

C.A.S.T.L.E. : a Chess curriculum to Advance Students' Thinking and Learning skills in primary Education.

CODICE ATTIVITÀ: 2014-1-IT02-KA201-003456

INTELLECTUAL OUTPUT N° 3

“Manuale di scacchi sul banco”

Versione in lingua tedesca



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Erasmus+



SCHACH !!

CASTLE Projekt

Handbuch für Lehrer - erste Level



www.castleproject.eu

Verwendung des Leitfadens

Dieser Leitfaden dient als Grundlage für den Schachkurs der ersten Stufe und kann sowohl zur Überprüfung des Erreichens der Klassenziele dienen als auch echten Unterricht zur Unterstützung des WEB-Kurses bieten. Für den Lehrer wird es nicht schwer sein, zu verstehen, wie er zu verwenden ist, wenn dieser selbst bereits den WEB-Kurs „Viktors Schachhaus“ absolviert und die Stufe 12 erreicht hat. Die ersten zehn Lektionen des „SAM“-Protokolls werden wie folgt vorgestellt:

- a) In den gelben Feldern auf der rechten Seite befindet sich die Aufstellung der eigentlichen Regeln zur Verwendung des Kursleiters, die für die Schüler verständlich verfasst wurden.
- b) In den weißen Feldern auf der linken Seite dagegen befinden sich allgemeine Hinweise für die Lehrer hinsichtlich des Vorgehens mit der Klasse während des praktischen Teils und mit auf dem Wandschachbrett wiederzugebenden Positionen, mit denen der Frontalunterricht begleitet werden soll.

Die Lektionen entsprechen genau dem Online-Unterricht, d. h., dass in diesem Leitfaden im Wesentlichen insgesamt die gleichen Themen mit der gleichen Abfolge wie in Viktors Schachhaus behandelt werden, und zwar:

- 1) Eine kleine Legende über den Ursprung des Schachspiels (Option - die Legende ist im Viktor-Programm nicht enthalten - Sie finden am Ende des Leitfadens die Weizenkornlegende von Sissa), das Schachbrett, die Koordinaten und die Anordnung der Figuren.
- 2) Der König, wie man Figuren schlägt, die erste goldene Regel.
- 3) Der Turm, die zweite goldene Regel des Königs, Schach.
- 4) Schachmatt.
- 5) Der Läufer.
- 6) Die Königin.
- 7) Der Springer.
- 8) Der Bauer.
- 9) Die Rochade und ihre Entwicklung.
- 10) Remis wegen Mangels an Figuren und Remis wegen toter Stellung.

Diese Themen werden erklärt, um eine Partie mit allen Figuren korrekt spielen zu können, also unter Beachtung der hier beschriebenen Grundregeln (es wurde Regeln ausgelassen, die man auf Schulniveau nicht kennen muss, um Schach spielen zu können: Remis wegen dreifacher Positionswiederholung und die 50-Züge-Regel. Diese sind kompliziert und würden von Jugendlichen auf dieser Stufe nicht eingesetzt). Die Zeiten der Dauer der Lektionen variieren. Unter Beachtung der angegebenen Reihenfolge, kann das Spiel nach Wunsch unterbrochen und bei der nächsten Lektion wieder aufgenommen werden.

Es wird empfohlen bei den didaktischen Einheiten, aus denen jede Lektion besteht, 15-20 Minuten Erklärung gefolgt von 10-15 Minuten für den praktischen Teil, bei dem die Teilnehmer spielen, einzuhalten, wie weiter unten angegeben. Eine weitere Möglichkeit zur Unterstützung ist, dass die Schüler die vier grundlegenden Lektionen von Viktors Schachhaus (das Schachbrett, der König, der Turm und Schachmatt) im Unterrichtsraum lesen: dazu muss nur auf die Bücher im Bücherregal geklickt werden.

Erstes Ziel des Kurses der ersten Stufe ist es, die Schüler dahin zum Ende der Schachpartie zu bringen (Sieg oder Niederlage wegen Schachmatt oder Remis wegen Mangels an Figuren oder toter Stellung, wobei es ihnen während der Partien jedoch nie gestattet ist aufzugeben) von allein oder fast allein (Hilfestellung des Lehrers auf Wunsch) zu erkennen, um so dem Spiel als Ganzes einen Sinn zu geben.

Zweites und letztes Ziel des Kurses ist es, die Schüler zum Schachspielen zu ermuntern

Zum Beispiel in der Schule während oder nach der Unterrichtszeit bzw. in den Pausen (Schulkantine, Pause, usw.) und dazu das bereitgestellte Schachmaterial zu verwenden, doch gleichzeitig über Viktors Chess House, zu Hause bzw. in der Schule zu spielen, indem komplette Schachpartien online mit Gleichaltrigen in aller Welt gespielt werden..

ERSTE LEKTION

Schach - was ist das?

Beschreiben Sie kurz das Schachspiel (für diejenigen, die wirklich nichts darüber wissen, ist es von grundlegender Bedeutung, das Thema ungefähr zu erfassen), die Unterschiede zum Damespiel zum Beispiel können ein gutes Thema sein (das Damespiel ist bekannter: der grundlegende Unterschied liegt darin, dass man dabei nur gewinnt, wenn man alle Figuren des Gegners schlägt, während es beim Schach genügt, den Gegner Schachmatt zu setzen, d. h., den obersten Befehlshaber - den König - in eine Art Gefängnis zu bringen. Dies genügt, um sofort zu gewinnen). Es können aber auch andere Themen gewählt werden wie eine Schlacht, das erste virtuelle Spiel der Geschichte, die Legende von Sissa, usw.

Sprechen Sie sofort vom Schachmatt als dem Hauptziel des Spiels.

Das Schachbrett

Zeigen Sie das leere Wandschachbrett und stellen Sie zusammen mit den Schülern die ersten Betrachtungen an: es handelt sich um ein Quadrat mit 64 Feldern, das das „Schlachtfeld“ der Armeen ist. Das Quadrat ist in senkrechte Linien zu 8 Feldern unterteilt, die mit Buchstaben gekennzeichnet sind: Spalte A, B, usw. Es ist außerdem in waagerechte Reihen zu 8 Feldern unterteilt, die mit Zahlen gekennzeichnet sind: 1, 2, usw. Jedes Feld (Haus) hat einen Vorname (Buchstabe) und einen Nachnamen (Zahl). Wenn ich diesen Springer hier (Sie positionieren ihn auf dem Wandschachbrett) platziere, lese ich zuerst den Buchstaben der Linie (D) und dann die Zahl der Reihe (4): der Springer befindet sich auf Feld D4. Wenn ich ihn hierhin setze (die Position des Springers wird geändert), wo befindet er sich dann? Führen Sie einige Beispiele an. Um Schach zu spielen, muss sich unten an der rechten Seite jedes Spielers ein weißes (helles) Eckfeld befinden. Positionieren wir dort ein schwarzes Feld, können wir Dame spielen, aber nicht Schach.

Die Schachsprache

Die Verwendung der Koordinaten muss unmittelbar erfolgen. Die Schüler kennen bereits die algebraische Notation, daher können Sie nach dem Erklären des Schachbretts den Namen jedes Felds (also Feld B8, usw.) stets beibehalten. Am Wandschachbrett oder in Bezug auf während des Spielens auf Tischschachbrettern erfolgte Züge sagt man nie „stellt den Springer da oder dort hin“ bzw. „es wäre besser gewesen, mit der Königin da unten hinzugehen“. Das heißt, es wird nie darauf verzichtet, Schachbegriffe zu verwenden (Springer auf C3, Läufer auf B8, usw.), weil wir auf diese Weise dem Raum Schachbrett eine Ordnung geben, die von den Kindern leicht wiedererkannt und beibehalten wird.

Das Material

Bis jetzt kam das Schachmaterial noch nicht auf den Tischen (wenn Sie es vorher verteilen, werden die Schüler vorzeitig abgelenkt). Nun können Sie die Schüler an den Tischen paarweise so gegenüber setzen, dass keiner mit dem Rücken zum Wandschachbrett sitzt. Es ist äußerst wichtig, heterogene Paare zu bilden, d. h., einen aufmerksameren Schüler mit einem weniger aufmerksamen zusammenzusetzen, damit diese sich eigenständig korrigieren, während sie die Übungen machen (wenn jemand bereits die Regeln oder einen Teil davon kennt, wird dieser mit jemandem zusammengesetzt, der keinerlei Kenntnisse hat und NICHT mit jemandem, der schon über Kenntnisse verfügt).

Übung - Das Aufstellen der Figuren

Nun können alle gleichzeitig mit dem Lehrer am Wandschachbrett beginnen, die verschiedenen Figuren zu erkennen und korrekt aufzustellen. Die Schachbretter werden verteilt und mit dem Randfeld der richtigen Farbe auf den Tischen ausgerichtet. Danach wird gefragt: „Wer hat das Randfeld H1? Wer hat das Randfeld A8?“ Wem H1 „gehört“ bekommt die weißen Figuren, derjenige mit A8 die schwarzen. Den Paaren werden Beutel mit den Figuren übergeben und jeder kann sich seine „Armee“ nehmen und sie auf seiner Seite auf die Schulbank stellen, jedoch außerhalb des Schachbretts. Auf dem Wandschachbrett wird mit dem Turm begonnen: er wird gezeigt, sein Name wird gesagt und die Jugendlichen werden aufgefordert, ihn unter ihren Figuren zu erkennen. Der Lehrer stellt die vier Türme an den Ecken auf und fordert die Teilnehmer auf, das gleiche zu tun. Nachdem kontrolliert wurde, dass dies korrekt erfolgt ist, wird in der folgenden Reihenfolge fortgefahren: T (Türme), S (Springer), L (Läufer). Es bleiben zwei leere Felder. Zuerst wird die Königin aufgestellt und die folgende Regel erklärt: „Die Königin wird auf das Feld ihrer Farbe gestellt“. Dann wird der König auf das verbleibende Feld gestellt und am Ende positioniert man die B (Bauern). Vom Beginn bis zur Materialausgabe sollten nicht mehr als 20 Minuten verstrichen sein (wenn die Legende von Sissa gelesen wurde, können es auch 25 Minuten sein).

DAS SCHACHBRETT

DIE SCHACHPARTIE WIRD AUF DEM
SCHACHBRETT AUSGETRAGEN

DIESES BESTEHT AUS 64 FELDERN: 32 HELLEN
UND 32 DUNKLEN.

DAS SCHACHBRETT WIRD SO POSITIONIERT,
DASS SICH RECHTS UNTEN BEI JEDEM SPIELER
EIN WEISSES FELD BEFINDET.

DAS SCHACHBRETT IST IN 8 SENKRECHTE
LINIEN UND IN 8 WAAGERECHTE **REIHEN**
UNTERTEILT.

BETRACHTEN WIR DIE FELDER SCHRÄG
ANGEORDNET, ERHALTEN WIR DIE
DIAGONALEN.

ZUR VERGABE EINES NAMEN AN JEDES
FELDIST DIE ALGEBRAISCHE NOTATION
ERFORDERLICH (ZAHLEN UND BUCHSTABEN).

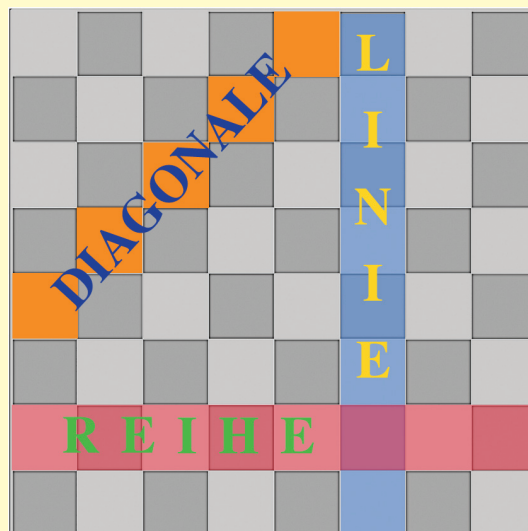
UNTEN UND OBEN AN JEDER LINIE STEHEN
DIE BUCHSTABEN.

RECHTS UND LINKS AN DER SEITE JEDER
REIHE STEHEN DIE ZAHLEN.

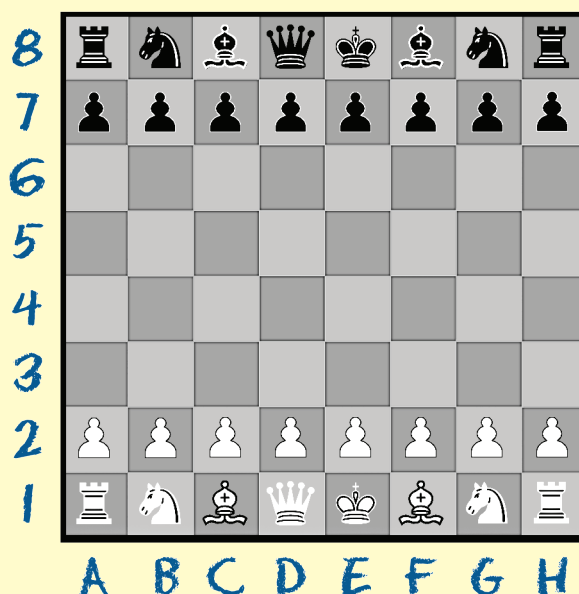
UM ZU ERFAHREN, WO ZUM BEISPIEL SICH
DIE SCHWARZE KÖNIGIN BEFINDET, MUSS
NUR IM **DIAGRAMM** SEITLICH DER ERSTE
BUCHSTABE DER LINIE, AUF DER DIESE SICH
BEFINDET, GEFOLGT VON DER NUMMER DER
REIHE ABGELESEN WERDEN: IN DIESEM FALL
IST DIE LINIE D UND DIE REIHE 8, D. H., MAN
BEFINDET SICH AUF FELD D8.

ZUM SPIELEN BENÖTIGT MAN DIE **FIGUREN**
UND DIE **BAUERN**: DIE FIGUREN KÖNNEN
VOR- UND RÜCKWÄRTS BEWEGT WERDEN,
WÄHREND DIE BAUERN **NUR VORWÄRTS**
BEWEGT WERDEN KÖNNEN.

DIE WEISSEN BAUERN WERDEN IN REIHE 2,
DIE SCHWARZEN IN REIHE 7 AUFGESTELLT.



DIAGRAMM



DER KÖNIG DIE KÖNIGIN DER TURM



DER SPRINGER DER LAUFER DER BAUER

IN REIHE 8 WERDEN FÜR DIE SCHWARZEN UND IN REIHE 1 FÜR DIE WEISSEN DIE FOLGENDEN
FIGUREN AUFGESTELLT: DIE TÜRME, DIE SPRINGER, DIE LÄUFER, DIE KÖNIGIN UND DER
KÖNIG. ACHTET AUFMERSAM AUF DIE POSITION JEDER EINZELNEN FIGUR!

BEI KORREKTER POSITION BEFINDET SICH BEIM SPIELER MIT DEN WEISSEN FIGUREN UNTEN
RECHTS DAS FELD H1 UND BEIM SPIELER MIT DEN SCHWARZEN FIGUREN DAS FELD A8. DANN
KANN DIE PARTIE BEGONNEN WERDEN, INDEM JEDER EINEN ZUG MACHT.

NICHT VERGESSEN, DASS **IMMER DER SPIELER MIT DEN WEISSEN FIGUREN BEGINNT**.

DIEZEITEN

Die Dauer der Vorgänge am Wandschachbrett sollte nie 15, höchstens 20 Minuten überschreiten, da danach die Aufmerksamkeit der Klasse sehr stark abnimmt. Sollte dies passieren, ist verbales Zurechtweisen nicht dienlich, wir haben einfach die Höchstzeit überschritten. Nun ist es Zeit, in die Praxis umzusetzen, was Sie gerade vermittelt haben, und zwar ausreichend lange, um die Korrektheit der Züge festzustellen. Danach wird mit einem neuen Thema begonnen. Während der Übungen spielen die Schüler, reden miteinander und entspannen ein wenig. Sie können das, was sie tun, im Auge behalten, ohne dabei viel sagen zu müssen (es genügt, die Bewegung der Figuren auf allen Schachbrettern zu beobachten; wenn sie nicht korrekt sind, wird korrigiert, sind sie es, lässt man die Jugendlichen spielen). Wenn es gelingt, dass diese Zeiten den Rhythmus des Kurses vorgeben, wird Ihre Autorität von den Schülern und Schülerinnen besser anerkannt. Sie können greifen, was Sie kurz vorher in der Theorie erklärt haben (was nicht wenig ist) und wissen so auch, dass immer der Moment des Spiels kommt und die Erklärungen einen Sinn haben. Sie werden Ihnen daher immer aufmerksam folgen, um besser spielen zu lernen. Es muss versucht werden, sie in den Mittelpunkt zu stellen, wenn sie spielen und diesen Moment zu respektieren und zu gewähren. Umgekehrt wird Ihnen Respekt entgegengebracht werden, wenn Sie am Wandschachbrett die Aufmerksamkeit für sich beanspruchen. Ideal wäre es, in jeder Lektion 50 % Theorie und 50 % Praxis zu vermitteln, was jedoch abhängig von Lektion und Klasse variiert. Gegen Ende des Kurses kann man jedoch die Praxis auch bis auf 60-70 % ausdehnen, ohne die Teilnehmer jedoch je sich selbst zu überlassen.

Die erste goldene Regel für den Kursleiter:

Bei allen Lektionen nie am Wandschachbrett Schachthemen anschneiden, die nicht sofort danach direkt von allen Teilnehmern ausprobiert werden können.

Zweite goldene Regel für den Kursleiter:

Versuchen Sie Frontalunterricht von mehr als 15 Minuten zu vermeiden und beginnen Sie danach den praktischen, mit dem soeben eingeführten Thema verbundenen Teil.

Dritte und letzte goldene Regel für den Kursleiter (d. h. die am schwersten einzuhaltende Regel!): die beiden ersten goldenen Regeln während der gesamten Kursdauer einhalten.

ZWEITE LEKTION

Der König

Präsentieren Sie den König auf dem Wandschachbrett und zeigen Sie, welche Züge ihm erlaubt sind. Unterstreichen Sie, dass er das Ziel jeder Schachpartie ist.

Wir setzen den König dazu ein, den Begriff des „Schlagens“ einzuführen (eine gegnerische Figur „herauszuwerfen“ ist für alle Figuren und die Bauern nur möglich, wenn bei ihrem Versetzen unmittelbar, d. h., während dieses Zugs das von den Figuren oder Bauern, die man schlagen möchte, belegte Feld erreichen kann). Führen Sie ein Beispiel auf dem Wandschachbrett vor, in dem der König gezeigt wird, der eine gegnerische Figur schlagen kann, da dieses mit einem Zug erreichbar ist. Danach wird der König einige Felder entfernt und es wird gefragt: „Kann er herausgeworfen werden?“. Natürlich ist dies nicht möglich, es sind mehrere Züge erforderlich, um das Feld, auf dem er steht, zu erreichen und ihn zu schlagen. Da sich die zu schlagende Figur nicht bewegen kann, weil es sich um ein Beispiel handelt, kann man die Teilnehmer bitten, Wege vorzuschlagen, über die die Figur erreicht und damit „herausgeworfen“ werden kann.

Die erste goldene Regel

Bevor zum praktischen Teil übergegangen wird, führen Sie die erste goldene Regel ein (siehe Erklärung in den Regeln), so dass diese bei der ersten Übung bereits angewendet werden kann (ohne dass noch der Turm eingeführt wurde). Veranschaulichen Sie sie am Wandschachbrett und weisen Sie darauf hin, dass der Abstand zwischen zwei Königen aufgrund der Regel stets mindestens ein Feld in der Waagerechte, Senkrechte oder Diagonale betragen muss. Sollten wir uns auf angrenzenden Feldern befinden, bedeutet dies, dass ein Spieler einen regelwidrigen Zug ausgeführt hat, der wiederholt werden muss: das Spiel wird unterbrochen, man kehrt zur vorangegangenen Position zurück und der Spieler muss seinen Zug wiederholen.

DER KÖNIG

DER **KÖNIG** IST DIE WICHTIGSTE FIGUR VON ALLEN: **IHN SCHACHMATT ZU SETZEN IST DAS ZIEL JEDES SPIELERS BEI ALLEN SCHACHPARTIEN.**

ER WIRD JEWEILS **UM NUR EIN FELD** IN EINE BELIEBIGE RICHTUNG BEWEGT: WAAGERECHT, SENKRECHT ODER DIAGONAL. **VORWÄRTS, RÜCKWÄRTS, NACH RECHTS ODER NACH LINKS.**

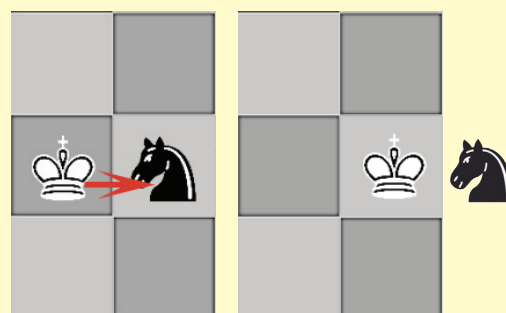
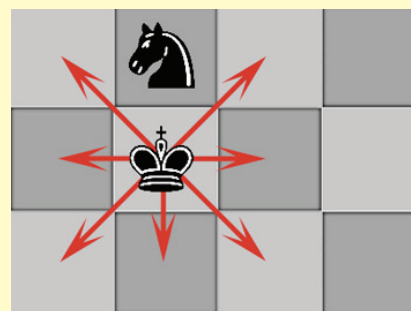
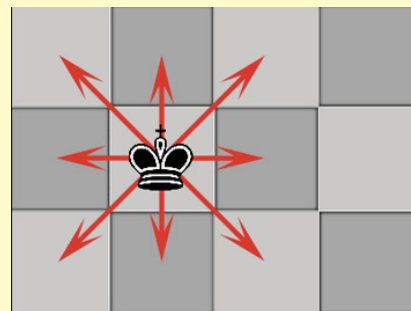
DER KÖNIG DARF - WIE JEDE ANDERE FIGUR ODER DIE BAUERN IM SCHACH - NICHT AUF EIN FELD ZIEHEN, WENN DIESES BEREITS VON EINER FIGUR ODER EINEM BAUERN SEINER FARBE BELEGT IST.

SEHT EUCH DAS ZWEITE DIAGRAMM AN: WIE VIELE **ZÜGE** KANN DER KÖNIG AUSFÜHREN?

NUR 7, DENN ER KANN NUR DIE 7 FELDER BELEGEN, DIE SICH IN SEINER NÄHE BEFINDEN, DOCH NICHT DAS MIT DEM SCHWARZEN SPRINGER.

ER KANN JEDE FIGUR UND JEDEN BAUER DES GEGNERS **SCHLAGEN** (HERAUSWERFEN), INDEM ER EINFACH DAS FELD DIESER FIGUR BELEGT (AUSSER DEM KÖNIG, WAS GLEICH ERKLÄRT WIRD).

ALLE FIGUREN UND BAUERN KÖNNEN BEIM SCHACH, ALLE BELIEBIGEN GEGNERISCHEN FIGUREN UND BAUERN SCHLAGEN, WENN SIE DIES WOLLEN UND SIE ERREICHEN KÖNNEN, INDEM SIE EINFACH DAS FELD BELEGEN, AUF DEM DIESE SICH BEFINDEN. DIE „HERAUSGEWORFENE“ FIGUR WIRD VOM SPIELFELD GENOMMEN.



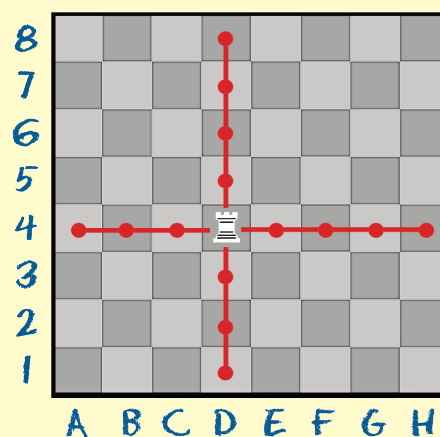
DER TURM

DER TURM BEWEGT SICH **UM SO VIELE FELDER, WIE MAN WILL.**

DIE ZÜGE ERFOLGEN AUSSCHLIESSLICH ENTLANG DER SENKRECHTEN LINIEN BZW. WAAGERECHTEN REIHEN.

ER DARF SICH NICHT IN DER DIAGONALE BEWEGEN, DIES WÄRE EIN REGELWIDRIGER ZUG.

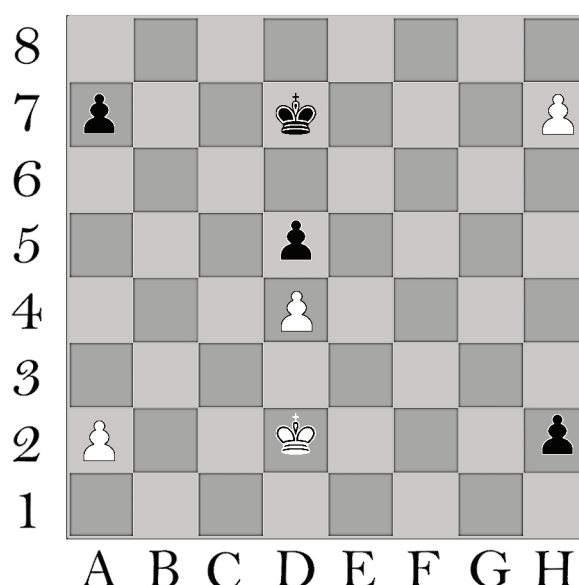
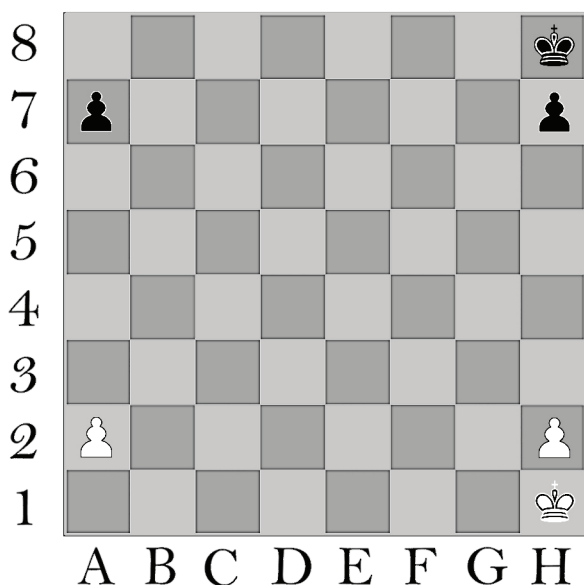
SIEHE DIAGRAMM VOM FELD AUS D4 KÖNNTE MIT EINEM ZUG HIERHIN GELANGEN: D5, D6, D7, D8, D3, D2, D1, IN SENKRECHTER RICHTUNG ODER E4, F4, G4, H4, C4, B4, A4 IN WAAGERECHTER RICHTUNG.



Übung

Auf die Erklärung folgt die Übung. Lassen Sie jeweils die beiden Könige und zwei Bauern auf dem Schachbrett (bestimmen Sie die Position auf dem Wandschachbrett, die von den Teilnehmern kopiert wird, Sie können dabei auch die Koordinaten nennen). Es wird ein „Minispiel“ abgehalten, bei dem der gewinnt, der als Erster die beiden Bauern des anderen schlägt (dieses Spiel wird in Viktors Schachhaus „FAHNENSPIEL“ genannt), indem er den kürzesten Weg findet, dabei die erste Regel befolgt (d. h., Könige mindestens ein Feld voneinander entfernt und damit NIE IN DER LAGE SICH GEGENSEITIG HERAUSZUWERFEN) und den König nur um ein Feld bewegt, jeweils um einen Zug, usw.

Natürlich (wenn Sie es erklären, verstehen es die Teilnehmer), dient der Bauer, solange Sie ihn nicht erklären, nur dazu, die zu erreichenden Felder anzugeben, kann nie eine andere Figur schlagen (damit können die Könige über die Felder ziehen, auf denen er schlägt), KANN SICH NIE BEWEGEN und dient nur dazu, die elementarsten Übungen durchzuführen (die Bauern werden praktisch FAHNEN für alle Spiele, d. h., sie sind noch kein Element des Schachspiels und könnten auch liegend auf dem Schachbrett angeordnet sein. Dies wird zuletzt erklärt. Ein Ausgangspunkt, wie hier links abgebildet, ist geeignet. Die Positionen der Minispiele kann man sich angesichts der Einfachheit ad hoc ausdenken. Auch bei den anschließenden Minispielen werden diese Positionen verwendet. Je nach Fähigkeit der Spieler können einer oder zwei Bauern hinzugefügt werden. Es wird mit der einfachsten Position begonnen, die mehrmals gespielt wird. Nach ca. zehn Minuten wird die zweite eingeführt.



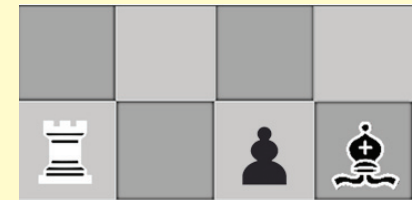
Die Minispiele (FAHNENSPIEL)

Das „Minispiel“ ist im Schach sehr hilfreich, da es der Moment ist, in dem während der unterschiedlichen Kursphasen das Lernergebnis überprüft werden kann. Manchmal genügt ein Blick, um ein Paar zu beurteilen, so dass nur bei Bedarf eingegriffen werden muss, d. h., ohne die ganze Klasse zu unterbrechen, sondern nur einzelne Paare.

Die andere Möglichkeit dagegen ist die zu beobachten, wie die Teilnehmer Ihnen bei Ihrer Arbeit helfen. Da niemand mit jemandem spielen möchte, der sich nicht an die Regeln hält, korrigieren sie sich gegenseitig auf beispielhafte und freundschaftliche Weise. Es kann passieren, dass die Begabteren beim ersten Minispiel begreifen, dass sie ihren letzten Bauern mit dem König verteidigen können. Damit haben Sie das Konzept des Patts bereits eingeführt. Mit dem „Fahnnenspiel“ können Sie immer die ganze Klasse miteinbeziehen, ohne die weniger begabten oder aufmerksamen Teilnehmer auszuschließen.

Während der Minispiele kann die weiße oder die schwarze Figur den ersten Zug machen (dies erfolgt mehrmals in der gleichen Position). Wenn die gesamte Klasse die Partie mit allen Figuren spielen kann, kann die Regel der heterogenen Paare aufgehoben werden, da es dem Lernprozess nicht dienlich ist, immer zu verlieren oder immer zu gewinnen.

IN DER ABBILDUNG KANN DER WEISSE TURM DEN SCHWARZEN LÄUFER IN EINEM ZUG SCHLAGEN.



IN DER ABBILDUNG UNTEN DAGEGEN KANN ER DEN LÄUFER NICHT SCHLAGEN, SONDERN MUSS AUF DEM FELD DAVOR STOPPEN, UM DEN BAUERN HERAUSZUWERFEN. **DIESE REGEL GILT FÜR ALLE FIGUREN, DIE BELIEBIG VIELE FELDER IN EINEM ZUG ZURÜCKLEGEN KÖNNEN.**

DIE GOLDENEN REGELN DES KÖNIGS

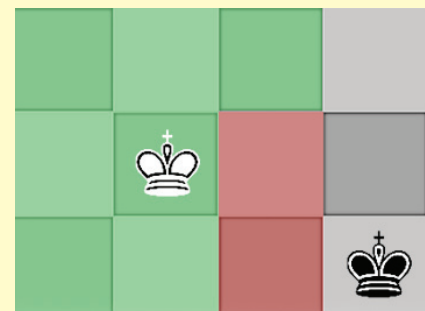
DIE SCHACHPARTIE WIRD VON DEM SPIELER GEWONNEN, DEM ES ALS ERSTEM GELINGT, DEN GEGNER „**SCHACHMATT**“ ZU SETZEN, D. H., ZU BEWEISEN, DASS DER GEGNERISCHE KÖNIG NICHT MEHR VERMEIDEN KANN, GESCHLAGEN ZU WERDEN.

UM ZU VERSTEHEN, WAS SCHACHMATT BEDEUTET, MÜSSEN WIR VOR ALLEM DIE **BEIDEN GOLDENEN REGELN DES KÖNIGS BEACHTEN:**

DIE ERSTE GOLDENE REGEL LAUTET:

DER KÖNIG DARF NIE AUF EIN FELD ZIEHEN, AUF DEM IHN JEMAND HERAUSWERFEN KANN.

SEHT EUCH DIE ABBILDUNG AN: WIRD DIE ERSTE GOLDENE REGEL ANGEWANDT, KANN DER WEISSE KÖNIG SICH NUR AUF DIE GRÜNEN FELDER BEGEBEN, DENN SOLLTE ER AUF EINES DER BEIDEN ROTEN ZIEHEN, BEFÄNDE ER SICH ZU NAHE AM SCHWARZEN KÖNIG, DER IHN HERAUSWERFEN KÖNNTE.

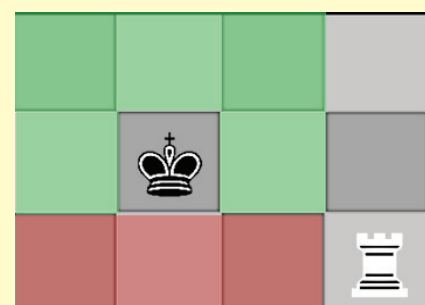


DAHER **DARF ER SICH AUF KEINEN FALL** AUF DIESE BEIDEN FELDER BEWEGEN, DA ES SICH UM EINEN **REGELWIDRIGEN ZUG HANDELN WÜRD**E. WENN WIR ALSO DIE ERSTE GOLDENE REGEL DES KÖNIGS ANWENDEN, STELLEN WIR FEST, DASS DIE BEIDEN KÖNIGE **SICH NIE AUF NEBENEINANDER LIEGENDEN FELDERN BEFINDEN DÜRFEN!** DENN DIE ROTEN FELDER SIND BEIDEN KÖNIGEN VERBOTEN.

DER KÖNIG MUSS DIESER REGEL GEGENÜBER ALLEN GEGNERISCHEN FIGUREN UND BAUERN BEACHTEN.

SEHT EUCH DIE LETZTE ABBILDUNG AN: DER KÖNIG DARF NICHT AUF DIE ROTEN FELDER ZIEHEN, WEIL SICH DORT DER TURM BEFINDET, ER DARF ABER AUF DIE GRÜNEN! FÜHRT MAN EINEN GEGEN DIE REGELN VERSTOSSENDE ZUG AUS, IST DIES KEIN PROBLEM: ES GENÜGT **DIE PARTIE**

ACHTUNG! DIE POSITION DES KÖNIGS ENTSPRICHT NICHT DEN REGELN!!



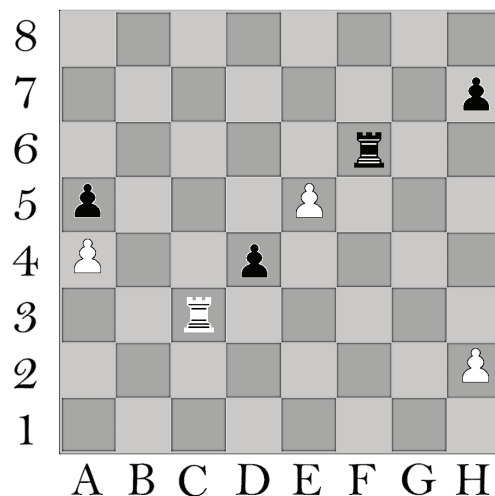
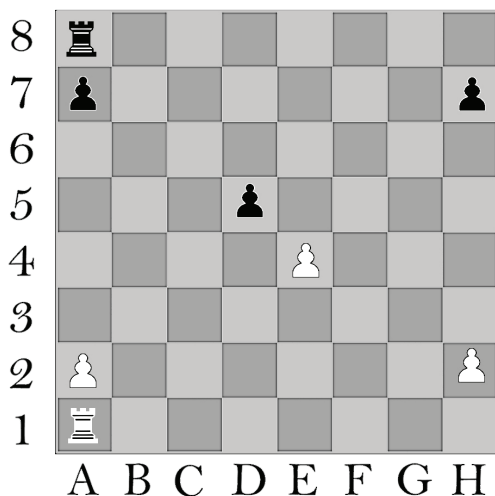
DRITTE LEKTION

Der Turm

Führen Sie den Turm auf dem Wandschachbrett anhand mit Beispielen seiner Züge ein und erklären Sie den Umstand, dass er „aus der Ferne schlägt“ (ohne Figuren zu überspringen!) und auf jedem Feld eines leeren Schachbretts immer 14 Züge ausführen kann (der König kommt auf maximal 8, womit man im Vergleich erklären kann, dass der Turm stärker, wenn auch weniger wichtig ist). Geben Sie Beispielpositionen an und fragen Sie, welches der kürzeste Weg zum Herauswerfen sein kann (wie „Kurze Wege“ auf Katze Viktor, nur am Wandschachbrett).

