Jonahs Schachfibel

Viel Spaß

Beim Erlernen des wunderbaren Spiels und viel Erfolg

wünscht euch

euer Schachfreund

Achim Olpp

Vorwort zu Jonahs Schachfibel

Liebe junge Schachfreunde,

mit diesem kleinen Schachratgeber möchte ich euch in die Schachwelt einführen und ein paar Tipps zum Spiel geben. Ihr könnt wahrscheinlich alle schon die Grundregeln für das Spiel.

Wenn ihr Erfolg gegen andere Anfänger haben wollt, dann ist eins für euch und euren Fortschritt wichtig: üben, üben, üben

Um ein sehr guter Schachspieler zu werden, brauchst du vor allem Talent und Freude am Spiel.

Vor jedem Sieg steht eine Menge Arbeit und manchmal ein bisschen Glück. Das und vor allem Freude am Erlernen dieses wunderbaren Spiels wünsche ich dir von ganzem Herzen.

Ich hoffe, dass das Heft seinen Teil zu deinen Erfolgen beiträgt und dir lange die Freude am Schachspiel erhält.

Noch ein paar Bemerkungen zum Schachheft: Einerseits liegt der Schwerpunkt in dem Heft im Mattsetzen des Gegners, aber es hilft dir jeder Materialvorteil, den Sieg im Spiel leichter zu erringen.

Nun kann es losgehen, viel Spaß am Schachspiel.

Euer Schachfreund Achim Olpp

Schach und Mathematik

Jeder weiß, dass Schach und Mathematik vieles gemeinsam haben.

Ich möchte versuchen, euch einige Mathematikaufgaben zu stellen, die einen

schachlichen Inhalt haben. Zusätzlich gebe ich euch immer wieder kleine Schachaufgaben, die die Grundideen des Schachspiels verdeutlichen sollen.
Ein paar Spielideen sollen das Schachspiel vorbereiten, aber auch gespielt werden können, wenn man noch nicht alle Regeln des regulären Schachspiels kennt.
An einigen Stellen im Text bringen uns interessante Zahlen zum Staunen.

Interessante Zahlen oder die

Geschichte von der Erfindung des Schachspiels

Die Macht der Zweierpotenzen

Man erzählt sich, dass der Erfinder des Schachspiels ein Diener des indischen Maharadschas war. Sein Herr war von dem Spiel so begeistert, dass er seinen Diener zu sich bestellte und zu ihm sagte: „Du hast einen beliebigen Wunsch frei!“.

Der Diener erwiderte: „ Das ist sehr großzügig gütiger Herr“, und er wünschte sich auf einem

Schachbrett Reiskörner nach folgender Vorschrift:

Ein Reiskorn auf dem ersten Feld und jeweils doppelt so viele Körner auf dem nächsten Feld, also 2 auf dem 2.Feld, 4 auf dem 3.Feld, usw.

((Originalbild zeigt noch mehr Details))

Der Maharadscha war sehr überrascht, weil er dachte, dass dies sehr wenig Reis wäre. Was meinst du dazu?

Rechenaufgaben zur Geschichte des Schachspiels

1 Berechne die Anzahl der Reiskörner auf den ersten 20 Feldern schriftlich.
2 Schätze die Anzahl für die ersten 30 und 50 Felder, sowie für das ganze Schachbrett. Mit Geduld kannst du die Werte auch berechnen.

Um sich die großen Zahlen besser vorstellen zu können, wird die große Zahl in eine entsprechende Reismenge umgewandelt.

Auf dem 64.Feld lägen dann 2^{63} Reiskörner

2^{63} (lies: zwei hoch dreiundsechzig)

Kannst du erklären, wie man zu dieser Zahl kommt?

Der Mathematiker verwendet diese Schreibweise für besonders große Zahlen.

Um sie auszuschreiben, braucht man viel mehr Platz. Es ist eine große Zahl mit vielen Stellen.

$2^{63}=2*2*\ldots*2*2=$

das ist ein Produkt mit 63 Faktoren

Aufgaben zur Geschichte des Schachspiels

Berechne die Anzahl der Reiskörner auf den ersten 30 Feldern schriftlich.

Schätze die Anzahl für die ersten 20 und 50 Felder, sowie für das ganze Schachbrett. Mit etwas Geduld kannst du die Werte auch berechnen.

Um sich die großen Zahlen besser vorstellen zu können, wird die große Zahl in die entsprechende Reismenge umgewandelt.

Um die Zahl auszuschreiben, braucht man viel mehr Platz.

