

# Inhalt

Märchen - „Schach fürs Kinderzimmer“ .....	6
EINE ÜBERRASCHENDE EINLADUNG .....	7
VORBEREITUNGEN AUF EIN ABENTEUER .....	24
DER AUFBRUCH .....	42
BURG SCHACHHAUSEN .....	60
SCHACH IM TRAININGSRAUM .....	86
SCHAH UND REY .....	127
KALE, TORRE, ROOK UND CASTELL .....	158
OFICIER, BISHOP, KURIERO, ALFIL .....	180
DONNA UND REGINA .....	207
RATSU, CAVALIER, RIDDARI, HUSZAR .....	227
BONDE, PION, PAWN, PIDINU, ASKER, PEDES, PEDONE, PYADA, SOTILAS, ETTUR, SARBAZ, PEON, KMET, PESTININKAS, ISOLANI, PHILIDOR .....	251
WEITERE SPANNENDE ABENTEUER .....	271

Ein Blick hinter das Märchen .....	272
WELCHE FÄHIGKEITEN UNSERE KINDER BENÖTIGEN, UM ERFOLGREICH DURCHS LEBEN ZU GEHEN .....	273
MEHR MÖGLICHKEITEN ALS ATOME IM WELTALL .....	274
DER FLOW .....	275
TIPPS FÜR DIE PRAXIS FÜR ELTERN, TRAINER, FUNKTIONÄRE UND JUNGE SPORTLER UND SPORTLERINNEN .....	277
SICH AUF NEUES EINLASSEN .....	279
WURZELN UND FLÜGEL .....	280
AN HERAUSFORDERUNGEN WACHSEN .....	281
DIE ROLLE DER ELTERN .....	284
DER GRIT .....	286
TIPPS FÜR DIE PRAXIS FÜR ELTERN, TRAINER, FUNKTIONÄRE UND JUNGE SPORTLER UND SPORTLERINNEN .....	288