Übung

Setzen Sie das „Fahnnenspiel“ mit dem Turm ein. Der Erste, der alle Bauern des anderen schlägt oder den Turm des anderen herauswirft, gewinnt (ab diesem Moment müssen die Teilnehmer verstehen, dass im Schachspiel JEDER JEDEN HERAUSWERFEN KANN, AUSSER DEN KÖNIGEN, DIE NIE HERAUSEWORFEN WERDEN - wie wir später sehen werden). Verwenden Sie die beiden Positionen hier unten oder andere, wichtig ist, dass sie ausgewogen sind.



Die zweite goldene Regel

Hierbei handelt es sich um die Grundregel des Kurses. Sie ist nicht schwer zu verstehen, es ist jedoch wichtig, sie immer anwenden zu wissen.

Damit diese verstanden wird, wird von der ersten goldenen Regel ausgegangen, indem auf dem Wandschachbrett ein

König und nichts weiter auf einer Seite des Schachbretts positioniert und gefragt wird: „Wie viele Züge kann er ausführen?“ Fünf! Danach wird ein Turm hinzugefügt, der einige Felder des Königs kontrollieren kann. „Wie viele Züge stehen dem König nun zur Verfügung?“ Nur noch zwei! Denn dorthin, wo der Turm andere Figuren schlagen kann, kann der König nicht mehr ziehen, so dass dies UNMÖGLICH AUSZUFÜHRENDE ZÜGE GEWORDEN SIND! „Doch wenn der König nicht am Zug ist, sondern der Turm, könnte der Turm versuchen, ihn zu schlagen, indem er sich auf ein Feld bewegt, von dem aus er ihn BEIM NÄCHSTEN ZUG schlagen könnte. Doch an diesem Punkt kommt die zweite goldene Regel ins Spiel, die DEN KÖNIG VERPFLICHTET, SICH VOR DEM TURM ZU RETTEN, so dass er ein Feld wählen muss, auf dem der Turm ihn nicht erreichen kann. Tut er dies nicht, d. h. wenn er sich nicht rettet, VERSTÖSST ER MIT DIESEM ZUG GEGEN DIE REGELN UND DIESER IST DAMIT UNMÖGLICH. Tritt diese Situation ein, muss nur das Spiel sofort unterbrochen und ein korrekter Zug ausgeführt werden“. Es können Beispiele zum Einhalten von Regeln anhand von Spielen gegeben werden, die die Teilnehmer bereits kennen: „Was passiert, wenn jemand beim Fußballspielen den Ball mit den Händen berührt? Darf man das? Nein! Der Schiedsrichter pfeift ein Foul, d. h., er unterbricht das Spiel und alle müssen von der vorangegangenen Position aus neu beginnen, als das Foul noch nicht begangen worden war. Regelwidrige Züge beim Schach sind wie Fouls im Fußball oder bei anderen Sportarten. Es muss immer von der Ausgangssituation aus neu begonnen werden, d. h., es darf nicht weitergespielt werden, als ob nichts gewesen wäre!“

Der König wird nie herausgeworfen

Daher stellen wir fest, dass bei Anwendung der goldenen Regeln der König nie herausgeworfen wird. Die Kinder werden fragen: „Aber wie soll man dann gewinnen?“ Um zu gewinnen, muss man den König Schachmatt setzen, was nicht bedeutet, ihn zu schlagen, sondern nur, zu BEWEISEN, dass er beim nächsten Zug geschlagen wird würde. Es sind die beiden goldenen Regeln, die, wenn sie eingehalten werden, zum Verstehen des Schachmatts führen.

DIE ZWEITE GOLDENE REGEL LAUTET:

WENN JEMAND KURZ DAVOR STEHT, DEN KÖNIG HERAUSZUWERFEN (KÖNIG SCHACHMATT), **SIND WIR VERPFLICHTET, IHN ZU VERTEIDIGEN.**

ALLE FIGUREN UND BAUERN KÖNNEN **VERSUCHEN, DEN KÖNIG ZU SCHLAGEN** UND WENN SIE KURZ DAVOR STEHEN, MUSS DIES DEM PARTNER MIT DEM AUSSPRUCH: „**SCHACH**“ MITGETEILT WERDEN. SEHT EUCH DIE ABBILDUNGEN AN: DER SPIELER MIT DEN WEISSEN FIGUREN IST AM ZUG UND DIESER BEWEGT DEN TURM VON D5 AUF H5 UND SAGT „SCHACH“.

IN DER TAT LIEGT EIN „**SCHACHANGEBOT**“ AN DEN SCHWARZEN KÖNIG VOR, D. H., DER TURM STEHT DAVOR, IHN ZU SCHLAGEN. DOCH NUN IST DER SPIELER MIT DEN SCHWARZEN FIGUREN AM ZUG!

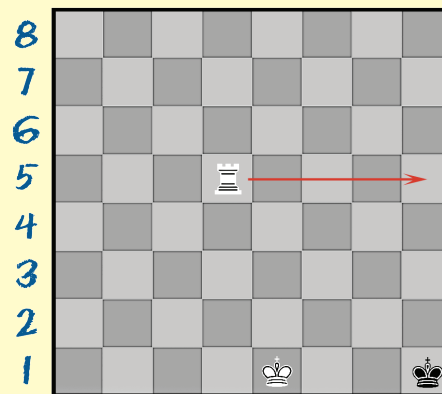
IN DIESEM FALL WENDET DER SCHWARZE KÖNIG DIE ZWEITE GOLDENE REGEL AN UND ZIEHT AUF FELD G2 (ODER G1), **AUF DAS DER TURM NICHT GELANGEN KANN.**

IM ZWEITEN DIAGRAMM IST DAS FELD H2 ROT, WEIL DER KÖNIG, WENN ER DORTHIN ZIEHEN SOLLTE, **IMMER NOCH VOM TURM BEDROHT SEIN** UND DIES DAHER EINEN REGELVERSTOSS DARSTELLEN WÜRD.

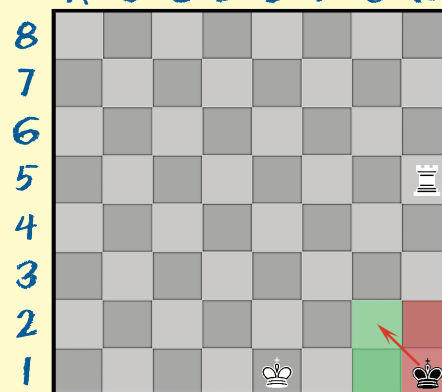
DER KÖNIG WIRD NIE HERAUSGEWORFEN!

NUN WISSEN WIR, DASS DER KÖNIG AUF KEINEN FALL AUF VON GEGNERISCHEN FIGUREN ODER BAUERN KONTROLLIERTE FELDER ZIEHEN ODER AUF DIESEN BLEIBEN DARF: DIES WÄRE EIN REGELVERSTOSS UND DER ZUG **ZU WIEDERHOLEN.** DIES BEDEUTET, DASS **DER KÖNIG NIE HERAUSGEWORFEN WERDEN KANN,** AUCH NICHT BEI ABGELENKTEM SPIELER!

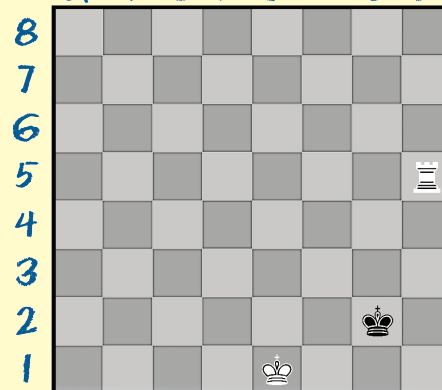
DENN WIRD WÄHREND DER PARTIE EIN KÖNIG HERAUSGEWORFEN, **HABEN WIR MIT SICHERHEIT GEGEN EINE DER BEIDEN GOLDENEN REGELN VERSTOSSEN.** IN DIESEM FALL MÜSSEN WIR DIE PARTIE UNTERBRECHEN UND AB DEM ZEITPUNKT WIEDER AUFNEHMEN, ZU DEM DER HERAUSGEWORFENE KÖNIG SICH NOCH AUF DEM SCHACHBRETT BEFAND.



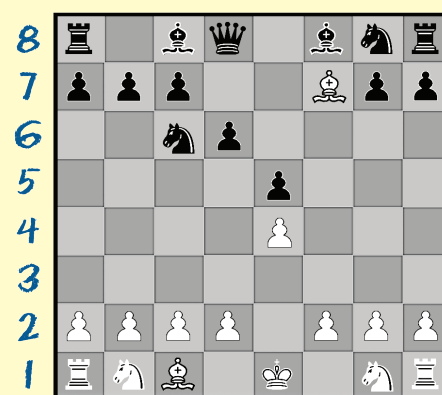
A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H



A B C D E F G H

BEI DIESER PARTIE WURDE DER KÖNIG VOM LÄUFER HERAUSGEWORFEN BESTIMMT HABEN DIE BEIDEN SPIELER NOCH NICHT RICHTIG SCHACHSPIELEN GELERNT!

Übung

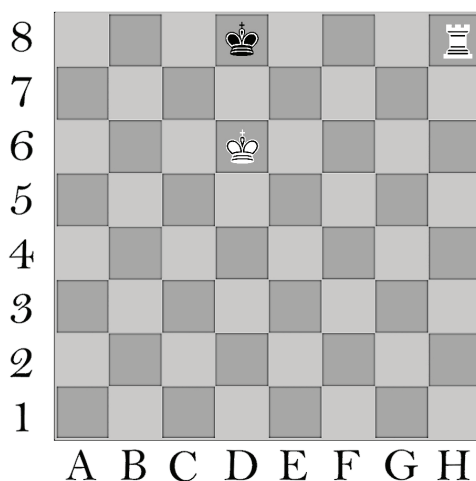
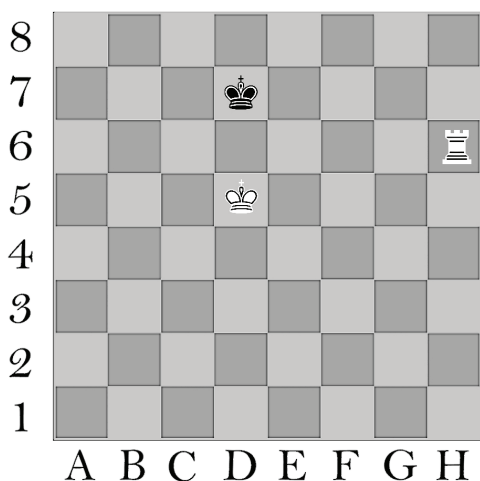
Ein Spieler hat nur den König, der andere nur den Turm und der mit dem Turm muss dem König zehn Mal Schach geben und dabei laut zählen und nach dem Zug Folgendes sagen: „Schach!“. Der andere muss jedes Mal den König retten. Begeht ein Spieler einen Regelverstoß, muss der andere diesen melden und bekommt jedes Mal einen Punkt. Danach wechseln die Parteien. Es gewinnt derjenige mit den wenigsten Regelverstößen (oder derjenige, der die meisten Punkte erhalten hat, was auf dasselbe herauskommt). Gelingt es jemandem, den Turm des anderen mit dem König herauszuwerfen (was passieren kann), gewinnt dieser sofort und es wird neu angefangen. Wenn beide keine Fehler machen oder die gleiche Anzahl Regelverstöße begehen, endet die Partie als Remis, d. h., unentschieden.

VIERTE LEKTION

Schachmatt

Die beiden goldenen Regeln, Schach und die Regelverstöße werden auf dem Wandschachbrett wiederaufgenommen. Wird das System des Zählens der Züge angewandt, um auf die unmöglichen Züge hinzuweisen, stellen wir fest, dass die Möglichkeit besteht, dass ein König in die Situation gelangen kann, NULL Züge zur Verfügung zu haben und gleichzeitig unter Schach zu stehen.

Dies bedeutet Schachmatt! Beginnen Sie mit der Position links und weisen Sie darauf hin, dass, wenn der schwarze König am Zug wäre, diesem nur 5 Züge zur Verfügung stünden, denn die, bei denen der



Turm und der gegnerische König ihn herauswerfen könnten, sind für ihn UNMÖGLICH. Nun beginnen Sie, Schachmatt zu erklären, indem die weiße Figur zum Zug kommt, die mit dem Turm auf H7 zieht und dabei Folgendes sagt: „Schach!“. Der schwarze König kann

nur beschließen, auf C8 oder D8 oder E8 zu fliehen, denn auf E6, D6 und C6 kann er nicht fliehen, da ihn dort der König schlagen würde (erste goldene Regel), auf E7 oder C7 kann er nicht ziehen, weil er sich dort nicht vor dem Turm retten würde, der ihn schlagen will (zweite goldene Regel). Machen Sie darauf aufmerksam, dass dem König in dieser Position nur drei mögliche Züge zur Wahl stehen. Ziehen Sie mit Ihm auf C8. Danach ist die weiße Partei an der Reihe, die mit ihrem König auf D6 zieht. Nun ist wieder Schwarz an der Reihe und Sie fragen: „Wie viele Züge sind jetzt möglich?“ Zwei! Der Zug muss gemacht werden und es wird beschlossen (Sie beschließen), auf D8 zu ziehen. Nun bewegt Weiß den Turm auf H8 und sagt erneut: „Schach!“ (siehe Diagramm rechts). „Wohin kann der schwarze König ziehen, um sich vor dem Turm zu retten?“. Prüfen Sie gemeinsam mit den Teilnehmern jedes Feld: „Kann er auf D7 ziehen? Nein, dort steht der weiße König, der ihn schlägt!“ Alle Felder EINES NACH DEM ANDEREN abwägen und dann feststellen, dass dem schwarzen König, hier angekommen, NULL ZÜGE zur Verfügung stehen. Er kann auf keine Weise vermeiden, dass ihm Schach gegeben wird, und so wird Schach zu SCHACHMATT und Weiß wird unmittelbar zum Sieger erklärt. Das Herauswerfen des Königs erfolgt selbst beim Schachmatt nicht, denn da Schwarz am Zug ist und keine Regelverstöße begehen darf, erfolgt auch von Weiß kein Zug. Aus diesem Grund ist Schachmatt nur ein BEWEIS dafür, dass der König nicht mehr entkommen kann: sobald dies bewiesen ist, besteht keine Notwendigkeit mehr, ihn herauszuwerfen, denn es genügt „Schachmatt“ zu erklären und man hat sofort gewonnen.

Das Wichtige ist, dass es sich wirklich um Schachmatt handelt - es genügt nicht, es nur zu sagen! Es müssen immer alle Felder geprüft werden und man muss sicher sein, dass NULL ZÜGE MÖGLICH SIND UND SCHACH VORLIEGT.

SCHACHMATT

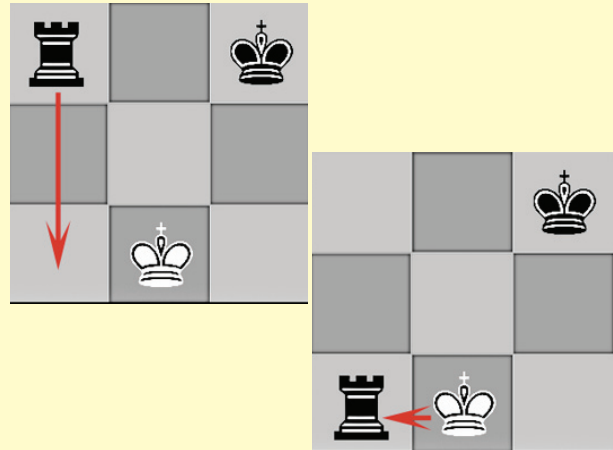
BEIM LESEN DES LETZTEN ABSCHNITTS KÖNNTE EUCH DIESE FRAGE IN DEN SINN GEKOMMEN SEIN: „ABER WENN MAN DEN KÖNIG NICHT HERAUSWERFEN KANN, WIE GEWINNE ICH DANN?“

NUN, MAN MUSS WISSEN, DASS **SICH BEIM SCHACHMATT DER KÖNIG IMMER AUF DEM SCHACHBRETT BEFINDET**, DENN SCHACHMATT IST NUR **DER BEWEIS** DAFÜR, DASS DER KÖNIG NICHT MEHR ENTKOMMEN KANN!

UM GENAU ZU VERSTEHEN, WIE DIESER BEWEIS ERFOLGT, MÜSSEN WIR ZUM SCHACH ZURÜCKKEHREN, DENN MAN MUSS WISSEN, DASS **ES NICHT MEHR ALS 3 WEGE GEBEN KANN**, UM SICH VOR EINEM SCHACH ZU VERTEIDIGEN.

1) DURCH HERAUSWERFEN DER FIGUR ODER DES BAUERN, DER SCHACH GIBT.

IM DIAGRAMM: IM ERSTEN ZIEHT DER SCHWARZE TURM NEBEN DEN WEISSEN KÖNIG, UM IHM SCHACH ZU GEBEN.



DER WEISSE KÖNIG JEDOCH KANN, DA DER TURM SICH EIN FELD VON IHM ENTFERNT BEFINDET, DIESEN HERAUSWERFEN UND ES LIEGT KEIN SCHACH MEHR VOR!

IM DRITTEN DIAGRAMM DAGEGEN BEFINDET SICH AUCH EIN WEISSER TURM. AUCH DIESER KANN, WENN ER MÖCHTE, DEN SCHWARZEN TURM HERAUSWERFEN UND SO SEINEN KÖNIG VOR DEM SCHACH BEWAHREN.

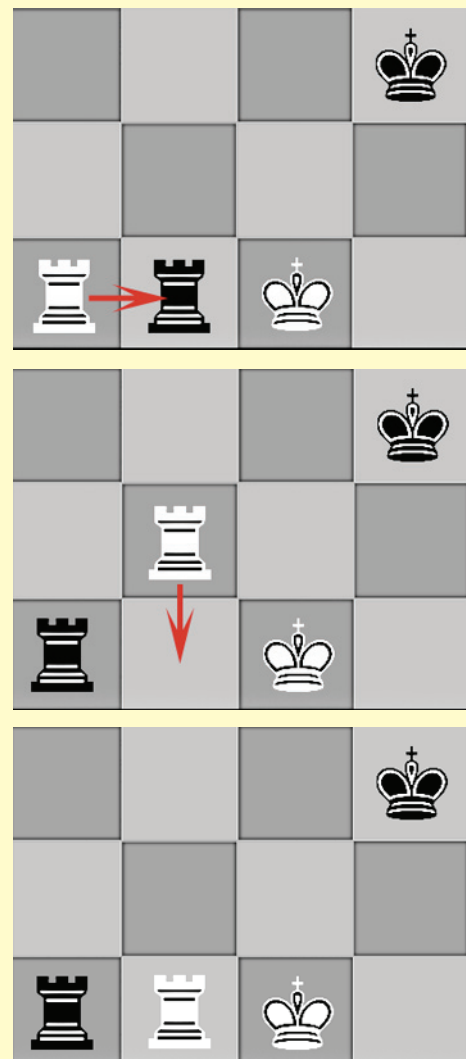
2) POSITIONIEREN EINER FIGUR ODER EINES BAUERN VOR DEM KÖNIG, UM DEN KÖNIG VOR DEM SCHACH ZU VERTEIDIGEN.

IN DIESEM DIAGRAMM WIRD DER KÖNIG VOM SCHWARZEN TURM BEDROHT, DER IHM SCHACH GIBT, DOCH IHN NICHT HERAUSWERFEN KANN, WEIL ER ENTFERNT IST.

DOCH DER WEISSE TURM KANN SICH DAZWISCHENSTELLEN, SO DASS DER KÖNIG DAVONKOMMT.

DER SCHWARZE TURM KANN HÖCHSTENS DEN WEISSEN TURM SCHLAGEN, NICHT JEDOCH DEN KÖNIG.

IN DIESEM FALL WÜRD ER SICH JEDOCH WIEDER NÄHER ZUM WEISSEN KÖNIG BEWEGEN, DER IHN HERAUSWERFEN KANN, UM DEN SCHACH ZU VERTEIDIGEN, WIE WIR BEREITS VORHER GESEHEN HABEN.



Übung

Gehen Sie voneiner ähnlichen Position wie der für die Erklärung verwendeten aus (bei schwarzem König ebenfalls in Reihe 7), wobei Weiß am Zug ist und versuchen muss, Schwarz Schachmatt zu setzen. In der achten Klasse gelingt dies im Durchschnitt 15 % der Jugendlichen. Dieses „Minispiel“ ist von grundlegender Bedeutung für Sie, vor allem zur Überprüfung des Erlernens der goldenen Regeln. Die Technik ist für diese Art Finale noch nicht wichtig, es ist sogar noch zu früh, den Teilnehmern diese beizubringen. Das gleiche gilt für das Ergebnis an sich. Das Wichtige ist, dass sie die Notwendigkeit verstehen, den König des Partners gegen eine Seite zu treiben und dass sie auch den König dazu einsetzen müssen, damit dies gelingt. Wenn sie sich den Turm herauswerfen lassen: Patt! Wenn es ihnen nicht gelingt: Patt! Doch wenn es zu einem Schachmatt kommt, nutzen Sie den Moment, um zu überprüfen, ob beide Spieler ihn erkennen und gratulieren Sie beiden, weil sie das Ziel erreicht haben (Schachmatt zu erkennen, nicht Schachmatt zu geben). Achten Sie nicht darauf, wer besser ist, sondern lassen Sie sie weiter machen, um sie dorthin zu bringen, wo es mehr Sinn hat. Gehen Sie von Schachbrett zu Schachbrett: wenn das Spiel nicht gelingt, können Sie die Position wieder aufnehmen und zeigen, wie es hätte gelingen können. Greifen Sie vor allem gegen Ende ein und nicht, während sie spielen, außer es kommt zu Regelverstößen. Lassen Sie mehrmals Wiederholungen bei wechselnden Farben durchführen (indem das Schachbrett gedreht wird, so dass beide immer auf der richtigen Seite sitzen - Weiß muss während der Übung immer H1 unten rechts positioniert haben).

Die drei Arten der Verteidigung vor dem Schach

Es ist wichtig, auf die Möglichkeit der Verteidigung des Königs durch andere zu ihm gehörende Figuren auf dem Schachbrett hinzuweisen. Diese Beispiele können auch mit nur einem schwarzen Turm durchgeführt werden, um sie am Wandschachbrett zu erklären (siehe Beispiele in den Regeln). Doch das Spiel mit allen Figuren wird zum idealen Moment, um jedes Mal das vollständige Begreifen des Schachmatts zu überprüfen, und zwar MIT VIEL GEDULD.

Die Teilnehmer, die die Regeln bereits kennen,

könnten sie normalerweise wirklich kennen oder nur glauben, sie zu kennen. Sollten sie die Regeln wirklich kennen, können sie Ihnen helfen, indem sie mit denen spielen, die sie noch nicht kennen und dabei selbst die Regelverstöße der Mitspieler korrigieren. Es muss ihnen erklärt werden, dass alle Regeln im richtigen Moment erklärt werden und dass das, was sie wissen, beim Spielen dienlich sein kann. Lassen Sie nicht zu, dass sie Fragen stellen, die nicht zu dem in dem Moment behandelten Thema gehören und erinnern Sie daran, dass es sich um einen Kurs handelt, bei dem ALLE verstehen sollen, wie man spielt. Daher müssen sie ein wenig abwarten, bevor sie mit allen Figuren spielen können, auch wenn sie es schon können. Verhindern Sie, dass diese Teilnehmer Paare bilden, bevor die Partie mit allen Figuren gespielt wird (bzw. auch nachher, je nachdem wie sehr Sie ihre Hilfe brauchen).

Die Einführung der Figuren

Bei jeder neuen Figur kann auf die jeweiligen Besonderheiten, den Aktionsradius, Beispiele des Schlagens und kurze Züge hingewiesen werden. Es ist wichtig, den Wert einer jeden Figur anzugeben, um zu veranschaulichen, dass es beim Spielen besser ist, eine Königin zu schlagen, die 9 Punkte wert ist, als einen Springer, der es nur auf 3 Punkte bringt (dabei stets berücksichtigen, dass auch der Gegner seinerseits schlagen kann - dies sind zentrale Themen der zweiten Stufe, die jedoch bereits anzuschneiden sind.) Es müssen auch jedes Mal auf dem Wandschachbrett Beispiele dafür gegeben werden, wie die jeweilige Figur (bei einem Zug) Schachmatt geben kann, indem man sich an die Diagramme anlehnt. Danach wird jedes Mal das Fahrenspiel gespielt. Ab diesem Punkt ist es wichtig, die Jugendlichen zur Partie mit allen Figuren zu führen und dabei stets bei jeder Lektion die Aufmerksamkeit darauf zu konzentrieren, dass sie den Schachmatt begreifen, da dies das Kursziel ist.

Nutzen Sie daher JEDE neue Figur dazu, immer an die goldenen Regeln, Schach und Schachmatt zu erinnern, bevor zum praktischen Teil übergegangen wird.

3) VERSETZEN DES KÖNIGS AUF EIN ANDERES FELD (AUF DEM IHM JEDOCH NOCH NICHT SCHACH GEGEBEN WURDE)

AUF DIESE WEISE ZIEHT DER KÖNIG EINFACH AUF EIN FELD, AUF DEM ER IN SICHERHEIT IST, WOBEI JEDOCH VERMIEDEN WIRD, DORTHIN ZU GEHEN, WO IHN EINE ANDERE FIGUR SCHLAGEN KANN.

DENKT AN DIE ERSTE GOLDENE REGEL DES KÖNIGS!

NUN SEHEN WIR ENDLICH, WAS ES MIT DEM SCHACHMATT AUF SICH HAT!

SEHT EUCH DAS ZWEITE DIAGRAMM AN: DEM SCHWARZEN KÖNIG WURDE VOM WEISSEN TURM SCHACH GEGEBEN UND ER IST, WIE IHR WISST, GEZWUNGEN, SICH ZU VERTEIDIGEN. WIE KANN ER DIES TUN?

ER KANN NICHT AUF EIN FELD **FLIEHEN**, AUF DEM ER SICH IN SICHERHEIT BEFINDET, WEIL IHN AUSSER DEM TURM AUCH DER ANDERE KÖNIG BEDROHT (ROT DARGESTELLTE FELDER)

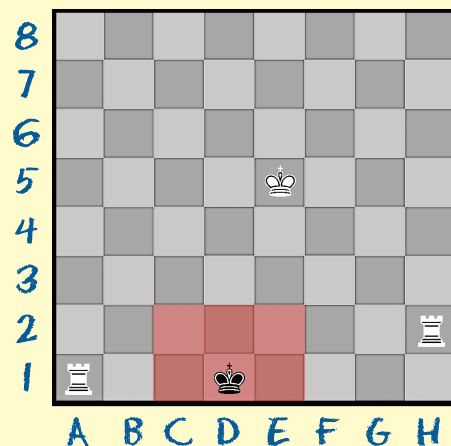
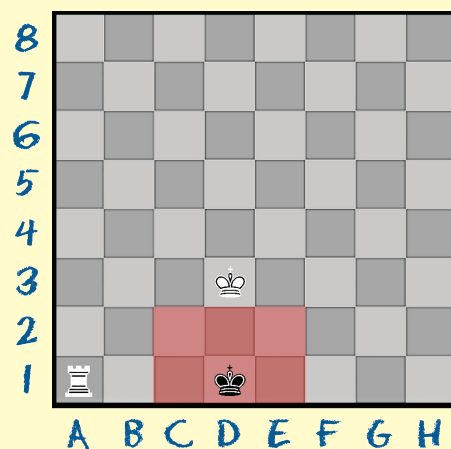
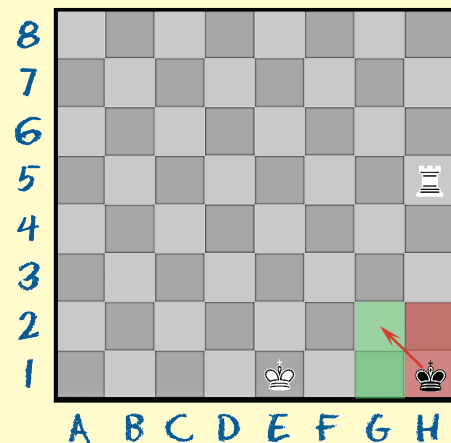
ER KANN DEN TURM NICHT HERAUSWERFEN, WEIL DIESER ZU WEIT ENTFERNT IST, NOCH KANN ER AUF DIE HILFE ANDERER SCHWARZER FIGUREN ODER BAUERN ZÄHLEN, DIE IHN HERAUSWERFEN ODER SICH ZUMINDEST **DAZWISCHENSTELLEN**, UM IHN VOR DEM SCHACH ZU VERTEIDIGEN.

KEINE DIESER VERTEIDIGUNGSARTEN IST MACHBAR: **SCHACH WIRD FÜR DEN KÖNIG ZUM SCHACHMATT UND DIE PARTE ENDET UMGEHEND** MIT DEM SIEG DESSEN, DER SCHACHMATT GEGEBEN HAT.

DENKT DARAN, DASS **SCHACHMATT IMMER UND AUSSCHLIESSLICH DANK EINES SCHACHS GEGENÜBER EINEM KÖNIG EINTRITT**, DER NICHT MEHR VERTEIDIGT WERDEN KANN.

SEHT EUCH DAS LETZTE DIAGRAMM AN: AUCH MIT DEN BEIDEN TÜRME KANN SCHACHMATT GEGEBEN WERDEN.

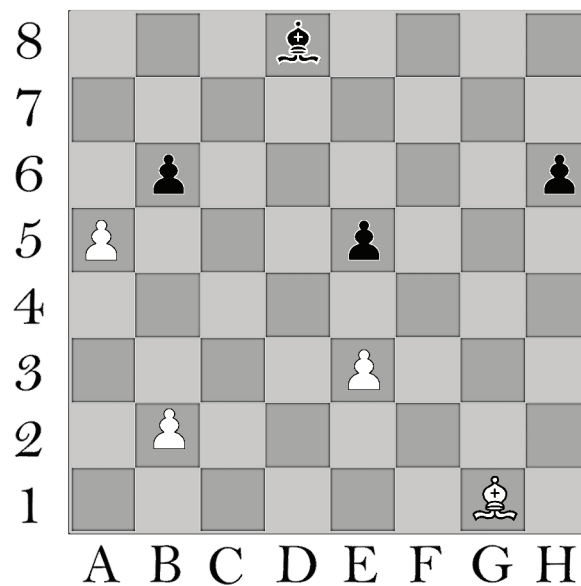
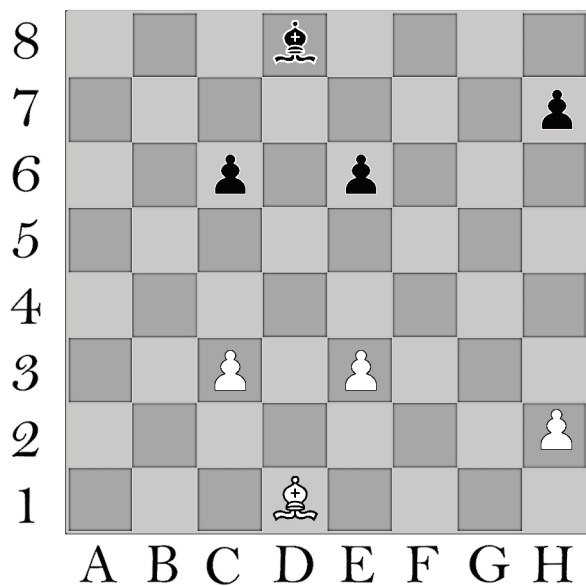
NATÜRLICH SIND ALLE FIGUREN ODER BAUERN IN DER LAGE, SCHACHMATT ZU GEBEN. IHR WERDET SPÄTER ZAHLREICHE BEISPIELE DAFÜR SEHEN.



FÜNFTE LEKTION

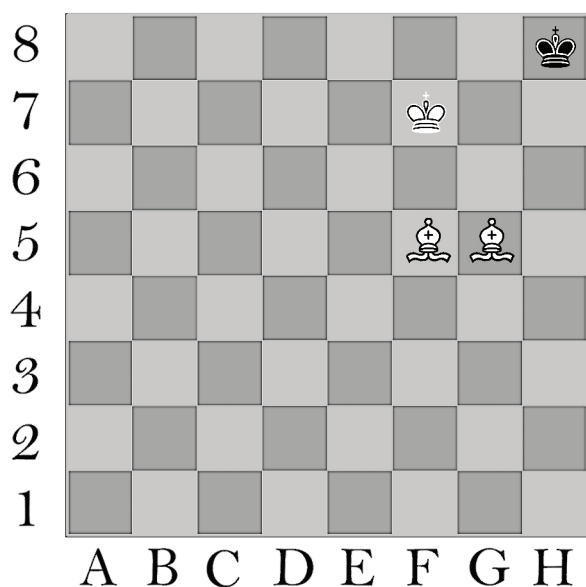
Der Läufer

dann mit diesen Positionen zum Fahrenspiel übergehen (erst links, dann rechts).

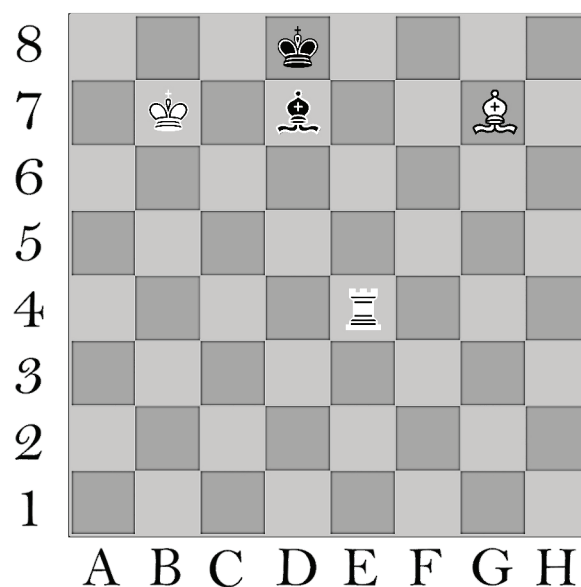


Einige Teilnehmer könnten Schwierigkeiten haben, den Diagonalen zu folgen. Es ist darauf hinzuweisen, dass bei der ersten Übung die Läufer nicht aufeinandertreffen können, weil sie auf dem gegensätzlichen Feld stehen, doch das werden sie von alleine feststellen (außer sie „überspringen“ die Diagonale, bloß um den gegnerischen Läufer herauszuwerfen!).

Schachmattpositionen des Läufers in einem Zug



Läufer auf F6 Schachmatt



Läufer auf F6 Schachmatt

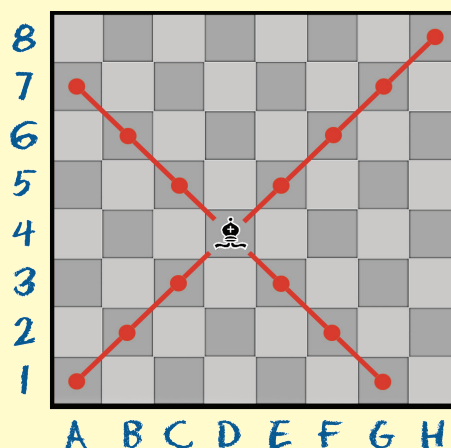
DER LÄUFER

ER ZIEHT ÜBER SO VIELE FELDER, WIE ER WILL.

ER ZIEHT NUR ÜBER DIE DIAGONALEN, GLEICH IN WELCHER RICHTUNG.

