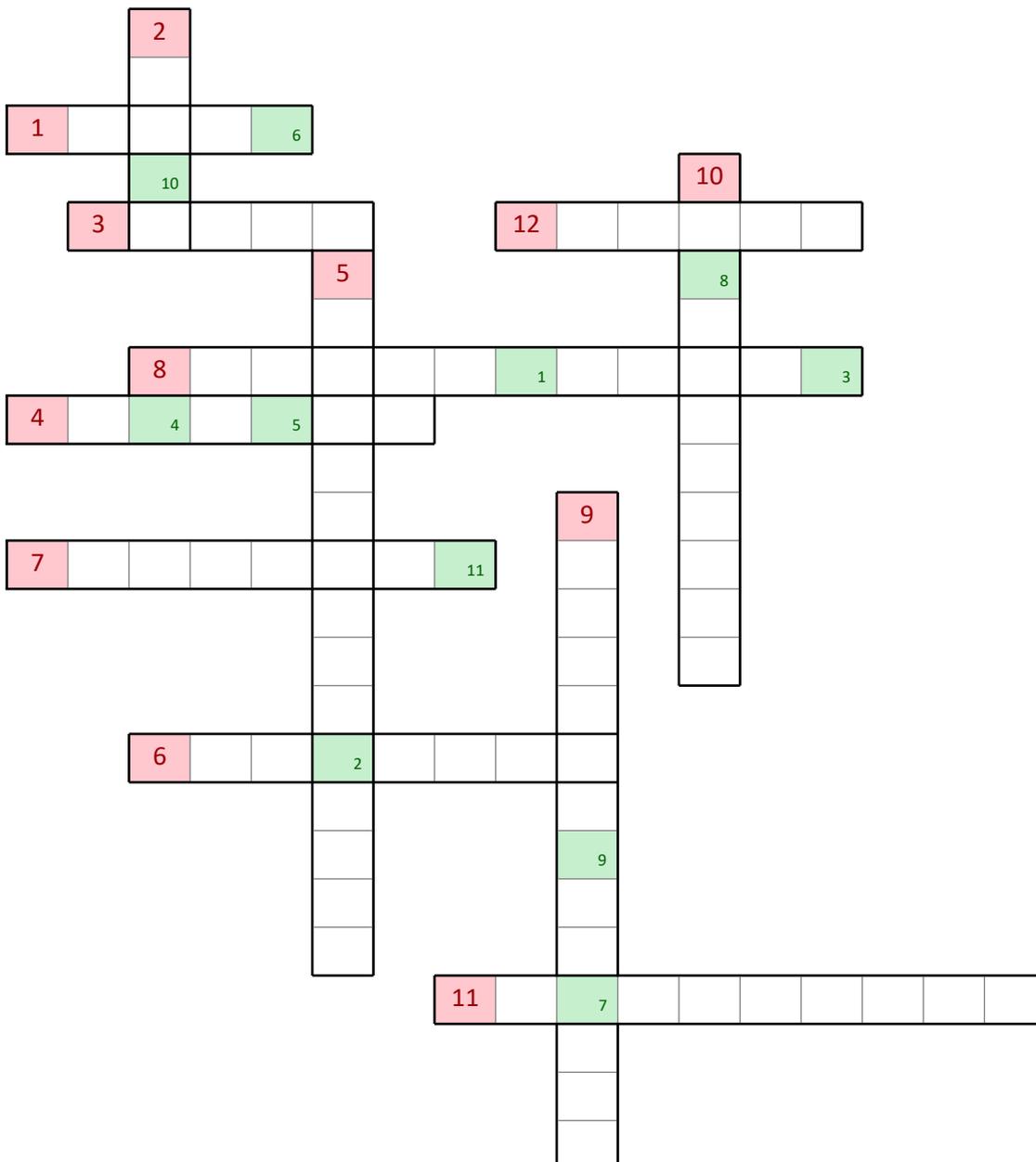




Übungsblatt 3 - Gruppe 2

Die Lösungen der Aufgaben werden im nächsten Übungsblatt gegeben.

