

Die Schachschule

von Peter Thomas, Verlag zkm

Offizielles Lehrmittel des Schweizerischen Schachbundes

Arbeitsblättersammlung in vier Teilen:

- **1. Schach lernen:** In diesem Teil lernt der Schüler alle Regeln des Spiels kennen
- **2. Schach-Lertraining:** Aufgabensammlung zum vertiefen der gelernten Regeln
- **3. Schach spielen:** Schwerpunkt Taktik (Eröffnung, Kombination, Endspiel, ...)
- **4. Rund ums Schach:** Materialiensammlung rund ums Thema Schach

Diplome

Am Ende von Bereich 1 und Bereich 3 befinden sich Diplomprüfungsaufgaben. Diese führen zu den beiden ersten offiziellen Diplomen (Bauern- und Turmdiplom) des Schweizerischen Schachbundes.

Diese beiden Diplomprüfungen können aber auch online auf www.schach.ch unter der Rubrik Schulschach gelöst werden

geeignet für Schülerinnen und Schüler ab der 4. Klasse, kann vom Schüler selbständig bearbeitet werden

Schach lernen - Die Stappenmethode

von Cor van Wijgerden

Lernhefte in sechs verschiedenen Schwierigkeitsstufen

Die Stappenmethode bietet vor allem eines: Viel Übungsmaterial. Zu jedem Lernheft gibt es zusätzliche Übungshefte mit gleichem Schwierigkeitsgrad.

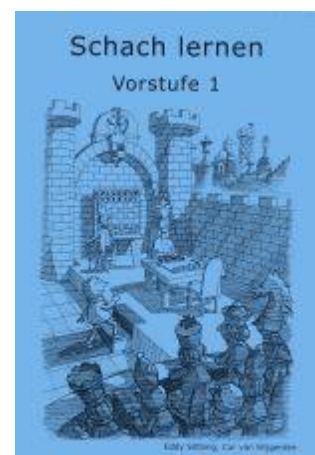
In der ersten Stufe von **Schach lernen** werden die Grundregeln des Schachspiels behandelt. Viel Aufmerksamkeit wird den elementaren Fertigkeiten gewidmet, die zum Schachspielen benötigt werden. Ab Stufe zwei geht es dann vor allem um Taktik und Positionsspiel.

Schach lernen - Vorstufe: speziell entwickelt zum Schach lernen in der Unterstufe (ab 1.Klasse) mit mündlicher Instruktion durch die Lehrperson

Schachknobelien

Weitere Informationen und Testaufgaben findet man im Internet auf www.stappenmethode.nl

Auf dieser Seite findet man auch alle Lösungen zu den Aufgaben in den Heften sowie eine **grosse, wöchentlich wechselnde Sammlung an Schach-Knobelaufgaben** in allem Schwierigkeitsstufen zum online lösen.

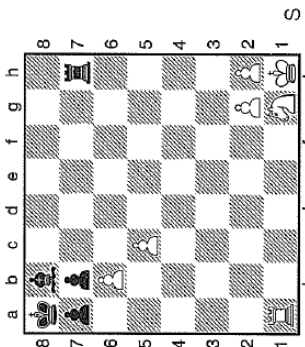


zu beziehen bei: www.chesspoint.ch

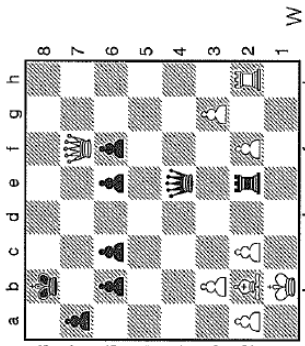
→ Auszüge aus beiden vorgestellten Lehrmitteln finden sich auf den folgenden Seiten.

Bereich 2: Schach-Lerntraining

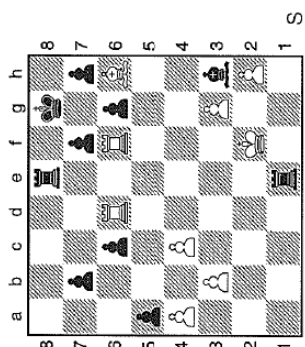
Arbeitsblatt 4 (ST 4)



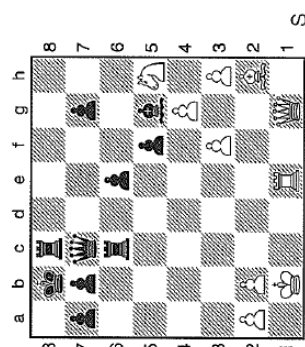
- 19** a) Schwarz macht einen Bauernzug.
b) Schwarz setzt den weissen König matt.