Zweierpotenzen bis 2^{64}

$2^{10}=1024$

$2^{20}=\cdot 2^{10}\cdot 2^{10}$

$=1024\cdot 1024= 1\ 047\ 586$

$2^{51}=2^{50}\cdot 2 = 12589991E15\cdot 2$

Oder $=1{,}12589991\cdot 10^{15}\cdot 2$

Die ausgeschriebene Zahl hat 15Stellen

2^{59} = 576460752303423488 (18Stellen)

2^{60} = 1152921504606846976

2^{61} = 2305843009213693952

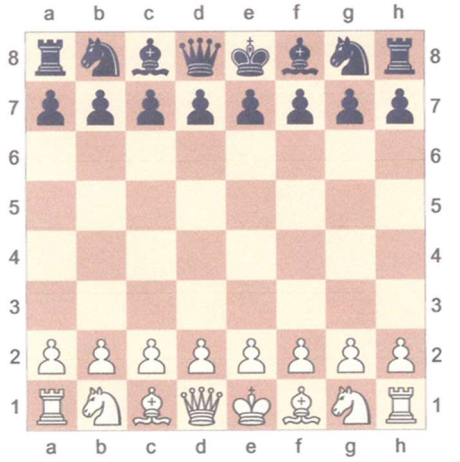
2^{62} = 4611686018427387904

2^{63} = 9223372036854775808 (19 Stellen)

2^{64} = 18446744073709551616 (20Stellen)

Einfache Aufgaben zum „Warmdenken“

Zu einem Schachspiel gehören 16 weiße und 16 schwarze Figuren. Die Hälfte der Figuren sind Bauern.



Zu einem Schachspiel gehören

8 schwarze ulnd 8 weiße **Bauern**.

Die restlichen Figuren sind jeweils für Weiß und Schwarz: ein König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer und zwei Springer.

Springer und Läufer nennt man **Leichtfiguren** im Gegensatz zu den Türmen und der Dame, die man als **Schwerfiguren** bezeichnet.

1Wie viele Figuren gehören zu einem Schachspiel insgesamt?

2Wie viele Figuren sind noch da, wenn wir 12

(17 ,28; 32) wegnehmen?

3 Wie viele Bauern gehören zu einem Spiel?

4 Wie viele Bauern sind noch im Spiel, wenn man 2 weiße und 5 schwarze wegnimmt?

5 Wie viele Figuren sind noch da, wenn man die weiße Dame, die schwarzen Türme, die weißen Springer und alle schwarzen Bauern aus dem Spiel nimmt?

6 Wie viele Figuren fehlen, wenn man nur 29 Figuren hat?

7 Wenn man 2 weiße Springer und einen schwarzen Läufer wegnimmt, wie viele Leichtfiguren sind dann noch im Spiel?

8 Welcher Teil der Figuren ist weiß, welcher Teil ist schwarz?

9 Welcher Teil sind schwarze Läufer?

10 Welcher Teil der Figuren sind weiße Bauern?

11 Welcher Teil der Figuren sind Türme?

12 Welcher Teil der schwarzen Figuren sind Türme?

13 Welcher Teil aller Figuren sind Leichtfiguren?

14 Welcher Teil aller Figuren sind Schwerfiguren?

15 Zwei Läufer und ein Turm sind geschlagen worden. Welcher Teil aller Leichtfiguren ist das?

Nun machen wir zunächst mal ein Spiel.

oder kurz: **„Schaf und Wolf“**

Wir spielen auf einem Schachbrett. Es wird entweder auf den dunklen oder auf den hellen Feldern gespielt.

Ein Spieler erhält vier weiße Bauern (Schafe), der andere Spieler erhält einen schwarzen Bauern(Wolf). Die Bauern werden diagonal auf ein freies, angrenzendes Feld gezogen.

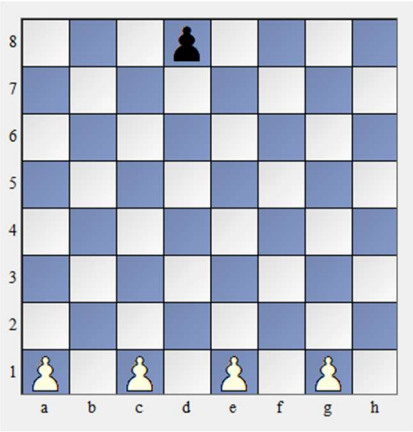
Die Schafe dürfen nur vorwärts ziehen, der Wolf darf auch rückwärts ziehen.

Es wird weder gesprungen noch geschlagen. Der Wolf darf beginnen, er hat gewonnen, wenn er die gegenüberliegende Grundreihe erreicht.

Ziel des weißen Spielers ist es, den schwarzen einzusperren.

Bei fehlerlosem Spiel kann Weiß immer gewinnen. Wechselt deshalb fair nach jedem Spiel schwarz und weiß.

Ein schwarzer Bauer (Wolf)



und vier helle Bauern (Schafe)

Wie können die Figuren beim Schach ziehen?

Turm

Der Turm kann seitlich, vorwärts und rückwärts ziehen, soweit die Felder frei sind. Er zieht immer gerade auf den Reihen und Spalten.

