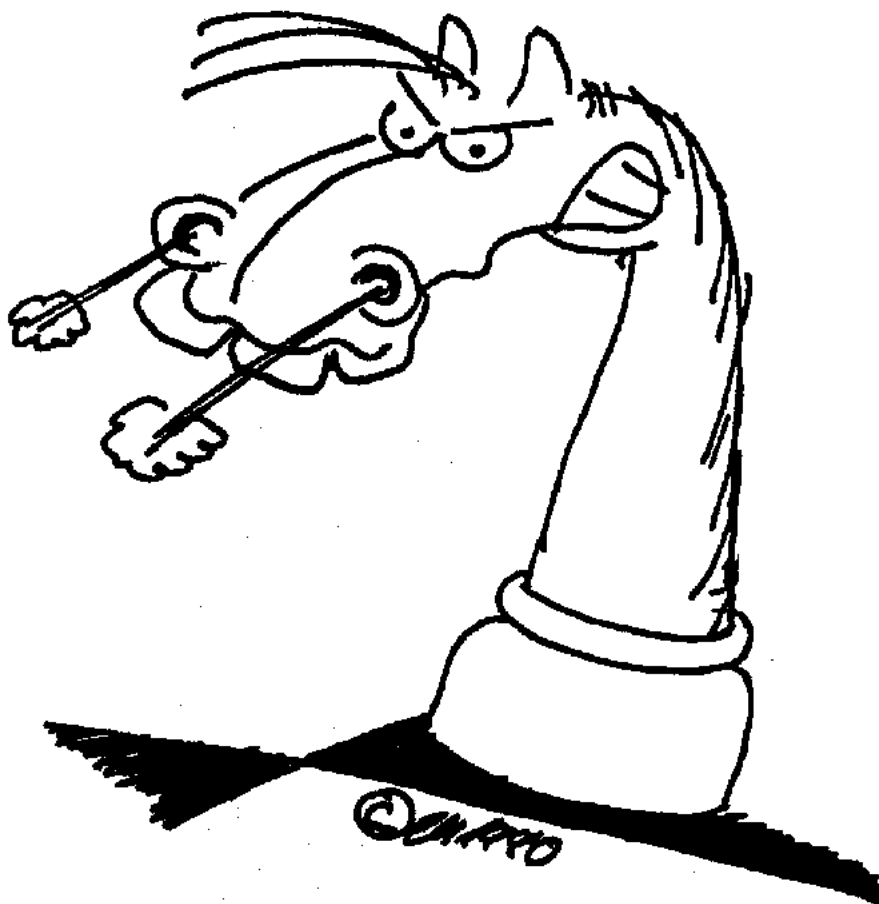


BRACKELER SCHACHLEHRGANG

2. Teil: Springerdiplom

Dieses Übungsheft gehört:



Empfohlen von der



ÜBUNGSPLAN



Übungen

Datum Prüfer

Fehlersuche

Wert der Figuren

Notation

Fesselung

Gabel

Spieß

Abzugschach

Gegenangriff

Matt mit 2 Türmen

Matt mit Dame

Taktik

90 x Matt

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Praxis

Schachturnier

Turnierverhalten

_____ hat das Springerdiplom am
_____ mit ____ von 100 möglichen Punkten bestanden.

©Christian Goldschmidt, Balsterstr.77, 44309 Dortmund
Christian.Goldschmidt@gmx.de, www.schachfreunde-brackel.de

FEHLERSUCHE

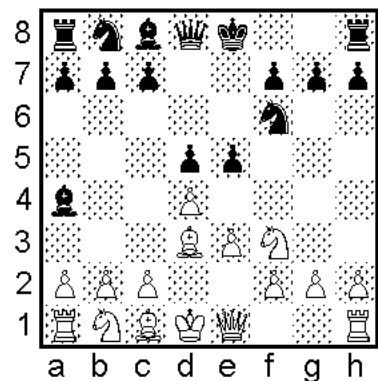
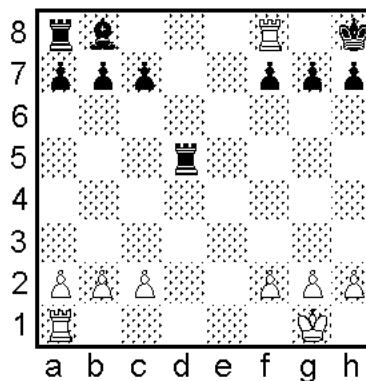
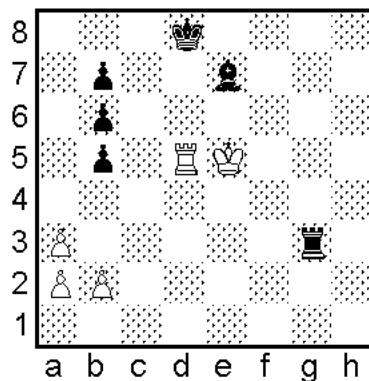
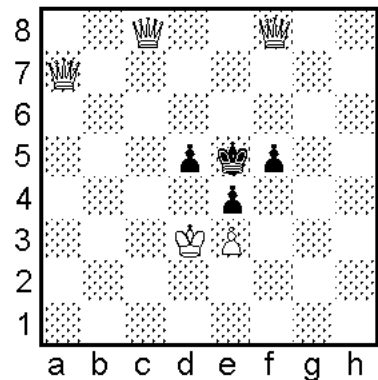
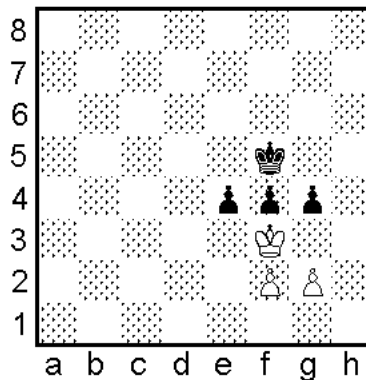
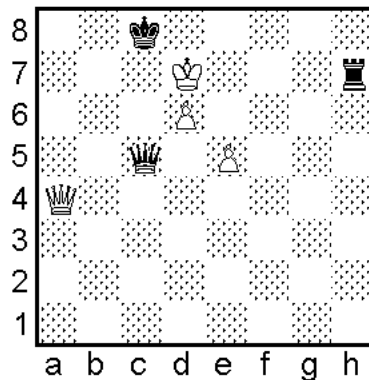
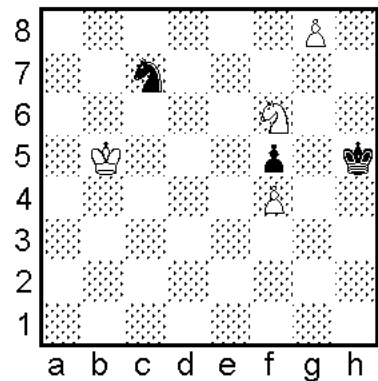
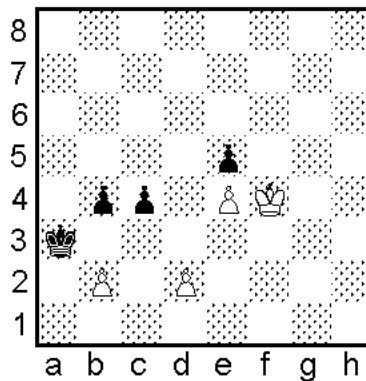
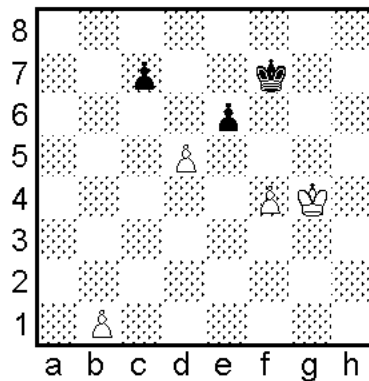


Zum Auftakt eine kleine Erinnerung an die Schachregeln:

Hier wurden die Regeln mißachtet.

Die folgenden Stellungen sind unmöglich.

Finde die Fehler und markiere sie.



DER WERT DER FIGUREN



Wie groß ist der Wert der Figuren in Punkten?

 =

 =

 =

 =

 =

 =

Warum ist die Dame stärker als ein Turm?

Warum ist ein Turm stärker als ein Läufer?

Wann wird ein Bauer besonders stark?

Wieviele Felder bedroht ein Springer im Zentrum?

Wieviele Felder bedroht ein Springer in der Ecke?

DIE NOTATION



Spiele die beiden unteren Partien nach. Es fehlt der letzte Zug.
Finde das Matt und schreibe den Zug auf.

Beachte: Vor dem Nachspielen müssen die Figuren komplett aufgebaut werden. Dabei stehen die Weißen auf der ersten und zweiten Reihe.

Partie 1

Weiß	Schwarz
1. e4	e5
2. Dh5	Sc6
3. Lc4	Sf6
4. _____#	

Partie 2

Weiß	Schwarz
1. e4	e5
2. Sf3	Sc6
3. Lc4	Sd4
4. Sxe5	Dg5
5. Sxf7	Dxg2
6. Tf1	Dxe4+
7. Le2	_____#

Notationszeichen:

Tb1	Turm zieht nach b1
e4	Bauer zieht nach e4
c8D	Bauer verwandelt sich auf c8 in Dame
0-0	kurze Rochade
0-0-0	lange Rochade
x	"schlägt", z.B. Txe4
+	Schach!
#	Matt!

DIE NOTATION



Übung: Spiele zwei eigene Partien und schreibe die ersten 20 Züge mit.

