

Schach IN SCHULEN

BAUERN-DIPLOM

Schachlehrgang – Teil 1



Dieses Übungsheft gehört:





Inhalt

Das Schachbrett.....f.....	3
Die Aufstellung.....	4
Die Figuren.....	5
Der König.....	6
Der Turm.....	8
Der Läufer.....	9
Die Dame.....	10
Der Springer.....	11
Der Bauer.....	12
Schach.....	13
Fehlersuche.....	15
Die Rochade.....	16
Matt.....	18
Patt.....	20
En Passant.....	21
Weißt du es?.....	22

Impressum

Herausgeber: Schachbund NRW e.V.
Friedrich-Alfred-Str. 25
47055 Duisburg
Tel.: 0203/7381-674
Fax: 0203/7381-676
e-mail: schachbund.nrw@t-online.de
Internet: www.schach-macht-schule.de

4. überarbeitete Auflage, August 2003



Das Schachbrett



Vervollständige das Schachbrett:

- Schraffiere die schwarzen Felder
- Schreibe die Buchstaben und Zahlen an das Brett
- Zeichne die Figuren ein, so wie sie am Anfang stehen müssen



- König



- Dame



- Springer



- Läufer



- Turm



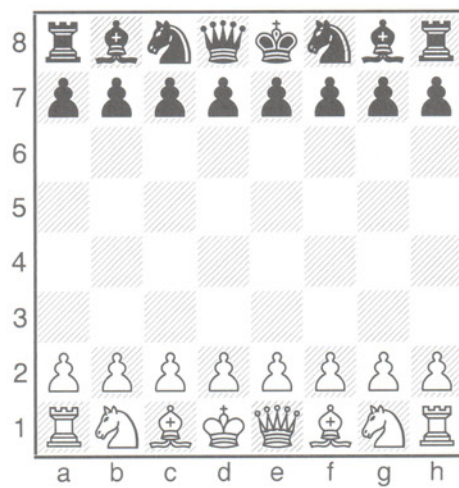
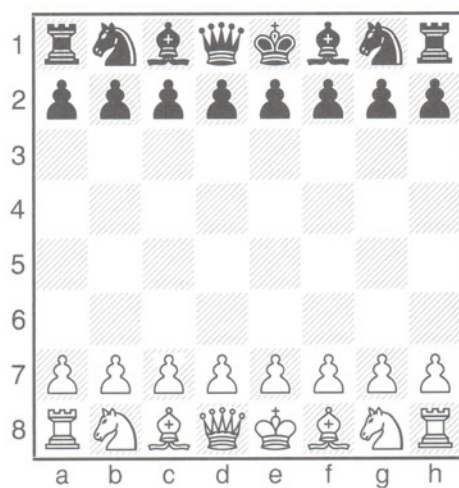
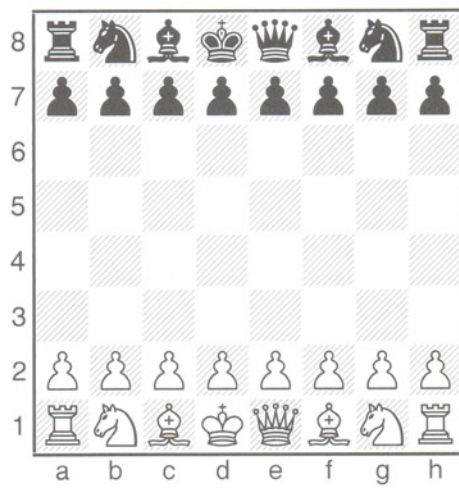
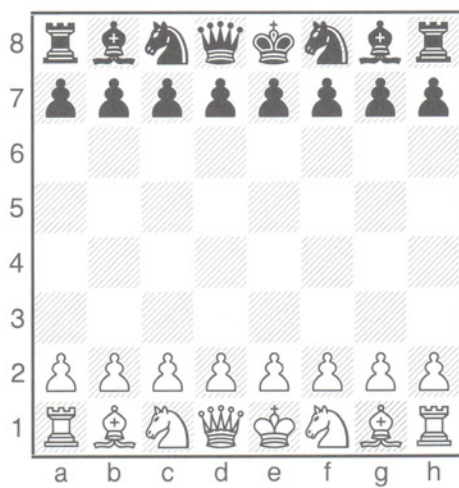
- Bauer



Die Aufstellung

Was ist falsch?

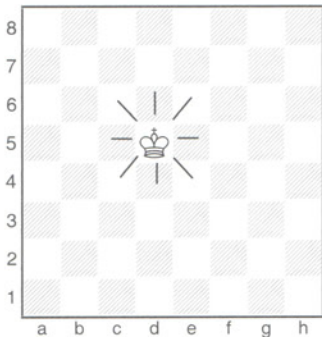
Finde die Fehler in den Aufstellungen.





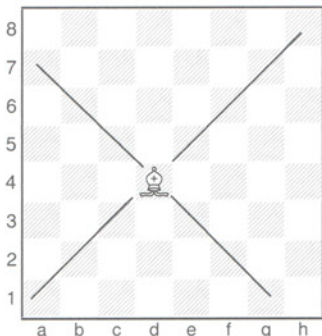
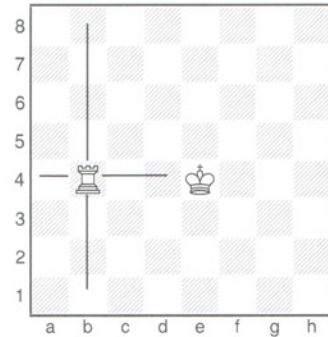
Die Figuren

Auf dieser Seite kannst du noch mal nachlesen, wie die Figuren ziehen dürfen.



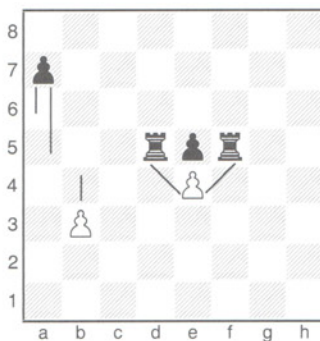
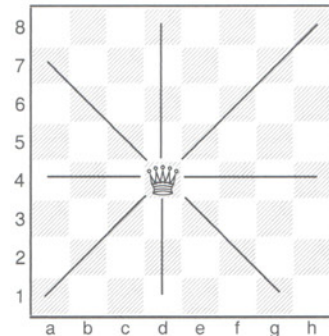
Der König darf ein Feld weit in jede Richtung ziehen. Achtung! Er darf nicht auf Felder, die vom Gegner bedroht werden.

Der Turm darf waagrecht und senkrecht ziehen, so weit wie er will. Er darf allerdings nicht über andere Figuren springen.

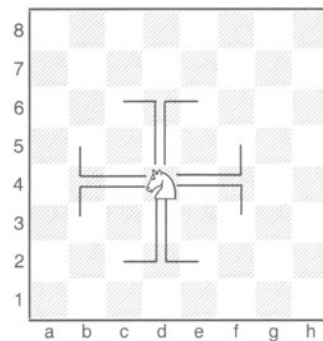


Der Läufer darf schräg (man sagt auch diagonal) ziehen. Auch er darf nicht springen.

Die Dame ist die stärkste Figur. Sie vereint die Möglichkeiten von Turm und Läufer. Sie darf also in alle Richtungen ziehen, so weit wie sie will.



Der Bauer ist der Schwächste von allen, weil er normalerweise nur ein Feld nach vorne ziehen kann. Wenn er noch nie gezogen hat, darf jeder Bauer allerdings einmal zwei Felder weit vorziehen. Das nennt man Doppelschritt. Der Bauer schlägt anders als er zieht, nämlich schräg. Ein Bauer, der auf der anderen Seite ankommt, darf sich in eine beliebige Spielfigur verwandeln, allerdings nicht in den König. Die sogenannte En-Passant-Regel wird später erklärt.



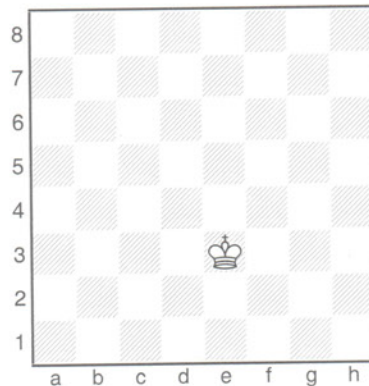
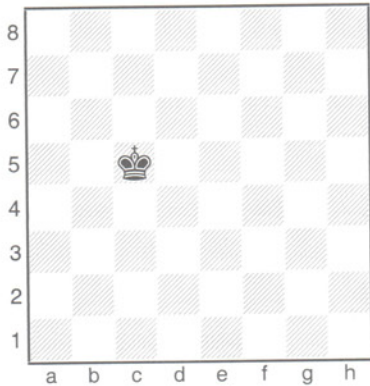
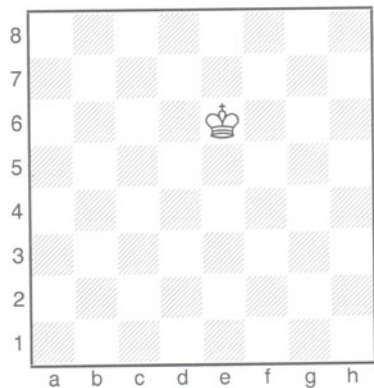
Der Springer zieht nicht auf geraden Linien wie die anderen Figuren. Für die Gangart des Springers merkst du dir am einfachsten den Buchstaben "L": Zwei Felder in eine Richtung und dann ein Feld "abknicken".

