[Kontakt und Infos]
[BLOG schulschach-gr]

SCHULSCHACH GRAUBÜNDEN

«Without the element of enjoyment, it is not worth trying to excel at anything.» *Magnus Carlsen, amtierender Weltmeister*

GRUNDKURS KURZANLEITUNG

a. Freude am Schach

b. Schachbrett – Figuren – Wert der Figuren

c. Grundzüge - Rochade - «en passant» - Umwandlung der Bauern

d. Schach - Matt - Remis – Patt
> Bauerndiplom > Spielen

e. Eröffnung – Zentrum – Entwicklung – Kandidatenzüge - f7

f. Turnierschach: Notation und Uhr

Claudio Godenzi, Chur
- Turniererfahrungen im Jugendalter
- Kurse für Kinder, Jugendliche und Erwachsene
- Langjährige Erfahrung als Schulpsychologe
- Unterrichtsprinzip: Gemässigter Neuigkeitsgrad

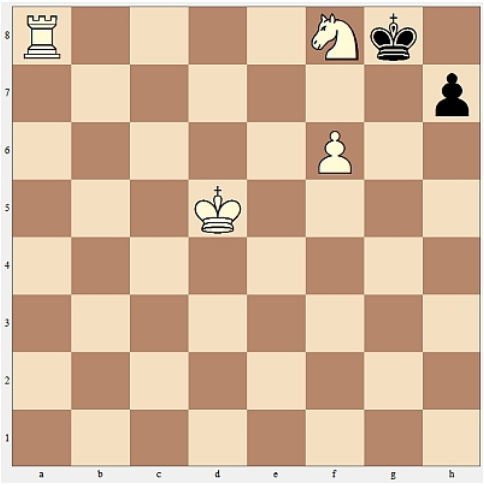
A. FREUDE AM SCHACH

Schach ist Kunst, Sport und Wissenschaft zugleich. Die Grundregeln sind einfach zu erlernen, doch der Weg zum perfekten Spiel ist nicht erreichbar. Der Mathematiker Shannon hat errechnet, dass es mehr Spielvarianten im Schach als Atome im Universum gibt. > Video

Schulschach will Schülerinnen und Schülern durch eine kurze Einführung bis hin zu einem intensiveren Projekt eine Gelegenheit bieten, sich für das Schach zu interessieren oder gar zu begeistern.

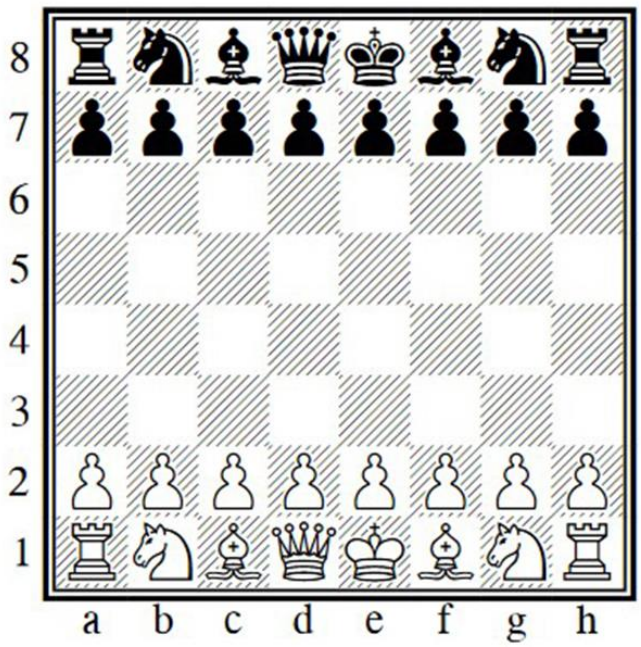
Das Schachspiel wird zwischen zwei Parteien gespielt, die ihre Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, Zug um Zug ziehen. Es gilt „berührt – geführt“, das heisst, man muss die erste Figur, die man berührt dann auch tatsächlich ziehen. Zudem muss immer mit derselben Hand gezogen und mit derselben auch die Uhr betätigt werden. Die Partei mit den hellen Figuren (Weiß) macht den ersten Zug, dann ziehen die Parteien abwechselnd. Ziel der Partie ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", dass er keinen regelgemäßen Zug mehr zur Verfügung hat. Die Partei, die dieses Ziel erreicht, hat den gegnerischen König "matt gesetzt" und das Spiel gewonnen.

