






Regeln und Figuren

Informationen für Lehrpersonen



1/19

<p>Arbeitsauftrag</p> 	<p>Die SuS erkennen die grundlegenden Regeln, die für das Schachspiel wichtig sind. Mit einem Postenlauf werden die Bedeutung und die Zugstärke der Figuren sowie die Kernziele eines Schachspiels erklärt.</p> <p>Lerninformationen erfassen, nachvollziehen</p>
<p>Ziel</p> 	<p>Die SuS kennen die Grundlagen und die Figuren des Schachspiels.</p>
<p>Material</p> 	<p>Postenmaterial Schachbretter Weitere Übungen und Arbeitsschritte: Dokumentationen des SSB → ergänzende Hinweise</p>
<p>Sozialform</p> 	<p>Gruppenarbeit</p>
<p>Zeit</p> 	<p>90'</p>

Zusätzliche
Informationen:

- www.schachbund.ch
- www.chesspoint.ch: Hier finden Sie umfangreiche **Lehrmittel** und **Unterrichtsmaterialien**, die man käuflich erwerben kann. Ebenfalls wird beraten und informiert, falls man im schulischen Umfeld entsprechende Angebote oder **Kurse** lancieren möchte.
- www.schach.ch

Regeln und Figuren

Postenblätter




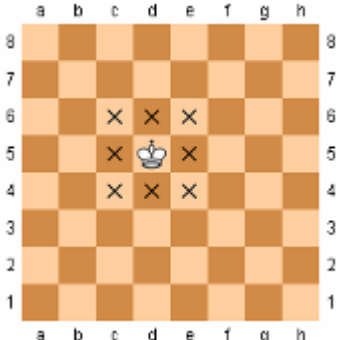

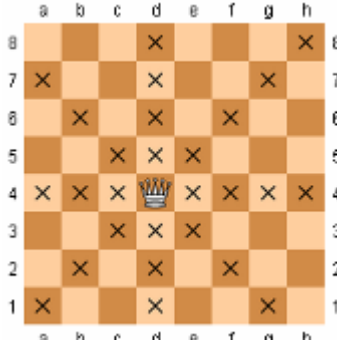


3/19

Posten 1:

Jede Figur auf dem Schachfeld hat einen bestimmten Wert. Je nach Figur können unterschiedliche Züge durchgeführt werden. Indem die Figuren auf die unterschiedlichen Felder gezogen werden, können sie die anderen Figuren zum Beispiel „schlagen“. Ein Schachspieler weiss genau, mit welchen Figuren er ziehen muss, um den Gegner in die Ecke zu drängen oder mit seiner Strategie zu überraschen.

In der folgenden Zusammenstellung lernst du die einzelnen Figuren und ihre Stärken kennen. Versuche anschliessend die gestellte Aufgabe zu lösen.

Die Figuren und ihre Züge




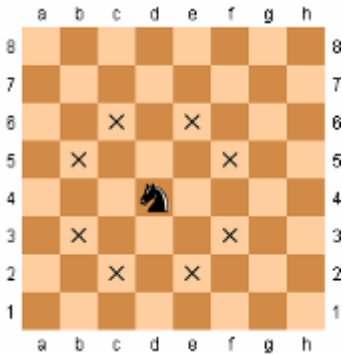


	<p>König</p> <p>Der <i>König</i> ist beim Schachspiel die wichtigste Figur, da es Ziel des Spiels ist, den gegnerischen König Matt zu setzen, was die Partie sofort beendet. Matt setzen heisst, den gegnerischen König mit einer (oder mehreren) Figur(en) zu bedrohen, ohne dass dieser sich in Sicherheit bringen kann.</p> <p>Zug: Der König kann pro Zug jeweils ein Feld in jede Richtung gehen.</p>	
	<p>Dame</p> <p>Die <i>Dame</i> ist die stärkste Figur in einem Schachspiel.</p> <p>Zug: Die Dame darf auf jedes freie Feld in jede Richtung (horizontal, vertikal und diagonal) ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Sie vereint in sich somit die Wirkung sowohl eines Turms als auch die eines Läufers. Damit ist die Dame die beweglichste Figur.</p>	
	<p>Turm</p> <p>Der <i>Turm</i> ist die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel. In den Ursprüngen des Spiels in Persien war der Turm wohl ein Kampfwagen, der als mehrfach gekerbter Holzklötz dargestellt wurde. Dies missdeuteten die Europäer als zinnenbewehrten Turm.</p> <p>Zug: Ein Turm darf auf Linien und Reihen in jeder Richtung beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen.</p>	

Regeln und Figuren

Postenblätter



4/19

	<p>Läufer</p> <p>Zu Beginn einer Partie hat jede Partei jeweils einen weissfeldrigen und einen schwarzfeldrigen <i>Läufer</i>. Man unterscheidet auch zwischen Damenläufer und Königsläufer aufgrund ihrer Positionierung neben der Dame bzw. dem König.</p> <p>Zug: Läufer ziehen auf den Feldern der Farbe, auf der sie stehen, diagonal beliebig weit über das Brett. Über andere Figuren hinweg dürfen sie nicht ziehen.</p>	
	<p>Springer</p> <p>Eine Schachpartie beginnt mit zwei weissen und zwei schwarzen <i>Springern</i> – die ältere Bezeichnung „Rössel“ wird heute nur noch im Zusammenhang mit dem Rösselsprung, einer Rätselart, gebraucht. Die Besonderheit der Springer ist es, über eigene und gegnerische Figuren und Bauern „springen“ zu können.</p> <p>Zug: Der Springer bewegt sich vom Ausgangsfeld zwei Felder entlang einer Linie oder Reihe und dann ein Feld nach links oder rechts. Das Zielfeld hat immer eine andere Farbe als das Ausgangsfeld.</p>	
	<p>Bauer</p> <p>Jeder Spieler hat zu Partiebeginn acht <i>Bauern</i>. Der Bauer gilt als schwächste Figur im Schach. Im Unterschied zu den übrigen Figuren kann der Bauer sich nicht rückwärts bewegen, sondern nur nach vorne.</p> <p>Zug: In der Ausgangsstellung kann sich der Bauer wahlweise einen Schritt nach vorne bewegen, sofern das Zielfeld leer ist, oder aber einen Doppelschritt vornehmen, sofern das Feld vor dem Bauern und das Zielfeld leer sind. Befindet sich der Bauer nicht in der Ausgangsstellung, kann er sich nur um ein Feld nach vorne bewegen. Der Bauer schlägt diagonal nach vorne. Er ist der einzige Spielstein, der in eine andere Richtung als die Zugrichtung schlägt.</p>	

