

Sommerrätsel 2026 -- Hausspiel Schach-AG

Übersicht

15 Aufgaben, gemischt nach Schwierigkeitsgrad und Kategorie.
Geschätzte Dauer: ca. 60 Minuten (max. 2 Stunden).

#	Titel	Kategorie	Schwierigkeit	Brett?
1	Kreuzworträtsel	Sprache	leicht	nein
2	Anagramme	Sprache	leicht-mittel	nein
3	Schach-Geographie	Wissen	mittel	nein
4	Schach in der Kultur	Wissen	leicht-mittel	nein
5	Quadrate auf dem Schachbrett	Rechnen	mittel-schwer	nein
6	Springerweg-Labyrinth	Logik	mittel	nein (Diagramm auf Papier)
7	Eröffnungs-Logikrätsel	Logik	mittel	nein
8	Shannon-Zahl	Schätzfrage	leicht	nein
9	Remis-Arten	Regeln	mittel	nein
10	Regelquiz	Regeln	leicht-mittel	nein
11	Die Unsterbliche Partie	Taktik/Geschichte	schwer	ja
12	Das Seekadettenmat	Partie nachspielen	mittel-schwer	ja
13	Patt-Falle	Taktik	mittel	ja (empfohlen)
14	Figuren-Silhouetten	Erkennung	leicht	nein
15	Blindschach-Light	Vorstellungskraft	schwer	nein!

Vorgeschlagene Laufroute (Sprung +8, mod 15)

Aufgabe	Weiter bei
1	9
2	10
3	11
4	12
5	13
6	14
7	15
8	1
9	2
10	3
11	4
12	5
13	6
14	7
15	8

Material-Checkliste

- ☒ 15 DIN-A5-Blätter (Aufgaben) ausdrucken
- ☐ Separate Datei: `aufgabe01-kreuzwortraetsel.html` (Kreuzworträtsel)
- ☐ Separate Datei: `aufgabe14-silhouetten.html` (Figuren-Silhouetten)
- ☐ Aufgabe 6: Springerweg-Labyrinth selbst zeichnen (8x8-Gitter mit Sperrfeldern)
- ☐ 3 Bretter + Figuren (für Aufgaben 11, 12, 13)
- ☐ Tesa-Film
- ☐ Antwortzettel für jedes Team
- ☐ Lösungsblatt für mich

Aufgabe 1: Kreuzworträtsel

Kategorie: Sprache | **Schwierigkeit:** leicht | **Brett:** nein

Separate Datei: `aufgabe01-kreuzwortraetsel.html` (im Browser öffnen → drucken)

Aufgabentext

Aufgabe 1 -- Schach-Kreuzworträtsel

Füllt das Kreuzworträtsel mit Schachbegriffen aus!

(Kreuzworträtsel-Gitter + Hinweise, siehe HTML-Datei)

Weiter bei Aufgabe 9

Lösung

#	Richtung	Wort
1	senkrecht	BAUER
2	waagerecht	MATT
3	senkrecht	TURM
4	waagerecht	LÄUFER
5	waagerecht	DAME
6	waagerecht	REMIS

Aufgabe 2: Anagramme

Kategorie: Sprache | **Schwierigkeit:** leicht-mittel | **Brett:** nein

Aufgabentext

Aufgabe 2 -- Buchstabensalat

Die Buchstaben sind durcheinander geraten! Welche Schachbegriffe verstecken sich hier?

- Leicht:**
1. RUMT → ____
2. TAMT → ____
3. GINÖK → _____
- Mittel:**
4. MISER → _____
5. FLÄÜRE → _____
6. DEROCHA → _____
- Schwer:**
7. RINGPRES → _____

Lösung

- 1. TURM
- 2. MATT
- 3. KÖNIG
- 4. REMIS
- 5. LÄUFER
- 6. ROCHADE
- 7. SPRINGER
- 8. ERÖFFNUNG

Aufgabe 3: Schach-Geographie

Kategorie: Wissen | Schwierigkeit: mittel | Brett: nein

Aufgabentext

Aufgabe 3 -- Schach-Weltreise

Ordnet die berühmten Schachspieler ihrem Herkunftsland zu!
Verbindet mit Linien:

	Spieler		Land
1	Magnus Carlsen	1	Indien
2	Mikhail Tal	2	Ungarn
3	Judit Polgár	3	USA
4	Viswanathan Anand	4	Russland
5	Bobby Fischer	5	China
6	Garri Kasparow	6	Lettland
7	Ding Liren	7	Norwegen
8	José Raúl Capablanca	8	Kuba

Lösung

Spieler	Land
Magnus Carlsen	Norwegen
Mikhail Tal	Lettland
Judit Polgár	Ungarn
Viswanathan Anand	Indien
Bobby Fischer	USA
Garri Kasparow	Russland
Ding Liren	China
José Raúl Capablanca	Kuba

Aufgabe 4: Schach in der Kultur

Kategorie: Wissen | **Schwierigkeit:** leicht-mittel | **Brett:** nein

Aufgabentext

Aufgabe 4 -- Schach in Film, Buch und Serie

In welchen Filmen, Büchern oder Serien spielt Schach eine wichtige Rolle?

Nennt mindestens 3!

Weiter bei Aufgabe 12

Lösung (Beispiele, jede richtige Antwort zählt)

- **Das Damengambit** (Netflix-Serie, "The Queen's Gambit")
- **Harry Potter und der Stein der Weisen** (Zauberschach-Szene)
- **Bauernopfer** (Film über Bobby Fischer, "Pawn Sacrifice")
- **Alice im Wunderland / hinter dem Spiegel** (Schachbrett-Welt)
- **Die Schachnovelle** (Stefan Zweig)
- **Sherlock Holmes** (Moriarty und Holmes spielen Schach)
- **2001: Odyssee im Weltraum** (HAL spielt Schach)
- **X-Men** (Magneto und Professor X spielen Schach)

Aufgabe 5: Quadrate auf dem Schachbrett

Kategorie: Rechnen | **Schwierigkeit:** mittel-schwer | **Brett:** nein

Aufgabentext

Aufgabe 5 -- Wie viele Quadrate?

Auf einem Schachbrett gibt es 64 einzelne Felder. Aber man kann auch größere Quadrate finden: 2×2, 3×3, und so weiter.

Wie viele Quadrate gibt es insgesamt auf einem Schachbrett?

Tipp: Macht eine Tabelle! Wie viele 1×1-Quadrate? Wie viele 2×2? ...

Weiter bei Aufgabe 13

Lösung

Größe	Anzahl Positionen	Rechnung
1×1	8 × 8 = 64	
2×2	7 × 7 = 49	
3×3	6 × 6 = 36	
4×4	5 × 5 = 25	
5×5	4 × 4 = 16	
6×6	3 × 3 = 9	
7×7	2 × 2 = 4	
8×8	1 × 1 = 1	
Summe		204

Erkenntnis: Ein N×N-Quadrat passt (9–N)² mal aufs Brett. Summe: 1² + 2² + ... + 8² = 204.

Aufgabe 6: Springerweg-Labyrinth

Kategorie: Logik | **Schwierigkeit:** mittel | **Brett:** nein (Diagramm auf Papier)

Aufgabentext

Aufgabe 6 -- Springerweg

Ein Springer steht auf a1. Einige Felder sind gesperrt (markiert mit ×).
Findet den kürzesten Weg von a1 nach h8 mit erlaubten Springerzügen!

Zeichnet den Weg in das Gitter ein.

(8×8-Gitter mit markierten Sperrfeldern -- selbst erstellen)

Weiter bei Aufgabe 14

Hinweise zur Erstellung

Das Gitter mit Sperrfeldern selbst zeichnen. Tipps:

- 5-8 Sperrfelder wählen, die den direktesten Weg blockieren
- Sicherstellen, dass mindestens ein Weg existiert!
- Optimaler Weg: 6 Springerzüge (a1→b3→c1→d3→e5→f7→h8 z.B.)
- Ein paar Sperrfelder auf den offensichtlichen Zwischenstationen setzen

Aufgabe 7: Eröffnungs-Logikrätsel

Kategorie: Logik | Schwierigkeit: mittel | Brett: nein

Aufgabentext

Aufgabe 7 -- Wer spielt was?