Weiss zieht und setzt im 3. Zug matt:

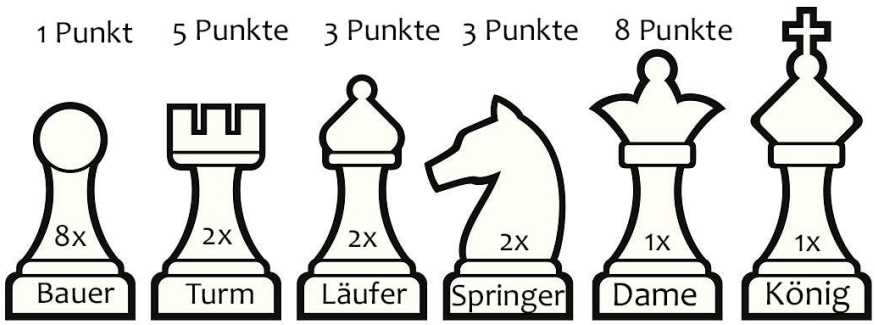


B. BRETT - GRUNDSTELLUNG - FIGUREN - WERT DER FIGUREN

Das **Brett** besteht aus 64 Feldern, 32 weisse und 32 schwarze, aufgeteilt in 8 waagrechte Reihen (1-8) und 8 senkrechten Linien (a-h).
In der **Grundstellung** stehen 16 weisse Figuren auf der 1. und der 2. Reihe, und 16 schwarze Figuren auf der 7. und der 8.Reihe.
Weiss beginnt die Partie. Weisse Dame auf weissem Feld, schwarze Dame auf schwarzem Feld.

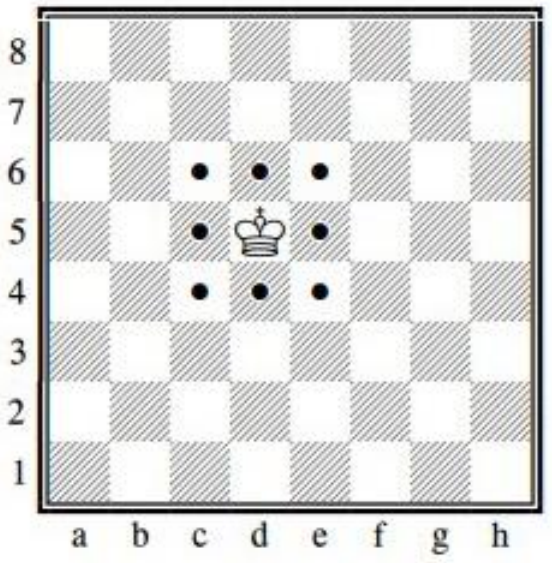


Jede Partei hat je 16 Figuren mit den folgenden Werten:



C. GRUNDZÜGE – ROCHADE – EN PASSANT – BAUERN UMWANDELN

König



Der **König** ist die wichtigste Figur imSpiel. Ziel des Spiels ist es, ihn „gefangen zu nehmen“ (Matt setzen).

Er kann sich immer nur um Feld bewegen, allerdings in jede Richtung.

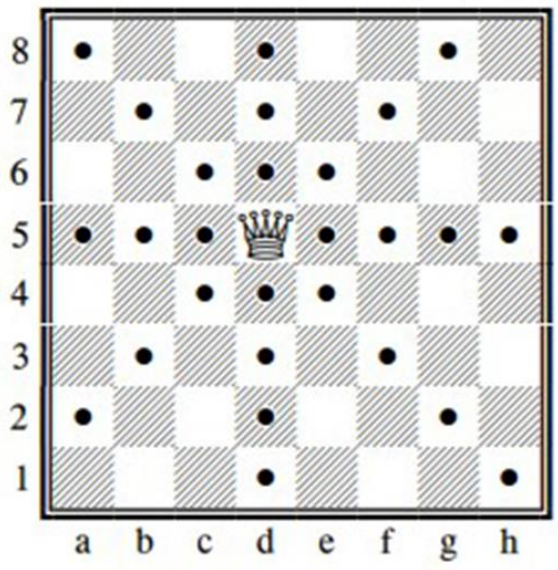
Der König kann als einzige Figur nicht geschlagen werden.

Er darf nicht direkt neben dem gegnerischen König stehen.

