

— EIN KLEINER RATGEBER ZUM —

# Lesen und Schreiben einer Schachnotation

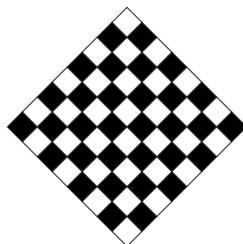
by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield  
(*von Dr. Jeanne Cairns Sinquefield*)

Translated by GM Daniel Hausrath  
*übersetzt von GM Daniel Hausrath*

Es ist möglich Schach zu spielen ohne Kenntnisse der Notation. Ich habe Schach von meinem Opa auf einem Hinterhof gelernt. Keiner von uns wusste, dass es Schachbücher gibt, geschweige denn, dass die Züge notiert werden müssen.

Wir spielten einfach. Erst vor kurzem entschloss ich mich, die Notation zu lernen. Allerdings gefiel mir kein existierendes Material zum Thema: Lesen und Schreiben einer Schachnotation. Alles war zu komplex und ausschliesslich lesebasiert. Mein Ratgeber verschmilzt Lesen, Sprechen, Schreiben und aktives Ziehen der Figuren. Zudem unterteilt er notwendiges Wissen in mehrere Blöcke: a.) Namen der Figuren b.) Felder c.) geschriebene Züge und d.) die Verbindung von a-c um spielen zu können und gleichzeitig die Züge zu lesen und zu schreiben. Wenn ich in meinem Alter (über 70) die Notation lernen kann, sollte es für jeden möglich sein.

**Jeanne Cairns Sinquefield**  
Mitbegründerin des Saint Louis Chess Club



**Danksagung**

Dieses Projekt wurde von vielen Menschen unterstützt, von Mitarbeitern des Saint Louis Chess Club und der World Chess Hall of Fame sowie Spielern. Das reicht von Anfängern bis hin zu Grossmeistern. Besonders danken möchte ich meinem Enkel Logan, der mir die Beschriftung des Schachbrettes erklärt hat und natürlich meinem Ehemann Rex, der ohnehin denkt, dass jeder Mensch Schach spielen sollte.

---

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield  
Version 10.

All rights reserved. No portion of this book may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, mechanical, electronic, photocopying, recording, or otherwise, without written permission from the publisher.

Published & distributed by the  
World Chess Hall of Fame  
4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108  
worldchesshof.org

Library of Congress Control Number: 2024920513  
ISBN: 978-0-9981536-7-4

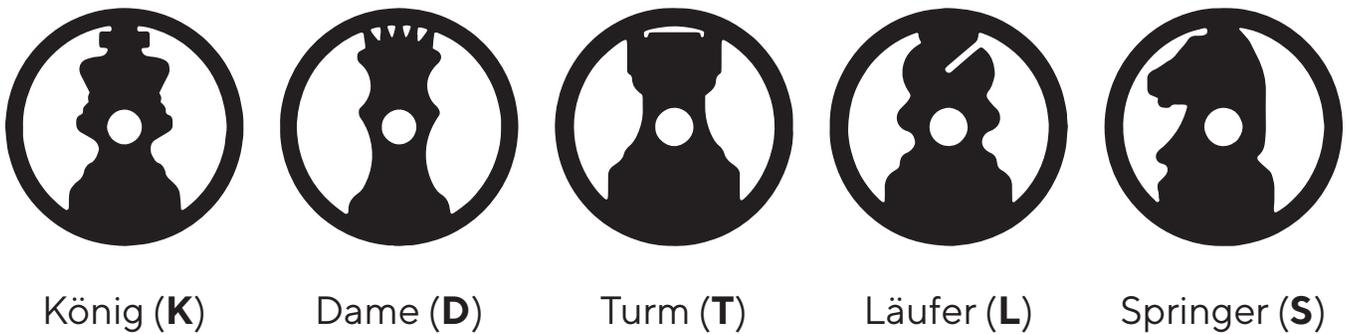
Viele Schachspieler können Notationen weder aufschreiben noch lesen.

