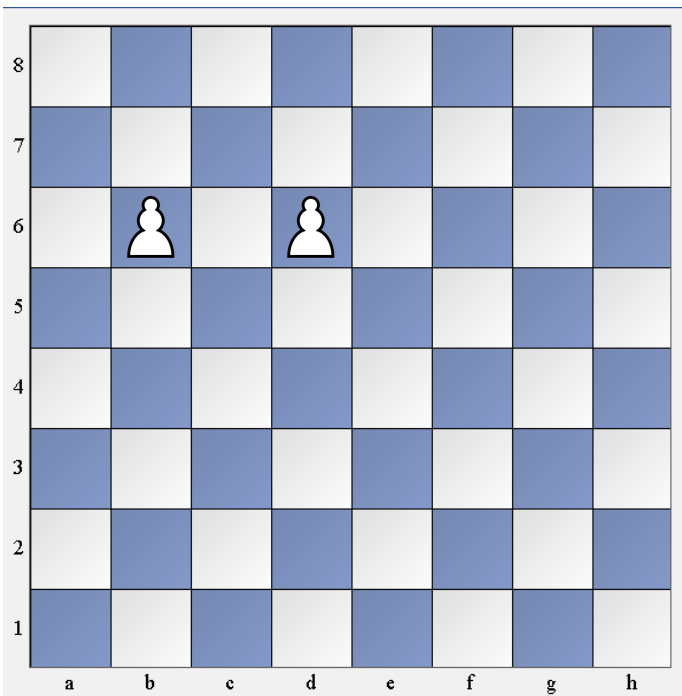


Was passiert, wenn der schwarze Bauer nach d1 zieht?

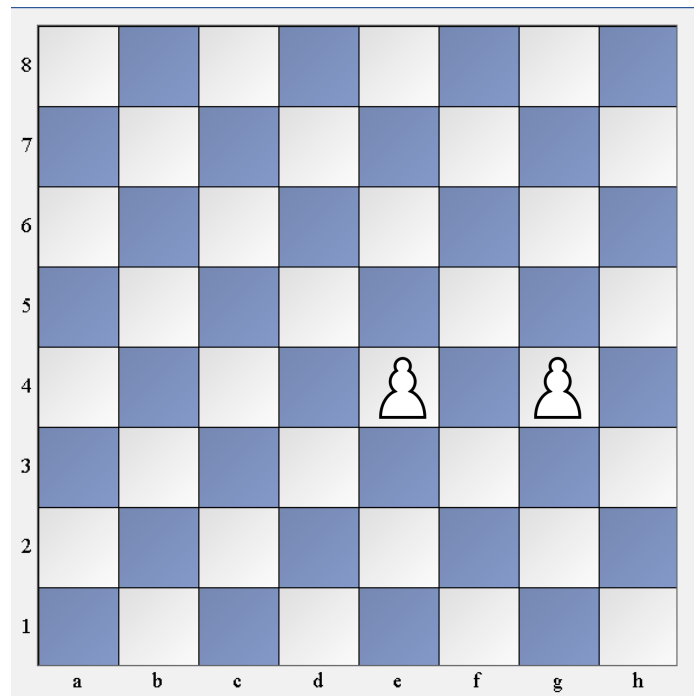
Welche Figuren können die schwarzen Bauern schlagen? Schreibe die Figur und das Feld auf, auf dem die zu schlagende Figur steht.



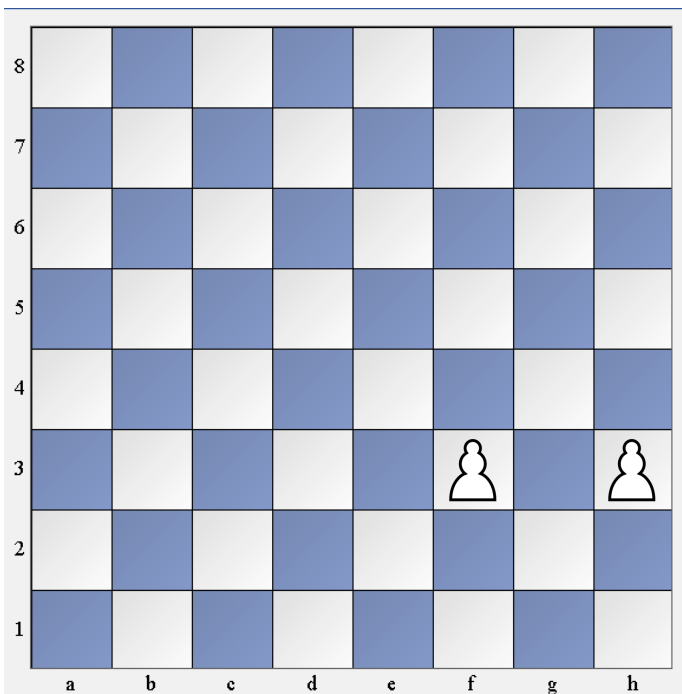
Auf welches Feld muss sich der schwarze  Bauer stellen, damit er alle gegnerischen Bauern gleichzeitig angreift? Bedenke die Zugrichtung!



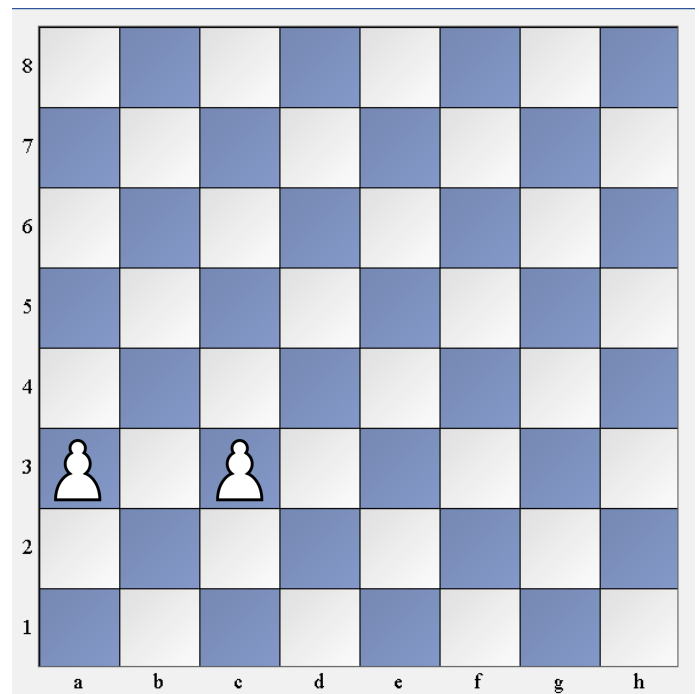
Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____



Auf das Feld: _____

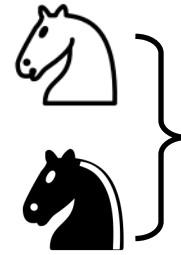
Was muss man über den Springer wissen?



So sieht ein schwarzer Springer auf dem Schachbrett aus.



So sieht ein weißer Springer auf dem Schachbrett aus.



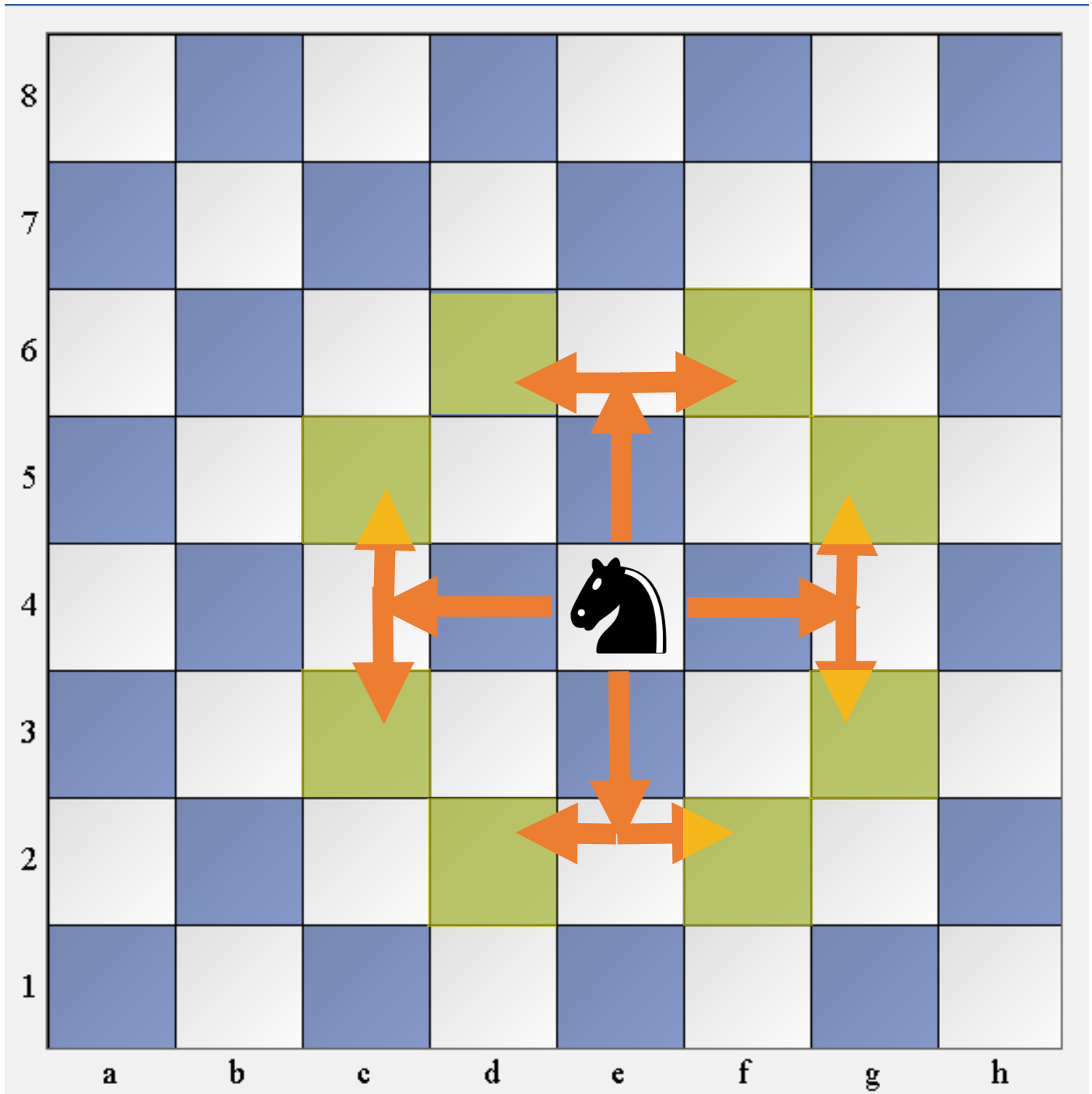
Mit diesem Symbol werden die Springer auf den Arbeitsblättern dargestellt.



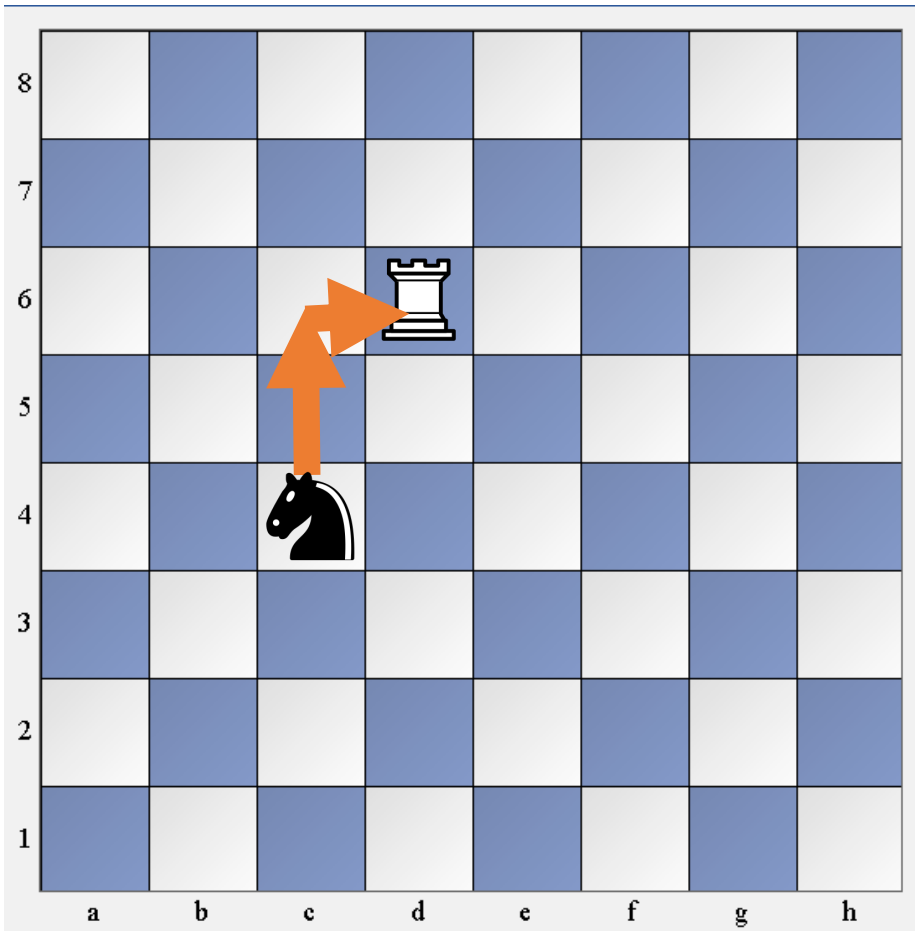
=



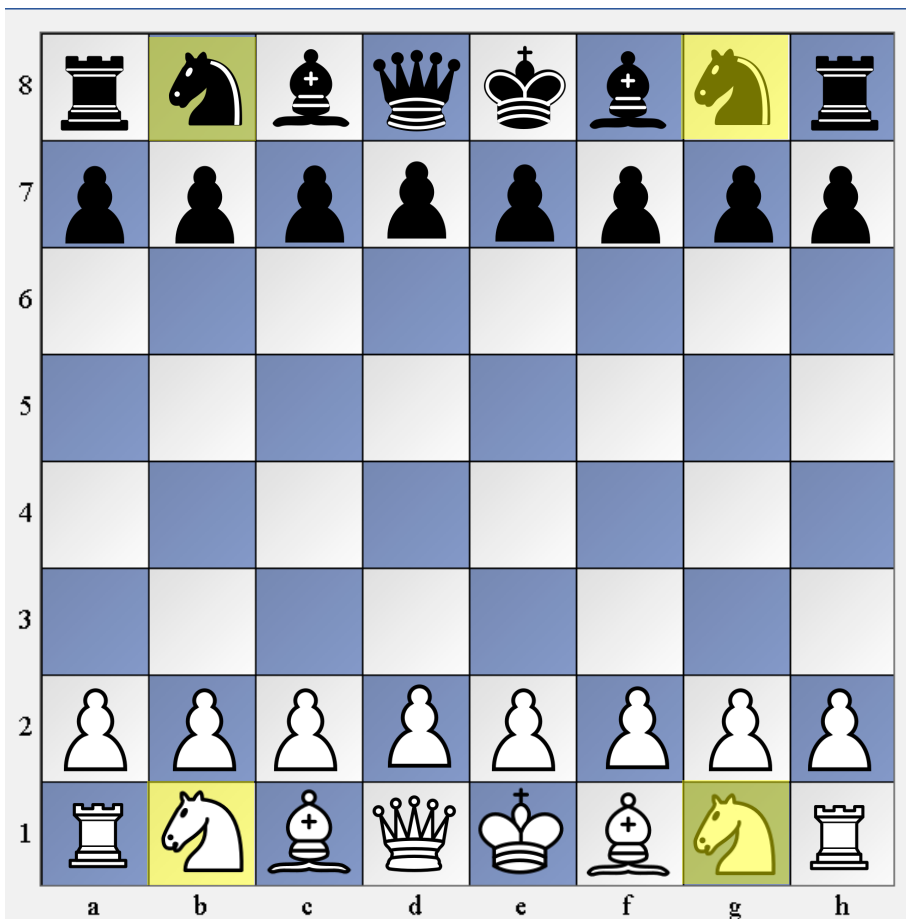
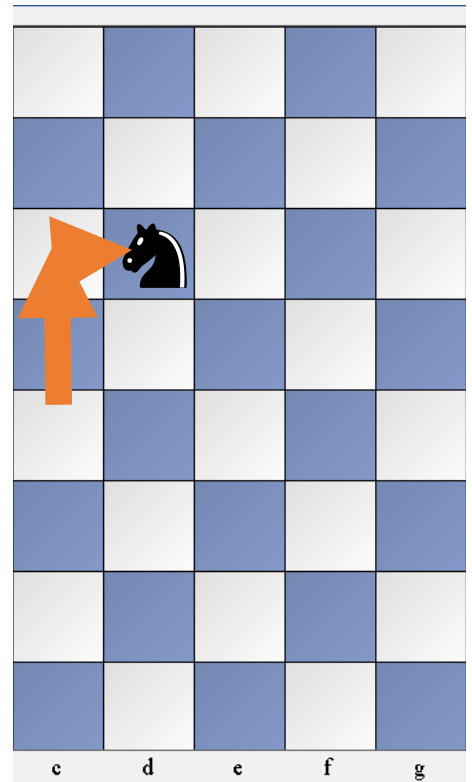
Ein Springer ist soviel Wert wie drei Bauern. Er gehört neben dem Läufer zu den Leichtfiguren. Abkürzung = S



Der Springer zieht immer zwei Felder weit, nach oben, nach unten, nach rechts, oder nach links und dann ein Feld zur Seite. Bei Jedem Zug wechselt der Springer die Feldfarbe. Ein Springer ist genauso viel Wert wie ein Läufer. Der Springer kann als einzige Figur über andere Figuren hinwegspringen.