Fragen:
Darf der König nach:
e4
a1
f4

Notizen

Dame

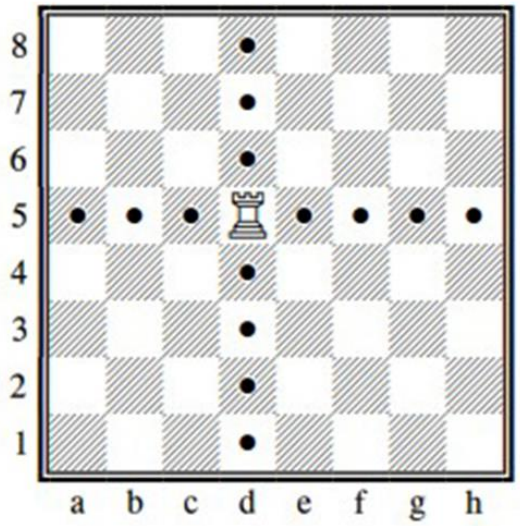


Die **Dame** ist die stärkste Figur im Spiel. Sie kann beliebig weit in alle Richtungen ziehen bis sie aufeine eigene oder eine gegnerische Figur trifft.

Fragen:
Darf die Köpnigin nach:
e4
a1
f4
D8

Notizen

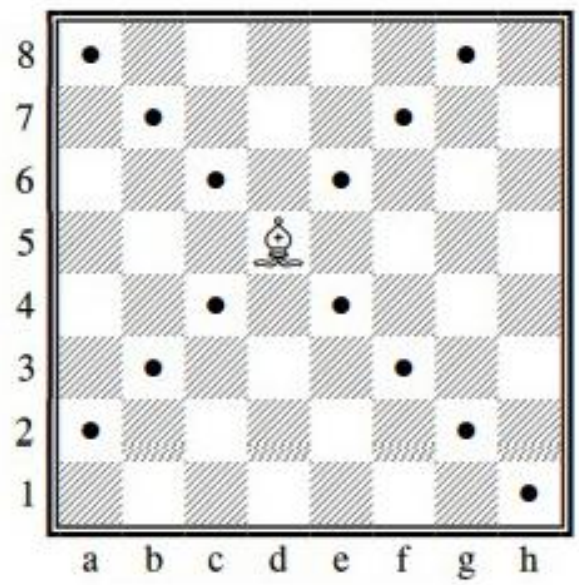
Turm



Der Turm kann waagerecht und senkrecht soweit ziehen, bis er auf eine eigene oder gegnerische Figur trifft. Er ist nach der Dame die zweitstärkste Figur.

Fragen:
Darf der Turm nach:
e4
d4
a5
d8

Läufer

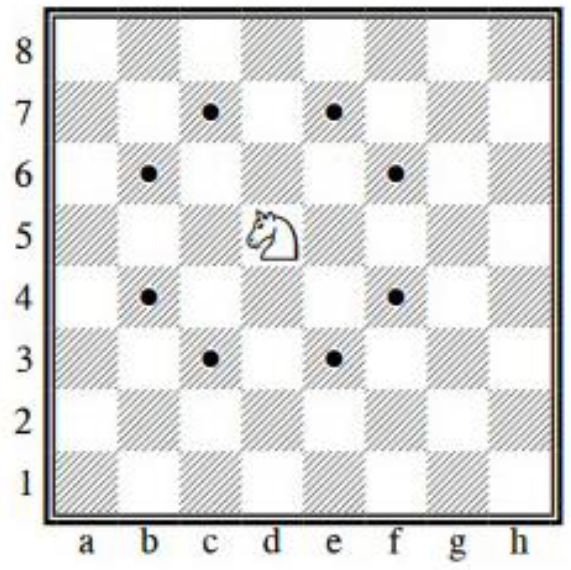


Der Läufer darf diagonal ziehen bis er auf eine eigene oder gegnerische Figur trifft. Er ist auf eine Farbe festgelegt. Ein weißfeldriger Läufer zieht also immer nur auf den weißen Feldern. Mit einem Läuferpaar kann der gegnerische König matt gesetzt werden.