Es ist sehr schwierig im Schach besser zu werden, aber es ist kein Problem zu lernen. Die vier Schritte des Lernens sind a.) Buchstaben der Figuren b.) Felder des Brettes c.) Spezielle Züge d.) Kombination von a-c, um Partien zu lesen und zu schreiben.

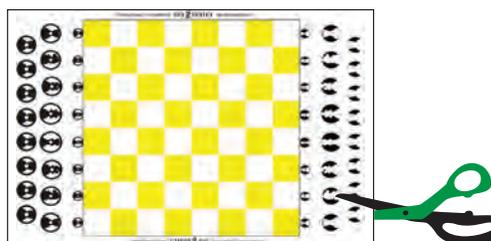
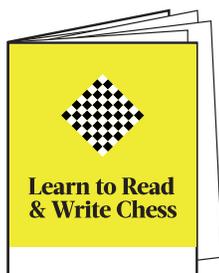
## # AUFGABEN, DIE ZU ERFÜLLEN SIND!!!

### Schachfiguren haben Namen und Buchstaben

Diagramm 1.



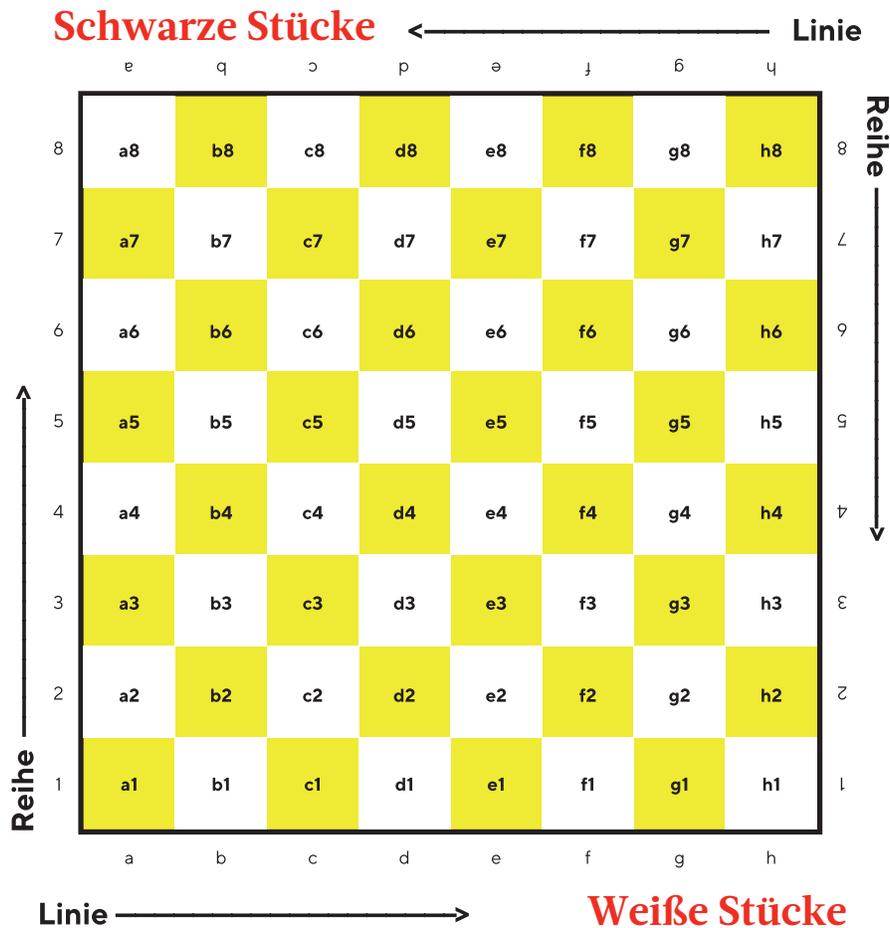
- (1) SCHREIBE** den Namen und Buchstaben jeder Figur (Bauern ohne Buchstaben).
- (2) ZIEH** das Brett aus Papier ab (in der Mitte).
- (3) SCHREIBE** die Buchstaben (K,D,L,S oder T) an jede Schachfigur.
- (4) SCHNEIDE** deine individuellen Figuren aus. Können auf Flaschenverschlüsse geklebt werden, etc.