ER KANN SICH NICHT IN DER WAAGERECHTE ODER SENKRECHTE BEWEGEN, DIES WÄRE EIN REGELWIDRIGER ZUG.

IM DIAGRAMM KÖNNTE DER LÄUFER MIT EINEM ZUG AUF FOLGENDE FELDER ZIEHEN: A1, B2, C3, E5, F6, G7, H8, A7, B6, C5, E3, F2, G1.



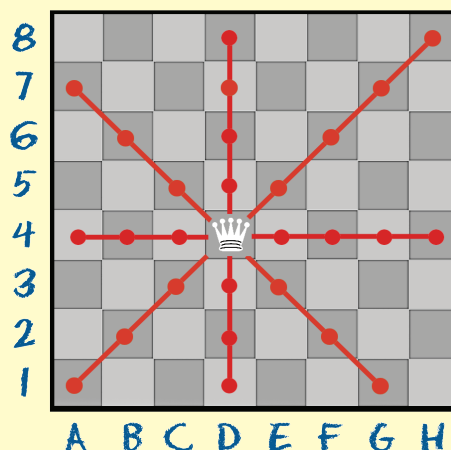
DIE KÖNIGIN

SIE ZIEHT ÜBER SO VIELE FELDER, WIE SIE WILL.

DIE KÖNIGIN IST DIE STÄRKSTE FIGUR, DOCH WENIGER WICHTIG ALS DER KÖNIG!

SIE ZIEHT ÜBER DIE SENKRECHTEN LINIEN, DIE WAAGERECHTEN REIHEN BZW. DIAGONAL.

IN IHR VEREINEN SICH DIE MÖGLICHKEITEN DES TURMS UND DES LÄUFERS ZUGLEICH.



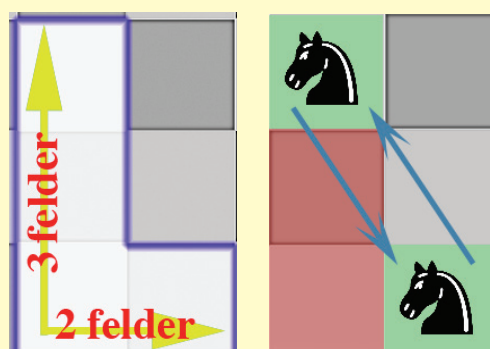
IM DIAGRAMM KÖNNTE DIE KÖNIGIN MIT EINEM ZUG AUF FOLGENDE FELDER ZIEHEN: D1, D2, D3, D5, D6, D7, D8, A4, B4, C4, E4, F4, G4, H4, WENN SIE WIE EIN TURM ZIEHEN MÖCHTE, BZW. AUF A1, B2, C3, E5, F6, G7, H8, G1, F2, E3, C5, B6, A7, WENN SIE WIE EIN LÄUFER ZIEHT.

DER SPRINGER

DER SPRINGER ZIEHT UNREGELMÄSSIG, WEIL ER, ANSTATT AUF EINER GERADEN LINIE ZU ZIEHEN WIE ALLE ANDEREN, **EINE SPRUNGBEWEGUNG AUSFÜHRT.**

UM ZU VERSTEHEN, WO ER BEI JEDEM ZUG HINZIEHT, KÖNNEN WIR UNS EIN AUF DAS SCHACHBRETT GEZEICHNETES L VORSTELLEN, DAS AUS 3 FELDERN FÜR DEN LANGEN ABSCHNITT UND 2 FELDERN FÜR DEN KURZEN ABSCHNITT BESTEHT.

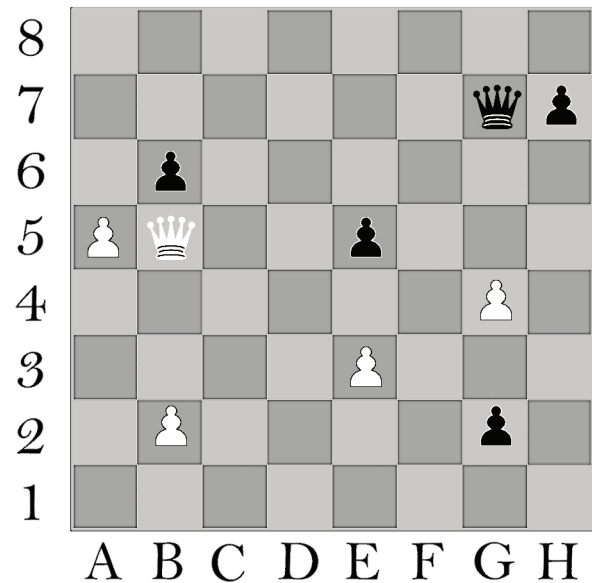
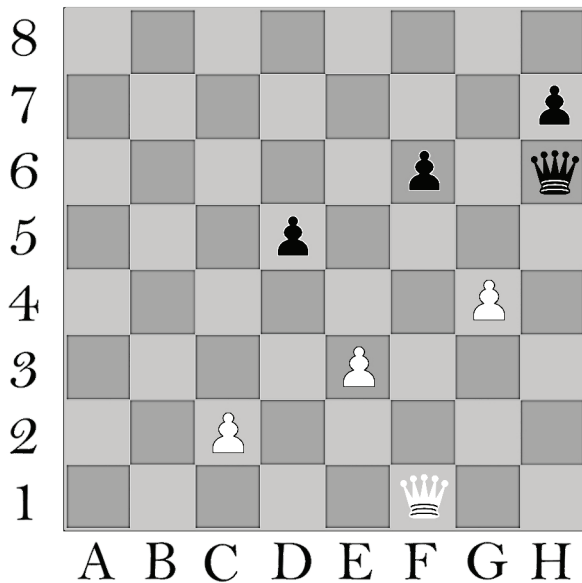
ER ZIEHT MIT EINEM SPRUNG IMMER UND AUSSCHLIESSLICH IM INNEREN DIESES Ls. ER SPRINGT VOM GRÜNEN FELD, AUF DEM ER SICH BEFINDET, AUF DAS ANDERE DERSELBEN FARBE, DAS SICH UNTER ODER OBEN BEFINDEN KANN.



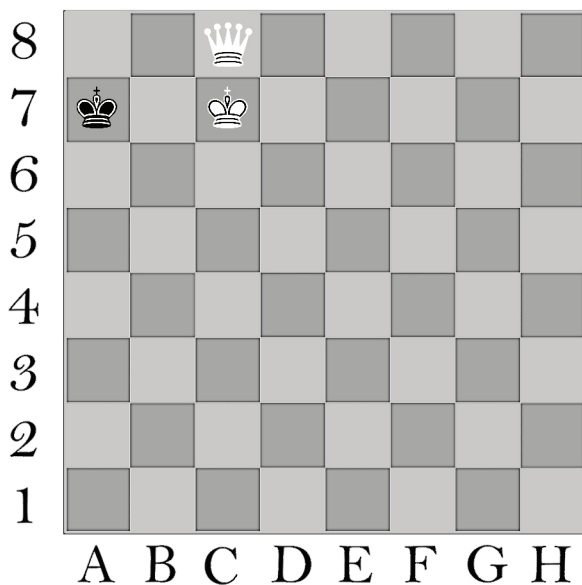
SECHSTE LEKTION

Die Königin

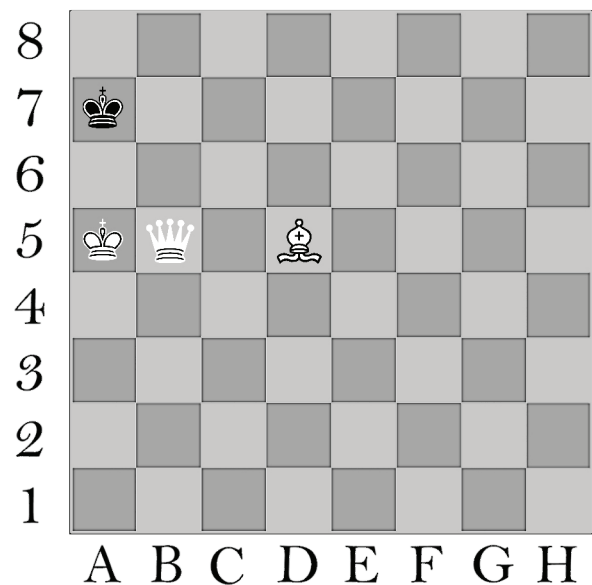
Die Königin am Wandschachbrett erklären, dann mit diesen Positionen zum Fahrenspiel übergehen (erst links, dann rechts).



Schachmattpositionen der Königin einem Zug



Königin auf B7 Schachmatt



Königin auf B7 (oder B6) Schachmatt

Es ist interessant, dass die Königin, auch wenn sie sich dem gegnerischen König nähert, nicht geschlagen werden kann, weil sie von ihrem König verteidigt wird. Dies geschieht, weil man mit dem König (in diesem Fall dem schwarzen) nicht auf ein Feld ziehen kann (auch nicht, um jemanden zu schlagen), auf dem er geschlagen werden würde - erste goldene Regel! Natürlich gilt für alle Figuren und Bauern Folgendes: wenn sie von jemandem VERTEIDIGT werden, kann ein König sie NIE schlagen.

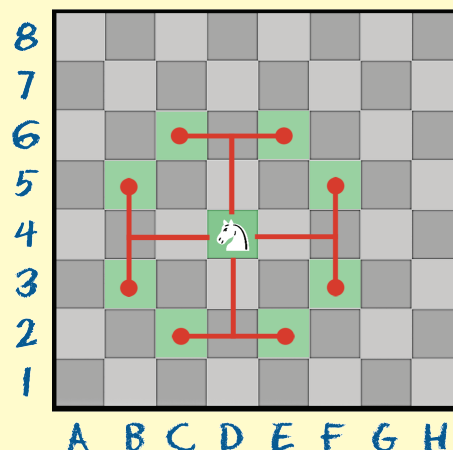
SEIN L KANN BELIEBIG GEDREHT SEIN:

AUF DEM KOPF, UMGEKEHRT, ENTGEGENGESETZT... DAS WICHTIGE IST, DASS ES IMMER 2 FELDER MAL DREI BLEIBEN.

SEHT EUCH DAS DIAGRAMM AN: DER SPRINGER KÖNNTE, AUCH UM ZU SCHLAGEN, NUR AUF C2, E2, F3, F5, E6, C6, B5 UND B3 ZIEHEN.

ER SCHLÄGT NUR AUF DEM ANKUNFTSFELD, WEIL ER ZWISCHEN DEM AUSGANGSFELD UND DEM ANKUNFTSFELD NICHT SCHLAGEN DARF. IN DER TAT **SPRINGT ER,** WENN ER FIGUREN ODER BAUERN UM SICH TRIFFT, EINFACH ÜBER DIESE HINWEG, GLEICH OB WEISSE ODER SCHWARZE.

IM LETZEN DIAGRAMM KANN ER DANN SCHLIESSLICH DEN L-FÖRMIGEN SPRUNG MACHEN, UM DIE KÖNIGIN ZU SCHLAGEN, NATÜRLICH IN EINEM ZUG, DOCH WEDER DER TURM NOCH DER LÄUFER WERDEN GESCHLAGEN, DA DAZU DAS FELD, AUF DEM GESCHLAGEN WERDEN SOLL, **BESETZT** WERDEN MÜSSTE, WÄHREND DER SPRINGER **SICH IN DER LUFT BEFINDET,** WENN ER ÜBER DIE FELDER VON TURM UND LÄUFER ZIEHT.



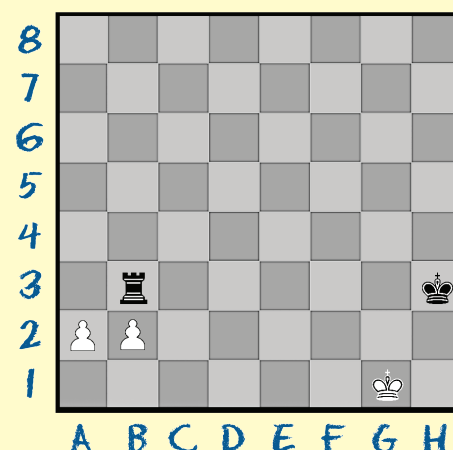
DER BAUER

ER ZIEHT UM JEWEILS EIN FELD UND AUSSCHLIESSLICH VORWÄRTS AUF DER SENKRECHTEN, NUR AUF LEERE FELDER UND OHNE JE ZURÜCKZUGEHEN. BEIM ERSTEN ZUG KANN ER, WENN MAN MÖCHTE, UM ZWEI FELDER VORZIEHEN. DIES GILT FÜR ALLE 8 BAUERN.

ER ZIEHT NUR AUF LEERE FELDER, WEIL ER VON EINEM BEREITS DURCH EINEN BAUERN ODER EINE FIGUR DES GEGNERS BESETZTEN FELD NICHT SCHLAGEN KANN: DENN **DER BAUER ZIEHT AUF EINE WEISE, SCHLÄGT JEDOCH AUF EINE ANDERE.**

UM FIGUREN ZU SCHLAGEN, ZIEHT ER DIAGONAL UM EIN FELD NACH VORN, UND ZWAR NUR NACH RECHTS ODER LINKS.

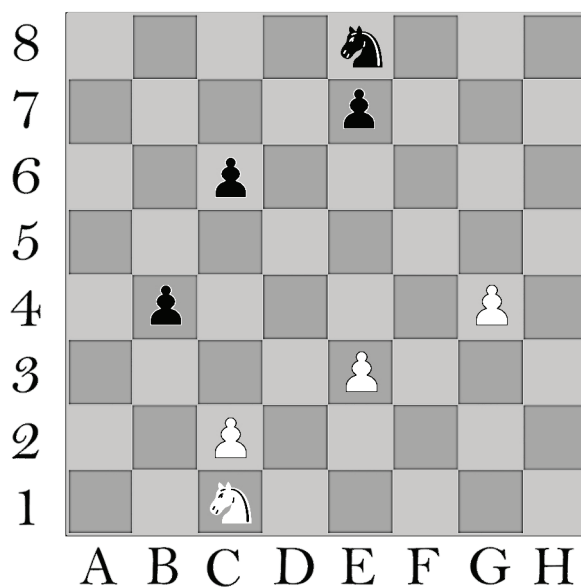
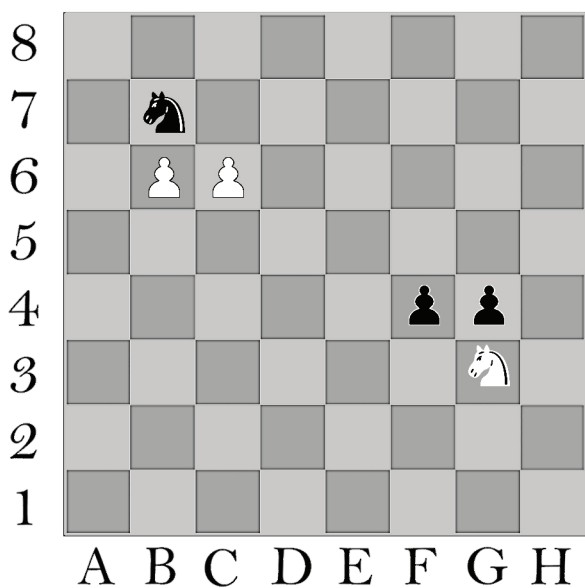
IM DIAGRAMM KANN DER BAUER AUF B2 KEINE ZÜGE AUSFÜHREN, WÄHREND DER AUF A2 DEN TURM DIAGONAL SCHLAGEN ODER UM EIN ODER ZWEI FELDER NACH VORN ZIEHEN KANN, **WEIL ER NOCH NICHT BEWEGT WURDE.**



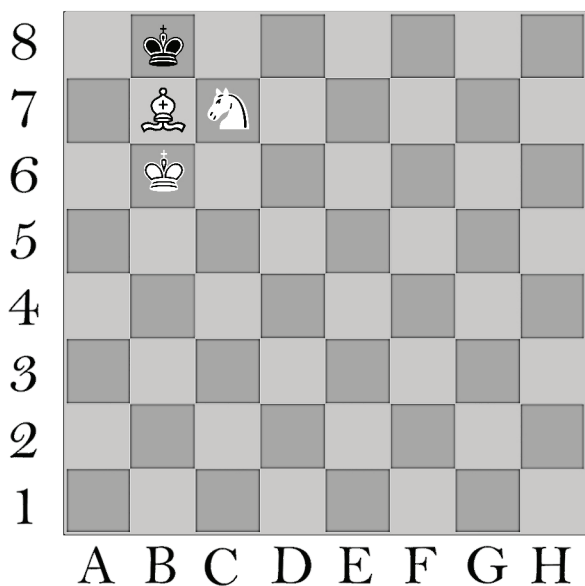
SIEBTE LEKTION

Der Springer

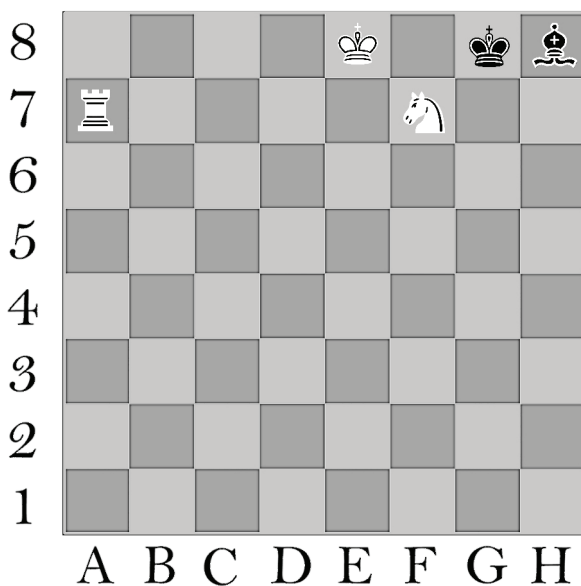
Den Springer am Wandschachbrett erklären, dann mit diesen Positionen zum Fahrenspiel übergehen (erst links, dann rechts).



Schachmattpositionen des Springers in einem Zug



Springer auf A6 Schachmatt



Springer auf H6 Schachmatt

AUCH DIE BAUERN AUF F7 UND F6 KÖNNEN KEINE ZÜGE AUSFÜHREN, WÄHREND DER AUF G6 UM EIN FELD NACH VORN ZIEHEN KANN, ABER NICHT UM ZWEI. **DA ER SICH AUF G6 BEFINDET, BEDEUTET DIES, DASS ER BEREITSEINMAL BEWEGT WURDE, DAHER IST DIES NICHT MEHR MÖGLICH.**

BEFINDEN SICH AUF DEN FELDERN, AUF DENEN ER SCHLAGEN KANN, KEINE ZU SCHLAGENDEN GEGNER, KANN ER NICHT AUF DIESE ZIEHEN, WAS BEDEUTET, DASS ER **NUR DIAGONAL ZIEHT, WENN ER JEMANDEN SCHLÄGT!** UND TATSÄCHLICH WERDET IHR, WENN IHR WIEDER DAS ERSTE DIAGRAMM BETRACHTET, SEHEN, DASS DER WEISSE BAUER AUF B2 NICHT AUF A3 ZIEHEN KANN UND AUCH NICHT AUF C3, WEIL SICH DORT KEINE ZU SCHLAGENDEN GEGNER BEFINDEN.

GELANGT DER BAUER AUF DER ANDEREN SEITE AN DAS ENDE DES SCHACHBRETTS, GESCHIEHT ETWAS INTERESSANTES: DA ER NICHT MEHR WEITERZIEHEN KÖNNTE, DA DAS SCHACHBRETT HIER ENDET UND ER SICH GENAUSOWENIG ZURÜCK BEWEGEN DARF, **IST MAN VERPFLICHTET, IHN ZU ERSETZEN. ER KANN KEIN BAUER MEHR SEIN!**

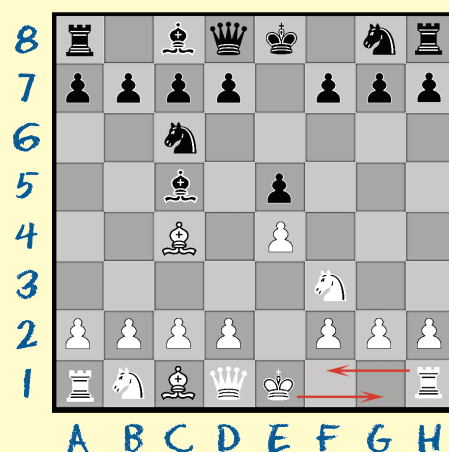
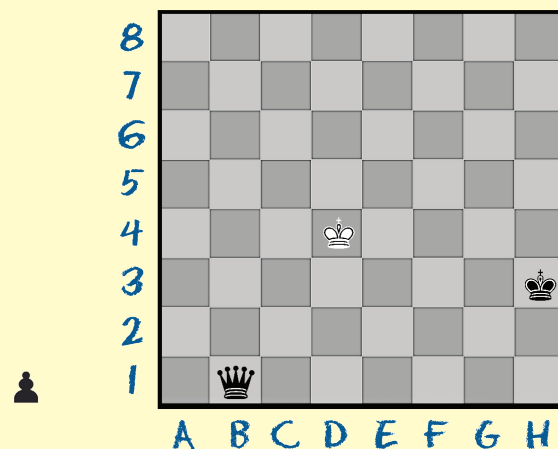
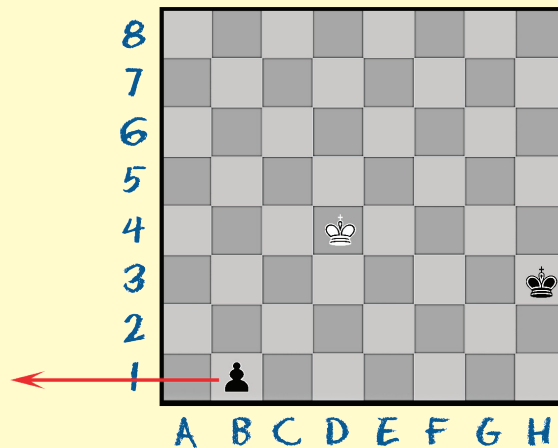
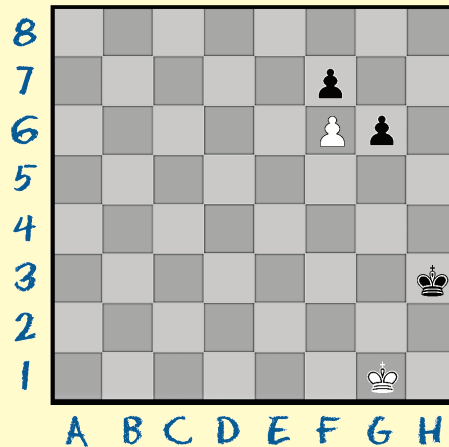
TRITT DIES EIN, MUSS DER BAUER VOM SCHACHBRETT GENOMMEN UND **EINE KÖNIGIN AN SEINE STELLE GESETZT WERDEN** (DIE DIE STÄRKSTE FIGUR IST, ES EMPFIEHLT SICH, DIES IMMER ZU TUN), DOCH SIE KÖNNTE AUCH DURCH EINEN TURM, EINEN LÄUFER ODER EINEN SPRINGER ERSETZT WERDEN, JEDOCH NICHT DURCH DEN KÖNIG, VON DEM ES NUR EINEN GEBEN KANN!

DIE ROCHADE

DIE ROCHADE IST EIN BESONDERER ZUG, DA ER ES GESTATTET, GLEICHZEITIG KÖNIG UND TURM IN EINER EINZIGEN BEWEGUNG ZU VERSETZEN.

ES HANDELT SICH UM EINEN SEHR HILFREICHEN ZUG, WEIL ER DEN KÖNIG IN SICHERHEIT BRINGT, SO ALS OB DIESER DURCH EINE BURG UM IHN HERUM GESCHÜTZT WÄRE.

SEHT EUCH DIE BEIDEN DIAGRAMME AN: ZUERST MUSS DER KÖNIG UM ZWEI FELDER ZUM TURM ZIEHEN, DANACH WIRD DER TURM VON DER GEGENÜBERLIEGENDEN SEITE NEBEN DEN KÖNIG GESTELLT (ER ÜBERSPRINGT IHN): ALLES IN EINEM ZUG!



ACHTE LEKTION

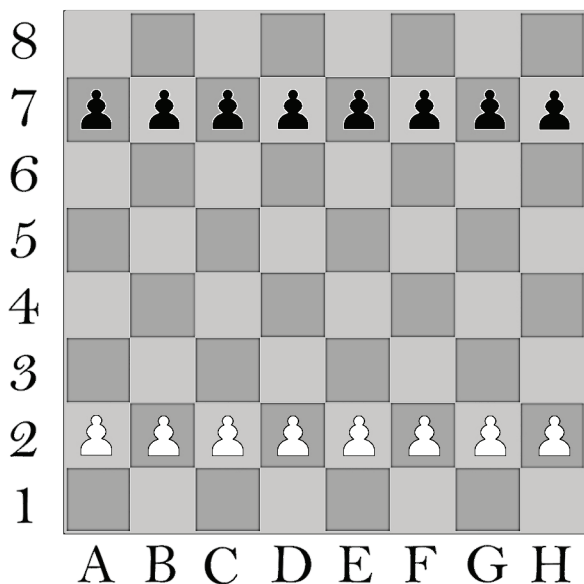
Der Bauer

Erklären Sie den Bauern am Wandschachbrett undweisen Sie dabei auf die „natürliche“ Bewegung um einen Zug, das Schlagen, das nur diagonal erfolgen kann und die Verwandlung hin: „Wenn er am Ende des Schachbretts ankommt, MUSS er, da er nicht vorwärts ziehen noch zurückgehen könnte, in eine Figur umgewandelt werden, die unter Königin, Turm, Läufer und Springer gewählt werden kann. Er kann nicht zum König werden, da es nur einen König geben kann, noch Bauer bleiben. Doch wenn ein Spieler die beste Wahl treffen möchte, verwandelt er ihn immer in eine Königin!“

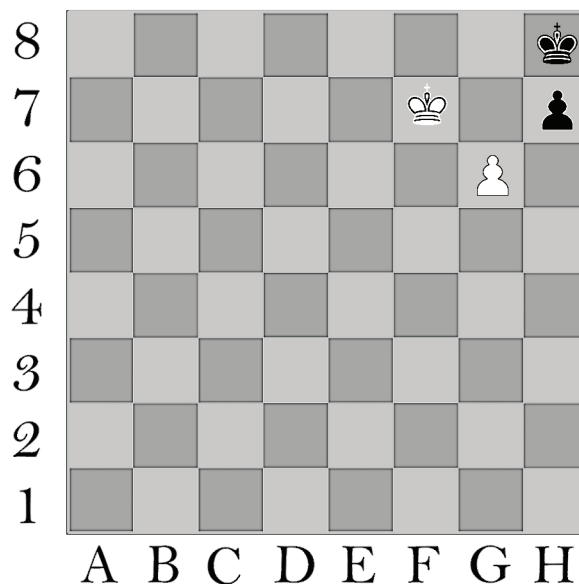
Erklären Sie, dass der Zug um zwei Felder erfolgt, um ihm dabei zu helfen, schnell Königin zu werden, doch dass Vorsicht geboten ist, weil dies nicht immer günstig ist (wenn er herausgeworfen wird!). Am Ende des Minispiels das „En passant“ erklären. Auch wenn sie es vielleicht nie anwenden werden, ist es in jedem Fall eine Regel, die man kennen muss. Es gewinnt, wer als Erster mit einem beliebigen seiner Bauern die Umwandlung zur Königin erreicht. Tritt dies ein, muss nur „Königin“ gesagt werden, um zu gewinnen und es wird wiederholt. Weiß ist immer zuerst am Zug.

Übung

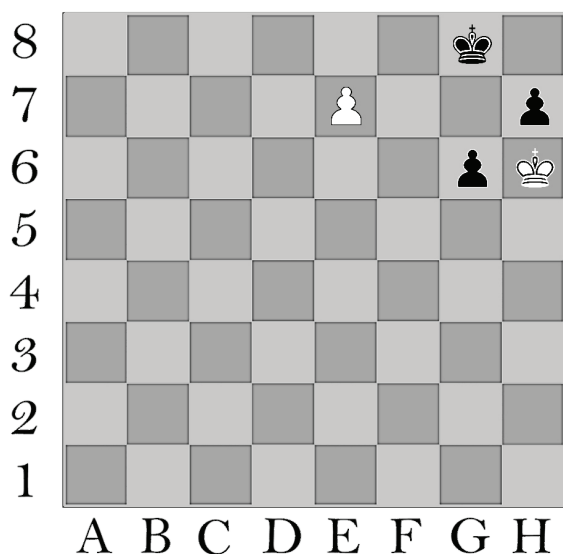
Von dieser Position aus, zum Minispiel übergehen.



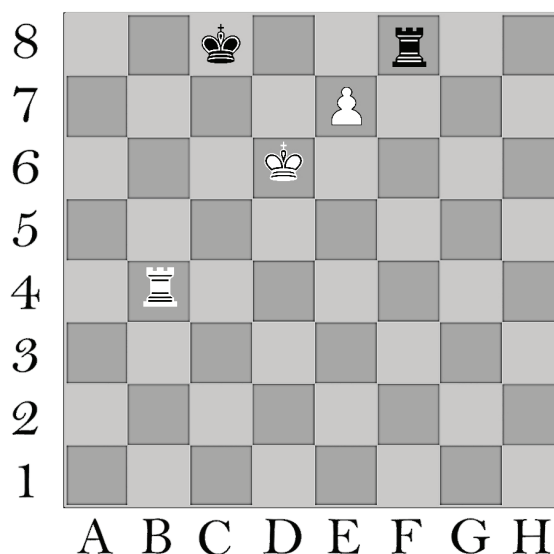
Beispiel eines Schachmatt mit Bauern



Weißer Bauer auf G7 Schachmatt



Bauer auf E8 = Königin! Schachmatt



Bauer schlägt Turm = Königin (oder Turm)! Schachmatt

WIE IHR SEHEN KÖNNT IST DIE BURG DES KÖNIGS FERTIG, UMGEBEN VON DREI BAUERN, MIT DEM SPRINGER DAVOR UND DEN TÜRME AN DEN SEITEN IST ER SICHERER ALS ZUVOR!

UM DIE ROCHADE DURCHFÜHREN ZU KÖNNEN, DÜRFEN KÖNIG UND TURM NOCH NICHT GEZOGEN HABEN.

ZWISCHEN KÖNIG UND TURM DÜRFEN SICH KEINERLEI FIGUREN BEFINDEN, WEDER SCHWARZE NOCH WEISSE.

DER KÖNIG DARF NICHT IM SCHACH STEHEN, NOCH DARF DIE ROCHADE ERFOLGEN, WENN DER KÖNIG BEIM ZIEHEN UNTER SCHACH GERATEN WÜRD.

SIE DARF NUR EINMAL DURCH AUSWAHL EINES DER BEIDEN TÜRME DURCHGEFÜHRT WERDEN, UND ZWAR KANN SIE „KURZ“ ODER „LANG“ SEIN; DAS HÄNGT DAVON AB, WELCHER TURM GEWÄHLT WIRD ODER WELCHER NOCH NICHT BEWEGT WURDE.

IM DIAGRAMM HIER OBEN KANN SCHWARZ WEDER MIT DEM TURM VON H8 (KURZ) DIE ROCHADE DURCHFÜHREN, WEIL DAS FELD F8 VOM WEISSEN SPRINGER KONTROLLIERT WIRD (DER KÖNIG KANN NICHT VORBEIZIEHEN, DENKT AN DIE GOLDENEN REGELN), NOCH MIT DEM TURM VON A8 (LANG), WEIL DER SPRINGER AUCH FELD D8 KONTROLLIERT. WEISS DAGEGEN KÖNNTE SICH FÜR DIE LANGE ROCHADE ENTSCHEIDEN, DENN DER SCHWARZE LÄUFER KONTROLLIERT ZWAR FELD B1, DOCH ES IST DER WEISSE TURM, DER DORT VORBEIZIEHEN MUSS, NICHT DER KÖNIG!

REMIS

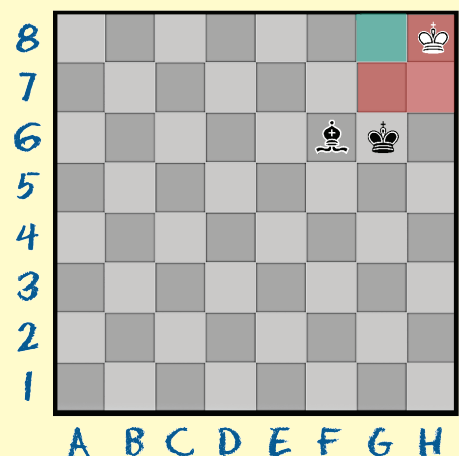
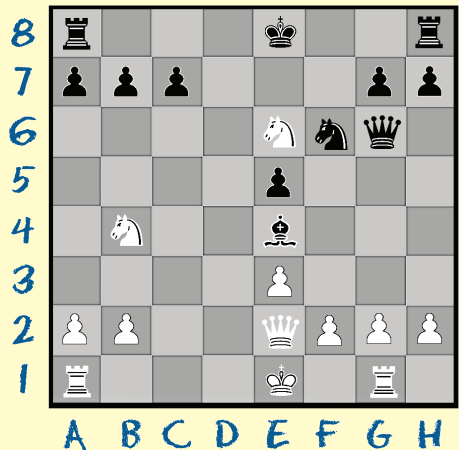
MAN SAGT, DASS EINE SCHACHPARTIE MIT REMIS ENDET, WENN KEINER DER BEIDEN SPIELER MEHR IN DER LAGE IST, DEN ANDEREN SCHACHMATT ZU SETZEN. IN DIESEM FALL IST DAS ERGEBNIS DER PARTIE UNENTSCHEIDEN.

REMIS KANN AUF UNTERSCHIEDLICHE ART UND WEISE EINTRETEN:

1) REMIS WEGEN UNZUREICHENDEM MATERIAL

DIESTRITTEIN, WENNAUF DEMSCHACHBRETT NUR DIE BEIDEN KÖNIGE ÜBRIG GEBLIEBEN SIND BZW. EIN KÖNIG GEGEN EINEN KÖNIG UND EINEN SPRINGER ODER LÄUFER.

STELLT ES EUCH VOR! WIE KÖNNTE EIN KÖNIG ALLEIN SEINEM GEGNER SCHACHMATT GEBEN, WENN ER SICH IHM NICHT NÄHERN KANN? AUCH MIT DER HILFE EINES LÄUFERS (ODER EINES SPRINGERS) KANN IHM DAS NICHT GELINGEN! SEHT EUCH DAS DIAGRAMM AN: DER WEISSE KÖNIG BEFINDET SICH IN EINER ECKE DES SCHACHBRETTES, DOCH WENN DER LÄUFER DEM KÖNIG VON FELD F6 MIT HILFE DES SCHWARZEN KÖNIGS AUF G6 AUS SCHACH GIBT, KANN DER WEISSE KÖNIG IMMER NOCH AUF G8 FLÜCHTEN. BEFÄNDE SICH DER SCHWARZE KÖNIG DAGEGEN AUF F8, WÜRD DER WEISSE KÖNIG AUF H7 FLÜCHTEN.



NEUNTE LEKTION

Die Rochade

Erklären Sie die Rochade auf dem Wandschachbrett und weisen Sie darauf hin, dass es sich dabei um einen sehr hilfreichen Zug handelt, weil er es dem König gestattet, sich in eine „Burg“ zu begeben, in der er sicher ist und es gleichzeitig den Türmen ermöglicht, ins Spiel zu kommen. Ab diesem Zeitpunkt können Sie mit allen Figuren spielen lassen und erst einmal nur Remis wegen unzureichendem Material erwähnen: es ist für die Teilnehmer leicht zu verstehen, dass, wenn nur zwei Könige übrig bleiben, die Partie zu Ende ist, dazu sind nicht viele Erklärungen notwendig (die verschiedenen Remis-Situationen werden bei der nächsten Lektion erklärt). Die Rochade wird bei jeder Partie „obligatorisch“, da die Spieler sie sonst nicht durchführen und es hilfreich ist, sie ein wenig dazu zu zwingen.