Regeln und Figuren

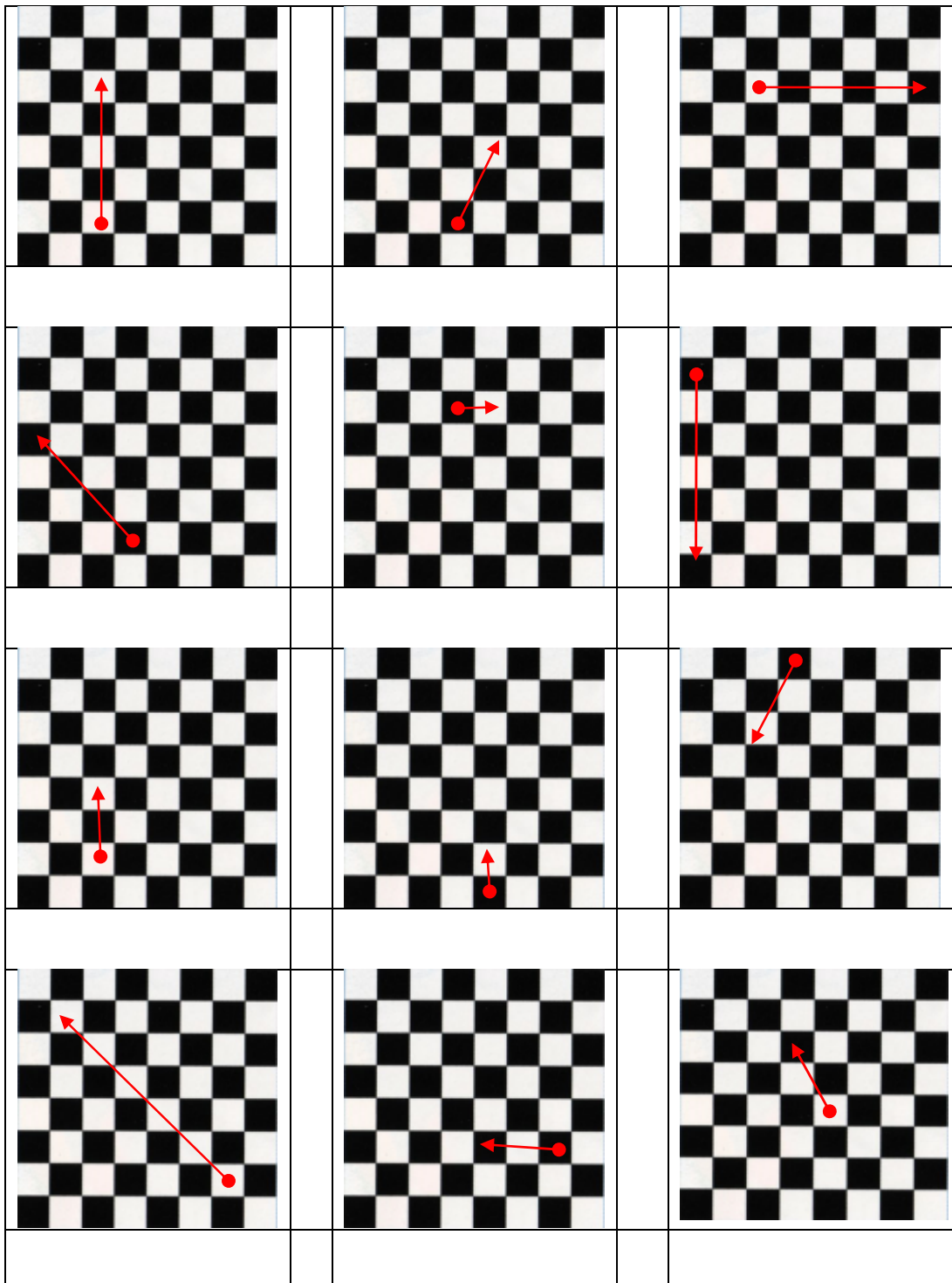
Postenblätter



5/19

Aufgabe:

Kannst du erkennen, welche Figur den jeweiligen Weg vollzogen hat?
Achtung: Manchmal sind mehrere Lösungen möglich.



Regeln und Figuren

Postenblätter



6/19

Posten 2:

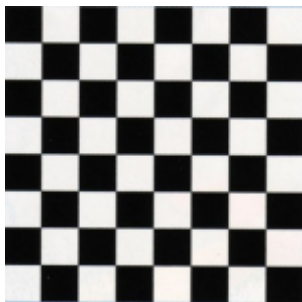
Wenn man ein Schachspiel beginnen möchte, muss man die Figuren korrekt auf dem Feld platzieren. Dabei gilt es wichtige Regeln zu beachten, welche nachfolgend beschrieben werden.

Versuche anschliessend die gestellte Aufgabe zu lösen.

