

Schachaufgaben - Knochelecke

Liebe Schulkinder!

Für alle, die Freude am Schach haben und Interesse verspüren, ihr Schachkönnen stetig zu verbessern, habe ich eine Sammlung mit Schachaufgaben zusammengestellt.

Voraussetzung für die Bewältigung und Lösung der Aufgaben ist zumindest das Grundwissen der Schachregeln, auf die ich nicht weiter eingehen werde. Für das Erlernen der Schachregeln kann ich aber das kleine Schachheft aus der Reihe "*Pixi-Wissen, Band 105 - Schach*" empfehlen!

A:

Ein erster großer Aufgabenblock beschäftigt sich mit dem "**Mattsetzen**". Den Spieler gegenüber schachmatt zu setzen, ist schließlich das Ziel einer jeden Schachpartie. Und deshalb sollte dieses unbedingt geübt werden. Dabei sollte stets eine mögliche Pattsituation, die das Spiel trotz Überlegenheit unentschieden (remis) macht, bedacht werden. Bitte auch nicht vergessen, dass eine Figur, die ungeschützt (ungedeckt) direkt an den gegnerischen König gesetzt wird, einfach von diesem geschlagen werden kann.

B:

Im zweiten Aufgabenteil geht es um das taktische Stellungsmotiv der **Fesselung**. Die Fesselung einer Figur bedeutet, dass das Ziehen der Figur **entweder**

1. überhaupt nicht möglich ist, weil mit dem Fortziehen der König im Schach wäre,
2. zwar möglich wäre, aber das Fortziehen den Verlust einer Figur nach sich zöge, und man somit in größeren materiellen Nachteil gelangen würde oder
3. zwar möglich wäre, aber ein Fortziehen den Schutz und die Kontrolle über ein Schachfeld aufgeben würde, das bei Eroberung dem Gegner Gewinn (durch Schachmatt) oder großen Vorteil ermöglicht.

Aus einer Fesselung kann häufig Vorteil gezogen werden. - Kann die gefesselte Figur nicht direkt erobert werden, weil sie geschützt oder gedeckt ist, sollte nach Möglichkeiten Ausschau gehalten werden, sie zusätzlich anzugreifen, oder nach Möglichkeiten, die deckenden Figuren von ihrer Schutzaufgabe wegzulocken oder **abzulenken**.

So kommen wir auch zu dem Thema der **Ablenkung**. Figuren, die andere Figuren decken und somit schützen, können an diese Aufgabe auch gebunden sein. Sie anzugreifen und sie fort zu lenken von ihrem Schutz, das heißt, sie zu zwingen, ihre Position zu verlassen, ist eine weitere Möglichkeit, Vorteil durch Materialgewinn in der Partie zu erzielen.

C:

Der dritte Aufgabenblock beschäftigt sich mit dem Thema der **Bauernumwandlung** im Endstadium der Partie. Im sogenannten Endspiel sind nur noch wenige Figuren auf dem Schachbrett. Wenn es nicht direkt möglich ist, den gegnerischen König gefährlich anzugreifen, wird meist versucht, die Umwandlung eines (Frei) Bauern in eine neue Figur zu erreichen. Denn mit der hinzugewonnenen Figur lässt sich die Partie vielleicht dann entscheiden. Es soll anhand dieser Schachdiagramme geübt werden, wie gegnerische Bauern vor Erreichen der entfernten Grundlinie aufgehalten werden können; aber auch, wie man seine eigenen Bauern näher ans Ziel bringen kann.

Bei Aufgabe 1 auf Seite C2 (König und Bauer gegen König) habe ich einmal die Lösungszüge unter dem Diagramm vorgegeben. Es sollen die besten Züge für Weiß und Schwarz in den jeweiligen Aufgaben gefunden werden und so in dieser Form am besten aufgeschrieben werden.

D:

In einem weiteren Aufgabenthema soll die Figur des Springers (Pferd, Ross) und das oft vorkommende taktische Motiv der **Springergabel** im Mittelpunkt stehen. Wir sprechen von einer Gabel, wenn eine Figur gleichzeitig zwei oder mehrere Figuren des Gegners angreift oder bedroht.

In den Aufgaben geht es also darum, für den Springer einen Zug zu finden, mit dem er eine Springergabel bildet und durch diesen Doppelangriff Figurenmaterial zu seinen Gunsten gewinnen kann. Die Fähigkeiten des Springers durch seinen besonderen Zugschritt sollen euch in diesen Übungen deutlich vor Augen geführt werden.

Die von Euch bearbeiteten Seiten könnt Ihr oder Eure Eltern mir zusenden an meine Email-Adresse (*jorbro@web.de*) oder diese als Ausdruck in mein Schulfach legen lassen. Ich werde versuchen, zeitnah mit Euch die behandelten Aufgaben zu besprechen.

