



THEMENKATALOG KINDERKURSE (WÖCHENTLICH)

Kurs I

- 1 Ziel des Spiels – Anfangsstellung – Gangart der Figuren
- 2 Angriff und Schlagen (eine Figur angreifen, schlagen)
- 3 Verteidigen (durch wegziehen, schlagen, decken, dazwischenziehen)
- 4 Schach geben – Schach parieren (durch wegziehen, dazwischenziehen, schlagen)
- 5 Matt und Patt
- 6 Mattbilder
- 7 Besondere Züge (Rochade, en passant schlagen)
- 8 Wert der Figuren
- 9 Fesselung (absolute und relative)
- 10 Doppelangriff (auf König und Figur, auf zwei Figuren, Angriff und Drohung = Doppelangriff)

Kurs II

- 1 Ausschalten des Verteidigers (verjagen, schlagen, ablenken)
- 2 Abzugsangriff
- 3 Drei goldene Regeln der Eröffnung (Bauer(n) ins Zentrum stellen oder das Zentrum angreifen, Figuren entwickeln (nicht die Dame!), König sichern (Rochade))
- 4 Matt mit Dame
- 5 Matt mit zwei Türmen
- 6 Grundreihenmatt (Grundreihenschwäche)
- 7 Matt in zwei Zügen
- 8 Matt mit einem Turm
- 9 Verteidigung gegen Matt (f7, g7, h7, h8)
- 10 Fesselung

Kurs III

- 1 Mattbilder
- 2 Dauerschach und Remis
- 3 Doppelangriff und Röntgenschach
- 4 Verteidigung gegen Doppelangriff
- 5 Angriff auf eine gefesselte Figur
- 6 Abwehr einer Fesselung
- 7 Gabelangriff
- 8 Quadrat und Schlüsselfelder
- 9 Opposition und Tempo
- 10 Eröffnung (Philidor, Pirc, Spanisch, Russisch)

Kurs IV

- 1 Hinlenkung
- 2 Ablenkung
- 3 Blockieren
- 4 Verstellung
- 5 Bauernstruktur (Badewanne, Keil, Ketten, Doppelbauern, Freibauern, rückständiger Bauer, Isolani)
- 6 Figurenbeweglichkeit
- 7 Bauernendspiel (Rollenkoffer, Einkaufswagen, Dame gegen Bauer)
- 8 Turmendspiel (Turm + Bauer gegen Turm)
- 9 Magnetmatt
- 10 Matt in drei Zügen

Kurs V

- 1 Drohungen erkennen
- 2 Doppelschach
- 3 Schwache Felder
- 4 Schwache Bauern