

GS4 - DWZ 1200 Trainingsplan



INHALTSVERZEICHNIS

Nr.	Lernziel: DWZ 1200	Seite
1	Die Bedeutung der Bauern	1
2	Bauernkombinationen	6
3	Die Bedeutung der Springer	13
4	Springerkombinationen	18
5	Die Bedeutung der Läufer	23
6	Läuferkombinationen	30
7	Die Bedeutung der Türme	37
8	Turmkombinationen	43
9	Die Bedeutung der Dame	49
10	Damenkombinationen	55
11	Die Bedeutung des Königs	63
12	Matt & Patt	71
13	Matt mit 2 Läufern (Wiederholung)	77
14	Grundprinzipien der Eröffnung 1	83
15	Grundprinzipien des Endspiels 1	91
16	Grundprinzipien des Mittelspiels 1	97
17	Eröffnungsfallen 1	105
18	Endspielkombinationen 1	110
19	Mittelspielkombinationen 1	115
20	Wiederholung 1	121
21	Zwischentest	125
22	Klassische Mattmotive 1	131
23	Grundprinzipien der Eröffnung 2	138
24	Grundprinzipien des Endspiels 2	149
25	Grundprinzipien des Mittelspiels 2	158
26	Eröffnungsfallen 2	163
27	Endspielkombinationen 2	168
28	Mittelspielkombinationen 2	175
29	Unnötige & nötige Bauernzüge	180
30	Schachgeschichte	187
31	Grundprinzipien der Eröffnung 3	197
32	Grundprinzipien des Endspiels 3	205
33	Grundprinzipien des Mittelspiels 3	212
34	Eröffnungsfallen 3	221
35	Endspielkombinationen 3	229
36	Mittelspielkombinationen 3	237
37	Klassische Mattmotive 2	245
38	Analysieren eigener Partien	254
39	Wiederholung 2	259
40	Abschlusstest	262

CHESS TIGERS UNIVERSITÄT

Herzlich Willkommen bei Ihrem vierten Grundschulkurs!

Dieser speziell für Grundschulkindern konzipierte Kurs **GS4 - DWZ 1200** 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.





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	