# Schachbretter haben Linien, Reihen und Felder

Schachbretter haben **Linien** (a,b,c,d,e,f,g,h) und **Reihen** (1,2,3,4,5,6,7,8). Es gibt 8 Linien und 8 Reihen mit insgesamt 64 Feldern. Felder setzen sich zusammen aus dem Buchstaben der Linie und der Zahl der Reihe, z.B. a1 oder h7.

Diagramm 2. Bild vom Brett mit Linien, Reihen und Feldern.



- (5) **SCHREIBE** Buchstaben der Linien und Zahlen der reihen auf das Papierbrett.  
Linie – a,b,c,d,e,f,g,h Reihe – 1,2,3,4,5,6,7,8
- (6) **SCHREIBE** jedes Feld auf das Brett (alle 64).  
z.B: a1,a2 bis h8.
- (7) **BENENNE** jedes Feld, z.B: f6
- (8) **STELLE** 5 Figuren aufs Brett, **BENENNE** Buchstaben und Feld, z.B: Ta1

**(9) BAUE** Stellungen auf das Brett.

Stellungen haben Buchstaben für die Figuren (ausser Bauern) und Felder. Bauern haben nur Felder. Zum Beispiel: König auf e6 heisst Ke6. Bauer auf g2 ist g2.

**9a) BAUE** auf und **BENENNE** die Stellungen auf dem Papierbrett, danach **SCHREIBE** die Stellungen auf.

Weiss: Ta1,Sb1,Lc1,Dd1,Ke1,Lf1,Sg1,Th1

**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

Weisse Bauern a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2

**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

Schwarz Ta8,Sb8,Lc8,Dd8,Ke8,Lf8,Sg8,Th8

**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

Schwarze Bauern a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

Kontrolliere es mit Diagramm 3a.

**9b) BAUE** auf und **BENENNE** die Stellungen auf dem Papierbrett, danach **SCHREIBE** die Stellungen auf.

Weiss: Ta1, Sc3, Dd2, Ke1, Lf1, Sg1, Th1

**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

Weisse Bauern a2,b2,c2,d4,e5,f2,g2,h2

**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

Schwarz: Ta8, Sb8, Lc8, De7, Ke8, Sd7, Th8

**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

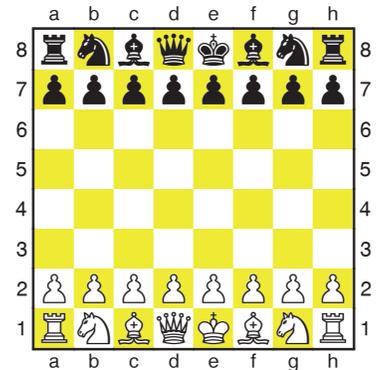
Schwarze Bauern a7,b7,c7,d5,e6,f7,g7,h7

**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

Kontrolliere es mit Diagramm 3b.

Diagramm 3a.

Ausgangsstellung



**HELPFUL HINTS**

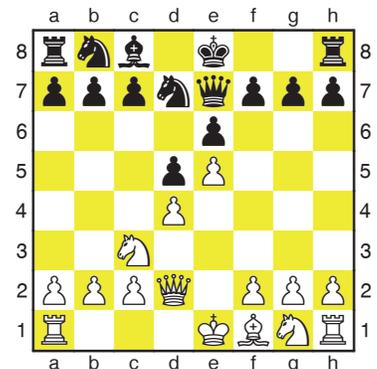
---

Queen on own color.

---

Rook on right, always on white square.

Diagramm 3b.



# Spezielle Arten von Schachzügen

Schachzüge (Notation) haben eine festgelegte Reihenfolge, siehe Diagramm 4. Schachzüge bestehen aus Buchstaben für die Figuren (Diagramm 1), Feldern (Diagramm 2), Spezial Symbolen und der Notation (Diagramm 4).