Die Entwicklung

Damit alle die Notwendigkeit verstehen, führen Sie den Begriff der Entwicklung ein (und hören Sie nicht auf, ihn hervorzuheben): bei jeder Partie muss immer versucht werden, die Entwicklung zu beenden. Die Entwicklung endet, wenn alle Figuren entwickelt wurden, d. h., wenn sie vom Ausgangsfeld auf ein beliebiges anders Feld gezogen wurden (die Bauern werden nicht gezählt, dies betrifft nur die Figuren) und mit dem König die Rochade ausgeführt wurde. Hierzu können Sie eine Partie am Wandschachbrett verwenden, bei der vorzeitig ein Schachmatt gegeben wird, weil einer der beiden Spieler sich nicht entwickelt (perfekt ist die von Morphy gegen Conte d'Isoard) und noch nicht einmal die Rochade ausführt. Erklären Sie auch den Begriff des Angriffs und der Verteidigung eines Bauern oder einer Figur während der Eröffnung: Sie können darauf hinweisen, dass die Entwicklung nützlich ist, abhängig von den Zügen des Partners jedoch nicht unumgänglich. Danach folgt die Partie. Lassen Sie sich rufen, wenn die Rochade durchgeführt werden soll.

Spielen mit allen Figuren

Das Schachspiel ist als pädagogisches Mittel hilfreich, propädeutisch für das Erlernen der Logik und es regt die Konzentrationsfähigkeit an. Damit diese Beschäftigung jedoch den Jugendlichen nützlich sein kann, muss stets darauf geachtet werden, sie dazu zu bringen, die Züge mit allen Figuren auszuprobieren, während sie spielen. Gestatten Sie es ihnen nicht, nur die Bauern oder nur einen Läufer und ab und zu einen Springer zu bewegen, auch wenn es verständlich ist, dass es ihnen nicht ohne Schwierigkeiten gelingt, 16 Figuren (+16) alle auf einmal zu beherrschen. Doch genau darin liegt die Herausforderung: ihre visuelle und räumliche Wahrnehmung anzuregen, vor allem um anschließend strategischere und langfristige Konzepte einführen zu können (vielleicht im Jahr danach). Viele ziehen mit der Königin, damit sie nicht geschlagen wird, aus Angst zu verlieren! Regen Sie sie nicht zum Wettfeiern an, damit sie nicht vollkommen unbeweglich werden.

Die Schachpartie mit allen Figuren

Nun ist der Moment gekommen, die Teilnehmer ihre erste Partie mit allen Figuren spielen zu lassen. Wahrscheinlich ist dies der Moment, den sie am meisten herbeigesehnt haben. Sie hatten es ihnen versprochen, lassen Sie sie jetzt eine ganze Weile lang spielen. Zuvor ist es jedoch notwendig, zwei wichtige Regeln einzuführen, die während des gesamten Kurses gelten werden:

- 1) keiner von ihnen beendet eine Partie **EIGENSTÄNDIG**, ohne Sie vorher gerufen zu haben, um zu überprüfen, ob der Abschluss regulär erfolgt ist;
- 2) bei einem regelwidrigen Zug (wenn sie ihn bemerken sollten) in Ihrer Abwesenheit, müssen Sie sie rufen.

Lassen Sie es bei einem echten Schachmatt alle wissen, machen Sie eine Art Fest daraus, dies sind die ersten Ergebnisse des Kurses. Versuchen Sie, am Ende einer Partie, die Paare zu wechseln, Gewinner mit Gewinnern. Achten Sie darauf, ob jemand ständig verliert. Sie müssen ihm dabei helfen, mindestens eine Partie zu gewinnen.

Das Ende der Partie

Jedes Spiel muss einen Abschluss haben, d. h., am Ende müssen wir wissen, wer gewonnen und

2) REMIS WEGEN PATT

WENN EIN SPIELER **KEINE REGULÄREN ZÜGE MEHR MACHEN KANN** UND GLEICHZEITIG **DER EIGENE KÖNIG NICHT IM SCHACH STEHT**, **ENDET** DIE PARTIE MIT REMIS WEGEN PATT.

DIE EINZIGE HOFFNUNG, DIE PARTIE NICHT ZU VERLIEREN, WENN WIR UNS IN GROSSEM NACHTEIL BEFINDEN, IST GENAU EIN REMIS!

IM ERSTEN DIAGRAMM LIEGT EIN REMIS VOR, WENN SCHWARZ AM ZUG IST.

IST WEISS AM ZUG, GIBT DER TURM AUF A7 SOFORT SCHACHMATT.

ACHTET DARAUF, DASS **DER TURM IN DIESEM FALL NICHT VOM KÖNIG GESCHLAGEN WERDEN KANN!**

SOLLTE DER KÖNIG DEN TURM SCHLAGEN, WÜRD ER GEGEN DIE ERSTE GOLDENE REGEL VERSTOSSEN, DA ER AUF EIN FELD ZIEHEN WÜRD, AUF DEM DER SPRINGER IHN SCHLAGEN KANN.

IM ZWEITEN DIAGRAMM LIEGT ERNEUT UNENTSCHEIDEN VOR, WENN SCHWARZ AM ZUG IST. DENN **GLEICH MIT WELCHER FIGUR GEZOGEN WERDEN SOLL**, **DER KÖNIG WÜRD AUTOMATISCH IM SCHACH STEHEN** UND DAHER STEHEN IHM KEINE REGELGERECHTEN ZÜGE ZUR VERFÜGUNG.

3) REMIS WEGEN WIEDERHOLTEM SCHACH

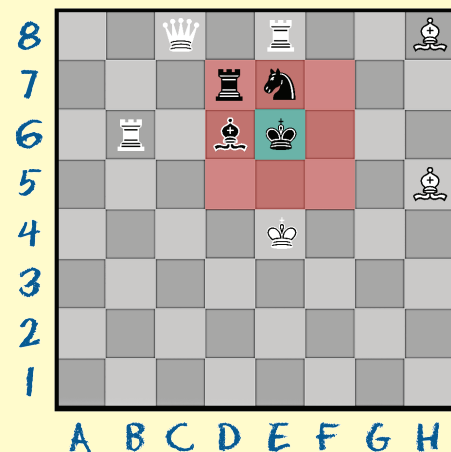
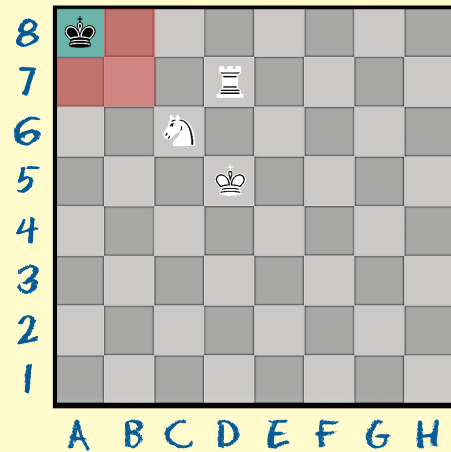
DIES TRITT EIN, WENN MAN WIEDERHOLT SCHACH GEBEN KANN, NATÜRLICH OHNE SCHACHMATT ZU GEBEN, **UND DER PARTNER NICHTS TUN KANN, UM DIES ZU VERMEIDEN.**

IM DIAGRAMM IST SCHWARZ SOEBEN MIT DER KÖNIGIN AUF G4 GEZOGEN UND HAT SO DEM KÖNIG SCHACH GEGEBEN.

DER WEISSE KÖNIG KANN SICH NUR VERTEIDIGEN, INDEM ER AUF H1 ZIEHT. DANACH KANN DI KÖNIGIN IHM EIN WEITERES MAL VON F3 AUS SCHACH GEBEN.

NUN MUSS DER WEISSE KÖNIG ZWINGEND AUF G1 ZURÜCKKEHREN, WO IHM ERNEUT VON G4 AUS SCHACH GEGEBEN WIRD (WIE VORHER), OHNE DIES VERMEIDEN ZU KÖNNEN. **SIE KÖNNTEN FÜR IMMER SO WEITERMACHEN!**

SCHWARZ GELINGT ES SO, EINE PARTIE UNENTSCHEIDEN ZU BEENDEN, IN DER ES SICH IN GROSSEM NACHTEIL BEFAND!



ES GIBT WEITERE REGELN, DIE EIN REMIS MÖGLICH MACHEN. DIE POSITIONSWIEDERHOLUNG UND DIE 50-ZÜGE-REGEL: DIE WERDET IHR LERNEN, WENN IHR ETWAS ERFAHRENER SEID, DA SIE IN SCHULEN NICHT ANGEWANDT WERDEN!

wer verloren hat. Wäre dem nicht so, wäre das nicht sehr unterhaltsam. Um dieses Ergebnis bei Partien zu erzielen, die noch nicht abgeschlossen sind, oder bei Zeitmangel oder Langsamkeit (was bei einem Anfängerkurs mehr als normal ist), müssen Punkte verwendet werden.

Wenn das Ende der Spielzeit gekommen ist, zählt jeder die Punkte auf seinem Schachbrett (nicht auf dem „Friedhof“, also nicht die vom anderen geschlagenen Figuren) und summiert diese (Fakultativ: Wollen Sie jemandem zwei Punkte mehr geben, der die Rochade durchgeführt hat?): mit mindestens zwei Punkten Vorteil gewinnt man (kontrollieren Sie jedoch, dass keine Pattposition vorliegt), mit einem einzigen Punkt Vorteil endet das Spiel mit Remis. Auf diese Weise werden die Teilnehmer daran gewöhnt, ihr Material zur Geltung zu bringen und können nicht lange unangemessene Züge ausführen, wenn sie nicht immer verlieren wollen. **DIE PUNKTEREGEL WIRD NUR IN DER SCHULE VERWENDET, ES HANDELT SICH DABEI NICHT UM EINE ECHTE SCHACHREGEL.** Das ist zu sagen! Halten Sie es in einem Anfängerkurs nicht für selbstverständlich, dass ein Turm mehr wert ist als ein Bauer: Sie müssen vermitteln, warum er mehr wert ist. Unterstreichen Sie immer, dass es dem, der Schachmatt gibt, gelingt, dies zu tun, **WEIL ER EINEN MATERIELLEN VORTEIL HAT.** Dies muss ein Fixpunkt sein, lassen Sie keine Zweifel daran aufkommen. Wir wissen, dass beim Schach für jede gute strategische Regel eine Position gefunden werden kann, die das Gegenteil beweist: für die Schüler ist es noch nicht so weit, weil sie zum Lernen Gewissheiten brauchen. Das „Minispiel“ hat nun ausgedient, ab jetzt verfolgen Sie die Lernerfolge anhand der gespielten Partien und im Dialog.

ZEHNTE LEKTION

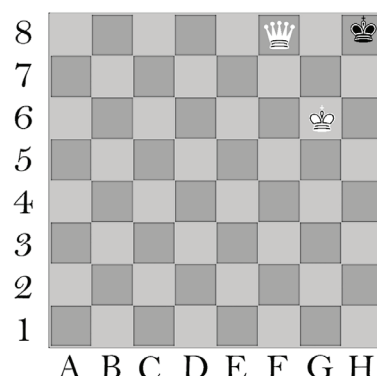
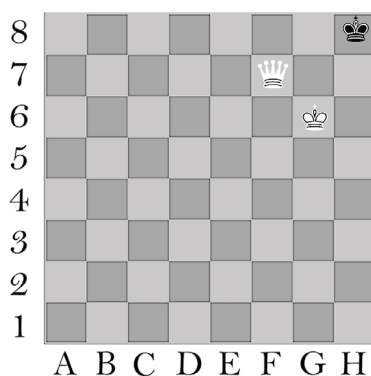
Remis

Remis tritt in den absolut meisten Fällen bei Patt und wegen unzureichenden Materials ein. Wiederholtes Schach kann, wenn man möchte, auch unterschlagen werden, da dies bei einigen für Verwirrung sorgen könnte.

Das Patt kommt häufig vor, ist jedoch nie mit Schachmatt zu verwechseln! Auch wenn sie auf gewisse Weise ähnlich sind, so gibt es doch den großen Unterschied (abgesehen vom Sieg oder der Niederlage), dass der Patt dem nützen kann, der sich in großem Nachteil befindet, um sich „zu retten“, d. h., die Partie unentschieden zu beenden, anstatt sie zu verlieren. Es ist wichtig, dies zu unterstreichen, da es den Grund erklärt, **WARUM ES NICHT ZULÄSSIG IST, SICH ZU ERGEBEN**, auch wenn man sich in großem Nachteil befindet. Sie können versuchen, den Patt so zu erklären: „Stellt Euch vor, Ihr seid ein Bandit, der sich in einer Grotte versteckt und davor stehen Polizei und Militär, die ihn fangen wollen. Was müssen sie tun, um ihn zu verhaften? Genügt es, dass sie abwarten, bis er aus der Grotte kommt? Nein! Denn wenn der Bandit in der Grotte zu essen, zu trinken und einen Schlafplatz hat und 10 Jahre in der Grotte bleibt, ohne herauszukommen, kriegen sie ihn nicht! Sie müssen **IN** die Grotte hinein, um ihn dort zu fangen oder draußen, wenn er versucht zu entkommen. **GENÜGT** es, draußen auf ihn zu warten, um zu behaupten, dass sie ihn gefangen haben?“

In dieser Position haben wir links den Banditen, den schwarzen König in der „Grotte“ H8, die Polizei, d. h., die weiße Königin und das Militär, den weißen König, die ihn fangen wollen: ist Schwarz am Zug, kommt es zum Patt, denn der Bandit bleibt 10 Jahre in der Grotte (dies ist die Anwendung der ersten goldenen Regel, denn er zieht nicht, da der Zug regelwidrig wäre) und wird so nicht gefangen! Ist dagegen Weiß am Zug, könnte es den König/Banditen fangen (also ihn Schachmatt setzen), indem in die Grotte hineingegangen wird, wie in der Position links.

Es muss nur daraufhingewiesen werden, dass die Königin im ersten Beispiel auf H8 nicht schlägt (und daher nicht in die Grotte eindringt), während sie dies im zweiten Beispiel tut: daher ist der Bandit in seiner Grotte H8 nicht mehr in Sicherheit und folglich Schachmatt gesetzt.



NEBENBEI/EN PASSANT

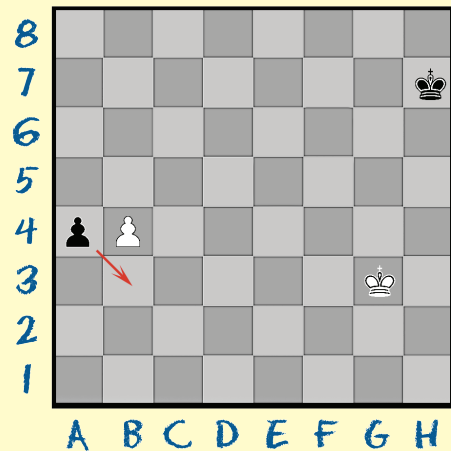
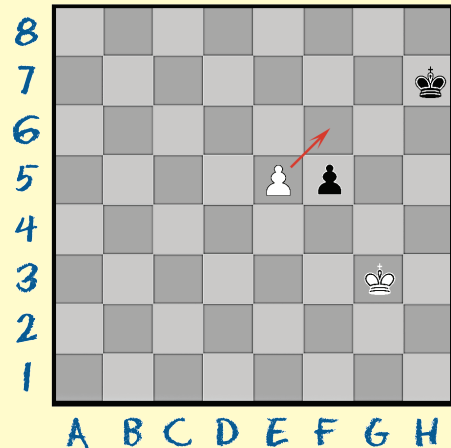
DIESE REGEL FINDET **NUR UNTER BAUERN** UND **NUR DANN ANWENDUNG**, WENN EIN **BAUER SEINEN ERSTEN ZUG GETAN** UND **BESCHLOSSEN HAT**, UM **ZWEI FELDER VORZUZIEHEN**.

IM DIAGRAMM IST DER SCHWARZE BAUER AUF F7 GERADE VON F5 UM ZWEI FELDER NACH VORN GEZOGEN, WEIL DIES SEIN ERSTER ZUG IST.

DER WEISSE BAUER AUF E5 KANN IHN, WENN ER MÖCHTE, NEBENBEI SCHLAGEN, D. H., WÄHREND ER VORBEIZIEHT (AUF FRANZÖSISCH SAGT MAN EN PASSANT), INDEM ER SO TUT, ALS OB DER SCHWARZE BAUER NUR UM EIN FELD NACH VORN GEZOGEN IST.

IM ZWEITEN DIAGRAMM KÖNNTE AUCH DER SCHWARZE BAUER AUF A4 DEN WEISSEN AUF B4 EN PASSANT SCHLAGEN. **NICHT VERGESSEN, DASS DIE WEISSEN BAUERN EN PASSANT DIE SCHWARZEN AUF REIHE 5 SCHLAGEN, WÄHREND DIE SCHWARZEN NUR AUF REIHE 4 SCHLAGEN**, VORAUSGESETZT, SIE GELANGEN AUF DAS FELD NEBEN DEM GEGNERISCHEN BAUERN ODER DAS FELD RECHTS ODER LINKS DAVON, **WENN LETZTERER GERADE UM ZWEI FELDER NACH VORN GEZOGEN IST**.

WILL MAN EN PASSANT SCHLAGEN, MUSS DIES SOFORT GESCHEHEN, SOBALD SICH DIE GELEGENHEIT DAZU BIETET, **DENN WARTET MAN EINEN ZUG AB, IST DIES NICHT MEHR MÖGLICH**.



WERT DER FIGUREN

IHR MÜSST WISSEN, DASS JEDE FIGUR EINEN BESTIMMTEN WERT HAT, DER MIT EINER PUNKTZAHL AUSGEDRÜCKT WERDEN KANN, **DA NICHT ALLE GLEICH STARK SIND!** ZUM BEISPIEL: HABT IHR BEMERKT, DASS DER KÖNIG ZUSAMMEN MIT EINEM TURM SCHACHMATT SETZEN KANN, WÄHREND IHM DIES MIT HILFE EINES LÄUFERS BZW. EINES SPRINGERS NICHT GELINGT? DAS BEDEUTET, DASS DER TURM STÄRKER IST ALS EIN LÄUFER UND AUCH STÄRKER ALS EIN SPRINGER **UND DAHER MEHR WERT!** **DIE KÖNIGIN IST NOCH STÄRKER ALS DER TURM**, DA SIE AUCH DIAGONAL ZIEHEN KANN, **DER TURM DAGEGEN NICHT!** **DER BAUER IST AM WENIGSTEN WERT** (WENN ER NICHT ZUR KÖNIGIN WIRD), WEIL ER SICH NUR SEHR LANGSAM BEWEGT. DER KÖNIG DAGEGEN, IST, DA IHN SCHACHMATT ZU SETZEN DAS ZIEL DES SPIELS IST, **MEHR WERT ALS ALLE ANDEREN ZUSAMMEN!**



**DER KÖNIG HAT
UNSCHÄTZBAREN
WERT**



**DER LÄUFER IST
3 PUNKTE WERT**



**DIE KÖNIGIN IST
9 PUNKTE WERT**



**DER SPRINGER IST
3 PUNKTE WERT**



**DER TURM IST
5 PUNKTE WERT**



**DER BAUER IST
1 PUNKT WERT**

Die Weizenkornlegende von Sissa

Nach einer indianischen Legende war der Erfinder des Schachspiels Sissa, der Lehrer eines Prinzen. Mit diesem Spiel wollte Sissa begreiflich machen, dass der Erfolg des Kommandanten der richtigen Harmonie zwischen ihm und seinen Untergebenen entspringt, so wie der König beim Schachspiel, auch wenn er die wichtigste Figur ist, ohne die Unterstützung der Bauern und der anderen Figuren nur verlieren kann. Der Prinz war von der Klugheit des Spiels beeindruckt und versprach Sissa alles, was er als Belohnung verlangen würde. Sissa verlangte als Belohnung ein Weizenkorn für das erste Feld, zwei für das zweite, vier für das dritte und so weiter und verdoppelte bis zum vierundsechzigsten Feld immer weiter. Es schien sich um einen bescheidenen Wunsch zu handeln und viele lachten über Sissa: er hätte viel Gold verlangen können, doch offensichtlich gab er sich mit ein paar Kilo Weizen zufrieden. Der Prinz ordnete an, seinem Wunsch zu entsprechen, doch nachdem die Buchhalter des Palastes die versprochene Anzahl Weizenkörner berechnet hatten, kam die Wahrheit schnell ans Licht: sie mussten dem schlaunen Sissa rund 265-1 Weizenkörner bezahlen (d. h., 36.893.488.147.419.103.231). Die Ernten der ganzen Welt hätten dazu nicht gereicht! Die Zahl liest man wie folgt: 18 Trillionen 446 Billiarden 744 Billionen 73 Milliarden 709 Millionen 551.615.

„... Eines Tages wurde dem König mitgeteilt, dass ein junger bescheidener und armer Brahmane darum bat, empfangen zu werden. In Wirklichkeit hatte dieser viele Male darum gebeten, doch der König hatte immer abgelehnt, weil er meinte, dass sein Geist nicht stark genug war, um es ihm zu gestatten, Besuche zu empfangen. Doch dieses Mal gewährte er ihm Gehör und ordnete an, den jungen Fremden zu ihm zu führen.

Sobald dieser im Thronsaal angelangt war, wurde der Brahmane nach den Regeln des Zeremoniells von einem der Edelmänner des Königs befragt. „Wer bist du? Woher kommst du? Was möchtest du von dem, der nach dem Willen Vishnus König und Herr von Taligana ist?“ „Ich heiße LahurSissa“, antwortete der junge Brahmane, „und komme aus dem Dorf Namir, das dreißig Tage Fußmarsch von dieser schönen Stadt entfernt liegt. Dort, wo ich lebe, haben wir gehört, dass unser König von einem tiefen Schmerz befallen ist, dass er über den Verlust des Sohnes verbittert ist, der ihm von den Kriegswirren entrissen wurde“. „Es ist furchtbar“, habe ich mir gesagt, „dass unser edler Herrscher sich in seinem Palast wie ein blinder Brahmane, der sich ganz seinem Leid hingibt, komplett isoliert. Deshalb habe ich gedacht, dass es dringend angebracht wäre, ein Spiel zu erfinden, das ihn ablenken und sein Herz neuen Freuden öffnen kann. Dies ist das bescheidene Geschenk, das ich unserem König Iadava bringe“. (...)

Sissa stellte eine in 64 Felder gleicher Größe unterteilte Tafel vor den König. Auf dieser waren zwei Gruppen von Figuren angeordnet, die einen weiß und die anderen schwarz. Die Figuren waren symmetrisch auf dem Schachbrett ausgerichtet und es gab merkwürdige Regeln, die ihre Bewegungen bestimmten. (...)

Der König Iadava war sehr an den Spielregeln interessiert und schickte sich an, dem Erfinder Fragen zu stellen: (...) Zu einem bestimmten Zeitpunkt stellte der König mit großer Überraschung fest, dass die Figuren nachdem alle Züge getan waren, genau wie in der Schlacht von Dacsina aufgestellt waren. „Beachte“, sagte der junge Brahmane da zu ihm, „dass sich, um die Schlacht zu gewinnen, dieser edle Krieger opfern muss“. Und er zeigte genau auf die Figur, die der König an die Spitze der Truppen gestellt hatte, die sich mitten im Kampf befanden. Der weise Sissa wollte so beweisen, dass der Tod eines Prinzen manchmal notwendig ist, um seinem Volk Frieden und Freiheit zu sichern. Als er diesen Satz hörte, rief der König Iadava aus: „Sag mir nur, was du unter dem, das ich in der Lage dir zu geben bin, wählst, so dass du sehen kannst, wie groß meine Dankbarkeit denen gegenüber ist, die sie verdienen“. (Sissa sagte, er wolle keine Belohnung, weil das Glück darin lag, den König geheilt zu haben.) Dieser lächelte und, unfähig, an die Aufrichtigkeit des jungen Mannes zu glauben, beharrte: „Mein Angebot auszuschlagen wäre nicht nur unhöflich, sondern auch ungehorsam“. Um nicht unhöflich zu sein, bat Sissa daher, in Weizenkörnern bezahlt zu werden. Der König, verblüfft über diese komische Währung, fragte, wie er ihn entlohnen konnte. „Das ist ganz einfach“, erklärte Sissa, „Du gibst mir ein Weizenkorn für das erste Feld des Schachbretts, zwei für das zweite, vier für das dritte, acht für das vierte und so weiter. Dabei wird die Menge auf jedem Feld bis zum vierundsechzigsten und letzten immer verdoppelt“.

Der König lachte über dieses Anliegen und sagte ihm, dass er, wo er alles haben konnte, was er wollte, sich doch mit wenigen Weizenkörnern zufrieden gab. Am Tag darauf begaben sich die Mathematiker des Hofes zum König und sagten ihm, dass, um den Wunsch des Mönchs zu erfüllen, die Ernten des gesamten Reichs von 800 Jahren nicht ausreichen würden. LahurSissa hatte den König auf diese Weise lehren wollen, dass sich hinter einem scheinbar bescheidenen Wunsch ein enormer Preis verbergen konnte. In jedem Fall zog der Brahmane, als der König verstanden hatte, seine Bitte zurück und wurde Gouverneur einer der Provinzen des Reich

SCHACH !!

CASTLE Projekt
Handbuch für Lehrer - zweite Level



www.castleproject.eu

Gebrauch des Handbuches

Dieses Handbuch dient der Unterstützung des Schachunterrichts auf Level 2 und umfasst 15 Unterrichtseinheiten zu je einer Stunde.

- a) In den gelben Kästchen auf der rechten Seite befinden sich fachspezifische Hinweise für die Lehrenden.
- b) In den weißen Kästchen auf der linken Seite befinden sich generelle Informationen für die Lehrenden zur Arbeit mit der Klasse während des praktischen Teils sowie Diagramme bzw. Positionen, die während des ersten Teils der Stunde auf dem Demobrett dargestellt werden sollen.

Die Lehreinheiten beinhalten folgende Themen:

- 1) Die Notation und Lesen einer Schachpartie
- 2) Überprüfung des Mattverständnisses der Klasse
- 3) Abwehren von Schachmatt
- 4) Remis durch Patt und unzureichendem Material
- 5) Mattsetzen mit zwei Türmen (Das sogenannte „Treppenmatt“)
- 6) Remis durch 50-Züge-Regel und Dauerschach
- 7) Mattsetzen mit Dame und König gegen König
- 8) Der Materialvorteil
- 9) Angreifer und Schwächen
- 10) Vorteilhafter und unvorteilhafter Tausch
- 11) Mattsetzen mit Turm und König gegen König
- 12) Erfinde ein Schachmatt
- 13) Übungen zum Schach Matt erfinden
- 14) Der Aufbau eines Matts
- 15) Das große Klassenturnier

Die Dauer der Lektionen ist variabel, jedoch sollte die dargestellte Reihenfolge der Unterrichtsinhalte eingehalten werden. Demnach können die Themen in dem Moment beendet werden, sobald der Anfang einer neuen Lektion gewünscht ist. Ich empfehle, in den didaktischen Teilen, aus denen die Lehreinheiten zusammengesetzt sind, 15-20 Minuten für die Erklärung und anschließend 10-15 Minuten für den praktischen Teil zu verwenden. Nach den Übungen sollten die Schüler die restliche Zeit mit allen Figuren spielen können.

Das oberste Ziel dieses Kurses ist es, den Schülern die Techniken und das Spielverständnis näherzubringen (sie werden die Grundtechniken zum Mattsetzen sowie die Bedeutung des Materialvorteils für den Partiegewinn kennenlernen).

Das zweite Ziel besteht darin, das räumliche Sehvermögen der Schüler anzuregen und zu verbessern (d.h. das Sehen der Figuren und ihre Möglichkeiten zu ziehen und dadurch anzugreifen, zu schlagen oder letzteres zu verhindern).

LEKTION 1 - Die Notation und Lesen einer Schachpartie

Wozu braucht man eine Notation?

Die Schachnotation wird von Schachspielern verwendet, um Partien nachspielen und analysieren zu können. Wir benötigen die Notation vor allem für die Disziplin und die Kommunikation, wenn wir mit Kindern am Demobrett arbeiten. Sie nützt aber auch dem Verständnis der Schüler für ihre Partien. Dieses wird sich verbessern, wenn wir unser Konzept verfolgen. Es ist nicht ratsam, dass die Notation der Partien regelmäßig erfolgt, da dies das Risiko erhöhen würde, dass sich die Kinder darauf konzentrieren und das Nachdenken über die Züge vernachlässigen.

Mit mehr Aufgaben belasten wir die Aufmerksamkeit der Schüler zusätzlich. Wir sollten die Notation in sicheren Abständen nutzen, um auf dem Demobrett einige verständlich notierte Partien nachzuspielen, sodass alle Schüler sie mitverfolgen können. Diese Methode wird einerseits die Spieler der Partie zufriedenstellen und außerdem nötig sein, um zusammen die in der Partie getroffenen Entscheidungen zu reflektieren. Es ist nicht nötig, die Analyse genau und detailliert vorzunehmen, sondern nur die wichtigsten Fehler zu besprechen wie z.B. das Einstellen der Dame durch Unaufmerksamkeit (oder weil das räumliche Sehvermögen noch nicht genug ausgeprägt ist) oder ein einfaches mögliches Matt, das vom Schüler übersehen wurde.

Der Zug und Halbzug

Beim Schach werden die Züge immer aufsteigend nach Nummern notiert, z.B. zeigt die 1) den ersten weißen Zug gefolgt von dem ersten schwarzen Zug an. De facto besteht der "erste Zug" 1) der Notation aus zwei Zügen, aus einem weißen und einem schwarzen Zug. Es wäre ungenau zu sagen, dass "ein Zug" von nur einem Kind ausgeht (was eigentlich ein halber Zug ist). Das müssen wir aber nicht so genau den Schülern erklären. Stattdessen geht es darum, die Schüler dahinzubringen, die Züge zu analysieren, also ihre Züge (erster Halbzug), dann die des Gegners (zweiter Halbzug) und in deren Folge wieder den eigenen Zug (dritter Halbzug) und so weiter...

„Feld“ bzw. „Haus“

Die Felder, auf die die Figuren bzw. Bauern ziehen, werden manchmal auch „Haus“ (o.ä.) genannt. In der Schachsprache ist die Bezeichnung „Feld“ gebräuchlicher, weshalb wir diese ab sofort nutzen.

Die komplette Notation

Um die Positionen der Figuren bzw. die Partien aufzuschreiben und abzulesen, nutzen wir die ausführliche Notation. In dieser schreiben wir, im Falle des Zugs einer Figur, den Anfangsbuchstaben der Figur, das Ausgangsfeld gefolgt von einem Bindestrich und dem Ankunfts-feld. Zieht zum Beispiel der Springer von dem Feld g1 nach f3, so schreiben wir: 1) Sg1-f3.

Im Falle des Zugs eines Bauern lassen wir den Anfangsbuchstaben B weg.

Das heißt, in dem Fall, dass zum Beispiel der Bauer von e2 nach e4 zieht, schreiben wir: 1) e2-e4.

Wenn wir den weißen Zug aufschreiben wollen, schreiben wir ihn direkt neben der Zugnummer auf.

Wenn im zweiten Zug von Weiß der Springer nach c3 zieht, schreiben wir 2) Sb1-c3. Schwarz kann daraufhin z.B. seinen Springer nach f6 ziehen, womit wir einen vollen Zug haben: 2) Sb1-c3 Sg8-f6.

Damit man, wenn Schwarz am Zug ist, eine Verwechslung der Züge bzw. von Schwarz und Weiß vermeidet, schreiben wir drei Punkte zwischen der Zugnummer und dem schwarzen Zug.

Zum Beispiel: 2. ... Sg8-f6. Dies dient der Verdeutlichung, dass Schwarz den Zug durchgeführt hat.

Für den Fall, dass eine Figur etwas auf einem Feld schlägt, schreibt man vor dem Ankunfts-feld anstelle eines Bindestrichs ein „x“. Wird mit einem Zug der König angegriffen, schließt die Notation mit einem „+“ ab.

Im Falle eines Matts wird statt eines „+“ ein Doppelplus („#“) gesetzt. Macht Weiß z.B. im 13. Zug eine lange Rochade, schreiben wir einfach 13) 0-0-0 (kurze Rochade 0-0). Nach der Erklärung der Kürzel und der wichtigsten Symbole, wie sie an der Seite dargestellt sind, gehen wir nun zum Demobrett über. Wir führen die Züge aus und schreiben diese neben das Demobrett auf der Tafel auf.

Beispiel 1: Das Narrenmatt:

1) g2-g4 e7-e5 2) f2-f3 Dd8-h4#

Beispiel 2: Das Schäfermatt:

1) e2-e4 e7-e5 2) Lf1-c4 Sb8-c6 3) Dd1-h5 Sg8-f6 4) Dh5xf7#

Aufgabe

Die Schüler sollen in Paaren versuchen, die kurze unten aufgeschriebene Partie auf dem Schachbrett nachzuspielen. Wenn sie die Züge korrekt ausführen, werden sie am Ende eine Mattstellung erreichen.

Dies ist die Partie: 1) e2-e4 e7-e5 2) Sb1-c3 d7-d6 3) Lf1-c4 Sb8-a6 4) Sg1-f3 Lc8-g4 5) Sf3xe5 Lg4xd1 6) Lc4xf7+ Ke8-e7 7) Sc3-d5#

Die Partie mit allen Figuren am Ende der Stunde soll als Aufgabe mitgeschrieben werden. In der nächsten Unterrichtsstunde wird eine der Partien am Demobrett gezeigt und kommentiert.

DIE SYMBOLE FÜR DIE NOTATION

SCHACH: +

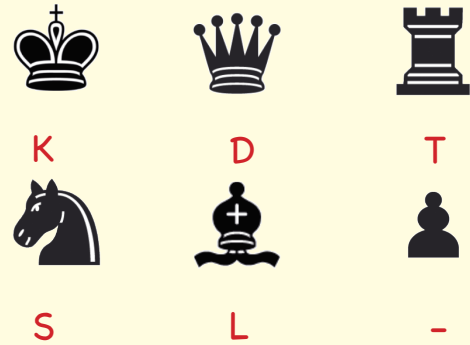
SCHACHMATT: #

SCHLAGEN: X

KURZE (KLEINE) ROCHADE: 0-0

LANGE (GROSSE) ROCHADE: 0-0-0

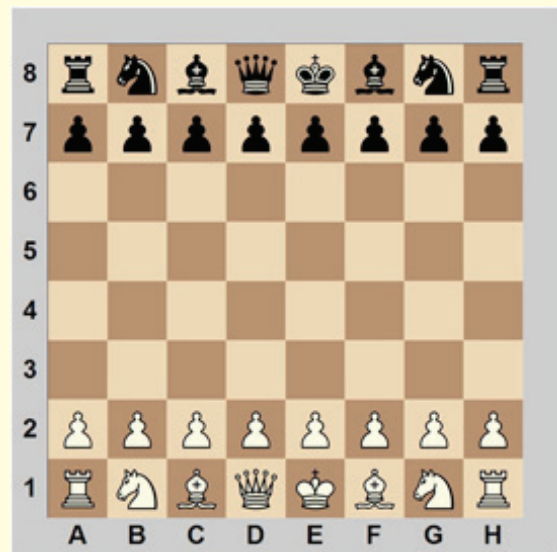
REMISANGEBOT: =



WENN WIR DIE POSITIONEN ALLER FIGUREN AUS DER GRUNDAUFSTELLUNG NOTIEREN WOLLEN, SCHREIBEN WIR SIE FOLGENDERMASSEN AUF:

WEIß: Ke1 Dd1 Ta1 Th1 Lc1 Lf1 Sb1 Sg1 a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2

SCHWARZ: Ke8 Dd8 Ta8 Th8 Lc8 Lf8 Sb8 Sg8 a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7



WENN WIR EINE STELLUNG NOTIEREN WOLLEN, UM SIE FESTZUHALTEN, MACHEN WIR DAS, INDEM WIR DIE FIGURENPOSITIONEN IN DER REIHENFOLGE IHRER WICHTIGKEIT AUFSCHREIBEN.