Der Springer kann eine gegnerische Figur schlagen, wenn diese sich auf einem Feld befindet, dass der Springer betreten kann. Hier kann der Springer von c4 den Turm auf d6 schlagen. Er stellt sich dann auf das Feld, auf dem der Turm gestanden hat. Der Turm darf nicht mehr mit-spielen und wird vom Brett ge-nommen.



← In der Ausgangsstellung stehen die weißen Springer auf den Feldern b1 und g1 und die schwarzen Springer auf den Feldern b8 und g8.

Finde alle Springer!



Anzahl der weißen Springer _____

Anzahl der schwarzen Springer: _____

Wie wird sich die Waage neigen? Kreuze an!

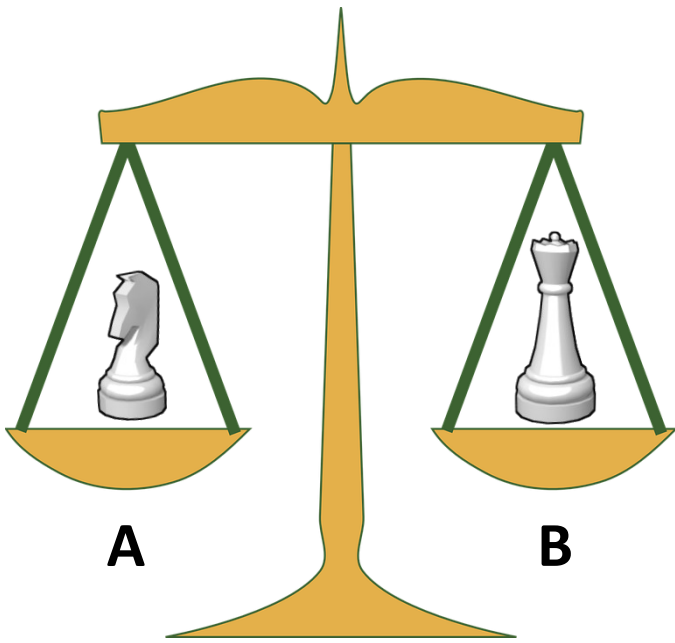


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A oder B oder =

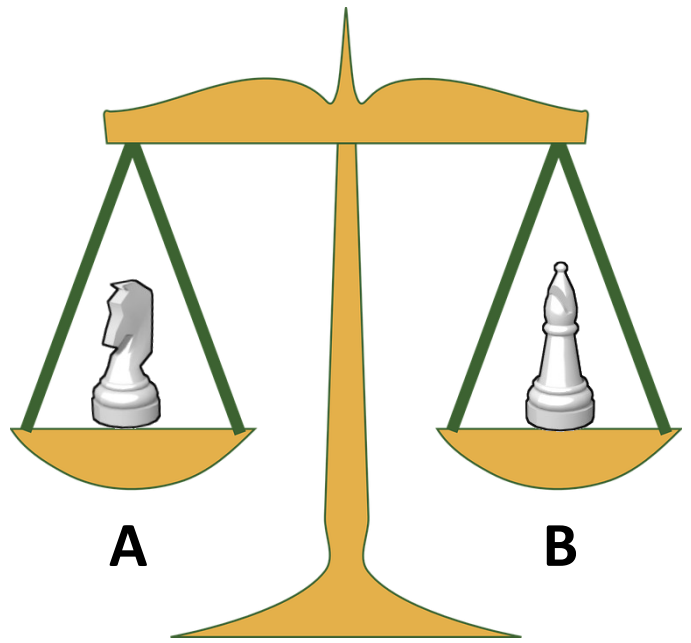


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A oder B oder =

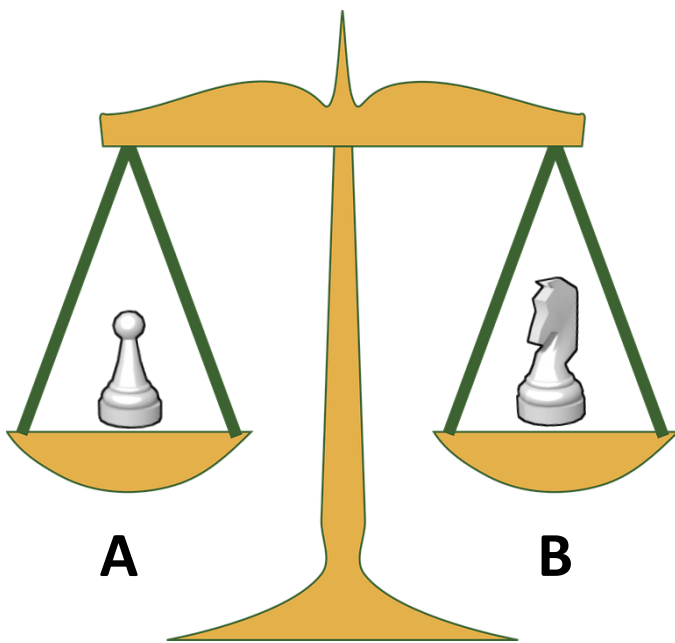


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A oder B oder =

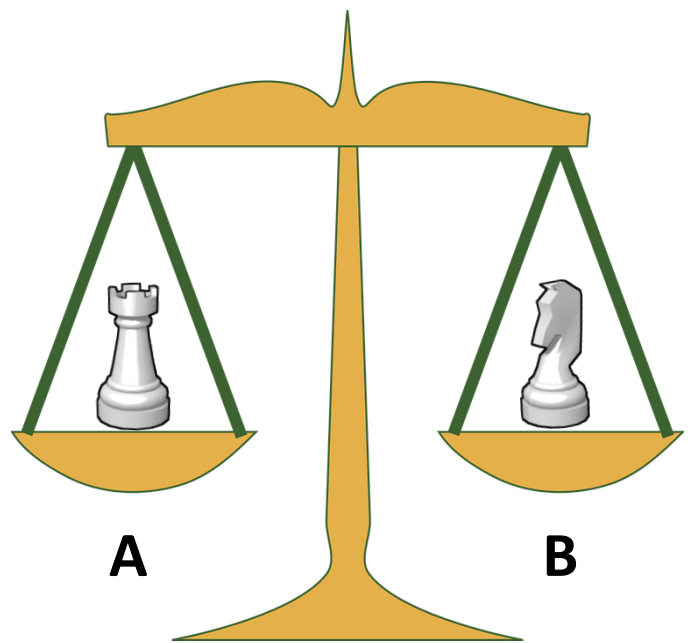
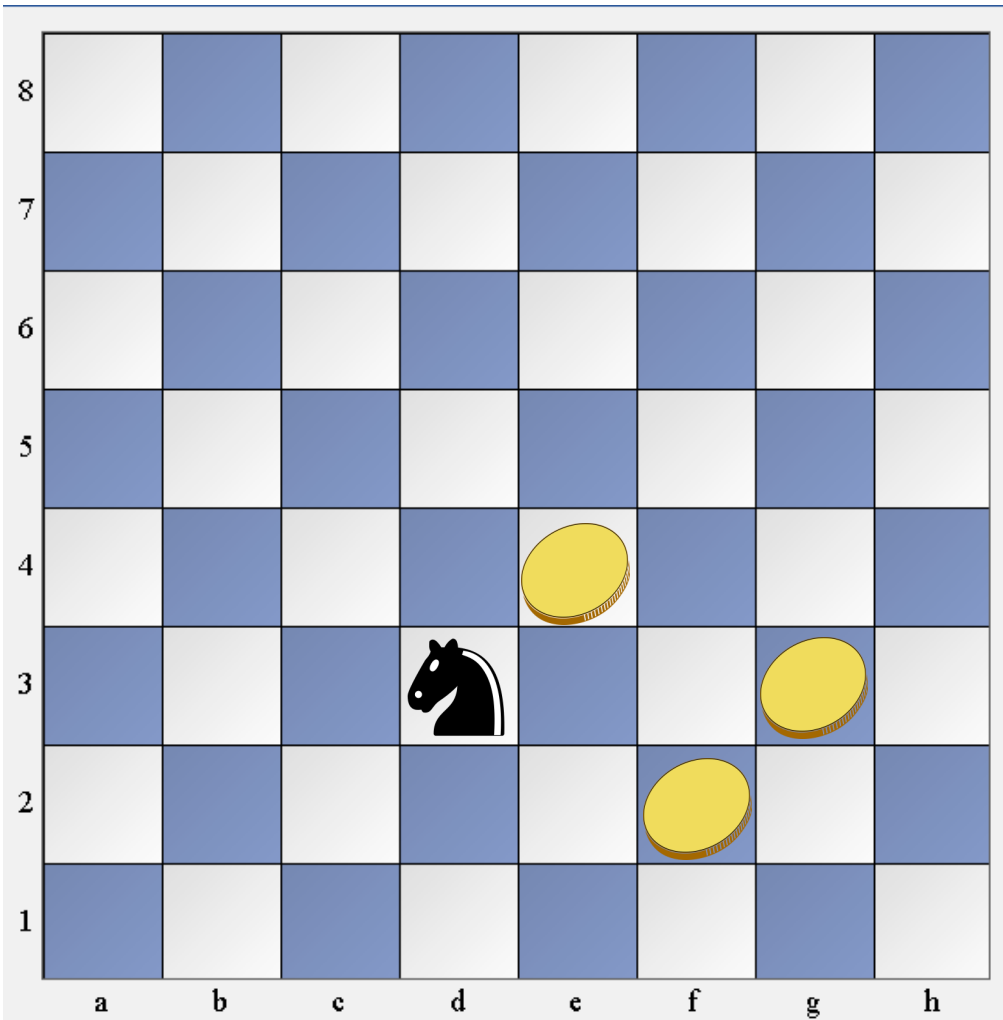
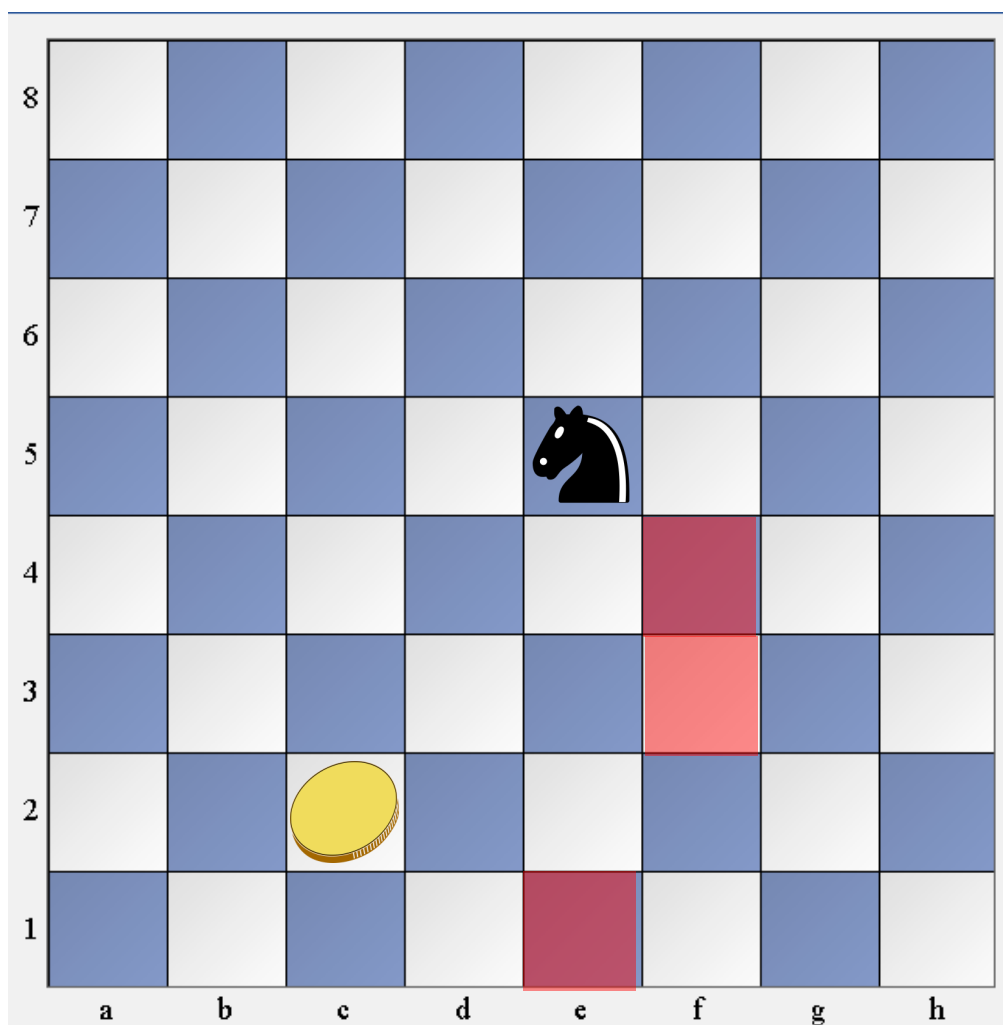


Bild 1: Neigt sich die Waage
nach A oder B oder =

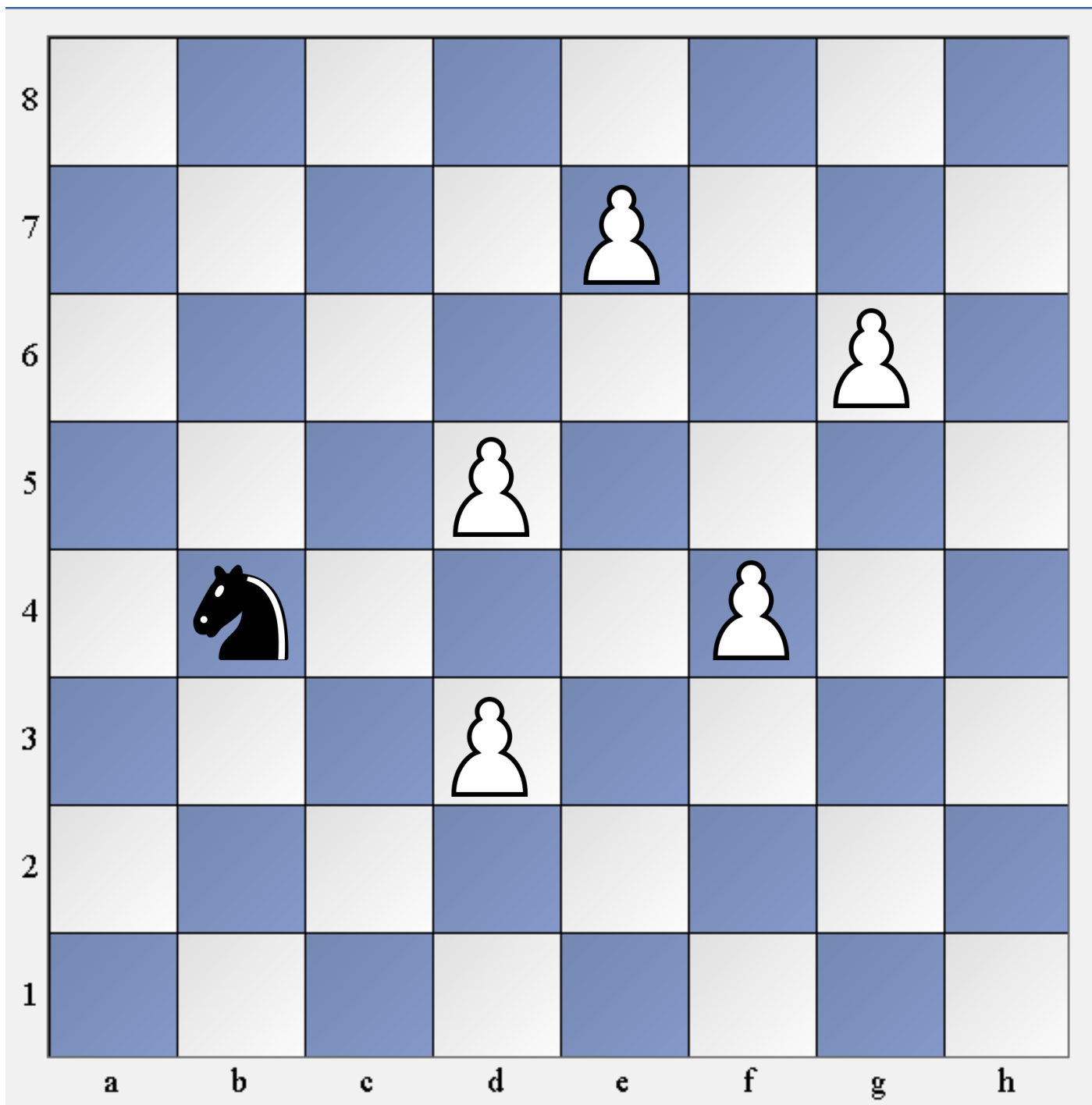


Welchen Weg muss der Springer gehen, um möglichst schnell alle Münzen einzusammeln? Schreibe die Züge bitte auf.