## Diagramm 4. Reihenfolge der Zugnotation

SYMBOL	NAME DES ZUGES	BEMERKUNGEN
	Buchstabe der Figur	<b>Erforderlich</b> für K,D,T,L oder S (Kein Bauer)
	Ausgangsfeld	wenn mehrere Figuren das gleiche Zielfeld haben, z.B: Sgf3
x	Schlagen	z.B: Sxa5, Springer schlägt a5, dxe7 (Bauer)
	Zielfeld	<b>Erforderlich</b> , z.B: d5 (Bauer) oder Tf5, Zielfeld ist f5
ep	En passant	z.B: gxf6ep, Bauer schlägt im Vorbeigehen den Bauern f5
=	Bauernumwandlung	z.B: e8=D, Bauer zieht nach e8 und verwandelt sich in eine Dame
+	Schach	z.B: Lh3+, Läufer zieht nach h3 und gibt schach
# or ++	Schachmatt	z.B: De7#, Dame zieht nach e7 und setzt den König matt
SPEZIALZÜGE		Siehe Diagramm 9
0-0	Rochade (kleine)	Weiss: Kg1, Thf1      Schwarz: Kg8, Thf8
0-0-0	Rochade (lang)	Weiss: Kc1, Tad1      Schwarz Kc8, Tad8

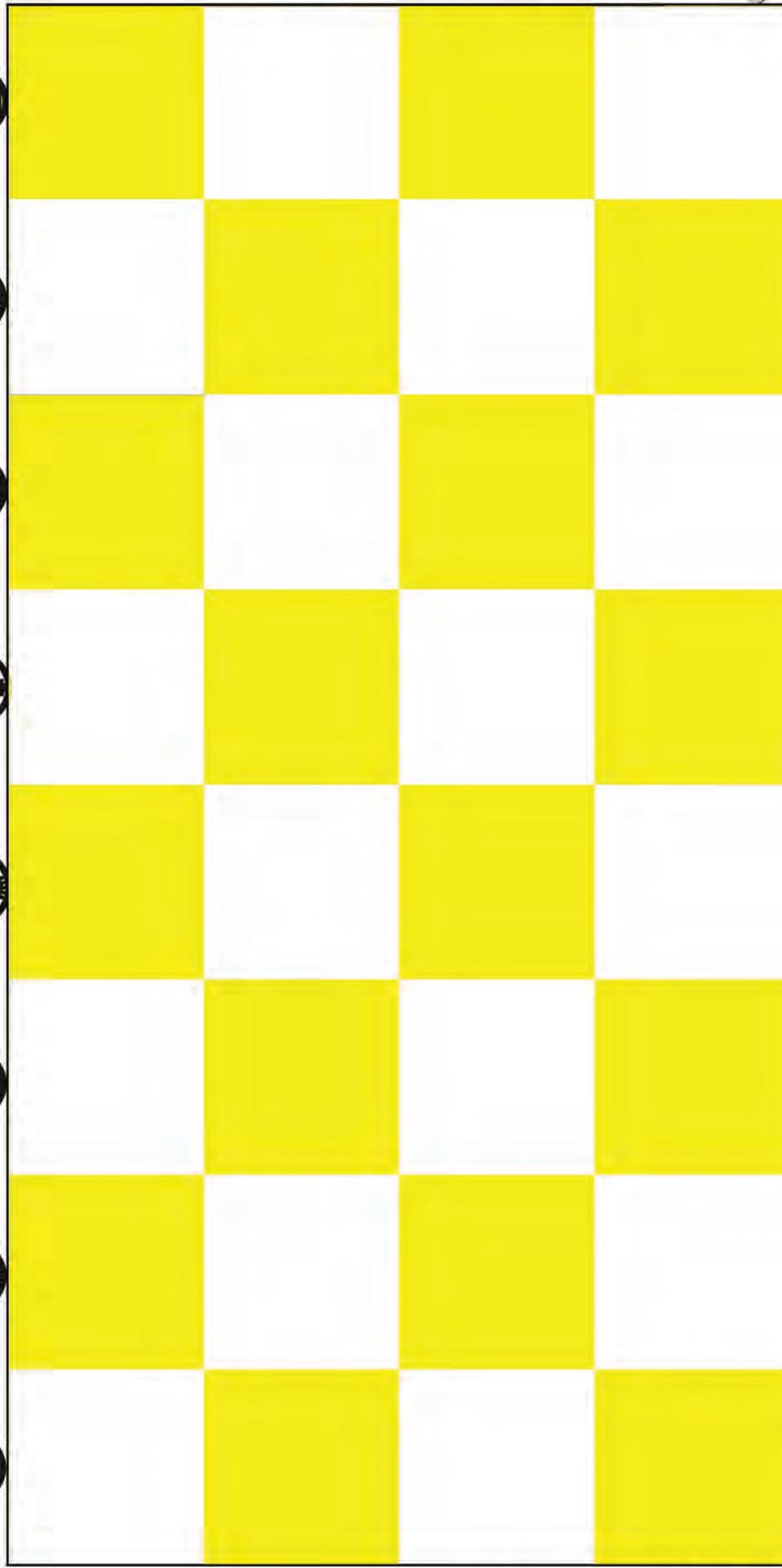
## (10) STARTE und ZIEHE ZÜGE auf dem Papierbrett.

