

# GS5 - DWZ 1300 Trainingsplan



## INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1300	Seite
1	Eröffnung: Offene Spiele 1	1
2	Übungen	6
3	Mittelspielkombinationen 1	12
4	Übungen	15
5	Einfache Endspiele 1	21
6	Übungen	25
7	Eröffnung: Offene Spiele 2	33
8	Übungen	38
9	Mittelspielkombinationen 2	44
10	Übungen	48
11	Historische Partien 1	54
12	Übungen	58
13	Angriff & Verteidigung	65
14	Übungen	69
15	Eröffnung: Halboffene Spiele 1	75
16	Übungen	81
17	Schwacher Punkt	91
18	Übungen	95
19	Historische Partien 2	102
20	Übungen	108
21	<b>Zwischentest</b>	<b>114</b>
22	Einfache Endspiele 2	120
23	Übungen	123
24	Eröffnung: Halboffene Spiele 2	128
25	Übungen	134
26	Mittelspielkombinationen 3	140
27	Übungen	144
28	Raumvorteil	150
29	Übungen	155
30	Einfache Endspiele 3	161
31	Übungen	165
32	Historische Partien 3	171
33	Übungen	175
34	Umwandlungs- & Remiskombinationen	181
35	Übungen	184
36	Eröffnung: Geschlossene Spiele	190
37	Übungen	195
38	Einfache Endspiele 4	203
39	Übungen	206
40	<b>Abschlusstest</b>	<b>212</b>

## CHESS TIGERS UNIVERSITÄT

### Herzlich Willkommen bei Ihrem fünften Grundschulkurs!

Dieser speziell für Grundschulkindern konzipierte Kurs **GS5 - DWZ 1300** 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](http://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.





## 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	Δ
Gerichtet gegen	