Die Anfangsaufstellung

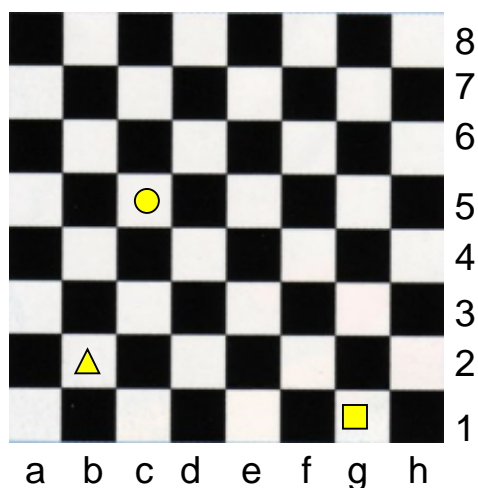
1. Ausrichtung des Brettes

Das Schachbrett besteht aus 8 x 8 quadratischen Feldern: 32 helle und 32 dunkle Felder. Das Brett liegt richtig, wenn sich links unten ein schwarzes Feld befindet!



2. Die Nummerierung

Alle Felder haben einen Namen. Diesen findet man heraus, indem man zuerst auf den unteren Balken schaut und dann auf den rechten Balken sieht:



- c5
- g1
- ▲ b2

Regeln und Figuren

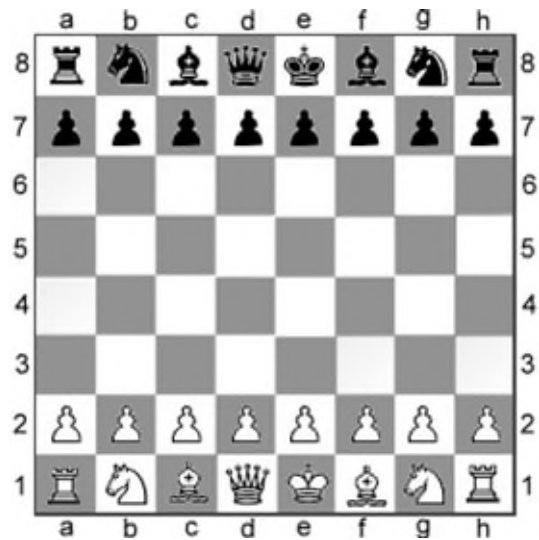
Postenblätter



7/19

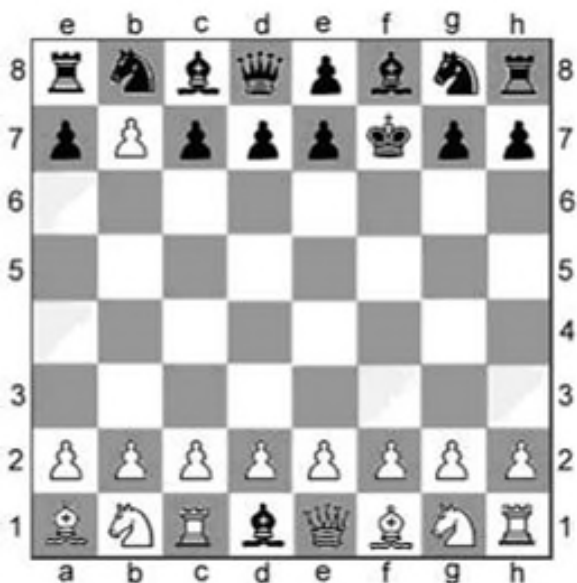
3. Die Anfangsstellung

Bei der Aufstellung ist zu beachten, dass die Farbe der Dame immer mit der Farbe des Feldes übereinstimmt. Beginnt man eine Partie, so darf der Spieler mit den weissen (bzw. hellen) Figuren beginnen!



Aufgabe:

Finde die 9 Fehler!



Regeln und Figuren

Postenblätter



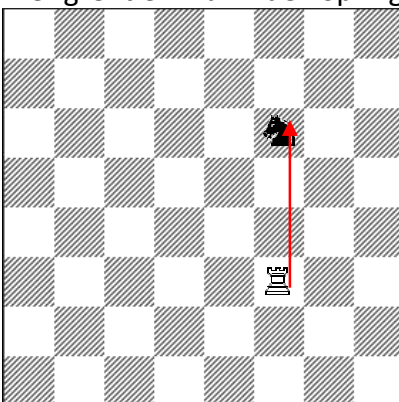
8/19

Posten 3

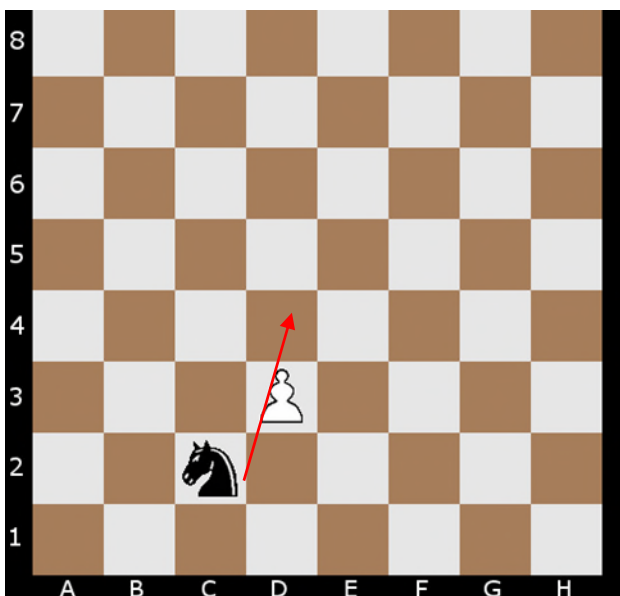
Ein wichtiges Zwischenziel beim Schach ist das Angreifen und Schlagen von gegnerischen Figuren. Dabei zieht der Spieler mit seinen Figuren vor- bzw. rückwärts. Ist eine gegnerische Figur auf seinem Zug, so kann er diese angreifen. Lies die Informationen durch und versuche anschliessend die Aufgabe zu lösen.