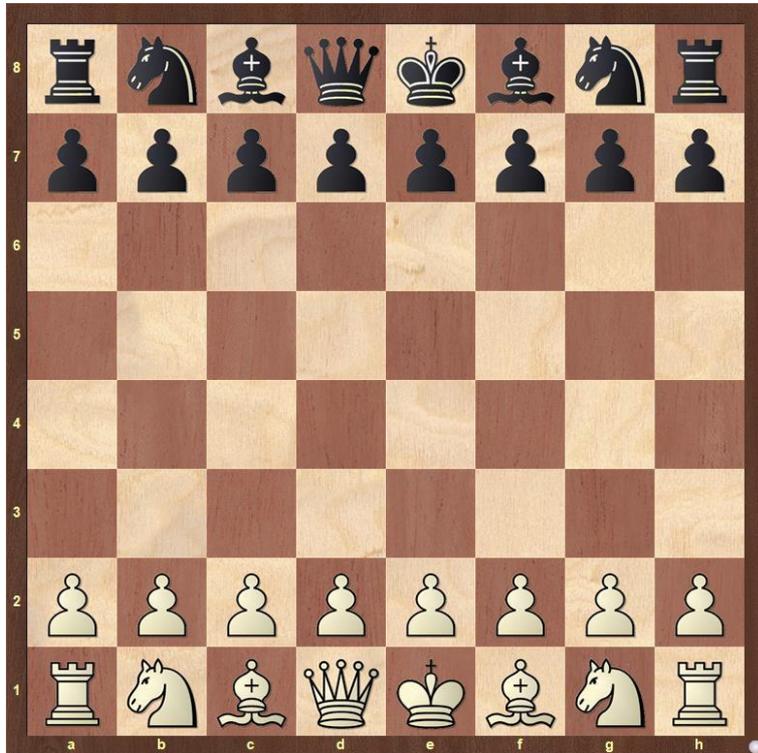
Euer Schachlehrer

Jörg Nielsen

Exkurs: Wie schreibe ich die Schachzüge richtig auf ?

Das Schachbrett in der Grundaufstellung vor Beginn der Partie

von links nach rechts: Linie a - h ; von unten nach oben: Reihe 1 - 8



Das Schachbrett hat 64 Felder. Es ist unterteilt in acht Reihen (Reihe 1 - 8) und acht Linien (Linie a - h). In der Anfangsstellung befinden sich die weißen Bauern auf der **2. Reihe** und die schwarzen Bauern auf der 7. Reihe, die übrigen weißen Figuren auf der 1. Reihe. Die beiden Könige stehen auf der **e-Linie**, und alle Springer auf der **b- und g-Linie**. So kann jedes Feld auch eine Bezeichnung (Namen) bekommen, die sich aus dem Schnittpunkt aus Reihe und Linie herleitet. Das Feld, auf dem die weiße Dame zu Beginn der Partie steht, heißt "**d1**", während die schwarze Dame gegenüber auf dem Feld "**d8**" postiert wird. Indem jedes Schachfeld einen Namen bekommen hat, ist es nun einfach, die getätigten Partiezüge aufzuschreiben bzw. mitzuschreiben, wozu jeder Spieler bei langen Turnierspielen verpflichtet wird. So lassen sich die Partien und die Züge nachverfolgen oder nachspielen. Es wird somit kein Zug vergessen und nach der Partie werden oft Züge und Stellungen von den Spielern analysiert (untersucht), um aus gemachten Fehlern zu lernen!

Zur Notation ein Beispiel:

Ein Springer wird auf das **Feld f3** gezogen. Nun nimmt man einfach den Anfangsbuchstaben (groß) des Namens der Figur und setzt diesen Buchstaben vor die Feldbezeichnung.

Dann heißt der Zug: **Sf3**

Folgende Abkürzungen für die Figuren ergeben sich somit selbstverständlich:

König= K , Dame = D , Turm = T , Läufer = L , Springer = S

Bei den Zügen des Bauern wird der Großbuchstabe B weggelassen! Zieht der Bauer nach e4, schreibt man nur **e4** auf! Schlägt ein Bauer auf c4 eine Figur auf d5, wird notiert: **c x d5**

Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie auf h8 und wird somit umgewandelt in eine neue Figur, wird der **Anfangsbuchstabe dieser Figur** an die Feldbezeichnung angehängt. Es wird notiert: **h8 D**

Weitere Zeichen (Symbole), die für das Aufschreiben verwendet werden:

Schach = + , Schachmatt = # , Schlagen einer Figur = x

"en passant " (im Vorübergehen) Schlagen eines Bauern = e. p.

Beispiele: Dame schlägt auf h7 und setzt schachmatt = **D x h7 #**

Wenn ein Bauer auf c5 "en passant" (im Vorbeigehen) einen Bauern auf b5 schlägt nach b6 = **c x b6 e. p.**

Zur Übung eine Partie zum Nachspielen (Kurzpartie mit Eröffnungsfalle)

Züge von Weiß: Züge von Schwarz:

- | | |
|-----------|------------------------|
| 1. e4 | 1. e5 |
| 2. Sf3 | 2. Sc6 |
| 3. Lc4 | 3. Sd4 |
| 4. S x e5 | 4. Dg5 |
| 5. S x f7 | 5. D x g2 |
| 6. Tf1 | 6. D x e4 + (Schach) |
| 7. Le2 | 7. Sf3 # (matt) |

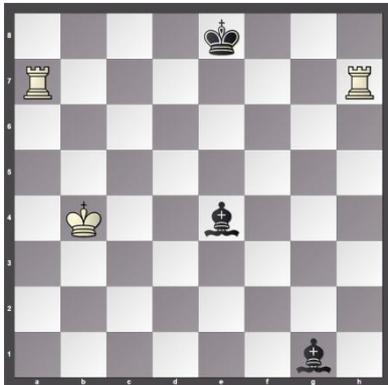


A1

Weiß setzt matt in einem Zug

Finde den Zug und zeichne ihn mit einem Pfeil ein oder schreibe ihn auf!

