

Cooler Füchse spielen Schach!

Ein Lehrbuch für Schulschach und Schachanfänger

von Dipl. Soz. Päd. Martin F. Nyenstad







Inhalt

1. **Figuren**

- 1.1 Der König
- 1.2 Der Turm
- 1.3 Der Läufer
- 1.4 Die Dame
- 1.5 Der Springer
- 1.6 Der Bauer

2. **Das Schachbrett und die Notation**

- 2.1 Die Aufstellung
- 2.2 Der Wert der Figuren

3. **Das Spiel**

- 3.1 Rochade
- 3.2 En Passant
- 3.3 Schach, Matt, Patt und Remis
- 3.4 Fair Play

4. **Eröffnungen und Fallen für Anfänger**

- 4.1 Stierkopf
- 4.2 Italienische Eröffnung
- 4.3 Sizilianische Verteidigung
- 4.4 Eröffnungsfallen

5. **Mittelspiel**

5.1 Angreifen und Decken

5.2 Gabel und Spieß

5.3 Fesselung

6. **Endspiel**

6.1 Mattbilder

6.2 Abzugs- und Doppelschach

6.3 Einknasten

6.4 Bauernendspiele und Opposition

7. **Übungsblätter**

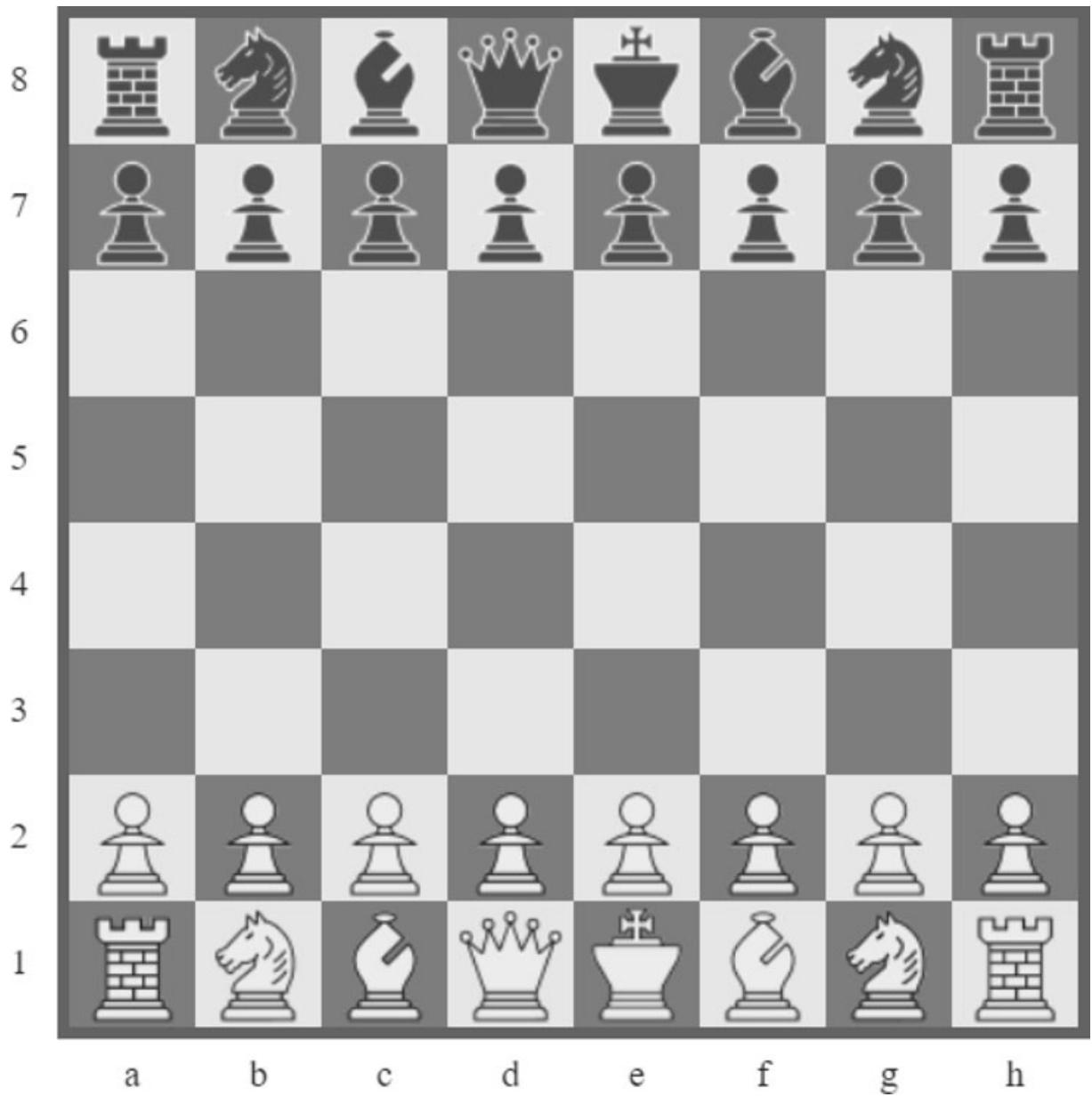
8. **Lösungen**

1. Figuren

Das Schachbrett hat 64 Felder - 32 weiße und 32 schwarze - aufgeteilt in 8 Reihen und 8 Linien. In den Reihen 1 und 2 stehen am Anfang die weißen Figuren. In den Reihen 7 und 8 stehen die schwarzen Figuren. Die Reihen nennt man eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben und acht. Die Linien nennt man A, B, C, D, E, F, G und H.

Jeder Spieler hat 16 Figuren - entweder schwarze oder weiße - bestehend aus acht Bauern, zwei Türmen, zwei Pferden (oder Springer), zwei Läufern, eine Dame und einen König.