Läufer

Der Läufer kann wie der Turm auch vorwärts und rückwärts ziehen.
Er zieht aber **schräg** auf den Diagonalen. Man unterscheidet den weißfeldrigen
und den schwarzfeldrigen Läufer

Springer

Der Springer ist die einzige Figur, die über eigene und gegnerische Figuren springen kann. Ein Zug geht immer 2 Felder vorwärts, rückwärts oder seitlich und dann noch 1 Feld nach rechts oder links bzw. nach oben oder unten

Die Dame ist wie eine Kombination von Turm und Läufer. Sie kann gerade und schräg ziehen, jeweils so weit bis eine eigene Figur den Weg versperrt.

Schlagen

Versperrt eine gegnerische Figur den Weg, so kann man diese schlagen. Dazu nimmt man die gegnerische Figur vom Brett und setzt die eigene Figur auf das Feld .auf dem die gegnerische Figur zuvor gestanden tttttt.

Der Bauer

Die Regeln für den Bauer sind etwas komplizierter.

Er kann aus der Anfangsposition entweder ein Feld oder zwei Felder nach vorne ziehen, kann aber nur schräg nach vorne schlagen.

„En passant“ schlagen

Wenn ein Bauer aus der Ausgangsstellung zwei Felder vorrücken will, so kann sein Gegner den Bauern schlagen, als ob er nur ein Feld vorgerückt wäre.
Man sagt dazu „en passant“ schlagen oder „schlagen im Vorübergehen“.

Umwandeln

Wenn ein Bauer bis auf die Grundlinie des Gegners kommt, so wird er in eine höherwertige Figur umgewandelt (z.B. eine Dame).

Wieviel Damen kann ein Spieler nach dem Umwandeln höchstens besitzen?

Rochade

Nur einmal während einer Partie darf ein Spieler eine Rochade machen (rochieren).

Es ist der einzige Zug bei dem zwei Figuren gleichzeitig bewegt werden. Dabei werden König und Turm vertauscht. Der König zieht zwei Felder in Richtung des Turms, und der Turm wird nach dem Überspringen neben den König gesetzt.

Der König bekommt dadurch eine gesicherte Stellung und der Turm kann aktiv am Spiel teilnehmen.

Eine Bedingung um rochieren zu dürfen ist, dass König und Turm vorher noch nicht gezogen haben.
Der verteidigende Spieler darf nicht mit Hilfe der Rochade einem Schachgebot ausweichen.

Eine alte „Schachweisheit“ sagt:

“**Wer nicht rochiert, verliert**“

Dieser Spruch zeigt, wie wichtig, die Sicherheit des Königs für die erfahrenen Spieler ist.

1 Wie viele Züge kann Weiß (Schwarz) am Anfang eines Spiels machen?

2 Warum können Läufer und Turm am Anfang nicht ziehen?

3 Wie viele Möglichkeiten haben verschiedene Figuren auf einem leeren Brett zu ziehen?

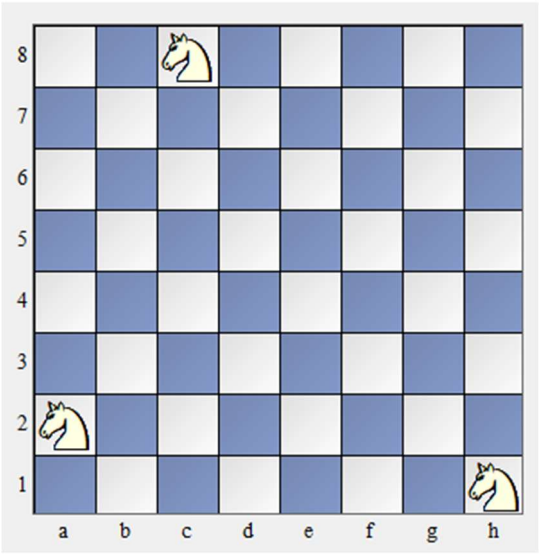
?

4 Wie hängt die Anzahl von der Stellung der Figur auf dem Brett ab?

5 Wie viele Möglichkeiten haben die Springer zu ziehen?

6 Kannst du erklären, warum alte Schachspieler sagen:

„Ein Springer am Rand ist eine Schand?“



Das Zählen der Möglichkeiten hilft dir beim Beantworten der Frage:

Wo wäre der Springer am besten platziert?

Wert der Figuren

Um beim Tauschen/Schlagen richtig zu verfaren, muss man ihren Wert kennen und vergleichen. Dazu hat man den Wert der Figuren folgendermaßen festgelegt:
Der König kann nicht bewertet werden, weil ohne ihn das Spiel zu Ende ist.

Bauer 1 (Punkt)

Läufer
3 (Punkte)

Springer
3 (Punkte)

Turm
5 (Punkte) Punktzahlen erklären?