Angriff, Schlagen und Umwandeln

Hier greift ein Turm den Springer an:



Schlägt der weisse Turm den schwarzen Springer, so wird der schwarze Springer vom Brett entfernt. Die Figur darf nun nicht mehr am Spiel teilnehmen!



Der Springer passiert auf seinem Weg zum Feld D4 den Bauern auf D3. Muss nun der Bauer vom Feld genommen werden? Nein! Der Springer darf zwar über Figuren springen, hat aber keinen Einfluss auf die Übersprungenen.

Würde der Bauer ein Feld weiter oben stehen, also auf D4, dem Ziel des Springers, so würde der Bauer aus dem Spiel ausscheiden.

Regeln und Figuren

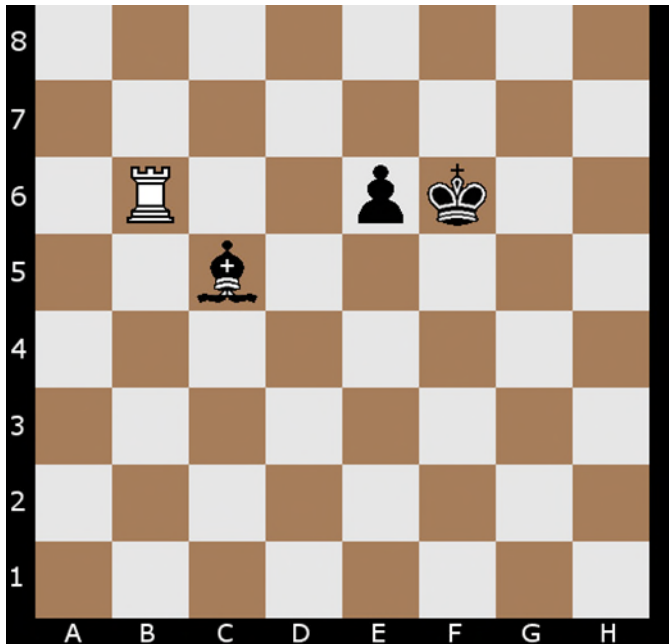
Postenblätter



9/19

Weiss ist am Zug ...

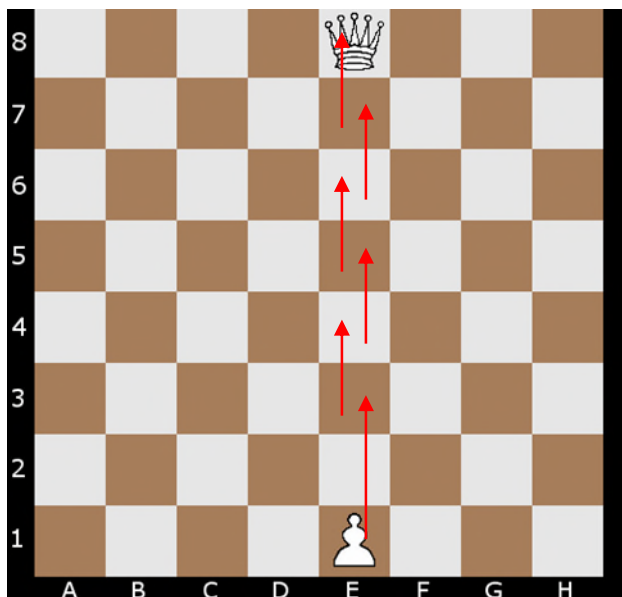
Eine verzwickte Situation für den Turm!



Wir wissen, dass der Turm nur waagrecht oder senkrecht ziehen kann. Dies gibt ihm drei Möglichkeiten:

1. Der König wird hier nicht bedroht, da der Bauer ihn deckt. Sollte der Turm den Bauern schlagen, so kann im Anschluss der König den Turm angreifen. Hier würde der Turm unnötig geopfert.
2. Der Turm kann die Stellung halten und der Spieler mit einer anderen Figur ziehen. Jedoch ist der Läufer eine Bedrohung: Er deckt keine Figur, kann sich also bewegen. Würde der Läufer den Turm schlagen, so würde er anschliessend durch keinen Gegner bedroht.
3. Der Turm weicht auf das weisse Feld zwischen ihm und dem Läufer aus (C6). So bleibt der Turm im Spiel und stellt eine potenzielle Bedrohung für Läufer und Bauer/ König dar.

Welcher Zug schlussendlich gemacht wird, ist abhängig davon, wie die restlichen Figuren im Spiel stehen und was die Strategie der Spieler ist. Vielleicht ist es dann auch sinnvoll, mit dem Turm weit weg zu ziehen.



Im Schach verschwinden nicht nur Figuren, es ist auch möglich, dass sie umgewandelt werden! Und so geht's:

Schafft es ein Bauer während des Spiels, das ganze Brett zu überqueren und auf ein Feld des oberen Randes zu ziehen, so kann der Spieler diese Figur durch eine beliebige ersetzen! So kann aus einem Bauern eine Dame werden.

Aber Achtung: Es können zwar mehrere Damen entstehen, auch wenn bereits welche vorhanden sind. Aber einen zweiten König zu erhalten, ist nicht möglich!