Reihe



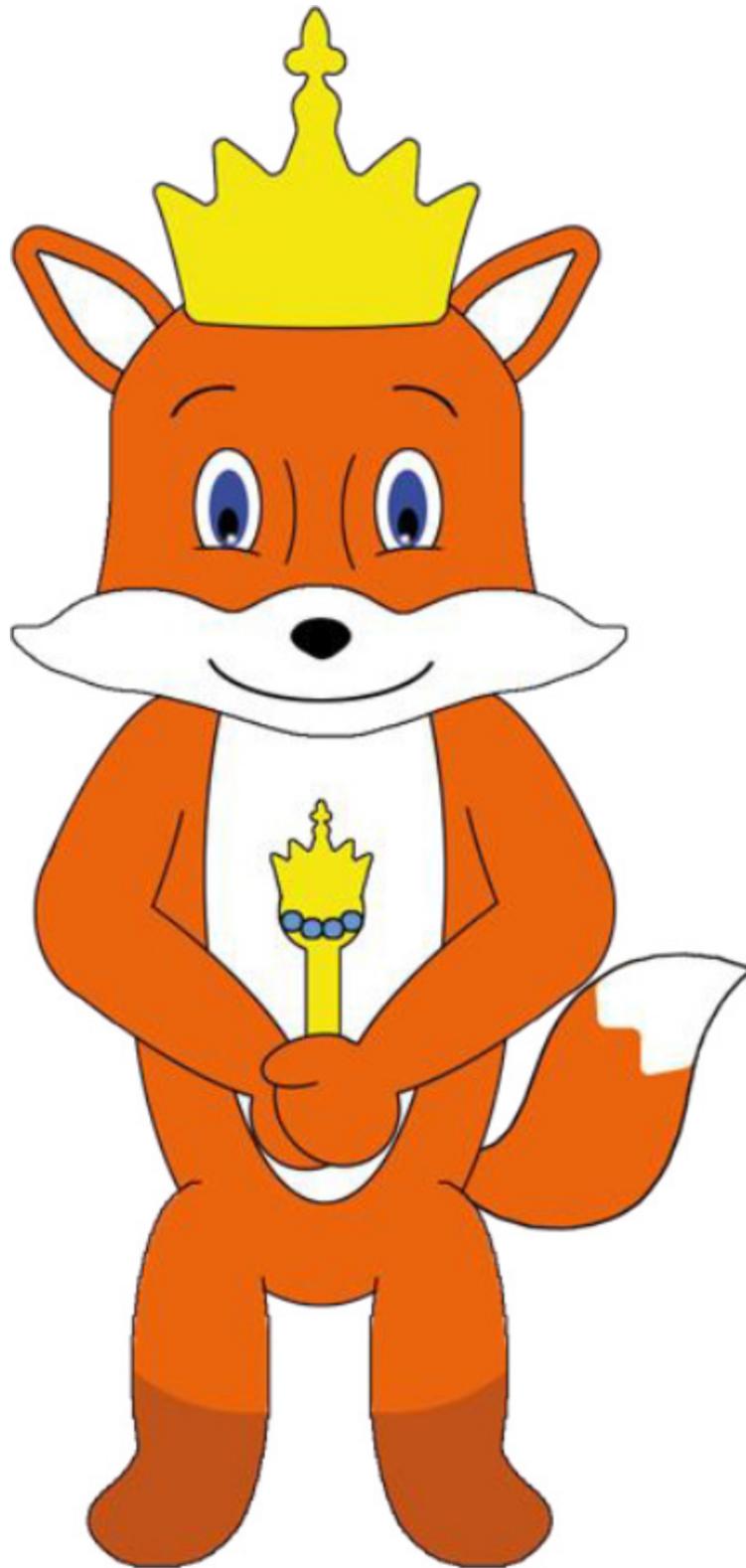
Linie





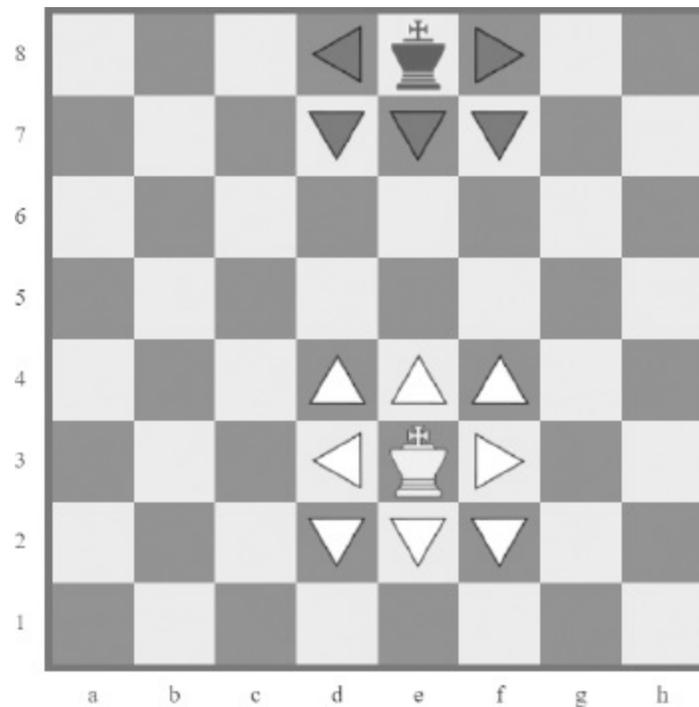
1.1 Der König

Die wichtigste Figur ist der König! Vielleicht nicht von der Beweglichkeit oder Stärke her, aber ohne König ist das Spiel vorbei.