2 Welchen Wert hat ein Läufer?

3 Ist ein Läufer genauso viel wert wie ein Turm?

4 Ist ein Turm mehr wert als ein Bauer und ein Läufer?

3 Vergleiche

a) einen Turm mit zwei Läufern

c) 1 Dame mit 3 Leichtfiguren

d) 2 Türme mit 2 Läufern und 1 Springer

e) einen Turm mit 3 Bauern und 1Läufer

Tipp für die Praxis

Vor dem Schlagen sollte man die gesamte Stellung ansehen. Vor allem die Stellung der Bauern (z.B. sind zwei zusammenhängende Bauern auf der 6.und 7. Reihe wertvoller als in der Ausgangsstellung. Es ist meistens gut, wenn man weniger wertvolle Figuren gegen wertvolle schlagen/tauschen kann.

6 Suche gleichwertige Figuren zu

a) einem Läufer

b) zwei Türmen odereiner Dame

c) 2 Springern und 3 Bauern

d) einem Turm und einem Springer

Ein Schachspiel mit dem „Wert 20 auf jeder Seite“

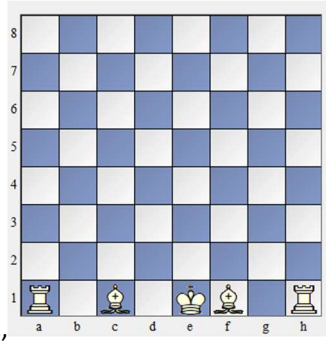
Spielvorbereitung: Jeder der beiden Spieler wählt einen Satz Figuren, die insgesamt den Wert 20 haben. Danach stellt jeder seine gewählten Figuren auf den letzten beiden Reihen seiner Bretthälfte auf (Bauern auf der vorletzten Reihe.)

Dann beginnt das Spiel nach den allgemein gültigen Schachregeln.

1 Spieler A hat folgende Figuren gewählt: 1 Dame, und 3 Bauern.

a) Wie viele Bauern darf er noch zusätzlich wählen?
b) Darf er noch einen Turm dazu nehmen?
c) Welche Figuren würdest du noch wählen?

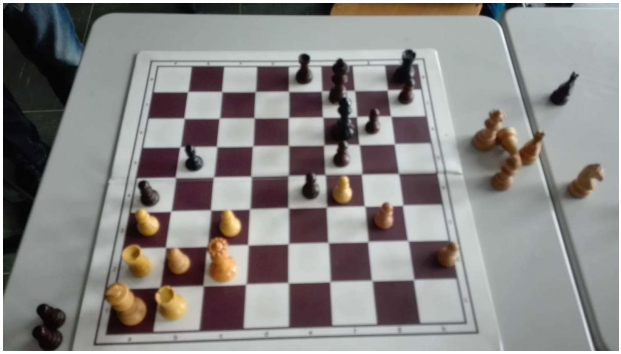
2 Spieler B hat folgende Figuren gewählt: Dame, zwei Läufer, zwei Türme und ein Bauer. Nach der Kontrolle der Figuren (Wertkontrolle) bestimmt der Schiedsrichter, dass er Figuren zurückgeben muss. ,,,,



Warum muss er Figuren zurückgeben?

Welche Figuren sind dies? Wie könnte er tauschen, dass seine Figurenwahl der Regel für die Wahl der Findest du diese Auswahl gut?

Aus einem Wettkampf in der Grundschule



Was sagst du zu dieser Stellung?

Mit welcher Farbe möchtest du weiterspielen?

Warum?

Tipps für das eigene Spiel

Eröffnung

Vermeide die folgenden Fehler:

Spiele am Anfang nicht zu schnell

Überlege, was dein Gegner plant.

Mach nicht zu viele Züge mit der Dame. Lass alle Figuren mitspielen

Mach nicht dieselben Züge wie dein Gegner

Beim Matt bist du einen Zug zu spät.

Besetze das Zentrum mit deinen Bauern.

Entwickle die Figuren

Rochiere und bringe denen König so in Sicherheit.

Bringe deine Türme in die Mitte

Verbinde die Türme.

Das Mittelspiel

Versuche den gegnerischen König anzugreifen.

Besetze offene Linien.

Ziehe sorgfältig mit den Bauern, sie sollten sich gegenseitig schützen.

Das Endspiel

Mit einem Freibauer hast du mehr und größere Chancen.

Isolani

sind vereinzelte Bauern, die nur durch Figuren gedeckt werden können. Besser werden Bauern durch Bauern gedeckt.

Schlagen/Tauschen oder nicht Schlagen/Tauschen?

