

Sabrina Chevannes

Schach für Kinder

Sabrina Chevannes

Schach für Kinder

DAS ÜBUNGSBUCH

Aus dem Englischen von
Matthias Schulz

Anaconda

Inhalt

Einleitung	6
WIEDERHOLUNG: Der Bauer	8
STRATEGIE: Bauernkrieg	12
WIEDERHOLUNG: Türme, Läufer und Damen	16
STRATEGIE: Räuber und Gendarm	18
WIEDERHOLUNG: Springer	20
STRATEGIE: Hungry Horses	22
Springer-Tour	24
Schach-Varianten	26
Jeson Mor	28
WIEDERHOLUNG: Der König	30
Minenalarm	32
Einführung in Strategien	34
STRATEGIEN: Turm gegen Läufer	36

Der Verlag behält sich die Verwertung der urheberrechtlich geschützten Inhalte dieses Werkes für Zwecke des Text- und Data-Minings nach § 44b UrhG ausdrücklich vor. Jegliche unbefugte Nutzung ist hiermit ausgeschlossen.

Titel der englischen Originalausgabe:
Chess for Children. Activity Book
First published in 2015 by B.T. Batsford, London
Copyright © B.T. Batsford Holdings Limited 2015
Text © Sabrina Chevannes 2015



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

1. Auflage
Lizenzausgabe mit freundlicher Genehmigung
© 2026 by Anaconda Verlag, einem Unternehmen
der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
Neumarkter Straße 28, 81673 München
Alle Rechte vorbehalten.
produksicherheit@penguinrandomhouse.de
(Vorstehende Angaben sind zugleich
Pflichtinformationen nach GPSR)

Umschlaggestaltung: Druckfrei. Dagmar Herrmann,
Bad Honnef, unter Verwendung der Originalillustrationen
Satz und Layout: InterMedia – Lemke e. K., Heiligenhaus
Druck und Bindung: Toppan Leefung, Packaging & Printing,
Dongguan
Printed in China
ISBN 978-3-7306-1632-1
www.anacondaverlag.de

WIEDERHOLUNG:	SCHACHRÄTSEL: Ja, nein,
Schach-Notation 40	jein 74
Koordinatenbingo 44	WIEDERHOLUNG:
WIEDERHOLUNG: Schach und	Schachmotive 76
Schachmatt 48	FGS 80
Schachmatt-Übung 50	WIEDERHOLUNG:
SCHACHRÄTSEL: Matt in	Weitere Motive 82
einem Zug 52	Welches Motiv ist das? 86
Dreimal-Schach 54	Gefahr erkannt, Gefahr
Vorausplanen 56	gebannt 88
SCHACHRÄTSEL: Matt in	Matt mit zwei Türmen 90
zwei Zügen 58	Schattenmethode 92
Progressives Schach 60	Einschnüren 94
WIEDERHOLUNG: Wert der	SPIELZEIT: Nächster Zug? 96
Figuren 62	Bughouse 106
Schachmathe 64	Tschüss! 109
Lohnt sich das Schlagen? 66	Glossar 110
Verschenkschach 68	Register 114
STRATEGIEN: Die Partie	Lösungen 116
beginnt 70	

Einleitung

Jess: Hallo Jamie!

Jamie: Hey, Jess! Lange nicht gesehen!

Jess: Allerdings. Das letzte Mal bei unserem ersten Buch. Wie läuft's bei dir?

Jamie: Toll, danke. Ich habe viel geübt und glaube, ich bin jetzt sogar noch besser.

Jess: Ich auch. Es bringt absolut etwas, viel zu üben.

Jamie: Ganz besonders beim Schach. Wir müssen lernen, Muster zu erkennen.

Jess

Jess: Das ist auch der Grund, warum ich dich angerufen habe, Jamie. Ich möchte mit einigen Rätseln mein Schachspiel verbessern.

Jamie: Oh, super Idee! Ich kenne jede Menge lustiger Spiele, mit denen wir etwas über Schach lernen.