Fragen:
Darf der Läufer nach:
e4
a2
f4
D8

Notizen

Springer

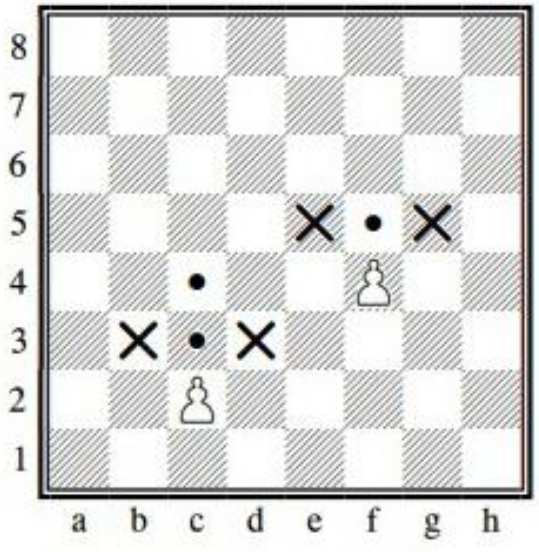


Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren hinweg springen kann. Seine Gangart ist aber etwas ungewöhnlich: Zwei Felder geradeaus in eine beliebige Richtung, von dort aus ein Feld zur Seite. Das Diagramm zeigt diese Zugweise. Ein Springer in der Brettmitte hat 8 Felder zur Auswahl, die ein typisches Springerrad auf das Brett malen. Mit zwei Springern kann man nicht matt setzen.

Fragen:
Darf der Sringer nach:
e4
c3
f4
D8

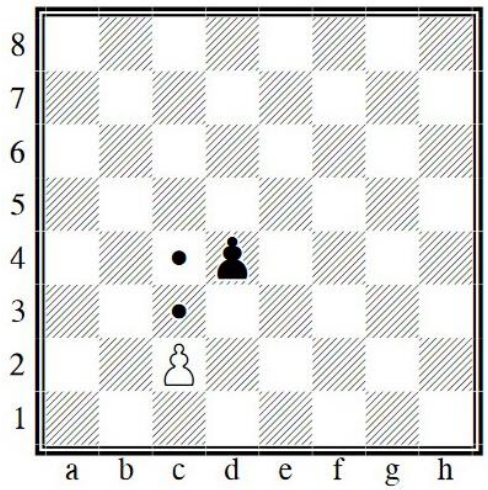
Notizen

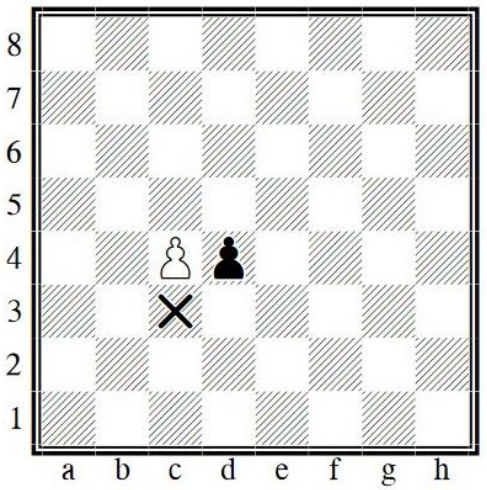
Bauer



Der Bauer darf als einzige Figur nur vorwärts ziehen. Aus seiner Ausgangsposition heraus ein aber auch zwei Felder (der linke Bauer), ansonsten ein Feld (der rechte Bauer). Ein Bauer schlägt anders als er zieht, nämlich schräg. Dies ist durch die Kreuze gekennzeichnet. Er wechselt dadurch auf eine andere Reihe

En passant, im Vorbeigehen

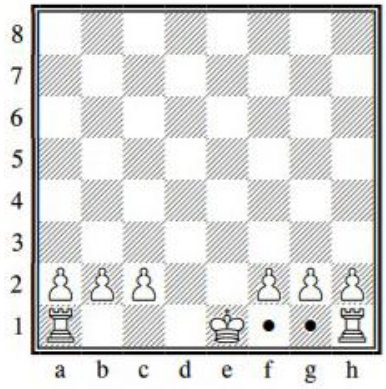




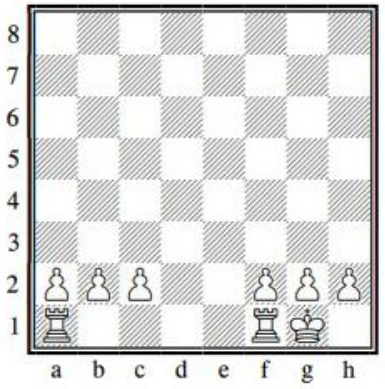
En Passant kommt aus dem französischen und bedeutet „im Vorbeigehen“. Dieser Zug ist dann möglich, wenn ein Bauer aus der Grundstellung heraus zwei Felder nach vorne direkt neben einen gegnerischen Bauen zieht.

Im den obigen Diagrammen hat weiß seinen c-Bauern von c2 nach c4 gezogen.Der schwarze Bauer darf jetzt so tun, als ob weiß nur ein Feld vorgezogen hätte. Er kann im direkt folgenden Zug (und nur dann) seinen Bauern nach c3 stellen und den weißen Bauern auf c4 vom Brett nehmen. Wenn schwarz erst etwas anderes zieht, so ist das Schlagen En Passant danach nicht mehr möglich.

