TAGESRÜCKBLICK

AUSGABE NR. 2 | U10 – 06.04.2025 | HESSISCHE SCHACHJUGEND

DIE MEISTERSCHAFTSZEITUNG DES ZENTRALEN LAGERS 2025

Wichtige Tagesinfos

Programmpunkte am Sonntag:

08:45 Uhr: 6. Runde

11:15 Uhr: 7. Runde

frühestens 13:15 Uhr: Siegerehrung

anschließend Abreise U10

ab 17:00 Uhr: Anreise U12-U18

Essenszeiten:

07:00–08:30 Uhr: Frühstück

12:00–13:00 Uhr: Mittagessen

Nur für U12–U18:

18:00–19:00 Uhr: Abendessen

Viel Schach, Schwimmen und Weltraumspiele

Liebe Leserinnen und Leser,

heute ging es in den einzelnen Altersklassen richtig um die Wurst. Erste Vorentscheidungen fielen und einige nutzten die Bedenkzeit fast voll aus. Die Stimmung im Turniersaal scheint super zu sein, zumindest führen einige immer wieder angeregte Gespräche mit ihrem Gegner/Gesprächspartner.

Trotzdem konnte der Samstag natürlich optimal genutzt werden, um den Kopf auch mal vom Schach freizubekommen. Dieses Angebot nahmen die meisten auch wahr, um morgen in alter Frische um die letzten Punkte kämpfen zu können.

Morgen ist aber auch schon wieder Sonntag, und das bedeutet: Abreisetag. Vergesst nicht, eure Zimmer sauber zu hinterlassen, vergesst keine Kuscheltiere und freut euch auf die Siegerehrung sowie das nächste Jahr!

KURZ UND KNACKIG – EIN RÜCKBLICK

U10: Ist Jonas noch einzuholen?

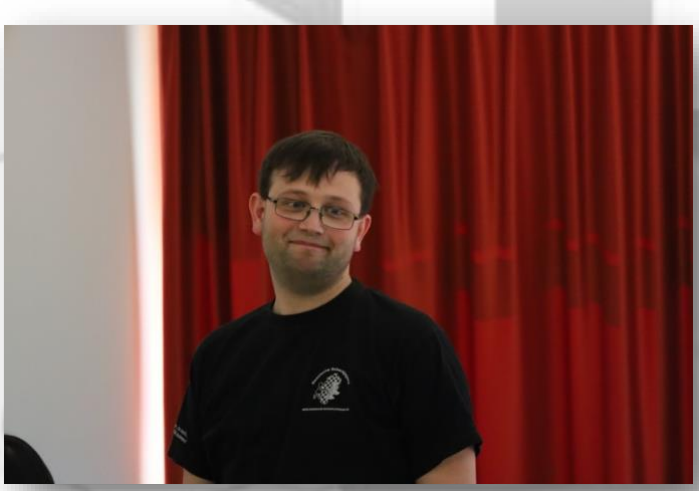
U10-Teilnehmer loben sich gegenseitig während der Partie.

Die U10w spielt am längsten. Morgen kommt es zum zweiten Geschwisterduell. Aber ist Emily überhaupt noch einzuholen?

U10-Open mit Favorit auf Platz 1, ansonsten alles offen.

Läuse beim Blitzturnier? Teilnehmer hegt schlimmen Verdacht.

Der andere Jonas ist jetzt etwas besser gelaunt (s. u.).



ALLERLEI PROGRAMM AM NACHMITTAG

Blitzturnier

Es wurde sich natürlich nicht nur entspannt, sondern auch Schach gespielt. Dafür fand sich bei den Mädchen eine gemütliche Bad Homburger Runde und bei den Jungen ein paar mehr Teilnehmer zusammen, um den Titel der Hessischen Blitzeinzelmeister U10 bzw. U10w unter sich auszumachen. Natürlich gab es auch eine Menge Reklamationen unmöglicher Züge, die die Schiedsrichter mit Spielkarten quittierten.

Wer gewonnen hat, erfahrt ihr aber erst morgen auf der Siegerehrung!

Schwimmbad

Traditionell fand auch wieder ein Besuch im Schwimmbad statt. Trotz oder wegen des gleichzeitig stattfindenden Blitzturniers entschieden sich relativ viele Teilnehmer dafür, im kühlen Nass zu entspannen und aus dem Weltall heraus mal wieder in tiefere Gefilde vorzudringen.

Alle Astronauten kamen heil wieder aus dem Wasser und beschäftigten die Betreuungspersonen auf dem Rückweg gar noch mit ihrem flotten Tempo. Energie scheint immer noch genug vorhanden zu sein!

Weltraumspiele

Am Abend gab es – passend zum Motto des ZLs „Weltraum“ – verschiedene Weltraumspiele, durch deren Bewältigung eine Medaille ergattert werden konnte. Ab jetzt dürfen alle Teilnehmer ganz allein die Weiten des Universums erkunden.

Während bei der Mondwanderung und dem Shuttleflug eher motorische Fähigkeiten abgeprüft wurden, kam auch das Hirn nicht zu kurz, denn das Planetenmemory und Markus‘ „Asteroiden ausweichen“ (ChessPursuit nachempfunden) hatten es in sich.

Zusätzlich zeigten die Astronauten ihre künstlerischen Fertigkeiten, als es darum ging, Sternenbilder auszumalen und – Geheimtipp – mit Finnegan den „Space Taxi“-Tanz aus *(T)raumschiff Surprise* nachzuahmen.

Alle teilnehmenden Astronauten meisterten die Herausforderungen mit Bravour und hatten, wenn man anhand der Gesichter urteilt, vor allem ganz viel Spaß.

