

## Inhalt

Zur Arbeit mit diesem Buch	4
1. Teil: Unterstützende Materialien zum Unterricht	5
2. Teil: Schachtaktik & Mattaufgaben	115
3. Teil: Endspiel-Tests Bauern- und Turmendspiele	204
4. Teil: Materialien zu Schach-Psychologie, Talent, Wunderkinder und Blindschach	230
5. Teil: Anhang und Beiträge zu verschiedenen Themen	254
Literaturverzeichnis (für alle Bände)	283

Alle Aufgaben wurden sorgfältig kontrolliert, doch gehört die Fehlersuche und -kontrolle für Schachbücher zu den Problemen, die auch modernste Computertechnik noch nicht endgültig gelöst hat. Wenn uns also dennoch Fehler unterlaufen sind, bitten wir um Ihre freundliche Nachsicht!

Beachten Sie bitte auch, dass sich die genannten Daten und Fakten ändern können.

## Zur Arbeit mit diesem Buch

Dies ist kein eigenständiges Werk, sondern eine Ergänzung und Erweiterung zum *"Hand und Arbeitsbuch für den Schachtrainer"* (in der Folge meist kurz "HABS" genannt) Band 1 und 2. Material, das dort aus Platzgründen nicht oder nur teilweise aufgeführt werden konnte, ist im Materialband gesammelt. Der Leser findet daher meist keine Einleitung oder Erklärung zu den einzelnen Bereichen. Diese sind aber in den beiden Bänden enthalten und es wird stets auf den entsprechenden Band / Abschnitt hingewiesen.

Die HABS Reihe wurde von einem Team erfahrener Autoren unter Anleitung von Großmeister Thomas Luther erarbeitet. Er ist FIDE Senior Trainer und einer von weltweit nur 30 "Lecturer". Das sind die einzigen Dozenten, die Trainerkurse des Weltschachverbandes FIDE abhalten dürfen.

Materialien, zu denen nicht konkret ein Autorenname aufgeführt ist, sind vom Autorenteam erarbeitet worden bzw. aus Arbeiten verschiedener Autoren des Teams zusammengestellt worden. Abschnitte, die von einem einzelnen Autor bearbeitet wurden, geben seine eigene Meinung wieder, welche nicht unbedingt von allen anderen Autoren geteilt werden muss.

Es ist leider unmöglich, einen Schachkurs zu entwickeln, der den äußerst unterschiedlichen Bedingungen und Anforderungen der Praxis gerecht wird. Wir haben als Plattform einen Kurs für U10-U12 Spieler angenommen. Jeder Trainer sollte unsere Materialien für seine Schüler, entsprechend ihrem Alter, ihrem Wissenstand, seinen Möglichkeiten, der zur Verfügung stehenden Trainingszeit usw. anpassen.

Bitte beachten Sie, dass in manchen Bereichen wie etwa zu Regeln, Adressen, Informationen usw., nach Erscheinen dieses Buches Änderungen möglich sind und wir für die Richtigkeit keine Gewähr nehmen können.

Der Käufer der HABS Bände ist berechtigt, die dort aufgeführten Materialien für seine eigenen Unterrichtszwecke zu kopieren. Darüber hinaus gelten aber die Copyright Gesetze, die das Kopieren des gesamten Werkes und seine Weitergabe an Dritte, gleich in welcher Form, verbieten.

Seien Sie fair und honorieren Sie die umfangreiche Arbeit der Autoren und des Verlages!

Anregungen, Beispiele aus der Praxis und Hinweise, die zukünftige Verbesserung betreffen, sind stets willkommen.

