

## NOTATION

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

**Medien:**

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

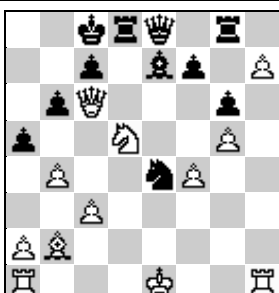
### 1 Eröffnung

[5 / 5 min]

|  |   |
|--|---|
|  | <p><b>Woher weiß ich, welche Züge ich zeigen soll?</b><br/> <i>Sie stehen auf dem Vorbereitungsblatt</i></p> <p><b>HW</b> Züge werden aufgeschrieben (notiert):<br/>         - zum Nachspielen, z.B von Partien<br/>         - zur Klärung des Partieverlaufs bei Streitigkeiten</p> <p><b>HW</b> Heute lernen wir, Züge und ganze Partien aufzuschreiben</p> |
|--|---|

### 2 Notation

[25 / 30 min]

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

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

### 3 Übungen

**[30 / 60 min]**

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

|  |  |
|--|--|
| <b>AB B-L A02</b><br><b>AB B-L L02</b> |  |
|--|--|

## 4 Zusatzübungen

**[Puffer]**

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

## 5 Spiele

**[30 / 90 min]**

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