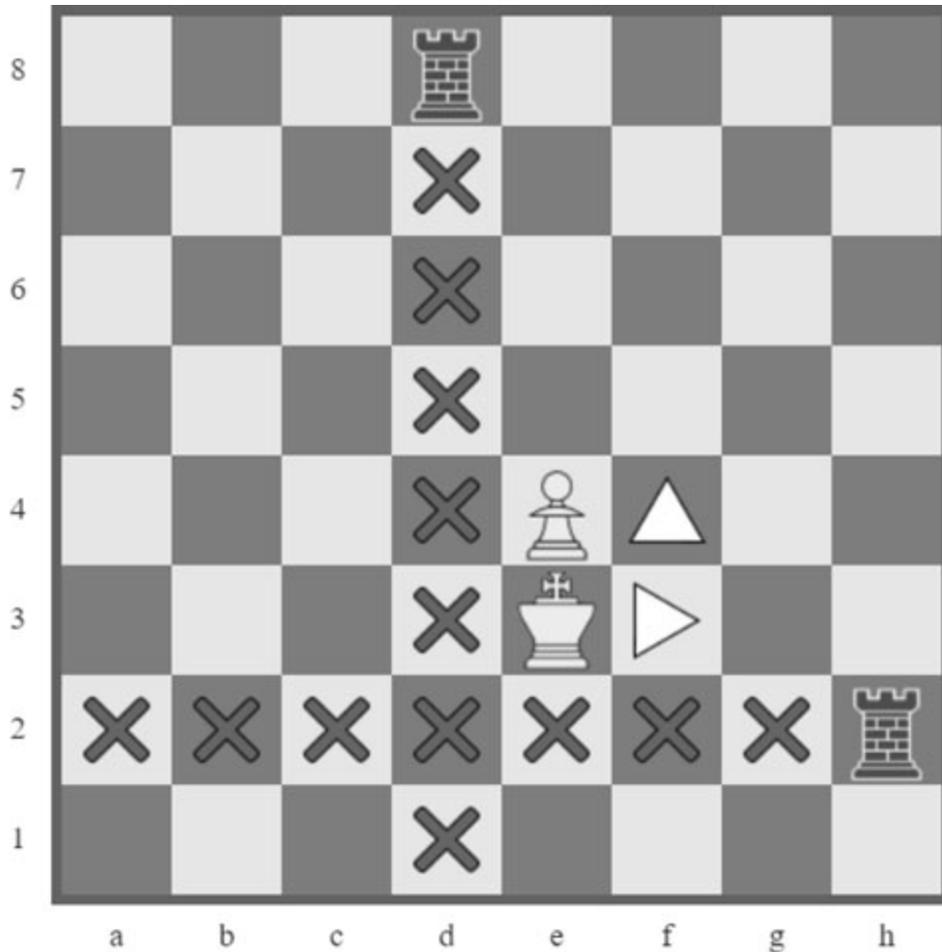


Der weiße König wohnt auf dem schwarzen Feld E1. Der schwarze König auf dem weißen Feld E8. Das heißt, wenn

das Spiel beginnt stehen sie auf diesen Feldern. Während des Spiels darf er sich natürlich wegbewegen.



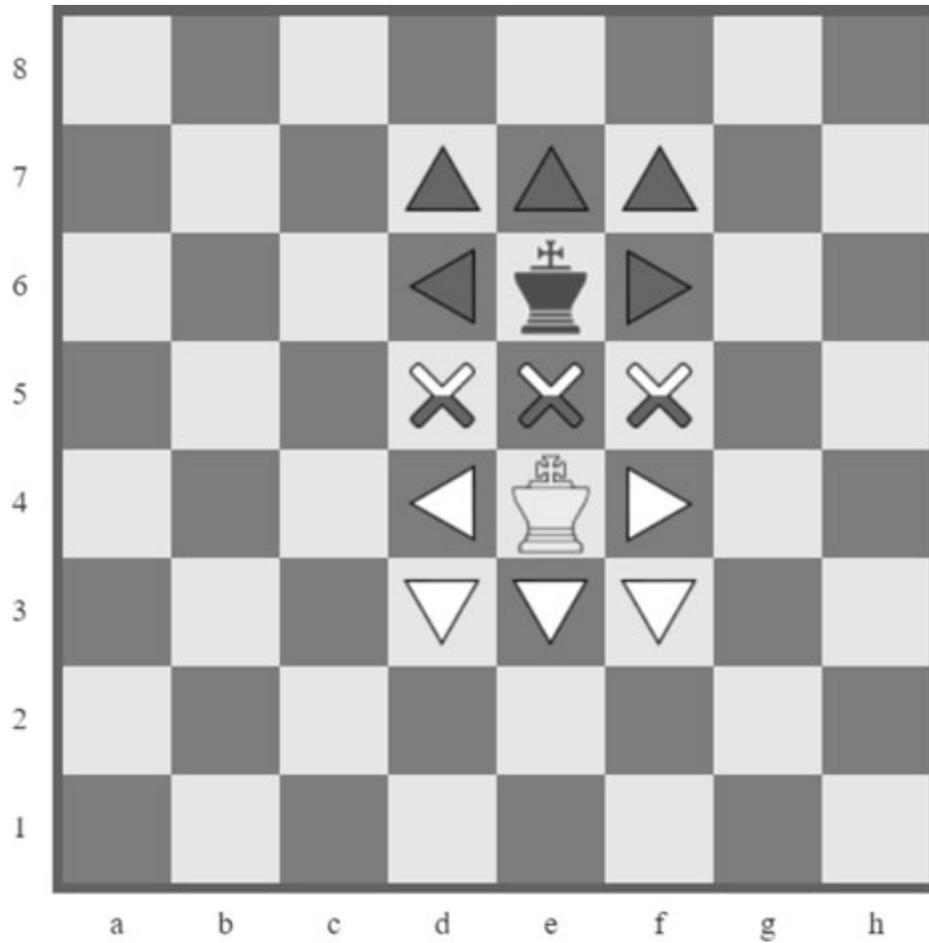
Der König kann sich von einem Feld zum nächsten bewegen. Er kann in alle Richtungen gehen, aber immer nur einen Schritt.