Jess: Ein paar kenne ich auch und ich dachte, ich lade noch unsere Freunde Marnie und Harry ein und wir spielen alle zusammen. Wir basteln aus unseren Ideen ein Schach-Übungsbuch, sodass alle mitmachen können und wir zusammen Spaß haben.

Jamie: Klingt hervorragend. An die Arbeit!

Jamie

WIEDERHOLUNG:

Der Bauer

Jamie: Viel Zeit vergangen seit dem ersten Buch, am besten frischen wir erstmal unser Wissen auf.

Jess: Ich habe viel geübt und glaube, ich erinnere mich an alles, aber eine Wiederholung kann ja nicht schaden.

Jamie: Fangen wir mit den Bauern an!

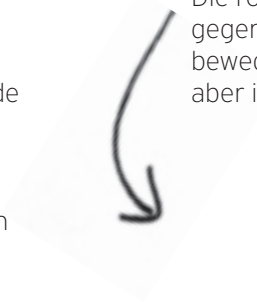
Jess: Wer behauptet, Bauern seien ganz einfach, liegt völlig daneben. Sie sind zwar nur klein, tun aber jede Menge verwirrender Dinge.

Jamie: Richtig. Sie sind die einzigen Figuren, die sich anders bewegen, als sie schlagen.

Jess: Sie ziehen nach vorne, aber schlagen diagonal, richtig!?

Jamie: Genau. Und nach vorne rücken sie immer nur ein Feld – außer von ihrer Ausgangsposition, da können sie zwei Felder weit marschieren, wenn sie möchten.

Schau hier: In dem Beispiel haben sich die grün markierten Bauern noch nicht bewegt, deshalb können sie zwei Felder weit ziehen. Die rot markierten Figuren blockieren sich gegenseitig und können sich überhaupt nicht bewegen. Die anderen können sich bewegen, aber immer nur ein Feld nach vorne.



Jess: Ich ziehe meine Bauern immer zwei Felder vor, wenn das geht. Warum sollte man nur ein Feld weit ziehen? Es ist doch besser, möglichst weit vorzurücken, oder?

Jamie: Nicht immer ... was, wenn du den Bauern zwei Felder marschieren lässt und dein Gegenüber ihn schlagen kann?

Jess: Das geht natürlich nicht. Deshalb kann man den Bauern ein oder zwei Felder vorrücken lassen. Es kommt darauf an, was sicherer ist.

Jamie: Beide Möglichkeiten können sicher sein, wir haben einfach mehr Auswahl. Vielleicht ist das der Ausgleich dafür, dass Bauern nicht rückwärts ziehen können.

Jess: Das ist wirklich lästig, stimmt. Ich überlege immer gründlich, bevor ich einen Bauern bewege, denn wenn es ein Fehler war, kann ich die Figur nicht mehr zurückziehen.

Jamie: Gut so!

Jess: Und ich muss immer gut darauf achten, ob die gegnerischen Bauern diagonal so stehen, dass sie meine Bauern schlagen können. Mich verwirrt das. Ich habe doch gerade erst gelernt, sie nach vorne zu ziehen.

Jamie: Da sind so viele auf dem Brett, vermutlich kann irgendeiner immer schlagen.



Schau mal, wie oft Weiß in dieser Stellung schlagen kann! Sieben verschiedene Möglichkeiten gibt es!

Jess: Ja, aber wenn Weiß Schwarz schlagen kann, dann kann Schwarz auch Weiß schlagen. Was für eine verrückte Stellung!

Jamie: Absolut.

Jess: Weißt du noch, im ersten Buch haben wir über Bauernmagie gesprochen. Bauern haben ein paar echt coole Sachen drauf.

Jamie: Ja, zwei ganz besondere Sachen beherrschen die Bauern – die **Umwandlung** und das Schlagen **en passant**.



Jess: Umwandlung war einfach: Erreicht ein Bauer das andere Ende des Bretts, kann man ihn in eine beliebige Figur umwandeln.

Jamie: Nicht in einen König!

Jess: Oder einen anderen Bauern.

Jamie: Das wäre ja auch Quatsch. Bauern können sich nicht rückwärts bewegen, also würde die Figur dort feststecken.

Jess: Die ganze Umwandlung wäre die reinste Verschwendung.