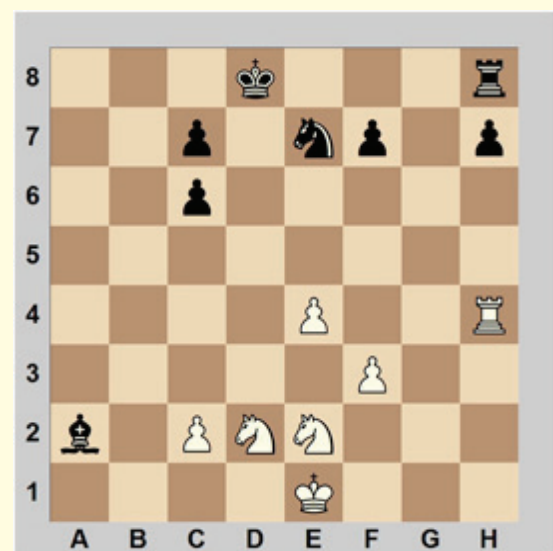
DEMZUFOLGE NOTIEREN WIR ZUERST DIE POSITIONENDERKÖNIGE, DANN DIE DAMEN, TÜRME, LÄUFER, SPRINGER UND ZU GUTER LETZT DIE DER BAUERN. LETZTERE BENÖTIGEN ALLERDINGS KEINE ZUSÄTZLICHEN SYMBOLE, SONDERN NUR DIE DAZUGEHÖRIGEN FELDER (WENN EINE POSITION KEIN FIGURENKÜRZEL HAT, HANDELT ES SICH AUTOMATISCH UM EINEN BAUERN!) ZUERST ALS ERSTES WERDEN DIE POSITIONEN VON WEISS AUFGESCHRIEBEN, DANACH DIE VON SCHWARZ.

DIE NEBENSTEHENDE POSITION WIRD SO NOTIERT:

WEIß: Ke1 Th4 Sd2 Se2 c2 e4 f3

SCHWARZ: Kd8 Th8 Se7 La2 c7 c6 f7 h7

WEISS AM ZUG



LEKTION 2 - Überprüfung des Mattverständnisses der Klasse

Der Test

In dieser Einheit werden wir sehen, wie die Schüler auf einen Test reagieren, um das generelle Level über das Verständnis des Schachmatts in der Klasse einzuschätzen. Während die Kinder spielen, tauschen sie kontinuierlich, auch nonverbal, Informationen aus. Schon deshalb werden sich diejenigen mit wenigen Punkten im Laufe der Zeit und durch die (Übungs-)Partien, die sie mit ihren Mitschülern spielen, verbessern.

Die Aufgabe

Wir geben den Kindern das nebenstehende Arbeitsblatt mit 12 Stellungen mit einzügigen Mattaufgaben. In allen Diagrammen ist Weiß am Zug. Mit dem richtigen Zug wird der schwarze König mattgesetzt.

Die Lösungen sollen die Kinder neben die Nummer des Diagramms schreiben mit Hilfe der Notation, die sie vorher gelernt haben. Sie dürfen um Hilfe bitten zum Verständnis, allerdings dürfen wir ihnen die Lösung nicht vorgeben! Es handelt sich um eine Einzelarbeit (aber wer große Schwierigkeiten hat, darf, je nach Ermessen des Lehrers, "Unterstützung" erhalten), sie dürfen weder abgucken noch vorsagen. Sie können einen Bleistift nutzen, um Pfeile oder Punkte auf Felder zu zeichnen (um z.B. zu kontrollieren, wo der König noch hinziehen kann o.ä.), aber sie müssen versuchen, den Zug aufzuschreiben.

Die Zeiten

Wir können sie zwanzig Minuten lang ohne Eile die Aufgaben lösen lassen und sollten ihnen aber sagen, dass sie sich nicht an einer Stellung "festbeißen" müssen. Wenn sie eine nicht lösen können, können sie diese überspringen und sich später noch einmal daran versuchen.

Je nachdem, wann sie die Aufgaben beendet haben, tun wir sie zu zweit zusammen, um eine Partie mit allen Figuren zu spielen.

Die Kinder sollen währenddessen ihr Aufgabenblatt behalten, denn wenn alle ihre Partie beendet haben, werden die Aufgaben gemeinsam (aber von den Schülern selbst auf ihrem Blatt) korrigiert.

Die Selbstkorrektur

Jeder nimmt sein Arbeitsblatt und alle schauen sich zusammen die richtigen Lösungen an. Hinter die richtigen Antworten wird ein Punkt (im Sinne von „1 Punkt“) geschrieben und hinter den falschen ein X gemacht. Am Ende zählen die Kinder ihre richtigen Antworten und schreiben die erreichte Punktzahl oben rechts auf das Blatt – neben ihrem Namen – und geben den Zettel ab. Es ist möglich, wenn man möchte, eine Ansage oder Schlussbewertung zu machen, je nach Belieben des Lehrers. Während der Korrektur empfiehlt es sich, die Schüler zu fragen, was sie hingeschrieben haben und warum, um herauszufinden, warum sie sich geirrt haben. Außerdem wäre es sehr empfehlenswert, dass der Lehrer die Stellungen und Lösungen schon vor der „Überprüfung“ gut kennt.

WICHTIG: Nur die Stellung aus Diagramm 1 hat mehr als eine Lösung, alle anderen nur eine.

Der Erfolg

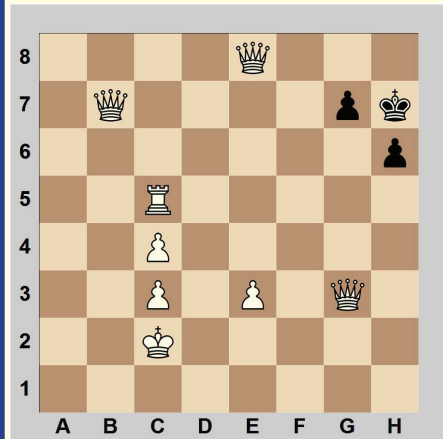
Normalerweise, wenn die Klasse gut mitgearbeitet hat während des Tests, können wir im DURSCHNITT DER KLASSE 50% korrekte Antworten erwarten: Das ist schon ein gutes Ergebnis. Wenn die Prozentzahl höher liegt (einige Schüler werden das mit Sicherheit erreichen, aber wir werten immer das Mittel der Klasse), können wir sicher sein, dass das erste Level, und damit auch dessen Ziele, erreicht wurden. Wenn wir eine niedrigere Prozentzahl erreicht haben, ist das erste Level leider noch nicht erreicht worden. In diesem Fall wäre es nötig, alles was das Matt, die Goldenen Regeln, Schach, etc. anbelangt, zu wiederholen.

LÖSUNGEN DER AUFGABEN:

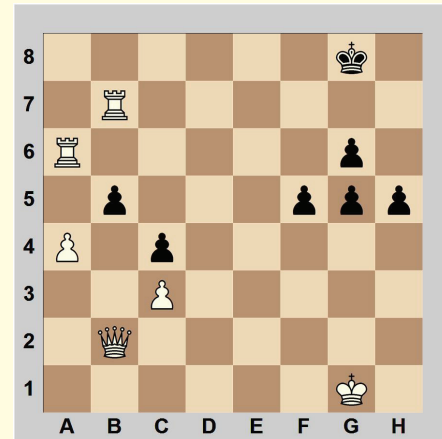
- 1) Dg3 x g7#, Db7 x g7#, Dg3 - g6# 2) Ta6 - a8# 3) Td1 - d8# 4) Df3 - a8#
- 5) Tg2 - g8# 6) Db7 x g7# 7) Dh3 x h7# 8) Dh6 - g7#
- 9) Dg3 x c7# 10) Dd1 . h5# 11) Le3 - d4# 12) Df3 x f7#

Gebe in einem Zug Schachmatt.

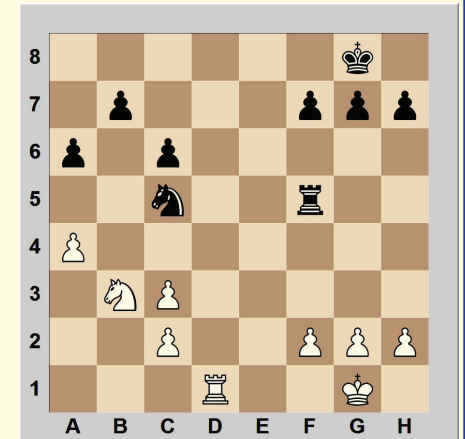
1)



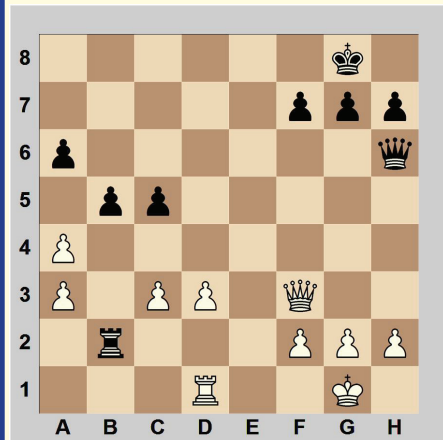
2)



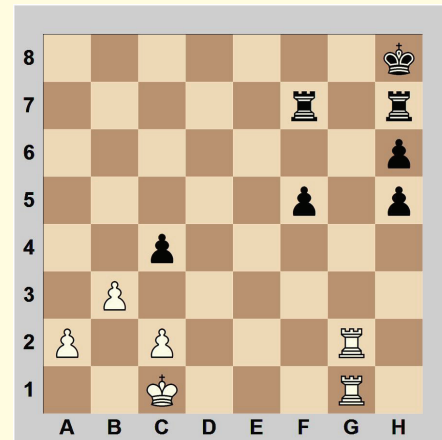
3)



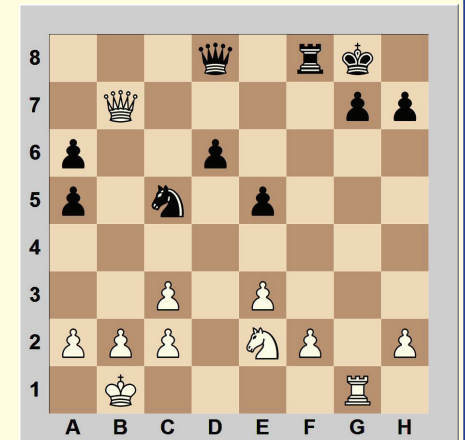
4)



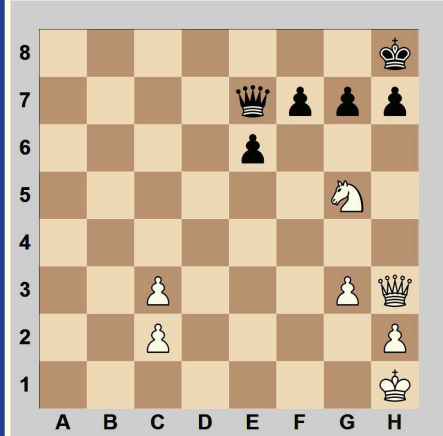
5)



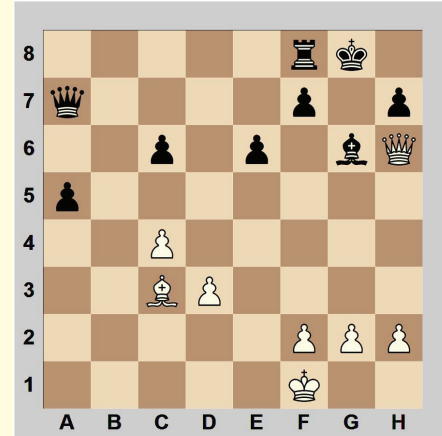
6)



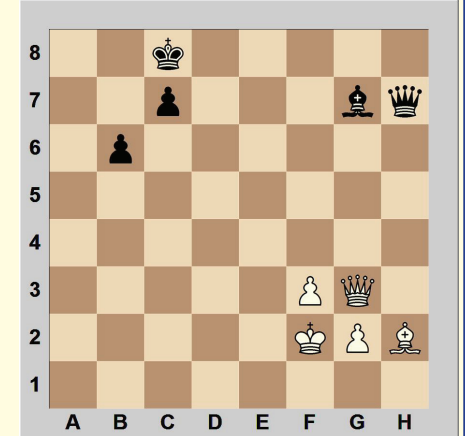
7)



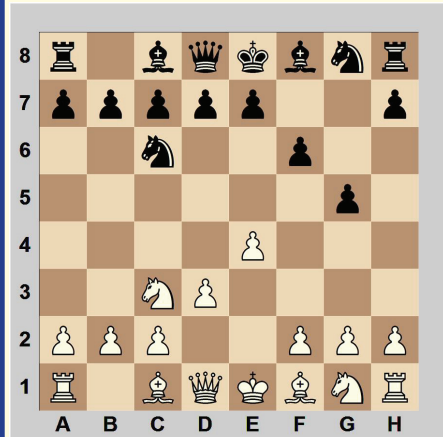
8)



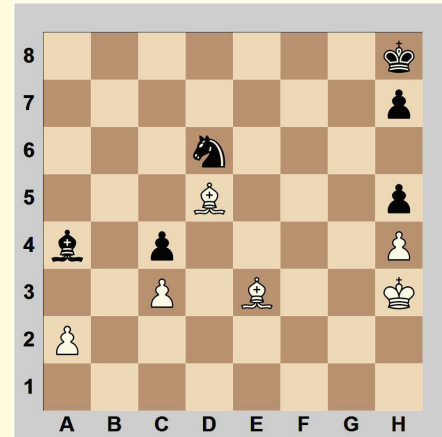
9)



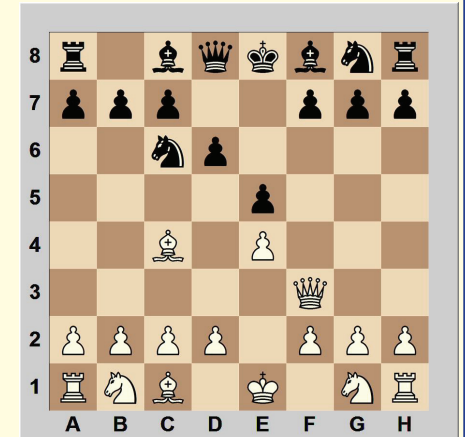
10)



11)



12)



LEKTION 3 - Abwehren von Schachmatt

Es ist festgestellt worden, dass es für ein Kind schwerer ist, ein Matt abzuwehren als selbst mattszusetzen. Die Schwierigkeit besteht (bei der Mattabwehr) darin, sich in die Gedanken des Gegners hineinzuversetzen und dessen Absichten zu erkennen. Beim Abwehren von Matt beginnen die Kinder, die Züge ihrer Gegner zu beachten und in den eigenen Plänen zu berücksichtigen.

Die Kinder sollen sich zu zweit an ein Schachbrett setzen, und wir diktieren ihnen die folgenden Stellungen:

a) Schlagen oder Tauschen einer angreifenden Figur: Stellung 1) Weiß: Kb1, Db2, Sh5, Bauern auf a2, f3 und g4 Schwarz: Kg8, Da8, Le8, Bauern: b7, g7 und h7

Die Kinder sollten immer gefragt werden, wie Weiß mattszusetzen droht.

Lösung: Weiß droht Matt auf g7 und mit 1... Le8xh5 schlägt Schwarz eine für das Mattsetzen wichtige Figur.

Stellung 2) Weiß: Kb1, Df6, Tc1, Lb2, Bauern auf a2, e2 und g3 Schwarz: Kg8, Dd8, Tf8, Sb6, Bauern auf a7, f7 und h7

Lösung: Weiß droht, mit der Dame auf g7 oder h8 mattszusetzen. Mit 1... Dd8xf6 tauscht Schwarz die gegnerische Dame und wehrt damit das Matt ab.

b) Das „Mattfeld“ decken

Stellung 3) Weiß: Kb1, Df6, Td1, Bauern auf a3, b2, c2 und h6 Schwarz: Kg8, De8, Ta8, Bauern auf e7, f7, g6 und h7

Lösung: Weiß droht Matt mit der Dame auf g7 und es ist nicht möglich, die Dame oder den Bauern zu schlagen bzw. zu tauschen. Deshalb nutzen wir eine häufige Form der Verteidigung: Das Decken des „Mattfeldes“.

1... De8-f8 deckt das Mattfeld g7.

Stellung 4) Weiß: Ka2, Df6, Sb3, Bauern auf a3, b2 und h6 Schwarz: Kg8, Dc7, Ld7, Bauern auf a7, g6 und h7

Lösung: Der schwarze Läufer ist schlecht positioniert, weil er verhindert, dass die Dame das Mattfeld g7, deckt. 1... Der Läufer zieht nach c8, g4 oder nach h3, wodurch die schwarze Dame nun das Feld g7 deckt.

c) König wegziehen oder ein Fluchtfeld freimachen

Stellung 5) Weiß: Ka2, Df6, Lb2, Bauern auf a3, b3, c4 und h2 Schwarz: Kg8, De8, Sb6, Bauern a7, f7, g6 und h7

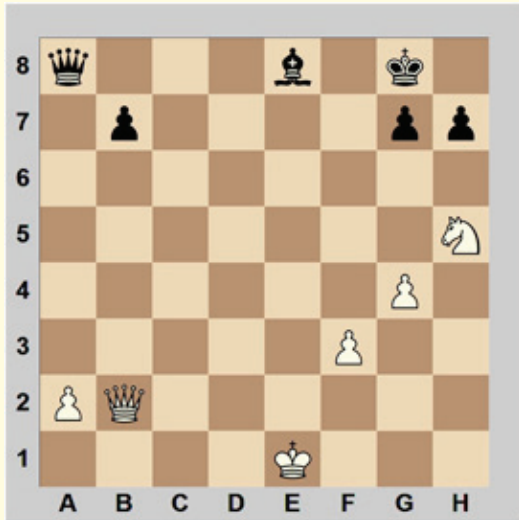
Lösung: Weiß droht Matt auf g7 und h8, sodass es nicht ausreicht, das Feld g7 zu decken.

Somit bleibt nur die Flucht des Königs 1... Kg8-f8, sodass der König das Matt verhindert.

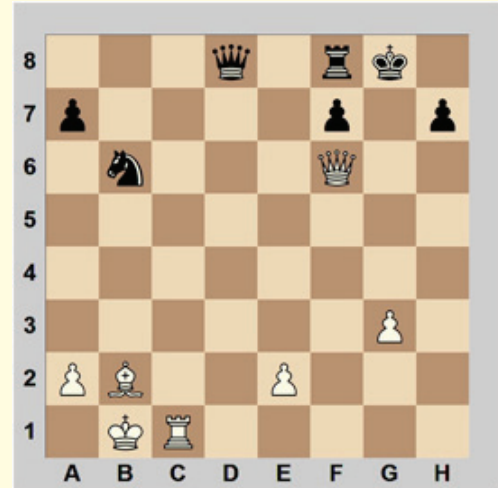
Stellung 6) Weiß: Kb1, Tc1, Sf2, Bauern auf a4, b2 und h2 Schwarz: Kh8, Ta6, La7, Bauern auf f7, g7 und h7

Lösung: Weiß droht Grundreihenmatt mit 1. Tc1-c8#. Die Verteidigung dazu besteht darin, ein Fluchtfeld zu schaffen. Dieses wird geschaffen, indem einer der Bauern auf g7 oder h7 zieht, damit der König im Falle des Schachs auf eines dieser Felder ziehen kann.

1)



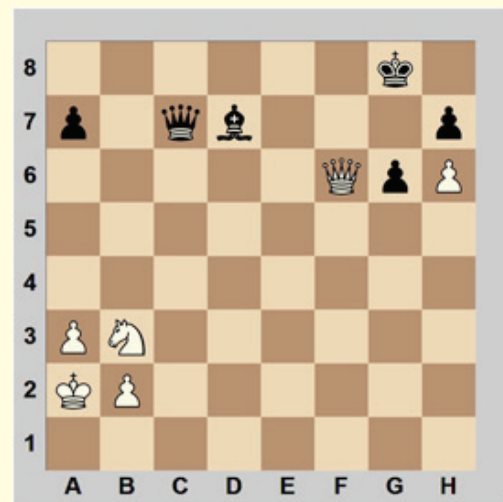
2)



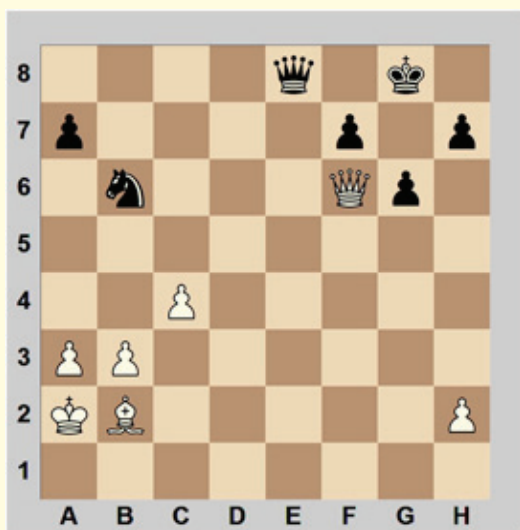
3)



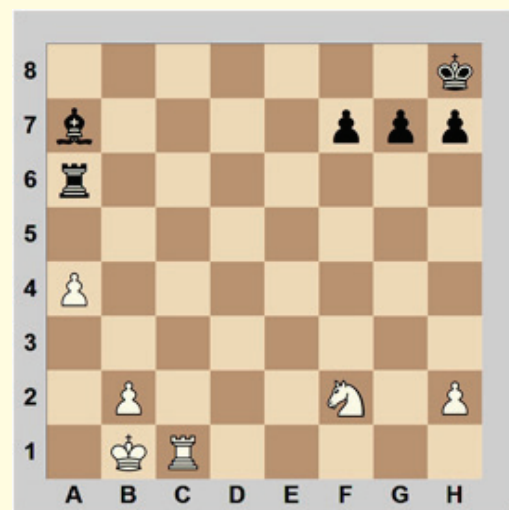
4)



5)



6)



LEKTION 4 - Remis durch Patt und unzureichendem Material

Die Kinder sollten wissen, wann eine Partie remis endet. Sie können dann lange Sequenzen von unnötigen Zügen, die nicht zum Matt führen, vermeiden. Dies verhindert auch, dass eine Partie ein langes und langweiliges Ende findet.

a) Eine Partie endet automatisch remis, wenn es nicht genug Material gibt, um den Gegner mattsetzen zu können.

Demnach ist eine Partie sofort remis, wenn z.B. Weiß nur noch (neben dem König) eine Leichtfigur besitzt (und Schwarz nur seinen König), also einen Läufer oder einen Springer, oder nur noch die beiden Könige auf dem Brett stehen. Ein Bauer allerdings könnte noch gewinnen, da er sich in eine Dame umwandeln kann. Den Gewinn nicht mehr erzwingen kann man, wenn man neben dem König nur noch zwei Springer besitzt und die Gegenseite nur noch den König (theoretisch wäre ein Matt möglich, es kann allerdings nicht erzwungen werden). Mit zwei Läufern, oder Läufer und Springer, jedoch kann die Partie noch gewonnen werden. Letzteres ist technisch sehr schwer, Mattsetzen mit zwei Läufern dagegen relativ einfach.

b) Remis durch Patt, d.h. der Gegner oder man selber ist am Zug, kann aber keinen regulären Zug machen und steht gleichzeitig auch nicht im Schach.

Geben wir den Kindern ein paar Beispiele, indem wir ihnen, die zu zweit an einem Schachbrett sitzen, folgende Stellungen diktieren. Wir fragen die Kinder zunächst, welchen Zug Weiß spielen könnte, um Patt zu setzen. Danach fragen wir, mit welchem Zug Weiß mattsetzen kann.

Stellung 1 Weiß: Kg6, Db7; Schwarz: Kh8

Lösung: Weiß kann mit 1. Db7-f7 Patt setzen, da Schwarz dann keinen regulären Zug mehr machen kann. Für ein Matt gibt es verschiedene Möglichkeiten: 1. Db7-g7 und 1. Db7-h7 oder auch die Dame auf die 8. Reihe ziehen.

Stellung 2 Weiß: Kg6, Db7; Schwarz: Kh8, Bauer auf h2

Die gleiche Stellung wie oben mit einem Bauern mehr ändert die Situation. Jetzt gilt es, die Kinder zu fragen, ob ein Patt möglich ist und wenn die Antwort bestätigend ist, welcher Zug eben dieses herbeiführt. Die Kinder müssen daran erinnert werden, dass Schwarz immer einen regulären Zug mit dem Bauern machen kann. Daher ist in diesem Fall ein Patt nicht möglich. Das Schachmatt erreicht man mit den gleichen Zügen aus Stellung 1.

Stellung 3 Weiß: Kc2, Db3, Tg3, Lb2, Ld3, Bauer auf f3 ; Schwarz: Kh8, Db7, Te5.

Die Stellung scheint kompliziert, der Turm ist durch den Läufer von b2 gefesselt und kann nicht ziehen. Das Patt erreicht man durch 1. ... Db7xb3 (Schwarz würde sich natürlich über das glückliche Unentschieden freuen, nachdem Weiß auf b3 geschlagen hat) und Schwarz bleiben keine regulären Züge, obwohl er einen Turm zur Verfügung hat. Das Matt ist möglich mit 1. Db3-g8.

Stellung 4 Weiß: Kb1, Ta2, Tg1 ; Schwarz: Kh8.

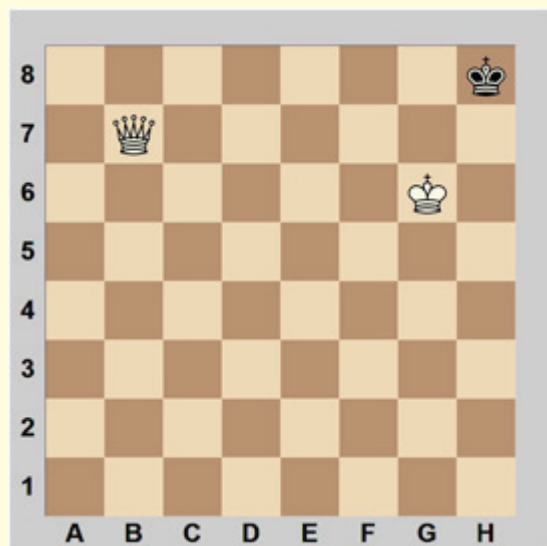
Weiß kann mit 1. Ta2-a7 pattsetzen, weil Schwarz dann keine regulären Zugmöglichkeiten mehr hat. Mit 1. Ta2-h2# kann Weiß Matt setzen.

Stellung 5 Weiß: Kh2, La7, Bauern auf d7, f4, g4 und h3 ; Schwarz: Kh4, Bauer auf g5

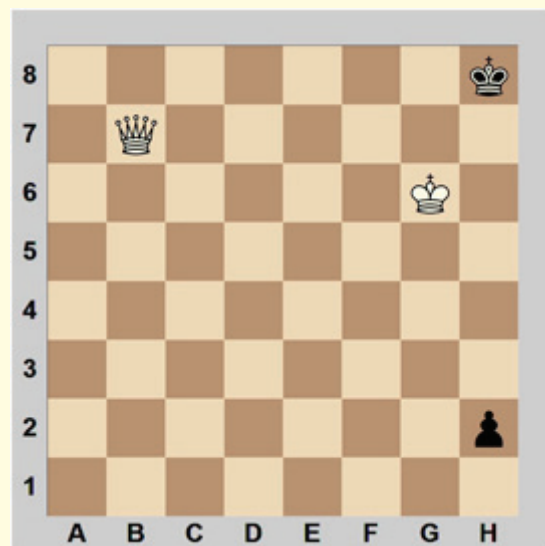
Manchmal bewegt sich der König nur auf einer Position, die ein Patt begünstigt. Das Patt wird mit 1. d7-d8 und Umwandlung des Bauern in eine Dame erreicht, weil der Bauer auf g4 nun gefesselt ist und daher den Bauern f4 nicht schlagen darf. Der Zug, der zum Matt führt, ist 1. La7-f2#.

Insofern ist das Patt ein "Hilfsmittel" dafür, eine fast schon verlorene Partie noch remis zu halten. Aus diesem Grund dürfen wir in der Schule niemals aufgeben, da der Gegner, auch wenn er im Vorteil ist, sich noch vertun und z.B. pattsetzen kann. Außerdem müssen wir die Stellung 3 berücksichtigen, in der offenbar Schwarz mit einem großen Nachteil zu verlieren scheint. Schwarz am Zug allerdings kann den Weißen zu einem Patt zwingen (oder Weiß verliert die Dame, wenn er sich entscheidet, mit dem König wegzuziehen – was allerdings ein Fehler wäre).

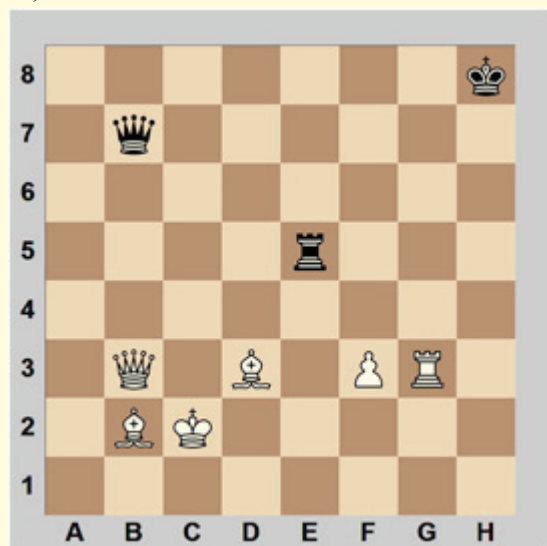
1)



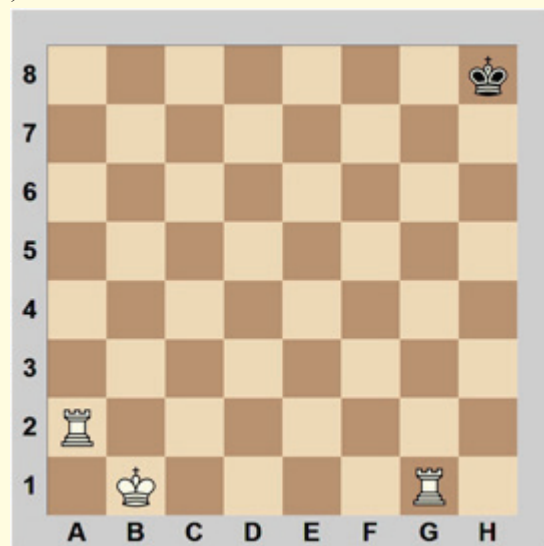
2)



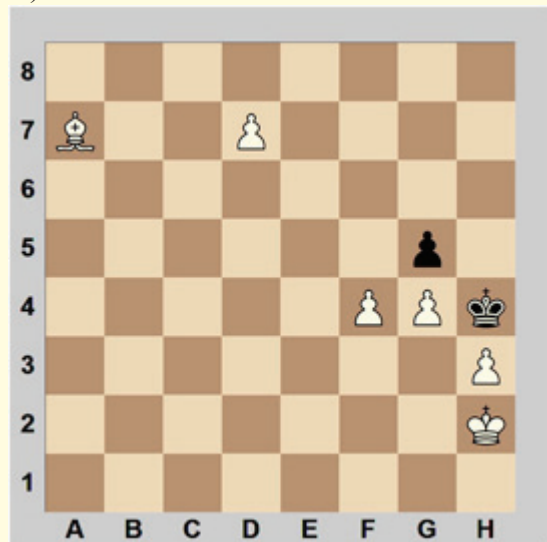
3)



4)



5)



LEKTION 5 - Mattsetzen mit zwei Türmen (Das sogenannte „Treppen matt“)

Das Treppenmatt ist eins der häufigsten vorkommenden Arten eines Matts in den Partien von Kindern und relativ einfach auszuführen bzw. zu merken. Ein Schema zum Beenden einer Partie zu kennen, ist nützlich, um das strategische Denken zu fördern. Das Matt mit zwei Türmen wird deshalb Treppenmatt genannt, weil die Türme in ihrer Grundposition für dieses Matt (siehe Diagramm 1) der Form einer Treppe ähneln.

Nutzen wir das Demobrett, um dies zu verdeutlichen.

Stellung 1: Weiß: Kd1, Tg4, Th3 ; Schwarz: Kd5

Wir können sehen, dass die Positionen von den Türmen eine Treppe formen. Dann fragen wir die Kinder, welcher der Türme verhindert, dass der König in Richtung des weißen Königs ziehen kann. Das ist immer der Turm in der nächsten Reihe vor dem gegnerischen König. In unserem Fall ist es der Turm auf g4. Dieser Turm, der die vierte Reihe absperrt, gibt kein Schach. Hierfür ist der andere Turm, der momentan keine spezielle Aufgabe hat, zuständig. Er gibt mit 1. Th3-h5+ (Stell.2) Schach und der schwarze König muss auf die sechste Reihe ziehen.

Die Felder g5 und h5, auf denen die Türme positioniert sind, bilden jetzt erneut eine „Treppe“. Mit diesem Merkmal wissen wir immer, dass wir den besten Zug gemacht haben. 1... Kd5-d6, vorerst ziehen wir den König nur vertikal, um die Erklärung einfacher zu machen. Jetzt schneidet nicht mehr der Turm von g4 dem König die Reihe ab, sodass der König nicht mehr ins Zentrum zurückkehren kann, sondern der Turm von h5. Also hat der Tg4 keine Aufgaben mehr und kann Schach geben mit 2. Tg4-g6+ (Die Felder bilden wieder eine „Treppe“). Die fünfte Reihe wird bereits durch den Turm auf h5 kontrolliert und der König muss auf die siebte Reihe zurückziehen: 2...Kd6-d7.

Wir fragen die Kinder, welcher Turm die Aufgabe hat, zu verhindern, dass der König auf die sechste Reihe zurückkehren kann. Es ist der Turm auf g6 und darum muss der Turm von h5 Schach geben: 3. Th5-h7 und wieder wird eine „Treppe“ geformt. Der König muss auf die letzte Reihe ziehen 3...Kd7-d8 und jetzt sieht man klar das Matt mit dem nächsten Zug: 4. Tg6-g8# (Stell.3).

Nun gilt es noch darauf hinzuweisen, dass der König versuchen kann, sich zu verteidigen, indem er versucht, die Türme zu attackieren.

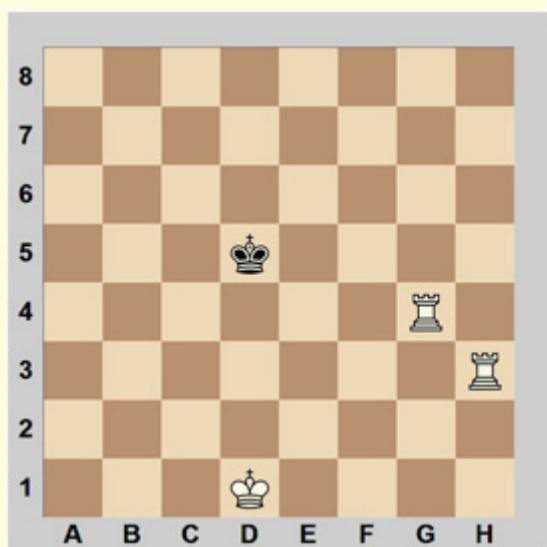
Nehmen wir die Stellung 1 und stellen sie auf dem Demobrett nach. Wir nutzen die gleichen vorigen Erklärungen, aber anstelle von 1... Kd5-d6 gehen wir mit dem König nach e6, sodass der König sich den Türmen annähert. Mit 2. Tg4-g6+ ist der König gezwungen, auf die siebte Reihe zu ziehen 2...Ke6-f7 (Stell. 4). Jetzt ist der eine Turm angegriffen, und wenn man nicht aufpasst und schematisch 3. Th5-h7+ spielt, kann Schwarz den nicht gedeckten Turm auf g6 schlagen. Sehen wir den Angriff, können wir die Türme weg vom gegnerischen König auf die andere Seite ziehen, und dort wieder die Treppenposition schaffen: 3.Tg6-a6 Kf7-g7.Jetzt ziehen wir den anderen Turm herüber, der auch nicht Schach geben kann, weil er geschlagen würde. Mit 4. Th5-b5 haben wir wieder eine Treppe, entfernt vom schwarzen König und ein Matt in zwei Zügen. 4... Kg7-f7 (Stell. 5), 5. Tb5-b7+ Kf7-f8 und 6. Ta6-a8#.

