

NOTATION

Gesamtdauer: 90 Minuten

- | | | |
|----------------|------------------|---|
| Medien: | Aufgabenblätter: | <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenblatt B-L A01 • Aufgabenblatt B-L A02 • Aufgabenblatt B-L A03 • Aufgabenblatt B-L A04 • Aufgabenblatt B-L A05 |
| | Lösungsblätter: | <ul style="list-style-type: none"> • Lösungsblatt B-L L01 • Lösungsblatt B-L L02 • Lösungsblatt B-L L03 • Lösungsblatt B-L L04 • Lösungsblatt B-L L05 |
| | Sonstiges: | <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrationsbrett • 14 grüne Magnete • Schachspiele |

1 Eröffnung

[5 / 5 min]

	<p>Woher weiß ich, welche Züge ich zeigen soll? <i>Sie stehen auf dem Vorbereitungsblatt</i></p> <p>HW Züge werden aufgeschrieben (notiert):</p> <ul style="list-style-type: none"> - zum Nachspielen, z.B von Partien - zur Klärung des Partieverlaufs bei Streitigkeiten <p>HW Heute lernen wir, Züge und ganze Partien aufzuschreiben</p>
--	--

2 Notation

[25 / 30 min]

 <p>Züge jeweils einer Figur mit grünen Magneten markieren Züge an einer Tafel notieren (nur Beispiele nicht alle Züge)</p>	<p>Wohin kann der Bauer von c3 ziehen? <i>Auf c4</i></p> <p>HW Wir schreiben immer Ausgangsfeld-Endfeld auf: c3-c4</p> <p>HW Felder werden mit Kleinbuchstaben geschrieben, auch wenn am Demobrett große Buchstaben stehen</p> <p>Welche Züge kann Weiß noch mit einem Bauern ziehen? <i>a2-a3, a2-a4, b4xa5, b4-b5, f4-f5, h7xg8 und h7-h8</i></p> <p>HW Beim Schlagen wird an der Stelle des - ein x geschrieben</p> <p>HW Die Züge h7xg8 und h7-h8 heben wir uns für später auf</p>
	<p>Welche Züge kann Weiß mit dem Läufer ziehen? <i>Lb2-a3 und Lb2-c1</i></p> <p>HW Wenn eine andere Figur als der Bauer zieht, muss vor dem Zug die Abkürzung für die Figur stehen</p> <p>HW Abkürzung für Läufer: L</p>

	<p>Welche Züge kann Weiß mit dem Turm ziehen? <i>Ta1-b1, Ta1-c1, Ta1-d1, Th1-f1, Th1-g1, Th1-h2, Th1-h3, Th1-h4, Th1-h5, Th1-h6 und Th1-h7</i></p> <p>HW Abkürzung für Turm: T</p>
	<p>Welche Züge kann Weiß mit dem Springer ziehen? <i>Sd5-e3, Sd5-f6, Sd5xe7+, Se5xc7 und Se5xb6+</i></p> <p>HW Wenn eine Figur Schach gibt, dann kommt ein + hinter den Zug</p> <p>HW Abkürzung für Springer: S</p>
	<p>Welche Züge kann Weiß mit der Dame ziehen? <i>Dc6-a8+, Dc6-b7+, Dc6xb6, Dc6-a4, Dc6-b5, Dc6-c5, Dc6-c4, Dc6-d6, Dc6-e6, Dc6-f6, Dc6xg6, Dc6-d7+, Dc6xd8 und Dc6xc7#</i></p> <p>HW Abkürzung für Dame: D</p> <p>Welchen Zug kann Schwarz nach Dc7 noch ziehen? <i>Keinen. Schwarz ist Matt</i></p> <p>HW Wenn eine Figur Matt setzt, dann kommt ein # oder ++ hinter den Zug</p>
	<p>Welche Züge kann Weiß mit dem König ziehen? <i>Ke1-d1, Ke1-e2 und Ke1-f1</i></p> <p>HW Abkürzung für König: K</p> <p>Welche Züge kann Weiß mit dem König noch ziehen? <i>Kurze und lange Rochade</i></p> <p>HW Notation kurze Rochade 0-0; Notation lange Rochade 0-0-0</p> <p>HW Bei kurzer Rochade sind 2 Felder zwischen Turm und König also 2x0, bei der langen Rochade 3 Felder also 3x0</p>
	<p>Zwei Bauernzüge habe wir noch weggelassen, welche? <i>h7xg8 und h7-h8</i></p> <p>Was passiert, wenn ein Bauer die Grundlinie des Gegners erreicht? <i>Man darf sich eine Figur wünschen</i></p> <p>Welche Figuren darf man sich wünschen? <i>Dame, Turm, Läufer oder Springer</i></p> <p>HW Wenn ein Bauer sich in eine Figur verwandelt, dann kommt der Buchstabe der umgewandelten Figur an das Ende des Zuges</p> <p>HW Z.B. h7xg8D oder h7-h8T</p>
	<p>HW Annahme: Schwarz am Zug spielt f7-f5</p> <p>Welchen zusätzlichen Zug kann Weiß jetzt machen? <i>En passant Schlagen mit g5xf6ep</i></p> <p>HW Beim en passant Schlagen wird ep nach dem Zug notiert</p>

3 Übungen

[30 / 60 min]

	<p>HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.</p>
AB B-L A01	
AB B-L L01	

AB B-L A02	
AB B-L L02	

4 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
AB B-L A03 AB B-L L03	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 3: 1.Le3? Lxe3+; 1.Tf2? Lxf2+ - Aufgabe 5: 1.Dc8+ Ke7 - Aufgabe 6: 1.Dxd4? Sxd4
AB B-L A04 AB B-L L04	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 1: 1.Sf7+ Kg7 oder Kh7 - Aufgabe 3: 1.f3+ Kxg3; 1.Lf3+ Kh3; 1.Lh3+? Kxh3 - Aufgabe 5: 1.Dxd4? exd4 - Aufgabe 6: 1.Td8+ Txd8; 1.Te6+? Kxd7; 1.Te7 Kd8 oder Kf8
AB B-L A05 AB B-L L05	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Lf2? Lxc1; 1.Kh1? Lxc1 - Aufgabe 3: 1.f4+ Kg4 - Aufgabe 6: 1.Lg5+? Kxg7; 1.T1g6 Kh5

5 Spiele

[30 / 90 min]

	HW Statt Spiele zu spielen, können auch zusätzliche Aufgabenblätter bearbeitet werden
	HW Teilnehmer spielen gegeneinander Schach und/oder die alternative Schachvariante
	HW Alternative Schachvariante: Simultan - Normale Schachregeln - Eine Person tritt gegen mehrere Gegner gleichzeitig an - Varianten: - Zwei Spieler wechseln sich ab - Einsatz von Uhren