Regeln und Figuren

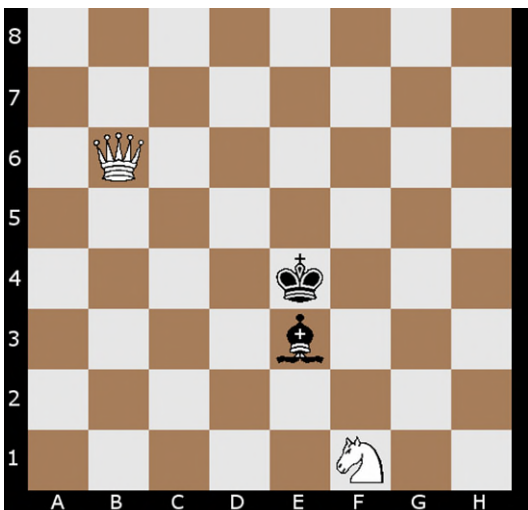
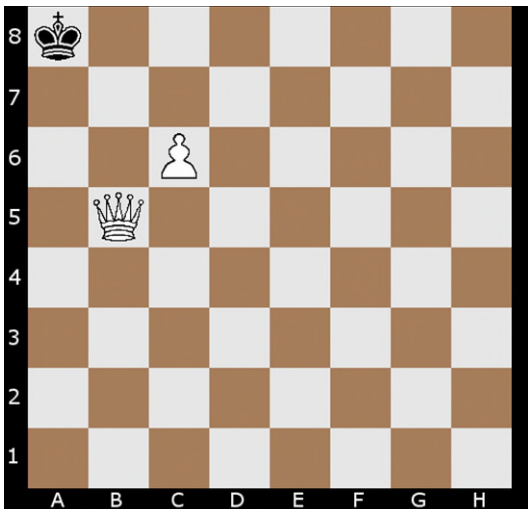
Postenblätter



10/19

Aufgabe:

Angriff auf den König! Verschiedene Situationen erwarten dich, und in jeder musst du mit einem Zug den gegnerischen schwarzen König Matt setzen! Notiere deine Züge (Start-Ziel; z. B. C3-C5).

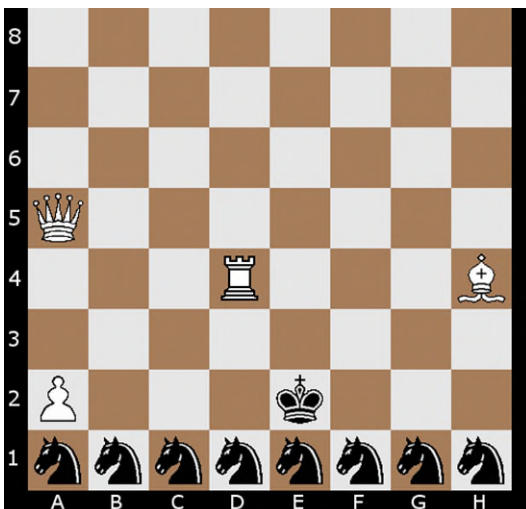
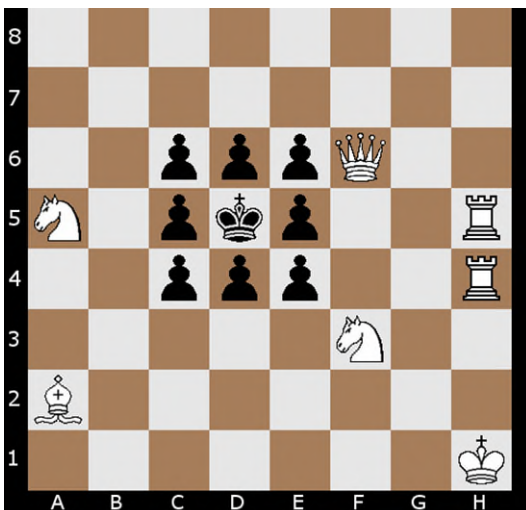
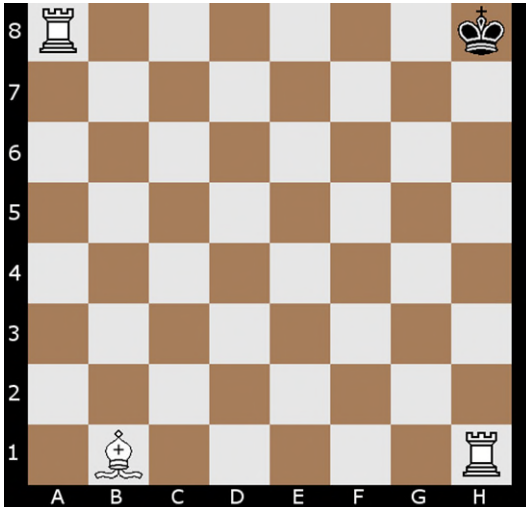


Regeln und Figuren

Postenblätter



11/19

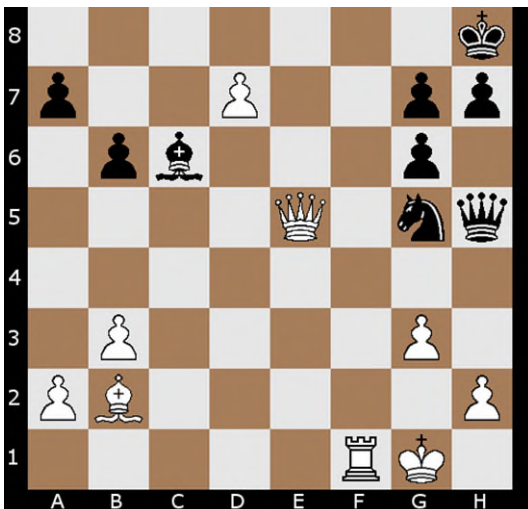
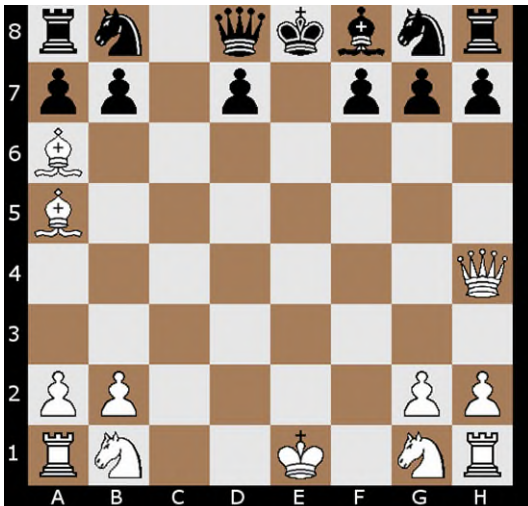