Der Springer darf als Einziger andere Figuren überspringen

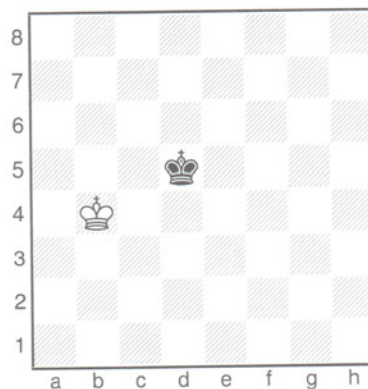
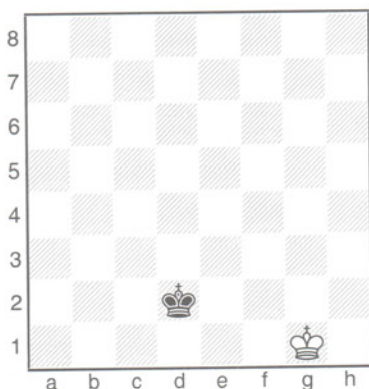
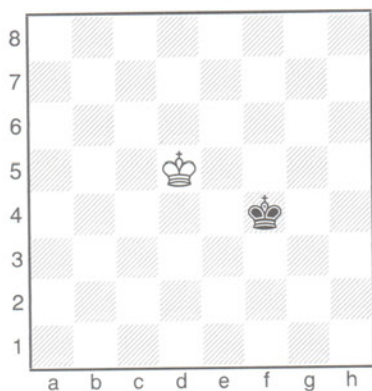


Der König

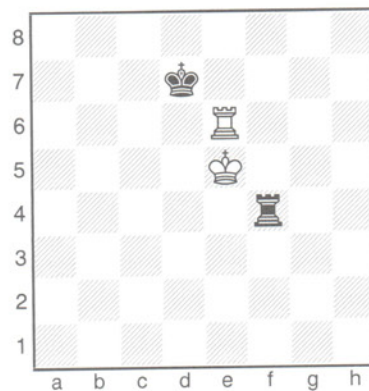
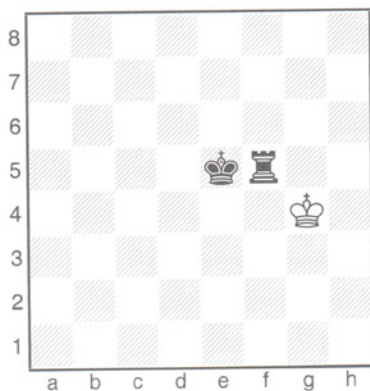
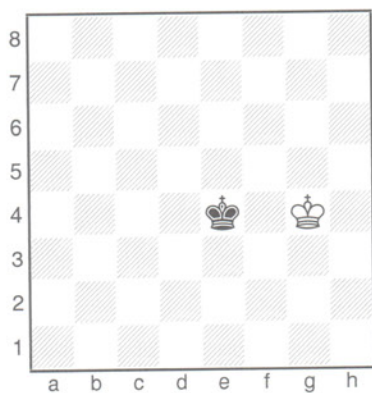
Markiere die Reihe und die Linie, auf der der König steht.



Markiere die Diagonalen, auf denen die Könige stehen.



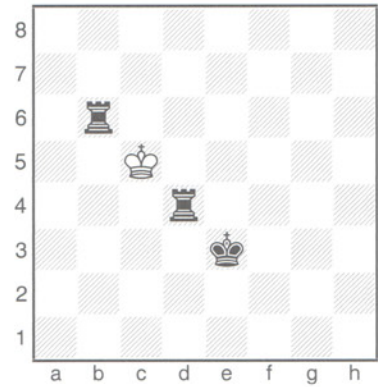
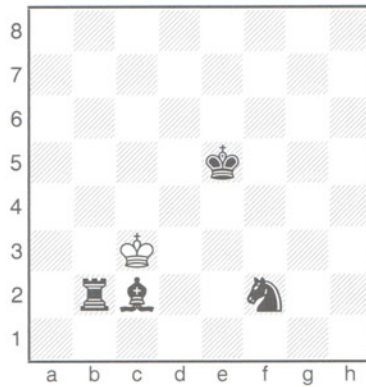
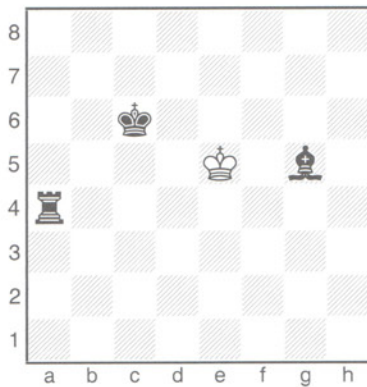
Auf welche Felder darf der weiße König nicht ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz.



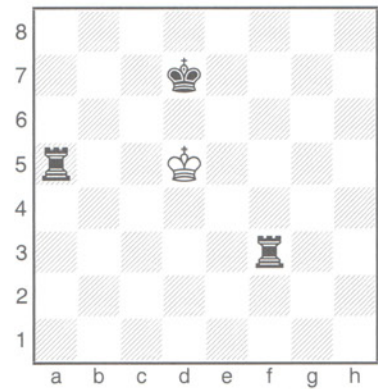
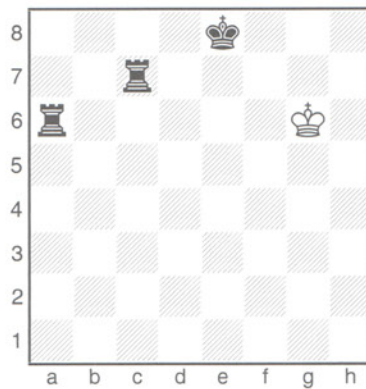
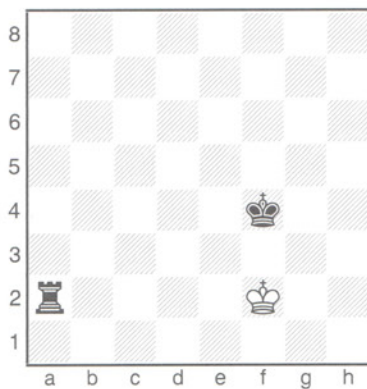


Der König

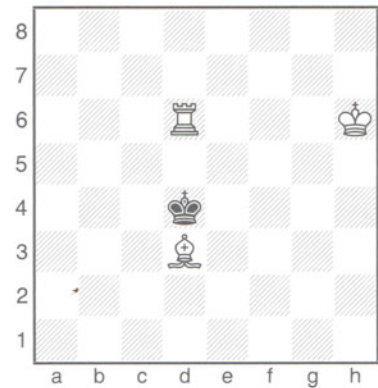
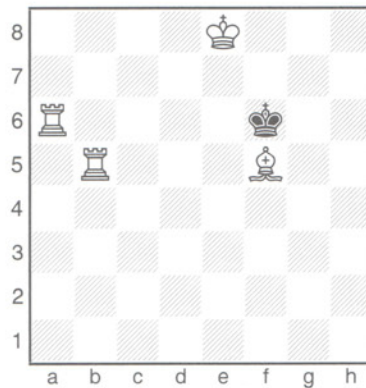
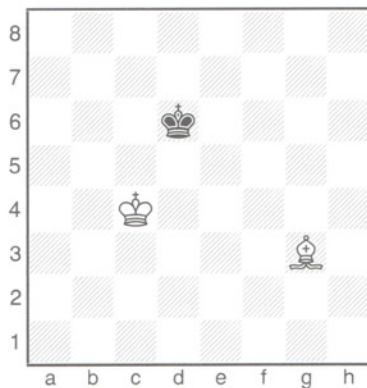
Auf welche Felder darf der König ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz.



Der weiße König steht im Schach! Auf welche Felder kann er noch ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz.



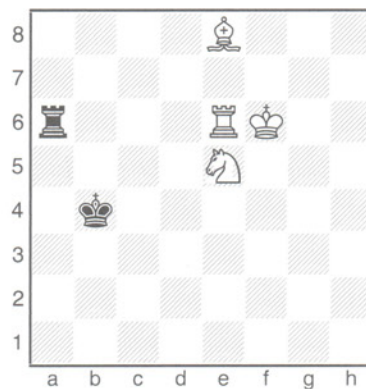
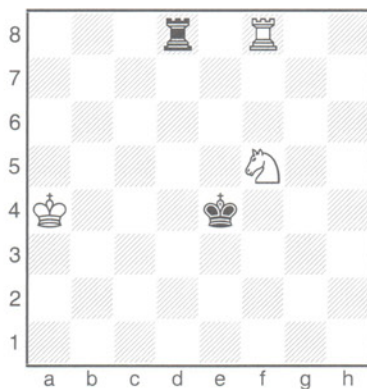
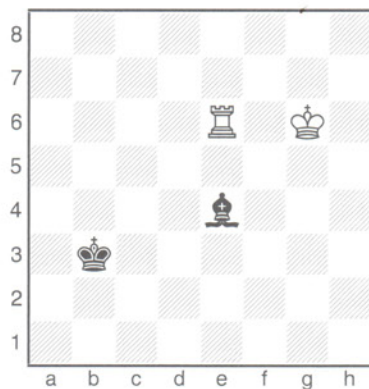
Der schwarze König steht im Schach! Auf welche Felder kann er noch ziehen?
Markiere sie mit einem Kreuz.