Jetzt geben wir den Kindern ein Schachbrett und diktieren ihnen die folgende herausforderndere Stellung. Weiß: Kd1,Ta1,Th1 ; Schwarz: Kd4 Diese Stellung (Stell. 6 mit Weiß am Zug), die wir auch auf dem Demobrett aufbauen, soll jeder einmal mit Weiß spielen.

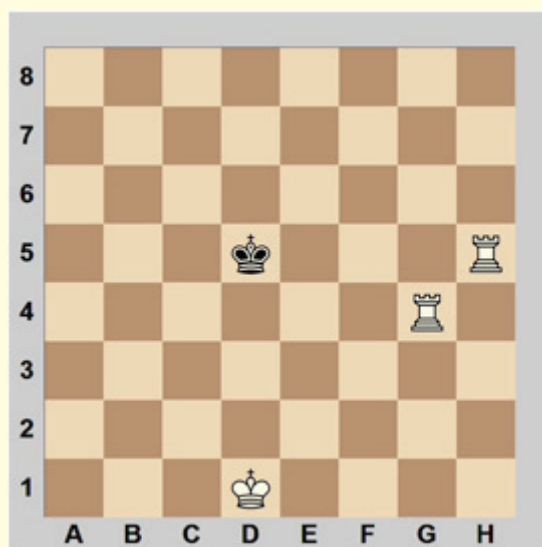
Viele Kinder verbinden diese Stellung, wenn sie sie auf dem Brett haben, nicht mit der Treppe und bekommen Schwierigkeiten. Nach einiger Zeit können wir sie darauf aufmerksam machen, dass sie die Türme wie eine Treppe positionieren können, wenn die Stellung noch nicht so ist, wie sie es gelernt haben. Die ersten weißen Züge werden dann eventuell dafür verwendet, einen Turm auf der dritten Reihe und den zweiten auf der zweiten Reihe zu positionieren: 1.Th1-h3.....2. Ta1-a2 Je nachdem in welche Richtung der König zieht, kann „die Treppe“ entfernt vom König wieder aufgebaut werden mit z.B. 3. Ta2-g2.

Danach geht es so weiter, wie wir es vorher gesehen haben. Wenn die Spieler die Aufgabe richtig beendet haben, können sie eine Partie spielen. Wer sich aber einen Turm hat schlagen lassen, muss die Aufgabe wiederholen.

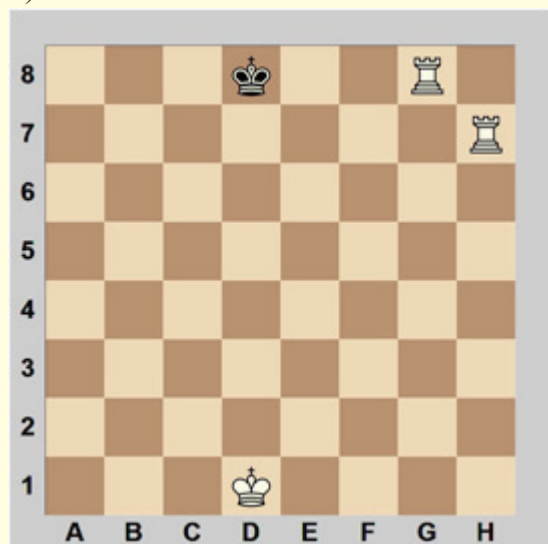
1)



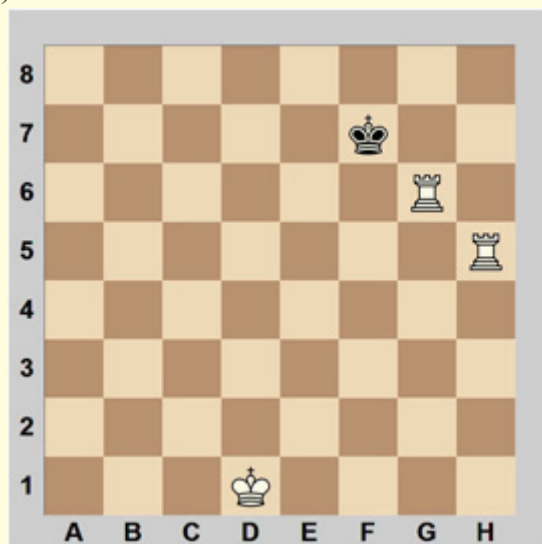
2)



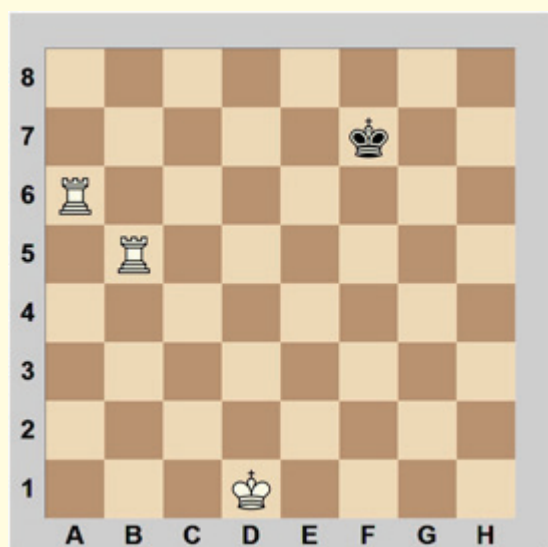
3)



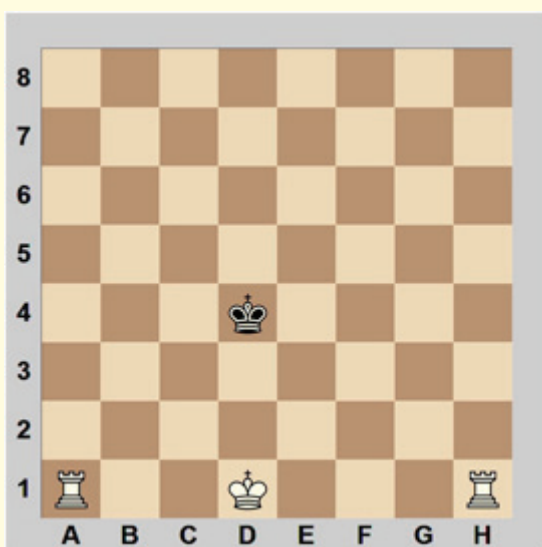
4)



5)



6)



LEKTION 6 - Remis durch Dauerschach und die 50-Züge-Regel.

Für die Kinder ist es nützlich, die Bedingungen für ein automatisches Remis einer Partie zu kennen, um lange Sequenzen mit unnötigen Zügen zu vermeiden. So wird dann auch ein langes und langweiliges Ende der Partie verhindert.

a) Dauerschach liegt vor, wenn eine Partei kontinuierlich Schach gibt und die andere den Schachgeboten nicht ausweichen kann. Dies kann einem Spieler, der z. B. materiell im Nachteil ist und zu verlieren droht, dazu verhelfen, sich in ein Remis zu retten.

Wir bauen auf dem Demobrett die Stellung von Diagramm 1 auf, Weiß ist am Zug.

Wir erklären, dass Weiß sich in Materialnachteil befindet und sich mit einem Dauerschach ein Remis verschaffen kann. Also: 1.Dg5+ und Schwarz besitzt nur die Möglichkeit, das Schach abzuwehren, indem er den König wegzieht: 1 ... Kh7 (oder Kh8). Wir führen den zweiten Zug 2.Dh5+ aus und wieder hat Schwarz keine andere Möglichkeit, als mit dem König zu ziehen: 2...Kg7 (oder Kg8). Jetzt zeigen wir die weiteren Züge: 3.Dg5+ Kh8; 4. Dh5+ Kg8; 5.Dg5+ Kh8; 6. Dh5+ Kg7; 7. Dg5+ Der schwarze König kann das Schach nicht verhindern, sodass die Partie mit Dauerschach remis endet. Wir müssen bedenken, dass Weiß in dieser Position nicht die Möglichkeit hat, Matt zu setzen, sondern nur Dauerschach geben kann.

Nehmen wir jetzt die Stellung aus Diagramm 2, Schwarz ist am Zug.

Wir erklären, dass diesmal Schwarz einen Nachteil hat, aber mit einer Serie von Schachs ein Remis durch Dauerschach erreicht. Wir geben den Kindern ein paar Minuten Zeit, um die Lösung zu finden und zeigen dann die Züge am Demobrett: 1. ... Sg3+ 2.Kh2, was die einzige Antwortmöglichkeit ist; 2...Sf1+; 3. Kh1 Sg3+ und so würde es ewig weitergehen, wenn es nicht die Regel des Dauerschachs gäbe, die zum Remis führt und damit die Partie beendet.

Es ist nicht nötig, dass der Spieler, der Dauerschach gibt, eine bestimmte Anzahl an Zügen ausführt. Stattdessen reicht es, wenn er zeigt, dass er weiter Schach geben möchte und der Gegner dies nicht verhindern kann.

b) Die 50-Züge-Regel kann so beschrieben werden: "Wenn 50 Züge lang weder ein Bauer gezogen noch eine Figur bzw. ein Bauer geschlagen wurde, können beide Seiten remis reklamieren."

Die Regel soll verhindern, dass die im Vorteil befindliche Partei (die andere hat z.B. kein Material mehr außer dem König) den Gewinnweg zum Matt nicht findet und die Partie dadurch ewig lang dauern würde. Der Spieler mit dem Vorteil hat also 50 Züge Zeit, den Gegner mattzusetzen. Wenn er das nicht schafft, endet die Partie remis (oder er räumt ein „Schau, ich weiß nicht, wie man das macht...“ und so ist es sofort remis und nicht nötig, die 50 Züge zu zählen).

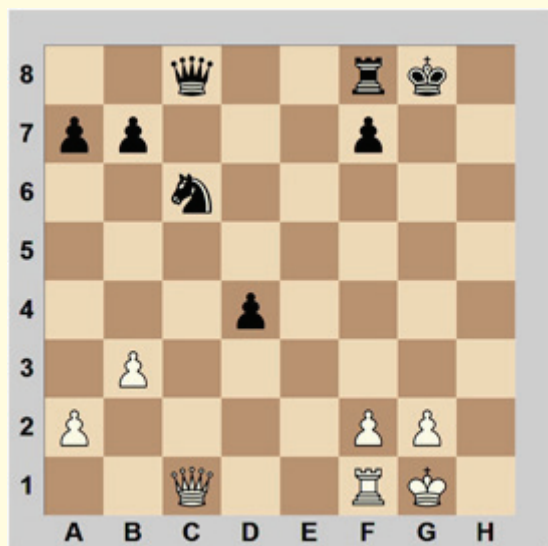
Zum Beispiel könnte die 50-Züge-Regel greifen, wenn ein Kind mit Dame und König gegen König spielt und nicht weiß, wie man das gewinnt. Wir sehen uns Diagramm 3 an:

Wir bauen die Stellung (von Diagramm 3) auf dem Demobrett auf und fangen an, auf gut Glück Schach zu geben. Zum Beispiel:

1.Dg4+ Kd5; 2.Df3+ Kd4; 3.Df6+ Ke4; 4.De6+ Kd4; 5.Dd6+ und so weiter. So könnte es unendlich weitergehen, gäbe es nicht die 50-Züge-Regel. Nutzen wir die Gelegenheit und fragen, wer sich an die Technik erinnert, mit Dame und König gegen König Matt zu setzen. Die Wiederholung der Technik wird im nächsten Kapitel behandelt.

Wir halten den fundamentalen Unterschied zwischen den zwei Regeln fest: Im ersten Fall, dem Dauerschach, ist der Spieler im Nachteil, der remisieren möchte. Währenddessen ist bei der 50-Züge-Regel der Spieler mit dem Vorteil nicht in der Lage zu gewinnen, auch wenn er es sich wünscht. Es ist klar, dass in Diagramm 3 der Spieler im Vorteil Dauerschach geben und remisieren könnte! Das würde allerdings (für ihn) keinen Sinn machen, da er genug Material zum Gewinnen besitzt.

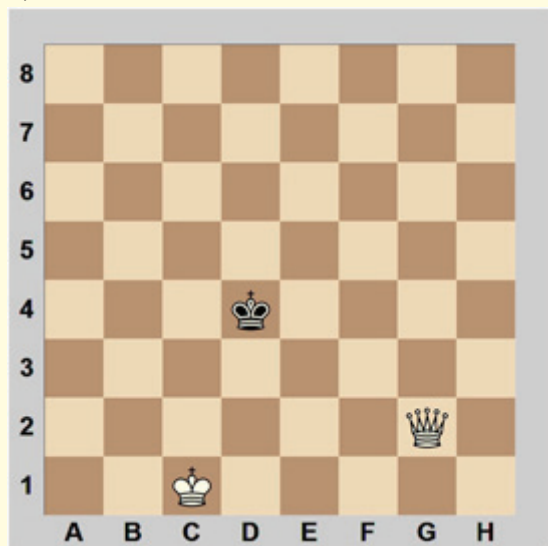
1)



2)



3)



LEKTION 7- Mattsetzen mit Dame und König gegen König

Vor der Erklärung, wie man mit Dame und König mattsetzt, üben wir das typische Beispiel dazu in Diagramm 1. Wir müssen den Kindern klar machen, dass das Decken der Dame durch den eigenen König wichtig für das Mattsetzen ist, damit sich die Dame dafür „direkt vor“ den gegnerischen König stellen kann. Wenn der weiße König auf f6 oder g6 stünde (anstelle von e6), wäre es das gleiche, jedoch nicht auf f5. Dort würde er die Dame nicht decken und der schwarze König könnte diese schlagen. Im Endspiel mit Dame und König gegen König kann man immer mattsetzen. Es genügt dafür, die Methode zu kennen. Als erstes teilen wir den Gewinnweg in zwei Phasen auf:

1. Phase: Die Dame drängt ALLEINE (d.h. ohne Hilfe des eigenen Königs) den gegnerischen König in eine Ecke des Bretts. Dies ist einfach. Es reicht, die Dame nach jedem Zug des gegnerischen Königs, in der Distanz eines Springerzugs zum König zu stellen. Aber aufgepasst: Es gilt zu erklären, dass die Dame nicht den Zug eines Springers macht (das wäre kein legaler Zug), sondern dass sie sich nur so stellt, als ob sie ein schachgebender Springer wäre. Die Absicht dieses Zugs ist es, dem König vom Zugang zu anderen Feldern abzusperren. Die Dame in dieser Art zu positionieren, ist die effektivste Art, um den König in eine Ecke des Schachbrettes zu drängen. Bis wir mattsetzen, brauchen wir keine Schachs zu geben, jedes vorher gegebene Schach würde das Spiel verkomplizieren. Es wird Ausnahmen geben, die wir jedoch jetzt nicht behandeln werden. Fangen wir mit dem Diagramm 2 an, Schwarz ist am Zug, und spielen die Züge durch, um die Technik verständlich zu machen: 1... Kc6. Jetzt suchen wir mit den Kindern das beste Feld für die Dame. Wir können auch einfach sagen, dass die Dame „der Spur“ des Königs folgt. Zieht der König diagonal (in unserem Beispiel nach c6), zieht die Dame ebenfalls in die gleiche Richtung diagonal (wie der König) und kommt somit wieder in die „Springerposition“ zum König.

2.De5 Kb6 [Wieder folgt die Dame der Spur des gegnerischen Königs.]

3.Dd5 Kc7 4.De6 Kb7 5.Dd6 Ka8 (Diagramm 3). Jetzt müssen wir einen Moment stoppen und erklären, dass, wenn der König sich in die Ecke stellt, man sein Vorgehen ändern muss! Würden wir die gleiche Strategie verfolgen, würden wir Dc7 spielen und hätten patt gesetzt, da der gegnerische König über keine regulären Züge mehr verfügt und auch nicht im Schach steht. Wir zeigen die Pattsituation am Demobrett und kehren dann zu der vorherigen Stellung zurück und lassen den Kindern einen Moment zum Nachdenken. Die Absicht, die wir mit der Strategie verfolgten, war, den gegnerischen König in eine Ecke zurückzudrängen, und das haben wir mit dem letzten schwarzen Zug erreicht. Jetzt müssen wir nur dafür sorgen, dass der König die Ecke auch nicht mehr verlassen kann. Dazu gibt es drei Möglichkeiten:

6.Dd7 (die Hauptvariante), oder entweder 6.De7 (beide Züge halten den König auf der 8. Reihe fest), oder 6.Db4, um den König auf der a-Linie festzuhalten. Wir machen die Kinder darauf aufmerksam, dass 6.Db6 aufgrund des Patts nicht gut ist.

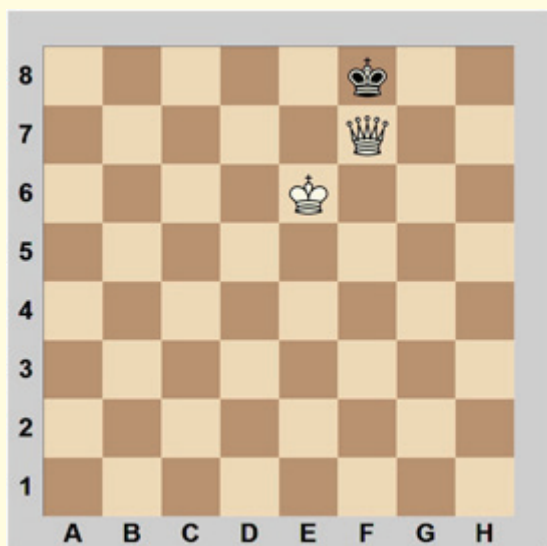
6...Kb8 (Wir folgen der Hauptvariante). Der gegnerische König hat jetzt zwei Felder zu Verfügung, auf denen er hin- und herziehen kann. Hat er diese Felder zum Ziehen, kann der König erst einmal nicht patt gesetzt werden. Nun erklären wir, dass die Dame allein nicht matt setzen kann, sondern die Hilfe von ihrem König benötigt. Die folgenden Züge dienen dazu, den König nach b6 zu überführen, um dann mit der Dame matt zu setzen.

Phase 2: Wir nutzen NUR JETZT den KÖNIG, um der Dame zu helfen: 7.Kc2 Ka8 8.Kb3 Kb8 9.Kb4 Ka8 (Der schwarze König hat nur diese zwei Felder, auf die er ziehen kann); 10.Kb5 Kb8 11.Kb6 Ka8 (Diagramm 4). Das Ziel ist erreicht und die Dame hat jetzt fünf Möglichkeiten, um matt zu setzen. Mal sehen, ob die Kinder alle Möglichkeiten finden: 12.Da7# (Diagramm 5) 12.Db7#; 12.Dc8#; 12.Dd8#; 12.De8#. In den letzten drei Optionen setzt die Dame matt, als ob sie ein Turm wäre. Zwei Züge würden zu einem Patt führen: 2. Dc7, 12. Dd6.

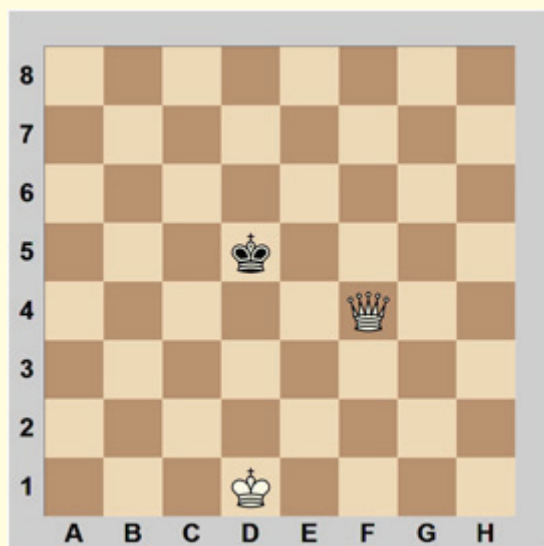
Ein Schüler kann an der Tafel versuchen, seinen Mitschüler (oder den Lehrer) matt zu setzen, sodass alle noch einmal die Technik sehen, danach gehen wir zu der Aufgabe über.

Aufgabe: Alle sollen versuchen, die Partie, ab Diagramm 6 angefangen (Weiß am Zug), auf dem Brett zum Matt zu bringen. Hat ein Kind Erfolg gehabt, spielt es danach mit Schwarz und sein Partner probiert sich an der Aufgabe. Haben beide Erfolg gehabt (und der Lehrer hat das bestätigt), spielen sie mit allen Figuren. Wer sich die Dame hat schlagen lassen oder patt gesetzt hat, muss die Aufgabe wiederholen...

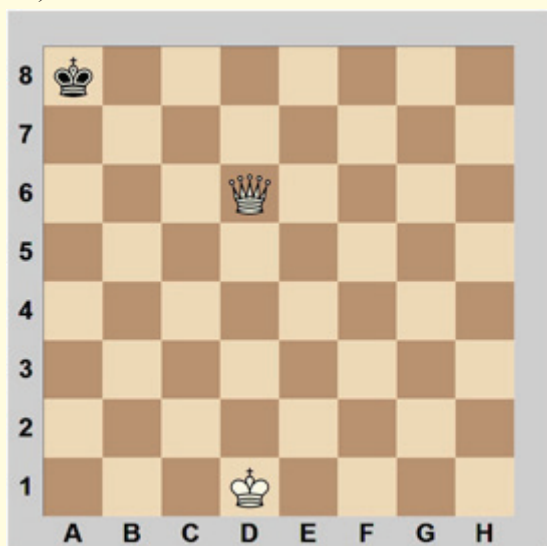
1)



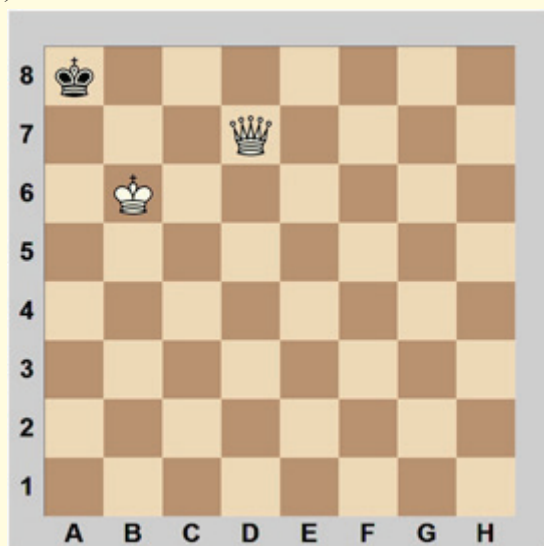
2)



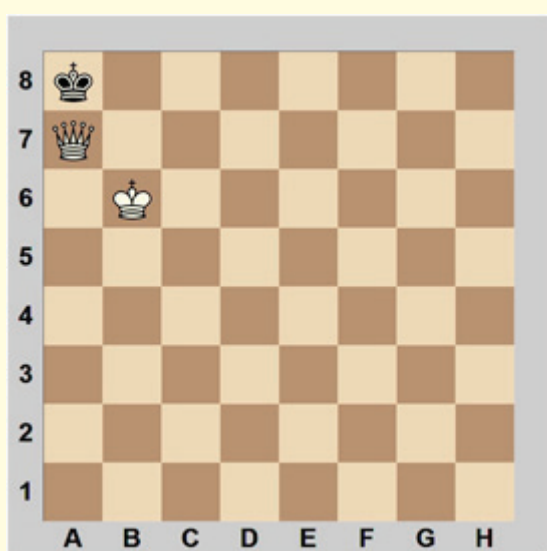
3)



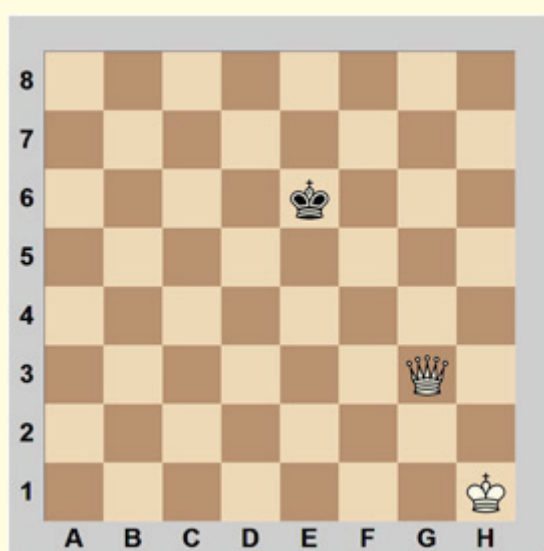
4)



5)



6)

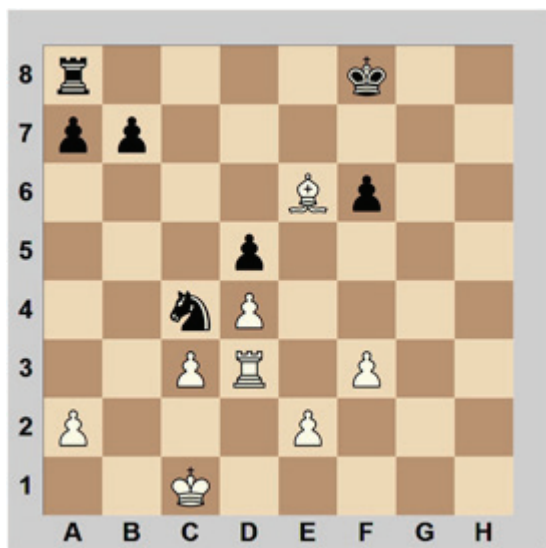


LEKTION 8 - Der Materialvorteil

Meistens rühren die Erfahrungen, die die Kinder vom Mattsetzen haben, aus Positionen mit großem Materialvorteil. Es ist das erste Ergebnis, dass sie in der Partie erhalten und muss durch gemeinsame Analyse verbessert werden. Hilfreich ist es, die Schüler von ihrem letzten Matt erzählen zu lassen (als Mattsetzender oder Mattgesetzter), um die Gemeinsamkeiten herauszufinden. Normalerweise wird man sehen, dass einer der beiden Spieler nur den König besaß (oder ein bisschen mehr), während der Gegner viel mehr Material hatte, vielleicht zwei oder mehr Damen, oder zwei Türme und andere Figuren. Die Schlussfolgerung könnte sein: Was hat ihm erlaubt, zu gewinnen? Es war der Materialvorteil, d.h. dieser war die vorläufige Bedingung, um später mattzusetzen. Darum führt man die Methode des Materialvergleichs ein, um die Materialwerte zu lernen: D=9, T=5, S=L=3, Bauer=1 und sie in einer Situation (Stellung) richtig anzuwenden.

Nachdem wir gelernt haben, die „weißen Figurenwerte“ den „schwarzen Figurenwerte“ gegenüberzustellen, werden wir es nie auslassen, über Materialgleichheit/-nachteil/-vorteil zu sprechen, wenn wir etwas bewerten. Wir müssen die Schüler dazu bringen, dass sie künftig immer wissen, ob sie während einer Partie Materialvorteil oder -nachteil besitzen oder ob materieller Ausgleich vorliegt.

Um die Materialberechnung zu üben, weisen wir den Schülern eine Aufgabe zu. Auf einem Blatt sollen sie die Figurenwerte notieren, die auf dem Brett stehen (nicht die, die bereits geschlagen wurden). Im Folgenden geben wir zu der Art und Weise der Durchführung der Aufgabe ein Beispiel. Dafür kann eine oder mehrere im Unterricht frei gespielte Partie dienen oder der Lehrer gibt die Stellungen vor (ersteres wäre besser, jedoch sollte das trotzdem am Anfang der Klasse erklärt werden):



Weiß: 5 Bauern, 1 Turm, 1 Läufer.

Schwarz: 4 Bauern, 1 Turm, 1 Springer.

Weiß: $5 \times 1 + 1 \times 5 + 1 \times 3 = 13$.

Schwarz: $4 \times 1 + 1 \times 5 + 1 \times 3 = 12$.

Wert Weiß=13 > Wert Schwarz=12

Weiß hat MATERIALVORTEIL.

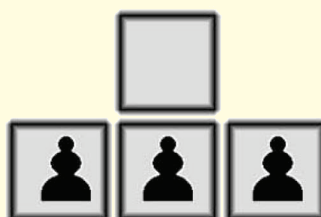
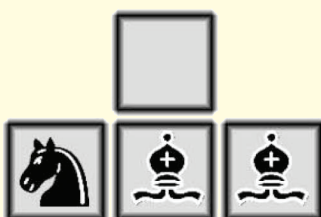
Der Vorteil von einem Bauern ist für die Schüler nicht von großem Interesse, weil sie noch nicht genügend Technik beherrschen, um diesen Vorteil in einen Gewinn zu verwandeln. Ab einem Turm mehr kann man sich über den Sieg der Partie sicher sein, aber ein kleiner Vorteil ist verspielbar. Wenn der Gegner nur noch seinen König oder ein bisschen mehr Material hat, kann er in dem Moment schwerlich den Nachteil aufholen ... aber vorher ist alles möglich!

Jetzt geben wir ihnen die Aufgabe mit der Pyramide mit den Nummern/Figuren – Diagramme nebenstehend.

Die grundlegende Idee ist sehr einfach: Mit den „Kästchen“ kann man die Form einer Pyramide nachstellen. Auf jede Reihe mit drei Kästchen stützt sich ein anderes Kästchen. Die „Regel“ für die Aufgabe ist: Das obere Kästchen enthält die Summe der drei Zahlen aus den stützenden Kästchen. Der Schüler soll das Symbol bzw. Buchstaben der Figur oder des Bauern, die fehlen, um die Summe zu erhalten, mit den oben angeführten Werten eintragen.

Nach der schriftlichen Übung erfolgt die Selbstkorrektur und das Spielen einer Partie, in der die Figurenwerte abgeglichen werden. Wie oft, steht im Belieben des Lehrers.

Schreibe die Figur (Anfangsbuchstabe) in die leere Box, so dass die Figurenwerte zwischen den oberen drei Boxen und unteren drei Boxen ausgeglichen sind.

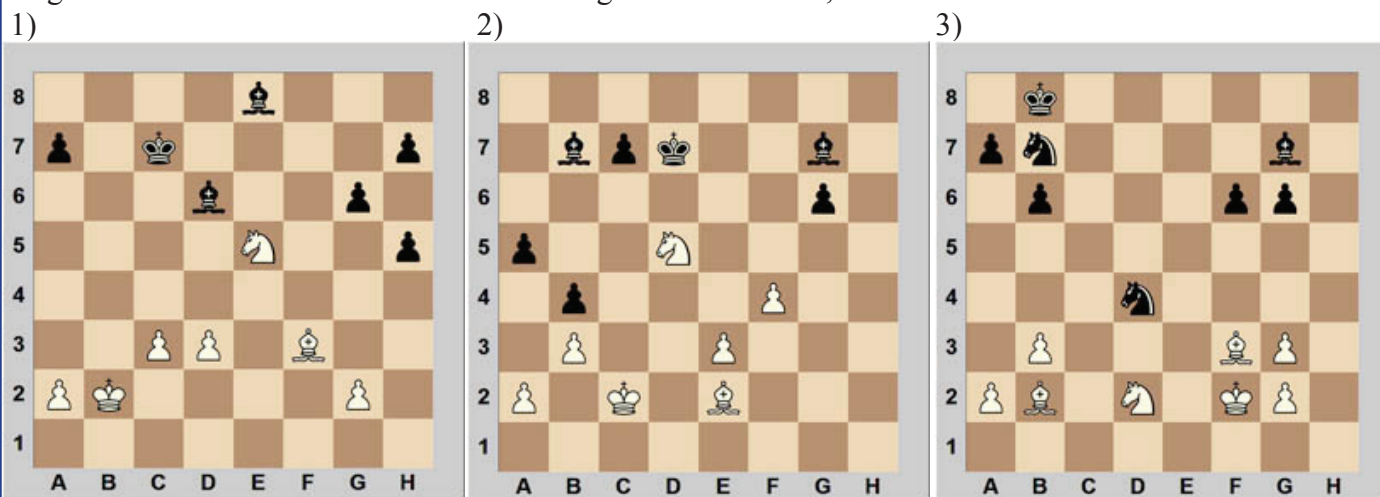


LEKTION 9 - Angreifer und Schwächen

Figuren, die nicht gedeckt sind, werden generell Schwächen genannt. Wenn sie angegriffen werden, gibt es zwei mögliche Verteidigungen: Die angegriffene Figur wird (durch Bauern oder andere Figuren) gedeckt, oder sie zieht weg auf ein sicheres Feld. Figuren, die nicht gedeckt, aber auch nicht angegriffen sind, werden „0/0-Schwächen“ (0x angegriffen und 0x gedeckt) genannt. Währenddessen werden Figuren, die gegnerische Figuren angreifen, „Angreifer“ genannt. Um ihre ungedeckten Figuren zu retten, entscheiden sich die Kinder im Allgemeinen dafür, sie auf ein sicheres Feld zu ziehen. Es ist schon ein Lernerfolg, wenn sie verstehen, dass eine Figur zu decken, genauso wertvoll sein kann, wie sie wegzuziehen.

Die Berechnung der Variante „Wegziehen“ beinhaltet im Allgemeinen weniger Züge und ist damit einfacher: Das ziehe ich dahin (erster Halbgedanke), dort kann mich keiner schlagen (zweiter Halbgedanke) – Ende der Variantenberechnung. Für die Berechnung der Variante „Decken“ braucht man einen Halbzug mehr: Ich decke ihn durch den Zug des Bauern oder der Figur dorthin (erster Halbzug), wenn er geschlagen wird (zweiter Gedanke), kann ich ihn auch wieder schlagen (dritter Gedanke). Diese Verteidigungsmöglichkeit werden die Kinder noch besser verstehen, wenn wir in den nächsten Stunden das Konzept „vorteilhafter und unvorteilhafter Tausch“ erklärt haben

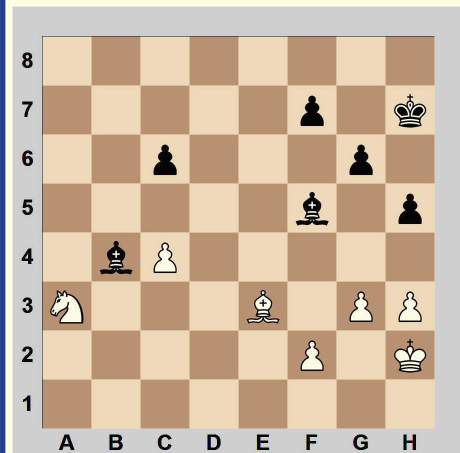
Fangen wir mit dem Beispiel im ersten Diagramm an: In dieser Position (Weiß am Zug) ist der ungedeckte weiße Springer (Schwäche) durch den schwarzen Läufer (Angreifer) angegriffen und droht, geschlagen zu werden. Der Schüler hat zwei Möglichkeiten, das zu verhindern. Was er wählt, ist abhängig vom Charakter und den Präferenzen des Kindes. Wir können den Springer mit 1. d4 decken, oder den Springer nach c4 wegziehen. Es ist sicher, dass im ersten Fall der Springer nicht den Schlag durch den Läufer verhindert, aber danach kann der Läufer durch den Bauern zurückgeschlagen werden und es herrscht Materialausgleich (erst 3 verloren, danach 3 gewonnen= 0). Im zweiten Diagramm ist wieder der weiße Springer angegriffen. Dieses Mal gibt es aber keine sicheren Felder, auf die der Springer ziehen kann. Deshalb besteht die einzige Möglichkeit, ihn zu verteidigen, darin, ihn zu decken. Dafür gibt es drei Möglichkeiten: 1. Lf3, 1. e4, 1. Lc4. Mit diesen zwei Beispielen haben wir gezeigt, wie man sich verhält, wenn man Schwächen hat. Wenn wir Figuren haben, die Schwächen angreifen und am Zug sind, könnten wir eine gegnerische Figur oder Bauern schlagen, ohne dass wir hinterher geschlagen werden. Das ist ein Vorteil! In der Stellung 3 greift Weiß zwei gegnerische Figuren an. Eine ist ungedeckt (der Springer auf d4 ist eine Schwäche) und die andere gedeckt (der Springer auf b7). Zuerst fragen wir die Kinder nach der Figur, die sie schlagen wollen und danach zeigen wir ihnen das am Demobrett. 1.Lxd4 gewinnt 3 Punkte, während 1.Lxb7 Kxb7 nur ein Tausch ist.