1



2



3



4



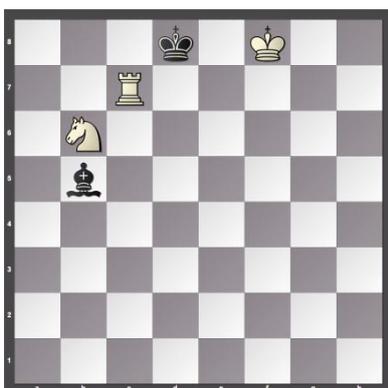
5



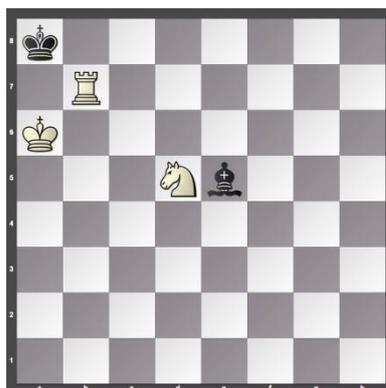
6



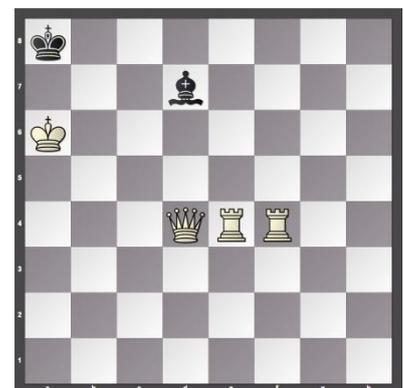
7



8



9



A2

Weiß setzt matt in einem Zug

Finde den Zug! Schreibe ihn auf oder zeichne ihn mit einem Pfeil ein!

1



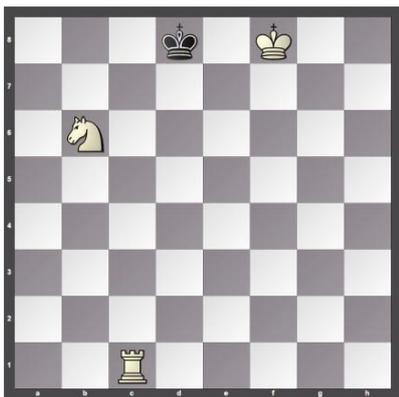
2



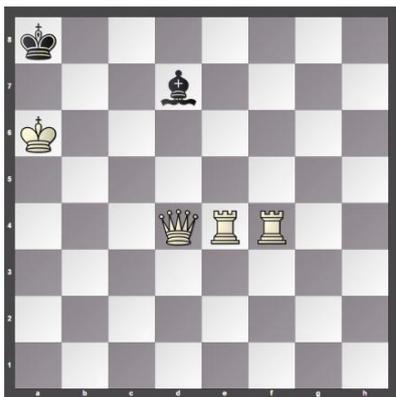
3



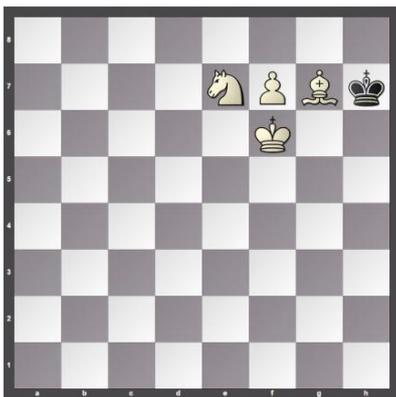
4



5



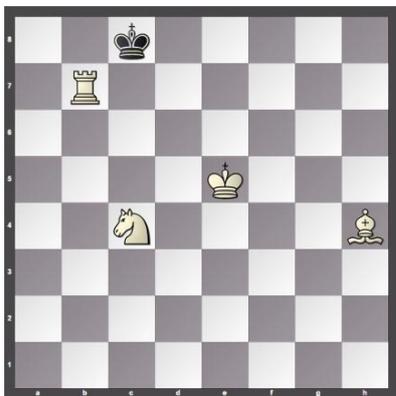
6



7



8



9



A3

Weiß setzt matt in einem Zug

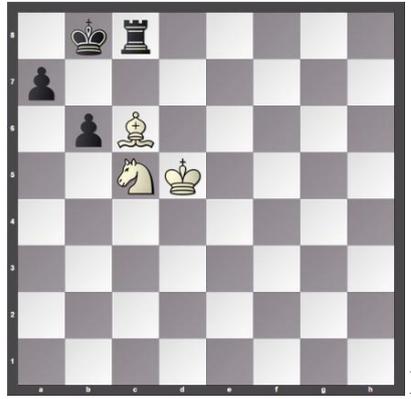
Finde den Zug und schreibe ihn auf !