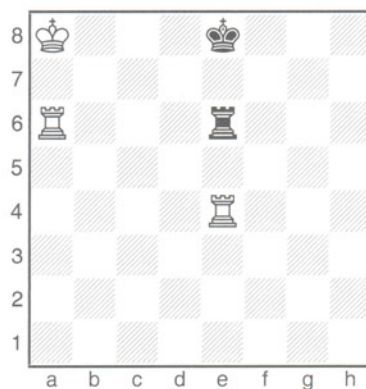
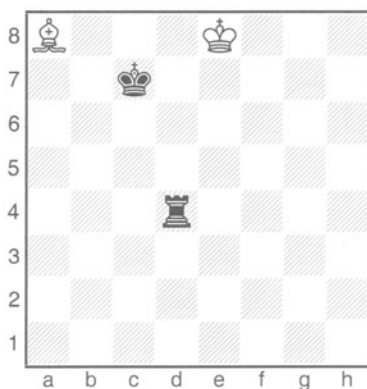
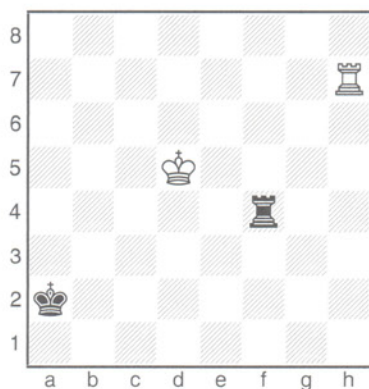


Der Turm

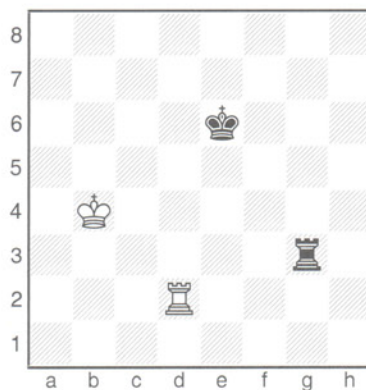
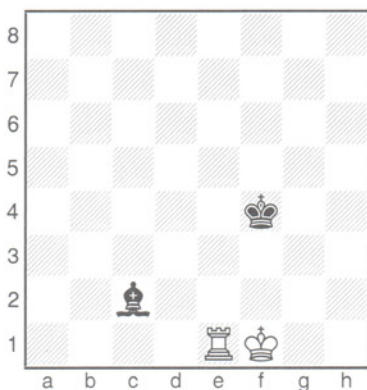
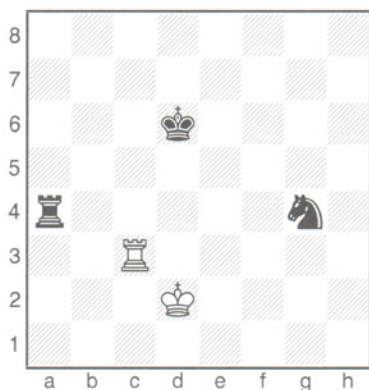
Auf welche Felder darf der weiße Turm ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz.



Auf welche Felder darf der schwarze Turm ziehen, ohne dass er geschlagen werden kann? Markiere sie mit einem Kreuz.



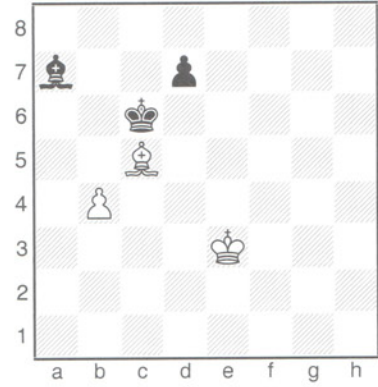
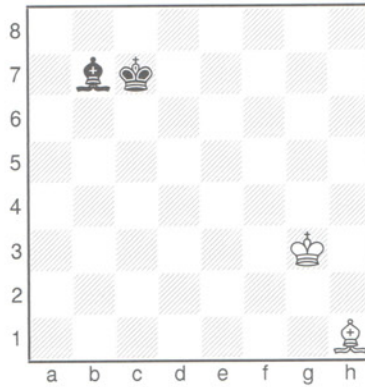
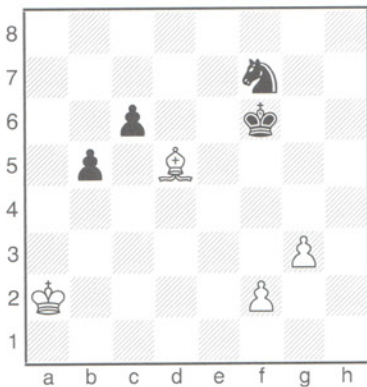
Auf welche Felder darf der weiße Turm ziehen, ohne dass er geschlagen werden kann? Markiere sie mit einem Kreuz.



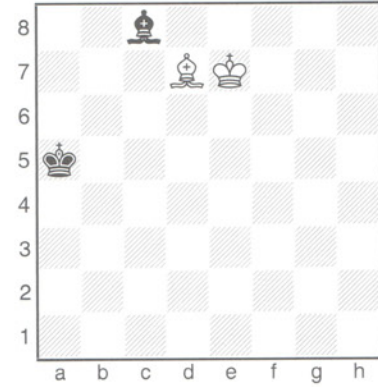
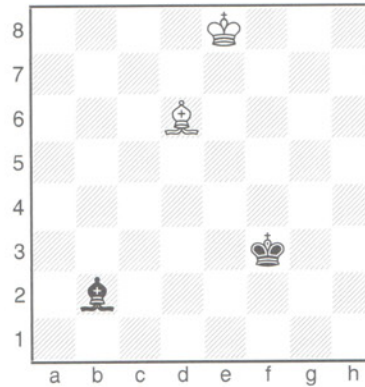
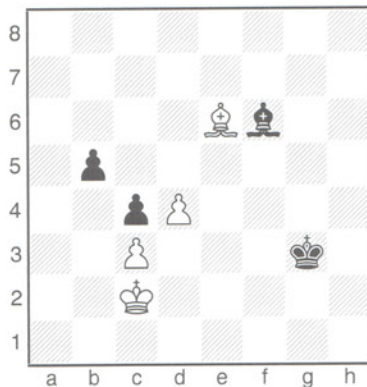


Der Läufer

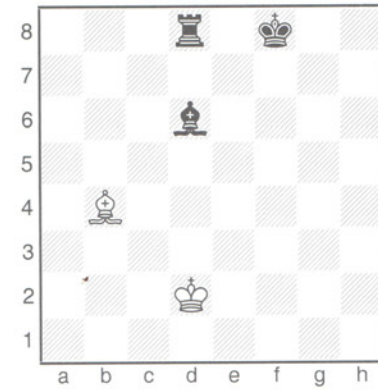
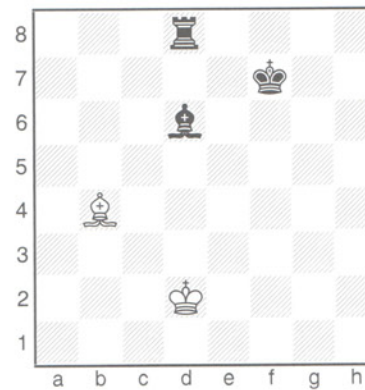
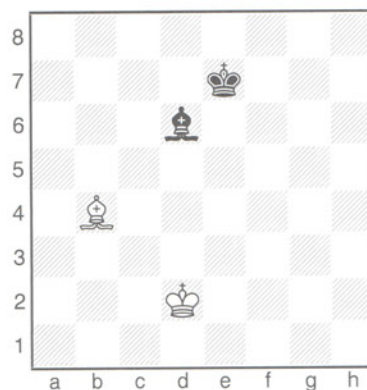
Auf welche Felder darf der weiße Läufer ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz



Auf welche Felder darf der weiße Läufer ziehen, ohne dass er geschlagen werden kann?
Markiere sie mit einem Kreuz.



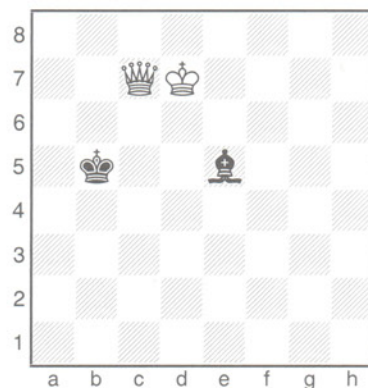
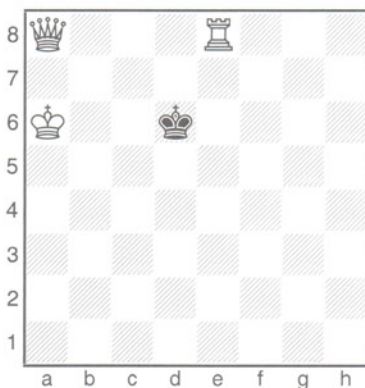
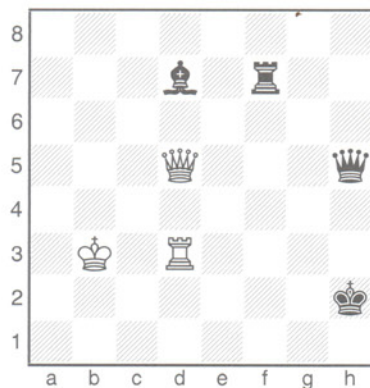
Auf welche Felder darf der schwarze Läufer ziehen, ohne dass er geschlagen werden kann?
Markiere sie mit einem Kreuz.



