

GS1 - Grundelemente Trainingsplan



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Grundelemente	Seite
1	Das Schachbrett	1
2	Der König, Spiele	6
3	Der König, Übungen	10
4	Der Turm	15
5	Der Läufer	19
6	Die Dame	23
7	Der Springer	28
8	Der Bauer	31
9	Ziehen und Schlagen	36
10	Gute und schlechte Züge	40
11	Greife an!	44
12	Wegziehen	48
13	Decken	52
14	Schach bieten	56
15	Schach abwehren, Schlagen	61
16	Schach abwehren, Dazwischenziehen	65
17	Schach abwehren, Wegziehen	69
18	Schach abwehren, Mix	73
19	Wiederholung & Quiz	77
20	Zwischentest	80
21	Wert der Figuren	84
22	Die Notation	88
23	Matt in einem Zug 1	92
24	Matt in einem Zug 2	96
25	Matt in einem Zug 3	100
26	Doppelangriff mit der Dame	104
27	Doppelangriff mit anderen Figuren	108
28	Fesselung	112
29	Spieß	116
30	Abzugschach	120
31	Taktik Mix	124
32	Matt mit zwei Türmen	128
33	Matt mit der Dame	132
34	Matt oder Patt	136
35	Matt, Patt oder ziehe...	140
36	Die Rochaden	144
37	En Passant	148
38	Wiederholung Grundelemente	153
39	Wiederholung Kombinationen	158
40	Abschlusstest	162

CHESS TIGERS UNIVERSITÄT

Herzlich Willkommen bei Ihrem ersten Grundschulkurs!

Dieser speziell für Grundschulkinder konzipierte Kurs **GS1 - Grundstufe** wird Ihnen als Übungsleiter dabei helfen, Ihren Schülern methodisch und nachhaltig das Schachspiel näher zu bringen und wobei nebenbei der Eintritt in einem Schachverein erleichtert wird.

Bequem können Sie sich Ihre Lektionen auf unserer Webseite www.chesstigers.de herunterladen und im Unterricht einsetzen. Die Administrationsfunktion lässt es sogar zu, dass Sie Ihren Schülern die Kurse ebenso zugänglich machen. So sparen Sie sich das lästige, teils illegale Kopieren von Lehrmaterial. Wir geben Ihnen den Schlüssel in die Hand, den Meistern von morgen einen leichten Zugang zum Spiel der Könige mit hoher Trainingseffizienz zu gestatten.

Die Chess Tigers wünschen Ihnen viel Freude und Erfolg beim Training!

Ihr Hans-Walter Schmitt

Vorstandsvorsitzender
Chess Tigers Schach-Förderverein 1999 e.V.



GS1 - Grundelemente Trainingsplan



ZEICHENERKLÄRUNG

Zeichen nach einem Zug	
Starker Zug	!
Sehr starker Zug	!!
Schwacher Zug	?
Sehr schwacher Zug	??
Beachtenswerter Zug	!?
Zweifelhafter Zug	?!
Raumvorteil	○
Zugzwang	⊙
Einziger Zug	□
Weiß steht auf Gewinn	+−
Weiß hat Vorteil	±
Weiß hat leichten Vorteil	±
Schwarz steht auf Gewinn	−+
Schwarz hat Vorteil	∓
Schwarz hat leichten Vorteil	∓
Ausgeglichene Stellung	=
Unklare Stellung	∞
Mit Kompensation	∞
Mit Gegenspiel	↔
Mit Initiative	↑
Mit Angriff	→
Mit Entwicklungsvorsprung	⊙
In Zeitnot gespielt	⊕
Linie	↔
Diagonale	↗
Schwacher Punkt	×

Zeichen vor einem Zug	
Besser ist	▷
Äquivalent ist	=
Schlechter ist	◁
Mit der Idee	△
Gerichtet gegen	