Welchen Weg muss der Springer gehen, um möglichst schnell die Münze einzusammeln? Er muss dabei aber auf oder über die roten Felder springen. Schreibe die Züge bitte auf.

Schlage mit dem Springer alle gegnerischen Bauern in möglichst wenigen Zügen. Schreibe deine Züge bitte auf.

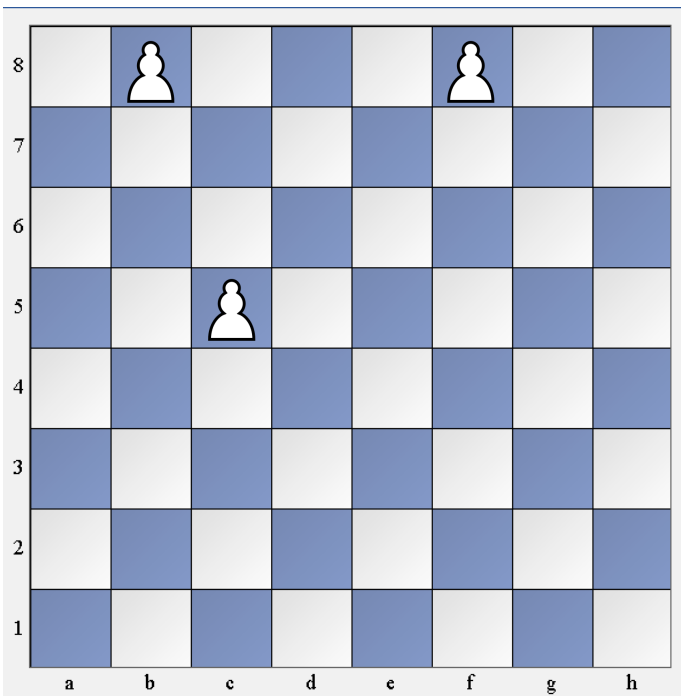


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

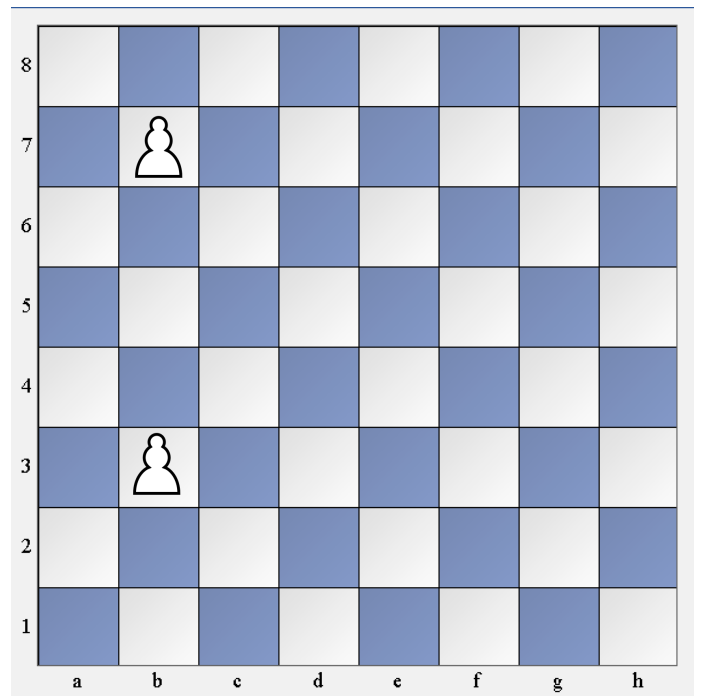
Auf welches Feld, welche Felder muss sich der schwarze Springer stellen, damit er alle Bauern gleichzeitig angreift?



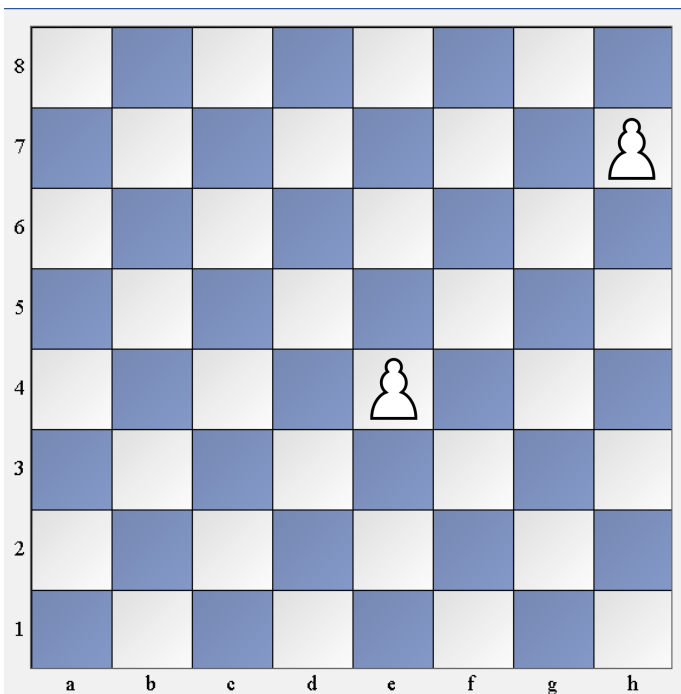
stellen, damit er alle Bauern gleichzeitig angreift?



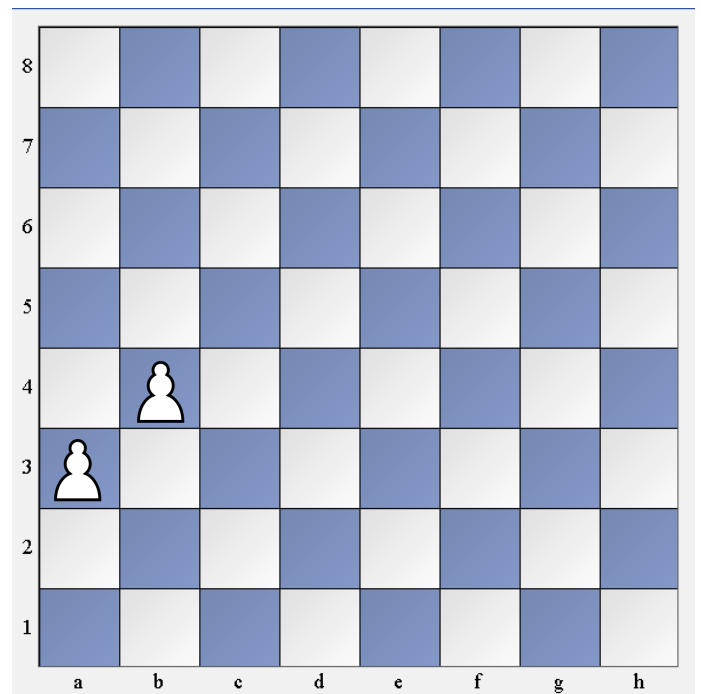
Feld(er): _____



Feld(er): _____

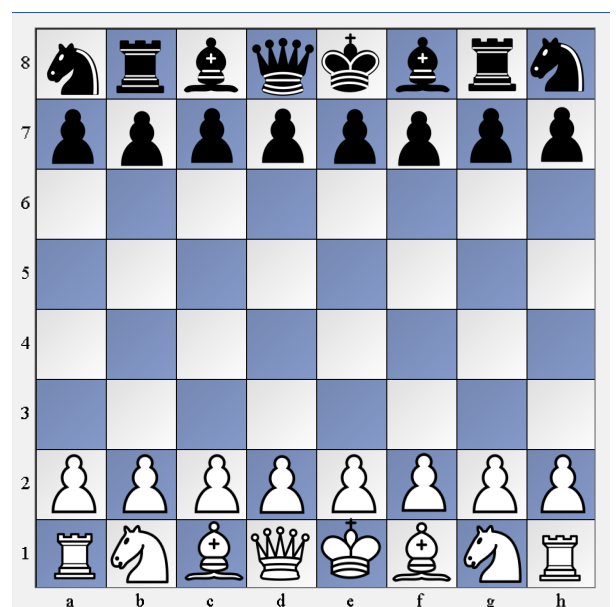
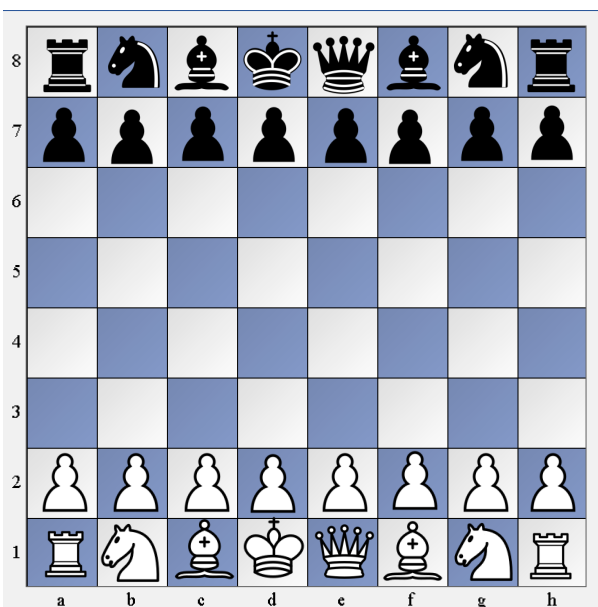
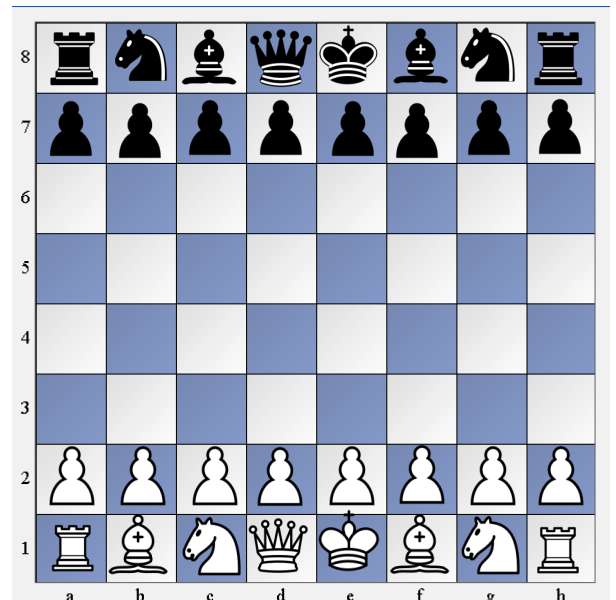
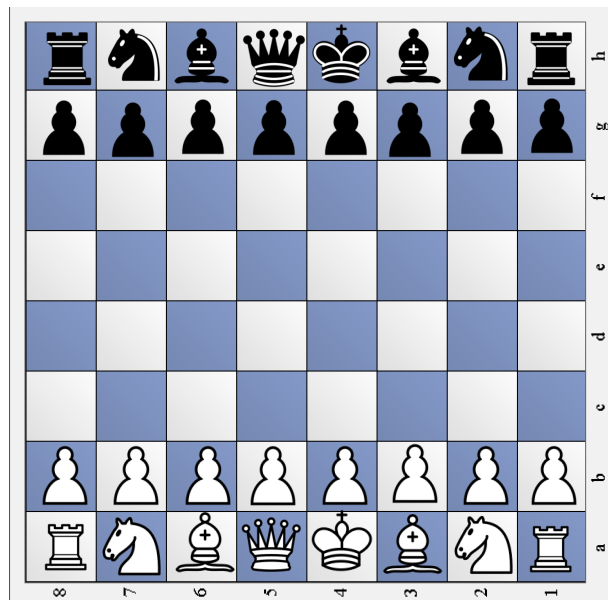
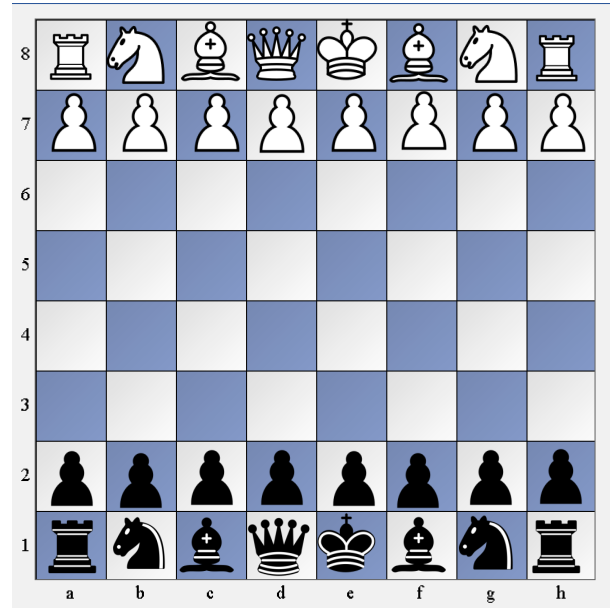
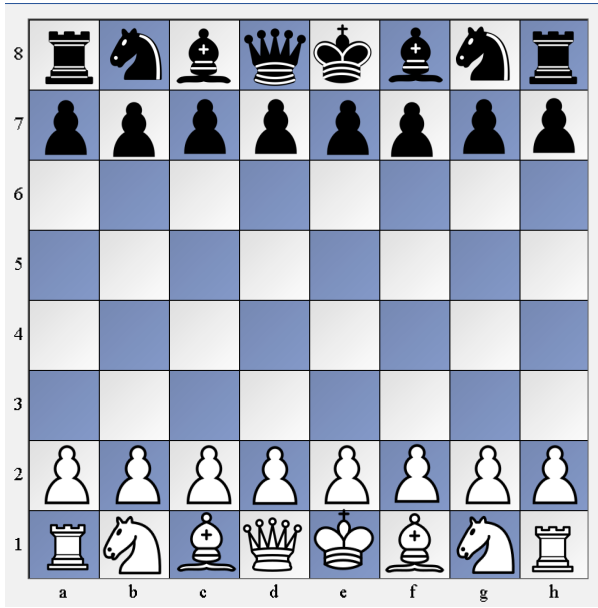








Feld(er): _____



Feld(er): _____

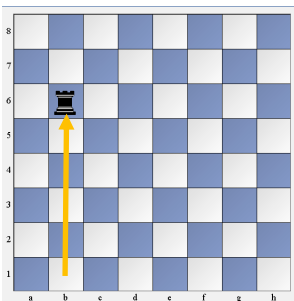
Hier stimmt etwas nicht! Kreuze bitte an, was beim Aufbau der Schachgrundaufstellung hier nicht geklappt hat. Nur ein Brett hat keine Fehler.



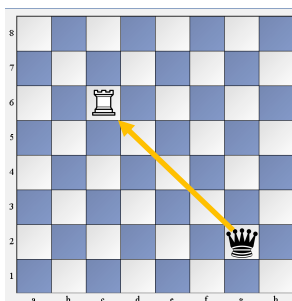
Schachfigur	Abkürzung	Symbol	Wert
König	K		Keinen
Bauer	- - -		1
Läufer	L		3
Springer	S		3
Turm	T		5
Dame	D		9

Wie schreibt man eine Schachpartie auf? Das ist ganz einfach.

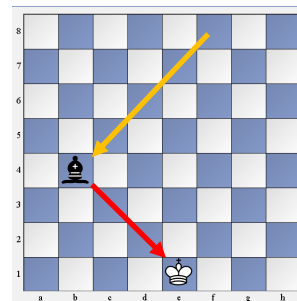
Jede Figur benutzt als Abkürzung den ersten Buchstaben des eigenen Namens. Siehe oben. Nur beim Bauern ist dies anders. Dort schreibt man kein „B“, sondern man lässt den großen Buchstaben einfach weg. Da jedes Feld seine eigene Bezeichnung hat, kann man aufschreiben, wo eine Figur stand und wohin sie zog.



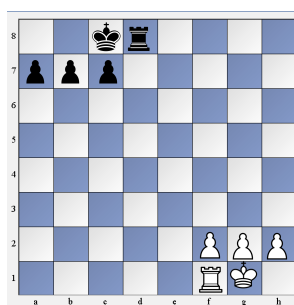
Beispiel:
Tb1-b6
Der Turm zieht von b1 nach b6



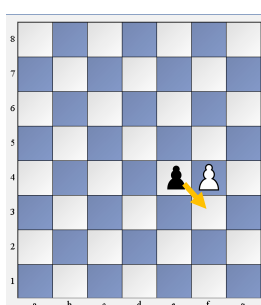
Wird eine Figur geschlagen, wird aus dem Bindestrich ein x.
Beispiel: **Dg2xc6**
Die Dame schlägt den Turm auf c6.