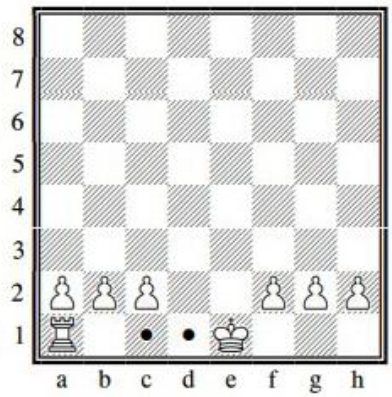
Rochade



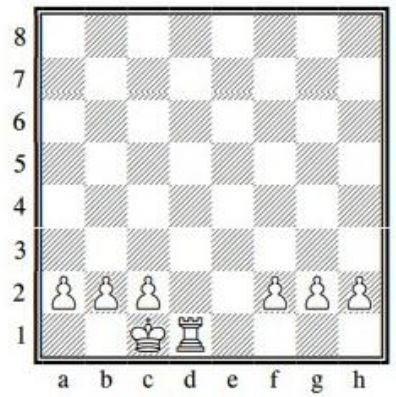
Vor der kurzen Rochade



Nach der kurzen Rochade



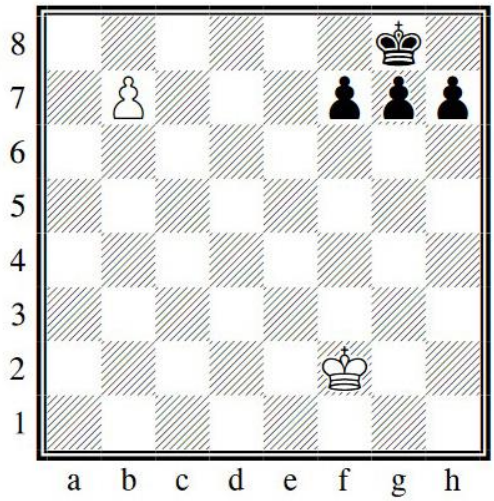
Vor der langen Rochade

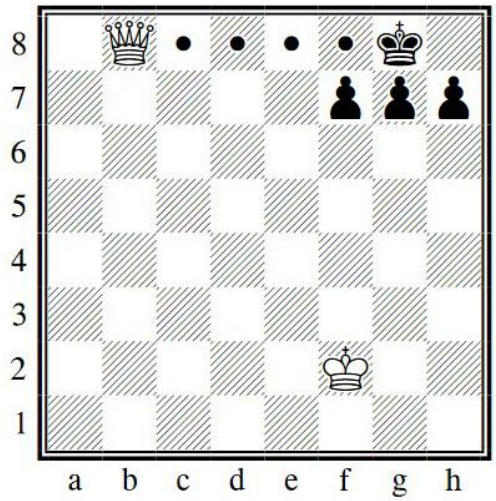


Nach der langen Rochade

Bei der Rochade geht der König zwei Felder nach links oder rechts und der Turm springt auf die andere Seite. Im oberen Beispiel steht die kurze Rochade. Beim unteren Beispiel handelt es sich um die lange Rochade. Der König und der Turm, mit dem rochiert werden soll, dürfen noch nicht gezogen haben. Der König darf nicht im Schach stehen. Der König darf nicht über ein bedrohtes Feld gehen. Der König darf nicht auf ein bedrohtes Feld gehen.

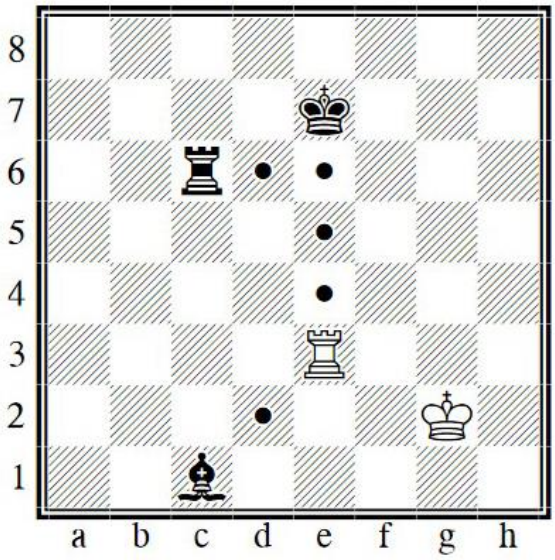
Umwandlung der Bauern und Schach Matt!