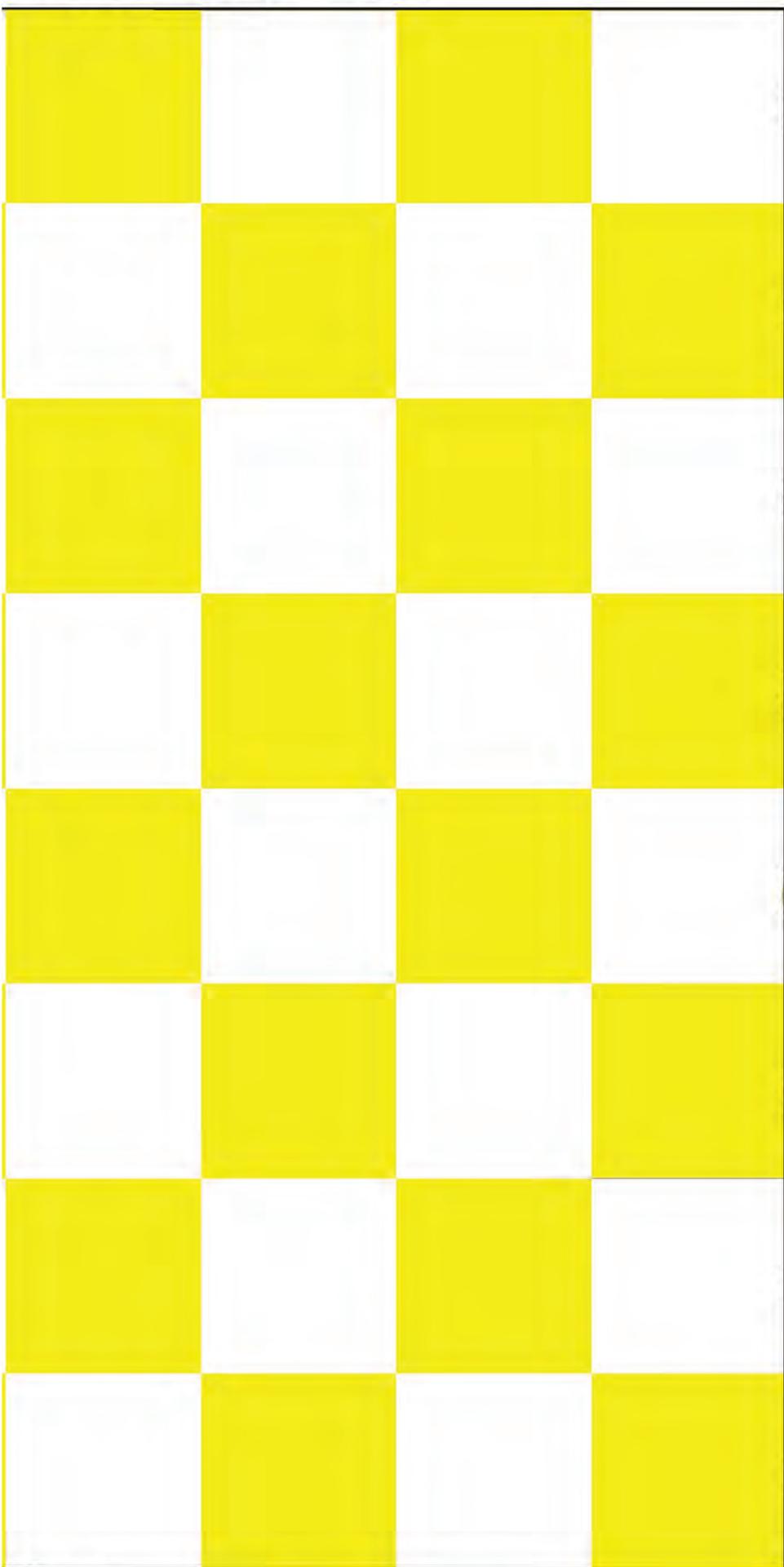
**SPRECHE** Beispiele. Einfache Regel: Reihenfolge der Züge wie gesprochene Züge. Mögliche Startfelder werden in Klammern angegeben ().