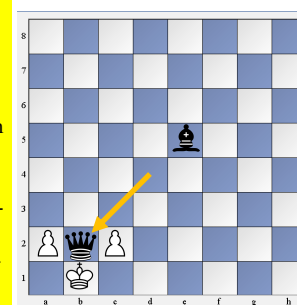
Bietet eine Figur Schach, schreibt man hinter dem Zug noch das Symbol „+“.
Beispiel:
Lf8-b4+



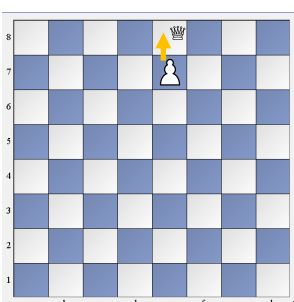
Die Rochaden schreibt man folgendermaßen auf:
0-0-0 langen Rochade (hier schwarz)
0-0 kurze Rochade (hier Weiß)



En passant Beispiel: **e4xf3 e.p.**
Der schwarze Bauer zieht nach f3 und schlägt den weißen Bauer, welcher von f2-f4 aus der Grundstellung heraus gezogen wurde. Schlagen im Vorübergehen (En Passant).



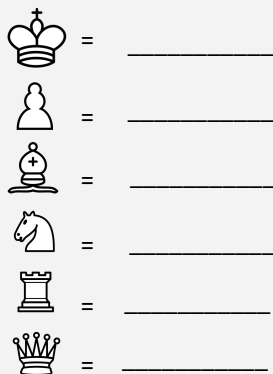
Matt
Beispiel:
Dd4xb2#
Die Dame schlägt eine Figur auf b2 und setzt matt.



Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht und sich umwandelt, hängt man den Anfangsbuchstaben der Figur an, in die sich der Bauer umwandelt. Beispiel:
e7-e8=D Ein Bauer zieht nach e8 und verwandelt sich in eine Dame.

Die Notation

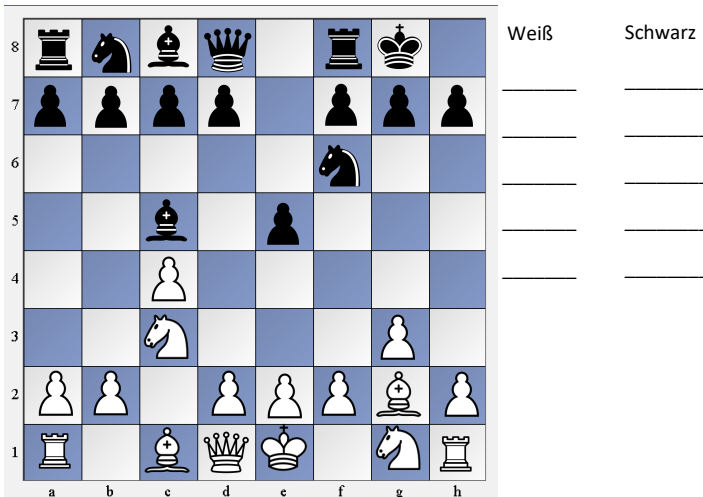
Welche Abkürzungen haben folgende Figuren?



Bauer die Grundstellung auf und spiele bitte folgende Partie auf dem Schachbrett nach:

- | | | |
|----|---------|---------|
| | Weiß | Schwarz |
| 1. | e2-e4 | e7-e5 |
| 2. | Sg1-f3 | d7-d6 |
| 3. | Lf1-b5+ | Sb8-c6 |
| 4. | Lb5xc6+ | bxc6 |
| 5. | O-O | Lf8-e7 |

Schreibe bitte die Züge auf, wie diese Stellung entstanden sein könnte.



Schreibe bitte auf, was folgende Notation aussagt:

Beispiel: Lf1-c4 Ein Läufer zieht von f1 nach c4.

Ta1xa5

Sd1-f2+

0-0

0-0-0

c8=T

exf5

bxa3 e.p.

Dxg2#

Weiß : _____ Schwarz : _____

Veranstaltung : _____

Runde : _____ Brett Nr.: _____ Partie Nr.: _____ Datum : _____

_____ Züge / _____ h + _____ min. Eröffnung : _____

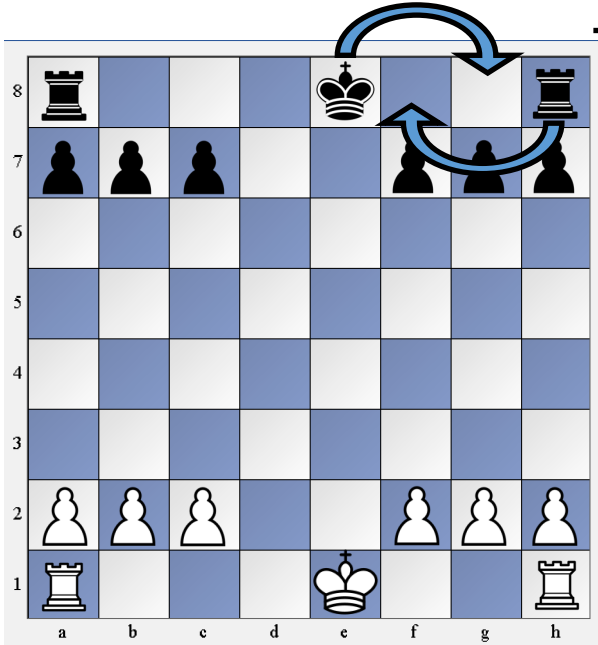
1		26	
2		27	
3		28	
4		29	
5		30	
6		31	
7		32	
8		33	
9		34	
10		35	
11		36	
12		37	
13		38	
14		39	
15		40	
16		41	
17		42	
18		43	
19		44	
20		45	
21		46	
22		47	
23		48	
24		49	
25		50	

Notationszettel

51		71	
52		72	
53		73	
54		74	
55		75	
56		76	
57		77	
58		78	
59		79	
60		80	
61		81	
62		82	
63		83	
64		84	
65		85	
66		86	
67		87	
68		88	
69		89	
70		90	

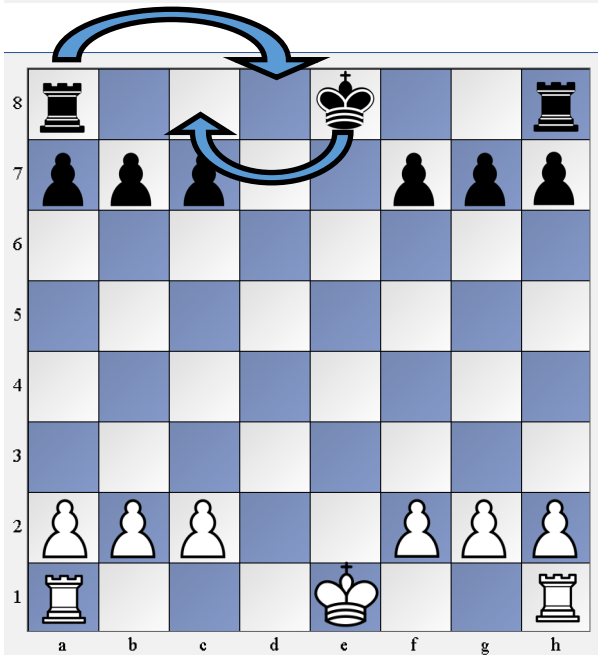
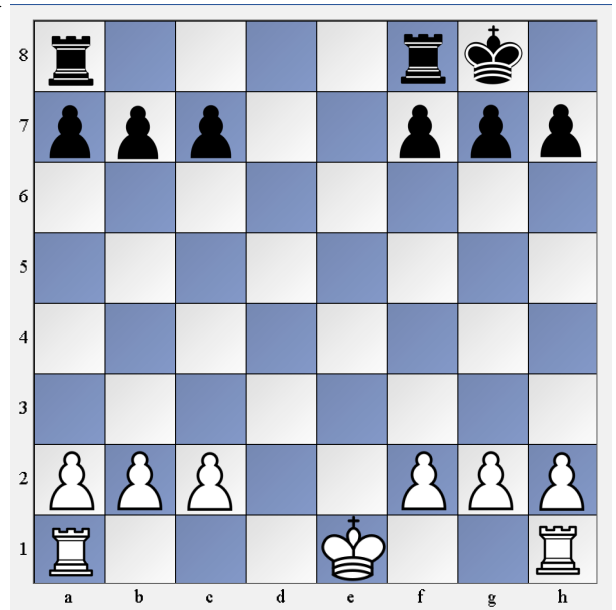
Die Rochade

Die **Rochade** ist der einzige Zug im Schach, bei dem zwei Figuren gleichzeitig ziehen dürfen. Und zwar der König und ein Turm. **Ziel der Rochade:** den König in eine sichere Position zu bringen und den beteiligten Turm entwickeln. Sowohl Weiß als auch Schwarz darf pro Partie nur einmal rochieren.



Bei der Rochade kann der König nach links oder rechts rochieren. Rochiert der König mit dem Turm auf h8 springt er zwei Felder zur Seite auf das Feld g8 und der Turm von h8 auf f8.

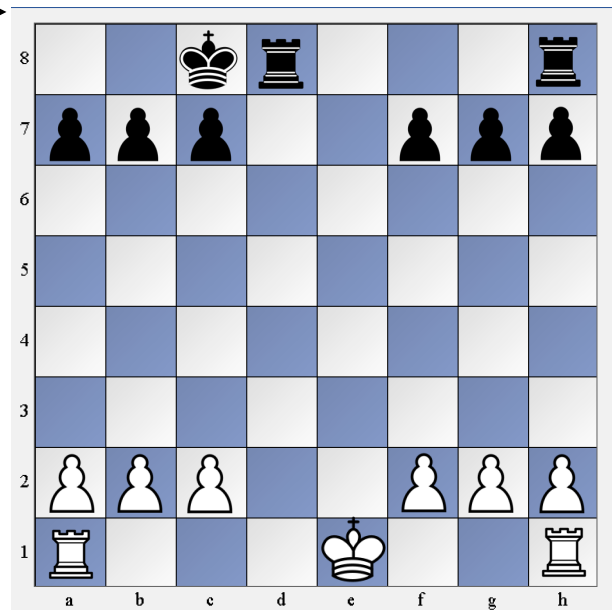
Dies nennt man **kurze Rochade**, da zwischen Turm und König **zwei Felder** liegen. Notiert wird der Zug mit **0-0**. Bei Weiß geht dies natürlich genauso.



Rochiert der König mit dem Turm auf a8 springt er zwei Felder zur Seite auf das Feld c8 und der Turm von a8 auf d8.

Dies nennt man **lange Rochade**, da zwischen Turm und König **drei Felder** liegen. Notiert wird der Zug mit **0-0-0**.

Bei Weiß geht die Rochade natürlich genauso.



Man darf erst dann rochieren, wenn sich auf der Seite zu der man rochieren möchte, keine Figuren mehr zwischen dem König und dem Turm befinden.

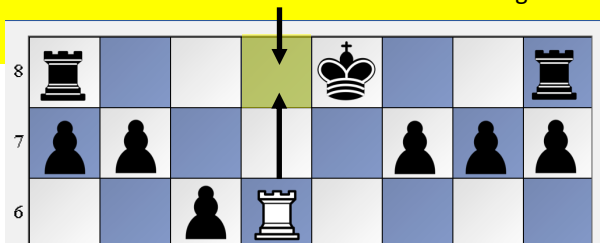
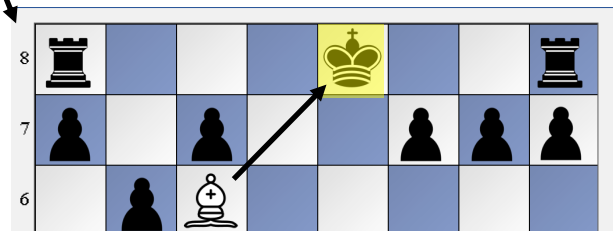
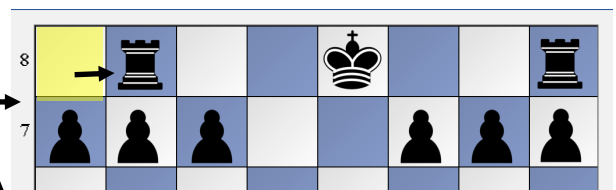
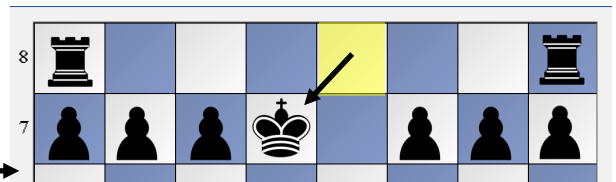
Wann darf man nicht rochieren?

Der König darf noch nicht gezogen haben. Sonst ist keine Rochade mehr möglich.

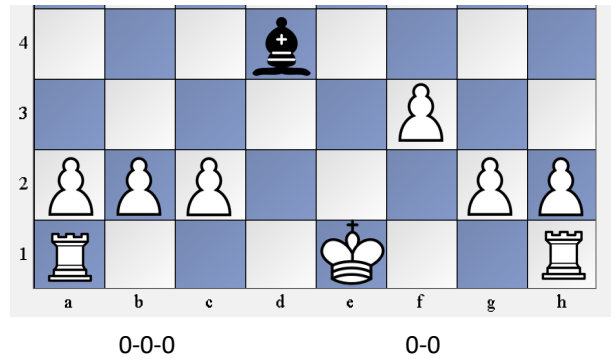
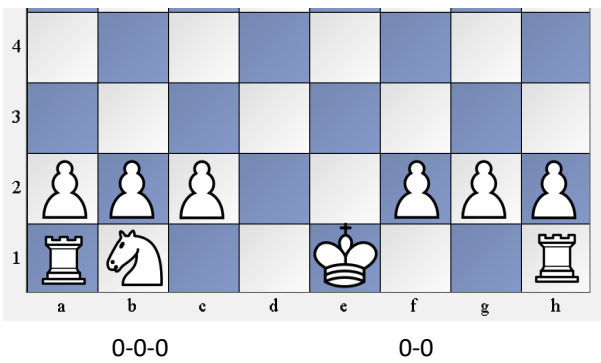
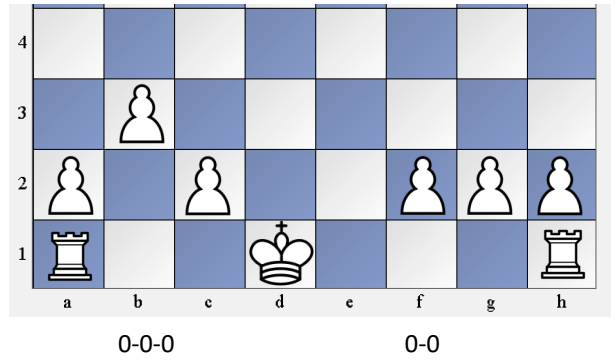
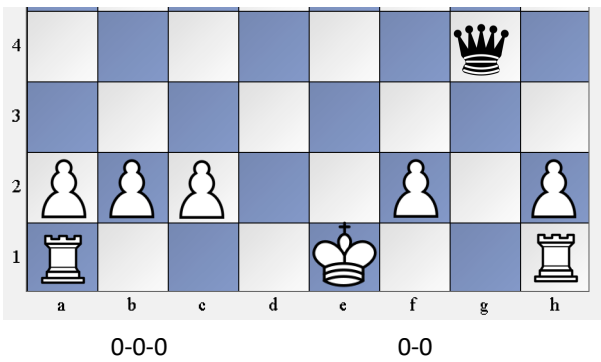
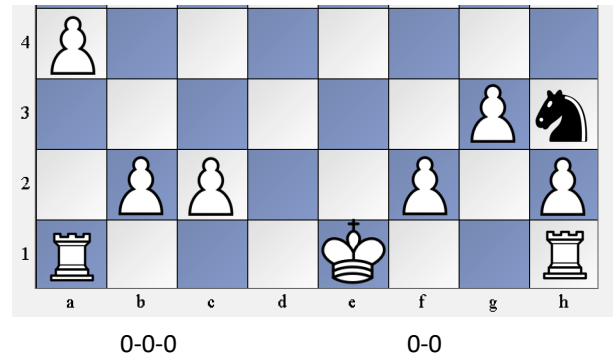
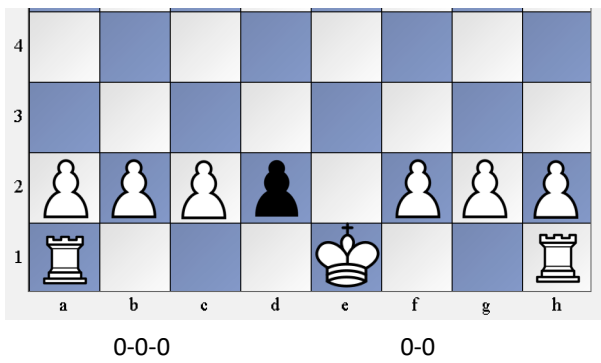
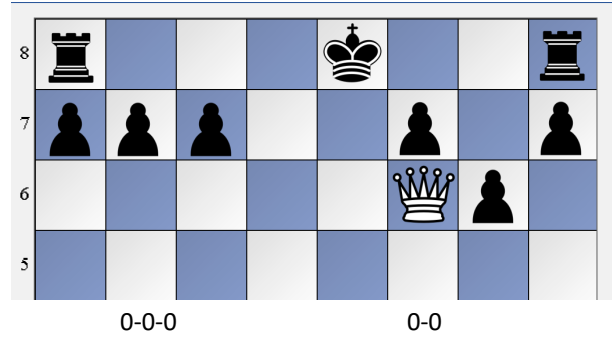
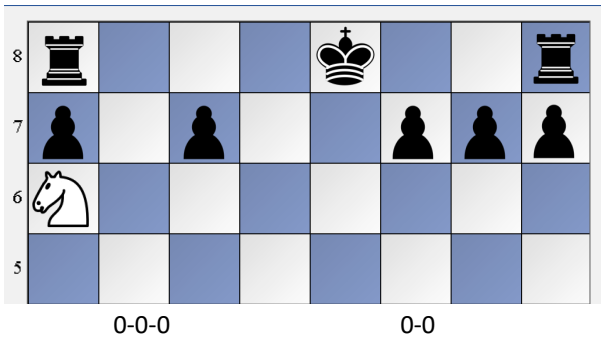
Der Turm, mit dem man rochieren möchte, darf nicht gezogen haben. 0-0-0 ist rechts nicht mehr möglich.