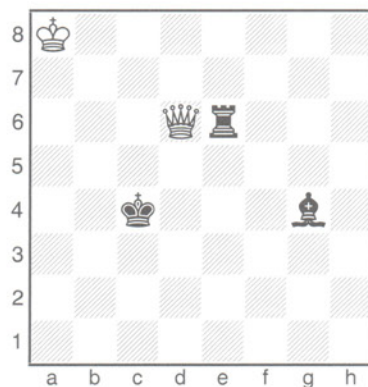
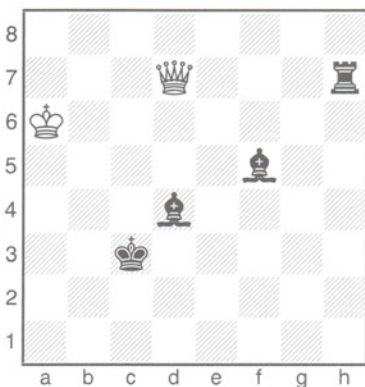
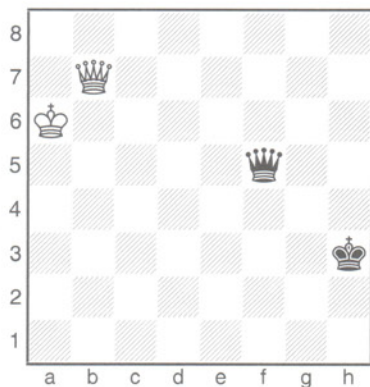


Die Dame

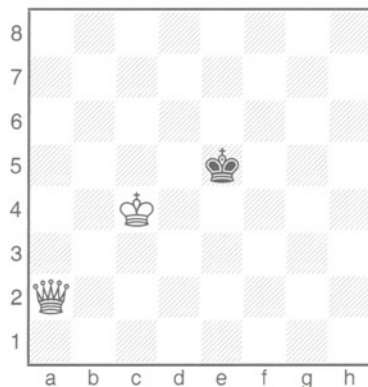
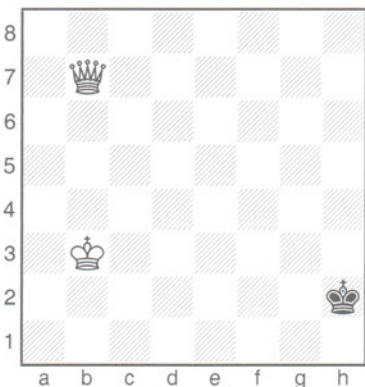
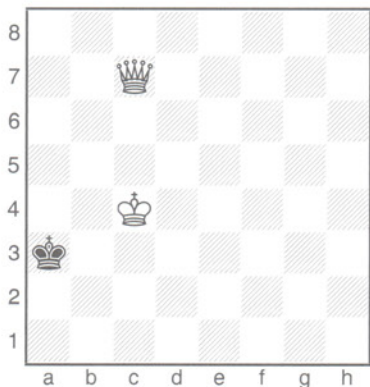
Auf welche Felder darf die weiße Dame ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz.



Markiere alle Felder auf die die weiße Dame ziehen kann und nicht bedroht ist, mit einem Kreuz.



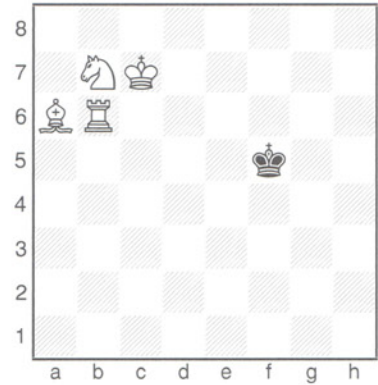
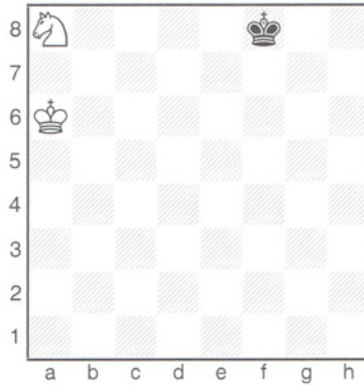
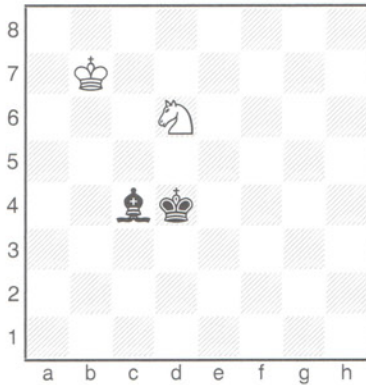
Mit welchen Zügen könnte die weiße Dame den schwarzen König angreifen? Zeichne sie mit Pfeilen ein.



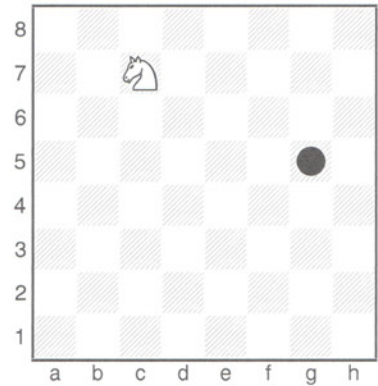
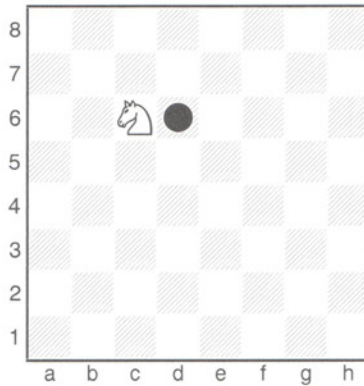
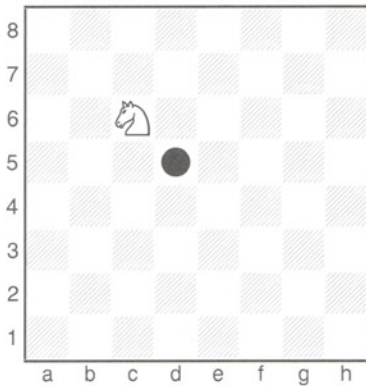


Der Springer

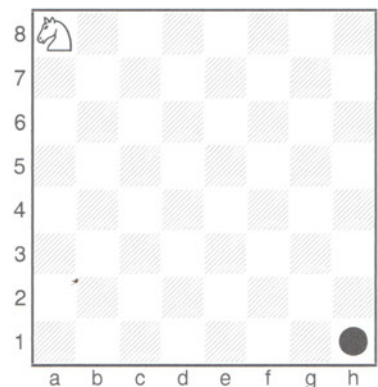
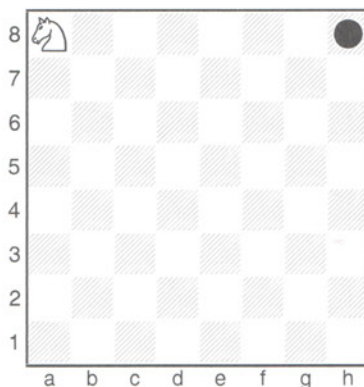
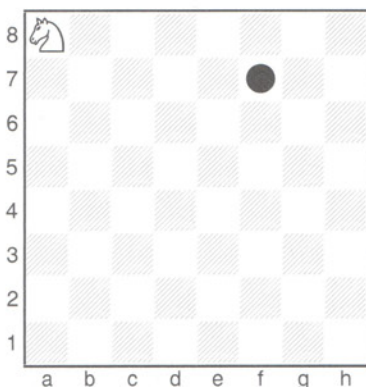
Auf welche Felder darf der weiße Springer ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz.



Der Springer möchte die mit einem Punkt markierten Felder erreichen.
Wie kommt er dorthin? Zeichne seinen Weg ein.



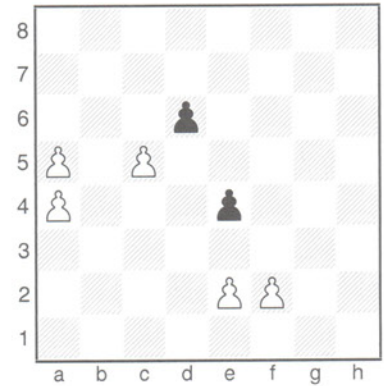
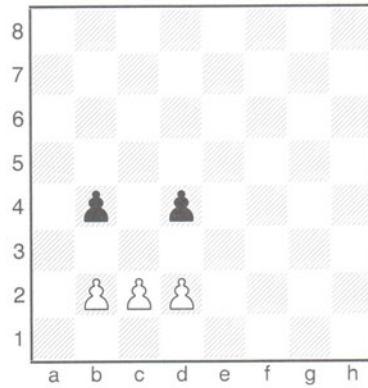
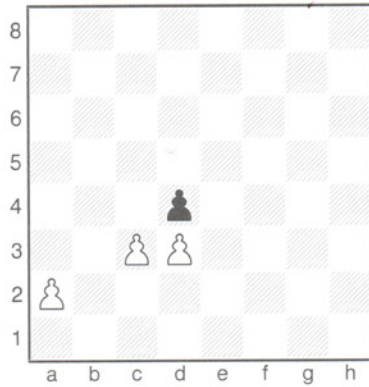
Der Springer möchte die mit einem Punkt markierten Felder erreichen.
Wie kommt er dorthin? Zeichne seinen Weg ein.



