



DER SCHLAUE SCHACHSPIELER

EINFACHER EINSTIEG

FÜR ALLE KINDER,
DIE SCHACH
LERNEN WOLLEN...

...ODER NOCH
BESSER WERDEN
MÖCHTEN!



Besuchen Sie gleich unseren Web-Shop und finden Sie viele weitere tolle Schachprodukte!

www.lama-verlag.de

Schachbrett aus Kunststoff - klappbar

Das klappbare Schachbrett aus Kunststoff ist praktisch für unterwegs. So kann man überall spielen, wo es einem gefällt.

Im Detail:

- schwarz-weiß
- Brett: 48 x 48 cm
- Feld: 54 mm

Schachfiguren aus Kunststoff

Ergänzen sie das klappbare Schachbrett aus Kunststoff mit den dazugehörigen Figuren.

Im Detail:

- schwarz-weiß
- aus Kunststoff
- gewichtet
- König: ca. 95 mm groß



Schach-
bretter und
Figuren zum
günstigen
Set-Preis

Schach-Set 1 (aus Kunststoff)

16,90 €

Artikel

0882

Schachbrett aus Holz

Mit diesem hochwertigen Schachbrett aus Holz macht Schachspielen gleich doppelt soviel Freude.

Im Detail:

- klar lackiert und mit Filz unterlegt
- Brett: 54 x 54 cm
- Feld: 47 mm
- Höhe: 12 mm

Schachfiguren aus Holz

Ergänzen sie das hochwertige Schachbrett aus Holz mit den dazugehörigen Figuren.

Im Detail:

- braun-weiß
- aus gedrechseltem Holz
- Figuren gewichtet und mit Filz unterlegt
- König: ca. 95 mm groß



Schach-Set 2 (aus Holz)

54,90 €

Artikel

0881



*Ihr Fachverlag
für Lehrmittel*

LAMA

Verlagsgesellschaft mbH

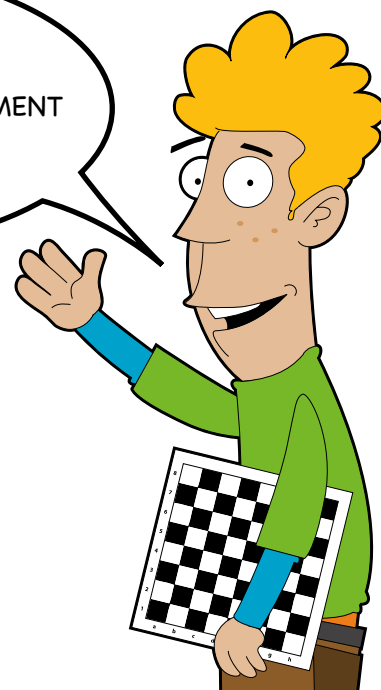
Lessingstr. 10
85646 Anzing

Tel: + 49 89 454594-90

Fax: + 49 89 454594-91

www.lama-verlag.de

ENTDECKE AUF
WWW.LAMA-VERLAG.DE
UNSER GANZES SCHACHSORTIMENT
UND VIELE WEITERE
TOLLE PRODUKTE!



Folgendes lernst Du in Heft 1 kennen:

- Die Schachfiguren
- Die Grundaufstellung
- So schlägst du gegnerische Schachfiguren
- Die Wertigkeit der Schachfiguren



(Heft 1)