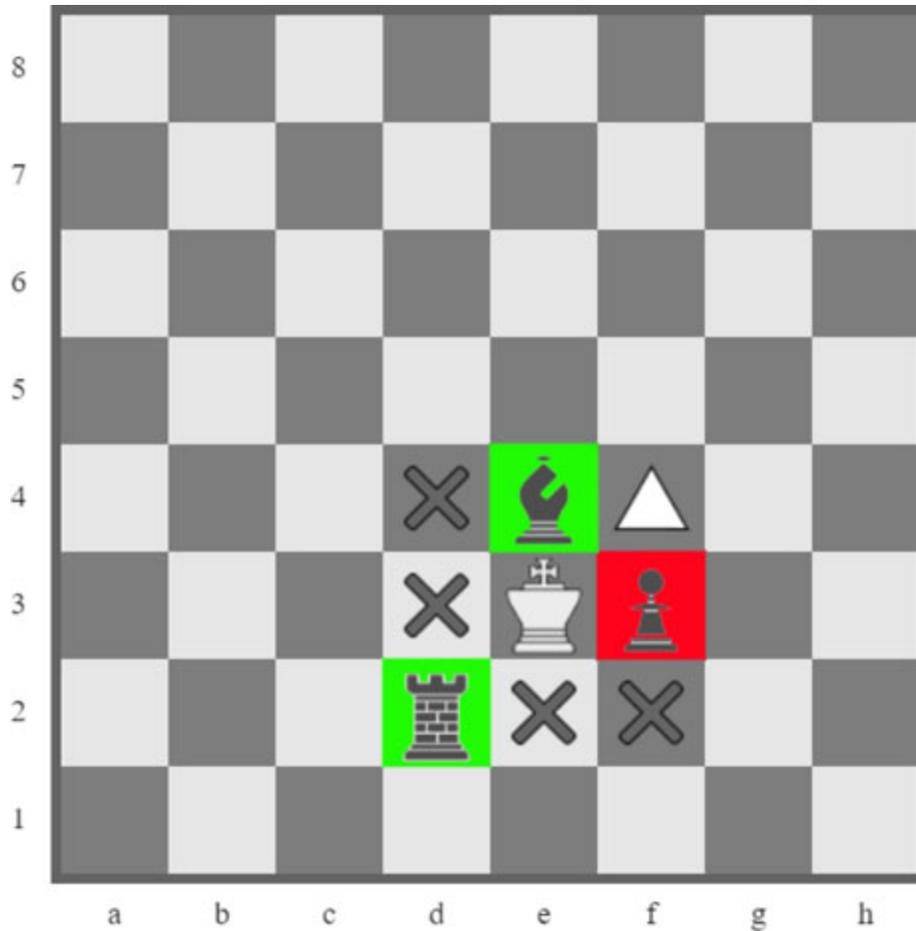
Der König darf sich nie selbst in Gefahr bringen. Das heißt, er darf nie auf ein Feld gehen, auf dem er geschlagen werden kann. Wird er von einer gegnerischen Figur bedroht, muss er gerettet werden. Das heißt:

- eine andere Figur dazwischen ziehen,
- wenn möglich die gegnerische Figur schlagen
- oder der König geht von dem bedrohten Feld weg.

Der König darf nicht einfach geschlagen werden, sondern der König muss so bedroht werden, dass er nicht mehr gerettet werden kann. Das nennt man Schachmatt!

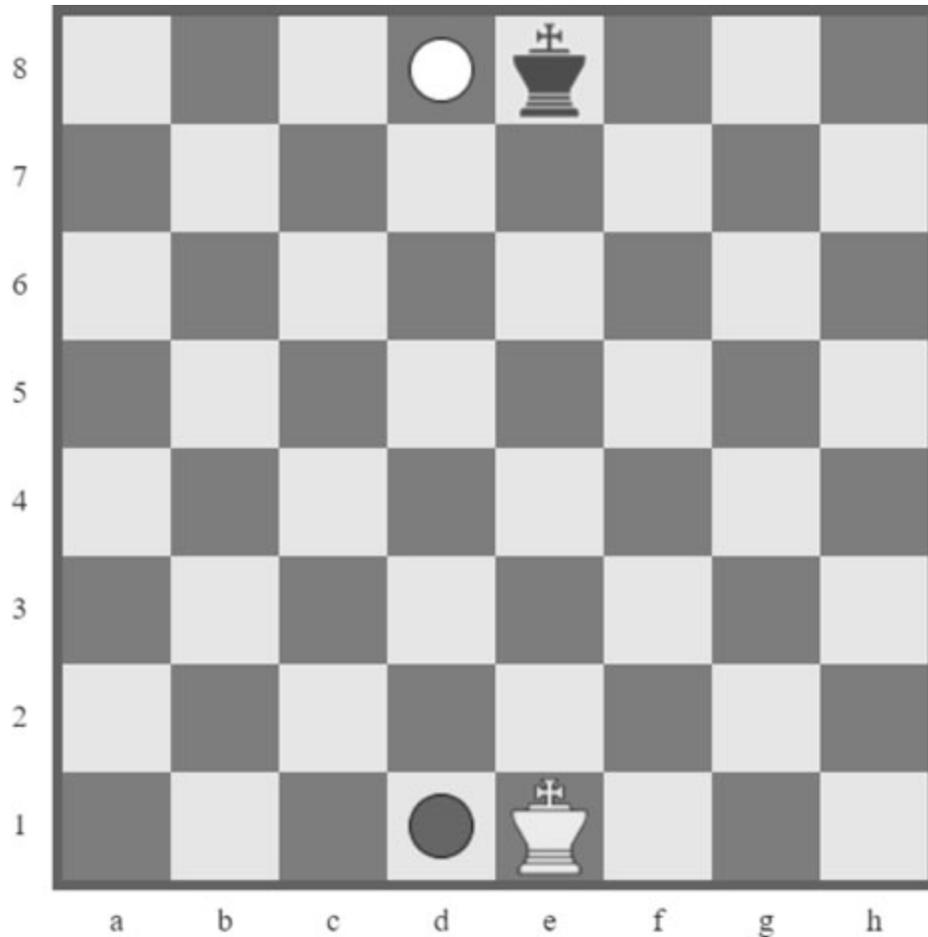


Zwischen den beiden Königen muss immer ein Feld frei bleiben, da sie sich sonst selbst in Gefahr bringen würden.