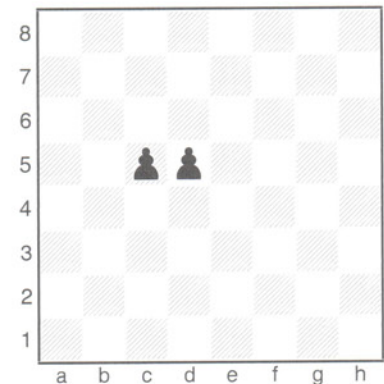
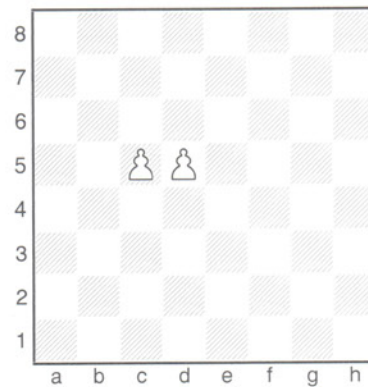
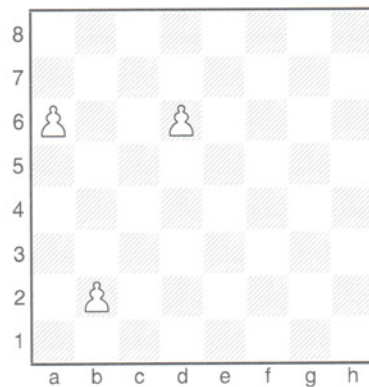


Der Bauer

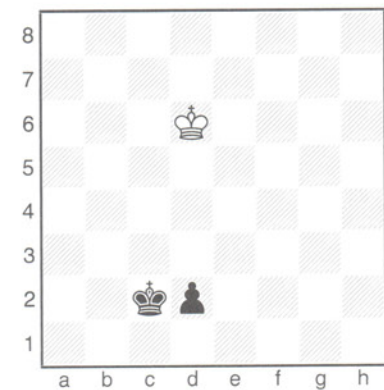
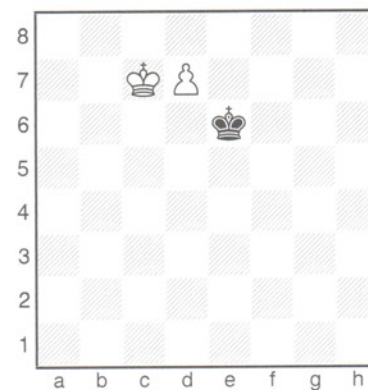
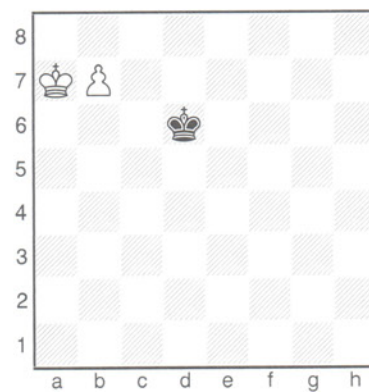
Zeichne alle möglichen weißen Bauernzüge mit Pfeilen ein.



Welche Felder haben die Bauern bedroht? Kreuze sie an.



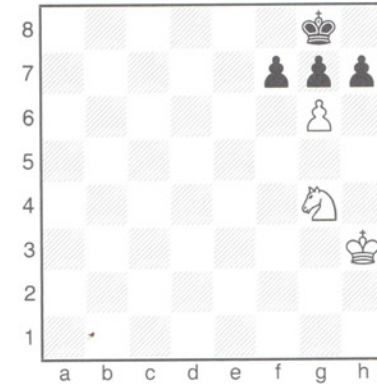
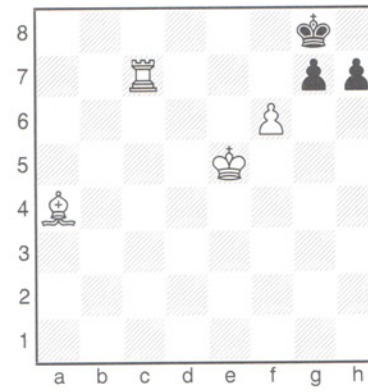
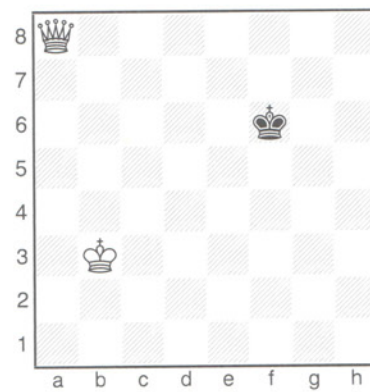
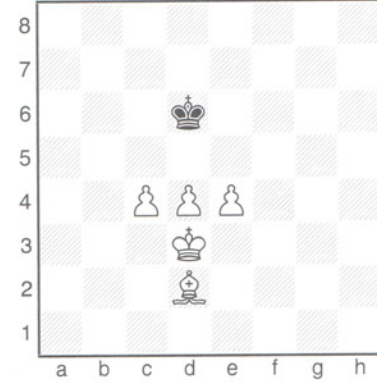
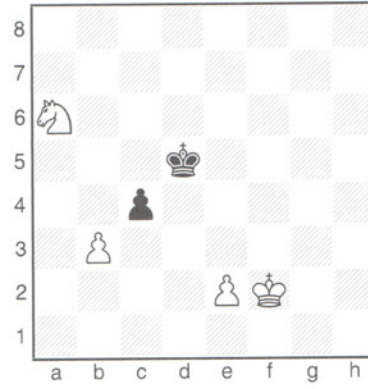
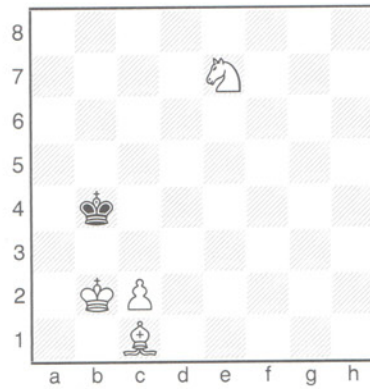
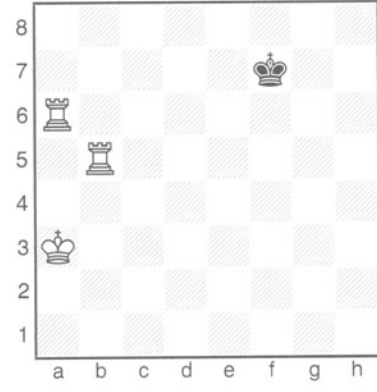
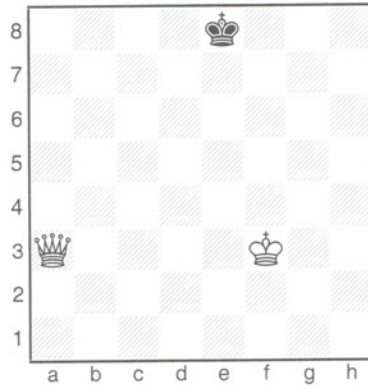
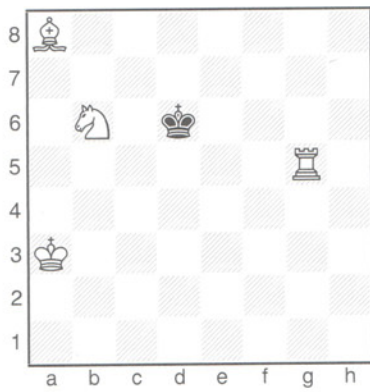
Mit welcher Figur kannst du Schach bieten, wenn du den Bauern umwandelst? Umkreise die entsprechenden Figuren.





Schach!

Zeichne alle Züge, mit denen Weiß Schach geben kann, mit Pfeilen ein.

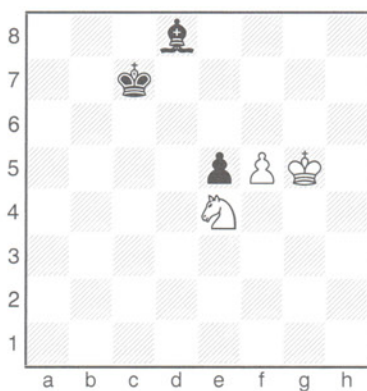
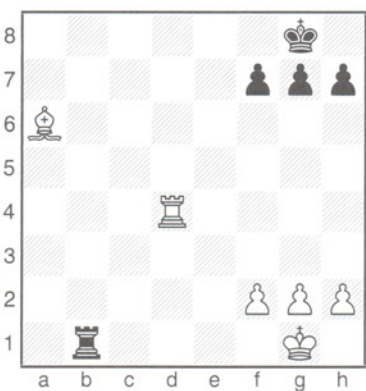
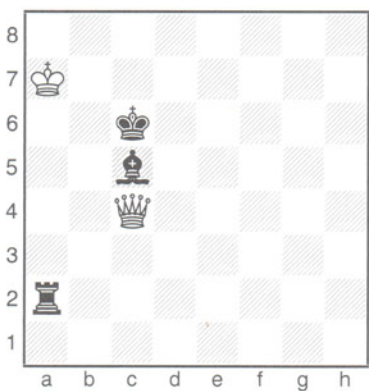
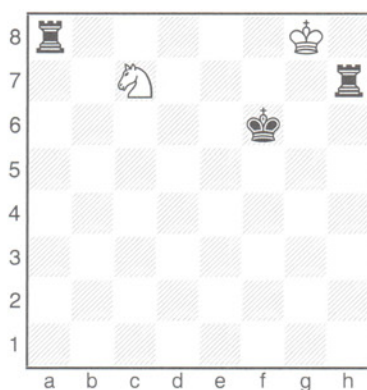
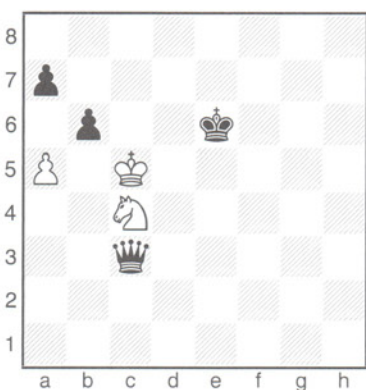
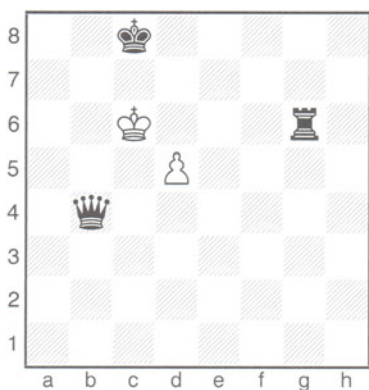
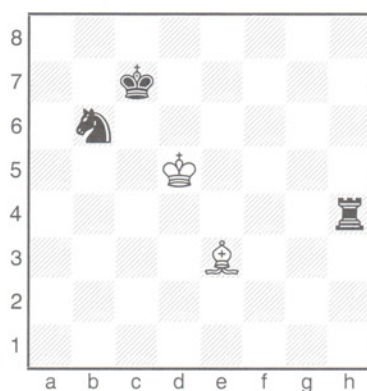
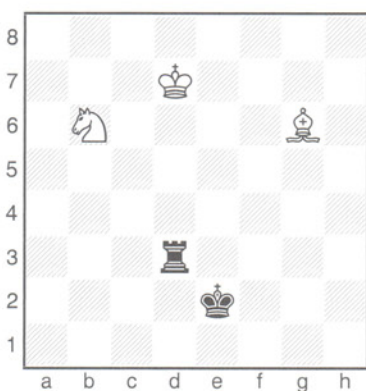
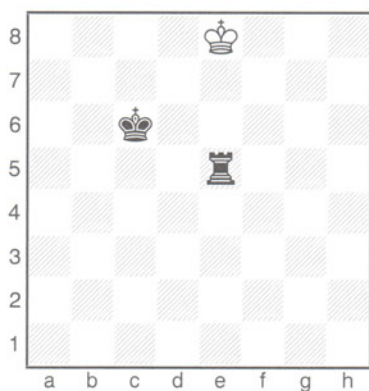