Viel Erfolg bei Ihrer Arbeit wünschen Ihnen

*das Autorenteam um GM Thomas Luther und der JugendSchach Verlag!*

# 1. Teil

## Unterstützende Materialien zum Unterricht

### Lösung

Die Notation	6	
TEST: Wer steht wo – und wie heißt sein Feld richtig? (1)	8	7
TEST: Wer steht wo – und wie heißt sein Feld richtig? (2)	10	7
TEST: Partie-Notation 2	12	16
TEST: Notation mit ○ / ● Matt Aufgaben	18	17
„3-Zirkel-Methode“ und „Matt 1,2,3 – Methode“	22	
TEST: „3-Zirkel-Methode“	23	26
TEST: „Matt 1,2,3 – Methode ○ / ●“	27	29
Der ♘ und seine erstaunlichen Eigenschaften	30	
Kleine Aufgaben zum Stundenschluss / -beginn	32	
Hausaufgaben-Faltblätter	46	
TEST: No. 2 Matt mit ♘ in 1 Zug 23 – 43	48	52
TEST: No. 3 Matt mit ♙ in 1 Zug 44 – 64	52	56
TEST: No. 4 Matt mit ♘(♘) in 1 Zug 65 – 85	56	64
TEST: Matt in 1 Zug	60	65
TEST: No. 1 Matt in 2 Zügen 1 – 15	66	73
TEST: No. 2 Matt in 2 Zügen 16 – 28	70	77
TEST: No. 3 Matt in 2 Zügen 29 – 41	74	81
TEST: No. 4 Matt in 2 Zügen ● 42 – 52	78	82
TEST: Matt in 2 Zügen	84	83
○ / ● – Aufgaben	88	
TEST: Matt in 1 bis 3 Zügen ○ / ●	90	94
TEST: Matt in 1 bis 4 Zügen ○ / ●	96	100
TEST: MIX 1 Matt, Vorteil, Remis ○; ●; ○ / ●?	102	106
TEST: MIX 2 Matt, Vorteil, Remis ○; ●; ○ / ●?	108	112
Kleine Spiele und ♘ - Zwickmühle	114	

## Die Notation

(zu Band 1, S.30 ff.)

Bereits in Band 1 hatten wir auf die Bedeutung der Notation hingewiesen und einen Test gebracht. Wir möchten nochmals eindringlich anregen, die Notation so früh wie möglich zu lehren und sich zu vergewissern, dass die Schüler sie wirklich verinnerlicht haben. Zu diesem Zweck führen wir hier drei weitere Tests zur Notation an.

Der Test: **"Wer steht wo – und wie heißt sein Feld richtig"** beginnt leicht mit unbeschrifteten Diagrammen. Die Position der Steine beider Seiten soll in das nebenstehende Feld eingetragen werden. Dann wird es aber schwieriger. Auf Blatt 2 ab Nr.6 wird nämlich die Diagrammstellung auf einem falsch herum aufgebautem Brett gezeigt, was ja in der Praxis regelmäßig vorkommt. Der Schüler soll sich davon nicht irritieren lassen und die richtigen Standorte der Steine aufschreiben. In Nr. 9 und 10 soll er überdies ein zweizügiges Matt finden und auch dieses korrekt notieren.

Es ist wichtig, dass jeder Schüler jederzeit Felder oder Züge korrekt benennen kann; gleichgültig, ob die Randnotation falsch liegt oder gar nicht vorhanden ist.

**"Test 2 Partienotation"** zeigt Zug um Zug eine Partie, die der Schüler aufschreiben soll. Jedes Diagramm zeigt ein Zugpaar, was es nach den Anfangszügen etwas schwieriger macht, aber auch für fortgeschrittene Anfänger lösbar sein sollte.

**"Test Notation mit ○ / ● Matt Aufgaben"** präsentiert 16 Aufgaben mit unbeschrifteten Diagrammen, in denen sowohl Weiß als auch Schwarz in 1-2 Zügen Matt setzen kann. Diese kurzen Aufgaben sollten ebenfalls für fortgeschrittene Anfänger unproblematisch sein.