Bevor man eine gegnerische Figur schlägt, muss man die Werte der beiden Figuren vergleichen.

a)Turm gegen Dame?

b) Läufer gegen Springer?

c) Turm und zwei Bauern gegen Turm und Springer?

d) 2 Läufer gegen Turm und 2 Bauern?

e) Läfufer gegen 3 Bauern?

Aufgaben zum Ziehen

a) Wie kommst du mit dem Turm (Läufer, Springer) von c3 nach b8?

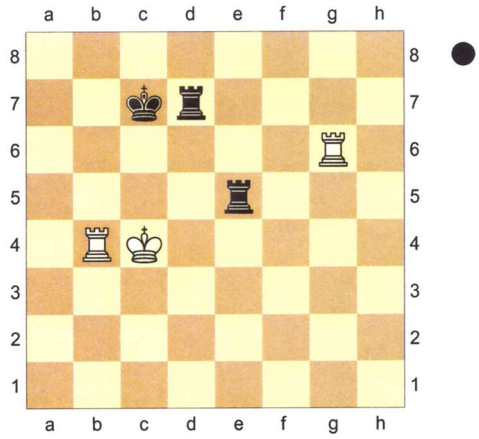
b) Mit wie vielen Zügen kannst du die Positionen von einem Läufer auf b2 und einem Turm auf g4 tauschen?

c) Kannst du schneller den Springer oder den Turm von a1 nach c5 ziehen?
Schneller heißt mit weniger Zügen.

d) Kannst du mit wenigen Zügen die Reihenfolge der Figuren ändern?

e) Mit wie vielen Zügen kommt der Turm (Läufer, Springer) über das ganze Feld von a1. c1, e1 auf die obere Grundreihe?
Die obere Grundreihe ist die Reihe von a8 bis h8

Fragen zum Diagramm



a) Wie viele Möglichkeiten hat Schwarz, um zu ziehen?

b) Wie viele Möglichkeiten hat Weiß, um zu ziehen?

c) Wie ändert sich die Anzahl der Züge für Weiß, wenn der Turm von g6 nach b6 zieht?

d) Wie ändert sich die Anzahl der Züge für Schwarz, wenn der Turm von e5 nach e7 zieht?

e) Wie viele Möglichkeiten hat Schwarz Schach zu geben?

f) Wie viele Möglichkeiten hat weiß Schach zu geben?

g) Möchtest du lieber mit Schwarz oder mit Weiß spielen?

h) Kannst du erklären, warum du Schwarz oder Weiß gewählt hast?

Bauernspiele

König und fünf Bauern gegen König und vier Bauern

Am Anfang spielen ausgeloste Paare gegeneinander. Einer der beiden Spieler hat einen Bauern mehr. Der Spieler mit dem Bauer weniger, darf beginnen

Die Sieger bekommen in der jeweils nächsten Runde einen Bauern mehr. Gesamtsieger ist der Spieler, der als Erster acht Bauern hat.

Das Spiel trainiert das Spiel mit den Bauern mit dem Schwerpunkt „Taktik Spiel mit Überzahl“.

Das erste und wichtigste Ziel beim Schachspielen ist den Gegner Matt zu setzen

Was ist Matt?

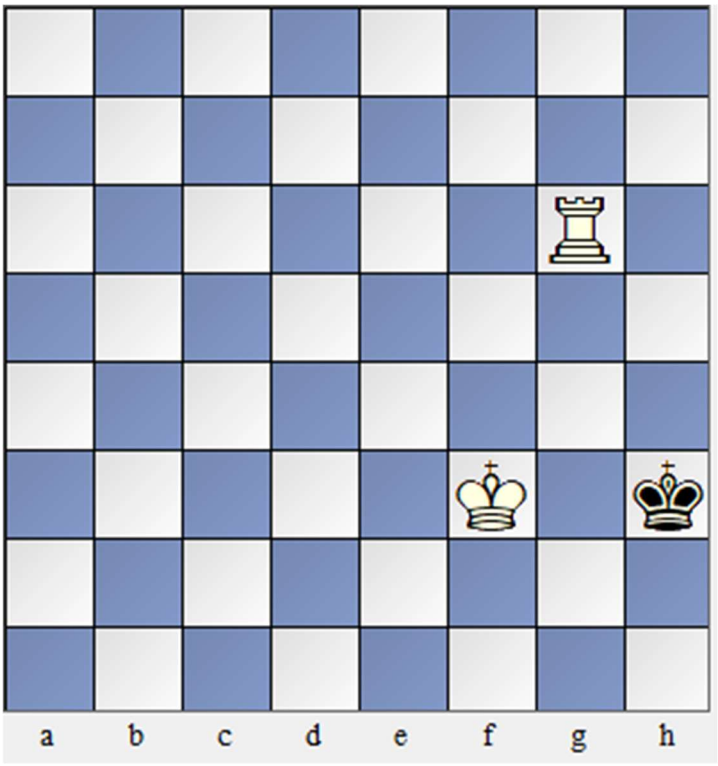
Wenn der König im Schach steht und
weder ein Feld zum Ausweichen hat,
noch die Schach bietende Figur geschlagen
werden kannoch eine Figur dazwischen gesetzt
werden kann., dann ist er Matt.