Wenn ein Bauer die gegnerische Grundreihe erreicht hat, dann muss er in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umgewandelt werden. Prinzipiell kann eine Partei durch Umwandlung bis zu 9 Damen auf dem Brett haben.
In der obigen Stellung kann Weiß am Zug den Bauern von b7 nach b8 ziehen und ihn in eine Dame umwandeln, wonach die neue weiße Dame den gegnerischen König angreift und ihn auch noch matt setzt.

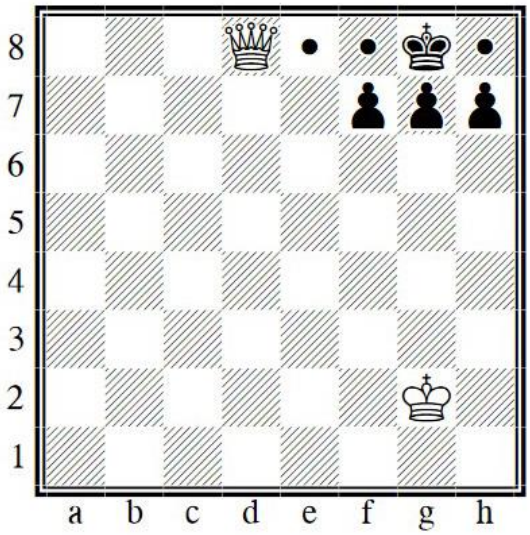
D. SCHACH - MATT - REMIS - PATT



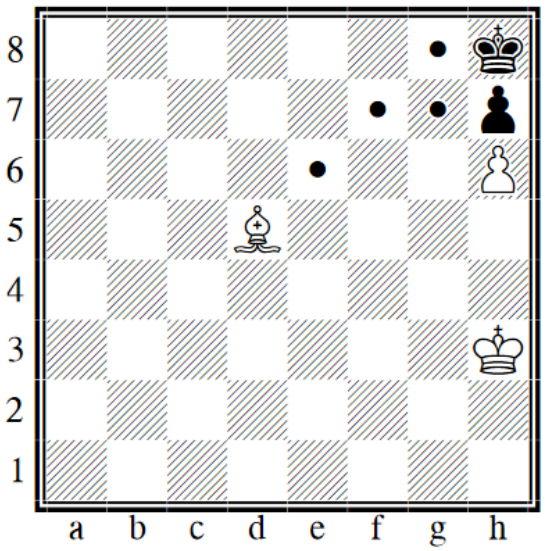
Als Schach bezeichnet man den direkten Angriff auf den König. Der so angegriffene Spieler muss direkt auf das Schach reagieren. Dies kann geschehen durch:
a) das Wegziehen des Königs,
b) das Schlagen des Angreifers oder
c) das Ziehen einer eigenen Figur zwischen Angreifer und König

Im Diagramm links bietet der weiße Turm auf e3 dem schwarzen König Schach. Schwarz hat in dieser Stellung drei Möglichkeiten, das Schach abzuwehren:
a) den König wegziehen, z. B. nach f7
b)den Turm von c6 nach e6 ziehen und so seinen König schützen
c)mit dem Läufer von c1 den Turm auf e3 schlagen, wobei in diesem Fall natürlich die dritte Möglichkeit die beste ist