Spiel 1

Weiß

Schwarz

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Spiel 2

Weiß

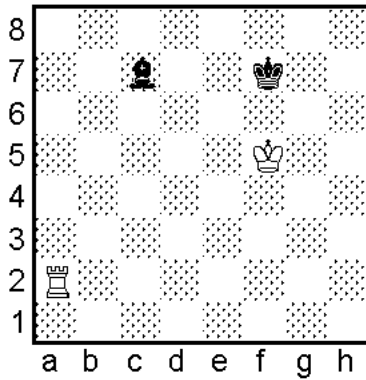
Schwarz

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

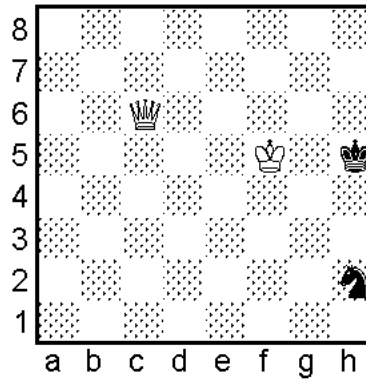
DIE FESSELUNG



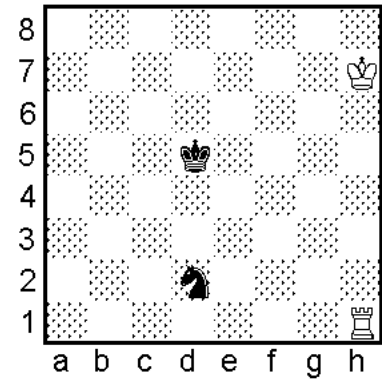
Weiß kann mit einer Fesselung eine Figur gewinnen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



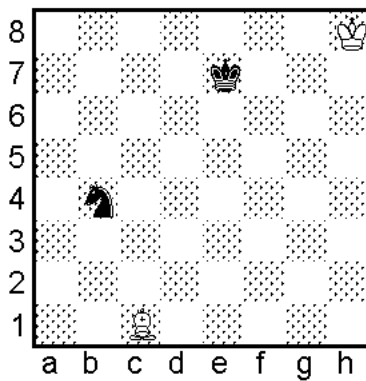
1. _____



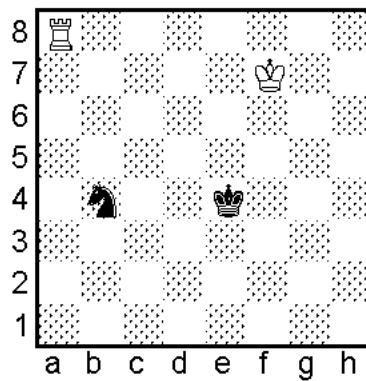
1. _____



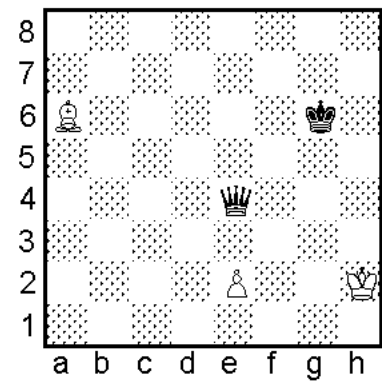
1. _____



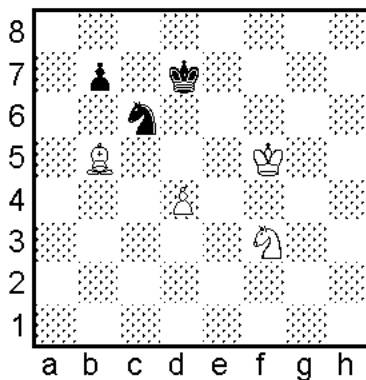
1. _____



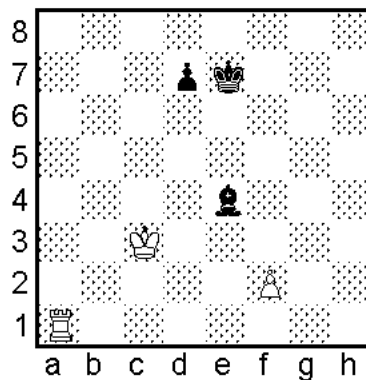
1. _____



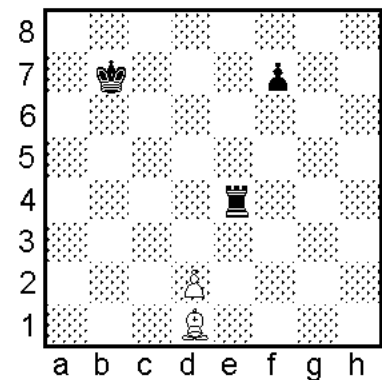
1. _____



1. _____



1. _____

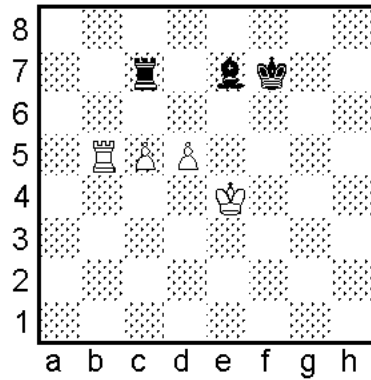


1. _____

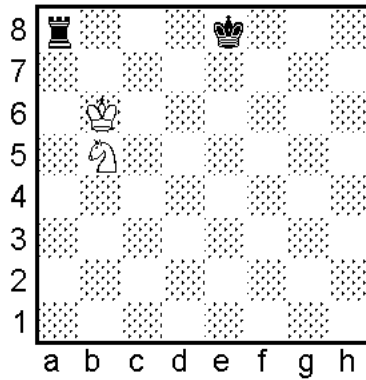
DIE GABEL



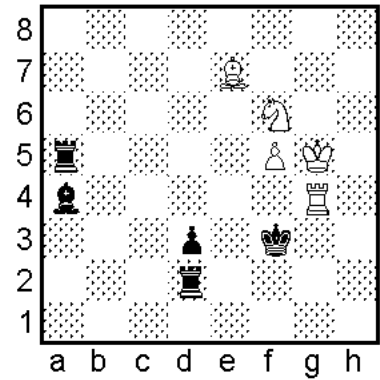
Weiß kann mit einer Gabel eine Figur gewinnen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



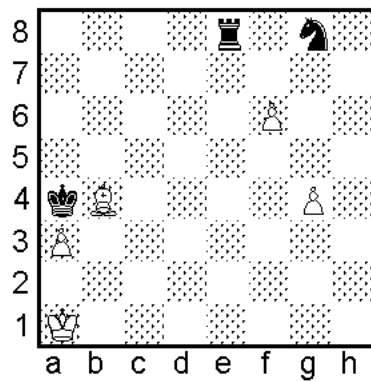
1. _____



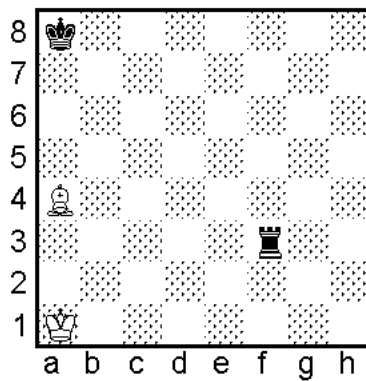
1. _____



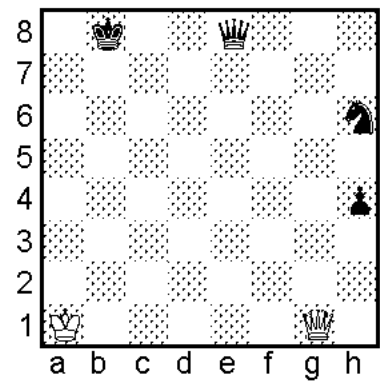
1. _____



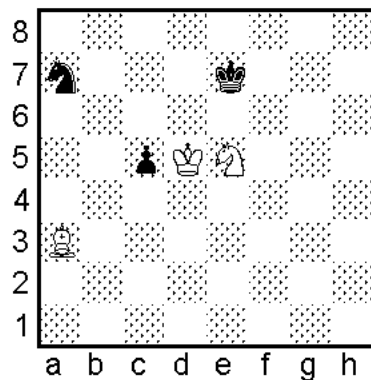
1. _____



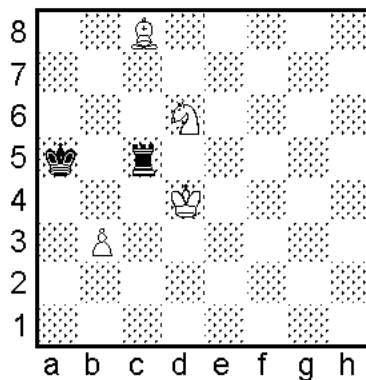
1. _____



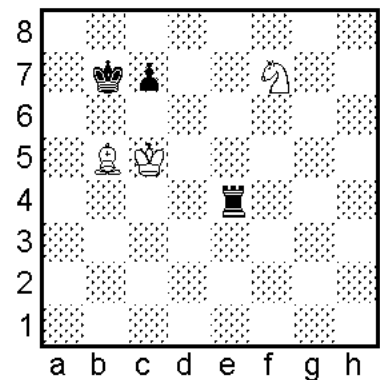
1. _____



1. _____



1. _____

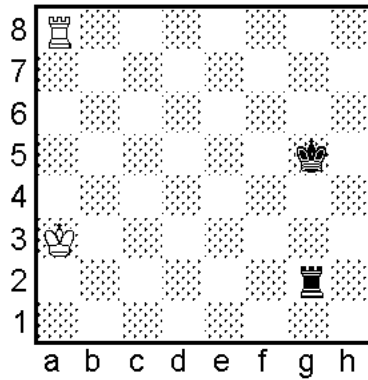


1. _____

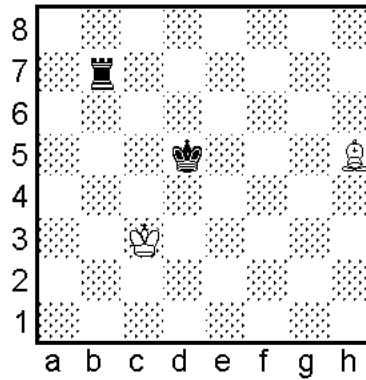
DER SPIEß



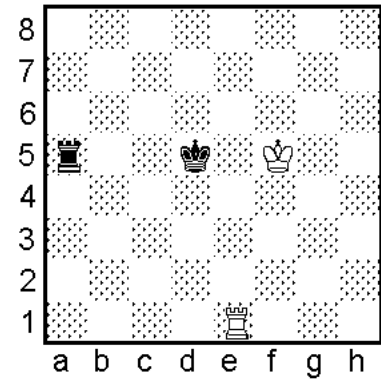
Weiß kann mit einem Spieß eine Figur gewinnen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