Neben dem Erlernen und Vertiefen der Notation sind solche Übungen auch konzentrationsfördernd. Sie können zudem, um das für manche Schüler langweilige Thema attraktiver zu machen, als Wettbewerb durchgeführt werden. Um schnelles, flüchtiges Lösen zu verhindern oder wenigstens nicht zu ermuntern, empfiehlt es sich, für falsche Lösungen Strafpunkte zu erteilen.

Der Fantasie sind für die eigene Erstellung solcher Aufgaben keine Grenzen gesetzt und der Aufwand dazu ist relativ gering.

**Anmerkung:** Die Anordnung von Aufgaben und Lösungen mag Ihnen manchmal etwas willkürlich erscheinen, ist aber nötig, damit die Aufgabenblätter zusammenhängend kopiert werden können. Das gilt auch für weitere Bereiche dieses Buches, vor allem für die Taktikaufgaben.

## Lösungen Wer steht wo – und wie heißt sein Feld richtig?

Für die meisten Trainer dürfte es am einfachsten sein, die Lösung gleich auf dem Lösungsfeld zu prüfen. Aber für alle Fälle sind sie hier aufgeführt:


1	<input type="radio"/>	<b>Kg4; Th2; Ld3; Sd5; Bb2, c4, f4, g5</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Kf7; Tb8; La2 / g7; Bb3, c5, d6, g6</b>
2	<input type="radio"/>	<b>Kg2; De4; Tb8; Bd4, e5, f2, g3, h3</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Kg7; Dd2; Lb4; Bb2, e6, f7, g6, h6</b>
3	<input type="radio"/>	<b>Kh1; Db2; Tb1 / d1; Le2; Sb5; Ba3, e3, f2, g3, h2</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Kb8; Dc6; Tg4; Lc8 / c5; f4S Ba7, b7, e4, f5, f7, h6</b>
4	<input type="radio"/>	<b>Kg1; Dh8; Te1; Sg3 / g4; Ba3, b4, d5, e4, f2, g2, g5</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Ke7; Dd8; Tc8 / d7; Lb7; Ba6, b5, d6, f7, g6, h7</b>
5	<input type="radio"/>	<b>Ke2; Ld3; e5; Ba2, b2, c3, f2, g2, h2</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Kh7; Lg6; Se4; Bb7, c5, f4, g5, h5</b>

6	<input type="radio"/>	<b>Ke1; Dd1; Ta1 / h1; Ld3 / g3; Sf3; Ba2, c2, c3, d4, f2, g2, h2</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Kg8; Dd8; Ta8 / f8; Le7 / e6; Sd7; Ba7, b7, c6, f7, g7, h6</b>
7	<input type="radio"/>	<b>Kb1, De1; Th1; Lf1; Ba2, b2, e3, f3, g2, h2</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Kb8; Ta8 / d8; Lb7 / e5; Sb6; Ba6, c6, g7, h6</b>
8	<input type="radio"/>	<b>Ke1; Dd1; Ta1 / h1; Lf4; Sd4 / a8; Ba2, b2, c3, f2, g2, h2</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Ke7; Da5; Th8; Lf8 / f1; Sc6 / g4; Ba7, b7, f7, g7, h7</b>
9	<input type="radio"/>	<b>Ka1; Df3; Td1 / e1; Lc3; Sf5; Ba2, b2, c4, e4, f2, g4, h3</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Ke8; Dc6; Tb8 / d8; Le7; Sg8; Ba5, c5, c7, d6, g5, h6</b>
	#	<b>1.Sf5–g7+ Ke8–d7 2.Df3–f5#</b>
10	<input type="radio"/>	<b>Kc1; Dc2; Tg1 / g5; Sf8; Ba2, b2, c3, c5, f3, h5</b>
	<input checked="" type="radio"/>	<b>Kh8; Dc7; Td8 / g8; Sf6; Ba6, b7, e6, g7</b>
	#	<b>1.Dc2–h7+ Sf6xh7 2.Sf8–g6#</b>


## Wer steht wo – und wie heißt sein Feld richtig? (1)

Die Felder kennen, die Felder nennen ist das Motto für diesen Test. Es gilt, die Felder aller Figuren richtig zu benennen, Offiziere ebenso wie Bauern.