Natürlich kann der König auch andere Figuren schlagen, aber nur wenn er dabei nicht selbst von einer anderen Figur geschlagen werden kann. In diesem Beispiel kann er sowohl den Turm als auch den Läufer schlagen. Den Bauer allerdings nicht, weil ihn dann der Läufer schlagen würde.

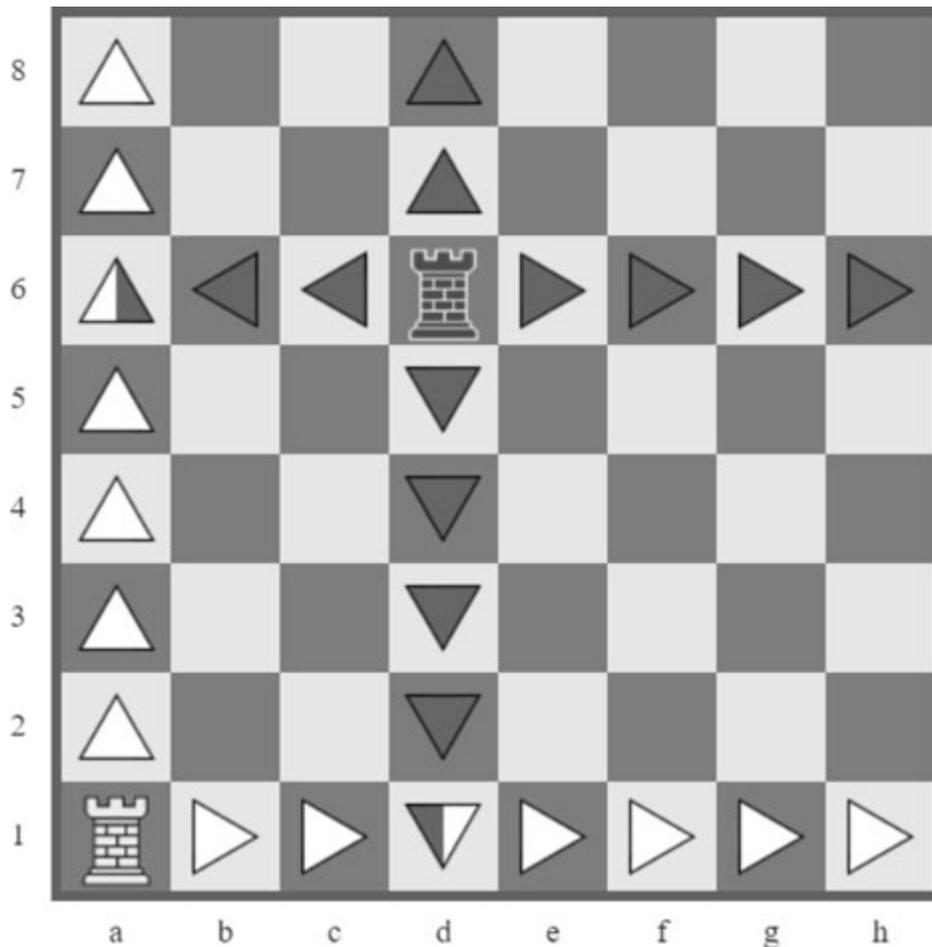
Übung: Königsthron



Auf dem Schachbrett stehen nur die zwei Könige. Der weiße König auf E1 und der schwarze König auf E8. Weiß fängt an. Die Spieler gehen abwechselnd einen Schritt mit dem eigenen König. Ziel für den weißen König ist das Feld D8 und umgekehrt D1 für den schwarzen König. Wer zuerst auf den gegnerischen Thron kommt, hat gewonnen. Nicht vergessen: Zwischen den beiden Königen muss immer ein leeres Feld sein.

1.2 Der Turm

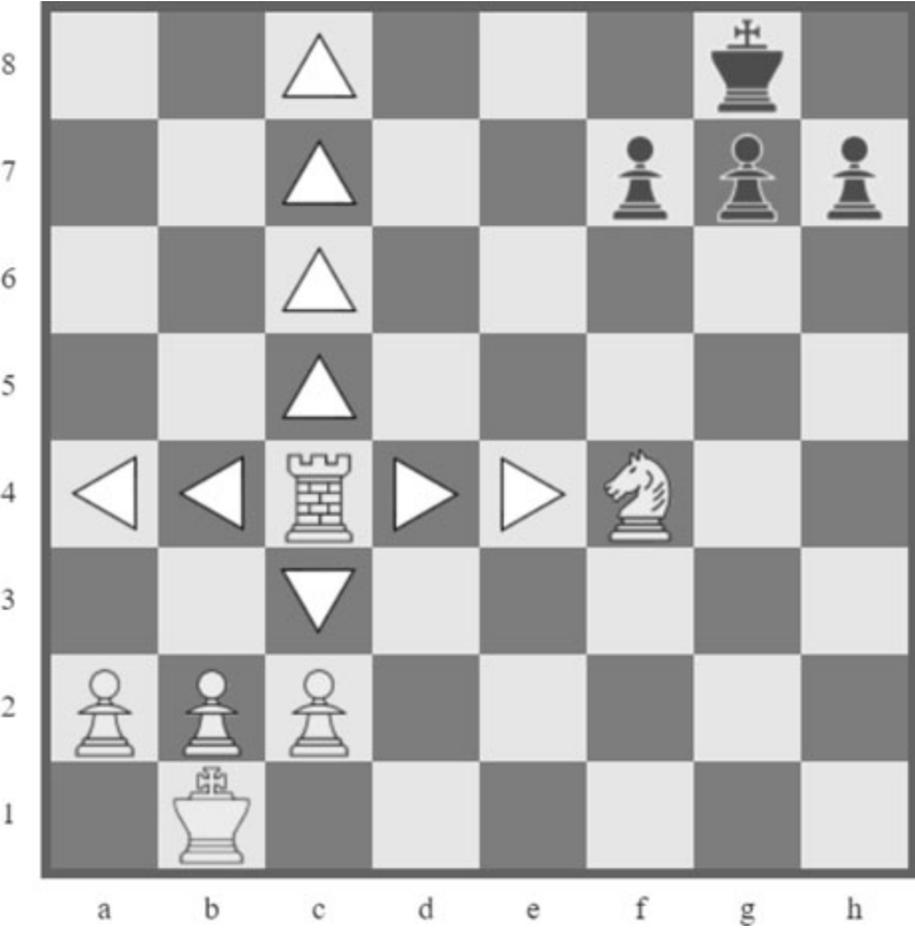
Die weißen Türme wohnen auf den Eckfeldern A1 und H1. Die schwarzen Türme auf den Eckfeldern A8 und H8. Das heißt, wenn das Spiel beginnt stehen sie auf diesen Felder.