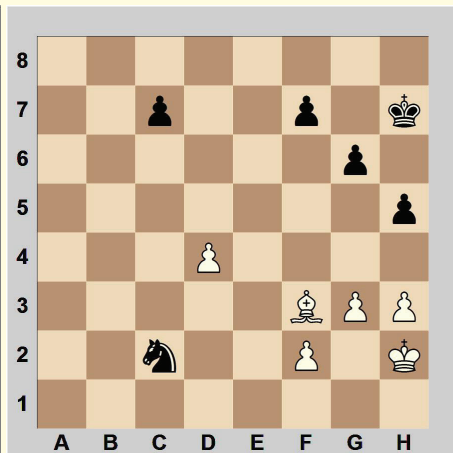
Gehen wir jetzt zu der Aufgabe zur Erkennung von Schwächen und Angreifern über. Die Aufgaben der nächsten Seite geben wir ausgedruckt an die Kinder aus. Diese sollen neben die Nummern der Diagramme die Züge, die sie spielen würden, notieren. Weiß ist immer am Zug. In einigen Fällen müssen sie ihre Schwächen erkennen und beseitigen. In anderen müssen sie ihre angreifende Figur suchen und die Situation ausnutzen, also die Schwäche des Gegner schlagen. Sie müssen also immer selbst herausfinden, ob es in der Stellung um einen Angreifer oder um eine Schwäche geht. Es ist wichtig, ihnen die nötige Zeit zu geben, damit sie alle Lösungen notieren können. Nach der Partie mit allen Figuren, wenn alle fertig sind, werden wir wieder die Selbstkorrektur durchführen.

LÖSUNGEN DER AUFGABEN: 1) Lc1 2) d5 3) Sxb4 4) Th8 oder auch Tg3+ 5) Txa3 6) Sg6+ 7) Dxc8 8) Lf1 9) Lxb1 10) De2 11) Tc2 12) Sg5

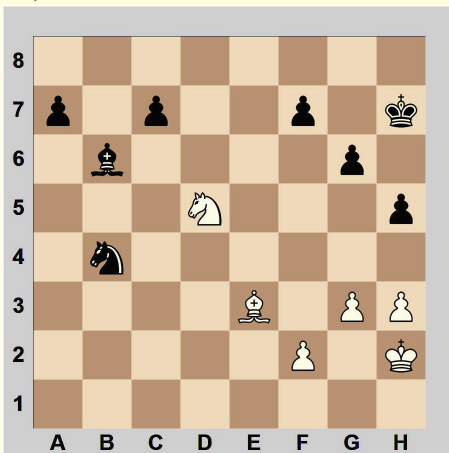
1)



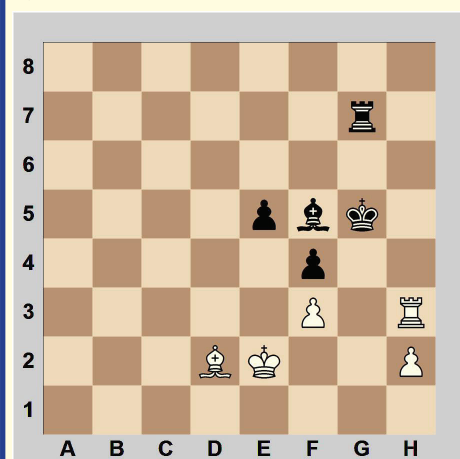
2)



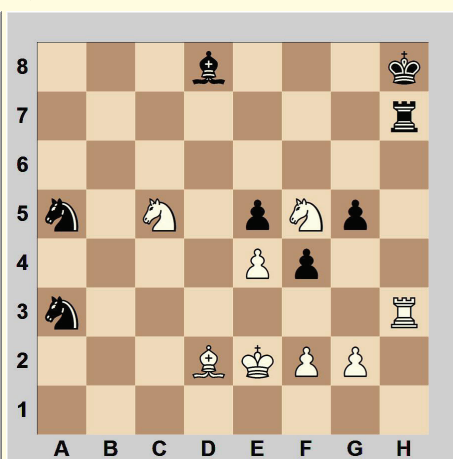
3)



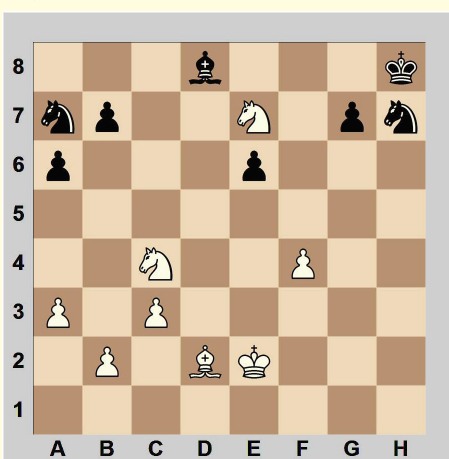
4)



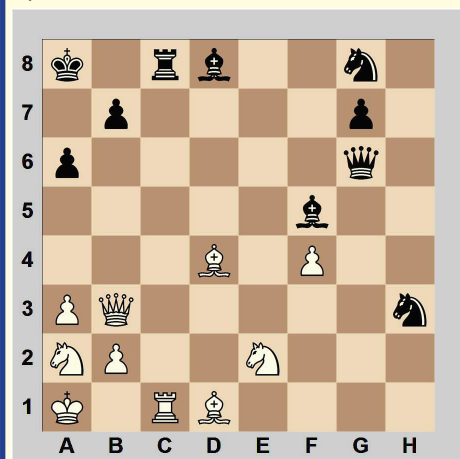
5)



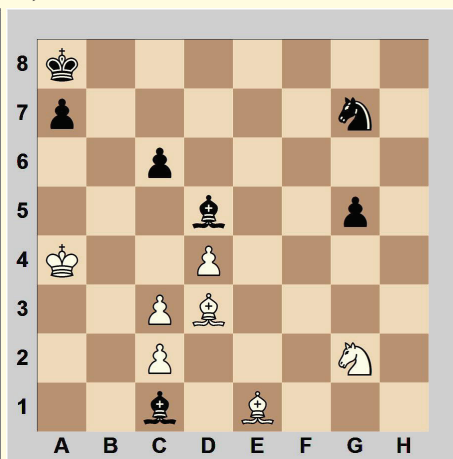
6)



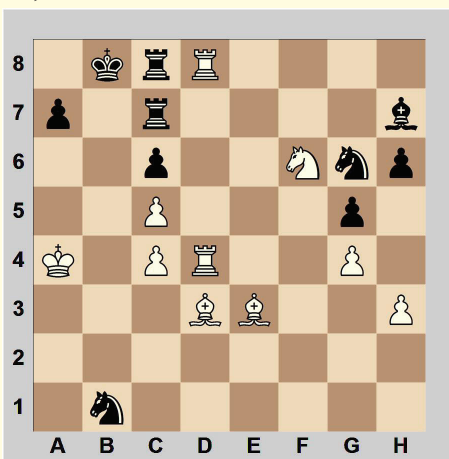
7)



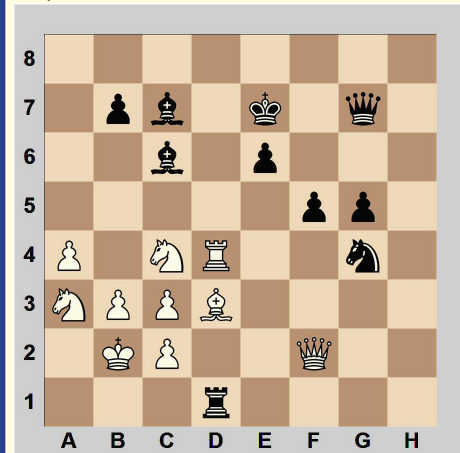
8)



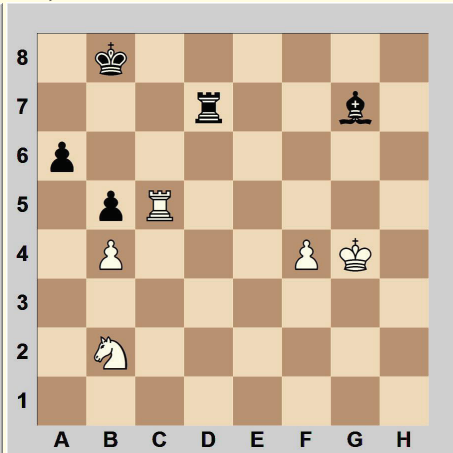
9)



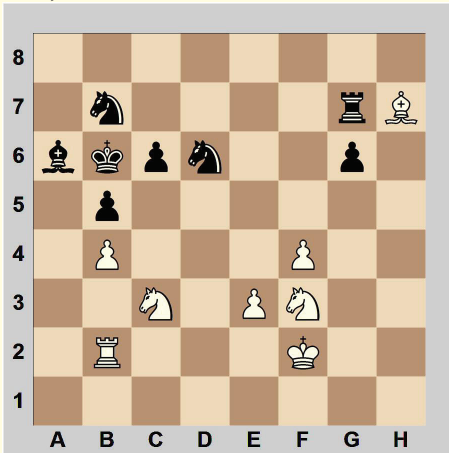
10)



11)



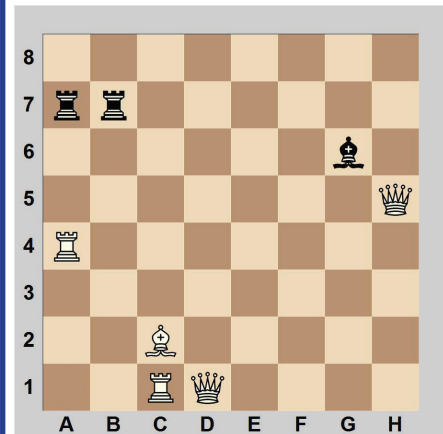
12)



LEKTION 10 - vorteilhafter und unvorteilhafter Tausch

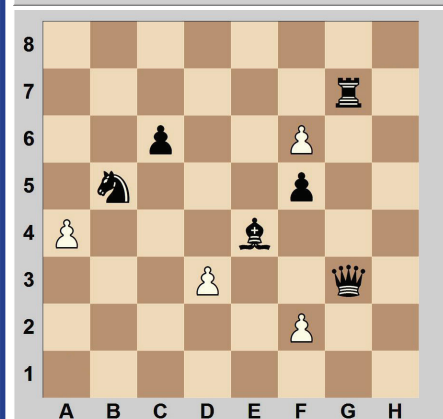
Im Allgemeinen neigen Kinder dazu, gedeckte Figuren nicht zu schlagen, auch wenn das Ergebnis ein Vorteil wäre. Auf der anderen Seite tauschen sie Schwerfiguren (=Dame und Türme) mit Leichtfiguren (=Läufer und Springer), was für sie zu einem Materialnachteil führt, auch wenn sie das gar nicht zur Kenntnis nehmen. Aus diesem Grund müssen wir die Figurenwerte wiederholen und zeigen, wann man tauschen sollte und wann nicht.

Natürlich haben sie während der Bearbeitung der Beispiele keine Schwierigkeiten damit, die richtigen Lösungen zu finden. In der Partie stattdessen denken sie, Ausnahmen nicht ausgeschlossen, nicht daran. Wenn wir eine gedeckte Figur schlagen können, müssen wir einschätzen, ob dies vorteilhaft oder nachteilig oder ein gleichwertiger Tausch wäre. Dazu definieren wir als erstes den gleichwertigen Tausch, der auch einfach nur Tausch oder Figurentausch genannt wird. Wir müssen immer den nächsten Zug von Schwarz voraussagen, um die Bewertung des Zugs zu vervollständigen.

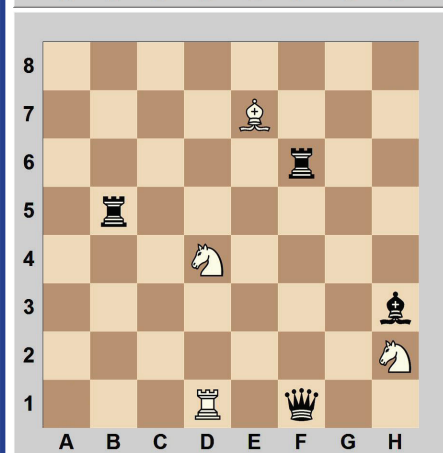


Mit diesem Diagramm zeigen wir, wie sich alle Figuren tauschen können, ohne Material zu gewinnen. Es handelt sich also in jedem Fall um einen Tausch von Figuren mit demselben Wert. Mit 1. Ta4xa7 - Tb7xa7 tauschen wir einen Turm gegen einen Turm, mit 1. Lc2xg6 - Dh5xg6 einen Läufer gegen einen Läufer. Auch Dame gegen Dame funktioniert: 1. Dd1xh5 - Lg6xh5. In allen Fällen erwächst aus dem Tausch weder Materialvorteil noch -nachteil.

Den vorteilhaften Tausch erläutern wir zunächst mit dem Bauern. An der folgenden Stellung können wir alle Möglichkeiten für einen vorteilhaften Tausch des Bauern mit höherwertigen Figuren sehen. 1. a4xb5 - c6xb5. Der Bauer schlägt den Springer, und auch wenn er danach selbst geschlagen wird, hat er zwei Punkte gewonnen (3 gewonnen, 1 verloren, insgesamt +2). 1. d3xe4 - f5xe4. Der Bauer schlägt den Läufer und gewinnt 2 Punkte, wie im vorigen Beispiel. 1. f6xg7 - Dg3xg7. Der Bauer schlägt den Turm mit einem Gewinn von 4 Punkten. 1. f2xg3 - Tg7xg3. Der Bauer schlägt die Dame und hat damit am Ende 8 Punkte gewonnen.



In Diagramm 3 sind vorteilhafte Tausche möglich, wenn sich die Leichtfiguren (Springer und Läufer) mit Schwerfiguren (Turm und Dame) tauschen bzw. ein Turm mit der Dame. Der vorteilhafte Tausch zwischen Leichtfiguren und einem Turm führt zum Gewinn einer "Qualität". Der Vorteil besteht immer aus 2 Punkten. Der Materialvorteil bei einem Tausch von Leichtfiguren und Dame besteht aus einem Vorteil von 6 Punkten. Der Tausch von Turm gegen Dame bringt 4 Punkte Gewinn. 1. Sd4xb5 - Df1xb5 = +2 oder 1. Le7xf6 - Df1xf6 = +2 oder 1. Sh2xf1 - Lh3xf1 = +6 oder 1. Td1xf1 - Lh3xf1 = +4.



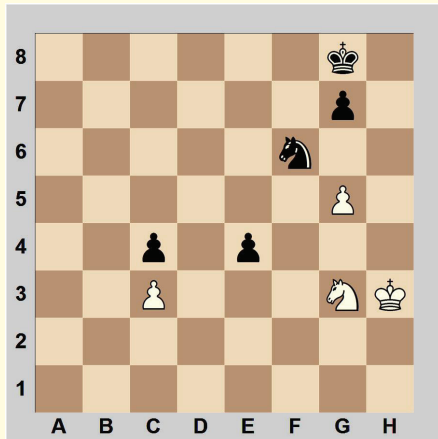
Es ist nicht wichtig, dass wir das Beispiel weiter durchspielen und die nächsten Züge zeigen („aber wenn Weiß auf f1 schlägt, wird zurückgeschlagen, aber dann schlägt Weiß wieder und so weiter...“). Das könnte eher zur Verwirrung führen. Wichtig ist, dass die Kinder über die Folgen (Materialvorteil, Materialnachteil oder Materialausgleich) eines Tausches nachdenken mit z.B. 1. Ich schlage dies - du schlägst das. Natürlich ist ein Tausch nachteilig, wenn wir unter seinen Folgen leiden. Das müssen wir verdeutlichen, weshalb die Kinder z.B. den Werte-Unterschied zwischen einem Springer und einem Bauern (-2) oder zwischen einem Springer und einem Turm (+2) kennen müssen.

Wir setzen in gewohnter Weise mit den 12 Diagrammen fort, in denen immer Weiß am Zug ist, und der Zug, der den meisten Vorteil bringt, gefunden werden muss. In diesen Stellungen ist das immer das Ergebnis eines Tausches (in einigen Stellungen gibt es auch die Möglichkeit, ungedeckte Figuren zu schlagen, aber wenn man genau berechnet, sieht man, dass der größte Vorteil nicht in diesen Zügen steckt).

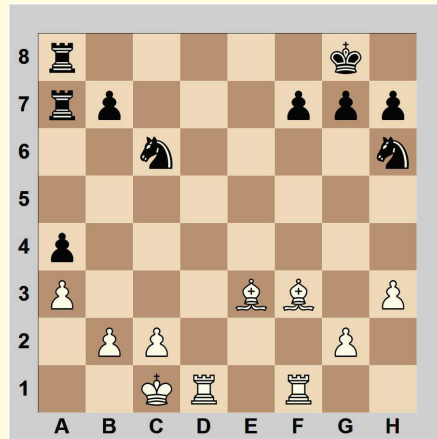
LÖSUNGEN: 1) g5xf6 2) Le3xa7 3) h4xg5 4) Sf3xd4 5) f5xe6 6) f4xe5 7) Se6xc7 8) Td1xd7 9) c5xb6 10) Sc5xd7 11) Lg2xa8 12) Lc3xh8.

Finde den Zug, der am meisten Material gewinnt.

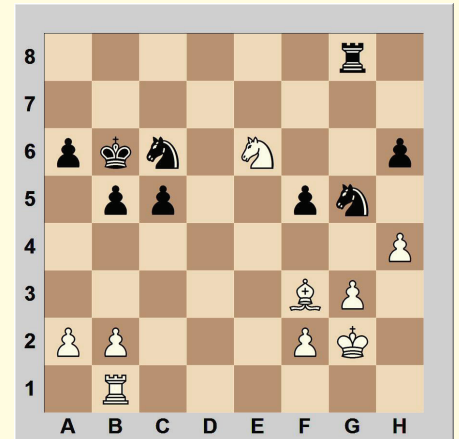
1)



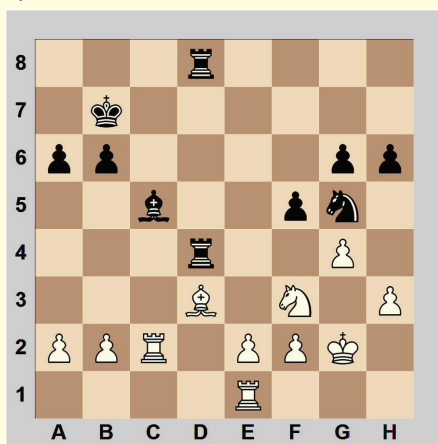
2)



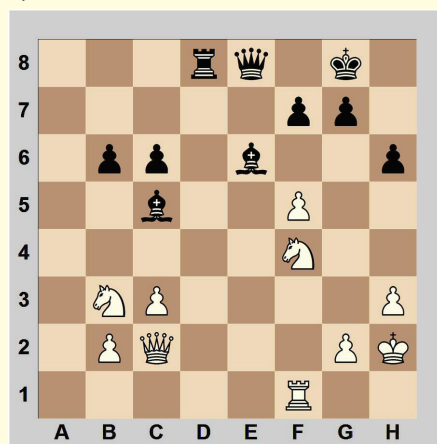
3)



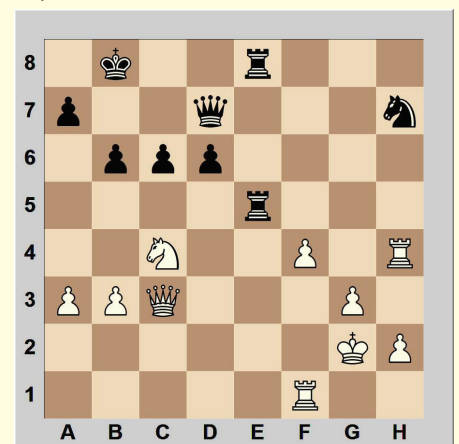
4)



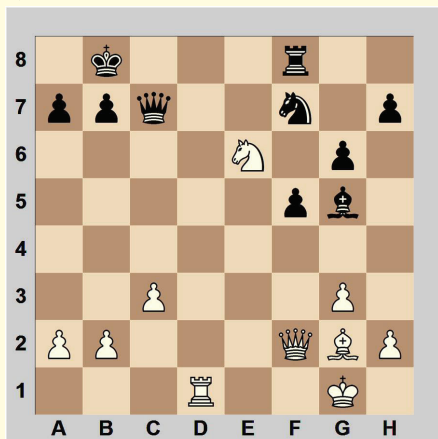
5)



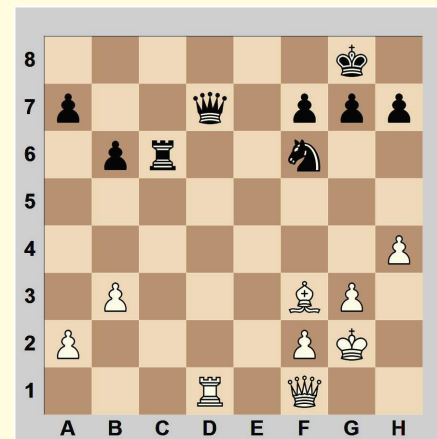
6)



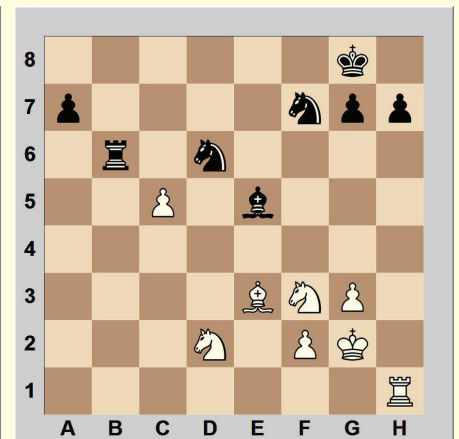
7)



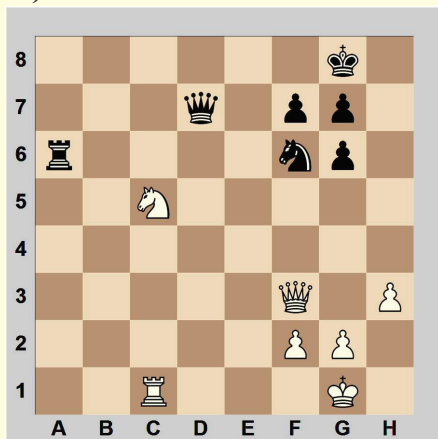
8)



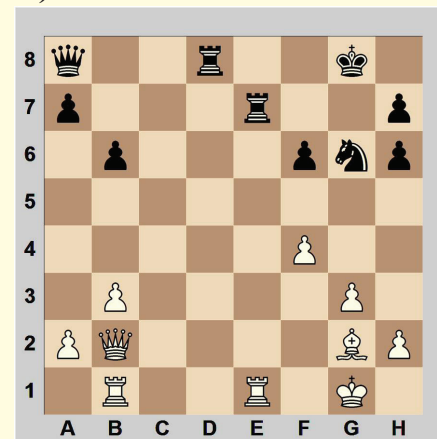
9)



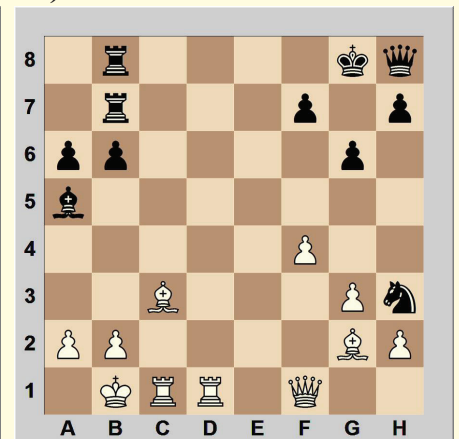
10)



11)



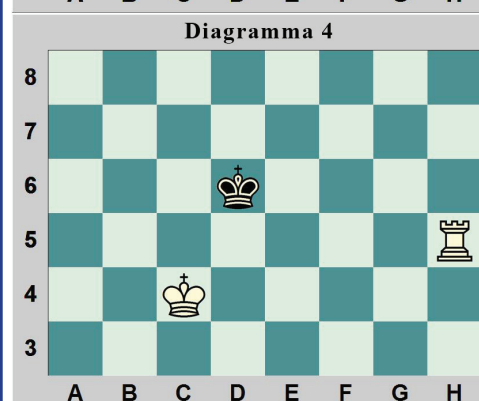
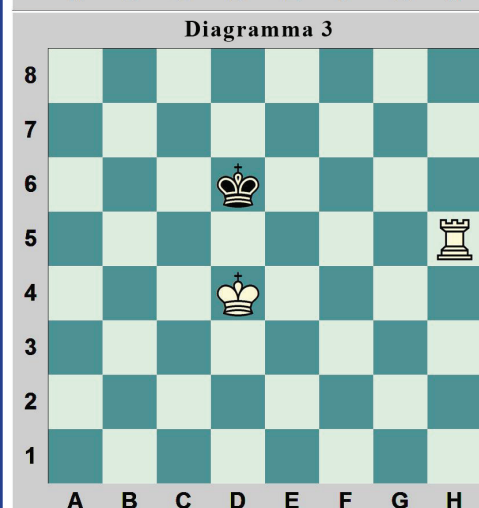
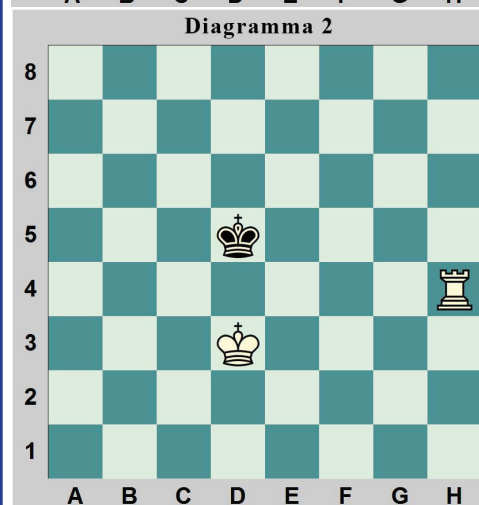
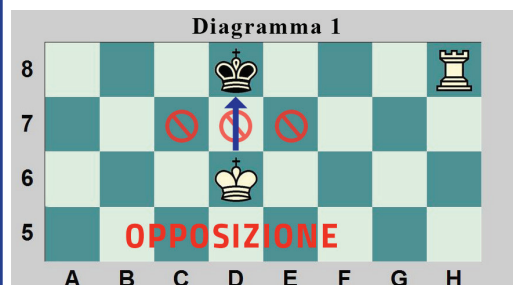
12)



LEKTION 11 - Mattsetzen mit Turm und König gegen König

Das Matt mit diesen Figuren ist schwerer für die Kinder, da sie mehr Züge vorausberechnen müssen. Varianten mit mehr Zügen zu berücksichtigen, ist für sie schwer. Sie konzentrieren sich weniger und verlieren ihr Ziel aus den Augen. Sie kommen durcheinander und verlieren schlussendlich (oder gewinnen nicht). Aus diesem Grund nutzen wir ein System, das eine Lösung (→wie man das spielt) für das Endspiel liefert.

Wir bauen die Endstellung auf, die sie erreichen müssen und zeigen das Matt (Diagramm 1).



An erster Stelle gilt es zu sagen, dass in diesem Endspiel, der Spieler mit Turm und König immer mattsetzen kann, auch wenn der Spieler, der nur mit dem König spielt, der Weltmeister ist!

Das Wichtige ist, den Weg dahin zu kennen. Erklären wir jetzt das Konzept der „Opposition“, da diese hierfür entscheidend ist. Nur wenn die zwei Könige sich gegenüber stehen (exakt in der gleichen Reihe oder Linie mit einem Feld Abstand), wie in Diagramm 1, können wir von einer Opposition sprechen. Wenn der weiße König in Opposition steht, verhindert er die drei Fluchtfelder zwischen ihm und dem schwarzen König c7, d7 und e7. Es wäre so, als ob in der 7. Reihe ein Turm stünde (siehe Treppmatt). Der Turm auf h8 bietet Schach und der weiße König verhindert die Flucht = Schachmatt. Wenn hier nicht die Opposition vorläge, also z.B. der weiße König auf e6 stünde, könnte Schwarz mit dem König nach c7 flüchten. Das dritte Merkmal der Position besteht darin, dass der schwarze König am Rand des Brettes steht und nicht zurückziehen kann. Das bedeutet, dass das Matt nur an einer der vier Seiten erreicht werden kann. Gehen wir zum nächsten Diagramm über (Diagramm 2) und erklären grundlegend, dass dieses Matt nur am Rand des Brettes erreicht werden kann und dass der König also an den Rand (in diesem Fall die 8. Reihe) gezwungen werden muss.

Wir machen die Kinder darauf aufmerksam, dass die Könige schon in Opposition stehen und wenn es auf die 8. Reihe verschoben wäre, Weiß mattsetzen könnte. Wir ziehen die Könige je zwei Reihen zurück und fragen, wie man Mattsetzen kann (welches identisch zu dem vorherigen Beispiel ist). Ist die Lösung gefunden, kehren wir zu der Stellung aus Diagramm 2 zurück und erklären, dass NUR DIESE METHODE (die Könige in OPPOSITION + der Turm, der auf der Reihe Schach gibt) den gegnerischen König dazu zwingen kann, zurückzuziehen. Dann sagen wir, dass man NUR DANN mit dem Turm SCHACH BIETEN darf, wenn die Könige in Opposition stehen, weil sonst der König nicht gezwungen wäre, zurückzuziehen. 1) Th5+ Kd6 Der schwarze König zieht zurück (drei Möglichkeiten c6, d6 und e6, in diesem Fall wählen wir d6).

Fragen wir die Kinder jetzt, wie es weitergeht, und erinnern sie daran, dass es nötig ist, die Opposition zu erreichen, um Schach zu bieten und den gegnerischen König zurückzudrängen. Die Opposition suchend, wäre der natürliche Zug 2) Kd4 (Diagramm 3). Aber danach wäre allerdings SCHWARZ AM ZUG, d.h. Schwarz muss ziehen 2) ...Kc6. Es wird nicht einfach für die Kinder zu verstehen sein, dass nicht Weiß, sondern Schwarz sich in die Opposition stellen muss, damit Weiß die Chance hat, Schach zu bieten. 3) Kc4 – Kd6 Der König kehrt auf sein vorheriges Feld zurück. Wenn wir die Kinder fragen, was man jetzt macht, kehren sie vielleicht auch wieder zurück. 4) Kd4 - Kc6 5) Kc4 - Kd6 Jetzt (Diagramm 4) wird deutlich, dass man dies ewig fortführen kann, ohne Fortschritt. Es sei denn, man macht einen scheinbar unnötigen Zug, einen sogenannten Tempo- oder Wartezug. 6) Ta5

Diagramma 5

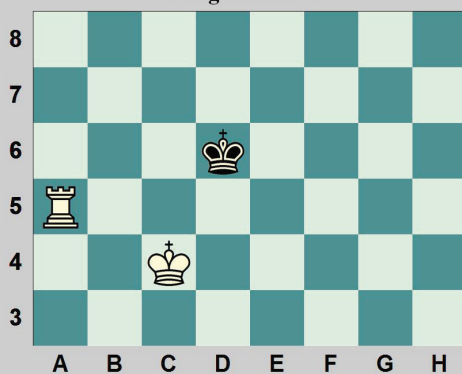


Diagramma 6

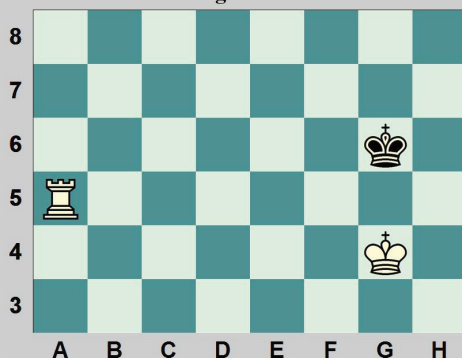


Diagramma 7

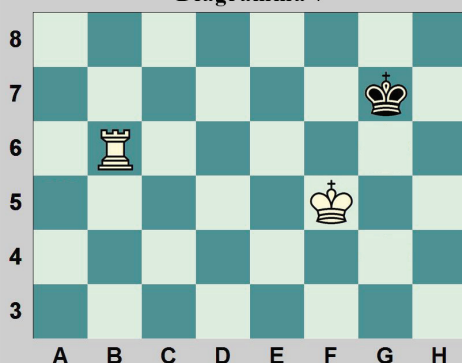
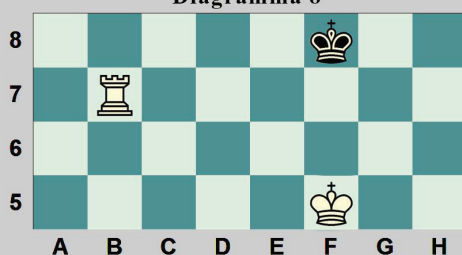


Diagramma 8



(Diagramm 5). Dieser Zug ist entscheidend, da er den gegnerischen König zwingt, sich entweder in die Opposition zu stellen - dann kann er im nächsten Zug durch ein Schachgebot des Turms auf die nächste Reihe gezwungen werden – oder er flüchtet zur anderen Seite nach e6. In diesem Fall reicht es, ihm mit unserem König zu folgen, um das Ziel zu erreichen. Denn wenn der König den Rand erreicht hat, MUSS er in die Opposition unseres Königs ziehen (oder auf die nächste Reihe wechseln). Sehen wir uns die Züge ab diesem Punkt an: 6)...Ke6 7) Kd4 - Kf6 8) Ke4 - Kg6 9) Kf4 - Kh6 10) Kg4 und jetzt ist er am Rand angekommen. Jetzt ist der schwarze König gezwungen, zu ziehen und wenn er auf der 6. Reihe bleibt (weit weg von der 8. Reihe wo er Matt gesetzt werden würde), müsste er 10) ...Kg6 ziehen. Damit steht er in der Opposition von Weiß (Diagramm 6). 11) Ta6+ und später folgt der weiße König dem Schwarzen erneut, um die Opposition zu erreichen. 11)...Kf7 12) Kf5 - Kg7. Im Unterschied zu dem, was in Diagramm 4 passiert ist, wo der schwarze König aus der Opposition geht und wählt, sich auf die andere Seite in Richtung Turm zu bewegen, wählt er in diesem Fall die Seite weg vom Turm. Das Vorgehen, das man anwenden muss, ist identisch, es muss wieder einen Wartezug gemacht werden, aber in diesem Fall den Turm auf der gleichen Seite behalten werden (in beiden Fällen wählt man das Feld so, dass der Turm weit weg vom gegnerischen König bleibt, sodass dieser ihn nicht angreifen kann). 13) Tb6 (Diagramm 7) 13)...Kh7 14) Kg5 - Kg7 15) Tb7+ - Kf8 16) Kf6 - Ke8 17) Th7 - Kd8 18) Ke6 - Kc8 19) Kd6 - Kb8 20) Kc6 - Ka8 21) Kb6 - Kb8 22) Th8#. Wir rekapitulieren die verschiedenen Phasen der Methode: Die Reihe vor dem gegnerischen König wird mit dem Turm abgeschnitten. Dem gegnerischen König folgt man mit dem eigenen König bis die Opposition in unserem Sinne erreicht ist. Wenn es keine Opposition gibt, muss man einen Warte- oder Tempozug machen. Der schwarze König zieht zurück und der weiße König folgt ihm. Schach wird nur gegeben, wenn der schwarze König in Opposition gezogen hat, um ihn dazu zu zwingen, zurückzuziehen. Immer das gleiche System nutzend, wird der König an den Rand gedrängt und dort mattgesetzt.

In dieser Variante wurden die besten möglichen Züge von Schwarz und Weiß gezogen, aber natürlich kann es auch anders laufen, z.B. so:

Wenn in irgendeinem Moment Schwarz zurückzieht (also auf die nächste Reihe Richtung Rand), ohne dazu gezwungen zu sein, reicht es immer, den Turm so zu ziehen, dass der König nicht wieder zurück in die Mitte kann. Zum Beispiel, wenn nach 13) Tb6 (Diagramm 7) Schwarz mit 13) ...Kf8 antwortet, ist es für Weiß sehr gut, 14) Tb7 (Diagramm 8) zu spielen und später zum alten System zurückzukehren.