Regeln und Figuren

Postenblätter



12/19



Hier gibt es vier 1-Zug-Matt-Möglichkeiten. Finde sie!

Regeln und Figuren

Postenblätter



13/19

Posten 4:

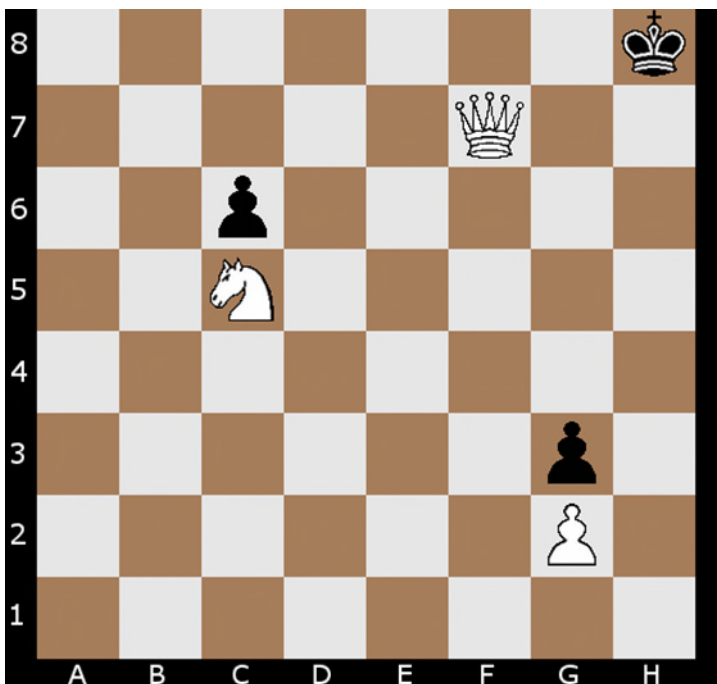
Wie in vielen Sportarten, gibt es im Schach einen Gewinner und einen Verlierer. Es ist aber auch möglich, einen „Remis“, also ein Unentschieden, zu spielen. Nachfolgend findest du einige Erklärungen zum Durchlesen; versuche anschliessend, die Aufgaben zu lösen.

Patt, Remis und Unentschieden

Ein Remis kann entstehen, wenn beide Spieler sich vorzeitig auf ein Unentschieden einigen. Haben beide Spieler nur noch den König vor sich, so endet die Partie ebenso unentschieden.

Eine weitere Form des Remis entsteht bei einem sogenannten „Patt“. Hierbei steht der Gegner nicht Schach, kann aber keinen Zug mehr führen, ohne sich Schach zu stellen.

Hier ein Beispiel:



Dies ist eine klassische Patt-Situation, bei der Schwarz am Zug ist.

Die beiden schwarzen Bauern können nicht bewegt werden, da ihnen der Weg versperrt wird und keine Möglichkeit zum Schlagen eines Gegners besteht.

Der König ist die einzige Figur, die sich theoretisch bewegen könnte. Er steht im Moment nicht Schach, jedoch stellt er sich mit jedem erdenklichen Zug ins Schach. Die Dame wirkt auf jedes Feld, das der König betreten könnte.

Regeln und Figuren

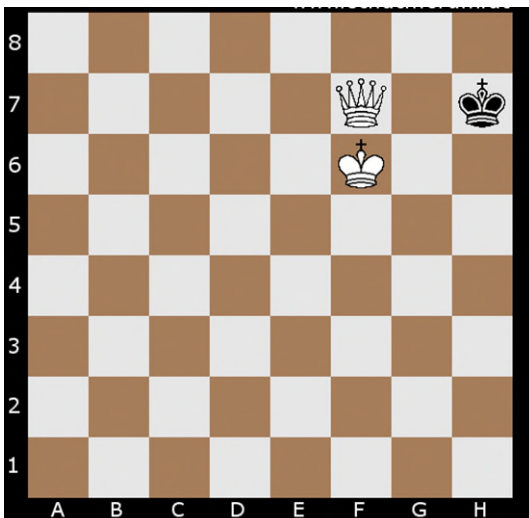
Postenblätter



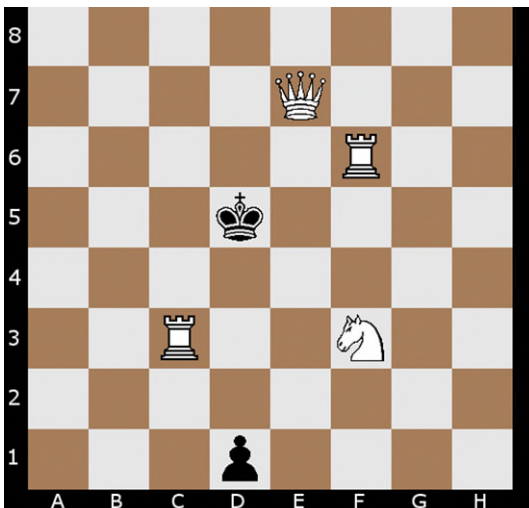
14/19

Aufgabe:

Versuche die Aufgaben zu lösen!