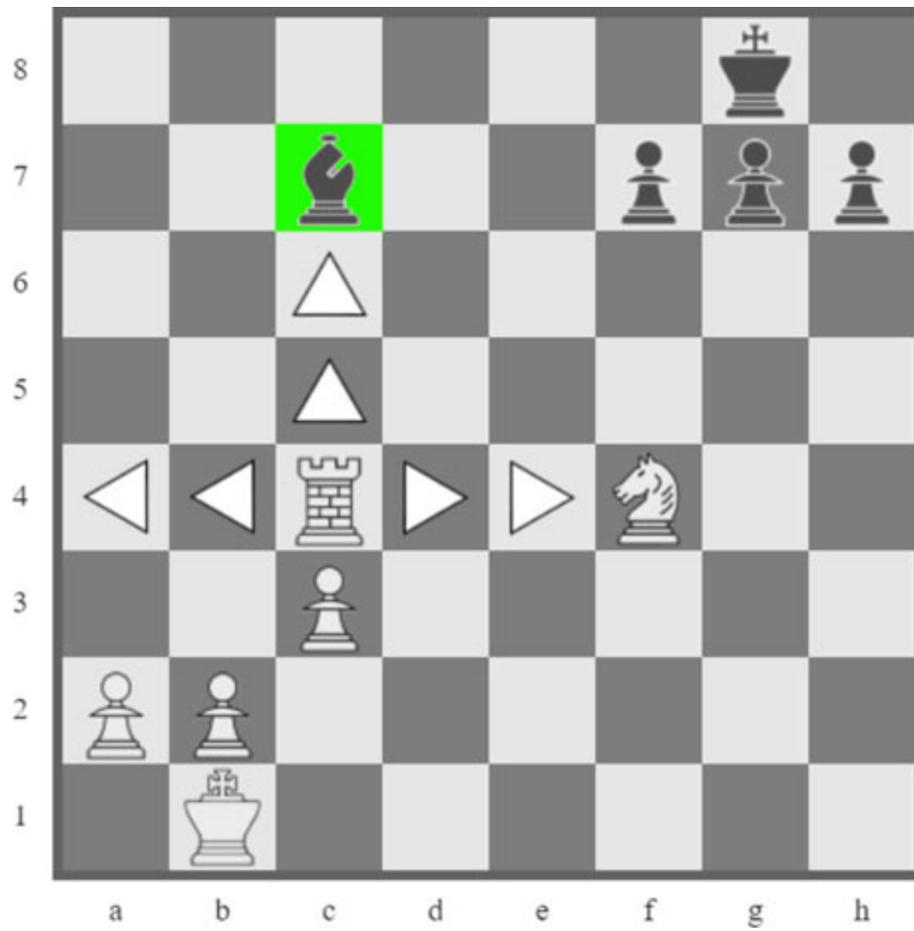


Der Turm kann geradeaus oder seitwärts ziehen. Er darf so weit ziehen, wie möglich.