Einfache Aufgaben „Matt in einem Zug“

Hier sind nun einige **Aufgaben**, in denen du als Weißer deinen Gegner Matt setzen sollst.

Denke daran:

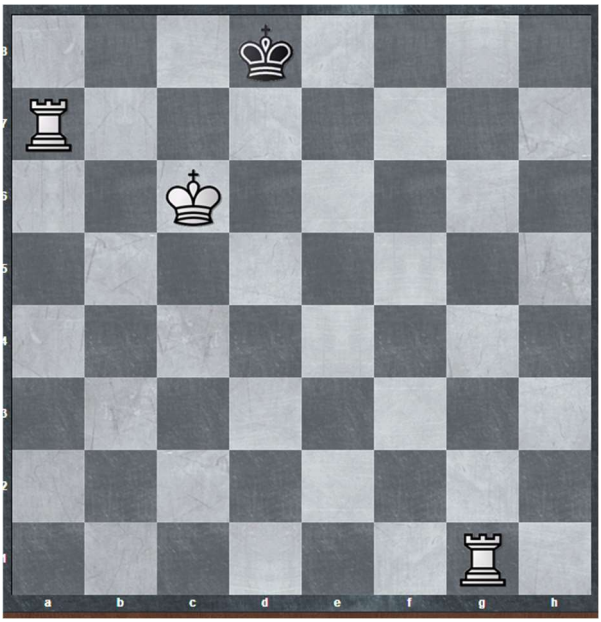
„Versäume nie ein Schach, es könnte Matt sein.“



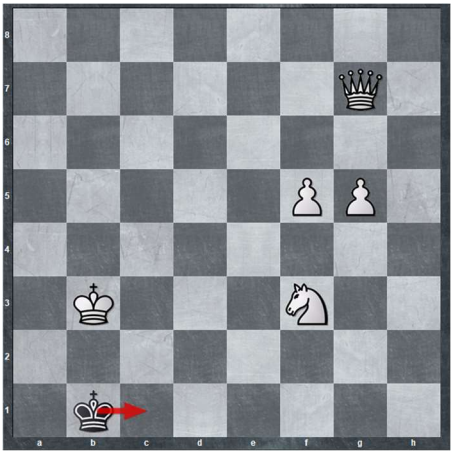
Weiß setzt Schwarz mit dem Turm in einem Zug Mat

Tipp für alle Aufgaben:

Wenn du die Aufgaben so nicht lösen kannst, kannst du als letzte Hilfe ein Schachbrett nehmen, das Problem aufbauen und mit dieser Hilfe versuchen, das Problem zu lösen-

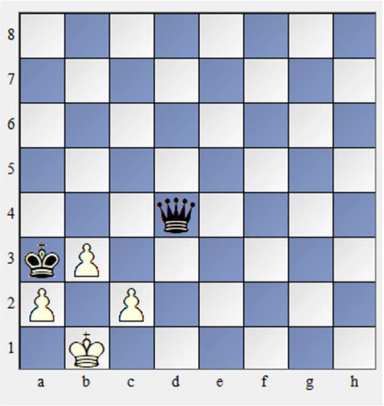


Die Dame setzt Matt in einem Zug



Auch wenn der schwarze König nach c1 wandert, lautet die Aufgabe „Matt 9neinem Zug.

Die Dame setzt in einem Zug matt



Der Springer setzt allein „Matt in einem Zug“

Weitere Aufgaben zu Matt in einem Zug.

MATT In 2 Zügen

Bei den folgenden Aufgaben musst du ein bisschen vorausdenken. Wenn du an die Aufgaben “Matt in 1 Zug“ denkst, erhältst du oft einenwichtigen Lösungshinwe

Was ist Remis?

Remis

Ist das tranzösische Wort für Unentschieden.

Eine Schachpartie kann auf unterschiedliche Art unentschieden zu Ende gehen.

1. Es können sich die beiden Spieler auf remis einigen, wenn keiner der Beiden für sich eine Chance zum Gewinnen sieht.
2. Wenn kein Spieler genügend Figuren besitzt, um den Gegner Matt zu setzen, ist die Partie remis.