1



1. _____

2



1. _____

3



1. _____

4



1. _____

5



1. _____

6



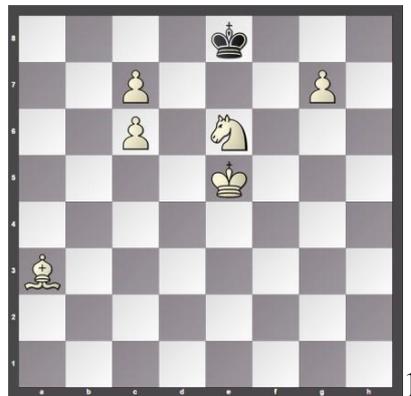
1. _____

7



1. _____

8



1. _____

9



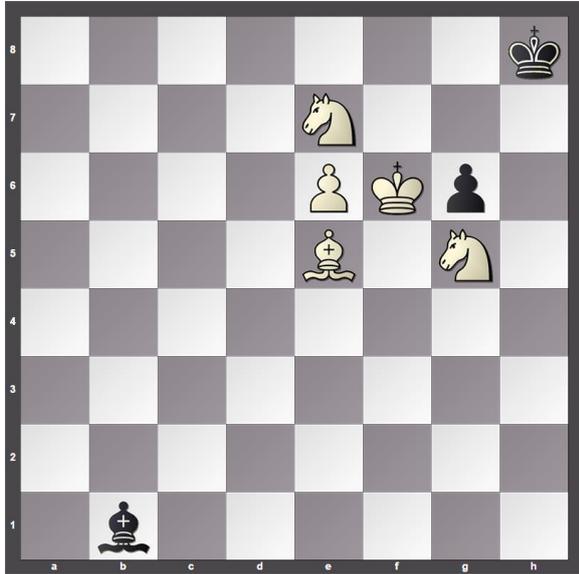
1. _____

A4

Weiß setzt matt in einem Zug

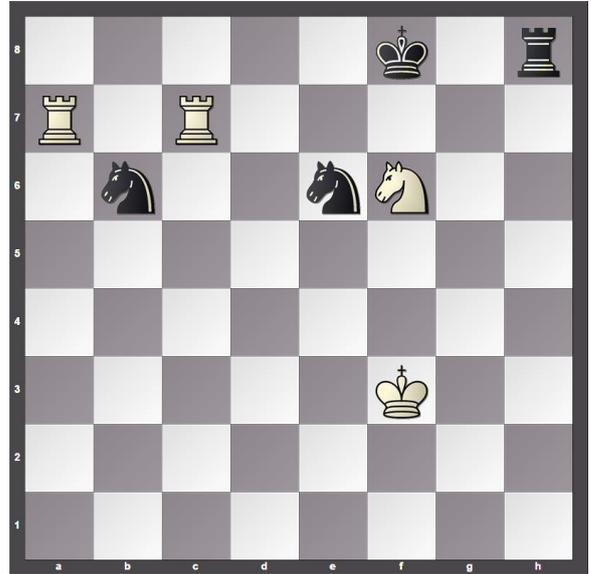
Finde den Zug! Schreibe ihn auf oder zeichne ihn mit einem Pfeil ein!

1



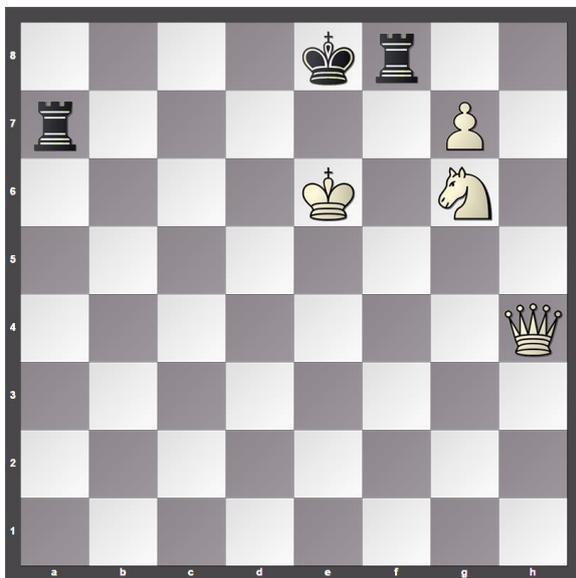
1. _____

2



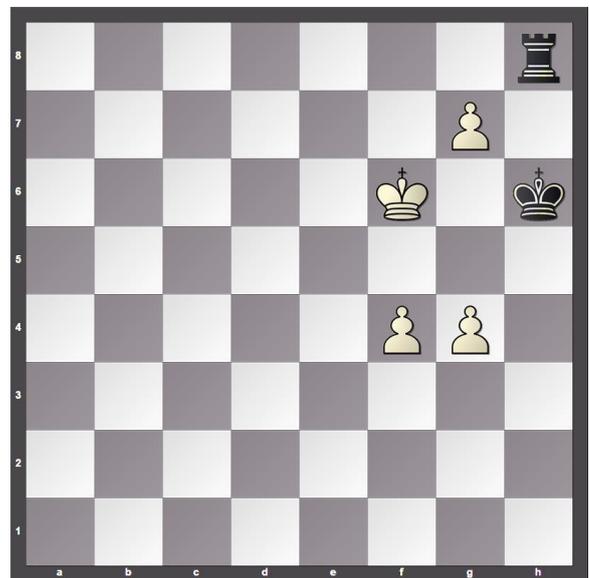
1. _____

3



1. _____

4



1. _____

Fortsetzung nächste Seite!