Schach!

Weiß steht im Schach!

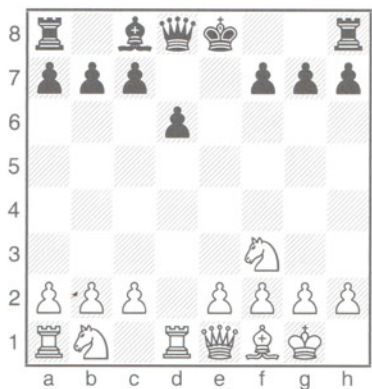
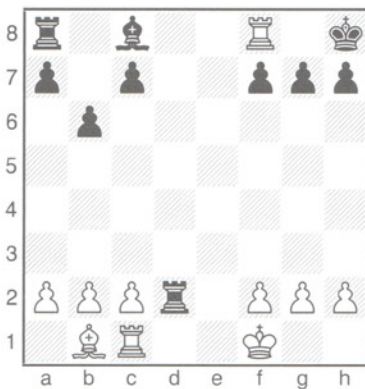
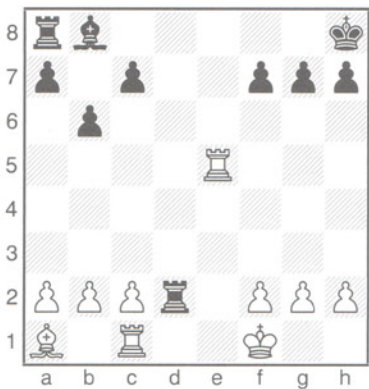
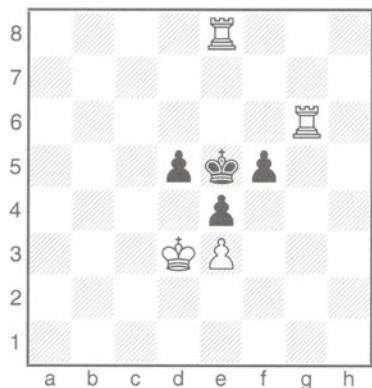
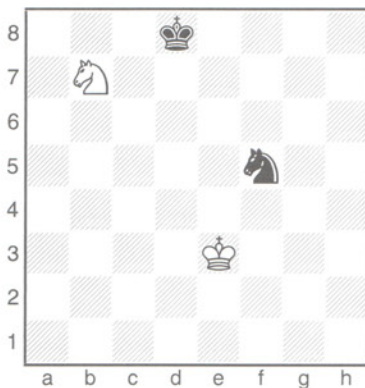
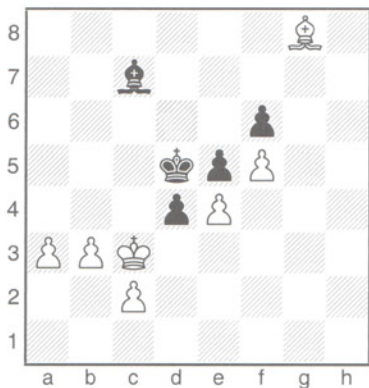
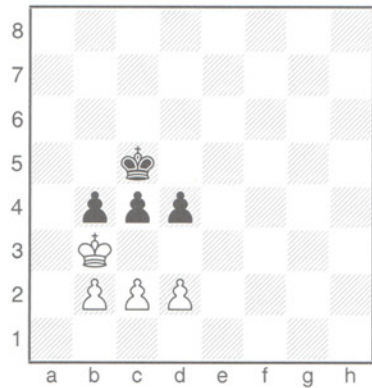
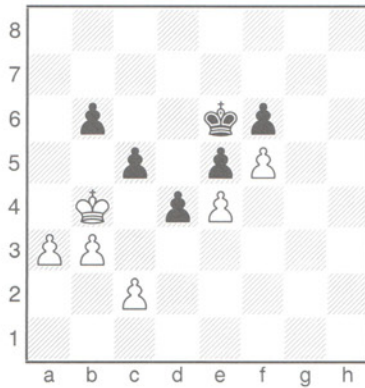
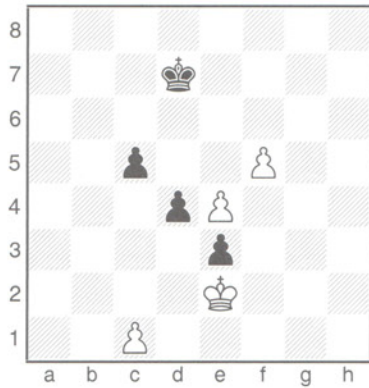
Zeichne mit Pfeilen alle Züge ein, mit denen er das Schach beantworten kann.





Fehlersuche

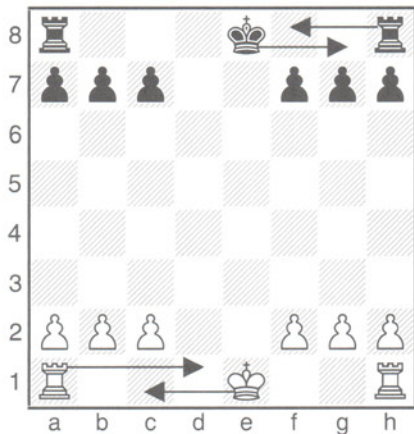
Hier wurden die Regeln missachtet.
Die folgenden Stellungen sind unmöglich. Finde die Fehler und markiere sie.





Die Rochade

kurze Rochade

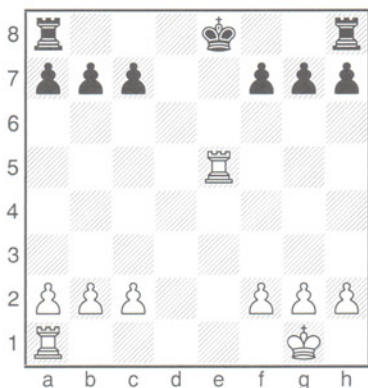


Die Rochade ist ein wichtiger Zug. Mit der Rochade baut man dem König seine Burg und bringt ihn in Sicherheit.

Die Rochade ist der einzige Zug, bei dem man **zwei** Figuren gleichzeitig bewegt.

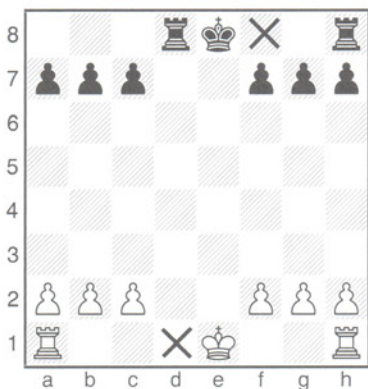
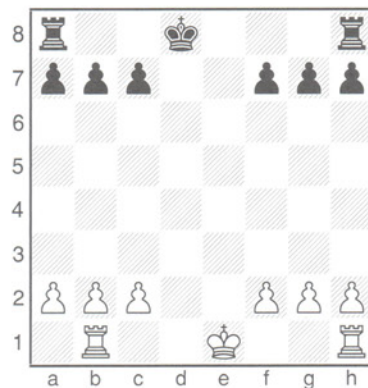
Bei der Rochade geht der König zwei Schritte auf den Turm zu und der Turm "springt" über den König neben ihn.

lange Rochade



Man darf nicht rochieren, wenn man im Schach steht!

Wenn Turm oder König sich schon mal bewegt haben, dürfen sie nicht mehr zur Rochade benutzt werden. Das gilt auch, wenn sie auf ihr Startfeld zurückkehren.