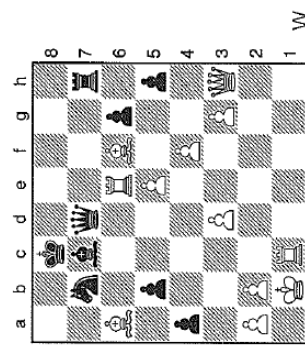
- 20** a) Die weisse Dame setzt schachmatt.
b) Der weisse Turm setzt schachmatt.



- 21** a) Mit welchem Zug gewinnt Schwarz?
b) Schwarz hat keinen Gewinnzug.



- 23** a) Schwarz kann mit Tc6 - c1† usw. gewinnen.
b) Weiss kann sich mit Turm und Dame retten.



- 24** a) Weiss setzt Schwarz in einem Zug matt.
b) Schwarz kann sich verteidigen.

Bereich 1: Schach lernen

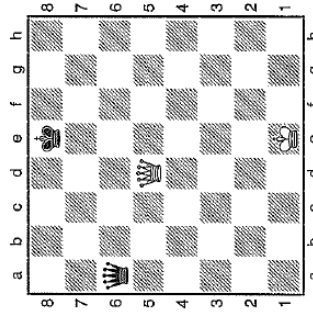


SL 6

Die Dame

lernen

Die Dame ist die wirkungsvollste Figur auf dem Schachbrett. Sie zieht sowohl auf den Reihen und Linien als auch auf den Diagonalen beliebig weit. Sie kann aber den Zug nur in der einmal eingeschlagenen Richtung ausführen, entweder gerade oder diagonal.



Zeichne mit grüner Farbe für Weiss und blauer Farbe für Schwarz die Wirkungsfelder der beiden Damen ein!

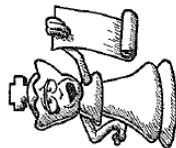
Zähle die Zugmöglichkeiten für die beiden Damen!

Die weisse Dame auf d5 besitzt _____ Möglichkeiten.

Die schwarze Dame auf a6 hat _____ Möglichkeiten.

Merke

Je zentraler eine Figur steht, desto grösser ist ihre Wirkung!

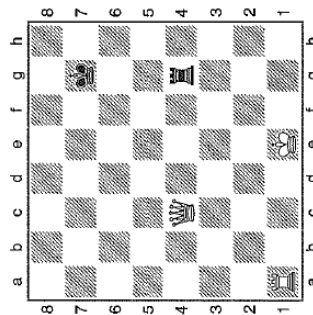


SL 7

Der Turm

lernen

Die vier Türme stehen in der Grundstellung in den Ecken des Schachbretts. Sie sehen aus wie die Türme einer Burg. Die Gangart des Turmes kann man sich sehr einfach merken: Er darf auf den Reihen und auf den Linien beliebig weit ziehen.



Zeichne mit grüner Farbe für Weiss und blauer Farbe für Schwarz die Wirkungsfelder der beiden Türme ein!

Beachte, dass auch der Turm keine Figuren überspringen kann, gegnerische Figuren in seinem Wirkungsfeld aber jederzeit schlagen darf.

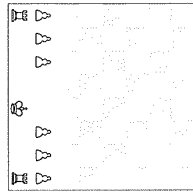
Zähle die Zugmöglichkeiten für die beiden Türme!

Der weisse Turm auf a1 besitzt _____ Möglichkeiten.

Der schwarze Turm auf g4 hat _____ Möglichkeiten.

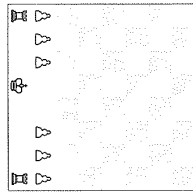
Die Rochade

Die Rochade ist ein Zug, der von König und Turm gleichzeitig ausgeführt wird:
 • König zwei Schritte zur Seite
 • Turm über den König hinweg und auf das angrenzende Feld
 Die Rochade bringt den König in Sicherheit und aktiviert den Turm.

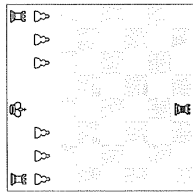


vor der Rochade

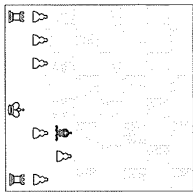
Man darf nicht rochieren, wenn...