Schwarz am Zug setzt matt in zwei Zügen

Finde die Zugkombination und schreibe sie auf !

5



Schwarz : 1. _____ Weiß: 2. _____ S: 2. _____

6

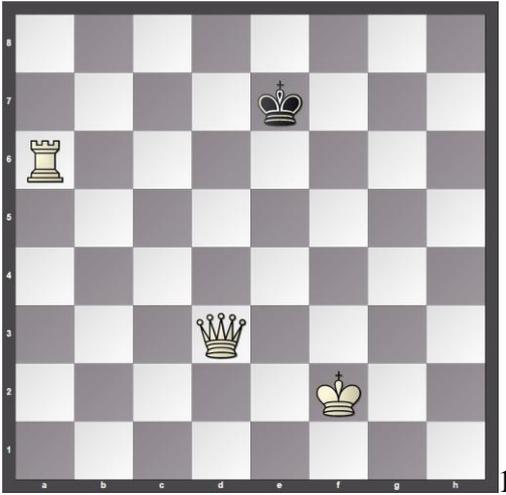


Schwarz: 1. _____ Weiß: 2. _____ S: 2. _____

A5

Wei am Zug setzt matt in zwei Zgen

1



1. _____ 1. _____ 2. _____

2



1. _____ 1. _____ 2. _____

3



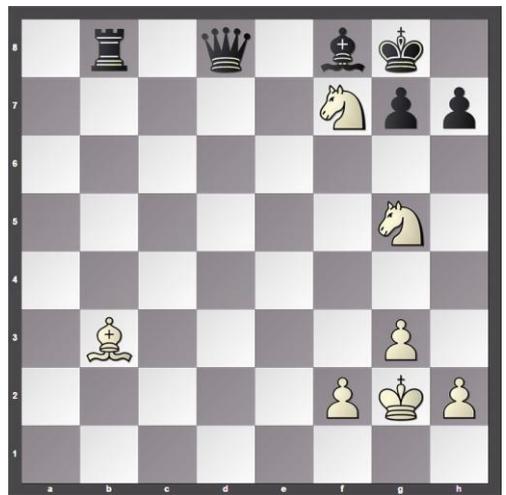
1. _____ 1. _____ 2. _____

4



1. _____ 1. _____ 2. _____

5



1. _____ 1. _____ 2. _____

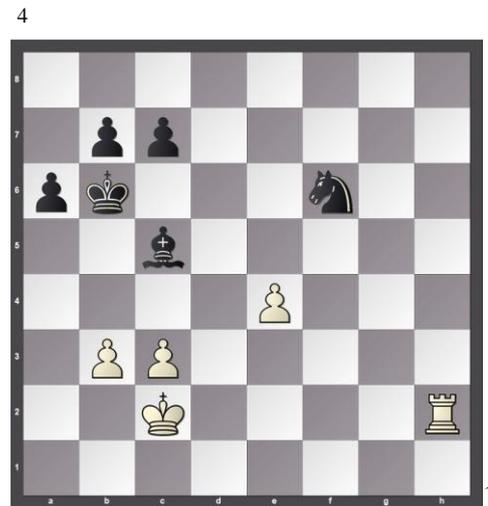
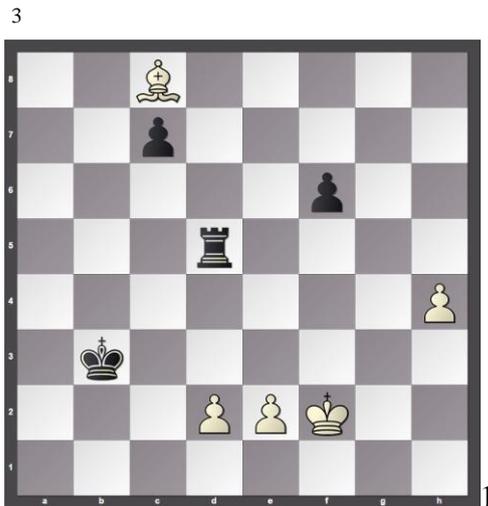
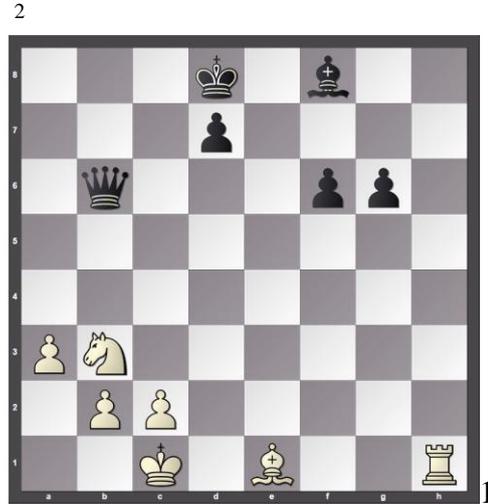
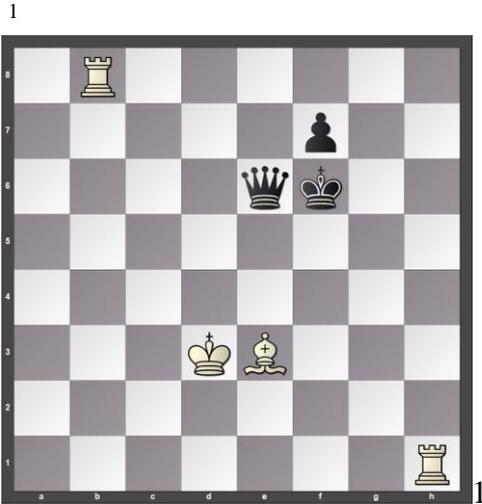
6



1. _____ 1. _____ 2. _____

B1 Thema: Fesselung - Wie kann Weiß (am Zug) eine Figur gewinnen?