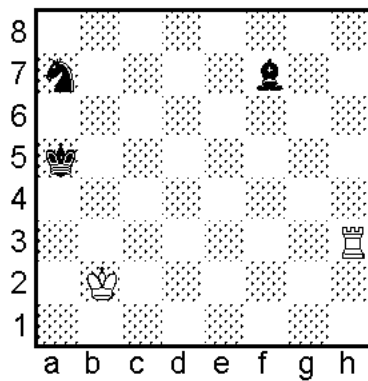
1. _____



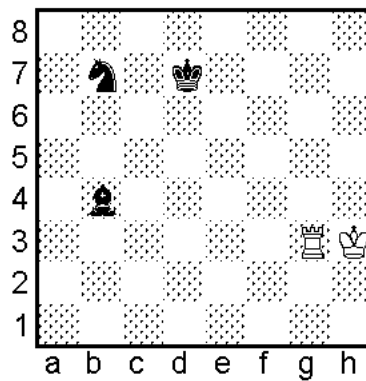
1. _____



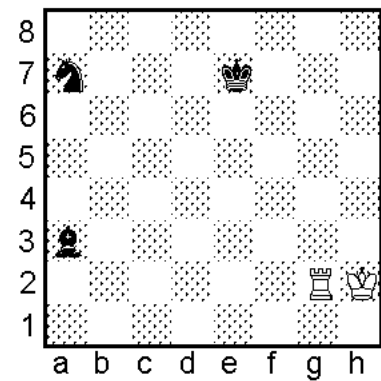
1. _____



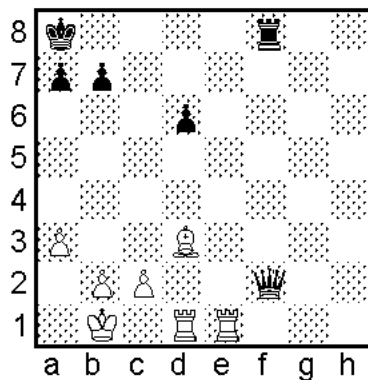
1. _____



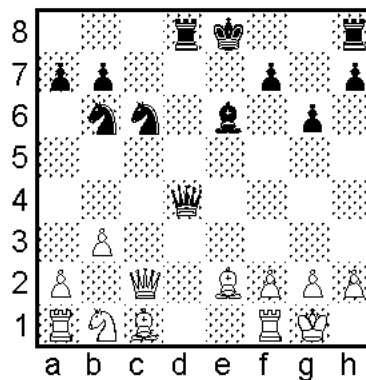
1. _____



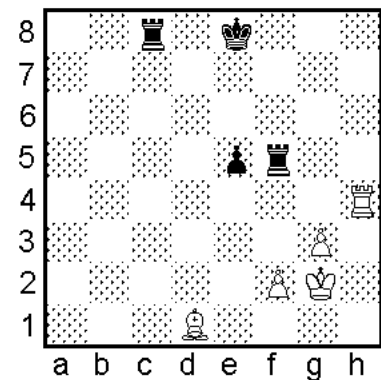
1. _____



1. _____



1. _____

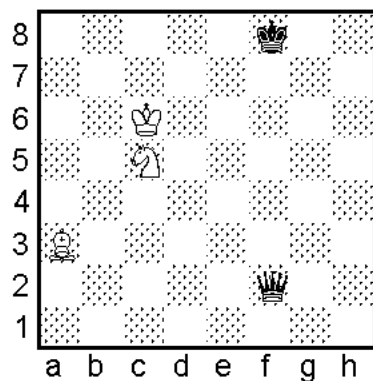


1. _____

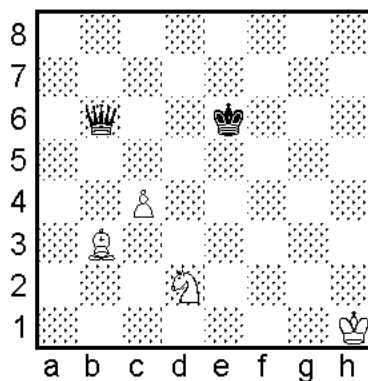
DAS ABZUGSSCHACH



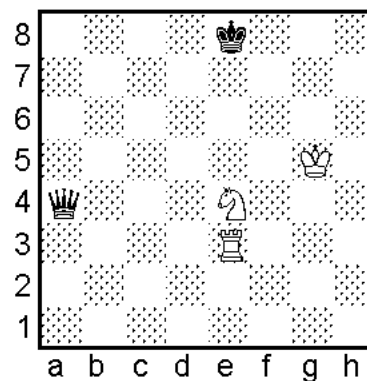
Weiß kann mit einem Abzugsschach eine Figur gewinnen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



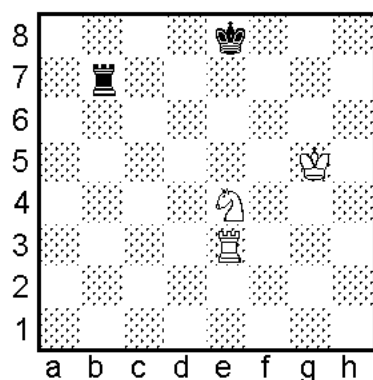
1. _____



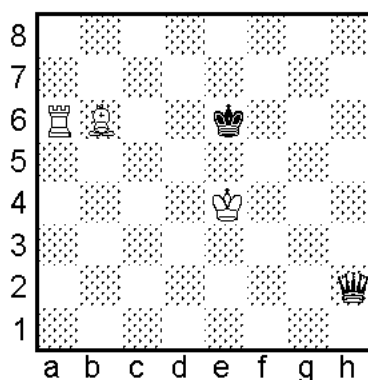
1. _____



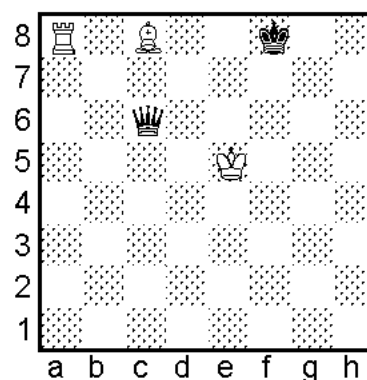
1. _____



1. _____

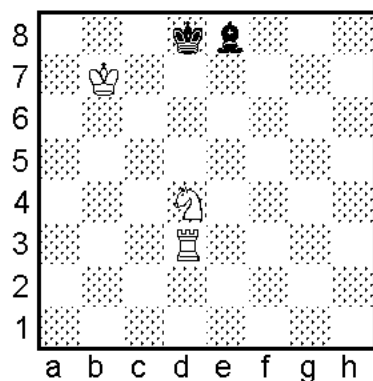


1. _____

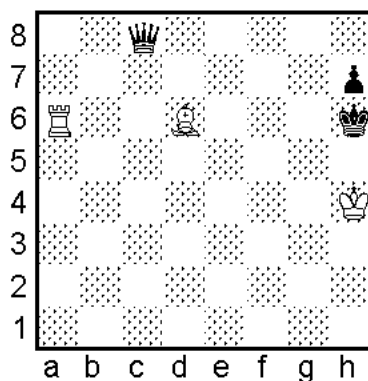


1. _____

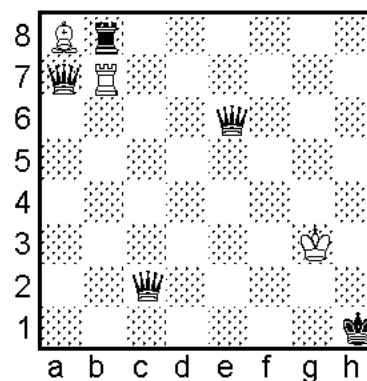
Wie kann Weiß mit einem Doppelschach mattsetzen?



1. _____



1. _____

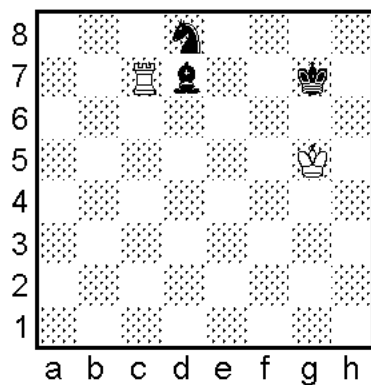


1. _____

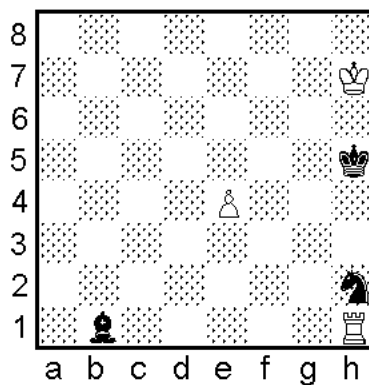
GEGENANGRIFF



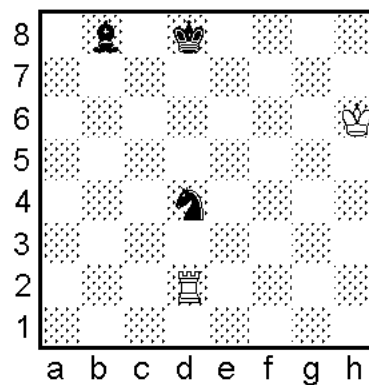
In allen Stellungen rettet Schwarz die bedrohte Figur mit einem Gegenangriff.



