

<b>Arbeitsblätter für den Schachunterricht</b>		Name:
Wissensspeicher	<b>1. THEMA:</b> Allgemeine Eröffnungsgrundsätze	<b>RTP:</b> GLT1.10
<p><b>Eröffnungsgrundsätze,</b> sind immer zu beachten!</p>		
<p>Die Eröffnungsgrundsätze gelten nach der Eröffnung als sich wandelnde (richtiger bzw. vorteilhafter Abtausch) positionelle Faktoren (Figurenwirksamkeit, Zentrum, Königssicherheit) weiter. Sie sind universell wichtig.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>SCHNELLES UND ZIELSTREBIGES ENTWICKELN DER KRÄFTE</b>                      Jäger (Springer und Läufer) möglichst mit Angriff ins Spiel bringen.                      Figuren und Bauern nicht mehrfach ziehen.                      Gejagte Dame und Türme nicht zu früh heraus.                      Turm und Läufer (Langschrittler) nicht mit Bauern verstellen oder verstellt lassen</li>   <li>• <b>KAMPF UM EIN STARKES ZENTRUM</b>                      Ziehe als junger Spieler im ersten Zug den Königsbauern nach e4!                      Versuche ein Bauernpaar d4/e4 bzw. d5/e5 im Zentrum zu behaupten.                      Stelle die Figuren sicher und nicht bedroht auf Zentrumsfelder, z. B. den Springer nach d5!                      Greife das feindliche Zentrum an und versuche es aufzulösen!                      Beachte auch die indirekten Angriffe auf das Zentrum.</li>   <li>• <b>KÖNIGSSICHERHEIT</b>                      Mit der Rochade ist der König wie in einer Burg sehr gut vor Angriffen geschützt. Die Rochade hat eine Mauer, einen Wassergraben, einen Vorposten, einen Torwächter, ein Niemandsland und einen Geheimausgang.                       Die <b>Mauer</b> sind die Bauern vor dem König - es kann kein Schach durchdringen.                      Den <b>Wassergraben</b> bilden die Felder vor den Bauern. Eine feindliche Figur kann geschlagen werden, wenn sie dort eventuell mit Schach hinzieht. Zieht der f-Bauer ist ein Schach möglich. Zieht der g-Bauer können feindliche Figuren dem König nahekommen, eventuell mit Schach.                      Der <b>Vorposten</b> ist der Springer auf f3/6, welcher die Dame fernhält.                      Der <b>Torwächter</b> ist der Turm. Wenn er fehlt, kann der König auf der Grundreihe mit Turm oder Dame mattgesetzt werden.                      Das <b>Niemandsland</b> ist der Rand - von da kann kein Schach kommen.                      Der <b>Geheimausgang</b> ist der ein Randbauer, der einen Schritt macht, wenn der Turm mitspielen kann und will.</li>   <li>• <b>ZUSAMMENGEFASSTE ERÖFFNUNGSREGELN</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zentrum mit Bauer(n) besetzen und mit Figuren kontrollieren.</li> <li>2. Jäger (Springer und Läufer) möglichst mit Angriff ins Spiel bringen.</li> <li>3. Gejagten König schnell in Sicherheit bringen (Rochade).</li> <li>4. Gejagte Dame und Türme nicht zu früh heraus.</li> <li>5. Figuren und Bauern nicht mehrfach ziehen.</li> <li>6. Turm und Läufer (Langschrittler) nicht mit Bauern verstellen oder verstellt lassen.</li> </ol> </li> </ul>		