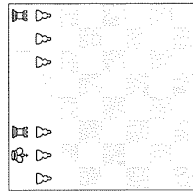
der König bereits gezogen hat (auch nicht, wenn er wieder auf e1 steht).



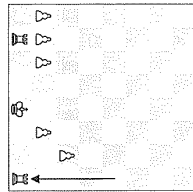
der König im Schach steht.



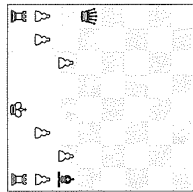
38



nach der kurzen Rochade

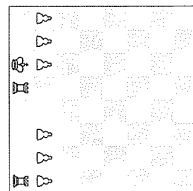


der Turm bereits gezogen hat (auch nicht, wenn er wieder auf h1 steht).

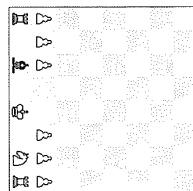


der König über ein angegriffenes Feld ziehen müsste.

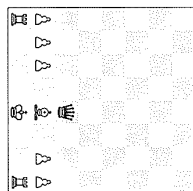
Wenn nur der Turm angegriffen wird, darf man trotzdem rochieren.
 Weiß darf in dem Diagramm links kurz rochieren, aber nicht lang.



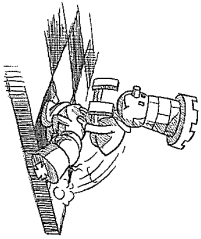
nach der langen Rochade



eine eigene oder eine gegnerische Figur im Weg steht.

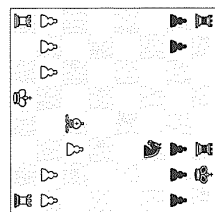


der König dadurch ins Schach ziehen würde.

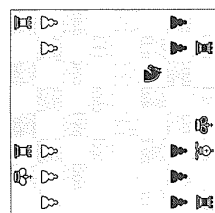


Erste Stufe

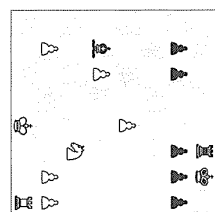
Spielregeln



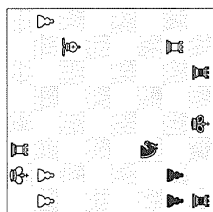
Darf Weiß kurz rochieren?
 ja nein



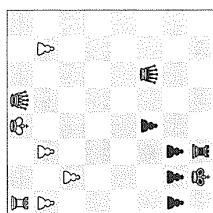
Darf Schwarz kurz rochieren?
 ja nein



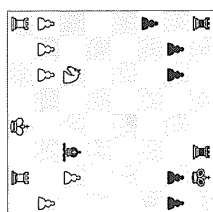
Darf Weiß kurz rochieren?
 ja nein



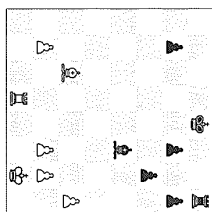
Darf Schwarz kurz rochieren?
 ja nein



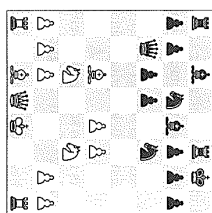
Darf Weiß kurz rochieren?
 ja nein



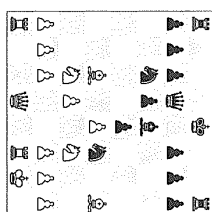
Darf Weiß lang rochieren?
 ja nein



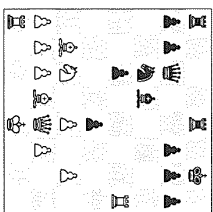
Darf Schwarz kurz rochieren?
 ja nein



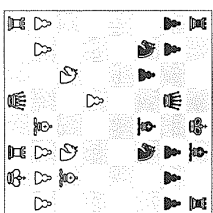
Darf Weiß lang rochieren?
 ja nein



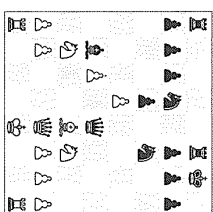
Darf Schwarz lang rochieren?
 ja nein



Darf Weiß lang rochieren?
 ja nein



Darf Schwarz lang rochieren?
 ja nein



Darf Weiß lang rochieren?
 ja nein

39

Die Rochade: A