UND ICH BIN DER THEO,

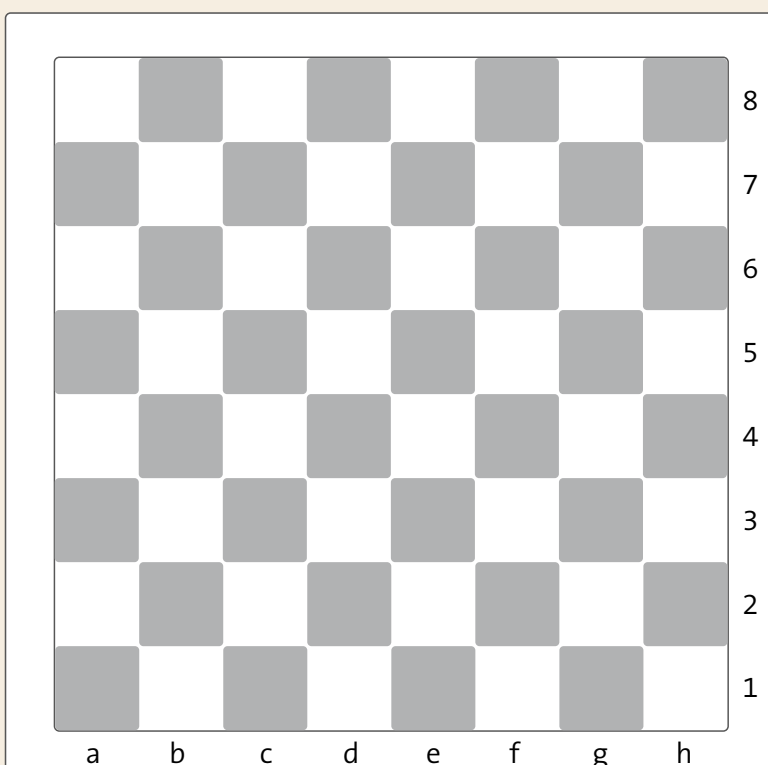
UM SCHACH SPIELEN ZU KÖNNEN, MUSS MAN
ERST EINMAL WISSEN, WORAUF MAN SPIELT
UND WELCHE SPIELFIGUREN ES GIBT.

ALS ERSTES MÖCHTE ICH DIR DAS
SCHACHBRETT VORSTELLEN.

Das Schachbrett

Es besteht aus **64** Quadraten. In der Schachsprache
nennt man diese Quadrate einfach **Felder**.

Die Hälfte dieser Felder ist Schwarz und
die andere Hälfte ist Weiß.



Du hast das Schachbrett richtig hingelegt,
wenn sich unten rechts ein weißes Feld
befindet. **Das ist ganz wichtig!**

Stellst du das Schachbrett falsch auf,
stehen später bei der Grundaufstellung
die Dame und der König auf einem
falschen Feld.

Warum das so ist, erkläre ich dir noch.

Folgendes lernst Du in Heft 2 kennen:

- Spielzüge aufschreiben
- Die kurze Rochade
- Die lange Rochade
- En passant oder: im Vorüberziehen
- Die Schachuhr



(Heft 2)

Zuerst werden alle Figuren auf dem Schachbrett mit dem Anfangsbuchstaben abgekürzt. So kannst du die Spielzüge schneller aufschreiben.

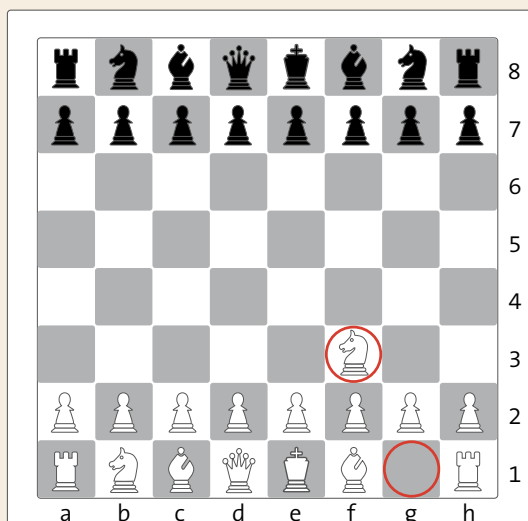
In der Fachsprache heißt das Aufschreiben der Spielzüge „Notation“.

	König	=	K
	Dame	=	D
	Läufer	=	L
	Springer	=	S
	Turm	=	T
	Bauer	=	ohne Name

VIELLEICHT WUNDERST DU DICH,
DASS MAN BEIM SCHACHSPIELEN
ETWAS AUFSCHREIBT.
DAFÜR GIBT ES MEHRERE GUTE GRÜNDE.
WARUM DAS SO IST, ERKLÄRE ICH
DIR SPÄTER.

Die einzige Spielfigur ohne Namen ist der Bauer.