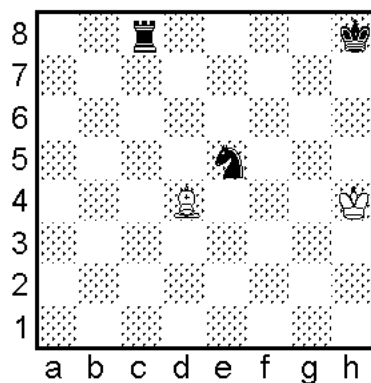
1. _____



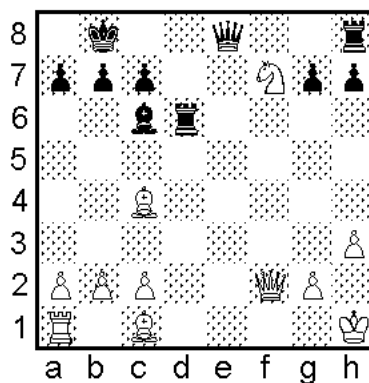
1. _____



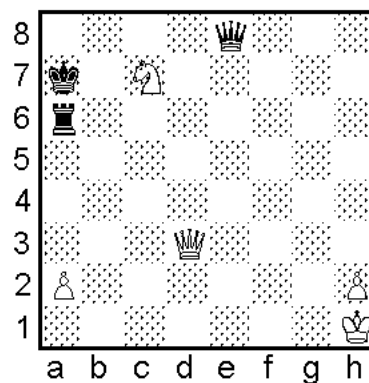
1. _____



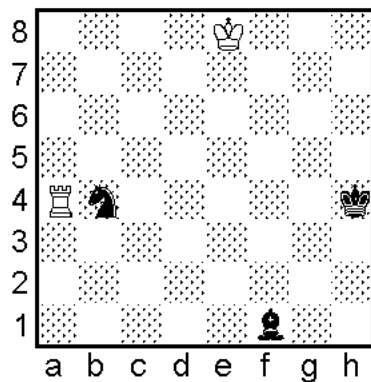
1. _____



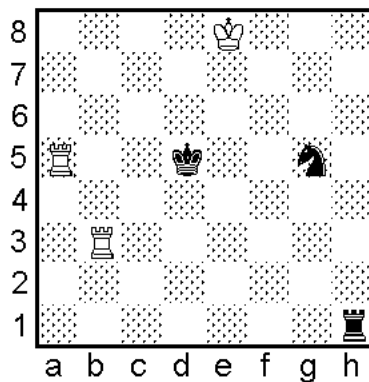
1. _____



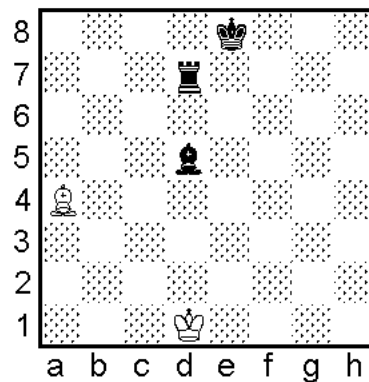
1. _____



1. _____



1. _____

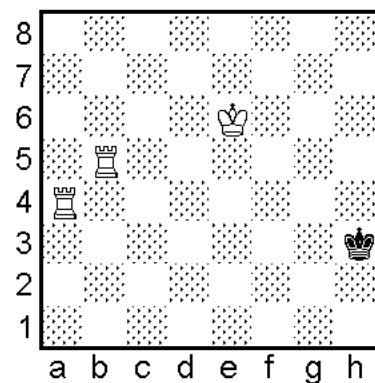
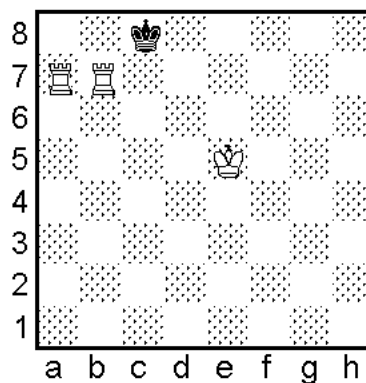
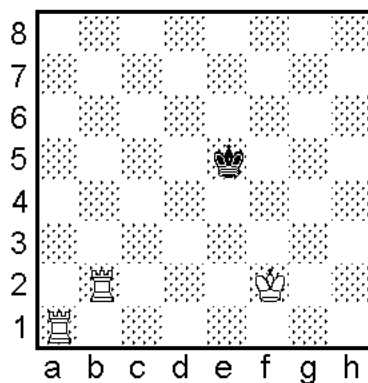
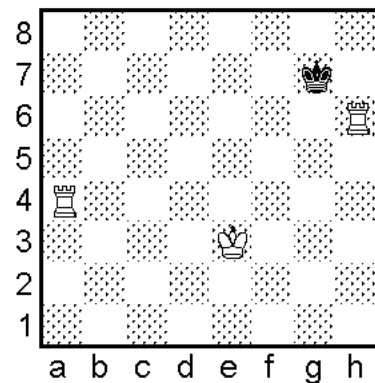
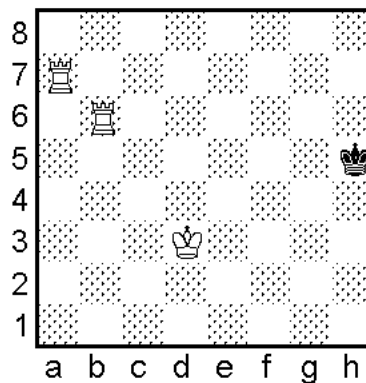
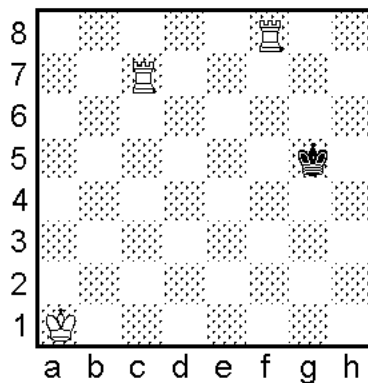
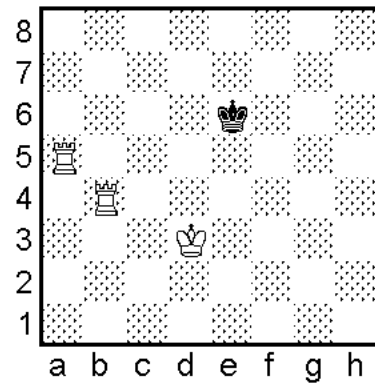
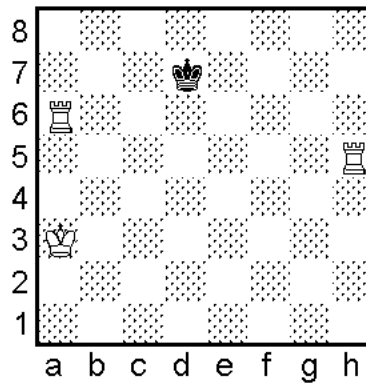
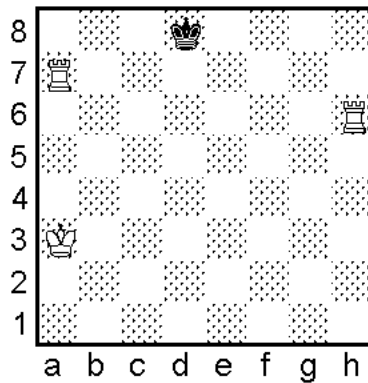


1. _____

MATT MIT ZWEI TÜRMEEN



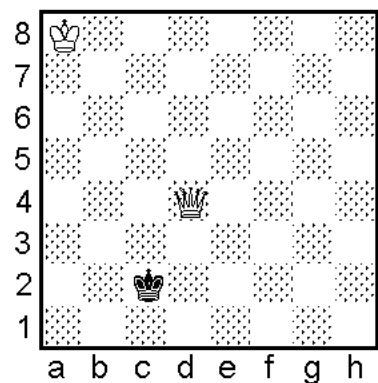
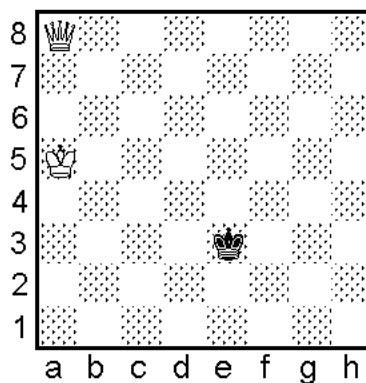
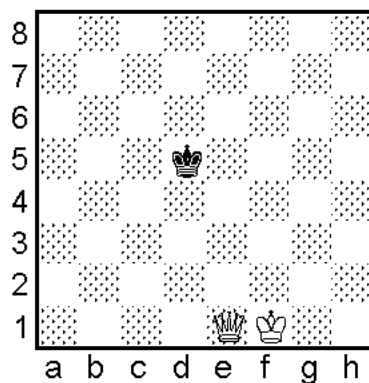
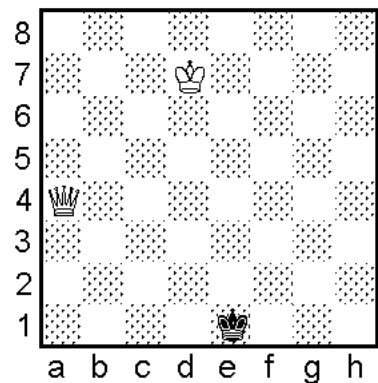
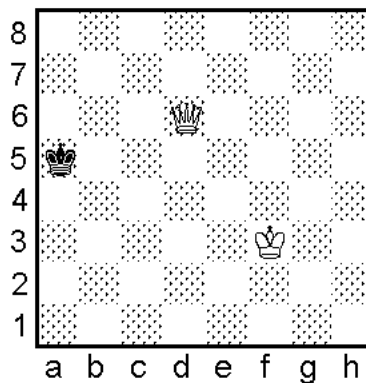
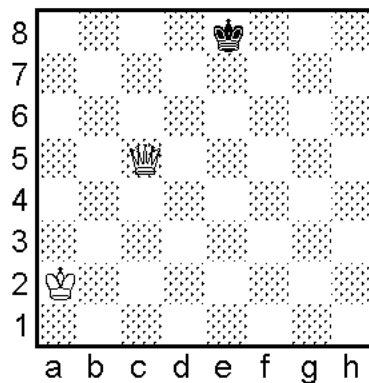
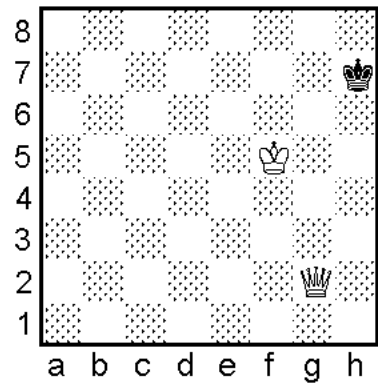
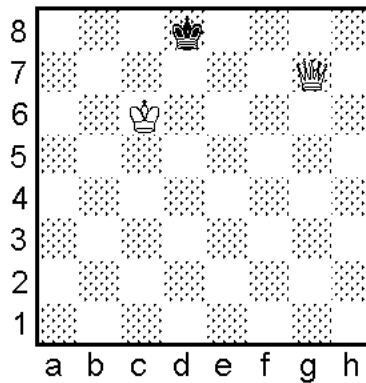
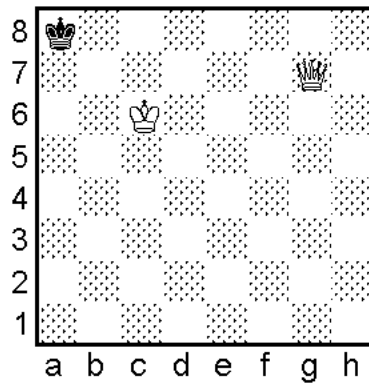
Weiß möchte in den folgenden Stellungen so schnell wie möglich mattsetzen.
Mit welchem Zug sollte er beginnen? Zeichne ihn mit einem Pfeil ein.



MATT MIT DER DAME



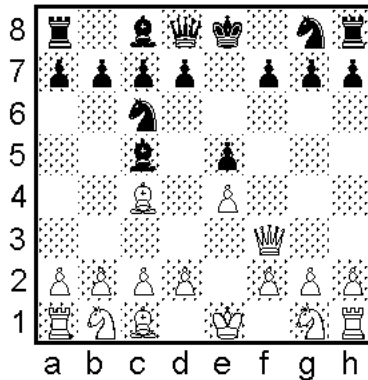
Weiß möchte in den folgenden Stellungen so schnell wie möglich mattsetzen.
Mit welchem Zug sollte er beginnen? Zeichne ihn mit einem Pfeil ein.



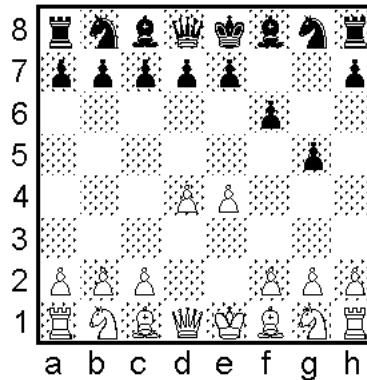
90 X MATT IN EINEM ZUG



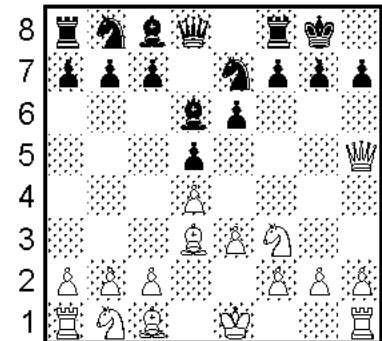
In den folgenden Aufgaben kann Weiß in einem Zug mattsetzen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