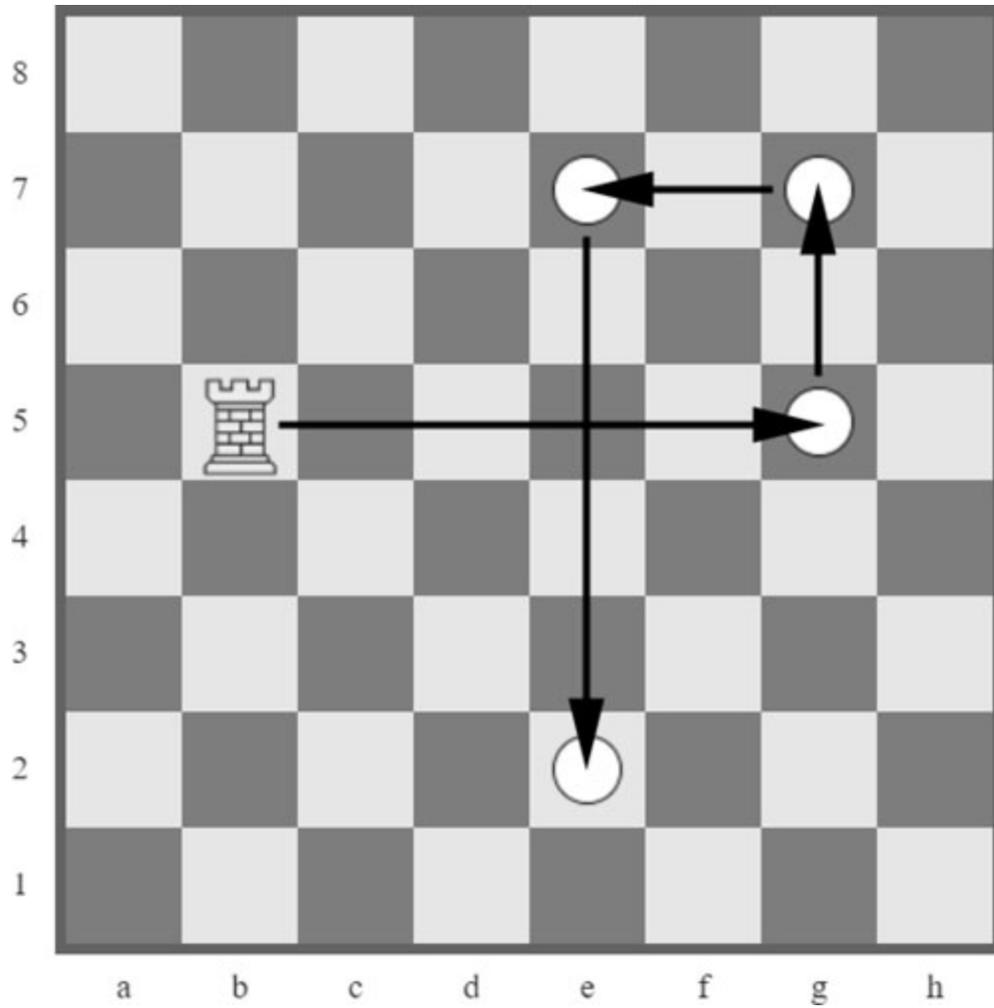
Steht eine eigene Figur im Weg darf er sie nicht überspringen, sondern muss davor stehen bleiben. Steht eine gegnerische Figur im Weg, darf sie geschlagen werden.

Die gegnerische Figur wird vom Brett genommen und der Turm stellt sich auf das jetzt freie gewordene Feld.

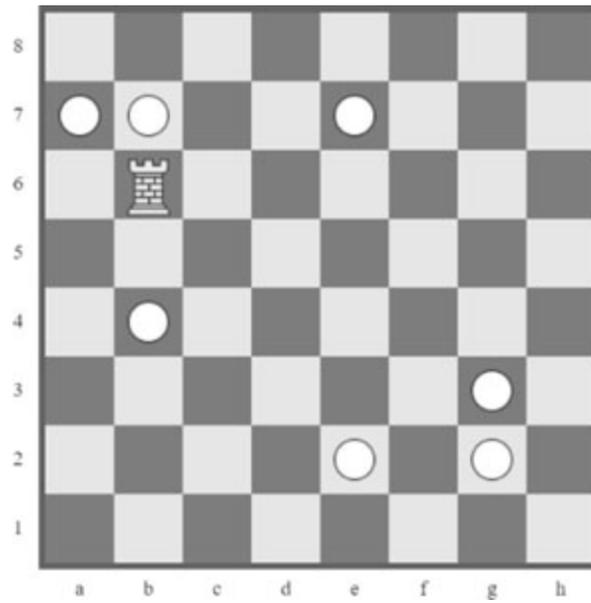
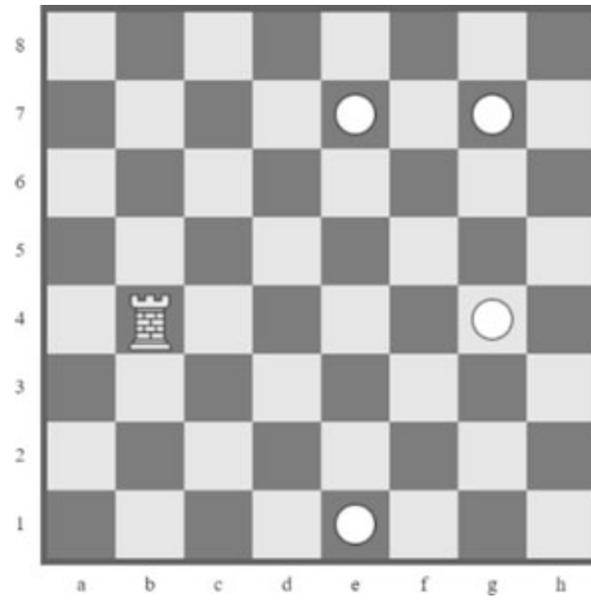


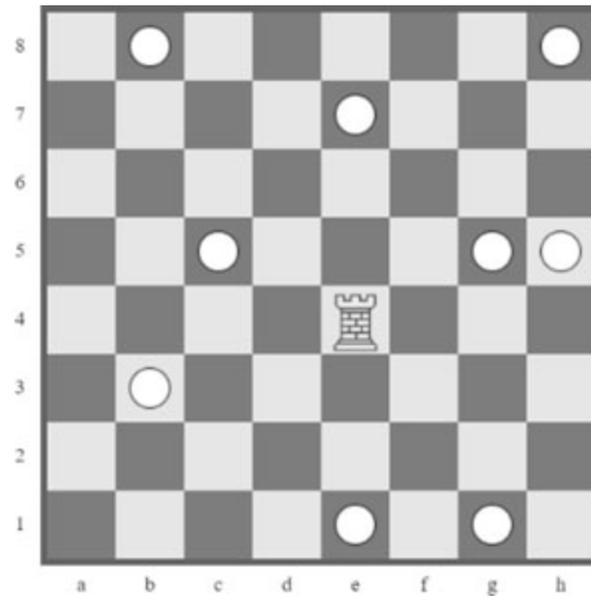
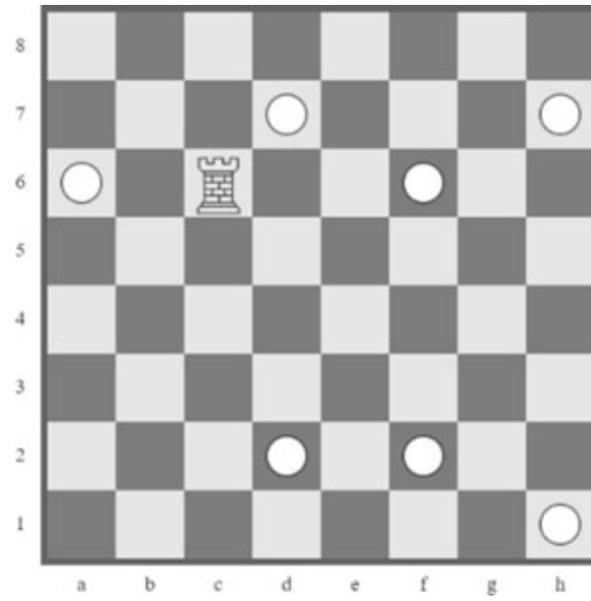