Der König steht Schach. Deshalb zieht er auf das Feld H8. Steht es nun Patt? Begründe deine Antwort.



Der schwarze Spieler hat den letzten Zug (Bauer D2–D1) ausgeführt und erhält eine Dame! Beurteile die Situation und sage, was wohl als Nächstes geschehen wird.

Regeln und Figuren

Postenblätter



15/19

Posten 5:

Im Schachspiel kennt man auch einige Sonderregeln. Lies die Beschreibungen durch und versuche anschliessend die Aufgaben zu lösen.

Spezielle Sonderregeln

Die Rochade

Die Rochade ermöglicht jedem Spieler, seinen König aus der Mitte des Bretts schnell an den Rand zu holen. Im gleichen Zug gelangt ein Turm näher ans Geschehen. Hierbei handelt es sich also um einen Doppelzug.

Kurze Rochade:

Die kurze Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld h1 durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm.



Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld links neben dem König.



So sieht das Schachbrett nach der kurzen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld g1 und der Turm auf dem Feld f1.



Rochaderegeln:

Die Rochade darf pro Spieler nur einmal in einer Partie gezogen werden!

Dies sind weitere Voraussetzungen für eine Rochade:

1. Der König und der Turm, mit dem rochiert werden soll, wurden noch nicht bewegt.
2. Die Felder zwischen dem betroffenen Turm und dem König sind frei.
3. Der König steht im Moment der Rochade nicht Schach.
4. Die Felder, die der König bei der Rochade überschreitet, sind nicht bedroht.
5. Das Feld, auf das der König zieht, ist nicht von einer gegnerischen Figur besetzt.

Regeln und Figuren

Postenblätter



16/19

Lange Rochade

Die lange Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld a1 durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld rechts neben dem König.



So sieht das Schachbrett nach der langen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld c1 und der Turm auf dem Feld d1.



Weitere Informationen zur Rochade unter <https://www.schach-lernen.de/schach-seiten/rochade.html>

Rochaderegeln:

Für die lange Rochade gelten die gleichen Regeln wie für die kurze Rochade.

Regeln und Figuren

Postenblätter

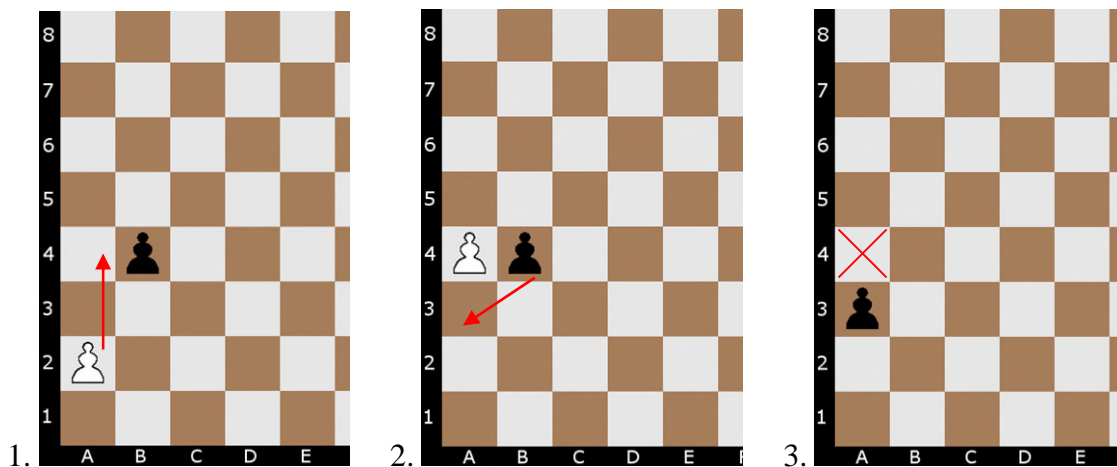


17/19

Schlagen im Vorbeigehen

Früher durfte ein Bauer immer nur ein Feld vorrücken. Um dem Spiel mehr Dynamik zu verleihen, wurde nachträglich die Regel eingeführt, dass ein Bauer beim ersten Zug zwei Felder vorziehen darf. Steht nun nach diesem Zwei-Felder-Zug der Bauer neben einem gegnerischen Bauern, so darf dieser den eben gefahrenen Bauer so schlagen, als wäre er nur ein Feld gezogen.

Beispiel:



Berührt – geführt

Berührt – geführt, eine wichtige Regel im Schach! Wer eine Figur anfasst, bewegt sie, und sobald er sie wieder loslässt, ist sein Zug vorbei. Das gleiche gilt, wenn ein Spieler eine gegnerische Figur berührt, um diese vom Feld zu nehmen: Auch hier wird der Zug geführt.

Aufgabe:

Erstellt in eurer Gruppe verschiedene Schachsituationen zum Thema „Schlagen im Vorbeigehen“ und „Rochade“. Besprecht zusammen, wie in diesen Situationen gezogen werden kann, und begründet eure Entscheide. Ihr könnt eure Ergebnisse mit anderen Gruppen später vergleichen!