MÖGLICHE BEISPIELE FÜR SCHACHZÜGE:	
a4    Bauer zieht nach a4 ( startet z.B. auf a2)	Sgf2    Springer zieht von g4 nach f2
g6    Bauer zieht nach g6 ( startet z.B. auf g5)	S4f2    (g-Linie oder 4 Reihe wird hinzugefügt)
Ld2    Läufer zieht nach d2 (startet z.B. auf c1)	gxf5    Bauer von der g- Linie schlägt f5, siehe Diagramm 5
Se3    Springer zieht nach e3 (startet z.B. auf g2)	e8=D    Weiss wandelt seinen e- Bauern auf e8 in eine Dame um, siehe Diagramm 7
Sxf2    Springer schlägt f2 (kommt z.B. von g4)	Lh3+    Läufer zieht nach h3 und gibt Schach
dxe7    Bauer schlägt e7 (kommt von d6)	Dc2#    Dame zieht nach c2 und setzt matt

PAPERSCHACHBRETT







PAPERSCHACHBRETT



**(11) AUFBAUEN, SPRECHEN, und ZIEHEN** auf dem Papierschachbrett.  
 Spiele jedes Beispiel der Züge auf dem Brett nach.

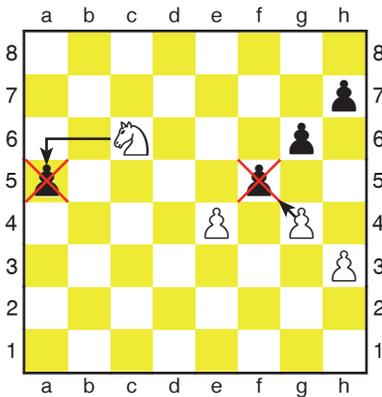
**(12) NOTIERE** die Züge auf der offenen Zeile gemäss Diagrammen 5-9.

**Diagramme 5-9. Beispiel von speziellen Zügen auf dem Brett.**

**5. Figur x Bauer x**

Sxa5

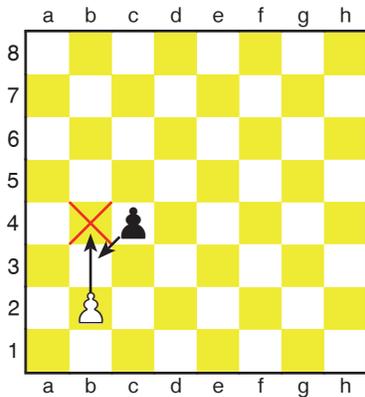
gxf5 (2 Bauern können ziehen)



**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

**6. En passant ep**

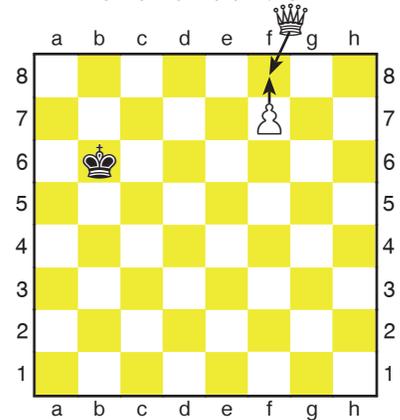
Weiss zieht b4. Schwarz schlägt b4  
 und zieht nach b3: cxb3ep