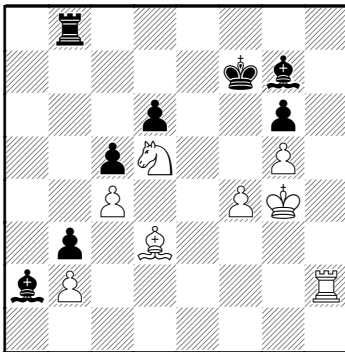
Manchmal hat eine Partei zwei gleiche Figuren, z.B. zwei Läufer. Dann trägst du sie in die Lösungsspalte rechts so ein:

 c4 / g1













Ähnlich machen wir es auch mit den Bauern, z.B.:

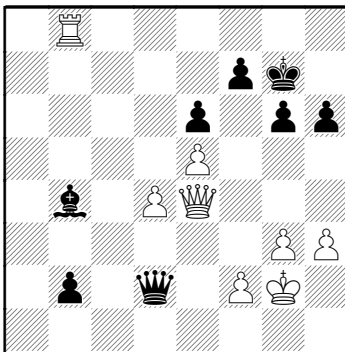
 a2, b3, c4, e3, g4, h1

**Achtung!** Ab Diagramm 5 ist das Brett falsch herum aufgebaut! Lass dich nicht verwirren und benenne die Felder, wie sie richtig heißen!















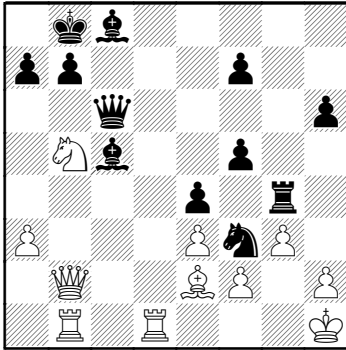
1

	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____

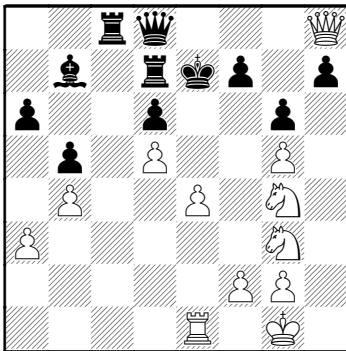
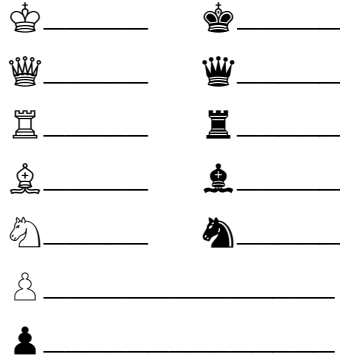


2

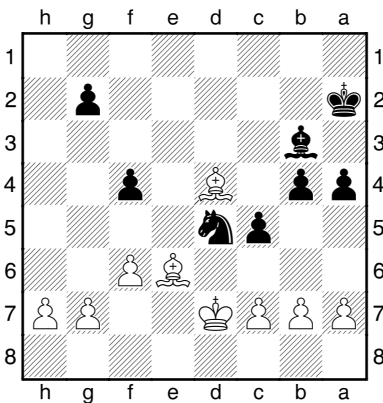
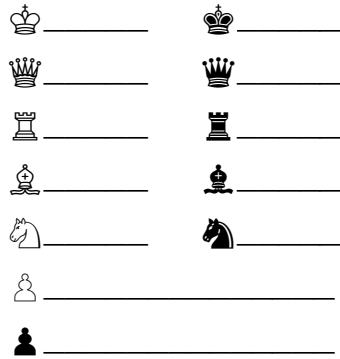
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____		_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____