Regeln und Figuren

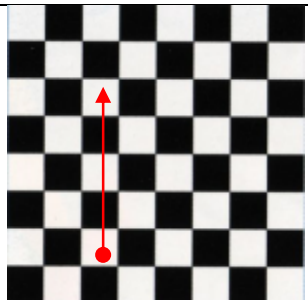
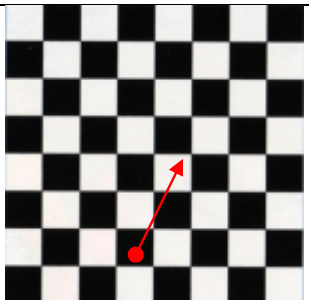
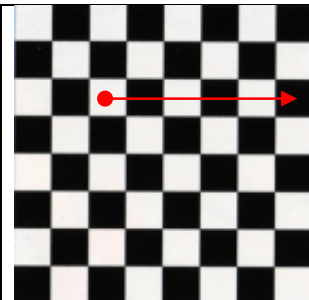
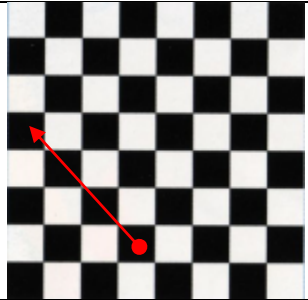
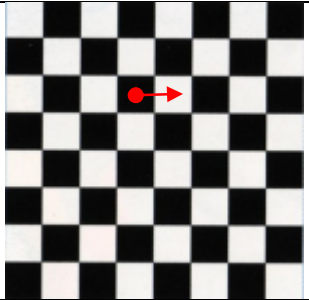
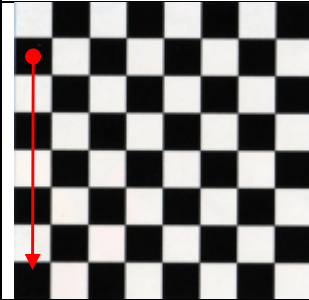
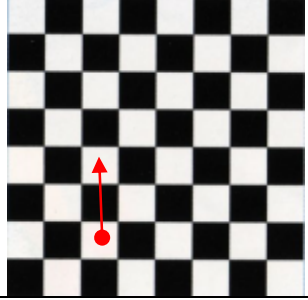
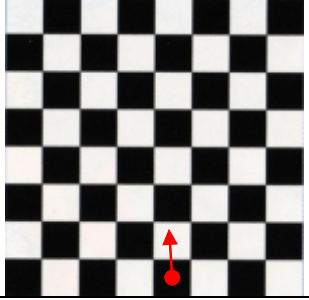
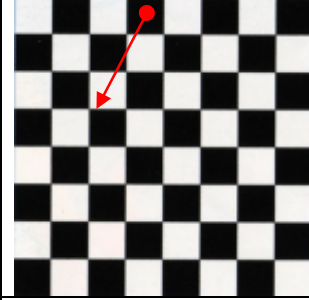
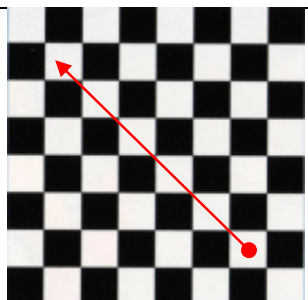
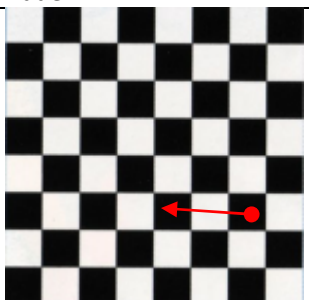
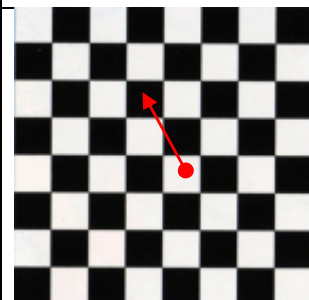
Lösungen



18/19

Lösungen:

Posten 1:

		
Dame, Turm	Springer	Dame, Turm
		
Dame, Läufer	König, Dame, Turm	Dame, Turm
		
Dame, Turm, Bauer	König, Dame, Turm, Bauer	Springer
		
Dame, Läufer	Dame, Turm	Springer

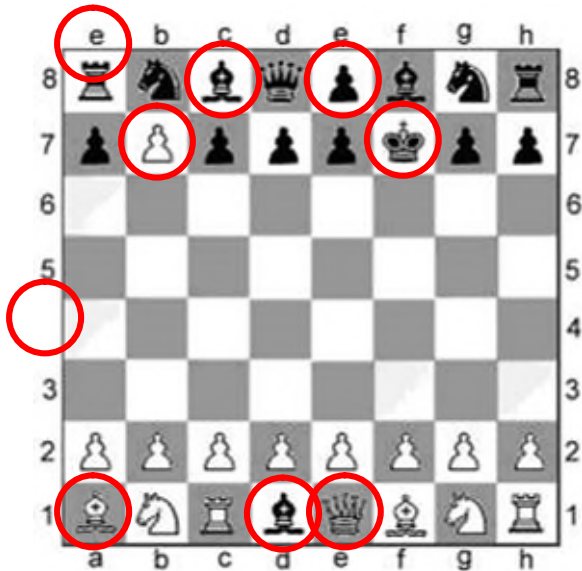
Regeln und Figuren

Lösungen



19/19

Posten 2



Posten 3

b5–b7
 b6–e3
 h1–g1 oder h1–h7
 a2–c4
 a5–e1
 h4–d8
 e5–e8 oder e5–a8 oder f1–f8 oder e5–g7

Posten 4

Es steht noch nicht Matt oder Patt, da der weisse Spieler noch am Zug ist. Er kann mit der Dame (f7) nach g7 ziehen: Nun steht es Matt.

Der Zug mit dem Bauern entstand, weil der König sich nicht bewegen kann. Alle Felder um den König werden bedroht. Die entstandene Dame trägt nichts mehr zum Spiel bei. Der weisse Spieler kann mit dem Zug e7–e5 oder f6–d6 den König Matt setzen.