Aufgabe 1: Kreuzworträtsel





Kinderschachclub Arlesheim

1. Welche Figur ist am meisten Punkte wert?
2. Wie nennt man es, wenn jemand keinen erlaubten Zug machen kann, sein König aber nicht im Schach steht?
3. Welche Figur ist 5 Punkte wert?
4. Welche Figur steht zu Beginn des Spiels auf dem Feld C1?
5. Wie viele Felder hat ein Schachbrett? (Zahl ausschreiben)
6. Wie heisst der Zug, bei dem der König 2 Schritte ziehen kann?
7. Sprichwort: Weiss beginnt, Schwarz
8. Wie nennt man ein Schachspiel, das nur 5 Minuten dauert?
9. Wenn deine Figur zwei gegnerische Figuren angreift, nennt man das ...?
10. Was passiert mit dem Bauern, wenn er das ganze Spielbrett überquert hat und auf das letzte Feld kommt?
11. Wie nennt man den ersten Abschnitt einer Partie?
12. Welche Figur kann beim ersten Zug ein oder zwei Schritte machen, danach aber nur noch einen?

Das Lösungswort erhältst du, wenn du die Buchstaben von den grünen Feldern in der richtigen Reihenfolge aneinander hängst.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Lösungswort:

Aufgabe 2: Eröffnungsfalle

Das Lösungswort des Kreuzworträtsels ist eine bekannte Eröffnungsfalle. Der Link führt dich zu einem Video das dir die Falle erklärt. Überlege dir auch, wie du dieses Matt verhindern könntest.

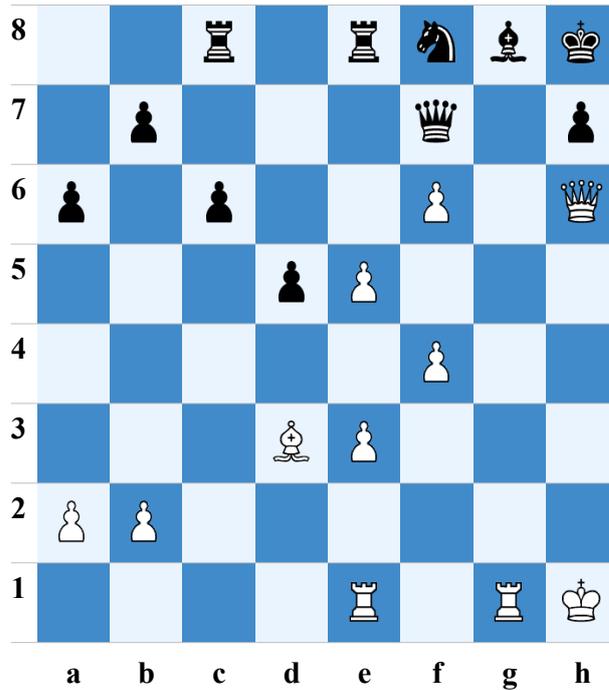
https://youtu.be/3kwRN_8rG8I



Kinderschachclub Arlesheim

Aufgabe 3: Der Bauer macht Matt

Auch ein Bauer kann Schachmatt setzen. Im Folgenden Problem ist Weiss am Zug und gewinnt nach zwei Zügen. Finde die Richtigen Züge.



Aufgabe 4: Notation

Auf der folgenden Seite aus dem Heft lernst du, wie Züge im Schach aufgeschrieben werden. Lese die Seite durch und Löse die Aufgaben auf der letzten Seite. Unten haben wir dir ein Schachbrett abgedruckt, auf dem alle Felder eingezeichnet sind.