Schreibe den Zug oder die Zugfolge unter dem Schachdiagramm auf!



1. _____ 1. _____ 2. _____

1. _____ 1. _____ 2. _____



1. _____ 1. _____ 2. _____

B2 Thema: Fesselungsmotiv - Wie erzielt Weiß (am Zug) Vorteil?

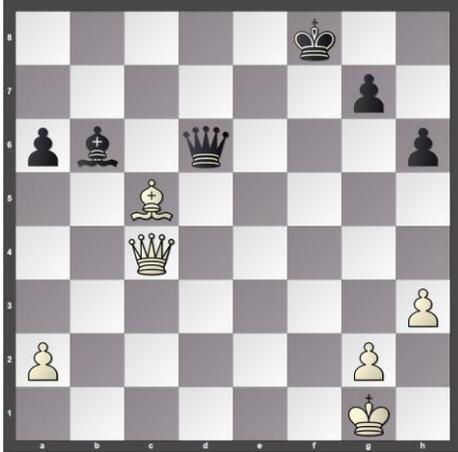
Welche Figuren sind schon gefesselt oder sind zu fesseln?

1



1. _____ 1. _____ 2. _____

2



1. _____

3



1. _____

4



1. _____

5



1. _____ 1. _____ 2. _____

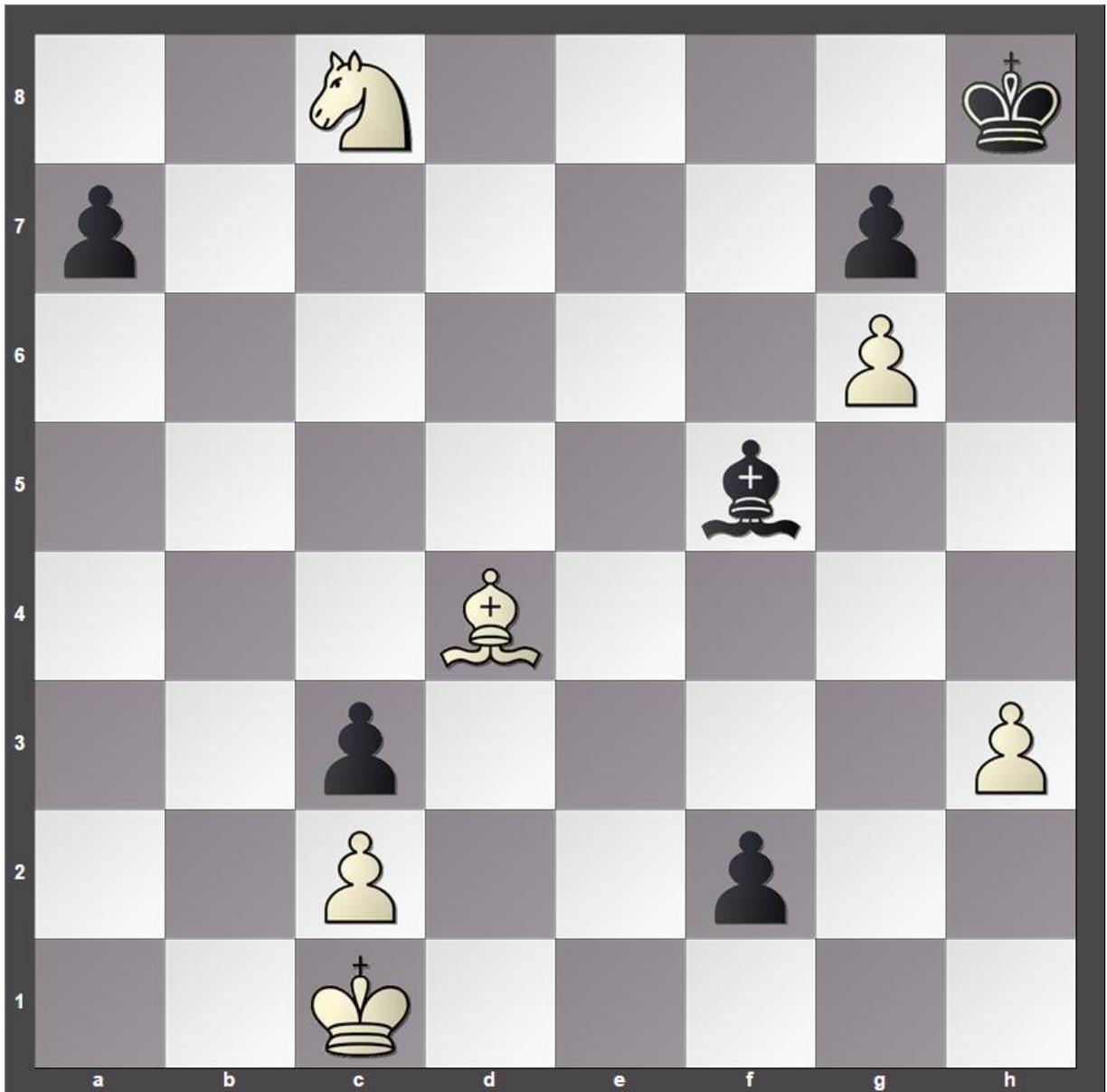
6



1. _____ 1. _____ 2. _____ 2. _____
3. _____

C1 Endspielaufgabe mit ungleichfarbigen Läufern

Weiß ist am Zug!