Steht der König im Schach, darf er nicht rochieren.

Der König darf nicht über ein bedrohtes Feld ziehen. 0-0-0 unmöglich.

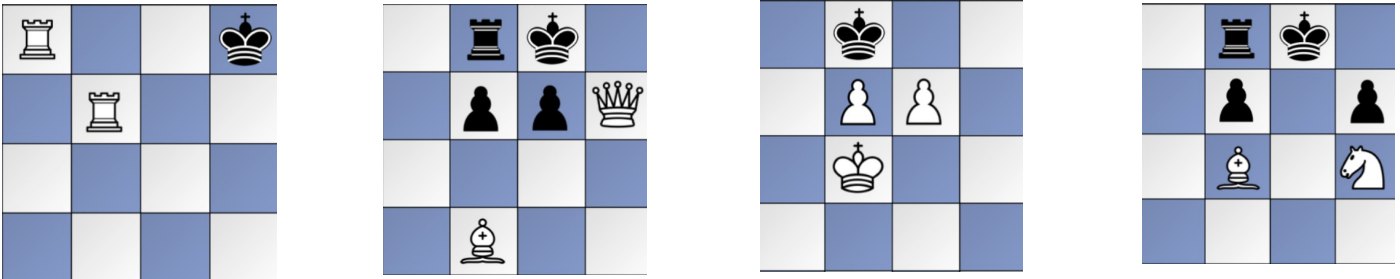


Darf in den unten angegebenen Schachstellungen kurz, lang oder in beide Richtungen rochiert werden? Begründe deine Aussage!



Wann ist man Schachmatt?

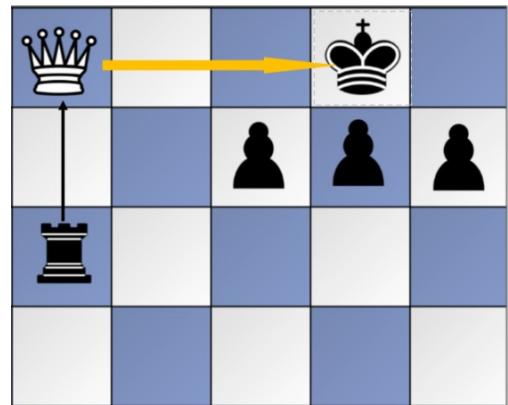
Matt ist eine Stellung im Schachspiel, in der ein König im Schach steht und es keinen regelgerechten Zug gibt, dieses Schachgebot aufzuheben. Mit einem Schachmatt ist die Partie beendet und für den Spieler, dessen König Schachmatt gesetzt wurde, verloren. Der Sieger erhält einen Punkt, der Verlierer keinen. In den folgenden Beispielstellungen wird der schwarze König angegriffen und hat keine Möglichkeit mehr, dem Angriff auszuweichen oder abzuwehren.



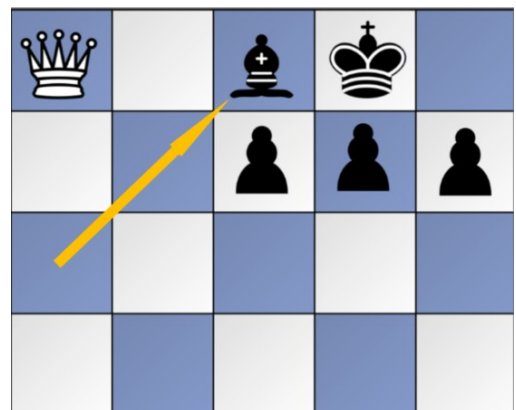
Der König ist also Schachmatt, wenn nach einem Schachgebot keine der drei unten genannten Möglichkeiten besteht. Schreibt man die Schachpartie bzw. die Züge auf, wird eine Mattsituation mit „#“ oder auch mit „++“ gekennzeichnet. Beispiel: De7-g7#

Es gibt drei Wege einen bedrohten König aus dem Schachgebot zu retten:

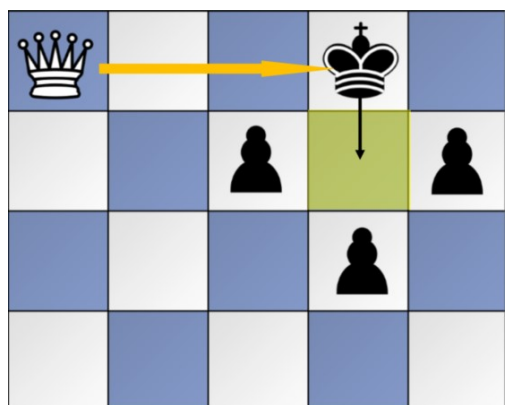
1. Schlagen der angreifenden Figur.



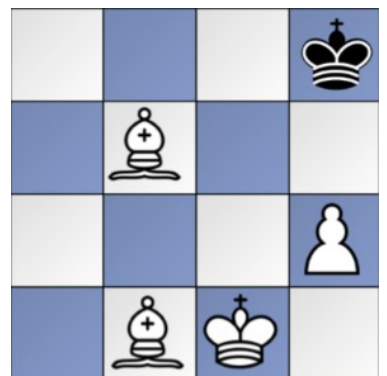
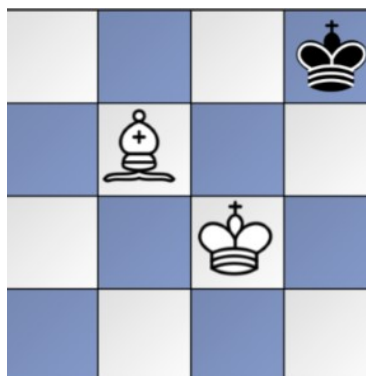
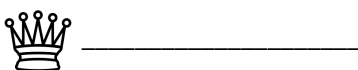
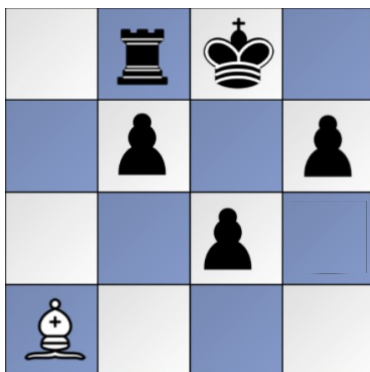
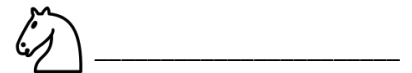
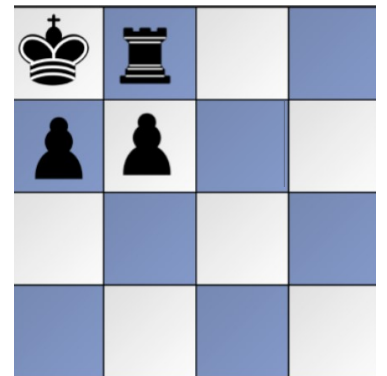
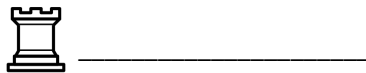
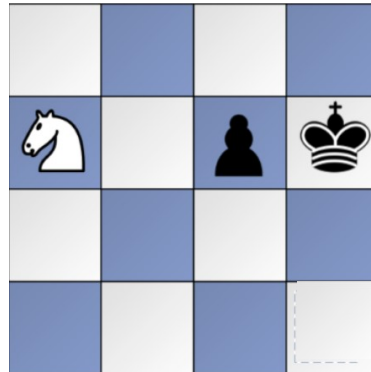
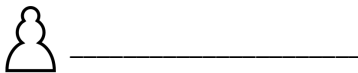
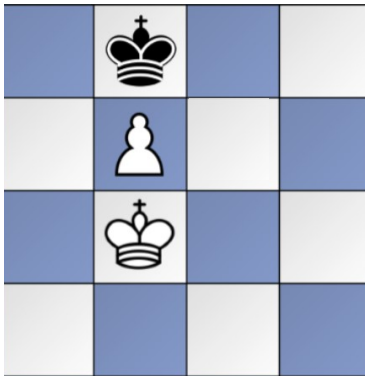
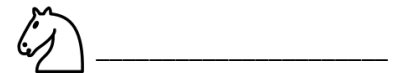
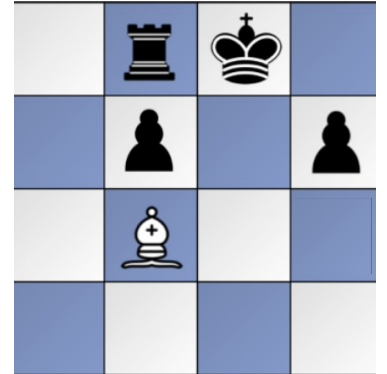
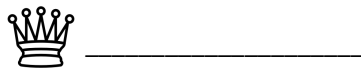
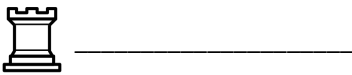
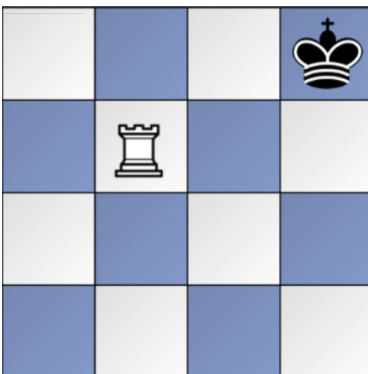
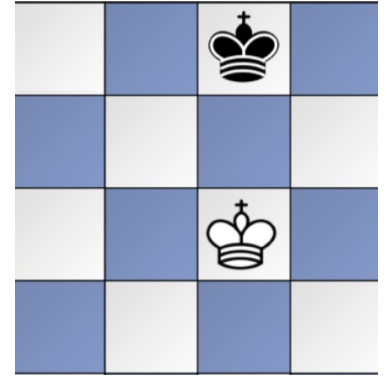
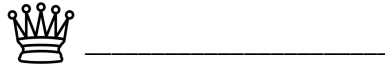
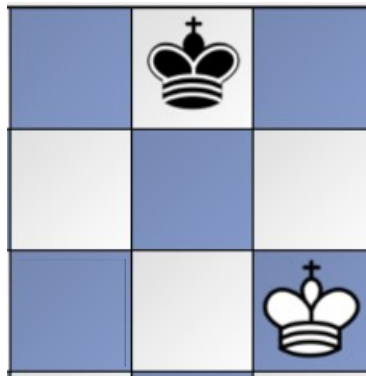
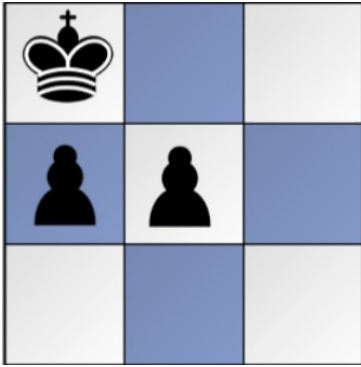
2. Eine Figur zwischen Angreifer und König ziehen (nicht möglich bei einem Angriff durch einen Springer, durch einen Bauern oder einer Figur, die direkt neben dem König steht und diesen angreift).



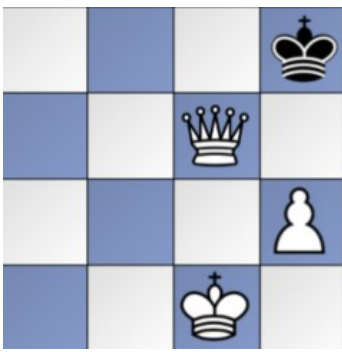
3. Wegziehen des Königs auf ein nicht angegriffenes Feld

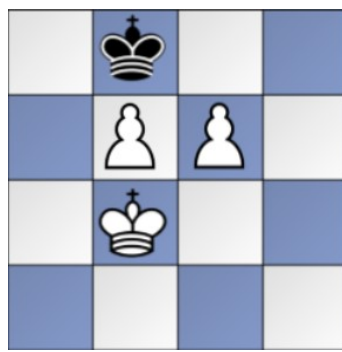


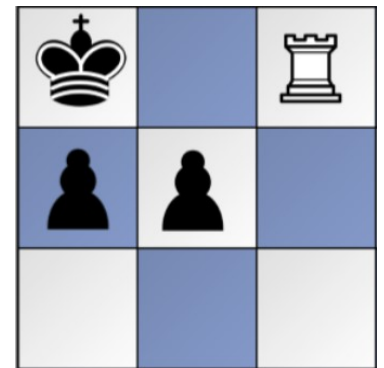
Wo muss die unter der Stellung abgebildete Figur eingesetzt werden, damit Schwarz Schachmatt ist? Markiere das Feld, die Felder mit einem x.

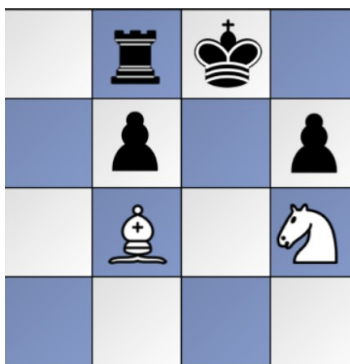


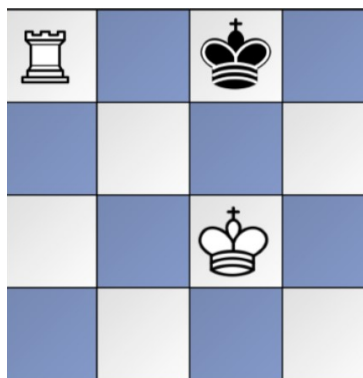
Wo muss die unter der Stellung abgebildete Figur eingesetzt werden, damit Schwarz das Schachmatt abwehren kann? Es hat immer Weiß zuletzt gezogen. Markiere das Feld (die Felder) mit einem x.