Vier Kinder -- Anna, Ben, Clara und David -- haben jeweils eine
Lieblingseröffnung: **Italienisch, Sizilianisch, Französisch, Skandinavisch.**

Hinweise:

1. Bens Lieblingseröffnung beginnt mit 1.e4 e6.
2. Davids Lieblingseröffnung beginnt mit 1.e4 d5.
3. Clara findet Sizilianisch zu kompliziert.
4. Annas Lieblingseröffnung beginnt nicht mit 1...e5.

Wer spielt welche Eröffnung?

Weiter bei Aufgabe 15

Lösung

- Hinweis 1: 1.e4 e6 = **Französisch** → Ben spielt Französisch
- Hinweis 2: 1.e4 d5 = **Skandinavisch** → David spielt Skandinavisch
- Hinweis 3: Clara spielt NICHT Sizilianisch → Clara spielt Italienisch (das einzig Übrige)
- Hinweis 4: Annas Eröffnung beginnt nicht mit 1...e5 → nicht Italienisch → **Anna spielt Sizilianisch**

Kind	Eröffnung	Anfangszüge
Anna	Sizilianisch	1.e4 c5
Ben	Französisch	1.e4 e6
Clara	Italienisch	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4
David	Skandinavisch	1.e4 d5

Aufgabe 8: Shannon-Zahl

Kategorie: Schätzfrage | Schwierigkeit: leicht | Brett: nein

Aufgabentext

Aufgabe 8 -- Die größte Zahl im Schach

Wie viele verschiedene mögliche Schachpartien gibt es ungefähr?

Schätzt die Anzahl der Nullen! (Die Zahl wird als 10^X geschrieben.)

Die nächste Schätzung gewinnt!

Zum Vergleich:

- Sandkörner auf der Erde: ca. 10^{19}
- Atome im Universum: ca. 10^{80}

Weiter bei Aufgabe 1

Lösung

Die sogenannte **Shannon-Zahl**: ca. **10^{120}** (also eine 1 mit 120 Nullen).

Das ist mehr als alle Atome im Universum -- und zwar um den Faktor 10^{40} !

Benannt nach dem Mathematiker Claude Shannon, der sie 1950 erstmals geschätzt hat.

Aufgabe 9: Remis-Arten

Kategorie: Regeln | **Schwierigkeit:** mittel | **Brett:** nein

Aufgabentext

Aufgabe 9 -- Wie endet ein Schachspiel unentschieden?

Auf wie viele verschiedene Arten kann eine Schachpartie remis enden?

Nennt alle und erklärt sie jeweils in einem Satz!

Weiter bei Aufgabe 2

Lösung (5 Arten)

- Patt** -- Der Spieler am Zug steht nicht im Schach, hat aber keinen legalen Zug.
 - Vereinbarung** -- Beide Spieler einigen sich auf Remis.
 - Dreifache Stellungswiederholung** -- Die gleiche Stellung entsteht zum dritten Mal (mit dem gleichen Spieler am Zug).
 - 50-Züge-Regel** -- 50 Züge lang wurde kein Bauer gezogen und keine Figur geschlagen.
 - Unzureichendes Material** -- Keine Seite kann noch mattsetzen (z.B. König gegen König, König+Springer gegen König).
- Bonuspunkt: Wer auch die **75-Züge-Regel** (automatisches Remis) oder die **fünffache Stellungswiederholung** (automatisches Remis seit 2014) kennt!

Aufgabe 10: Regelquiz

Kategorie: Regeln | **Schwierigkeit:** leicht-mittel | **Brett:** nein

Aufgabentext

Aufgabe 10 -- Stimmt oder stimmt nicht?

