



LEKTION 22

NOTATION

Inhalt

*Anleitung für den Trainer /
Lehrer*

Aufgaben

Lösungen

Meine erste Partie

Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Heute wollen wir lernen, wie
man eine Schachpartie auf-
schreibt.

Jede Figur wird durch ihren
Anfangsbuchstaben gekenn-
zeichnet:

K wie König
D wie Dame
T wie Turm
L wie Läufer
S wie Springer

Bei dem Bauer schreibt man
kein „B“, sondern man lässt
den großen Buchstaben einfach
weg. Somit weiß jeder Schach-
spieler, dass ein Bauer gezogen
haben muss, wenn kein großer
Buchstabe vorhanden ist! Die
Felder werden durch einen
kleinen Buchstaben für die
Linie und eine Zahl für die
Reihe gekennzeichnet.

Beispiel: **Dc4**
Die Dame zieht nach c4.

Wird eine Figur geschlagen,
fügt man zwischen dem Figu-
rensymbol und der Feldbe-
zeichnung noch ein „x“ für
Schlagen ein.

Beispiel: **Txf5**
Der Turm schlägt eine Figur
auf f5.

Bietet eine Figur Schach,
schreibt man hinter dem Zug
noch das Symbol „+“.

Beispiel: **Sc7+**
Der Springer zieht nach c7 und
bietet Schach.

Die Rochaden schreibt man
folgendermaßen auf:

0-0 kurze Rochade
0-0-0 lange Rochade

Wenn ein Bauer einzieht,
schreibt man hinter dem Zug
auf, in welche Figur er sich
verwandelt hat.

Beispiel: **e8D**
Ein Bauer zieht nach e8 und
verwandelt sich in eine Dame.

Falls ein Bauer schlägt, wird
aufgeschrieben von welcher
Linie er kommt.

Beispiel: **fxe4**
Der f-Bauer schlägt eine Figur
auf e4.

En Passant
Beispiel: **cxb3 e.p.**
Ein Bauer zieht nach b3 und
schlägt einen Bauern auf b4 im
Vorübergehen (En Passant).
Diese Schlagmöglichkeit wer-
den wir in Lektion 37 behan-
deln.

Matt
Beispiel: **Dxg7#**
Die Dame schlägt eine Figur
auf g7 und setzt matt.

Aufgaben

Versuchen Sie nun, die Partien
auf dem Übungsblatt nachzu-
spielen und die fehlenden Züge
zu finden!





Aufgaben

Abkürzungen

K König
D Dame
T Turm
L Läufer
S Springer

Beim Bauern steht kein Buchstabe.

Dc4

Eine Dame zieht nach c4.

Txf5

Ein Turm schlägt eine Figur auf f5.

Sc7+

Ein Springer zieht nach c7 und bietet Schach

0-0 kurze Rochade

0-0-0 lange Rochade

e8D

Ein Bauer zieht nach e8 und verwandelt sich in eine Dame.

fxe4

Der f-Bauer schlägt eine Figur auf e4.

cxb3 e.p.

Ein Bauer zieht nach b3 und schlägt einen Bauern auf b4 im Vorübergehen (e.p. steht für En Passant).

Dxg7#

Eine Dame schlägt eine Figur auf g7 und setzt matt.

Aufgabe 1:

Baue die Grundstellung auf und spiele folgende Partie nach. Die weißen Züge stehen in der ersten Spalte, die schwarzen in der zweiten.

Weiß

1. e4
2. Dh5
3. Lc4

Schwarz

1. e5
2. Sc6
3. Sf6



Wie kann Weiß am Zug nun in einem Zug mattsetzen? Trage den Zug ein!

4. _____ #

Aufgabe 2:

Spiele die folgende Partie nach und trage die fehlenden Züge ein!

Weiß

1. e4
2. Sf3
3. d4
4. dxe5

Schwarz

1. e5
2. d6
3. Lg4
4. Lxf3

5. _____



Weiß

6. Lc4
7. Db3
8. Sc3
9. Lg5

Schwarz

6. Sf6
7. De7
8. c6
9. b5

10. _____



Weiß

11. Lxb5+
12. 0-0-0
13. Txd7
14. Td1
15. Lxd7+
16. Db8+

Schwarz

11. Sbd7
12. Td8
13. Txd7
14. De6
15. Sxd7
16. Sxb8

Weiß setzt in einem Zug matt. Trage den Zug ein!