**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

**7. Bauernumwandlung =**

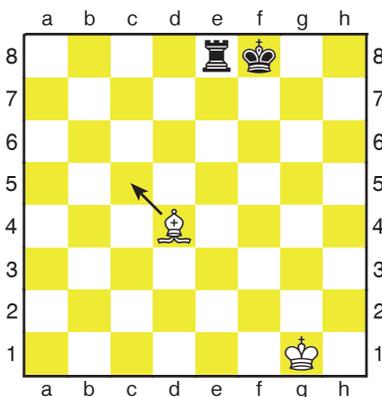
Bauer zieht nach f8, wandelt  
 in eine Dame um: f8=D



**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

**8a. Schach +**

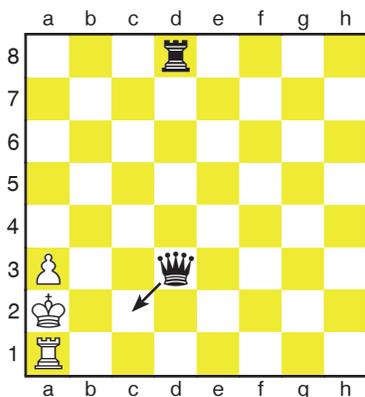
Lc5+



**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

**8b. Schachmatt #**

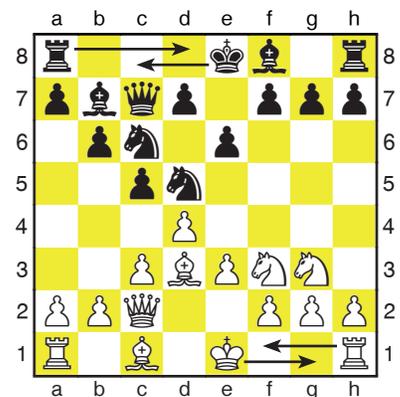
Dc2#



**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

**9. Rochade**

Lang: 0-0-0 Kurz: 0-0



**SCHREIBE** \_\_\_\_\_

# Schreiben und Lesen einer Schachnotation

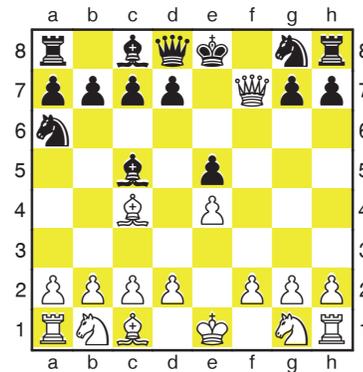
Es ist an der Zeit mit Hilfe der Notation eine Partie zu spielen (Züge).

- (13) SPIELE** die folgende Partie auf deinem Papierbrett nach. **NUTZE** die Anfangsposition, Diagramm 3a. Kontrolliere die Schlussstellung mit Diagramm 11.

Diagramm 10.  
Schäfermatt

WEISS	SCHWARZ
1. e4	e5
2. Lc4	Lc5
3. Dh5	Sa6
4. Dxf7#	1-0

Diagramm 11.



- (14) SPIELE** eine Partie mit einem Partner. Schreib die Züge auf einen Notationszettel. Auf der nächsten Seite findest du ein Beispiel für ein Formular. Vergleiche es nach 4 Zügen mit dem Formular deines Partners. Beende die Partie.

- (15) SPIELE** die Partie mit deinem Formular nach. Wiederholen Sie es.

- (16) SPIELE** noch 6 weitere Züge und benutze dein Formular. Spiel mit weiss und schwarz. Vergleiche das Ergebnis nach 4 Zügen. Kannst du es nachspielen?

- (17) SPIELE** die Züge mit Benutzung des Buchformates. **BENUTZE** die Anfangsposition. Buchformat bedeutet Zugzahl, weisser Zug, schwarzer Zug.

1.e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 b5 5. Lb3 Sf6

- (18) UNTERRICHTE** jemand anderen beim Schreiben und Lesen von Schachnotationen.

Herzlichen Glückwunsch! Du kannst die Notation lesen und schreiben.  
Um besser zu werden, spiele und notiere Partien. Spiel ausserdem die Partien aus Büchern nach.