Kreuzt an: Stimmt ✓ oder Falsch ✕

#	Aussage	✓ / ✕
1	Ein Bauer kann im ersten Zug 3 Felder vorziehen.	
2	Man darf rochieren, wenn der König im Schach steht.	
3	En passant geht nur direkt nach dem Doppelschritt des Gegners.	
4	Mit König und Springer allein kann man matt setzen.	
5	Man darf in einer Partie mehrmals rochieren.	
6	Ein Bauer, der die letzte Reihe erreicht, muss immer in eine Dame verwandelt werden.	
7	Patt bedeutet, dass die Seite am Zug verloren hat.	
8	Die Dame darf sich wie Turm und Läufer zusammen bewegen.	

Weiter bei Aufgabe 3

Lösung

#	Aussage	Antwort	Erklärung
1	Bauer 3 Felder vorziehen	Falsch	Maximal 2 Felder (nur im ersten Zug)
2	Rochade im Schach	Falsch	Man darf nicht rochieren, wenn der König im Schach steht
3	En passant nur direkt	Stimmt	En passant verfällt, wenn man nicht sofort schlägt
4	K+S allein = Matt	Falsch	König + Springer reicht nicht zum Mattsetzen
5	Mehrmals rochieren	Falsch	Jede Seite darf nur einmal rochieren
6	Bauer muss Dame werden	Falsch	Man darf auch in Turm, Läufer oder Springer umwandeln
7	Patt = verloren	Falsch	Patt ist remis (unentschieden)
8	Dame = Turm + Läufer	Stimmt	Die Dame kann waagerecht, senkrecht und diagonal ziehen

Aufgabe 11: Die Unsterbliche Partie

Kategorie: Taktik/Geschichte | Schwierigkeit: schwer | Brett: ja

Aufgabentext

Aufgabe 11 -- Die berühmteste Partie der Schachgeschichte

Baut die folgende Stellung auf dem Brett auf:

(Diagramm der Stellung -- FEN siehe unten)

Diese Stellung stammt aus einer der berühmtesten Schachpartien aller Zeiten, gespielt 1851 in London. Weiß am Zug hat einen genialen Plan:

Findet die Gewinnkombination für Weiß!

Hinweis: Weiß opfert die Dame! Es sind 2 Züge.

Zusatzfrage: Wie heißt diese berühmte Partie?

Weiter bei Aufgabe 4

Stellung

FEN: r1bk2nr/p2p1pNp/n2B4/1p1NP2P/6P1/3P1Q2/P1P1K3/q5b1 w - - 0 22

Weiß: Ke2, Df3, Sd5, Sg7, Ld6, Ba2, c2, d3, e5, g4, h5
Schwarz: Kd8, Da1, Lg1, Lc8, Sa6, Sg8, Ta8, Th8, Ba7, b5, d7, f7, h7

Lösung

22. **Df6+!!** (Dame opfern mit Schach via Diagonale f6-d8)
22... **Sxf6** (Sg8 muss die Dame schlagen)
23. **Le7#** (Läufer von d6 nach e7 -- Schachmatt!)

Der schwarze König auf d8 ist eingemauert:

- c8: eigener Läufer
- c7: Sd5 kontrolliert
- d7: eigener Bauer
- e8: Sg7 kontrolliert
- e7: weißer Läufer

Das ist die "**Unsterbliche Partie**" (Anderssen -- Kieseritzky, London 1851).

Aufgabe 12: Das Seekadettenmat

Kategorie: Partie nachspielen | **Schwierigkeit:** mittel-schwer | **Brett:** ja

Aufgabentext

Aufgabe 12 -- Eine tückische Falle

Baut die folgende Stellung auf:

(Diagramm -- FEN siehe unten)

Die Partie begann mit 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Lg4 4.Sc3 g6.

Jetzt spielt Weiß den überraschenden Zug **5. Sxe5!**

Schwarz wird gierig und schlägt die Dame: **5... Lxd1??**

Was passiert jetzt? Findet die letzten 2 Züge von Weiß, die zum Matt führen!