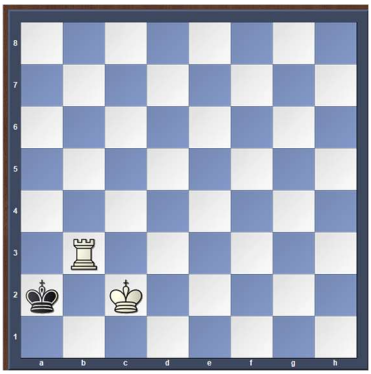
3. Wenn beide Spieler nur noch den König besitzen, ist die Partie remis.
4. Wenn die Stellung Patt ist, wird die Partie remis gegeben.
5. Wenn dreimal dieselbe Stellung auf beiden Seiten entstanden ist, ist die Partie remis.
6. Wenn 50 Züge ohne Schach oder ohne Bauern gemacht wurden, ist die Partie remis.
7. Wenn ein Spieler ständig Schach geben kann.

Man nennt das Dauerschach.

Matt in zwei Zügen

Weiss zwingt Schwarz im ersten Zug zu ziehen und setzt im 2. Zug matt

Man nennt das **Zugzwang**

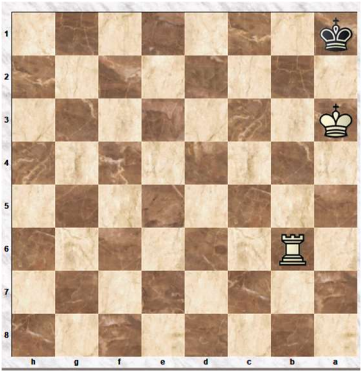


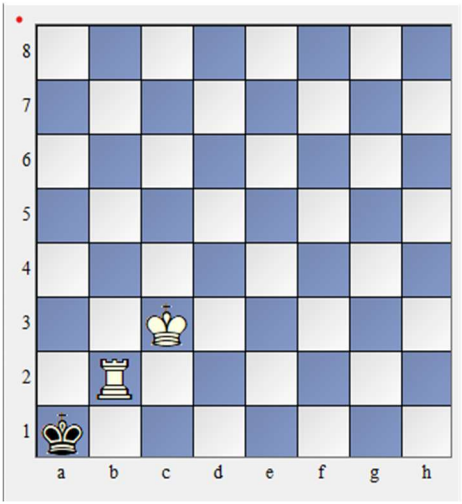
Matt in zwei Zügen

Selbst die Dame ist sich nicht zu schade, sich für ein Matt zu opfern

Was bedeutet Patt?

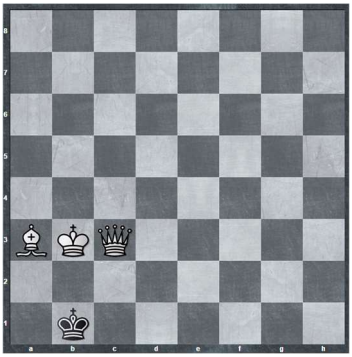
Einfache Pattstellungen





Erklärung: Wenn ein König nicht mehr ziehen kann, ohne dass ihm Schach gegeben wurde, so ist der König patt. Die Partie endet mit

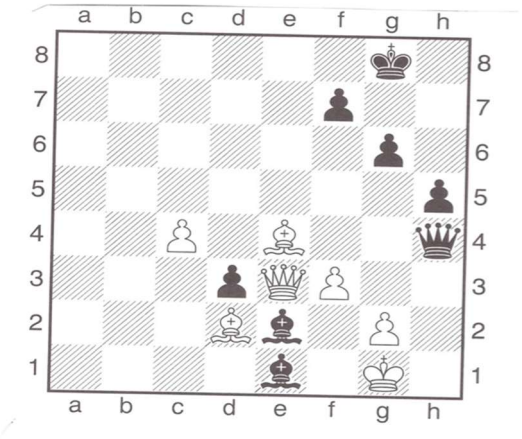
Remis durch Patt



Pech für den Spieler, der eigentlich besser steht

?

Nach dem Läuferzug Lg6 kann sich
nicht mehr gegen das Matt auf h2 wehren.

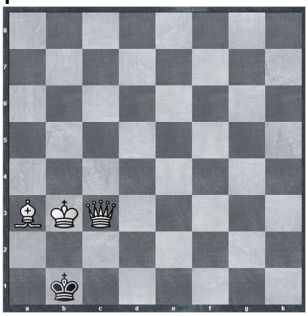


Schwarz am Zug

Was ist Patt? Einfache Pattstellungen

Schwarz am Zug ist patt

Wenn ein König nicht mehr ziehen kann, ohne dass ihm Schach gegeben wurde, so ist der König patt. Die Partie endet mit Remis durch patt.

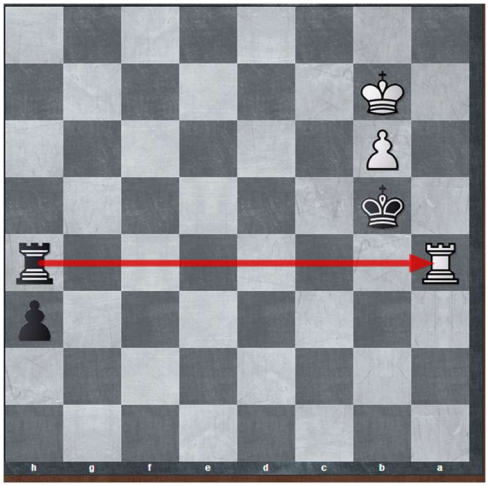


Pech für den Spieler, der eigentlich besser steht.