Aufgabe 1

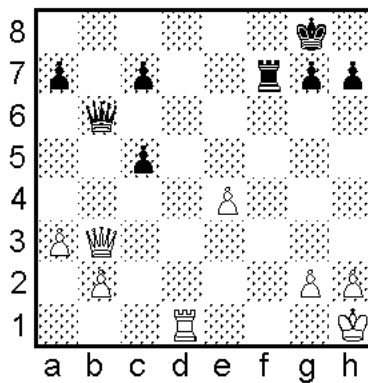


Aufgabe 2



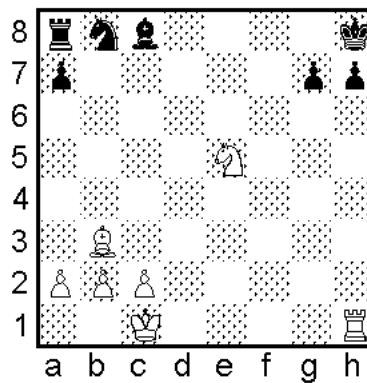
Aufgabe 3

1. _____ #



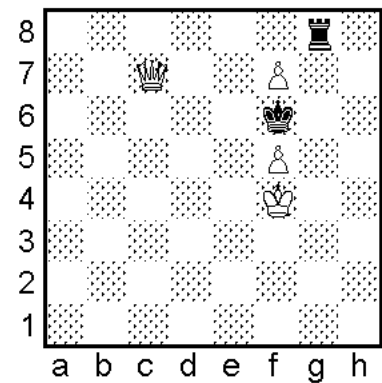
Aufgabe 4

1. _____ #



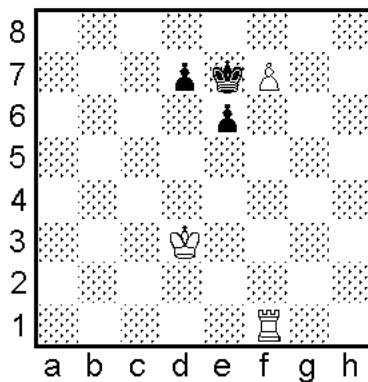
Aufgabe 5

1. _____ #



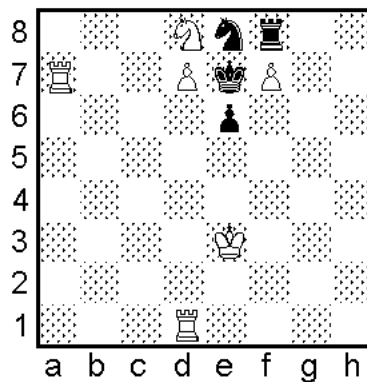
Aufgabe 6

1. _____ #



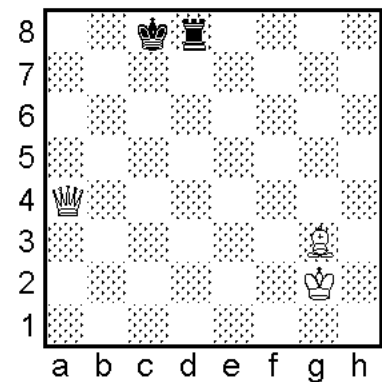
Aufgabe 7

1. _____ #



Aufgabe 8

1. _____ #



Aufgabe 9

1. _____ #

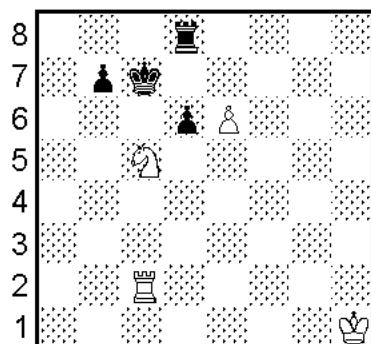
1. _____ #

1. _____ #

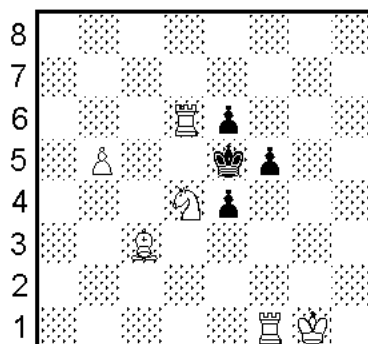
90 x MATT IN EINEM ZUG



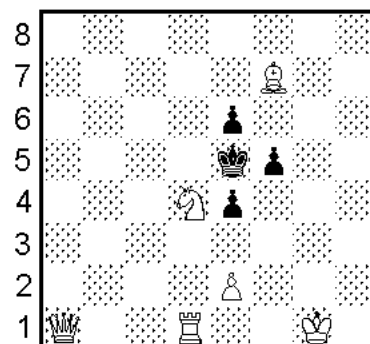
In den folgenden Aufgaben kann Weiß in einem Zug mattsetzen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



Aufgabe 10

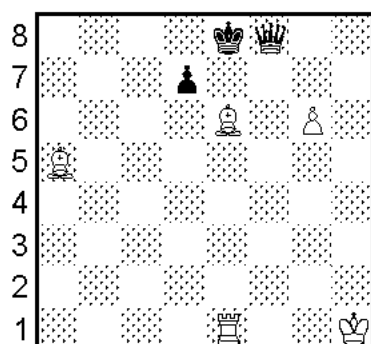


Aufgabe 11



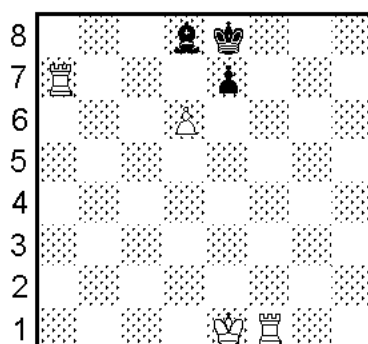
Aufgabe 12

1. _____ #



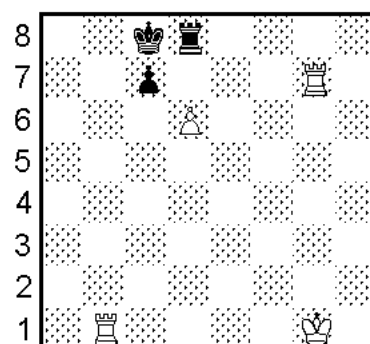
Aufgabe 13

1. _____ #



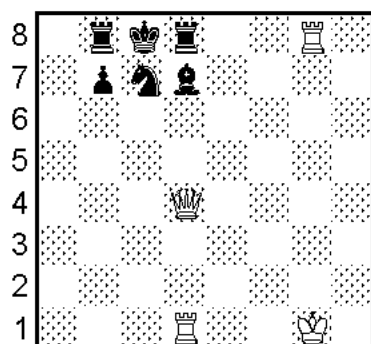
Aufgabe 14

1. _____ #



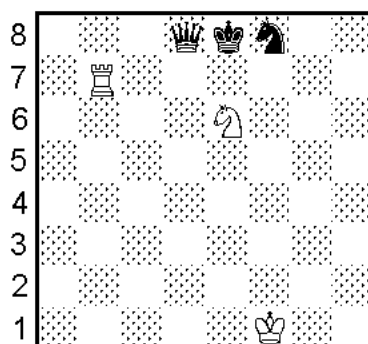
Aufgabe 15

1. _____ #



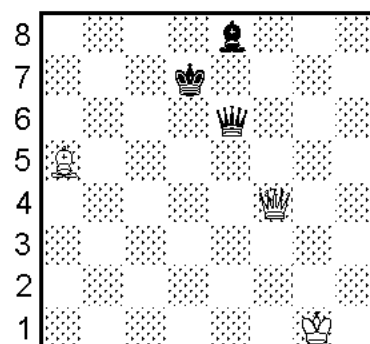
Aufgabe 16

1. _____ #



Aufgabe 17

1. _____ #



Aufgabe 18

1. _____ #

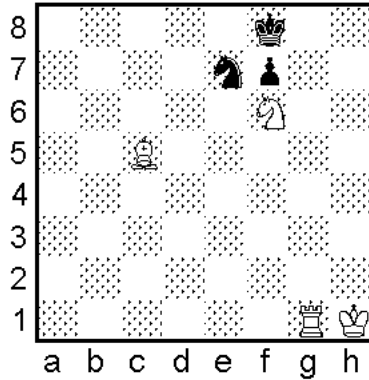
1. _____ #

1. _____ #

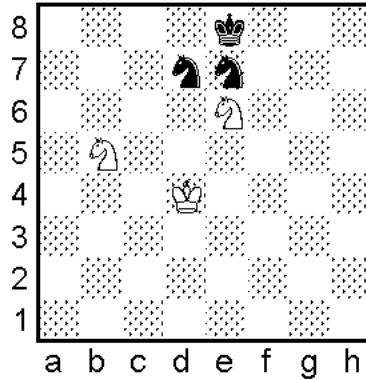
90 X MATT IN EINEM ZUG



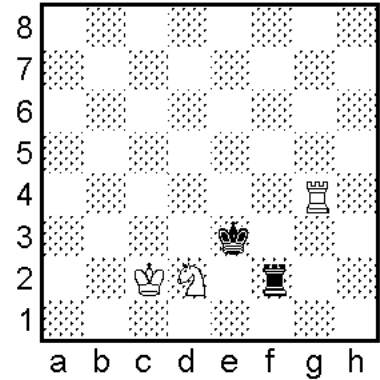
In den folgenden Aufgaben kann Weiß in einem Zug mattsetzen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