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>	<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>	<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>	



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
<b>RESULT:</b>	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
<b>SIGNATURE</b>		<b>SIGNATURE</b>	

# Partien für Schachtrainer

## Jeanne`s Partien zum Lernen der Notation.

1. **Name der Figur–Buchstaben K, D, I, S, T und B.**
  - a. Zeige die Figur, Kinder rufen den Buchstaben.
  - b. Sage den Anfangsbuchstaben der Figur, Kinder suchen die richtige Figur heraus.
  - c. Zeige die Figur, Kinder schreiben den Buchstaben. Sieger sind die mit den meisten richtigen Antworten.
2. **Feldernennung – a,b,c,d,e,f,g,h; 1–8**
  - a. Zeige ein Feld, Kinder rufen das Feld, z.B: d3
  - b. Zeige ein Feld, Kinder schreiben das Feld auf, z.B. a4.  
Sieger sind die mit den meisten richtigen Antworten.
  - c. Sage einen Feldernamen, Kinder stellen eine Figur aufs Brett.
  - d. Sage einen Feldernamen, Kinder sagen, ob es ein weisses oder ein schwarzes Feld ist.
  - e. Zeige eine Liste mit aufgeschriebenen Feldern für schwarze und weissen Figuren. Kinder stellen alle Figuren aufs Brett. Sie nutzen es um eine Stellung aufzubauen Sieger ist der schnellste mit korrekten Feldern.
3. **Zugnamen – Schlagen (x), Rochade (0-0), (0-0-0), en passant, Schach (+), Schachmatt (#)**
  - a. Zeige eine Liste mit Zügen, Kinder schreiben die Notation. Sieger ist derjenige, der die meisten richtigen Antworten am schnellsten gibt.
  - b. Spiele einen Zug, Kinder rufen die Zugnotation.
  - c. Spiele verschiedene Züge, Kinder schreiben die Notation auf. Sieger ist der, der die meisten richtig gemacht hat.
4. **Partiezüge–Figur, Feld, und Zugnotation.**
  - a. Zieh einen Zug, einzelne Kinder rufen den Zug (Figur, Feld, Zugnotation).
  - b. Spiele verschiedene Züge oder eine Partie, Kinder schreiben die komplette Partie auf. Sieger ist derjenige, der alles richtig hat.
  - c. Zeige eine Liste mit Partiezügen, Kinder spielen die Züge am Brett nach. Der Sieger muss am schnellsten die korrekte Endstellung auf dem Brett haben.

Der Lehrer benötigt vorbereitete Listen für 1c,2b,2e,3a,3c,4b,4c um die Sieger zu küren. Kleine Kinder könnten langsam sein im Schreiben und schnell beim Lesen. Insofern darf gekürzt werden auf 1a,1b,2a,2c,2d,3b,4a.

**„Dieses Buch wird jedem Schachspieler helfen, um Schach lesen und aufschreiben zu können. Ausserdem bietet es eine grosse Möglichkeit für Eltern und Trainer. Ich wünschte, ich hätte es früher in einem jüngeren Alter gelernt.“**

**–Tony Rich, Geschäftsführer, Saint Louis Chess Club**

**„Schach hat den Ruf schwierig zu sein und schwer zu erlernen. Das ist nicht wahr. Wenn du gelernt hast Schach zu lesen und aufzuschreiben, wird es viel einfacher. Ich habe es im Alter von 4 gelernt.“**

**–Grossmeister Yasser Seirawan, 4-facher US- Meister**

**„Diese Broschüre kann in Klassenräumen genutzt werden, um den Kindern zu helfen:**

- a) Lernen zu lesen, schreiben und Anweisungen zu folgen.**
- b) Ein zunehmendes räumliches Bewusstsein, um Muster zu erkennen.**
- c) entwickelt die Fähigkeiten des Auswendiglernens und Strategien der Problemlösung.“**

**–Karen Wulff, Lehrerin im Ruhestand**



**Saint Louis Chess Campus**

[saintlouischessclub.org](http://saintlouischessclub.org) | [worldchesshof.org](http://worldchesshof.org)