Weiß: 1. _____ Schwarz: 1. _____

Fragen zur Diagrammstellung:

- 1: Welchen Zug muss Weiß ausführen, um nicht zu verlieren?
- 2: Falls Weiß den einzigen richtigen Zug macht, hat Schwarz auch nur einen Zug!, um nicht zu verlieren. Welchen?
- 3: Wie ist die Stellung einzuschätzen bei bestem Spiel?

C2 Endspielübungen (1): Thema: Bauernumwandlung

Frage: Wie kann Weiß am Zug gewinnen?

1



1. Kd5 1. Kc7 2. Ke6 2. Kd8 3. Kd6 3. Ke8
4. Kc7 4. Ke7 5. d5 und der Bauer kommt durch !

3



1. _____ 1. _____ 2. _____ 2. _____ 3. _____

5



1. _____ 1. _____ 2. _____ 2. _____ 3.....

2



1. _____ 1. _____ 2. _____ 2. _____ 3. _____ 3. _____
4. _____ 4. _____.....

4



1. _____ 1. _____ 2. _____ 2. _____ 3. _____ 3. _____

6



1. _____ 1. _____ 2. _____ 2. _____ 3. _____ 3. _____

C3 Problemstellungen zum Endspiel (2): Thema: Bauernumwandlung

Weiß ist immer am Zug!

Frage: Wer ist im Vorteil und gewinnt bei bestem Spiel?

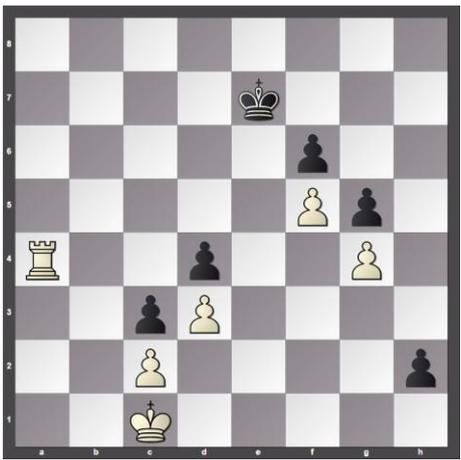
1



1

1. ____ 1. ____ 2. ____ 2. ____ 3. ____ 3. ____
4. ____ 4. ____ 5. ____ 5. ____ 6. ____ 6. ____