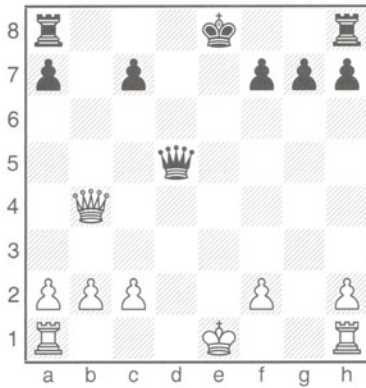


Der König darf sich bei der Rochade nicht über ein bedrohtes Feld bewegen!

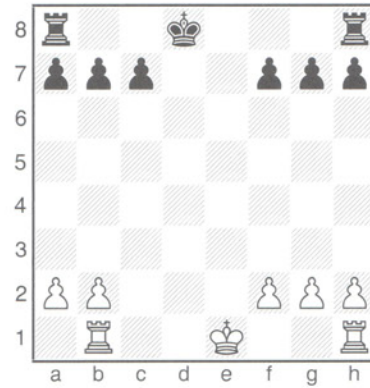


Die Rochade

Welche Rochade darf Schwarz machen?
("kurz", "lang", "beide" oder "keine")



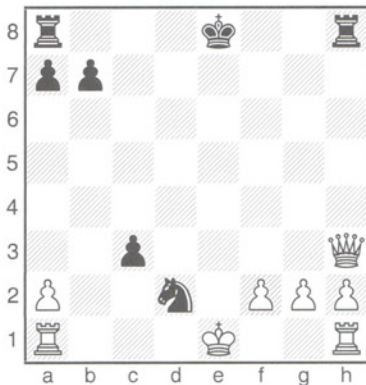
Welche Rochade darf Schwarz machen?



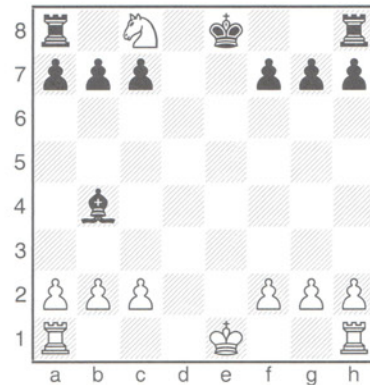
Welche Rochade darf Weiß machen?

Welche Rochade darf Weiß machen?

Welche Rochade darf Schwarz machen?



Welche Rochade darf Schwarz machen?



Welche Rochade darf Weiß machen?

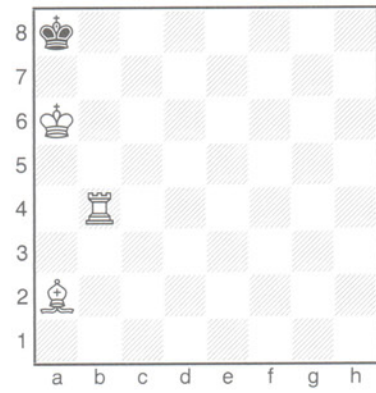
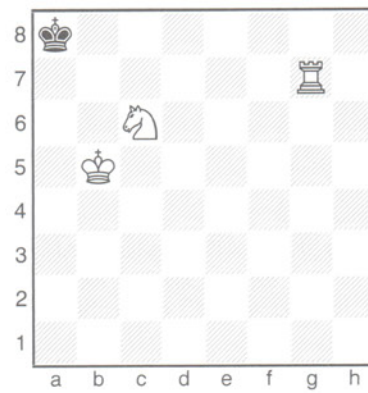
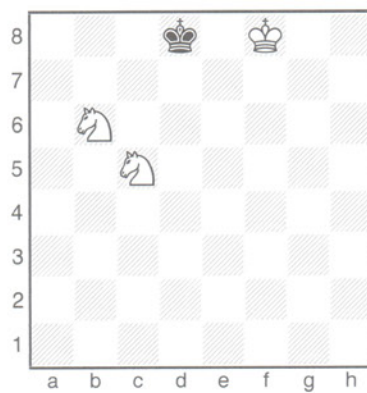
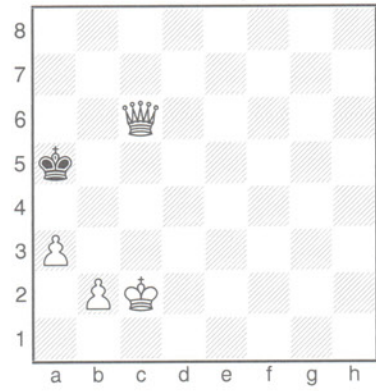
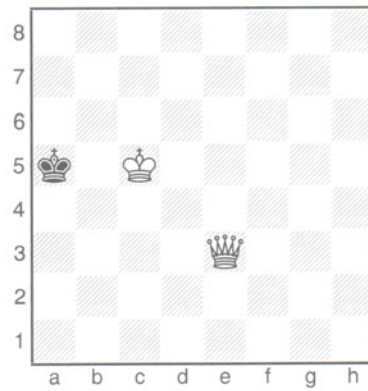
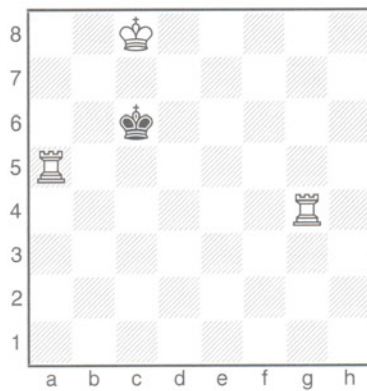
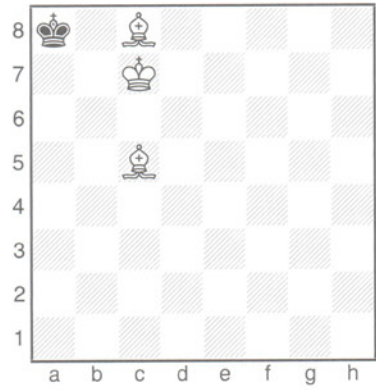
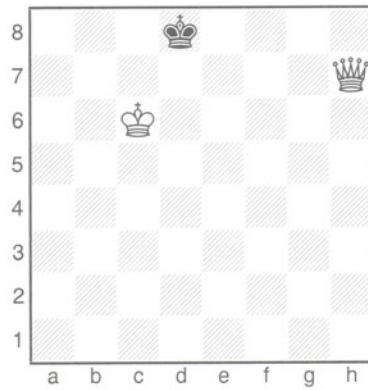
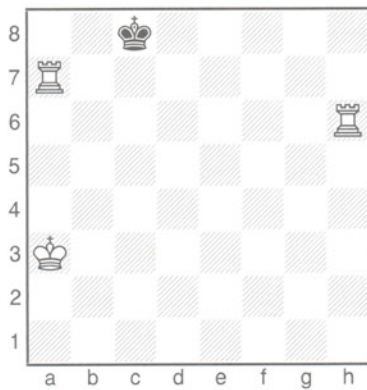
Welche Rochade darf Weiß machen?



Matt!

In den folgenden Stellungen setzt Weiß in einem Zug matt.

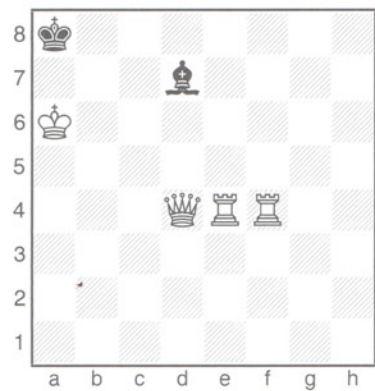
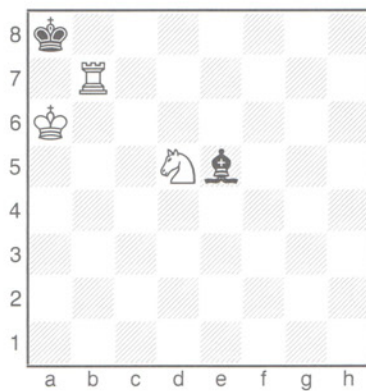
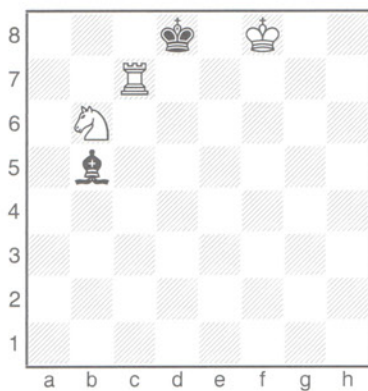
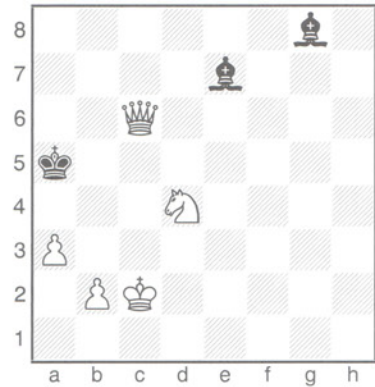
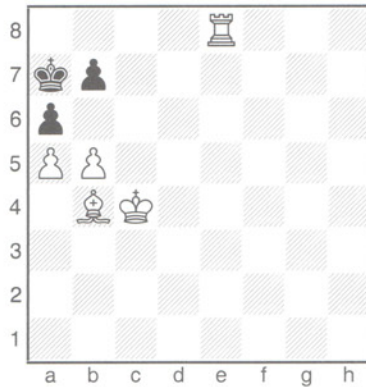
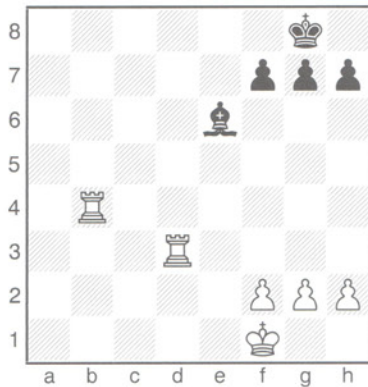
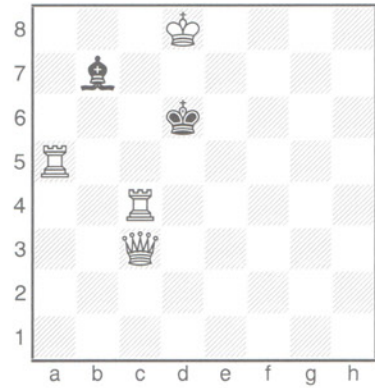
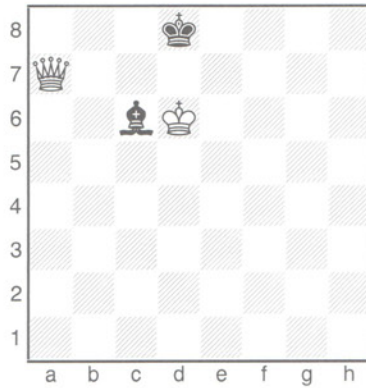
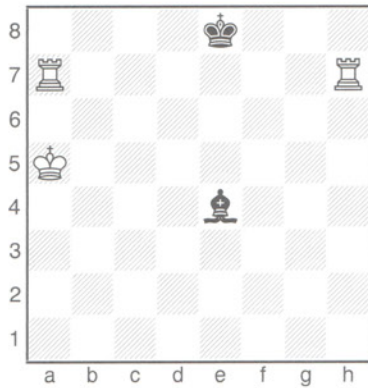
• Finde den Zug und zeichne ihn mit einem Pfeil ein.