Weiter bei Aufgabe 5

Stellung (vor 5. Sxe5)

FEN: rn1qkbnr/ppp2p1p/3p2p1/4p3/2B1P1b1/2N2N2/PPPP1PPP/R1BQK2R w KQkq - 0 5

Lösung

- | | | |
|----------|--------|--------------------------------------|
| 5. Sxe5 | Lxd1?? | (gierig -- Schwarz schlägt die Dame) |
| 6. Lxf7+ | Ke7 | (einziger Königszug) |
| 7. Sd5# | | (Schachmatt!) |

Warum ist es Matt? Der König auf e7 ist komplett eingemauert:

- d8: eigene Dame
- d7: Se5 kontrolliert
- d6: eigener Bauer
- e8: Lf7 kontrolliert
- e6: Lf7 kontrolliert
- f8: eigener Läufer
- f7: weißer Läufer
- f6: Sd5 kontrolliert

Das ist das **Seekadettenmat** (auch "Legal's Mate" genannt), benannt nach dem französischen Spieler Sire de Légal (18. Jahrhundert).

Aufgabe 13: Patt-Falle

Kategorie: Taktik | **Schwierigkeit:** mittel | **Brett:** ja (empfohlen)

Aufgabentext

Aufgabe 13 -- Vorsicht Patt!

Baut die folgende Stellung auf:

Weiß: Kb6, Dd5. Schwarz: Ka8.

(Diagramm -- FEN siehe unten)

Weiß am Zug will mattsetzen.

a) Findet mindestens **2 verschiedene Züge**, die sofort Schachmatt geben!

b) Findet einen verlockenden Zug, der zum **Patt** führt! Warum ist es Patt und nicht Matt?

Weiter bei Aufgabe 6

Stellung

FEN: k7/8/1K6/3Q4/8/8/8/8 w - - 0 1

Lösung

a) **Mattzüge** (es gibt sogar viele):

- **Db7#** (Schach via Diagonale b7-a8, kontrolliert auch b8)
- **Dd8#** (Schach via 8. Reihe, kontrolliert auch b8)
- **Dc8#, De8#, Df8#, Dg8#, Dh8#** (alle Matt via 8. Reihe)

Ka8 hat nie ein Fluchtfeld: a7 und b7 werden vom Kb6 kontrolliert, b8 wird von der Dame auf der 8. Reihe (oder b-Linie) kontrolliert.

b) **Patt-Falle:**

- **Db5!** -- Die Dame nimmt dem König alle Felder (a7/b7 → Kb6, b8 → Db5 via b-Linie), bietet aber **kein Schach!** Ka8 hat keinen legalen Zug → **Patt = Remis!**
- Auch Db1, Db2, Db3, Db4 sind Patt (alle kontrollieren b8 über die b-Linie).

Merke: Dame auf die b-Linie (ohne Schach) = Patt!

Aufgabe 14: Figuren-Silhouetten

Kategorie: Erkennung | Schwierigkeit: leicht | Brett: nein

Separate Datei: [aufgabe14-silhouetten.html](#) (im Browser öffnen → drucken)

Aufgabentext

Aufgabe 14 -- Schachfiguren erkennen

Welche Schachfigur verbirgt sich hinter jedem Bild?
Schreibt den deutschen Namen darunter!

(6 Silhouetten, siehe HTML-Datei)

Weiter bei Aufgabe 7

Lösung

Bild	Figur
A	Springer
B	Bauer
C	Dame
D	Turm
E	Läufer
F	König

Aufgabe 15: Blindschach-Light

Kategorie: Vorstellungskraft | Schwierigkeit: schwer | Brett: ausdrücklich NEIN!

Aufgabentext

Aufgabe 15 -- Blindschach-Light

Stellt euch die folgende Stellung **im Kopf** vor -- OHNE Brett!

- Weißer König: **c1**
- Weiße Dame: **d3**
- Schwarzer König: **a1**

Kann Weiß in **einem Zug** matt setzen?

Wenn ja: Wie? Findet **alle** Mattzüge!