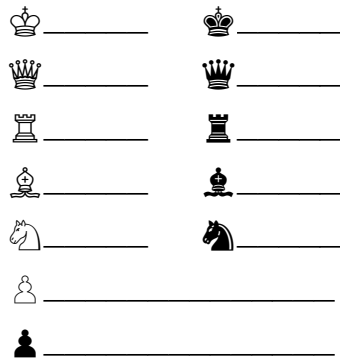
3



4



5

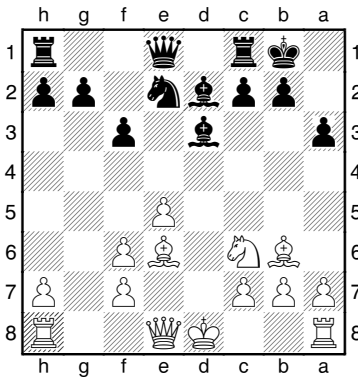


## Wer steht wo – und wie heißt sein Feld richtig? (2)

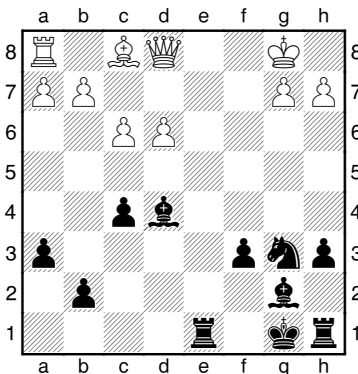
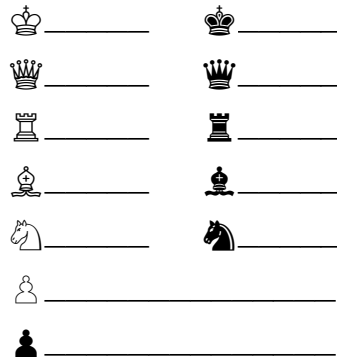
Jetzt wird es noch etwas schwerer. In der Praxis wird das Brett oft aufgebaut, ohne auf die Notation oder auf die Regel "weiße Dame, weißes Feld" zu achten. Doch auch bei falsch aufgebautem Brett sollte man immer die richtige Feldbenennung und Notation verwenden.

Bei den folgenden Aufgaben liegt das Brett falsch. Du sollst wie in Teil 1 die Felder eintragen, auf denen die einzelnen Figuren stehen – und zwar mit dem *richtigen* Feldnamen! Lass dich also nicht von der falschen Randnotation verwirren!

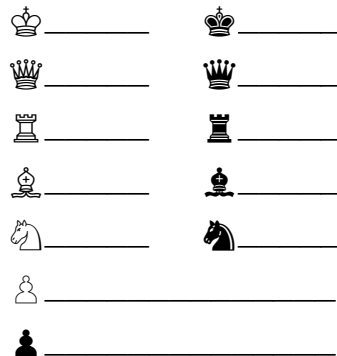
Bei den Aufgaben 9 und 10 ist ein Matt in 2 Zügen möglich. Trag das ein – wieder in der richtigen Notation!



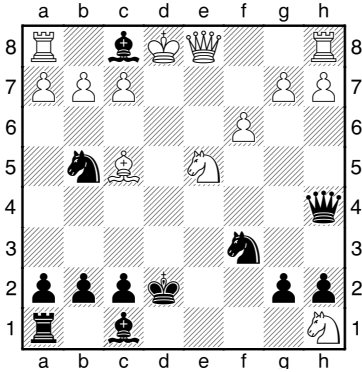
6



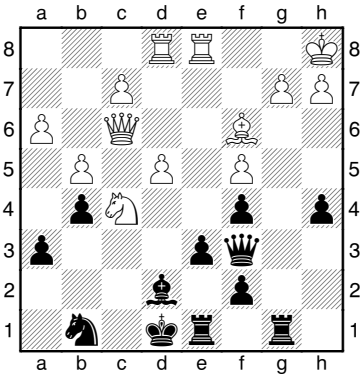
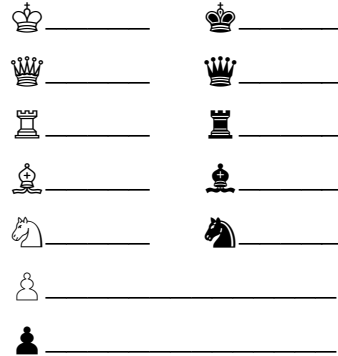
7