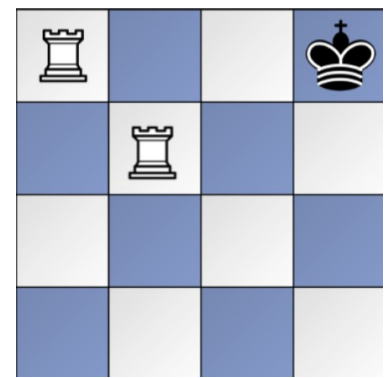




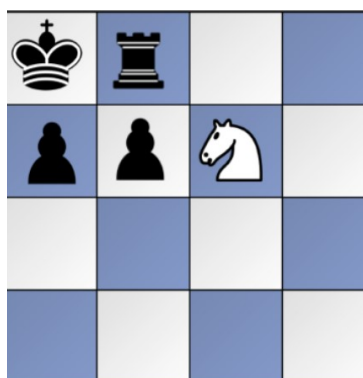


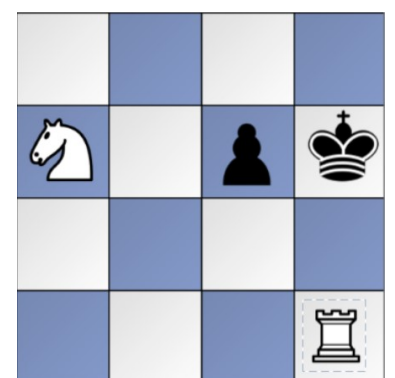


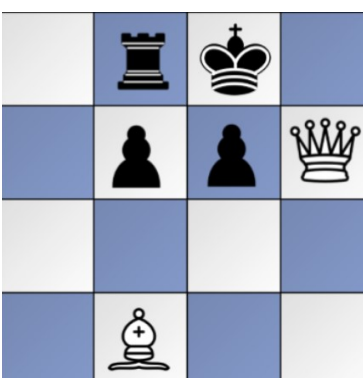


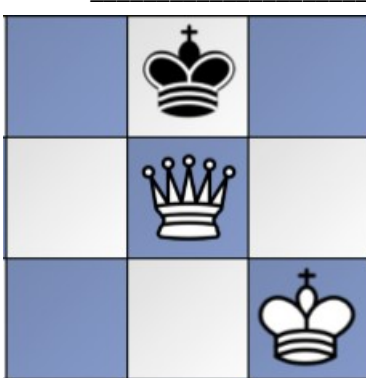


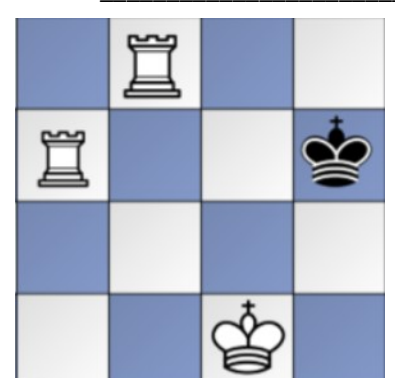




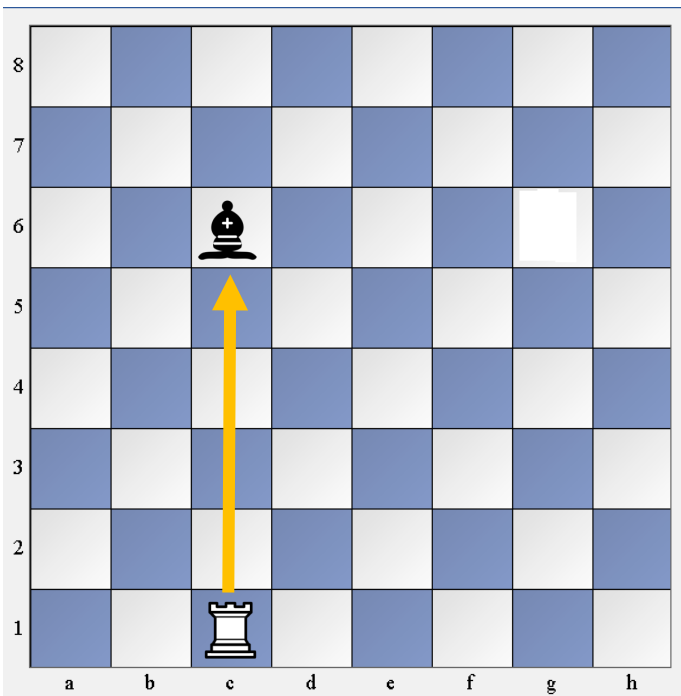




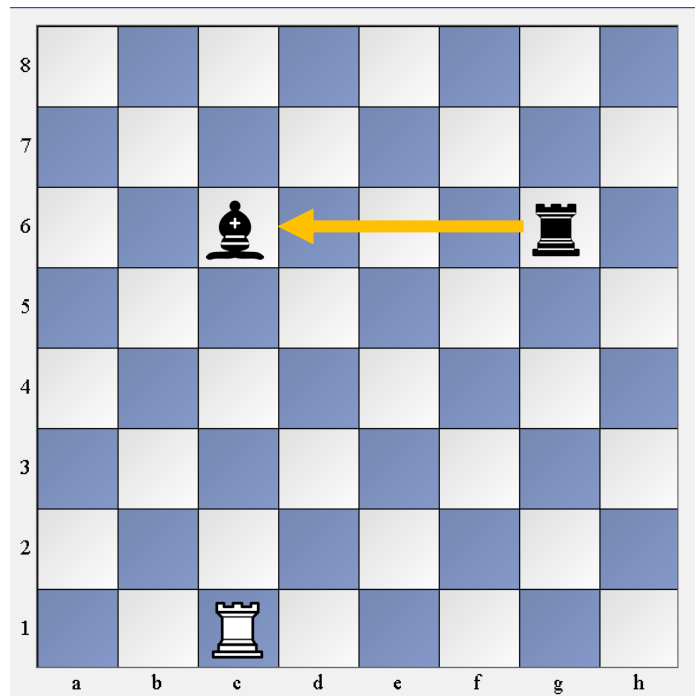




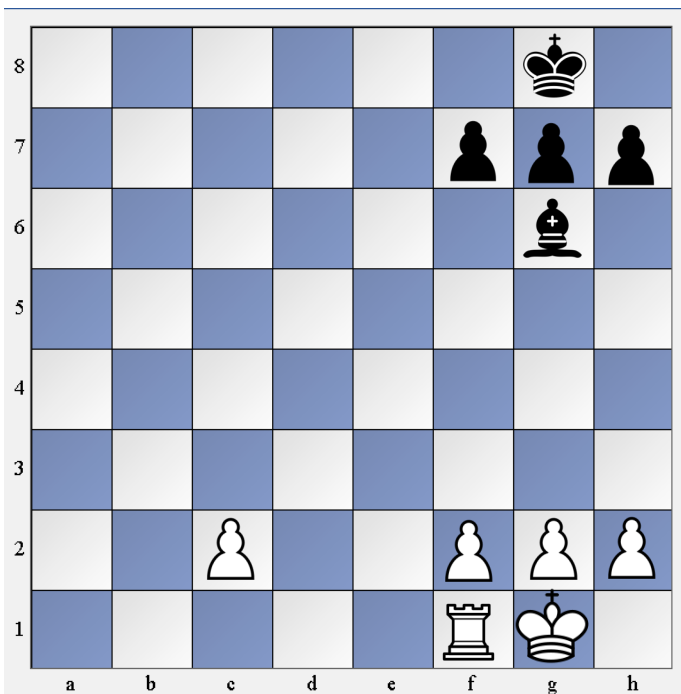
Ungedeckte Figuren schützen (decken)



Der schwarze Läufer auf c6 ist ungedeckt und kann einfach vom weißen Turm auf c1 geschlagen werden. Keine schwarze Figur kann den Turm zurückschlagen

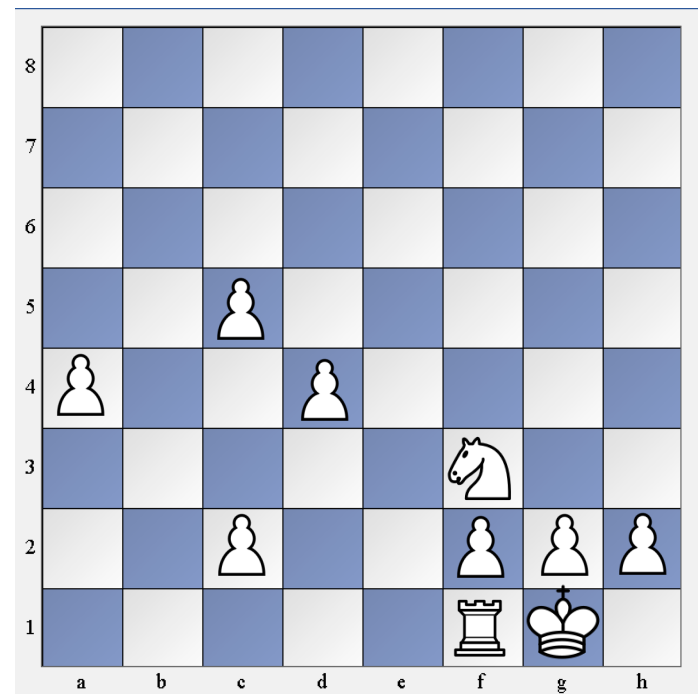


Der schwarze Läufer auf c6 ist in dieser Stellung gedeckt. Sollte der weiße Turm den Läufer schlagen, so kann nun der schwarze Turm den weißen zurückschlagen und Weiß hätte einen schlechten Tausch gemacht.



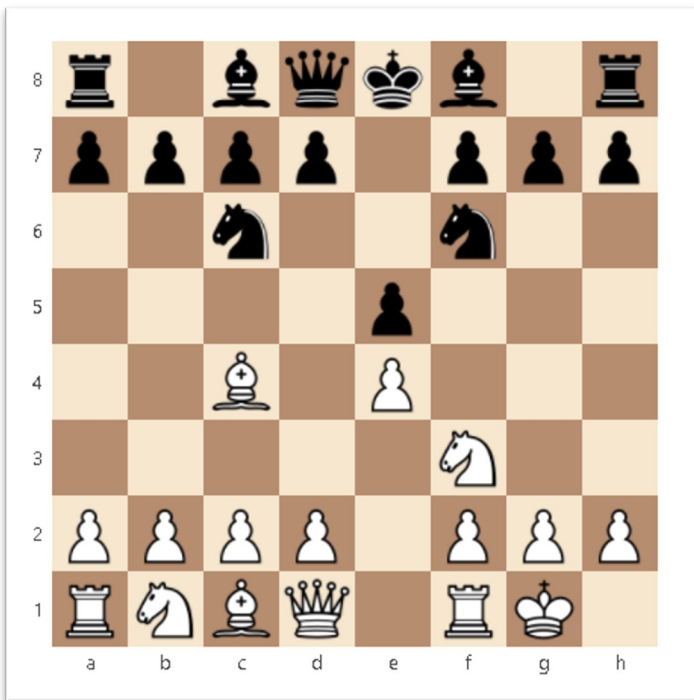
Welche weiße Figur ist ungedeckt? _____

Mit welchem Zug kann Weiß die Figur decken?



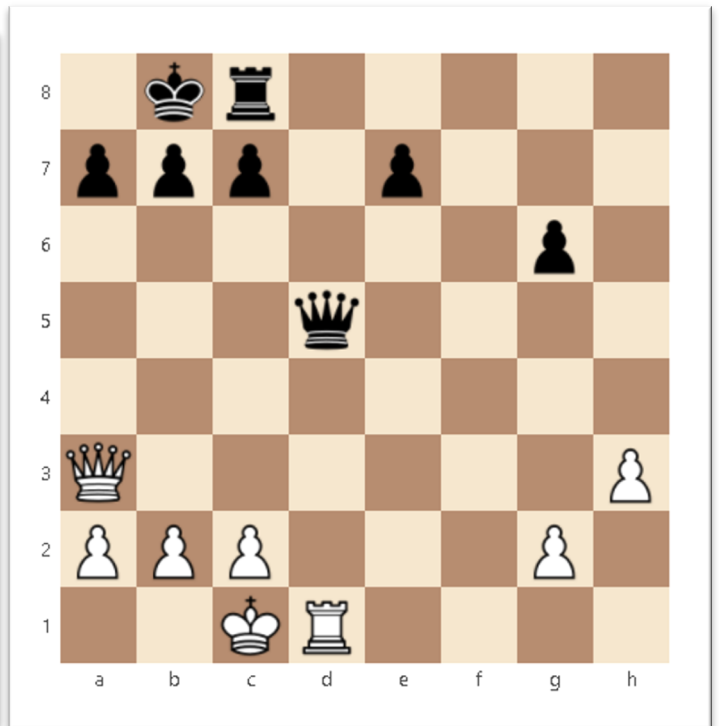
Welche weißen Figuren sind ungedeckt?

Schreibe alle Figuren auf, die ungedeckt sind!



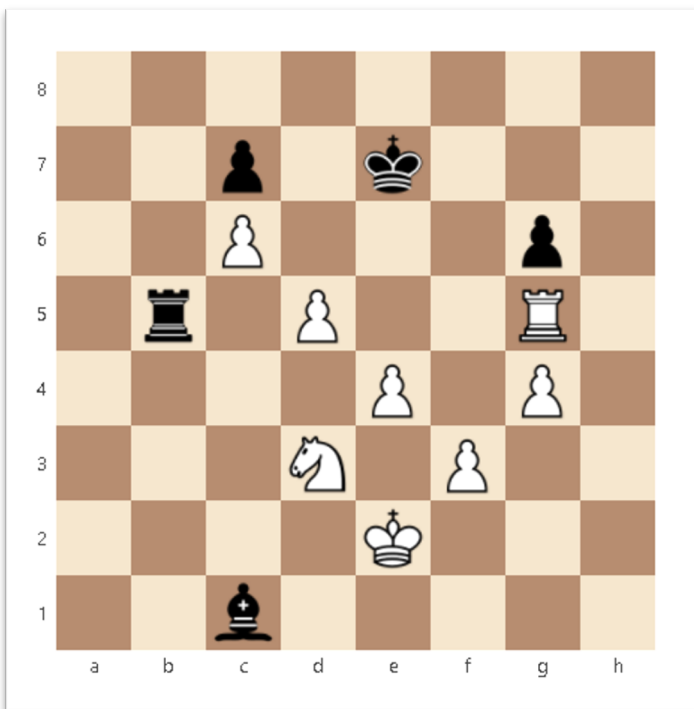
Weiß: _____

Schwarz _____



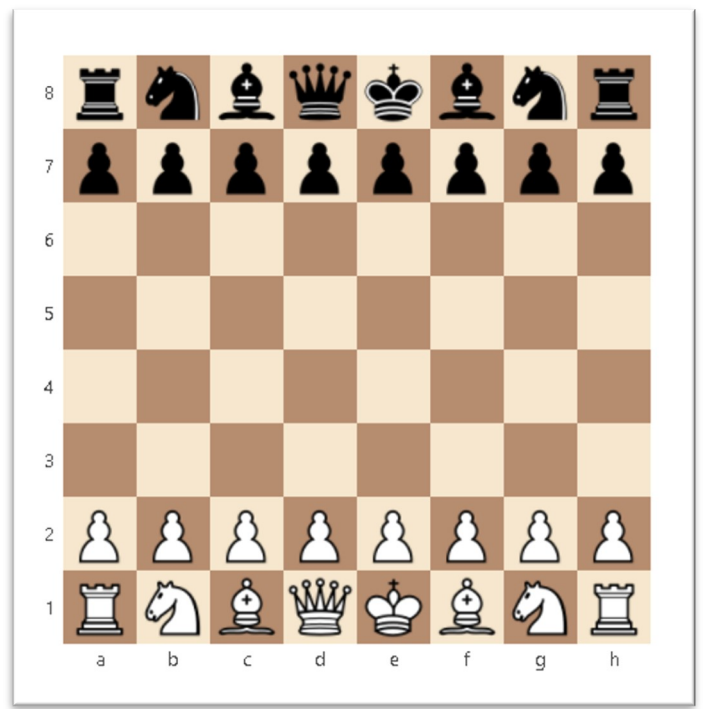
Weiß: _____

Schwarz _____



Weiß: _____

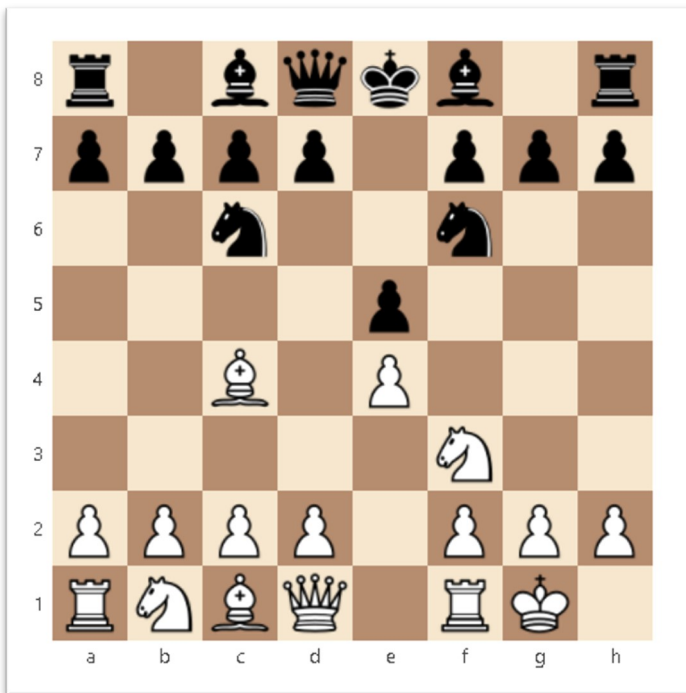
Schwarz _____



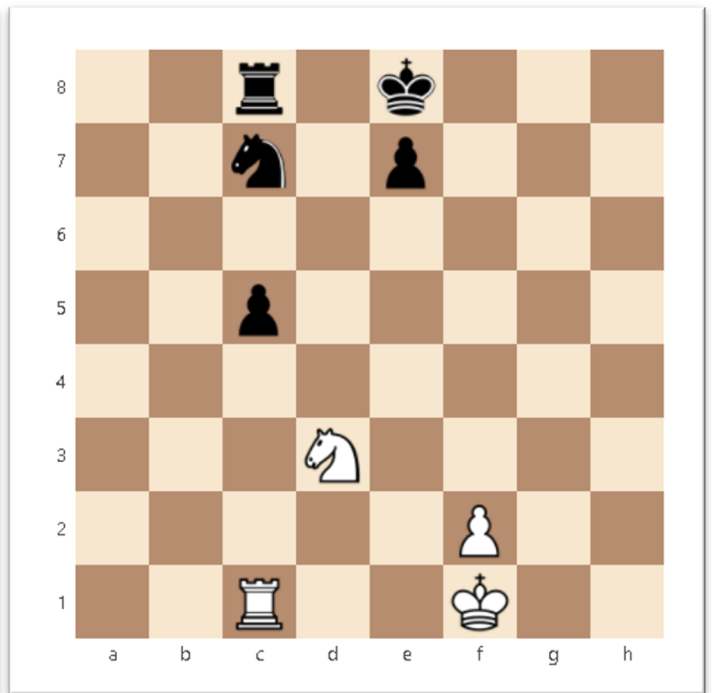
Weiß: _____

Schwarz _____

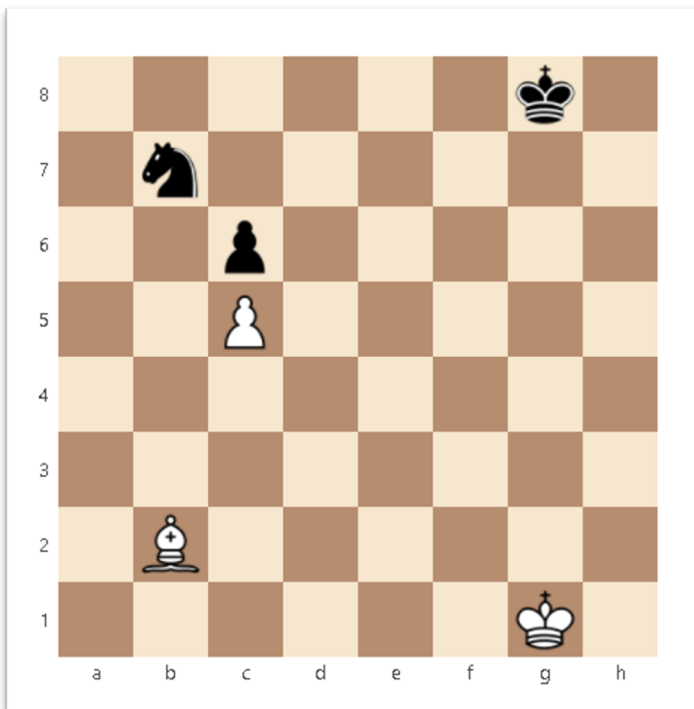
Schreibe den Zug auf, der die ungedeckte Figur deckt!