Aufgabe

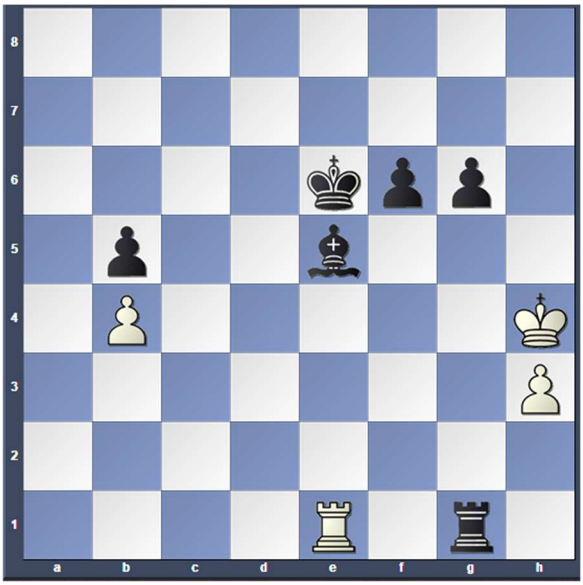
Weiß am Zug schlug den schwarzen Turm auf h5.

Da freuten sich die Mitspieler von schwarz.



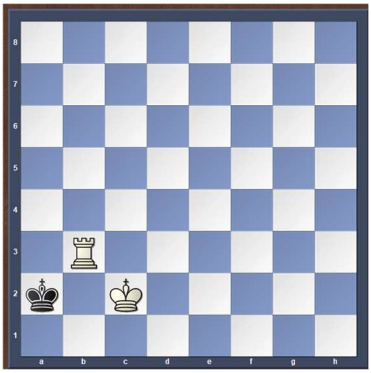
Aufgaben für Fortgeschrittene:

Beim Spielstand von 4:3 für Weiß will Weiß am Zug noch einen halben Punkt für den Sieg seiner Mannschaft retten? Wie kann ihm das gelingen? Remis durch Patt



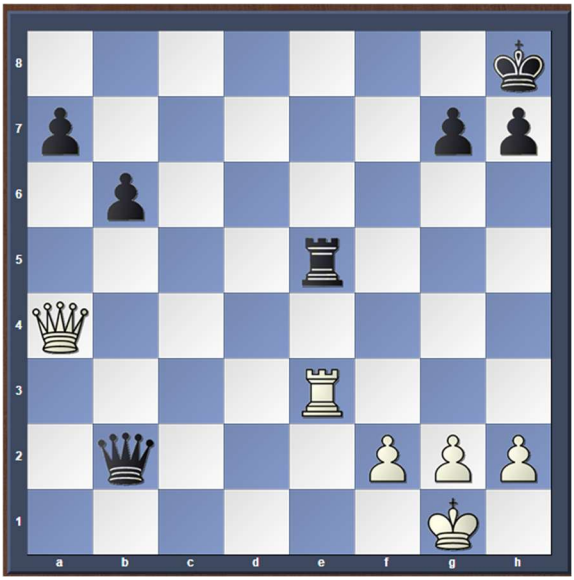
Man nennt das **Zugzwang**

Weiss zwingt Schwarz im ersten Zug zu ziehen und setzt im 2. Zug matt



Matt in zwei Zügen

Selbst die Dame ist sich nicht zu schade, sich für ein Matt zu opfern



Matt in zwei Zügen

Hier sind noch ein paar Aufgaben zum Mattsetzen

Weiß ist an Zug

Matt in 1			ok
Weiß	Ke1	Df3	Lc4
schwarz	Ke8		

Matt in 1			0k
Weiß	Ke8	Dh5	Ld1
Schwarz	Ke1		

Matt in 1			ok
Weiß	Ke1	De3	Sg4
schwarz	Kf8		

Abzugsschach

Abzugsschach

Matt in 1			ok
weiß	Kh2	Tg2	Th1
schwarz	Kh4		

Matt in 1			
Weiß	*K*	*A3,b4*	
Schwarz	*K*	*A7,b6,*	

Treppenschach

Matt in 1			
weiß	Kh6	Df4	g3,h2
schwarz	Kh3	Dg2	

Matt in 1 (2Lösungen)				*11*
Weiß	*Kc4*	*Te2,Tf2*		
schwarz	*Kc1*			

Matt in 2			
weiß	Ke2	Dh3,Lg2	f3,g3
schwarz	Kg1	Lh2	f4