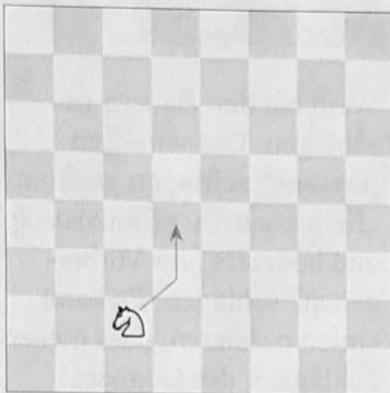
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Die Notation

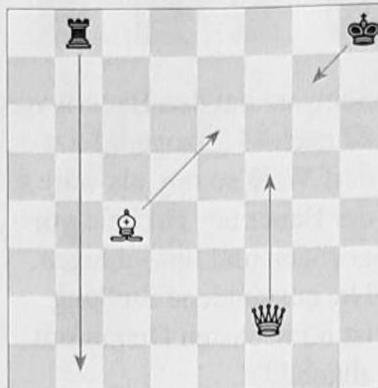
Die Partien, die man spielt, kann man aufschreiben. Das wird mitschreiben genannt. Dadurch kann man seine Partien zu Hause zeigen oder später noch einmal nachspielen. Frage deinen Trainer, ob er die Partien mit dir bespricht. Das geht nur, wenn du sie mitschreibst.



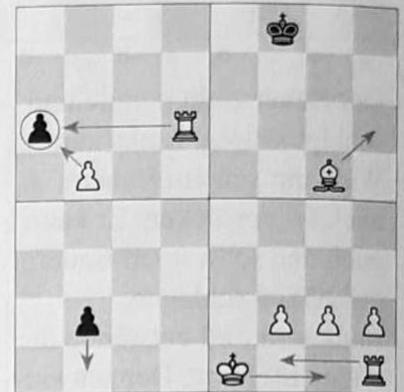
Auf der Zeichnung hat der schwarze Turm gerade seinen Zug gespielt. Der Läufer notiert den Zug, den der Turm gerade gemacht hat. Züge aufzuschreiben ist einfach. Es gibt zwei Möglichkeiten: die lange oder die kurze Notation.



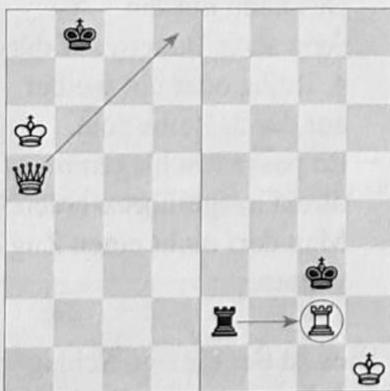
Lange oder kurze Notation
Den Springerzug schreibt man folgendermaßen auf: die Figur S (Springer), das Feld, auf dem sie steht (c2), einen Bindestrich (zieht nach) und dann das Feld, wohin sie zieht (d4): **Sc2-d4**.
Es geht kürzer: **Sd4**.



Weiße und schwarze Züge
Züge mit anderen Figuren werden auf die gleiche Weise notiert.
Weiß: **Le6** und **Df5**
Schwarz: **Tb1** und **Kg7**
In Büchern sieht man auch „echte“ Figuren: ♗e6. Auch für schwarze Züge: ♖b1.



Besondere Züge
Links oben schlagen (x): **Txa6** oder **bx a6**. Der Bauer erhält den Buchstaben der Linie, auf der er steht. Rechts oben Schach (+): **Lh6+**. Links unten Umwandlung zur Dame: **b1D** (T, L, S). Rechts unten die kurze Rochade: **0-0** (0-0-0 = lang)



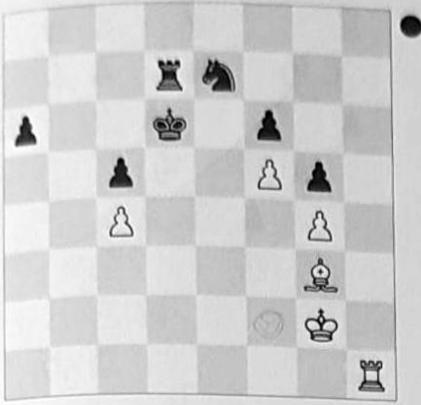
Matt und Patt
Links kann Weiß mattsetzen mit **Dd8#** (# bedeutet matt). Unten ist Weiß nach **Txg2** patt. Es gibt kein Zeichen dafür, also schreiben wir das Wort Patt.