Danach wird beschrieben, auf welchem Feld die Spielfigur steht und wohin sie sich bewegt.



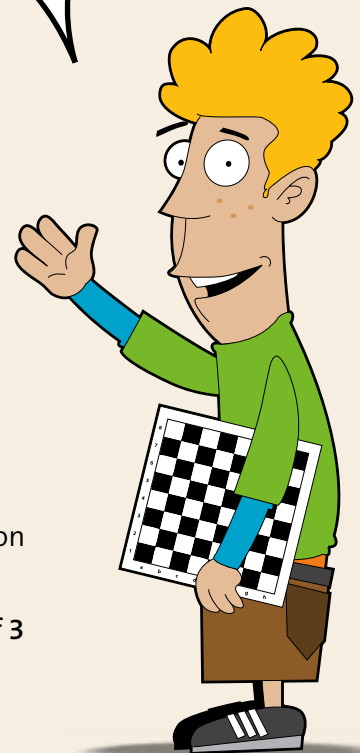
Beispiel:

Du möchtest den weißen Springer von g 1 nach f 3 ziehen.

Das wird so aufgeschrieben: S g 1 – f 3

Übrigens:

Wenn du auf ein freies Feld ziehst, notierst du einen Strich (–).



In Heft 3 lernst du Schritt für Schritt:

- wie man den gegnerischen König richtig ins Schach setzt. Es gibt viele Möglichkeiten, aber nur wenige führen zum Ziel.

Das Ziel heißt Schachmatt.



(Heft 3)

Im Diagramm 1 ist die weiße Dame von c 1 nach e 3 gezogen und bietet dem schwarzen König Schach. Schwarz kann nun entweder den König auf Feld d 8 ziehen oder den Turm zur Verteidigung verwenden. Die zweite Möglichkeit ist sinnvoll (siehe Diagramm 2), da der schwarze Turm auf e 6 von einem Bauern verteidigt wird.

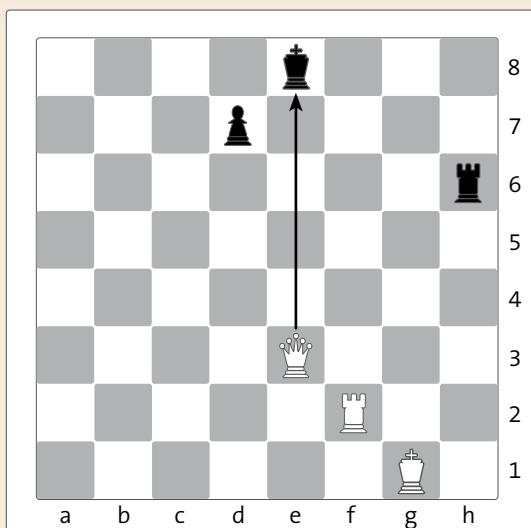


Diagramm 1

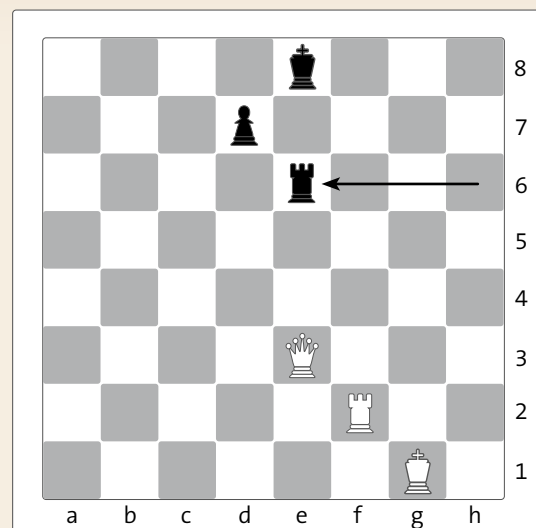


Diagramm 2

Der weiße Spieler hat jetzt die Möglichkeit (siehe Diagramm 3), mit der Dame den Turm zu schlagen. Da der Turm mit einem Bauern verteidigt wird, kann dieser die Dame (siehe Diagramm 4) zurückschlagen.