Aufgabe 19

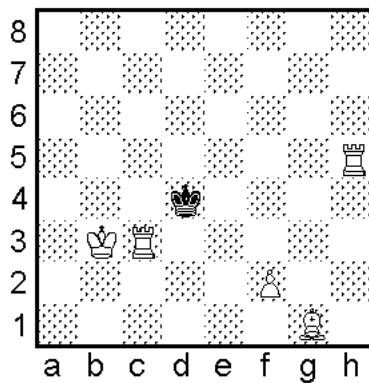


Aufgabe 20



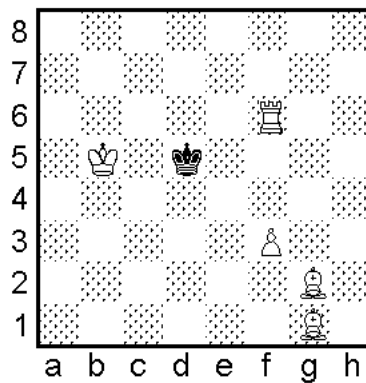
Aufgabe 21

1. _____ #



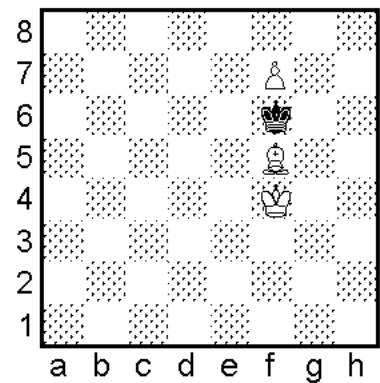
Aufgabe 22

1. _____ #



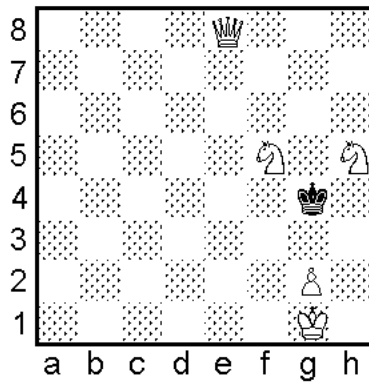
Aufgabe 23

1. _____ #



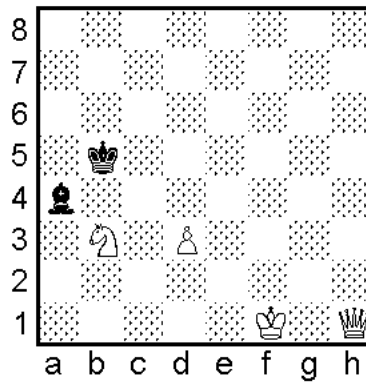
Aufgabe 24

1. _____ #



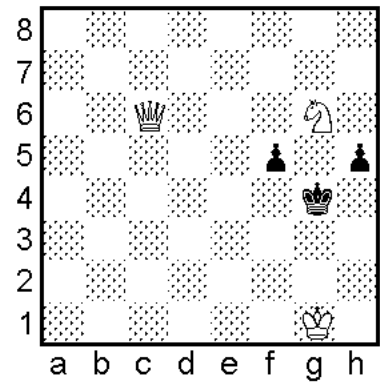
Aufgabe 25

1. _____ #



Aufgabe 26

1. _____ #



Aufgabe 27

1. _____ #

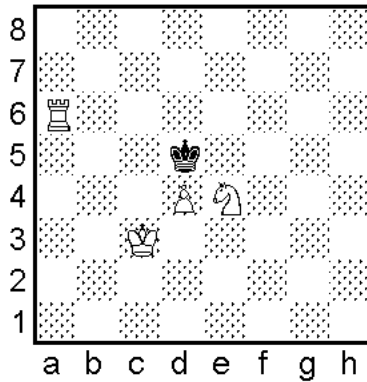
1. _____ #

1. _____ #

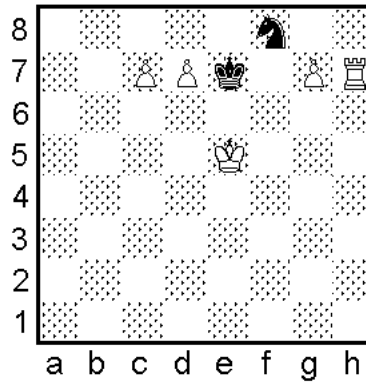
90 X MATT IN EINEM ZUG



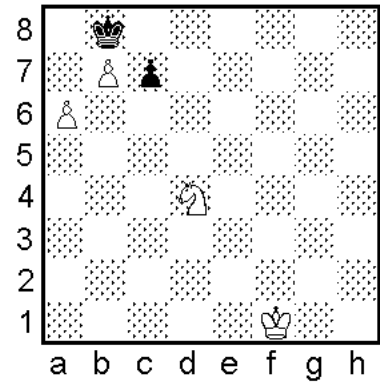
In den folgenden Aufgaben kann Weiß in einem Zug mattsetzen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



Aufgabe 28

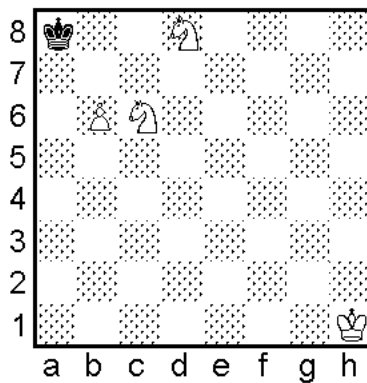


Aufgabe 29



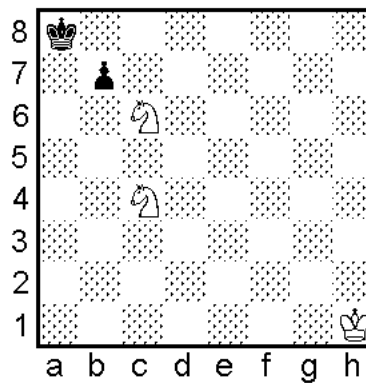
Aufgabe 30

1. _____ #



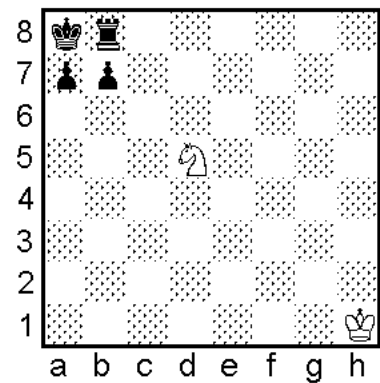
Aufgabe 31

1. _____ #



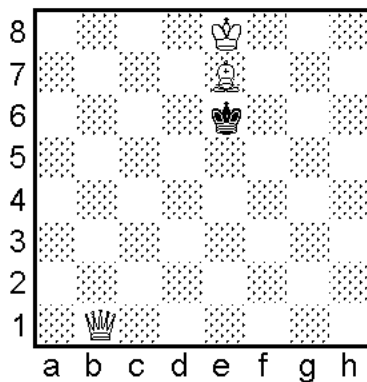
Aufgabe 32

1. _____ #



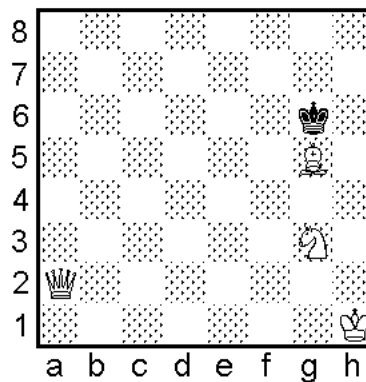
Aufgabe 33

1. _____ #



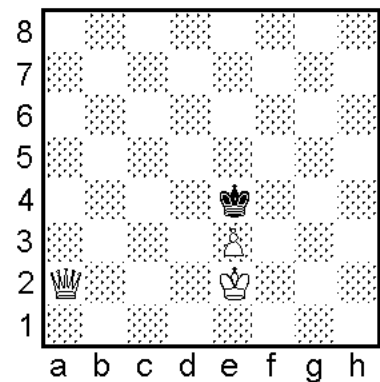
Aufgabe 34

1. _____ #



Aufgabe 35

1. _____ #



Aufgabe 36

1. _____ #

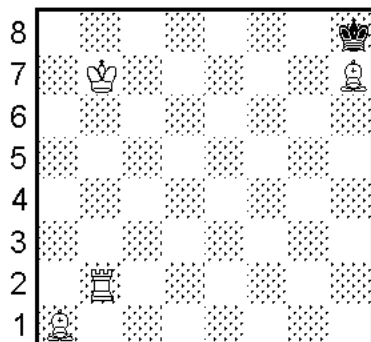
1. _____ #

1. _____ #

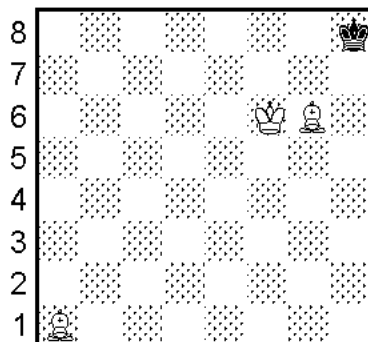
90 X MATT IN EINEM ZUG



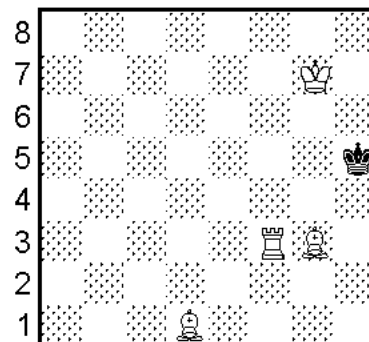
In den folgenden Aufgaben kann Weiß in einem Zug mattsetzen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



Aufgabe 37

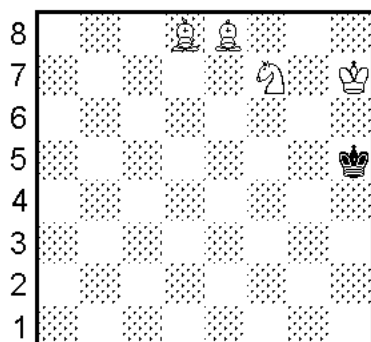


Aufgabe 38



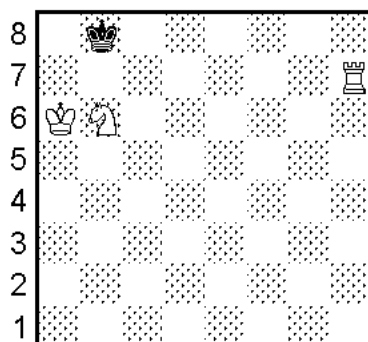
Aufgabe 39

1. _____ #



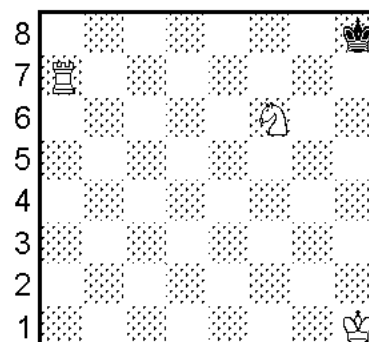
Aufgabe 40

1. _____ #



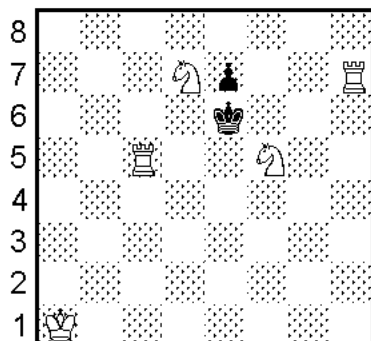
Aufgabe 41

1. _____ #



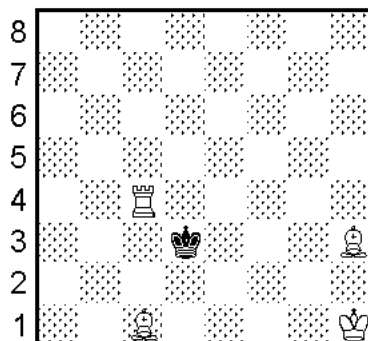
Aufgabe 42

1. _____ #



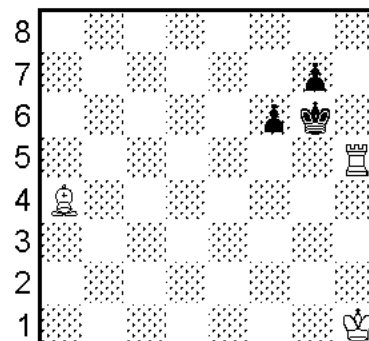
Aufgabe 43

1. _____ #



Aufgabe 44

1. _____ #



Aufgabe 45

1. _____ #

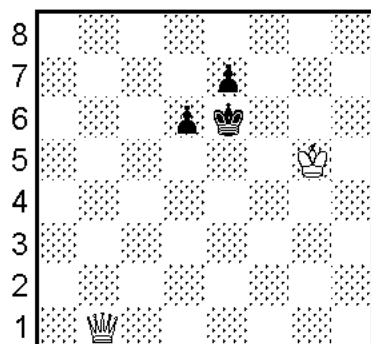
1. _____ #

1. _____ #

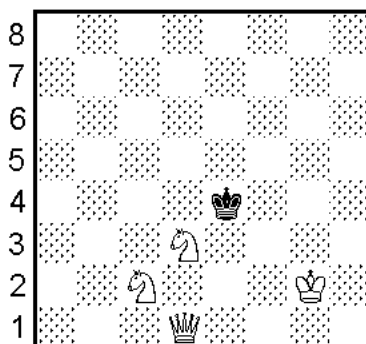
90 X MATT IN EINEM ZUG



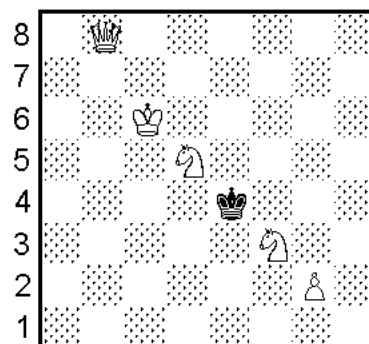
In den folgenden Aufgaben kann Weiß in einem Zug mattsetzen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