ASTEROIDEN AUSWEICHEN EXTREM – HSJ-EDITION

Euer Raumschiff steht kurz vor einem Asteroidengürtel und droht zu zerschellen. Ihr als Astronauten müsst das Raumschiff nun so durch die Asteroiden steuern, dass es unversehrt hindurchkommt!

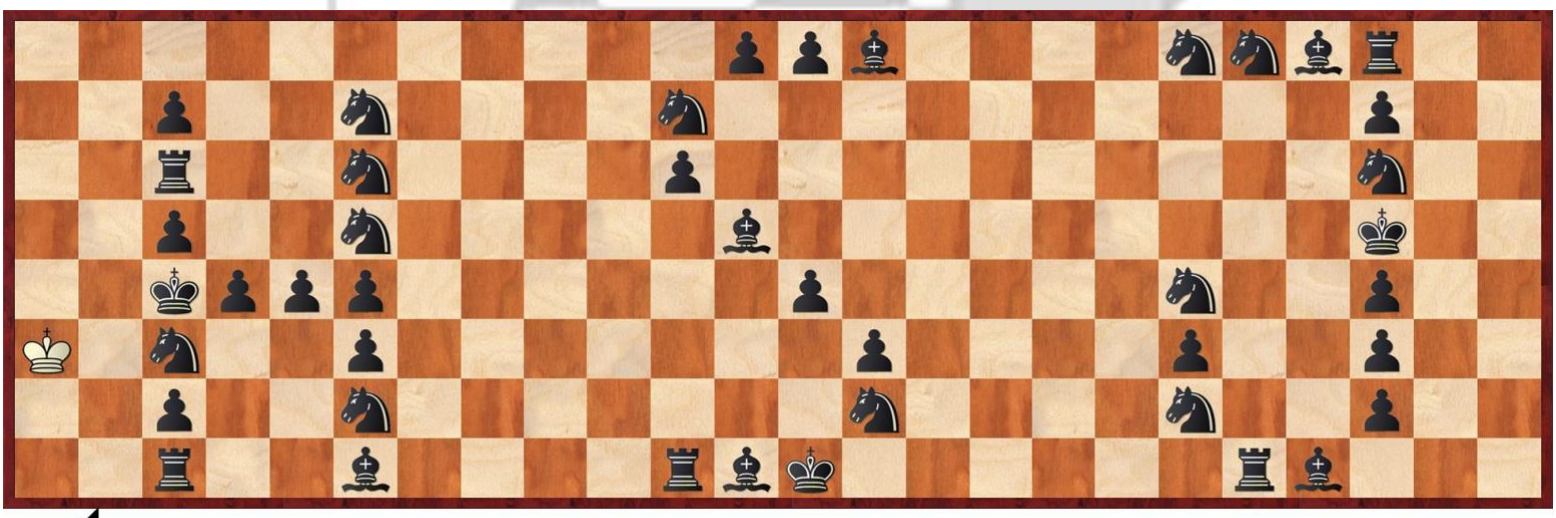
*Eure Aufgabe ist es, den **weißen König** (das Raumschiff) durch die Asteroiden (die schwarzen Figuren) an den ganz **rechten Rand** des Riesenbrettes zu manövrieren.*

<u>Regeln</u>

Es zieht nur der weiße König. Die schwarzen Figuren dürfen zwischendurch nicht ziehen.
Allerdings müssen alle Züge legal sein, der König darf also nie im Schach stehen. Der weiße König darf aber schwarze Figuren schlagen.

Achtung: Die schwarzen Bauern ziehen und schlagen in Pfeilrichtung, d. h. von rechts nach links!

Wenn ihr weniger als 47 Züge benötigt, dürft ihr euch von Markus im Orga-Büro einen Lolli abholen.



LÖSUNG:

SCHACHLICHER RÄTSELSPAß – DIE WELTMEISTER

Finde die Schachweltmeister

Suche im Gitter alle Schachweltmeister (Nachname) von Steinitz bis Carlsen!

L	Y	N	T	C	X	U	F	X	W	B	W	Y	A	X	A	Q	P
Z	C	X	P	E	T	R	O	S	J	A	N	W	N	Y	L	J	D
F	K	D	H	Q	S	D	A	J	L	R	H	Z	A	G	J	E	O
F	O	K	A	S	P	A	R	O	W	V	U	D	N	Z	E	N	S
N	S	O	T	V	O	J	P	X	Y	H	R	L	D	A	C	O	M
F	D	C	L	H	X	Y	I	X	J	K	R	C	V	I	H	J	Y
S	U	E	U	W	E	M	C	A	R	L	S	E	N	G	I	Y	S
P	J	C	L	I	P	G	A	X	U	U	D	P	N	Y	N	Y	L
A	U	T	S	C	A	P	A	B	L	A	N	C	A	F	Y	V	O
S	Q	E	F	Y	P	P	J	B	J	J	B	L	L	P	S	N	W
S	Y	I	R	S	T	L	K	Y	Y	H	A	Z	I	D	X	W	J
K	P	S	T	E	I	N	I	T	Z	E	F	I	S	C	H	E	R
I	Y	O	X	T	B	B	Q	Q	F	G	W	Z	O	F	H	N	V
Y	S	G	P	U	K	R	A	M	N	I	K	G	R	B	E	I	O
X	J	W	B	E	Q	B	O	P	C	E	B	H	L	Y	Z	I	T
E	B	O	D	A	U	W	B	O	T	W	I	N	N	I	K	F	A
L	A	S	K	E	R	Q	I	G	Y	N	E	L	J	D	O	M	L
V	F	O	G	P	H	D	K	A	R	P	O	W	V	K	D	L	H