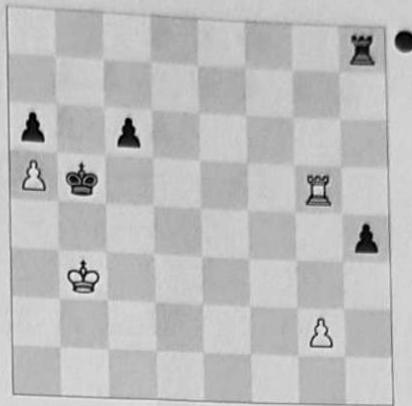
Figuren auf gleichen Reihen
Links können beide Springer nach c3. Weiß spielt den Springer von b5: **Sbc3**. Rechts nimmt Schwarz den h-Turm: **Thg8**. Man muss die Linie angeben, wo die Figur herkommt.



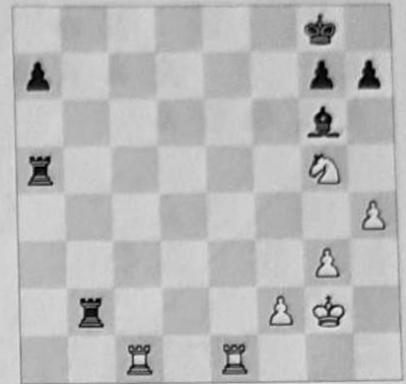
Figuren auf gleichen Linien
Links kann Schwarz matt in einem setzen. Jetzt wird die Nummer der Reihe benötigt: **T8b6#**. Rechts verhindert nur **S1xe2** die Umwandlung in eine Dame.



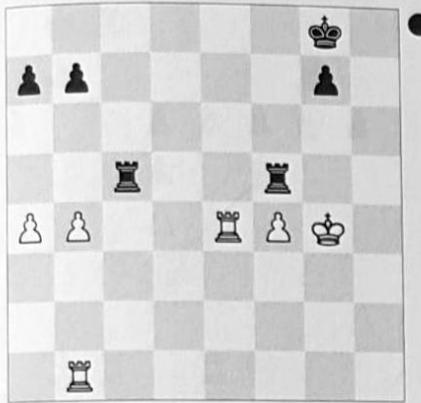
1. ... (Schach parieren)



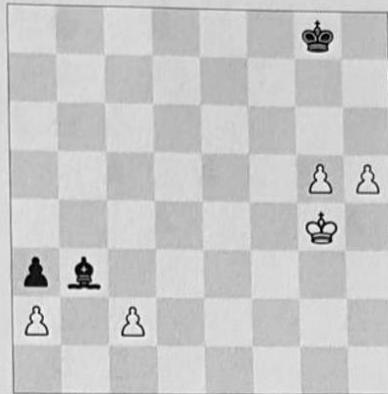
1. ... (Schach parieren)



1. (Gib Schach)



1. ... (Verteidigen)



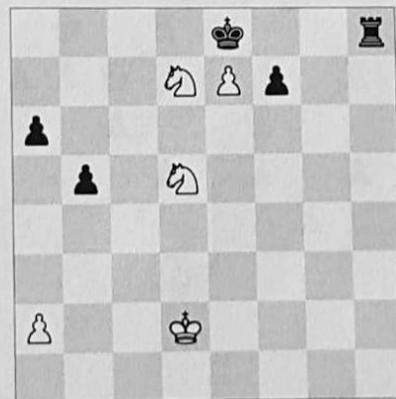
1. (Schlagen)



1. ... (Matt in einem)



1. (Schlagen)



1. (Matt in einem)



1. ... (Schach parieren)



1. (Patt vermeiden)



1. (Matt in einem)