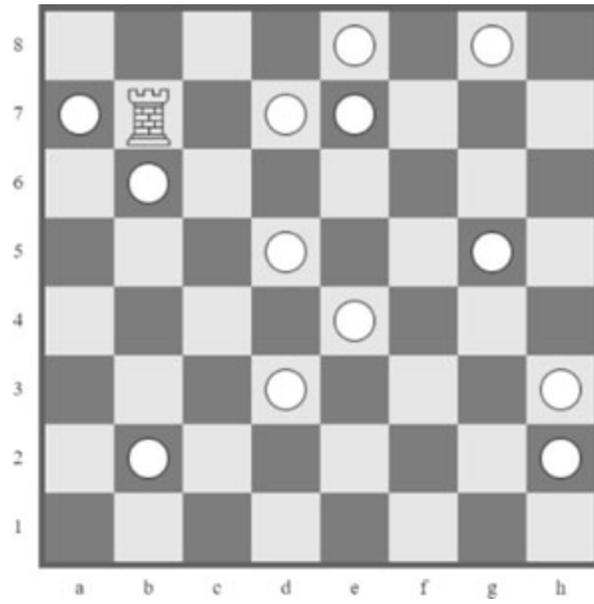
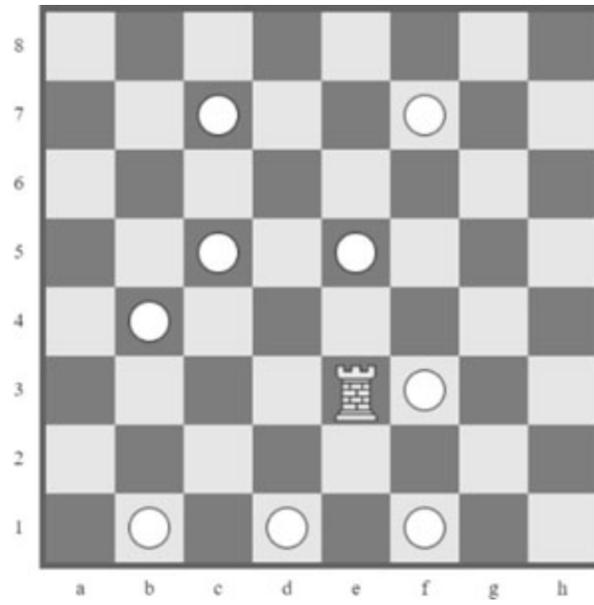
Übung: Turm-Rasenmäher



Schlage mit jedem Zug einen Punkt - bis keine mehr übrig sind. Wie viele schaffst du?







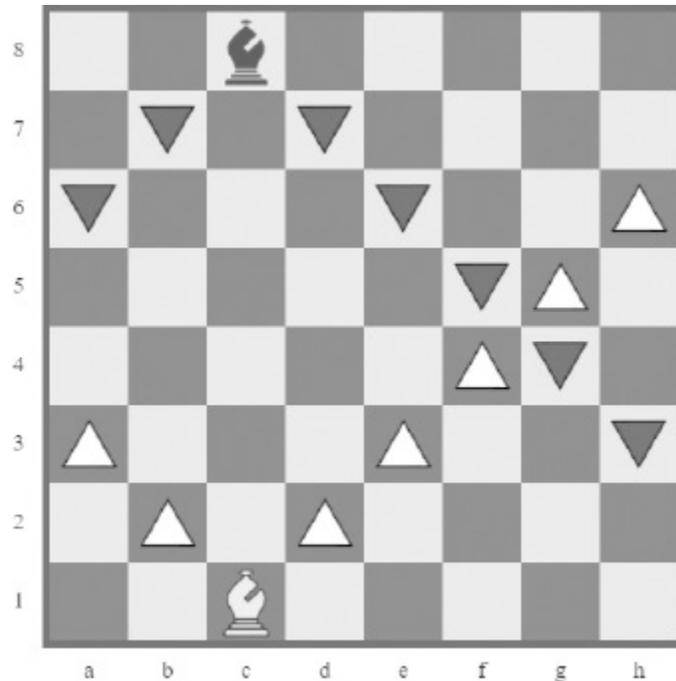




1.3 Der Läufer

Jeder Spieler hat zwei Läufer. Einer steht auf einem schwarzen Feld. Der andere auf einem weißen Feld. Sie wohnen auf den Feldern C1 und F1 (bzw. C8 und F8). Läufer dürfen nur schräg - auch diagonal genannt - laufen.





Ein Läufer auf einem weißen und ein Läufer auf einem schwarzen Feld können einander nie schlagen, da der weiße Läufer nie auf ein schwarzes Feld kommen kann und umgekehrt.

Steht eine eigene Figur im Weg darf er sie nicht überspringen, sondern muss davor stehen bleiben. Steht eine gegnerische Figur im Weg, darf sie geschlagen werden. Die gegnerische Figur wird vom Brett genommen und der Läufer stellt sich auf das jetzt freigewordene Feld.