Matt

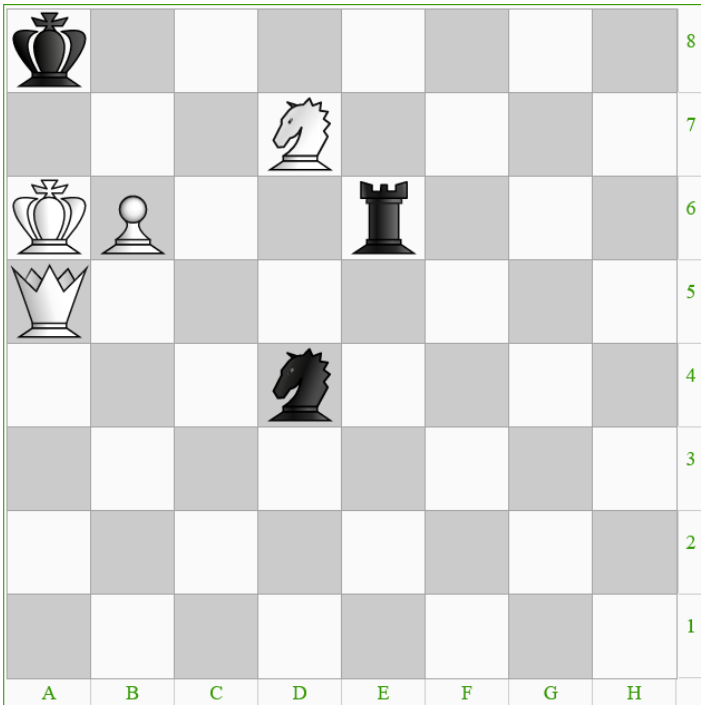


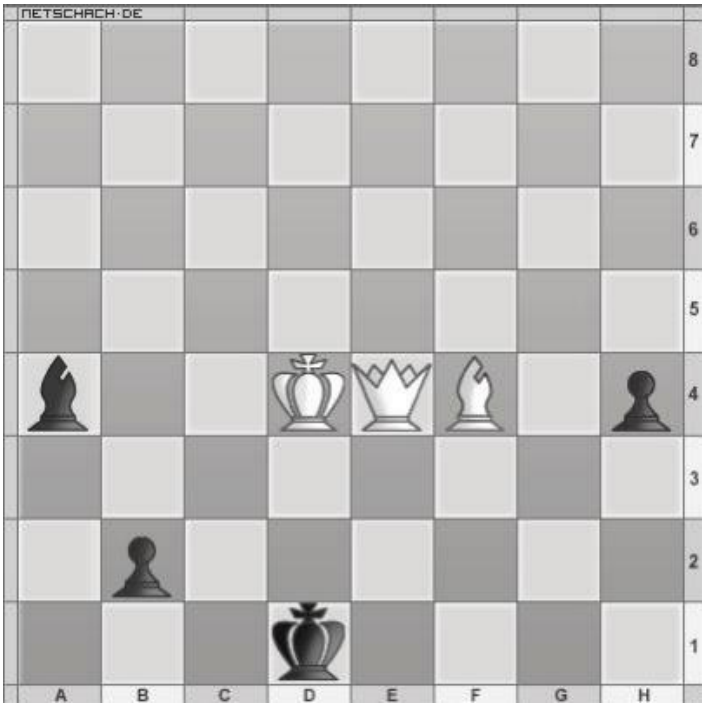
Wenn ein Spieler ein Schach nicht abwehren kann, dann ist er matt. Im Diagramm Igreift die weiße Dame auf den schwarzen König an. Er steht im Schach. Schwarz kann das Schach nicht abwehren und ist deswegen Matt. Er kann den König nicht wegziehen (Möglichkeit 1), denn sowohl auf f8 als auch auf h8 wäre er immer noch von der Dame angegriffen. Er kann keine eigene Figur dazwischen ziehen (Möglichkeit 2) und auch nicht die weiße Dame schlagen (Möglichkeit 3)



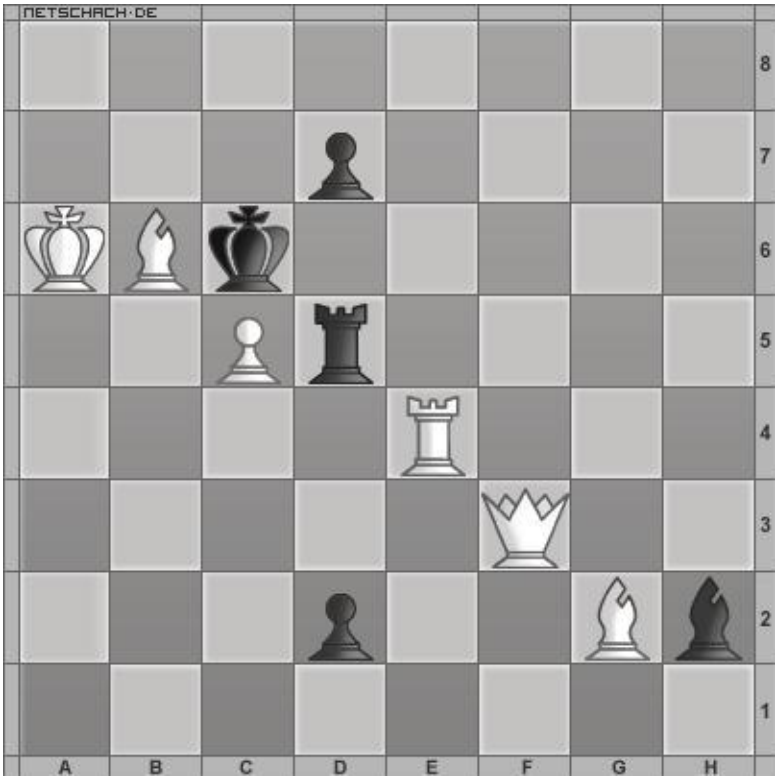
Ein Spieler ist dann patt, wenn er keine regulären Züge mehr ausführen kann, aber sein König nicht angegriffen wird. Wenn im Diagramm Schwarz am Zug ist, dann ist der schwarze König patt. Der weiße Läufer bedroht das Feld g8. Der weiße Bauer bedroht das Feld g7 und hindert gleichzeitig den schwarzen Bauern daran zu ziehen. Der schwarze König steht nicht im Schach, darf aber auf keines der bedrohten Felder ziehen. Ein Patt wird genauso gewertet wie ein Remis, also mit einem halben Punkt.