Jamie: Also ich würde immer eine Dame wählen, denn die ist am wertvollsten.

Jess: Ich auch ... Ich liebe die Dame!

Jamie: Und was ist mit en passant? Weißt du das auch noch?

Jess: Nicht so richtig, mich verwirrt das ganze Thema. Ich habe gegen Leute gespielt und die haben »en passant« gesagt, aber ich glaube, die haben gemogelt. Ich bin mir nicht mehr sicher, was richtig ist und was nicht.

Jamie: Ach Jess! Das kannst du nicht mit dir machen lassen. Beim letzten Mal hast *du* es doch *mir* beigebracht und jetzt bist du diejenige, die den Überblick verloren hat.

Jess: Ich weiß.

Jamie: Ist nicht schlimm, ich erkläre es noch einmal. Drei Regeln musst du dir merken, wenn es um en passant geht.

1. Dein Bauer muss auf seiner fünften Reihe stehen, also gerade die andere Hälfte des Bretts erreicht haben.

2. Der Bauer, den du schlagen willst, muss von seiner Ausgangsposition zwei Felder auf einmal gezogen sein und auf einem Feld direkt neben deinem Bauern zum Stehen kommen.
3. Jetzt kannst du den Bauern schlagen, als sei er nur ein Feld gezogen.

Jess: So hatte ich mir das gemerkt, aber verwirrend ist es trotzdem.

Jamie: Schau.



Weiß hat seinen Bauern gerade auf e4 gezogen. Schwarz ist am Zug und kann den Bauern schlagen.

Jess: Verstehe. Der schwarze Bauer auf d4 steht auf der fünften Reihe und der weiße Bauer ist über zwei Felder auf das angrenzende Feld gezogen.

Jamie: Und wenn der Bauer nur über ein Feld von e2 auf e3 gezogen wäre?

Jess: Dann dürfe Schwarz ihn nicht en passant schlagen, sondern nur ganz normal schlagen.

Jamie: Ganz genau. Der schwarze Bauer würde dann auf e3 stehen und der weiße Bauer würde vom Brett verschwinden.

Jess: Ich habe eine Aufgabe für dich, Jamie. Angenommen, Schwarz schlägt nicht, sondern zieht seinen Bauern auf b5, was würde Weiß dann tun?

Jamie: Ich weiß, welche Antwort du von mir erwartest, aber darauf falle ich nicht herein. Weiß kann in diesem Fall den schwarzen Bauern en passant schlagen, aber das ist gar nicht nötig, denn er kann mit seinem Bauern einfach auf a6 ziehen und das Spiel auf diese Weise gewinnen.

Jess: Hast recht, Schlaumeier, aber en passant geht trotzdem.

Jamie: Natürlich. En passant ist nicht zwingend erforderlich, aber in diesem Fall lohnt es sich unbedingt, dass Schwarz den Bauern auf e4 schlägt.

Jess: Ich denke, wir sollten das etwas üben.

Jamie: Eine Runde Bauernkrieg?

Jess: Bau auf!

STRATEGIE:

Bauernkrieg

Jamie: Wir haben schon so oft Bauernkrieg gespielt. Mal gewinnst du, mal gewinne ich, aber ich frage mich: Weißt du wirklich, was du da tust?

Jess: Meistens habe ich einen Plan, außerdem habe ich einige coole Ideen entwickelt.

Jamie: Ich auch. Verrätst du mir deine?

Jess: Weiß nicht. Nachher setzt du die gegen mich ein!

Jamie: Nur weil ich einige deiner Pläne kenne, heißt das noch lange nicht, dass ich sie alle verhindern kann.

Jess: Auch wahr. Außerdem werde ich einige für mich behalten.

Jamie: Das ist nur gerecht. Also, welche Tricks hast du?



Jess: Okay. Auf dem Brett stehen nur Bauern, richtig? Rückwärts bewegen sie sich nicht, deshalb will ich so viel Raum wie möglich mit ihnen gut machen. Das heißt, wann immer ich kann, lasse ich sie zwei Felder auf einmal vorrücken.

Jamie: Aber welche Bauern?