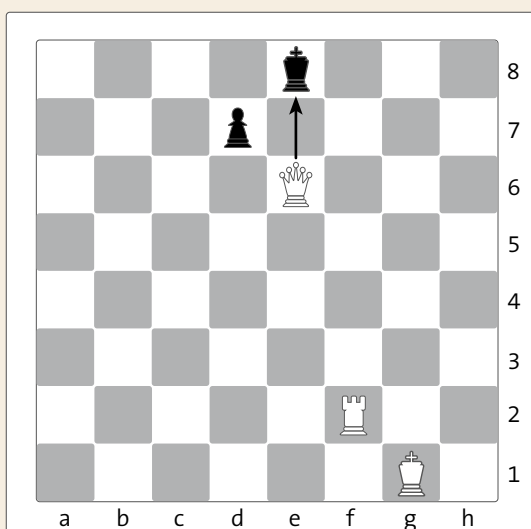


Diagramm 3

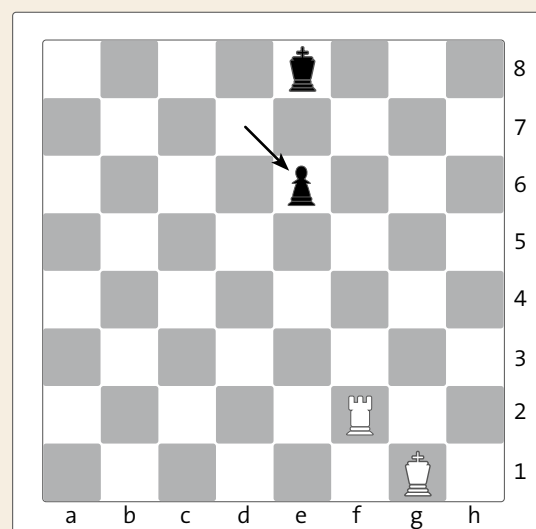


Diagramm 4

Wie du erkennen kannst, würde Weiß seine Dame und Schwarz „nur“ seinen Turm verlieren. Deshalb sollte Weiß sich auf einen solchen Zug nicht einlassen. Die Verteidigung durch den schwarzen Turm ist in diesem Fall erfolgreich, da bei einem Abtausch (... siehe S. 31 im Schachlexikon) Weiß einen Verlust hinnehmen muss.

In Heft 4 lernst du die Gabel kennen.

Natürlich lernst Du nicht nur Neues dazu, du kannst in gestellten Aufgaben dein erreichtes Wissen auch unter Beweis stellen.

Du findest viele Aufgaben in allen 10 Heften.



8. Aufgabe:

Finde mit Weiß den richtigen Springerzug. Du wirst die Dame gewinnen, deinen Springer aber verlieren.

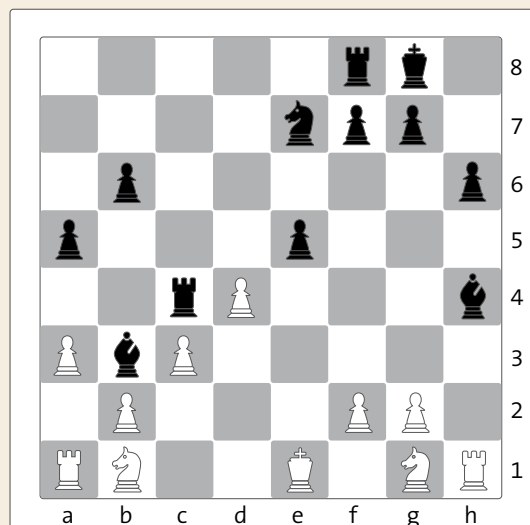
Der richtige Zug ist: _____



Zeitvorgabe: 3 Minuten

Aufgabe gelöst. **5 Punkte**

Aufgabe leider nicht gelöst. **0 Punkte**



9. Aufgabe:

Finde den richtigen Springerzug, um entweder eine Figur oder eine Qualität zu gewinnen. Weiß ist am Zug.