17. _____





Lösungen

Gehen Sie zunächst mit Ihren Schülern die verschiedenen Abkürzungen durch. Danach können Sie die erste Partie nachspielen. Am Besten nutzen Sie hierfür das Demobrett und lassen einzelne Schüler den jeweils nächsten Zug am Demobrett ziehen.

Aufgabe 1:

Baue die Grundstellung auf und spiele folgende Partie nach. Die weißen Züge stehen in der ersten Spalte, die schwarzen in der zweiten.

<u>Weiß</u>	<u>Schwarz</u>
1. e4	e5
2. Dh5	Sc6
3. Lc4	Sf6



Wie kann Weiß am Zug nun in einem Zug mattsetzen? Trage den Zug ein!

4. **Dxf7#**

Dies ist übrigens das **Schäfermatt**.

Aufgabe 2:

Spiele die folgende Partie nach und trage die fehlenden Züge ein!

<u>Weiß</u>	<u>Schwarz</u>
1. e4	e5
2. Sf3	d6
3. d4	Lg4
4. dxe5	Lxf3
5. Dxf3	dxex5



<u>Weiß</u>	<u>Schwarz</u>
6. Lc4	Sf6
7. Db3	De7
8. Sc3	c6
9. Lg5	b5
10. Sxb5	cxeb5



<u>Weiß</u>	<u>Schwarz</u>
11. Lxb5+	Sbd7

Hier können beide Springer nach d7 ziehen, daher muss man angeben ob der Springer b8 (Sbd7) oder der Springer f6 (Sfd7) zieht.

12. 0-0-0	Td8
13. Txd7	Txd7
14. Td1	De6
15. Lxd7+	Sxd7
16. Db8+	Sxb8

Weiß setzt in einem Zug matt. Trage den Zug ein!

17. **Td8#**

Dies ist übrigens die weltberühmte Partie **Paul Morphy** (mit Weiß) gegen **Carl Isouard Sir von Bardleben** (mit Schwarz), gespielt 1858 in Paris.

Nun ratet mal, welche Partie der Weltmeister **Bobby Fischer** angab, als ihm ein Journalist die Frage nach seiner Lieblingspartie stellte.

Richtig: Morphy - von Bardleben. Kein Wunder! Denn in dieser Partie zeigt Paul Morphy sehr eindrucksvoll, wie man am Besten alle Figuren ins Spiel einbezieht. Und auch vor Opfern braucht man nicht zurückzuschrecken, wenn man am Ende den gegnerischen König im Mattnetz gefangen hält.





Meine erster Partie

Nun haben wir uns nach soviel Theorie ein wenig Praxis verdient. Zu unserer heutigen Lektion liefern wir Ihnen ein wunderschönes Partieformular mit. Unser Grafiker **Fränk Stiefel** hat sich mal wieder selbst übertroffen!

Dieses Partieformular, ausgedruckt auf DIN A4-Papier, bietet Ihren Teilnehmern genügend Platz für ihre erste Partie mit Aufschreiben. Dies ist übrigens auch eine gute Möglichkeit, die beiden Comicfiguren **Tschatu** und **Ranga** einmal vorzustellen. Auf der Internetseite der Chess Tigers www.chesstigers.de erleben sie zusammen mit ihren Freunden viele tolle Abenteuer und besuchen ganz nebenbei die wichtigsten Schachturniere der Welt! Vorbeischauen lohnt sich also!

Drucken Sie jedem Teilnehmer ein Partieformular aus. Partner suchen, Name und Datum eintragen und los geht es! Achten Sie stets darauf, dass Ihre Schützlinge beide Züge (den eigenen und natürlich den des Gegners!) eintragen, bevor sie weiterspielen.

Werfen Sie zwischendurch einen Blick auf die Partieformulare und überprüfen Sie, ob die Züge korrekt eingetragen wurden. Falls eine Partie am Ende der Stunde noch nicht entschieden sein sollte, kein Problem: einfach abbrechen, beim nächsten Treffen die Par-

tie mit dem Formular bis zu der Schlussstellung nachspielen und weiter geht es! Das ist auf der einen Seite eine gute Wiederholung, auf der anderen Seite wird den Schülern klar, wie wichtig es ist, eine Partie ordentlich mitzuschreiben! Außerdem können Sie das Partieformular für ein Abschlussturnier einsetzen, daher haben wir bereits Veranstaltung (Abschlussturnier), Runde (3) und Eröffnung (Schottisch) eingebaut. Das Ergebnis (1:0, 0:1 oder ½:½) wird nach der Partie in das vorgesehene Kästchen eingetragen.

Ausblick

Ab der nächsten Lektion werden wir das *Mattsetzen* trainieren.