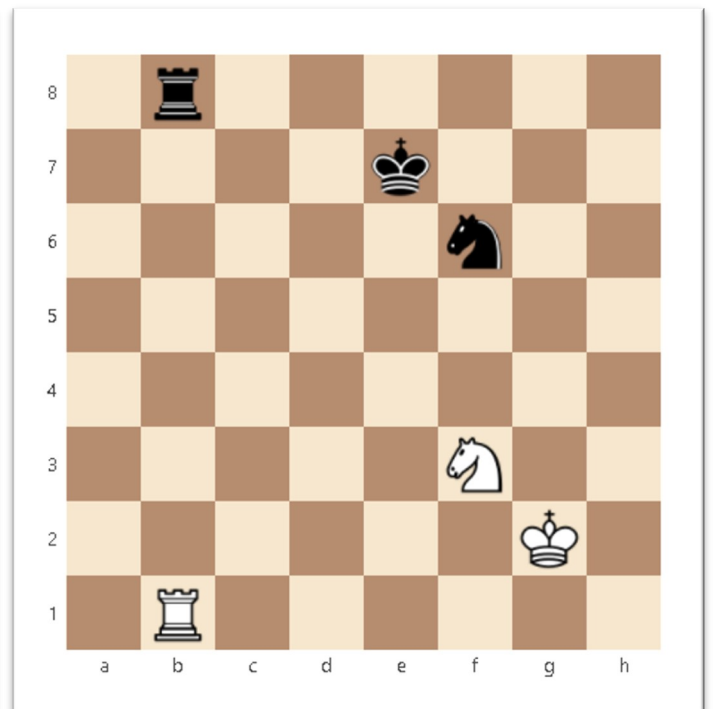
Weiß: _____



Schwarz: _____



Weiß: _____

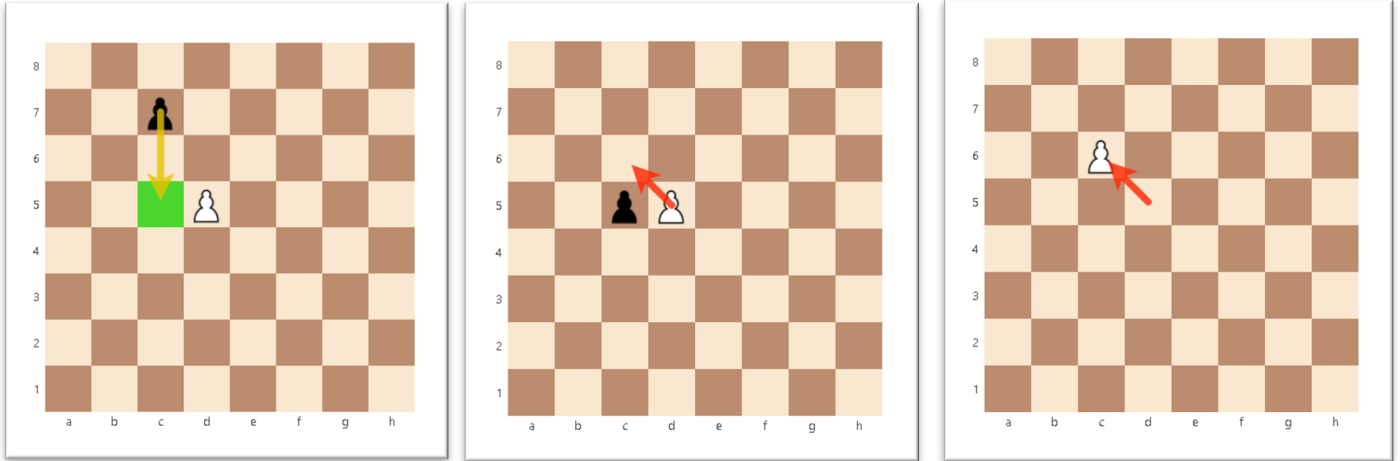


Schwarz: _____

En Passant

En Passant kommt aus dem französischen und bedeutet „im Vorbeigehen“. Dieser Zug ist dann möglich, wenn ein Bauer aus der Grundstellung heraus zwei Felder nach vorne direkt neben einen gegnerischen Bauern zieht.

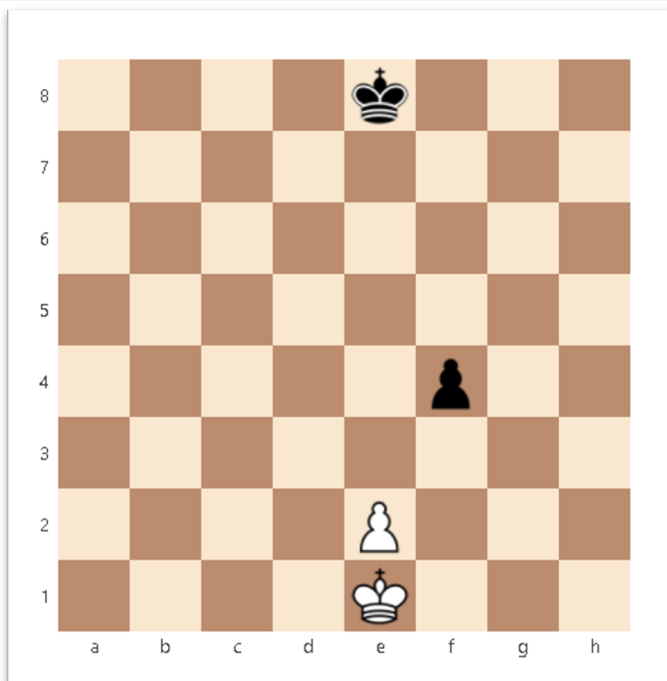
Beispiel:



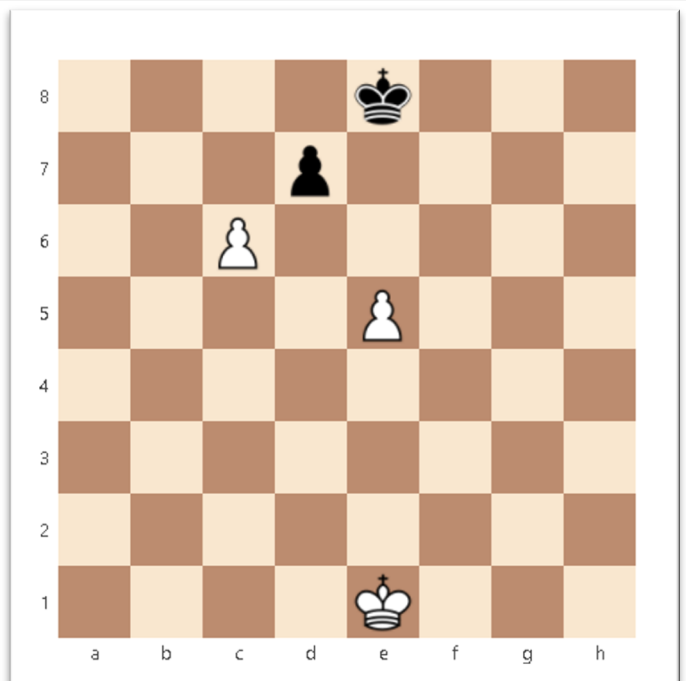
Der schwarze Bauer zieht aus der Grundstellung von c7-c5. Er geht an den weißen Bauern auf d5 vorbei und steht dann direkt neben ihm. Nun darf der weiße Bauer im direkten Gegenzug und nur im direkten Gegenzug den schwarzen Bauern auf c5 schlagen. Und steht dann auf dem Feld c6.

Merke:

1. En Passant darf man nur dann anwenden, wenn der Gegner zwei Felder mit seinem Bauern nach vorne gezogen ist.
2. Man muss sich sofort im direkten Gegenzug entscheiden, ob man schlagen möchte oder nicht.
3. Zieht man im direkten Gegenzug etwas anderes, verfällt die Möglichkeit, en passant zu schlagen.

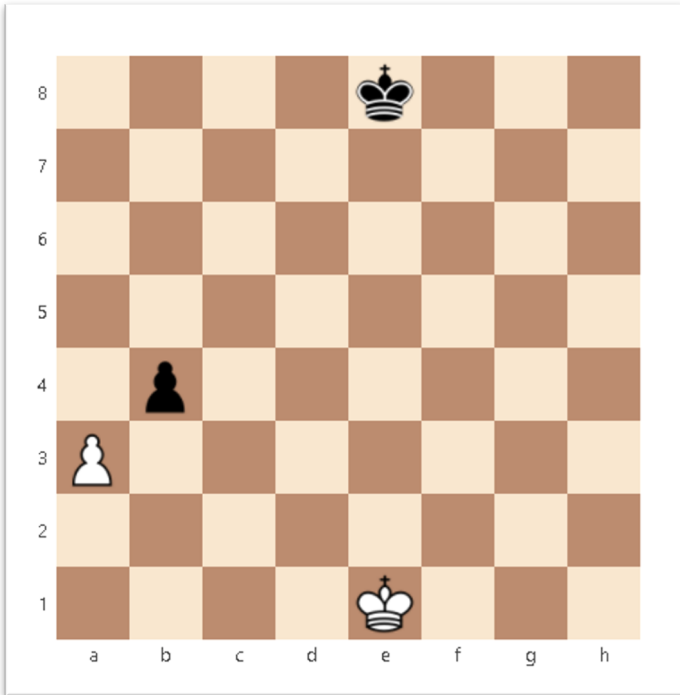


Weiß will den Bauern von e2-e4 ziehen. Darf Schwarz En Passant schlagen? _____

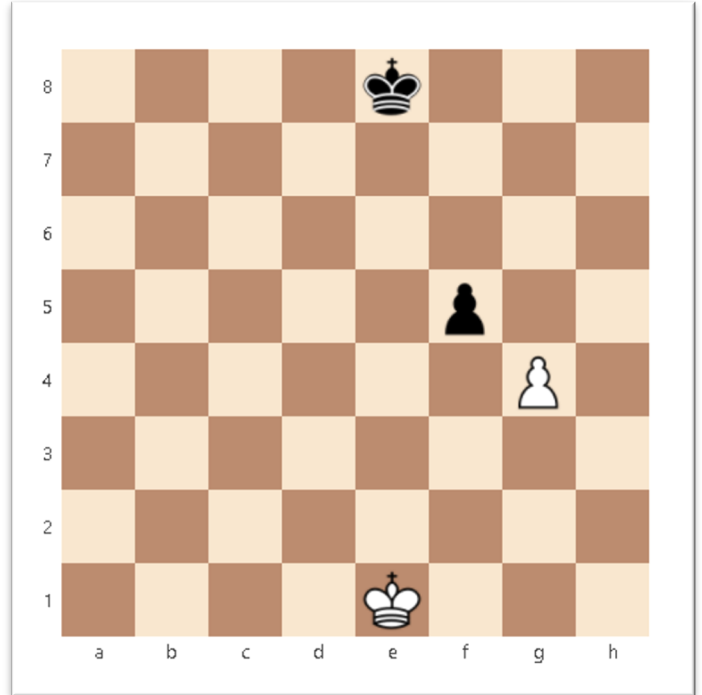


Schwarz zieht seinen Bauern von d7-d5. Darf Weiß En Passant schlagen? Und wenn ja, mit welchem Bauern? _____

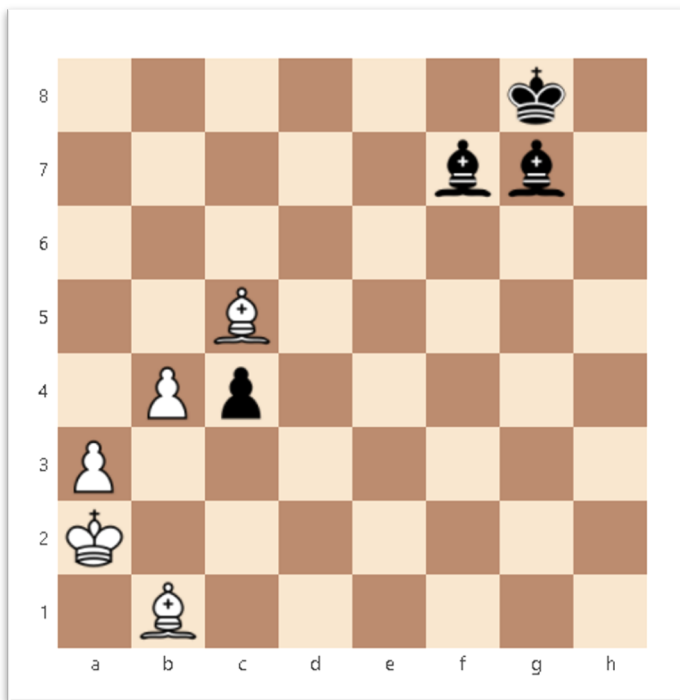
En Passant



Weiß zieht seinen Bauern von a3-a4. Darf Schwarz En Passant schlagen?

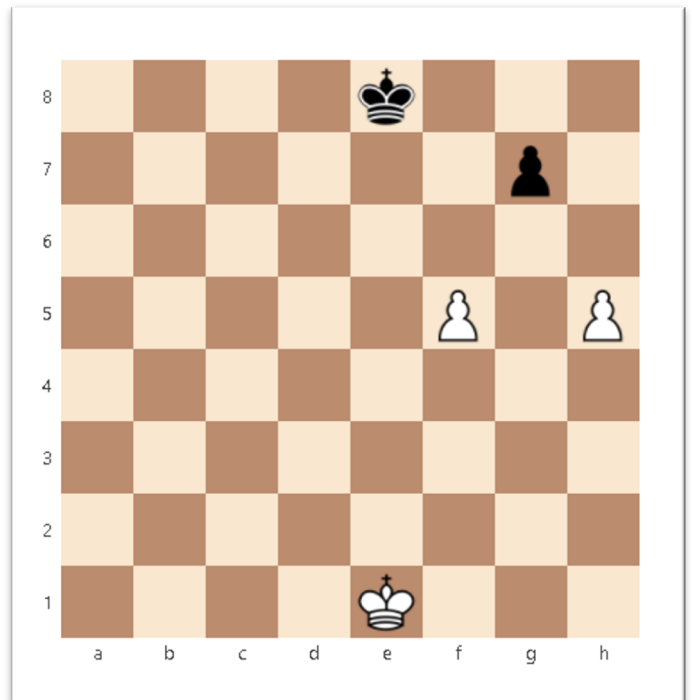


Weiß zieht seinen Bauern von g4-g5. Darf Schwarz En Passant schlagen?



Schwarz am Zug setzt in einem Zug matt.