Aufgabe 46

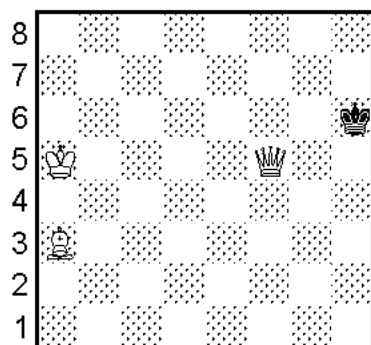


Aufgabe 47



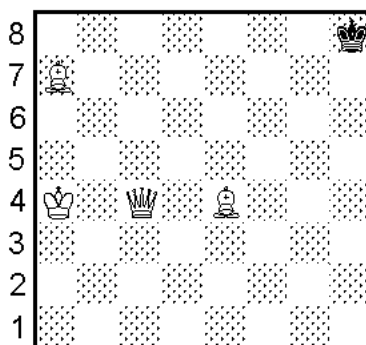
Aufgabe 48

1. _____ #



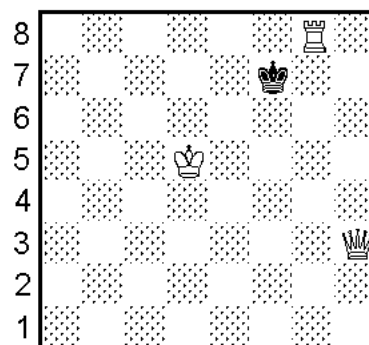
Aufgabe 49

1. _____ #



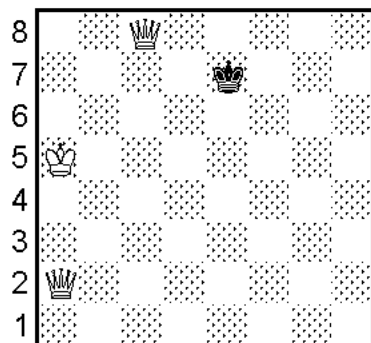
Aufgabe 50

1. _____ #



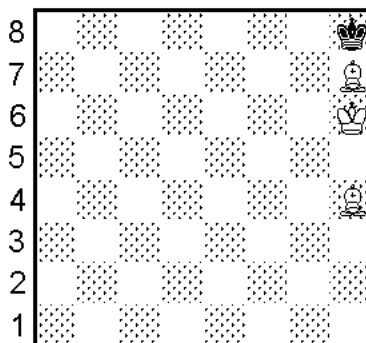
Aufgabe 51

1. _____ #



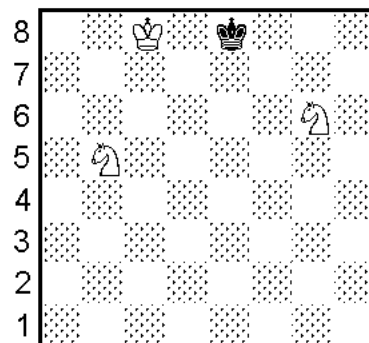
Aufgabe 52

1. _____ #



Aufgabe 53

1. _____ #



Aufgabe 54

1. _____ #

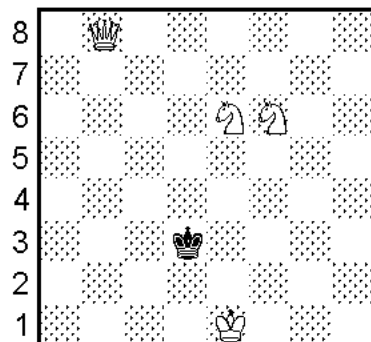
1. _____ #

1. _____ #

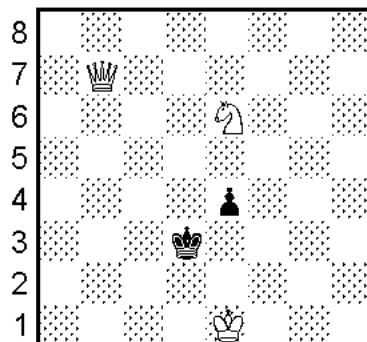
90 X MATT IN EINEM ZUG



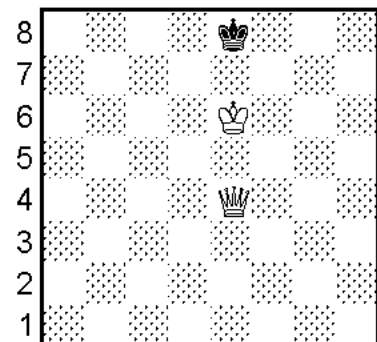
In den folgenden Aufgaben kann Weiß in einem Zug mattsetzen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



Aufgabe 55

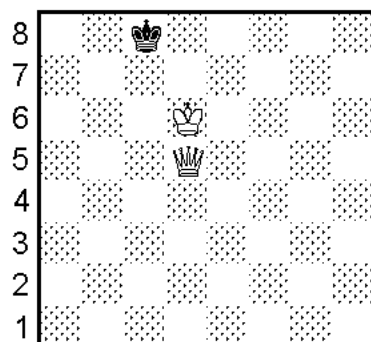


Aufgabe 56



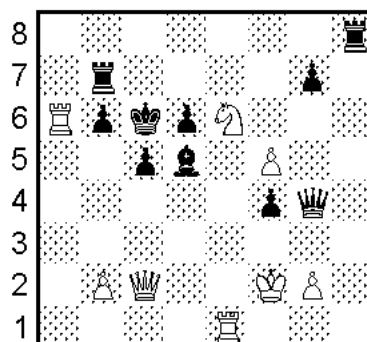
Aufgabe 57

1. _____ #



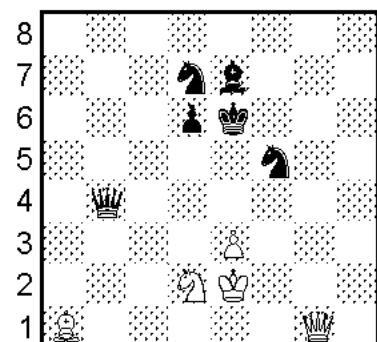
Aufgabe 58

1. _____ #



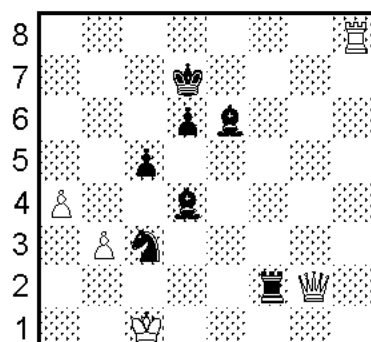
Aufgabe 59

1. _____ #



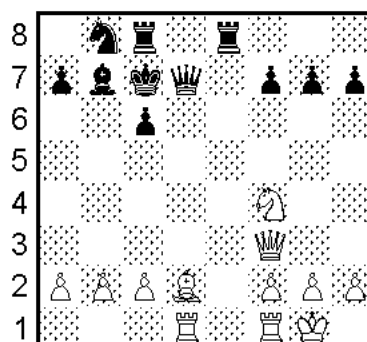
Aufgabe 60

1. _____ #



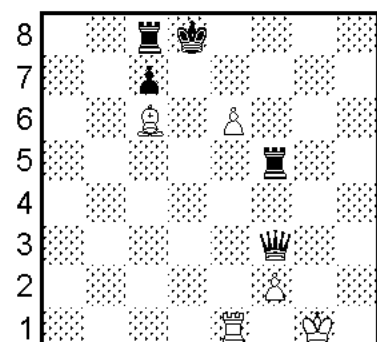
Aufgabe 61

1. _____ #



Aufgabe 62

1. _____ #



Aufgabe 63

1. _____ #

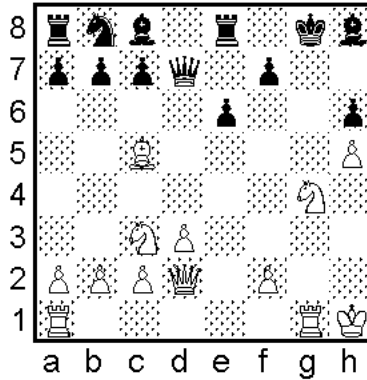
1. _____ #

1. _____ #

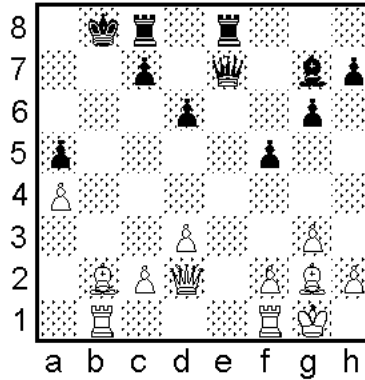
90 X MATT IN EINEM ZUG



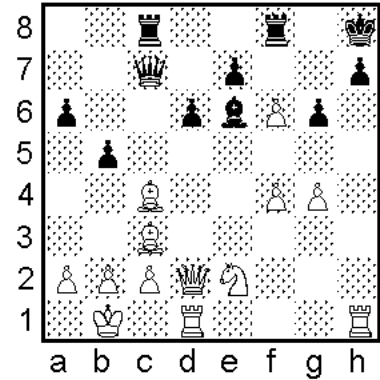
In den folgenden Aufgaben kann Weiß in einem Zug mattsetzen.
Finde den Zug und schreibe ihn auf.