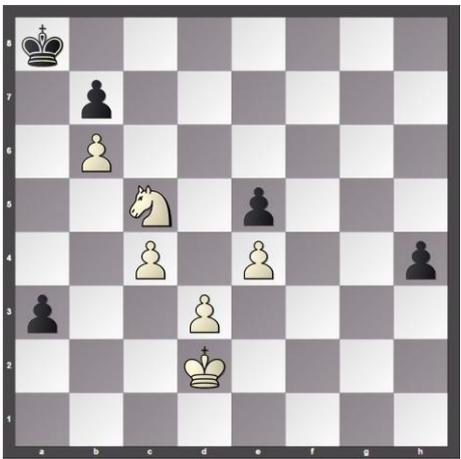
3



1

1. ____ 1. ____ 2. ____ 2. ____ 3. ____ 3. ____

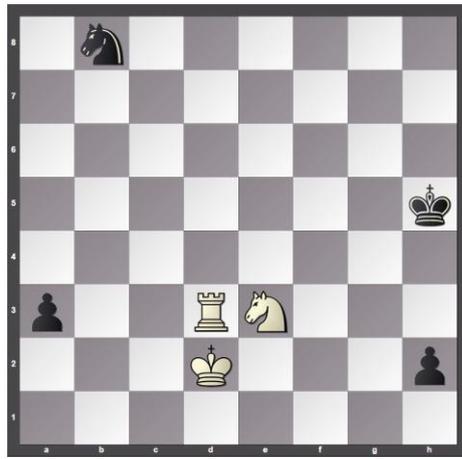
5



1

1. ____ 1. ____ 2. ____ 2. ____
3. ____ 3. ____ 4. ____ 4. ____

2



1

1. ____ 1. ____ 2. ____ 2. ____ 3. ____ 3. ____
4. ____ 4. ____

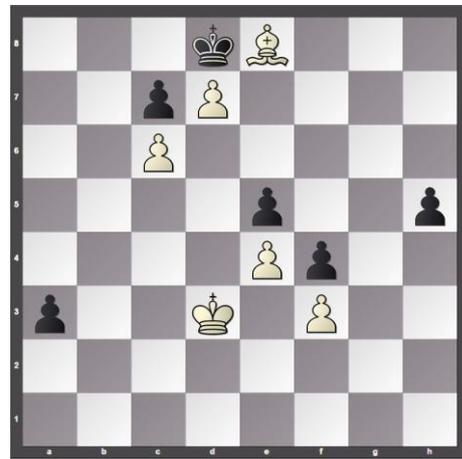
4



1

1. ____ 1. ____ 2. ____ 2. ____

6



1

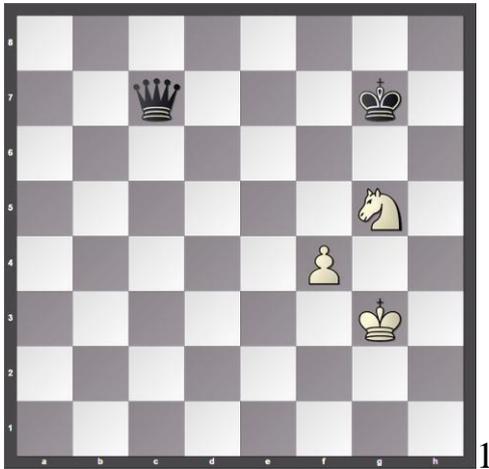
1. ____ 1. ____ 2. ____ 2. ____
3. ____ 3. ____ 4. ____ 4. ____ 5. ____

D1

Thema: Die Springerfabel

Wie kann Weiß am Zug eine Figur oder einen Bauern gewinnen und deshalb Vorteil erzielen?

1



1. _____ 1. _____ 2. _____

2



1. _____ 1. _____ 2. _____

3



1. _____ 1. _____ 2. _____

4



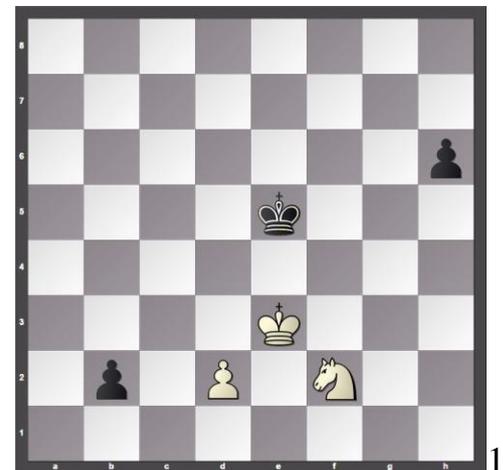
1. _____ 1. _____ 2. _____

5



1. _____ 1. _____ 2. _____

6

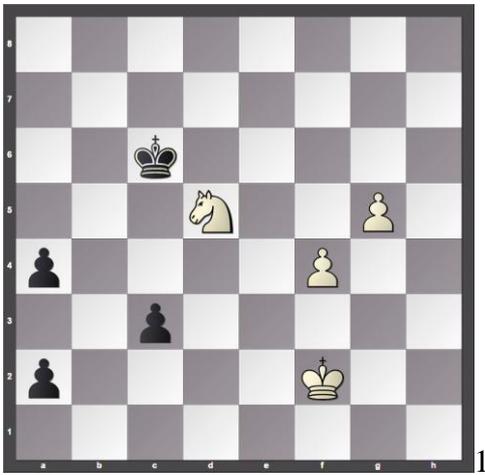


1. _____ 1. _____ 2. _____

D2 Thema: Kombination mit Springergabel

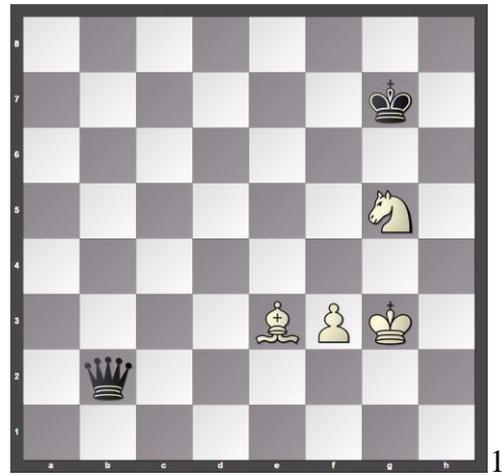
Wie kann Weiß am Zug großen Vorteil erzielen?

1



1. _____ 1. _____ 2. _____

2



1. _____ 1. _____ 2. _____

3



1. _____ 1. _____ 2. _____ 2. _____ 3. _____

4



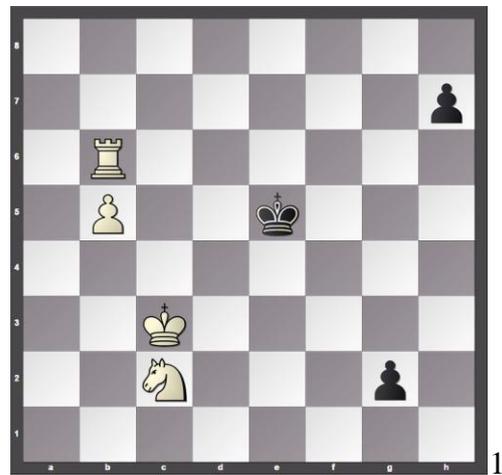
1. _____ 1. _____ 2. _____

5



1. _____ 1. _____ 2. _____

6



1. _____ 1. _____ 2. _____