Matt!

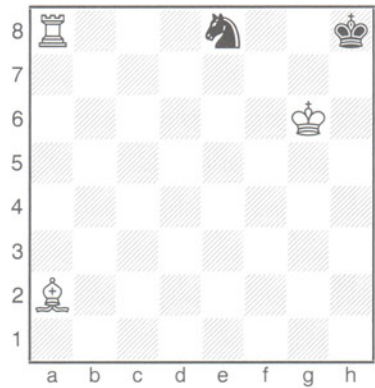
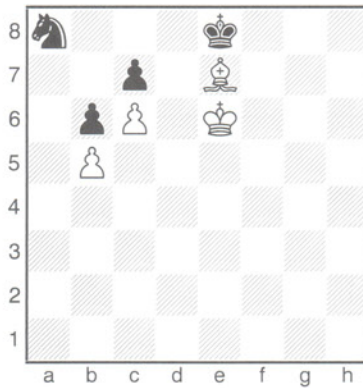
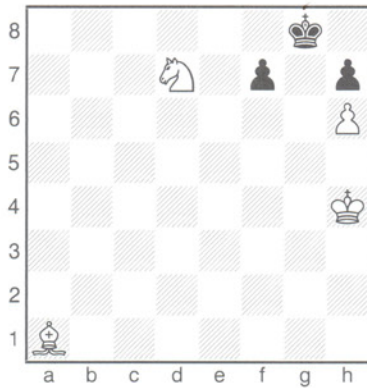
In den folgenden Stellungen setzt Weiß in einem Zug matt.
Finde den Zug und zeichne ihn mit einem Pfeil ein.



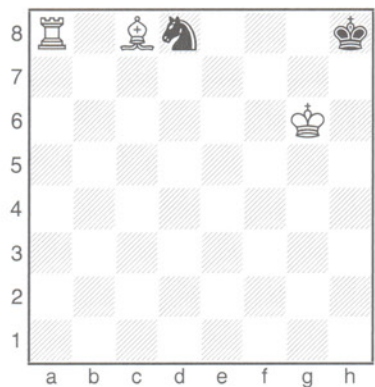
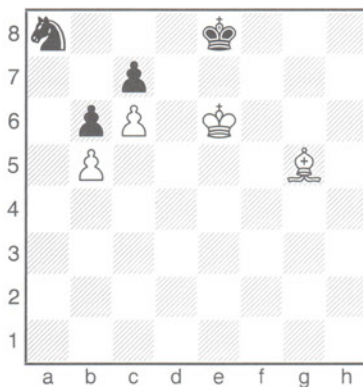
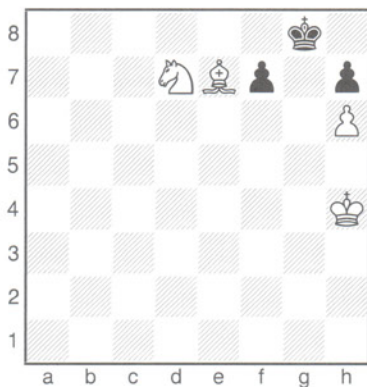


Patt!

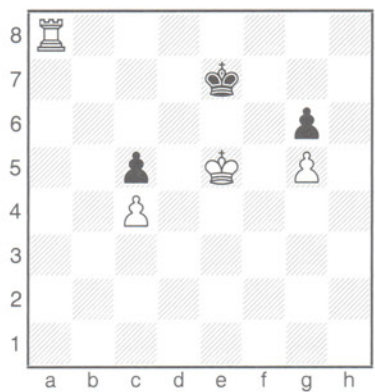
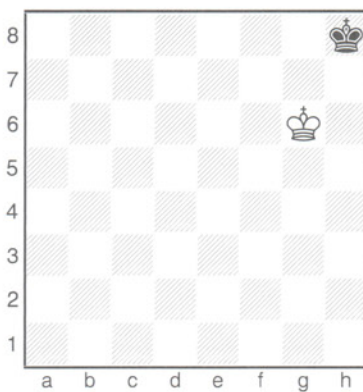
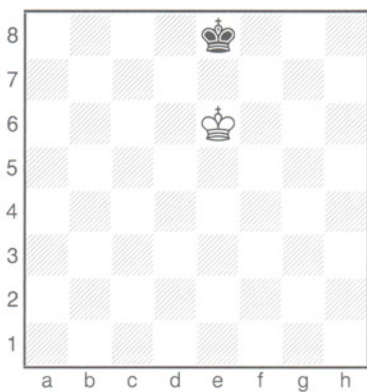
Zeichne mit Pfeilen alle Züge ein, die Schwarz noch machen kann.



Auf welches Feld müsste der weiße Läufer ziehen, damit Schwarz patt ist? Markiere es mit einem Kreuz.

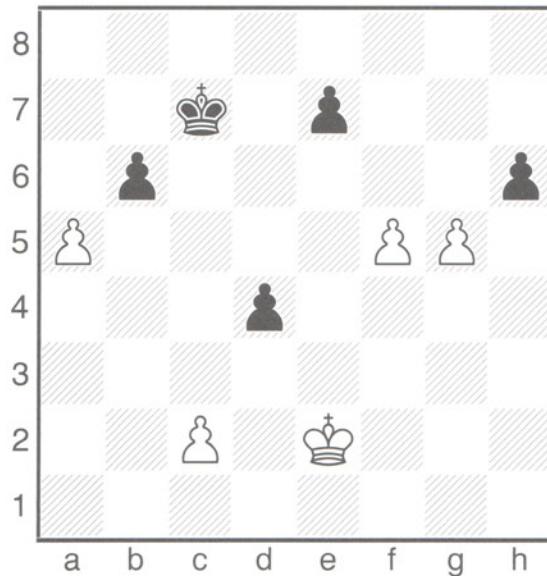


Auf welchem Feld müsste man die Figur einsetzen, damit Schwarz Patt ist? Markiere es mit einem Kreuz.





En Passant



Beantworte die Fragen mit Ja oder Nein:

1. Weiß zieht den Bauern von a5 nach a6. Kann Schwarz en passant schlagen?
2. Schwarz zieht den Bauern von e7 nach e5. Kann Weiß en passant schlagen?
3. Schwarz zieht den Bauern von b6 nach b5. Kann Weiß en passant schlagen?
4. Weiß zieht den Bauern von c2 nach c4. Kann Schwarz en passant schlagen?
5. Schwarz zieht den Bauern von h6 nach h5. Kann Weiß en passant schlagen?
6. Weiß zieht den Bauern von g5 nach g6. Kann Schwarz en passant schlagen?



Weißt du es?

Kreuze die richtige Antwort an:

- | | |
|--|--|
| 1. Wie heißen acht Felder, die auf dem Schachbrett nebeneinander liegen?
a) Linie
b) Reihe
c) Diagonale | 3. Welcher Stein kann immer nur ein Feld weit ziehen?
a) Bauer
b) König
c) Springer |
| 2. Wie nennt man Läufer und Springer?
a) Leichtfiguren
b) Schwerfiguren
c) Halbschwerfiguren | 4. Welcher Stein kann nur diagonal ziehen?
a) König
b) Läufer
c) Springer |

Für die folgenden Fragen musst du eine Antwort schreiben:

5. Wieviele Züge benötigt ein Bauer aus der Grundstellung bis er sich verwandeln kann?

6. Welche Steine müssen immer mindestens ein Feld Abstand halten?

7. Wieviele Felder kann ein Springer höchstens bedrohen?

8. Wieviele Felder kann ein Läufer höchstens bedrohen?

9. Wie heißt die Mitte des Schachbretts?

10. Wie nennt man die oberste und unterste Reihe des Schachbretts?

11. Welche Figuren sind Schwerfiguren?

12. Wieviele Damen kann man besitzen?

13. Welche Figur kann nur das halbe Brett betreten?