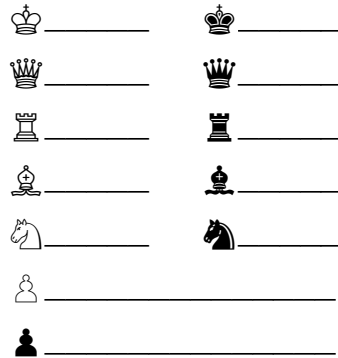




8

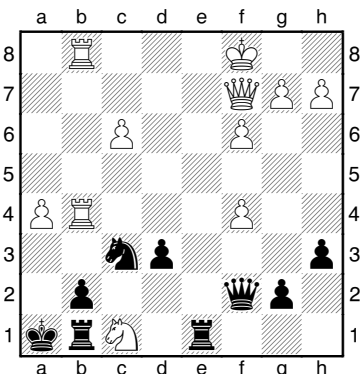


9

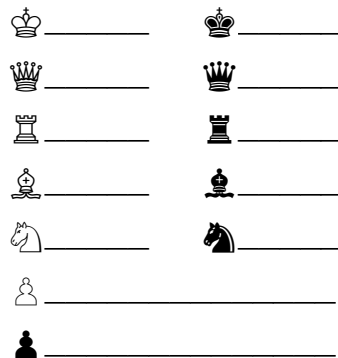


1. .... / .....

2. ....



10



1. .... / .....

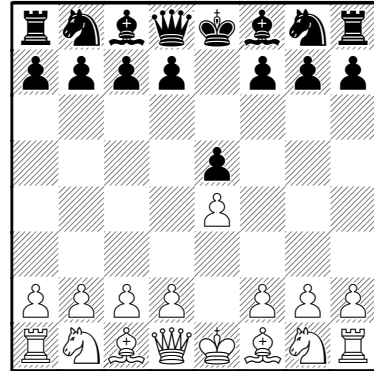
2. ....

## Partie-Notation 2

Jedes Diagramm zeigt einen Zug, den Weiß und Schwarz gemacht haben.

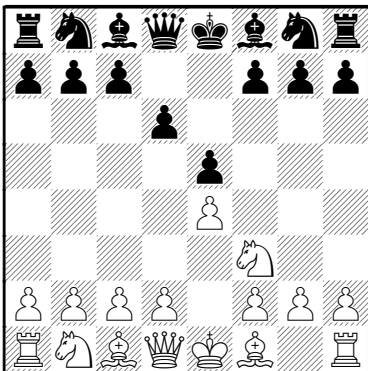
Schau genau hin, was sich im Vergleich zum vorherigen Diagramm geändert hat. Es ist nicht immer leicht, den neuen Zug zu erkennen.

Notiere die Züge jeweils in der Spalte unter dem Diagramm.

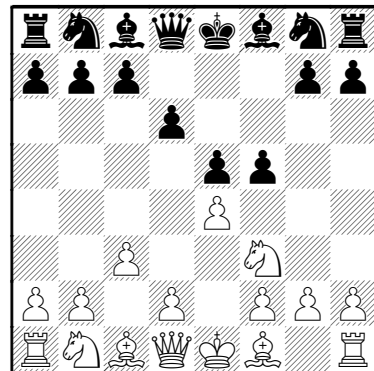


D 1

1. .... / .....



D 2



D 3

2. .... / .....

3. .... / .....