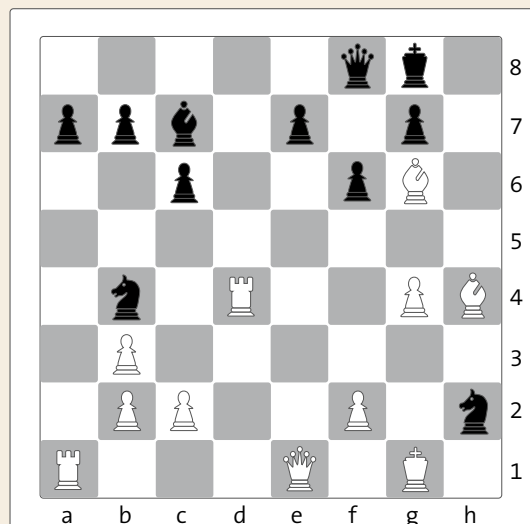
Der richtige Zug ist: _____



Zeitvorgabe: 3 Minuten

Aufgabe gelöst. **5 Punkte**

Aufgabe leider nicht gelöst. **0 Punkte**



10. Aufgabe:

Hier hast du die Möglichkeit, mit beiden schwarzen Springern eine Gabel zu bilden. Nur eine Gabel führt zum Gewinn einer gegnerischen Schachfigur.

Der richtige Zug ist: _____



Zeitvorgabe: 3 Minuten

Aufgabe gelöst. **5 Punkte**

Aufgabe leider nicht gelöst. **0 Punkte**

Punktetabelle

Bei jeder Aufgabe kannst du Punkte sammeln.

Wenn du eine Aufgabe richtig gelöst hast, darfst du dir die Punkte auf der Punktetabelle eintragen. Hier kannst du dann überprüfen, ob du noch üben musst oder dich schon richtig gut auskennst.



Aufgabe	Seite	Punkte	Erreichte Punkte
1.	Seite 4	3	
2.	Seite 4	3	
3.	Seite 5	3	
4.	Seite 5	3	
5.	Seite 7	3	
6.	Seite 7	3	
7.	Seite 7	3	
8.	Seite 8	5	
9.	Seite 8	5	
10.	Seite 8	5	
11.	Seite 9	3	
12.	Seite 10	5	
13.	Seite 10	5	
14.	Seite 10	5	
15.	Seite 11	3	
16.	Seite 12	5	
17.	Seite 12	5	
18.	Seite 12	5	
19.	Seite 14	5	
20.	Seite 14	5	
21.	Seite 14	5	
22.	Seite 15	5	
23.	Seite 15	5	
24.	Seite 15	5	
25.	Seite 16	5	
26.	Seite 16	5	
27.	Seite 16	5	
Gesamtpunktzahl:		117 Punkte	Punkte

0-30 Punkte



Das kannst du noch besser.
Schau dir die Aufgaben einfach
noch einmal an.

31-80 Punkte



Gar nicht mal so schlecht.
Du bist auf einem guten Weg!

81-117 Punkte



Toll! Du kennst dich schon richtig
gut aus. Dann sei gespannt auf das
nächste Heft.

Lösungen zu den Aufgaben im Arbeitsheft

Natürlich helfen wir
dir auch weiter.

Am Ende des Heftes findest du
die Lösungen zu den einzelnen
Aufgaben.

5. Aufgabe | Seite 7

Der richtige Zug ist: Sc5-e4

Mit diesem Zug greift der weiße Springer auf e 4 den schwarzen Turm auf d 6 und den schwarzen Läufer auf g 5 gleichzeitig an.

Schwarz hat nun **zwei** Möglichkeiten, auf diesen Zug zu reagieren:

- Möglichkeit:** Schwarz bringt seinen Turm zum Beispiel auf d 8 in Sicherheit. Weiß wird dann den schwarzen Läufer auf g 5 schlagen. Hier hat Schwarz einen Läufer verloren.
- Möglichkeit:** Schwarz zieht den Läufer von g 5 nach e 7 und verteidigt seinen Turm. Wenn der weiße Springer den schwarzen Turm auf d 6 schlägt, kann der Läufer den weißen Springer auf d 6 zurückschlagen. Hier hat Schwarz eine Qualität (Springer gegen Turm) verloren.