Im Schach wird das Unentschieden als Remis bezeichnet.
Es gibt verschiedene Möglichkeiten für ein Remis:
a) Vereinbarung zwischen den Spielern
b) Dreifache Stellungswiederholung
c) Patt (Diagramm)
50 Züge-Regel
Technisches Remis
Tote Stellung



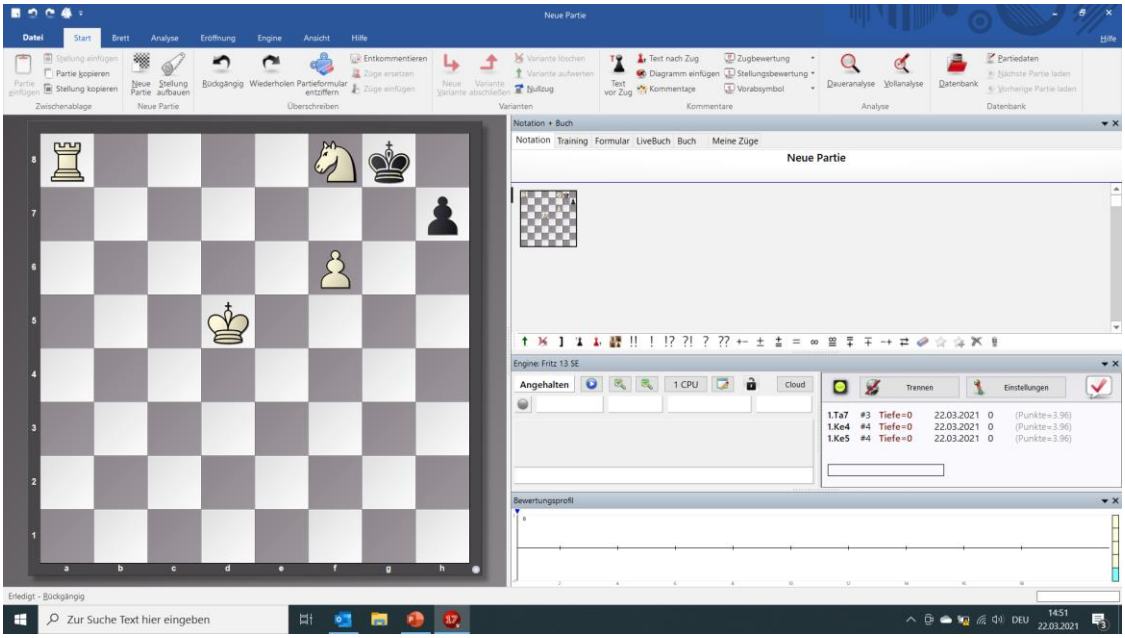


https://netschach.de/Schachraetsel/1



https://netschach.de/Schachraetsel/1

Schäfermatt auf f7: 1 e4 e5 2 Sf3 Sf6 3 Df3 h6


Neue Partie
Datei
Start
Brett
Analyse
Eröffnung
Engine
Ansicht
Hilfe
Notation + Buch
Notation
Training
Formular
LiveBuch
Buch
Meine Züge
Neue Partie
Engine: Fritz 13 SE
Angehalten
1 CPU
Cloud
Trennen
Einstellungen
1.Ta7 #3 Tiefe=0 22.03.2021 0 (Punkte=3.96)
1.Ke4 #4 Tiefe=0 22.03.2021 0 (Punkte=3.96)
1.Ke5 #4 Tiefe=0 22.03.2021 0 (Punkte=3.96)
Bewertungsprofil
Zur Suche Text hier eingeben
DEU
14:51
22.03.2021

1. Ke6 h5