Was war der letzte Zug von Weiß

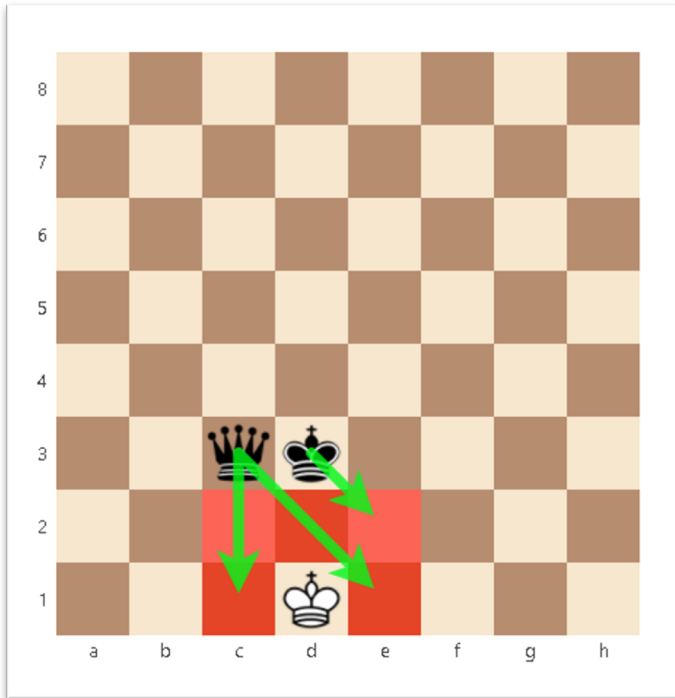


Schwarz zieht seinen Bauern von g7-g5. Darf Schwarz En Passant schlagen?

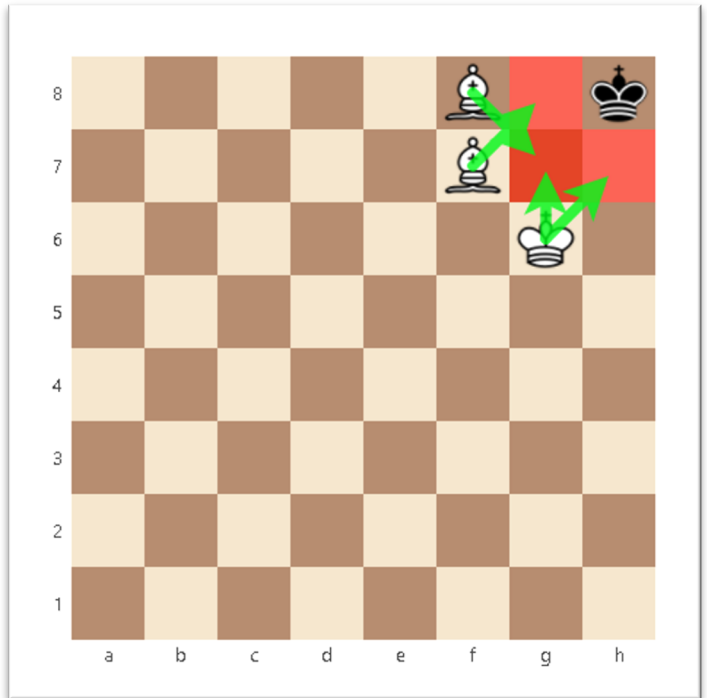
Was ist Patt?

Von patt spricht man dann, wenn der gegnerische König und auch keine andere gegnerische Figur mehr ziehen kann und der König nicht im Schach steht!

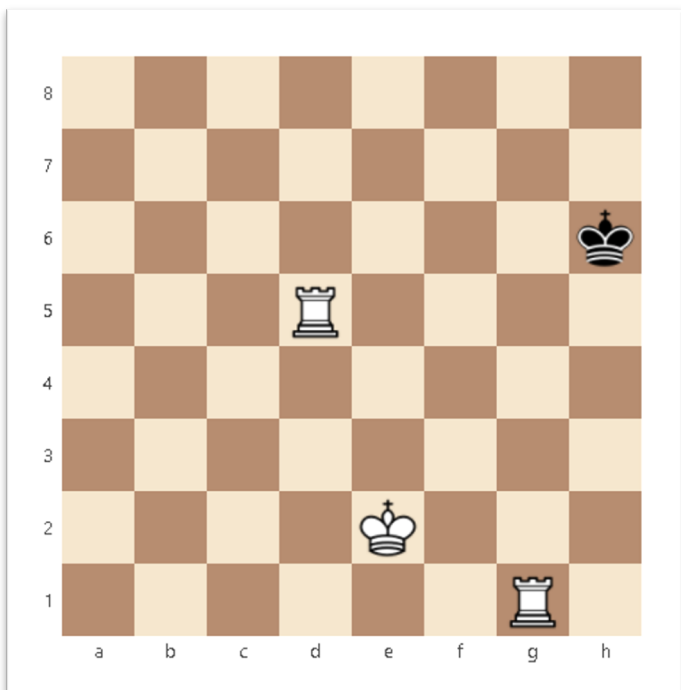
Zwei Beispiele:




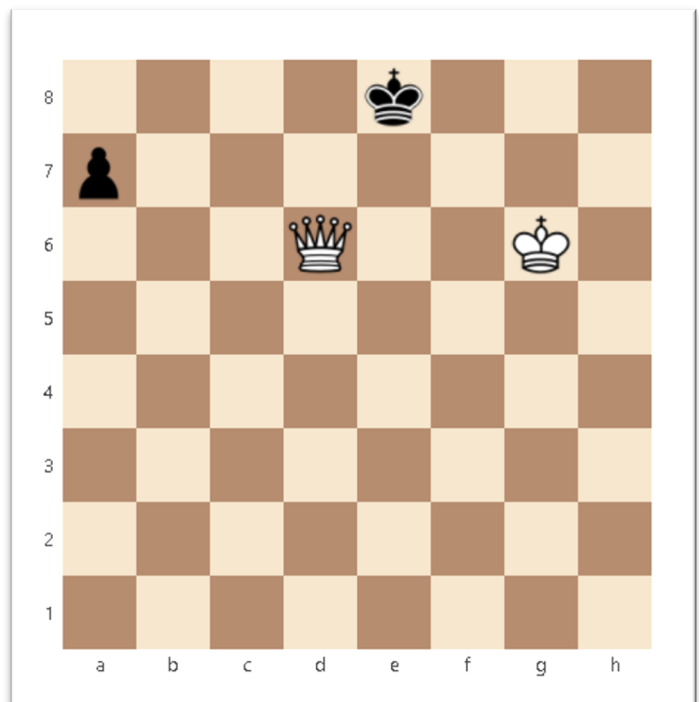
Weiß ist am Zug. Der weiße König steht nicht im schach, kann aber auf kein Feld mehr ziehen, da der schwarze König und die schwarze Dame ihm alle Fluchtfelder nehmen. Folglich ist die Stellung patt.



Schwarz ist am Zug. Der schwarze König steht nicht im schach, kann aber auf kein Feld mehr ziehen, da der weiße König und die weißen Läufer ihm alle Fluchtfelder nehmen. Folglich ist die Stellung patt.

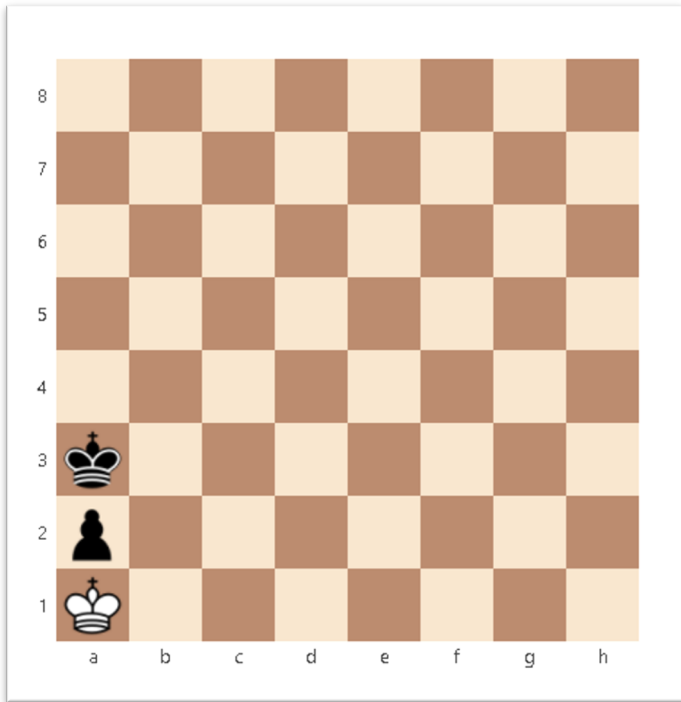


 Auf welches Feld/Felder müsste ein weißer Springer gestellt werden, damit der schwarze König patt ist?
Markiere das Feld!

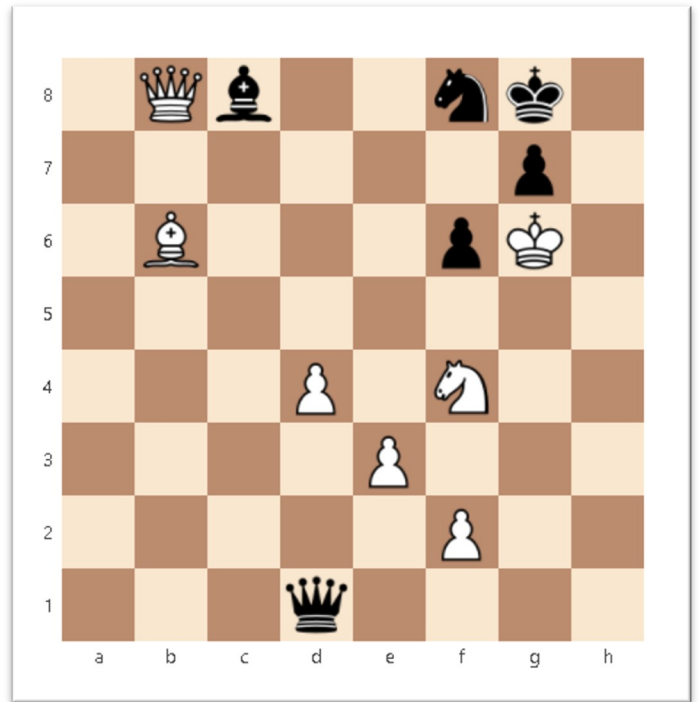


Schwarz ist am Zug. Ist die Stellung patt? Begründe:

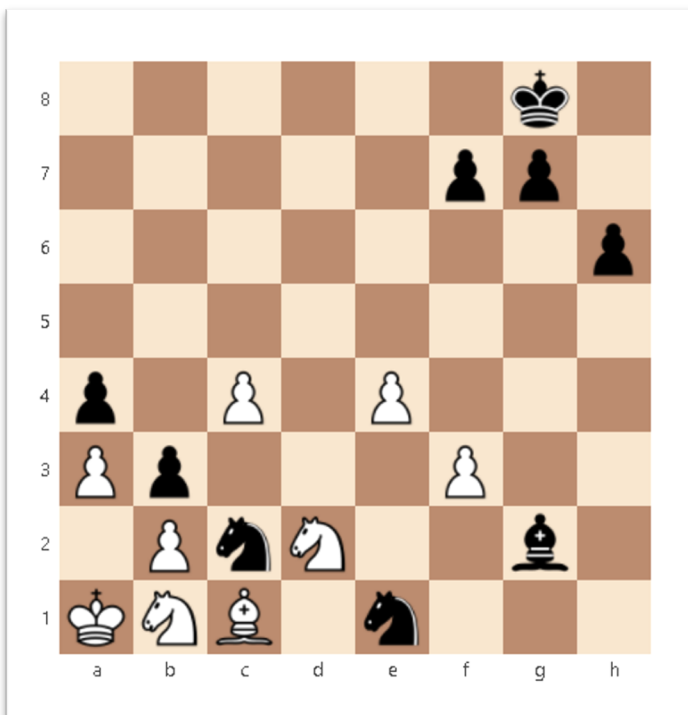
Matt oder Patt?



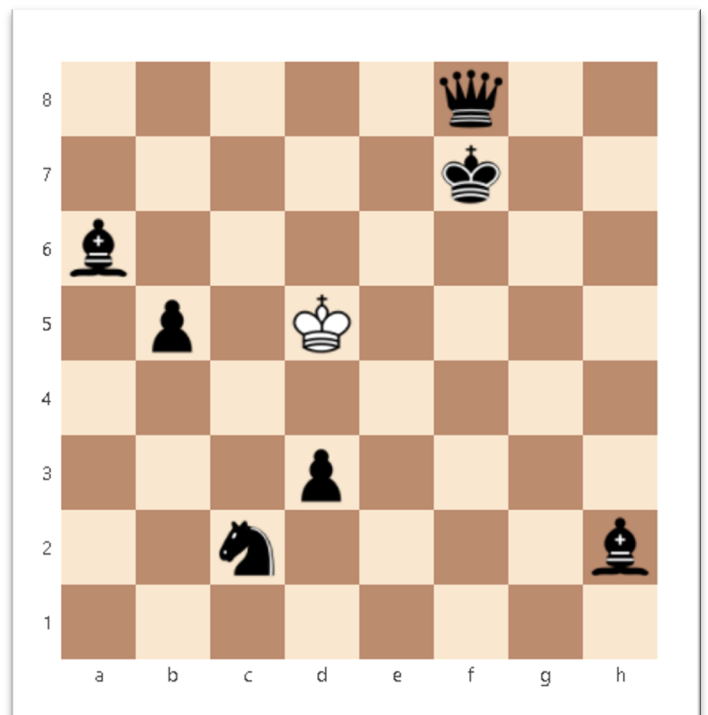
Weiß am Zug: _____



Weiß am Zug: _____





Weiß am Zug: _____

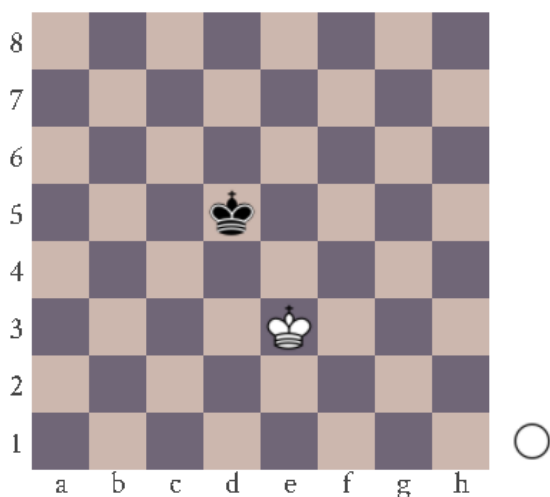
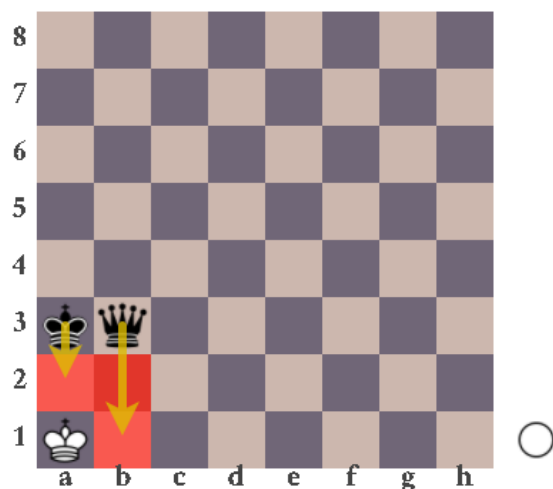


Weiß am Zug: _____

Wann endet eine Partie Schach remis?

- Die häufigste Remisform: die Spieler einigen sich auf ein remis. Die eine Seite bietet es im Verlaufe der Partie an und der Gegner kann dann entscheiden, ob er das Remisangebot annimmt. Das Angebot gilt nur solange, wie kein weiterer Zug aufgeführt wurde. Man sollte nicht mehr als zwei Mal in einer Partie ein remis anbieten.
- Die 50 Züge-Regel. Bedeutet: 50 Züge lang wird keine Figur auf dem Schachbrett geschlagen oder ein Bauer gezogen. In solchen Fällen kann der am Zug befindliche Spieler das Remis reklamieren.
- Bei dreimaliger Zugwiederholung in identische Stellung.
- Ewiges Schach. Eine Form der dreifachen Zugwiederholung. Eine Seite ist in der Lage, dem gegnerischen König durchgehend Schach zu bieten, so das dieser immer nur noch hin- und herziehen kann.

- Ein patt ist eine Form des remis. Wenn der Spieler, welcher am Zug ist, keinen regelkonformen Zug mehr ausführen kann, sein König aber nicht im Schach steht. 
- Nur noch unzureichendes Material auf dem Schachbrett vorhanden ist und keine der beiden Seiten mehr in der Lage ist, den gegnerischen König mattzusetzen. 



SCHACH LERNEN

ARBEITSBLÄTTER ZUR FREIEN
VERWENDUNG

edmundbruns.de



2
0
1
8

edmund.brun69@gmail.com