Aufgabe 64

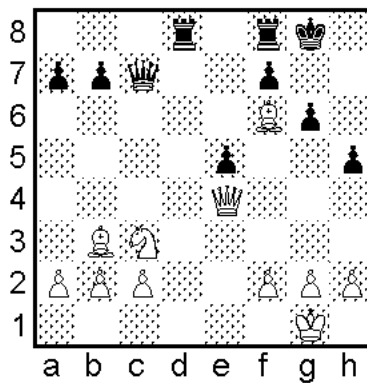


Aufgabe 65



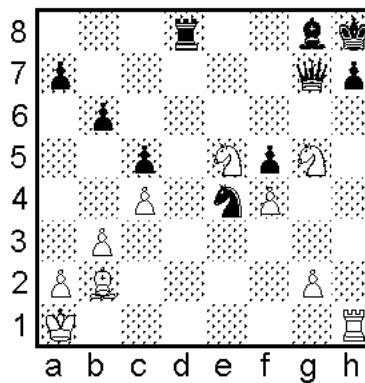
Aufgabe 66

1. _____ #



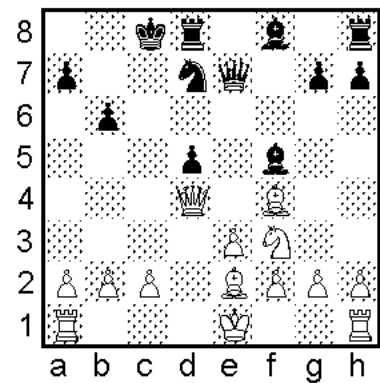
Aufgabe 67

1. _____ #



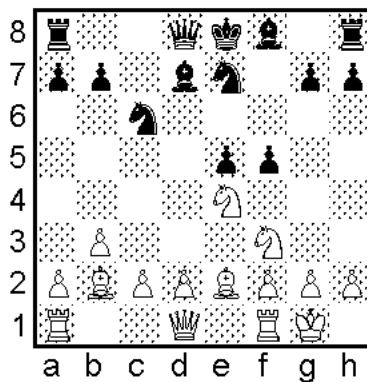
Aufgabe 68

1. _____ #



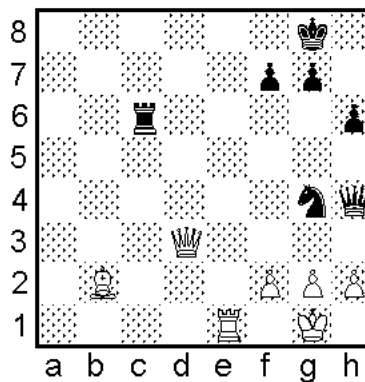
Aufgabe 69

1. _____ #



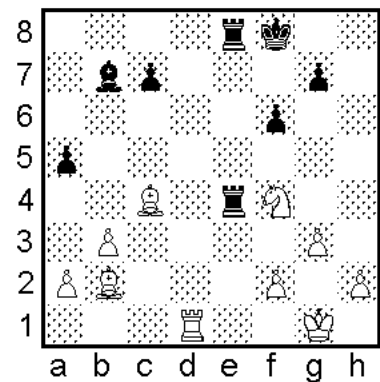
Aufgabe 70

1. _____ #



Aufgabe 71

1. _____ #



Aufgabe 72

1. _____ #

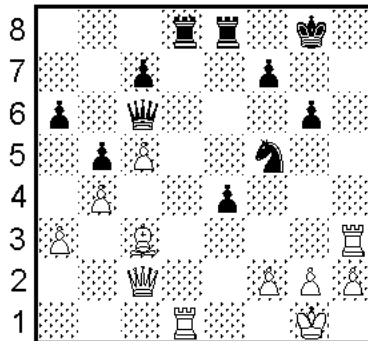
1. _____ #

1. _____ #

90 X MATT IN EINEM ZUG

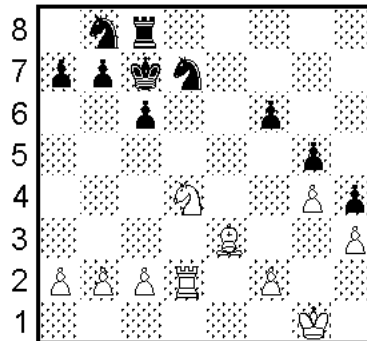


Endspurt!!



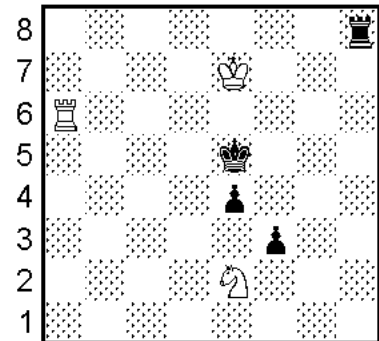
Aufgabe 73

1. _____ #



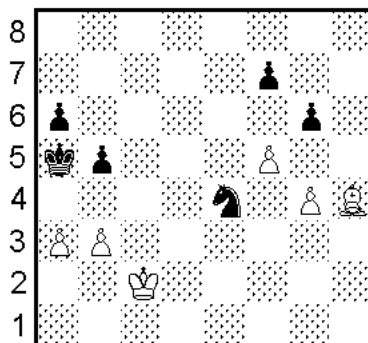
Aufgabe 74

1. _____ #



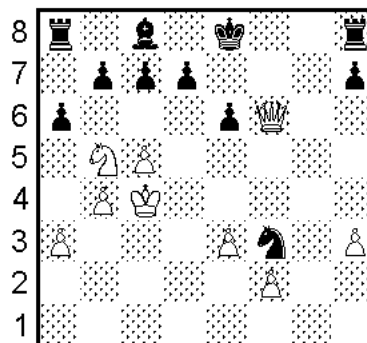
Aufgabe 75

1. _____ #



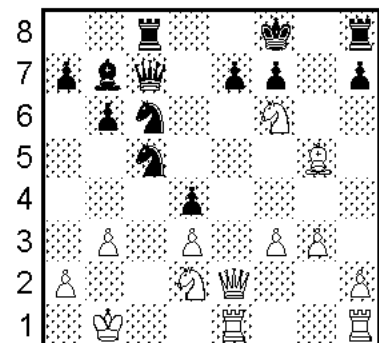
Aufgabe 76

1. _____ #



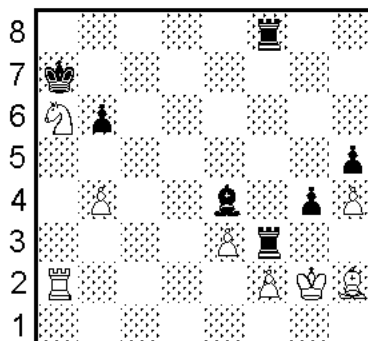
Aufgabe 77

1. _____ #



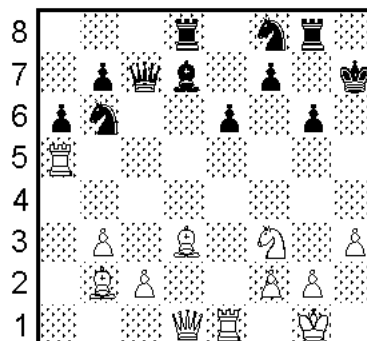
Aufgabe 78

1. _____ #



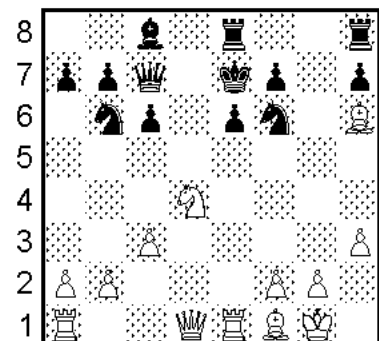
Aufgabe 79

1. _____ #



Aufgabe 80

1. _____ #



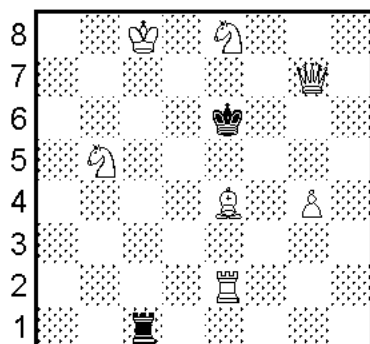
Aufgabe 81

1. _____ #

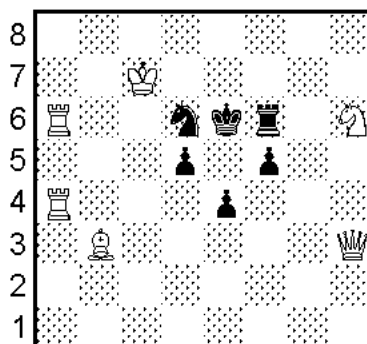
90 X MATT IN EINEM ZUG



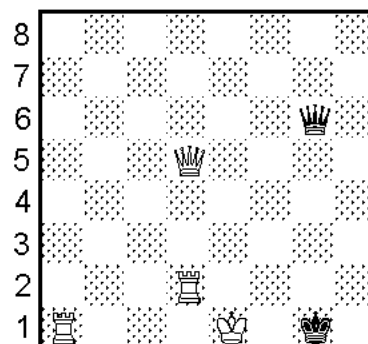
Nur noch neun!!



Aufgabe 82

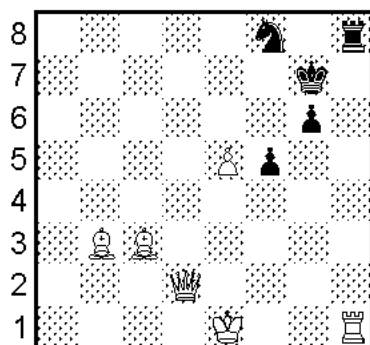


Aufgabe 83



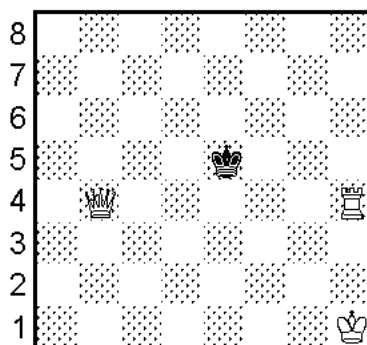
Aufgabe 84

1. _____ #



Aufgabe 85

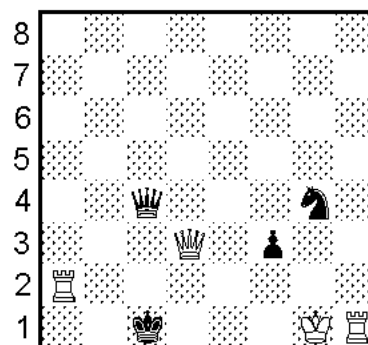
1. _____ #



Aufgabe 86

Welche Figur fehlt,
damit 1. De7 matt
wird?

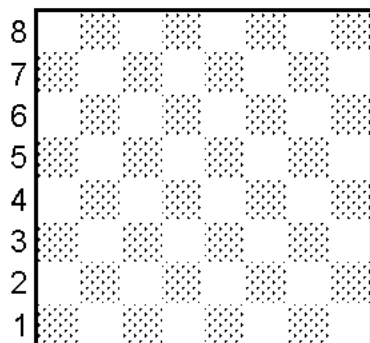
1. _____ #



Aufgabe 87

Matt in ½!

1. _____ #



Aufgabe 88

Entwerfe eine eigene
Mattaufgabe!

Versuche, die letzten
beiden Aufgaben im
Kopf (ohne Brett) zu
lösen.

Weiß: König auf g3
Dame auf g4
Schwarz: König auf f1

Aufgabe 89

1. _____ #



Aufgabe 90

1. _____ #

1. _____ #

MEINE ERSTE TURNIERPARTIE



Datum:

Weiß

Schwarz

1			21		
2			22		
3			23		
4			24		
5			25		
6			26		
7			27		
8			28		
9			29		
10			30		
11			31		
12			32		
13			33		
14			34		
15			35		
16			36		
17			37		
18			38		
19			39		
20			40		