Nach der Erklärung, die der Lehrer am Demobrett vorgenommen hat, sollen zwei oder mehr Kinder das System am Demobrett probieren, sodass die ganze Klasse die Schlüsselpunkte der Sequenz sehen kann. Nachdem diese Übung beendet wurde, geben wir den Kindern das als Partneraufgabe ab Diagramm 2 (Weiß am Zug). Wer es schafft, Matt zu setzen, baut die Anfangsstellung noch einmal auf und der Partner ist dran. Wer sich seinen Turm schlagen lässt, muss die Übung wiederholen, weil es Remis geworden ist. Wenn beide es geschafft haben, dürfen sie mit allen Figuren spielen.

LEKTION 12: Erfinde ein Schachmatt

Ziel dieser Lektion ist es, den Kindern ein klareres Bild vom Schach Matt zu geben und vor allem es auch im Spiel einsetzen zu können. Da es das Ziel eines jeden Spieles ist, ist es wesentlich, dass sie wissen wie man es findet, wenn die Möglichkeit vorhanden ist. Es ist offensichtlich es eine zielorientierte Herangehensweise benötigt, da sonst der Gegner flüchten oder anderweitig verhindern kann. Mit „Erfinde ein Schachmatt“ wird den Kindern die Figur wuasi in die Hand gegeben und sie müssen diese dann beliebig irgendwo setzen, so dass es Schachmatt ergibt. Zum Beispiel wissen wir in Position 1, dass die fehlende Figur eine Dame ist und wir müssen uns fragen, wohin möchte Sie, damit der Schwarze König keine Felder mehr zur Auswahl hat?

Wir können zuerst alle Felder markieren, auf denen der König sicher ist: d8, e8 und f8. Wir müssen also mit der Dame alle Felder auf ein mal wegnehmen, dafür gibt es viele verschiedene Lösungen, wo wir die Dame „hinzaubern“ können: c8, b8, g8, oder sogar e7!

Wichtig ist, dass erwähnt wird, dass man die Dame hinzaubern darf wo man will. Also auch auf gegnerische Figuren (natürlich außer dem König). Wenn man sich dessen bewusst ist, sieht man auch, dass Dg7! In der zweiten Position Schachmatt setzt (der weiße Bauer von f6 verteidigt die Dame).

Wir können einige Beispiele hinzufügen, indem wir erlauben, mehrere Figuren zaubern zu dürfen. Je nach Klassenstufe und Erfahrung muss man das anpassen.

Position 3: In diesem Beispiel haben wir den Springer und Läufer als „magische Stücke“. Wo müssen sie erscheinen, damit der schwarze König Schachmatt ist? Die Lösung ist Läufer auf f6 und Springer auf h6. Wie man sehen kann, ist es wichtig, dass die beiden Figuren zusammenarbeiten: Der Läufer auf f6 sperrt die Fluchtfelder ab – während dann der Springer Schachmatt setzt.

Das Konzept, welches immer angewendet werden muss, ist, dass das Schach immer so gesetzt wird, dass der König nicht mehr flüchten kann. Das heißt eine Mischung aus Angriff und Kontrolle über die Fluchtfelder des Königs. Manchmal sind die schwarzen Figuren bereits so, dass sie dem König Felder versperren, dann benötigen wir weniger Aufwand zum Matt setzen, aber es gibt auch mehr Möglichkeiten zum Verteidigen. Wenn wir über Position 3 nachdenken, sehen wir dass der König zwar noch drei Felder hätte (h7, f7, f8) aber überall stehen seine eigenen Figuren im Weg und die Flucht ist unmöglich.

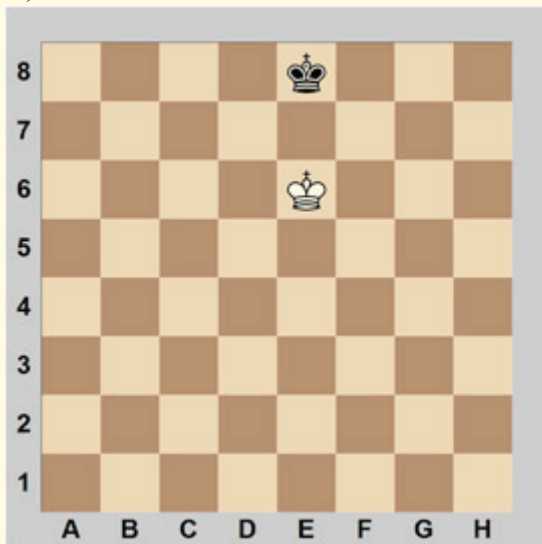
Nun kommen wir zu einem sehr abstrakten Beispiel. Der schwarze König ist im freien Feld (am Rand ist es immer leichter, da er weniger Fluchtfelder hat), dafür haben wir aber sehr viele Figuren zur Verfügung. Kinder werden anfangs versuchen, möglichst viele Schachs auf ein mal zu geben anstatt dass sie den ersten Blick auf die Fluchtfelder legen. So könnten wir ganz einfach Positionen zaubern, in denen der König 4x im Schach steht – aber trotzdem immer flüchten kann, weil es noch Fluchtfelder gibt. Am besten Beginnen wir mit den Türmen, diese besetzen gleich ganze Reihen, zum Beispiel setzen wir einen auf b1 und den anderen auf c2. Die komplette B- und C-Linie sind jetzt für den König gesperrt! Wir müssen also nur noch die Felder d5, d6 und d7 wegnehmen. Dafür gibt es ganz viele verschiedene Lösungen: Sf6 + Lf8/Lf4/Lg3/Lh2 oder Le6 + Se4/Sf5/... und der Schwarze König ist Schach Matt. In den Diagrammen 5 und 6 finden Sie noch zwei weitere abstraktere Lösungen. Hier können Sie mit den Kindern alle Felder ein Mal durchgehen und schauen, ob es wirklich Schach Matt ist. (D.h. für jedes Feld sagen, wer verhindert, dass der König dort hinziehen darf)

Schließlich geben wir als Übung die 12 Positionen unten. Die Kinder müssen schreiben, wo sie die magischen Figuren einsetzen wollen. Nur in wenigen Aufgaben gibt es mehrere Lösungen und wir müssen ein kompliziertes „Netzwerk“ der Flucht schaffen.

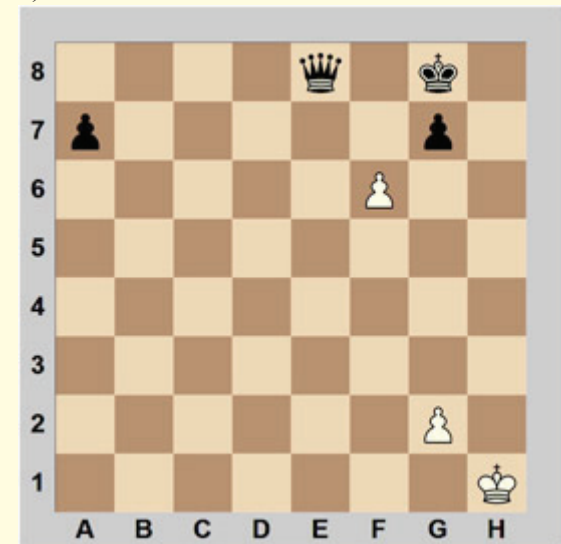
Lösungen für die Übungen

1) Turm auf die letzte Reihe (zum Beispiel h8, a8, c8, etc) 2) Treppematt! 3) Turm auf die H-Linie (also h1/h2/h3/h7/h8) 4) Turm auf die 8. Reihe (nur nicht auf h8 oder f8) 5) Te8! Falls man zB Ta8 macht, dann kann der Gegner seinen Turm dazwischen ziehen. 6) Dg7 7) Se7 („ersticktes Matt“) 8) Db7 (vom Springer verteidigt) 9) Dh8 oder Dh7 10) Bauer e7 11) Turm auf die A-Linie und der Springer sperrt das Fluchtfeld auf b7 (also c5, d6 oder oder d8) 12) Le7 (sperrt beide Felder) und Sf6 setzt Matt (Sd6, c7 oder g7 geht auch)

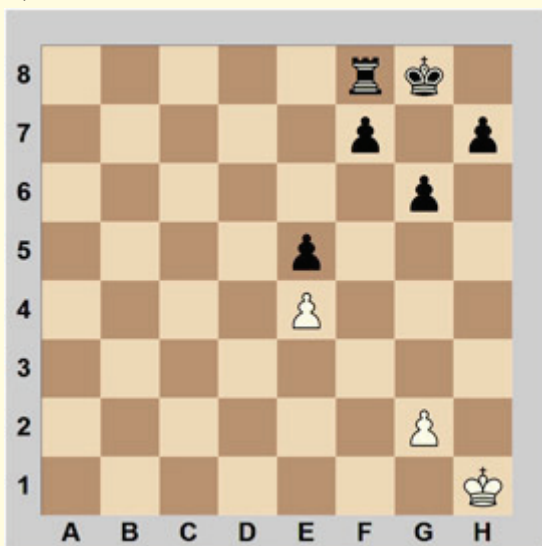
1) - D



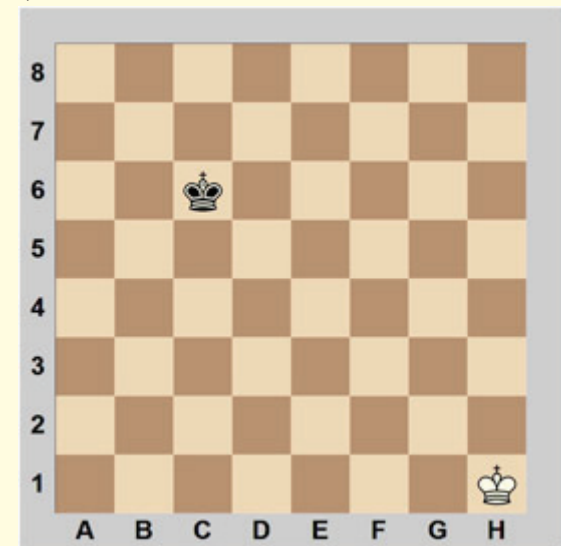
2) - D



3) - S+L



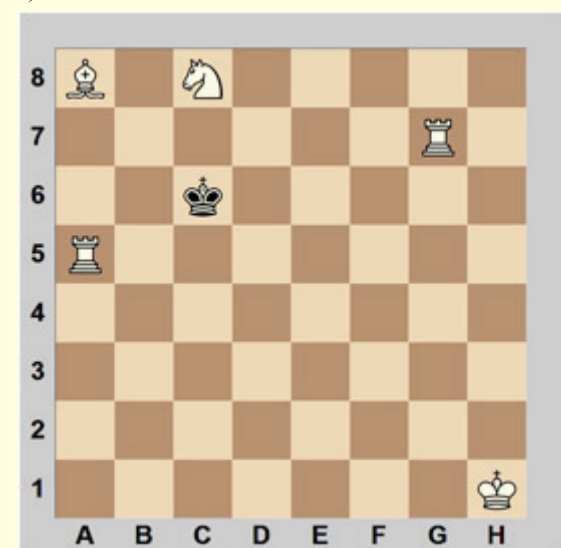
4) - T+T+S+L



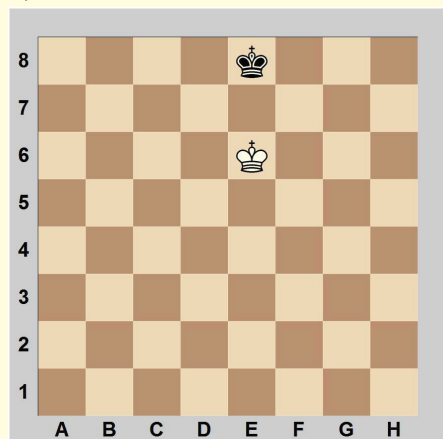
5)



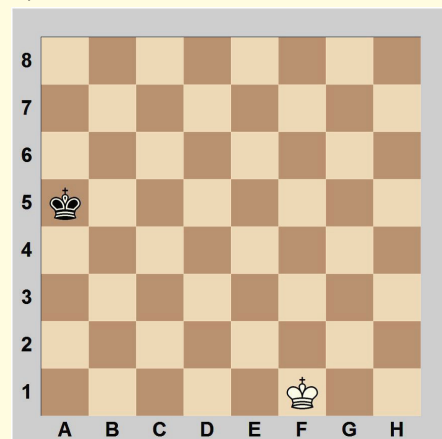
6)



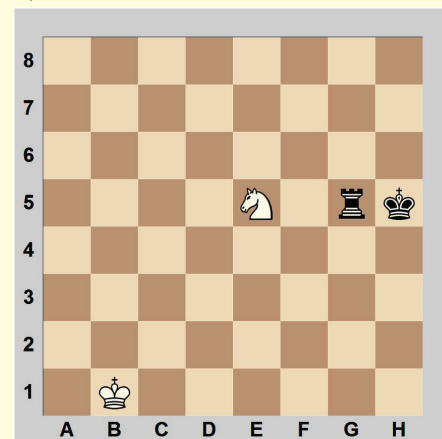
1) - T



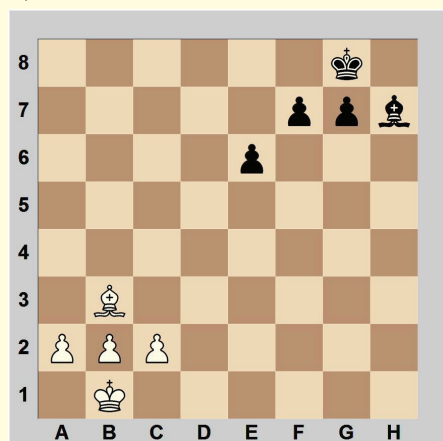
2) - T+T



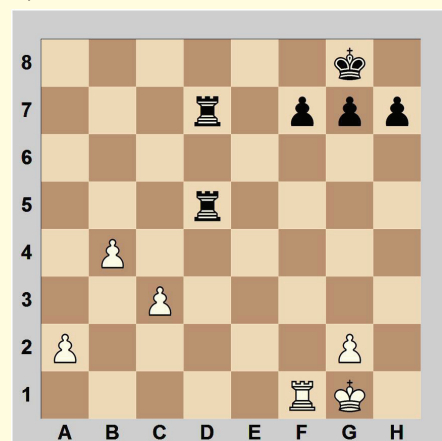
3) - T



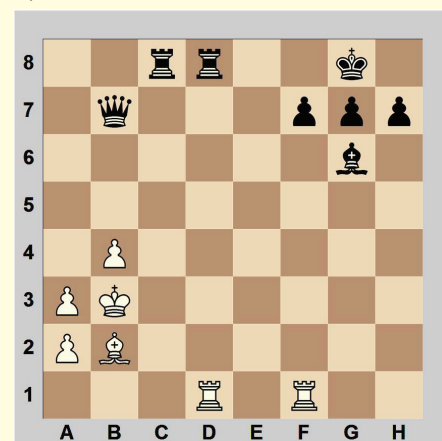
4) - T



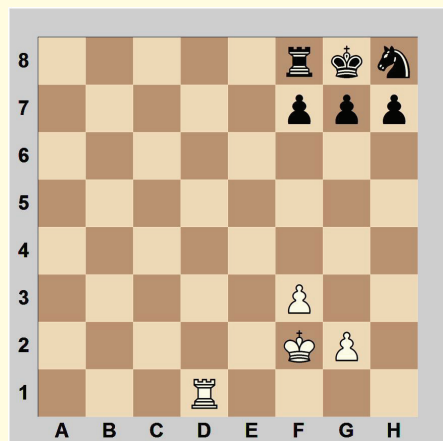
5) - T



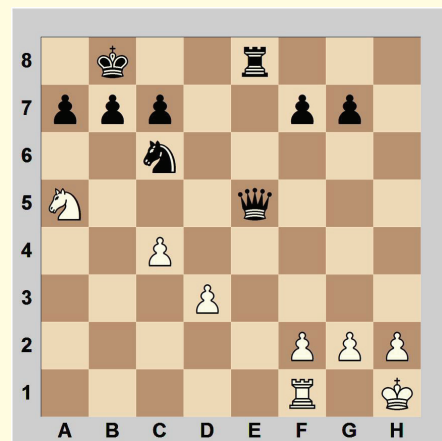
6) - D



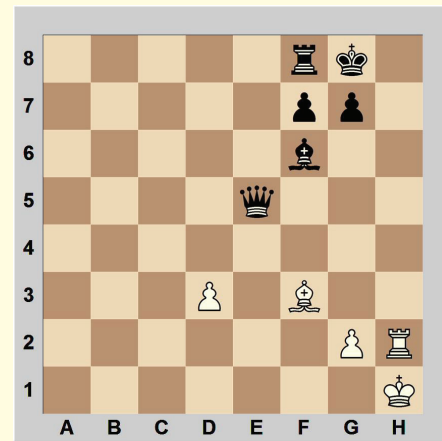
7) - S



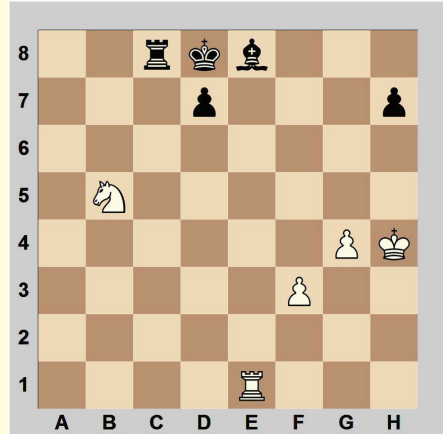
8) - D



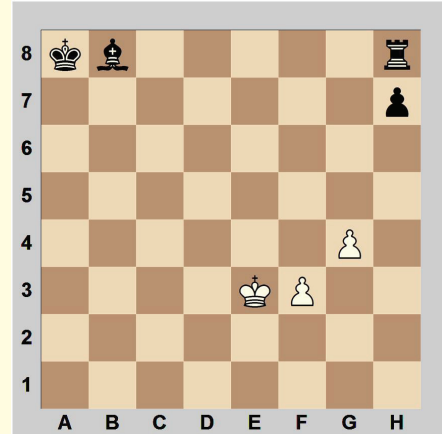
9) - D



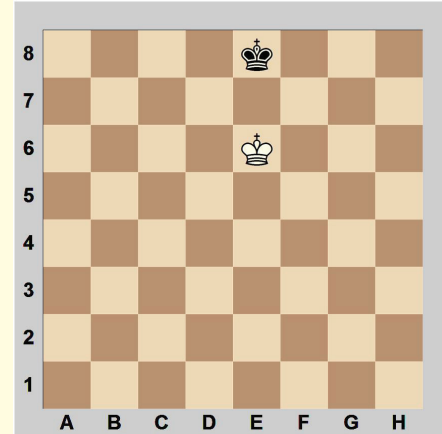
10) - B



11) - T+S

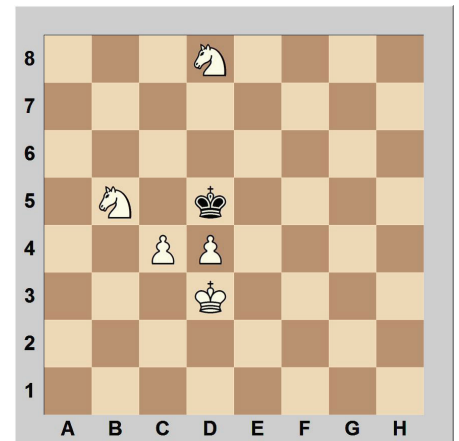
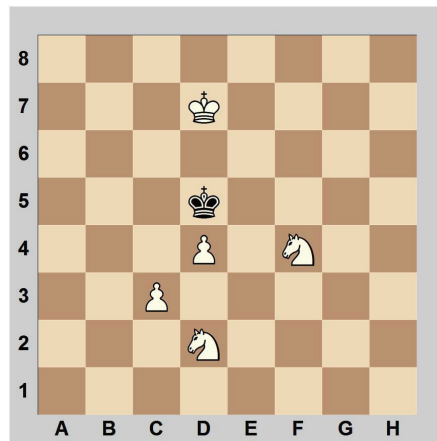
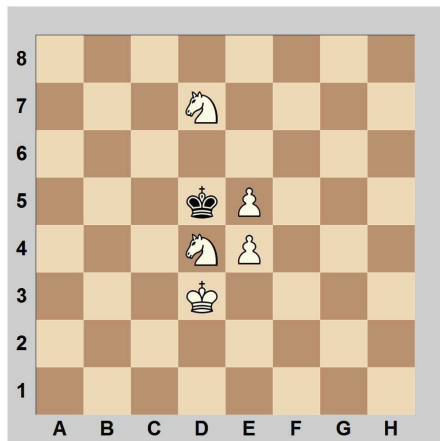


12) - L+S

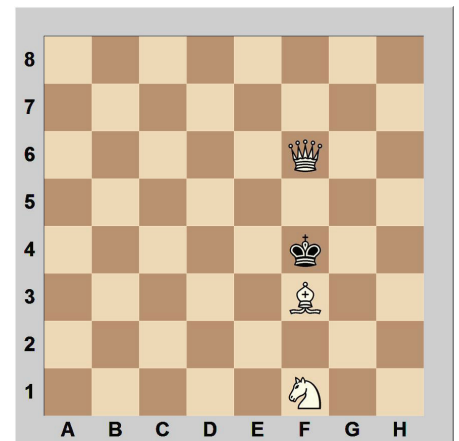
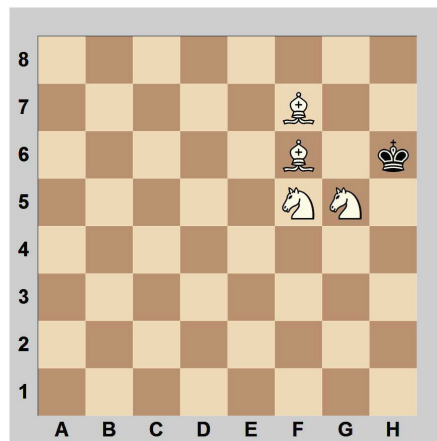
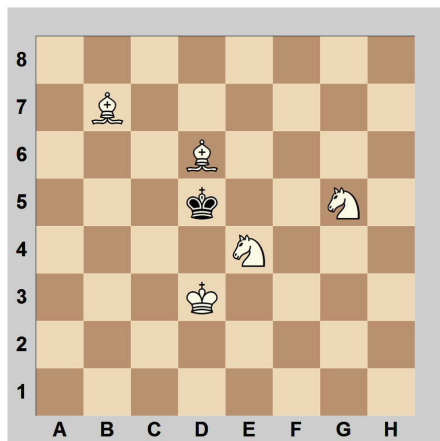


LEKTION 13: Übungen zum Schach Matt erfinden

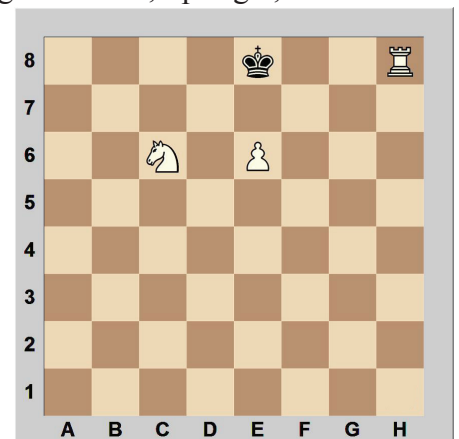
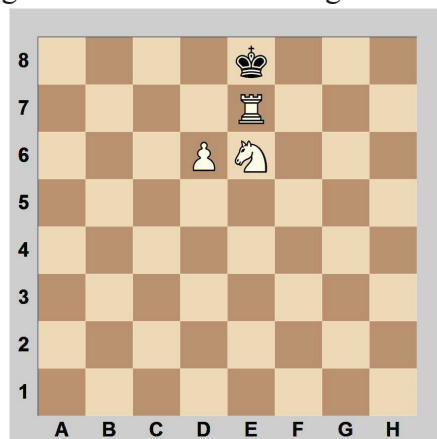
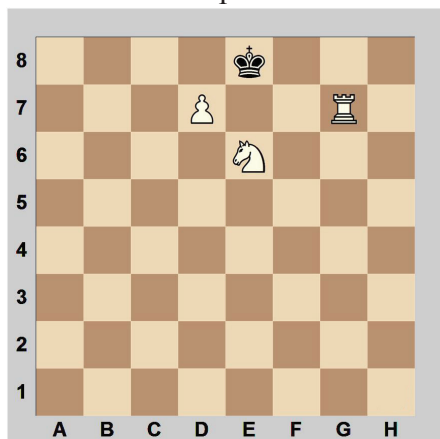
Teilen Sie die Kinder in 4er oder 5er-Gruppen ein, so dass die Bänke aneinandergeschoben werden können. Versuchen Sie, die Teams in circa gleicher Spielstärke einzuteilen. Lassen Sie anschließend die Teams für sich einen Namen finden und notieren Sie diese auf der Tafel. Heute wird es einen punktbasierten Wettbewerb geben, der die Kreativität und Schnelle im finden von Lösungen der Kinder zu bewerten. Das Thema ist wie in der letzten Lektion das Erfinden eines Schach Matts. Geben Sie jeder Gruppe ein Set, das in der Mitte der Tische platziert wird. Nun nennen das Feld des schwarzen Königs und anschließend die magischen Figuren. Sobald ein Team eine Lösung hat meldet sich der Teamkapitän und präsentiert Ihnen die Lösung. Die erste fertige Gruppe bekommt 4 Punkte, die zweite 3 Punkte, die dritte 2 Punkte und die vierte 1 Punkt. Falsche Antworten geben Punktabzug!



In Position 1 startet der König auf d5 und die magischen Figuren sind: König, Springer, Springer, Bauer, Bauer. Dies sind drei mögliche Lösungen, es gibt aber mehr. Position 2: König auf d5 + Turm, 2x Springer, 2x Läufer – Position 3: König auf h6 und 2x Springer, 2x Läufer. Position 4: König auf f4 + Dame, Läufer



, Springer (Die Lösungen sehen Sie dort). Sie können auch neue Aufgaben erstellen und dazunehmen oder als zusätzliche Aufgabe bei einer Stellung nicht nur ein Matt verlangen, sondern drei verschiedene, das geht fast immer. Zum Beispiel wenn der König auf e8 steht mit den magischen Figuren Turm, Springer, Bauer.

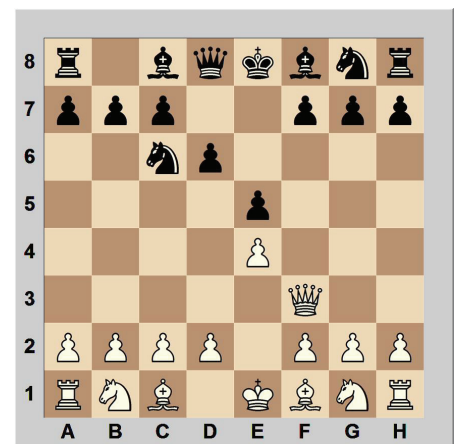
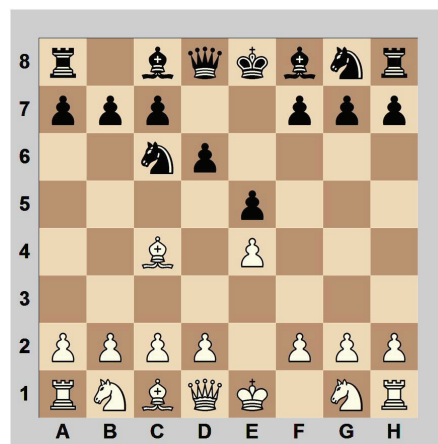
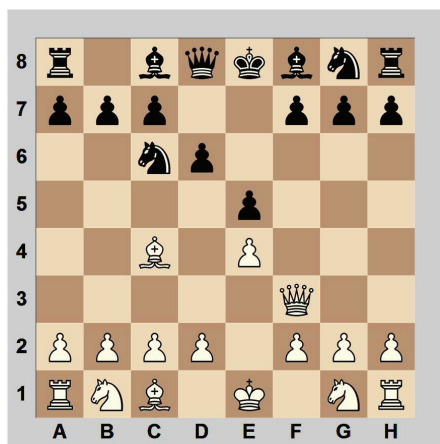


LEKTION 14: Der Aufbau eines Matts

Die Chance zu nutzen, wenn sie auf dem Schachbrett ist, das geht relativ leicht. Um aber die Chance überhaupt erst zu bekommen, müssen wir ein „Skelett“ bauen, das andeutet, wo Matt gesetzt werden kann. Zum vereinfachten Training dürfen die Kinder sich in den folgenden Aufgaben zwei Mal mit Weiß bewegen, mit den folgenden Regeln:

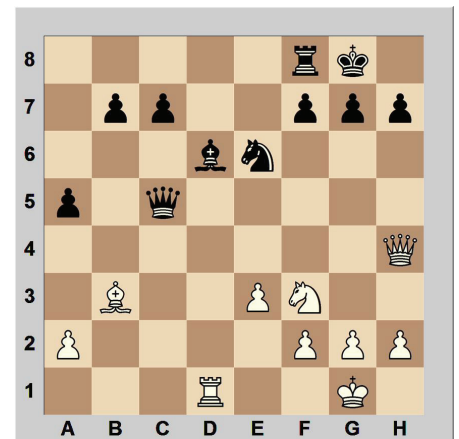
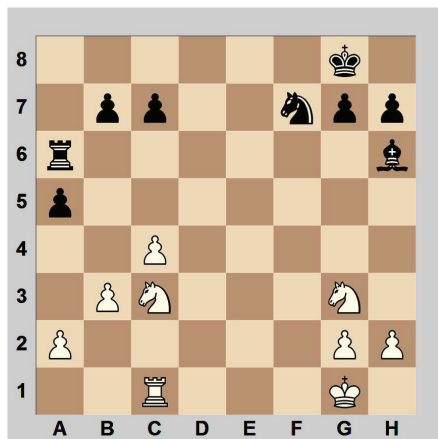
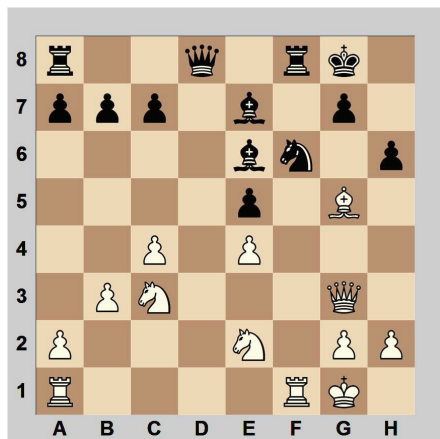
1) Beim ersten Zug dürfen Sie nicht Schach setzen, aber schwarz darf nicht schlagen. 2) Nach der zweiten Bewegung darf sich der Schwarze wieder bewegen, aber er ist hoffensichtlich Matt, kann also nichts mehr tun. Im ersten Beispiel finden wir noch relativ schnell das Matt in einem Zug: Dxf7#. In der zweiten Position ist die Dame aber noch auf d1. Was können wir also tun, um mit zwei aufeinanderfolgenden Zügen Matt zu setzen? Offensichtlich müssen wir die Position von gerade eben erreichen. Wir ziehen also zuerst die Dame auf h3 und dann auf h7 Matt. (der Weg über h5 ist auch möglich). Die gleiche Position könnten wir auch mit dem Läufer auf f1 behandeln, aber die Dame auf f3. Dann wäre die Lösung 1) Lc4 2) Dxf7#

Diese Übung dient den Kindern dazu, eine Strategie im Spiel zu entwickeln, auch wenn es der Gegner im richtigen Spiel noch leicht verhindern kann. Es ist eine Möglichkeit, Drohungen zu erzeugen, auf die der Gegner reagieren muss (tut er es nicht, ist er Matt). Lassen Sie uns drei weitere Beispiele machen, in denen



versucht wird, die Antwort zu finden. Beachten Sie die Ähnlichkeiten zu „Erfinde ein Schachmatt“.

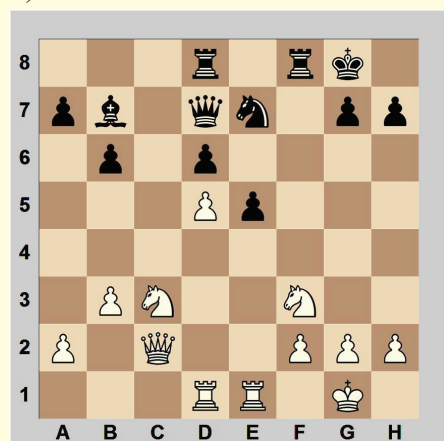
Position 1: 1) Lxh6 2) Dxd7#. Position 2: man sieht schnell, dass der König kein Fluchtfeld nach unten mehr hat, wir müssen also irgendwie mit dem Turm auf seine Linie kommen ohne geschlagen zu werden: 1) Te1 2) Te8. Position 3: Dieses Muster ist sehr häufig und muss auf jeden Fall gut verstanden werden.



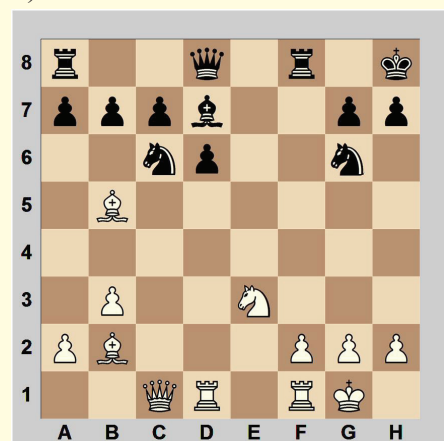
Die Dame steht bereits so gut da, sie möchte am liebsten auf h7 einschlagen, aber wie machen wir das sicher? Mit dem Springer: 1) Sg5 (Schwarz darf ja nicht schlagen) und dann Dxd7#. Das Wichtigste ist, dass die Schüler über diese Dynamik nachdenken und im Spiel später dann solche Versuche unternehmen. In einer richtigen Schachpartie wäre dieser Zug schlecht, denn er würde sofort vom gegnerischen Springer geschlagen. Jetzt wissen wir aber, sobald dieser sich wegbewegt können wir das ausnutzen! Nun zu den Übungen, Weiß am Zug darf immer doppelt ziehen und muss Matt setzen.

Lösungen: 1) Sg5 – Dxd7# 2) Dc3 – Dxd7# 3) g6 – gxh7# 4) Lh2 – Lxe5# oder Lf2 – Lh4# 5) Te1 – Te8# 6) Tg7 – Ta6# 7) Da5 – Dc7# 8) Dh5 – Dh7# 9) De7 – Dxf8#

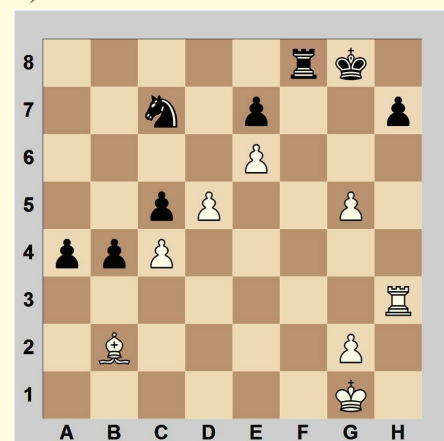
1)



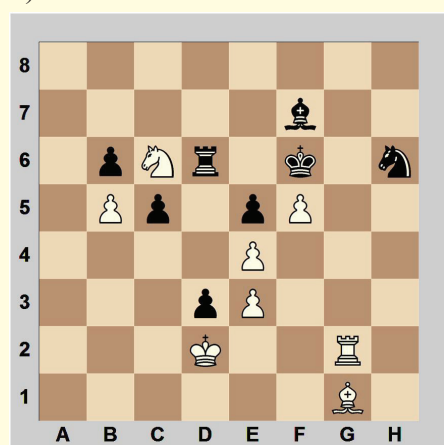
2)



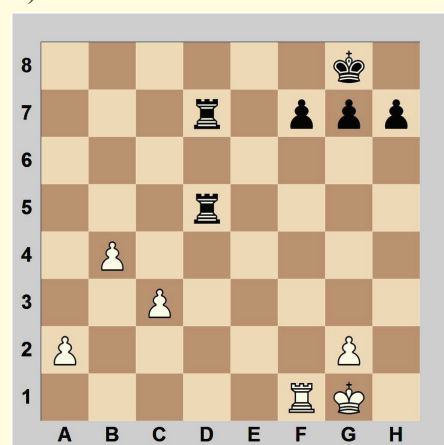
3)



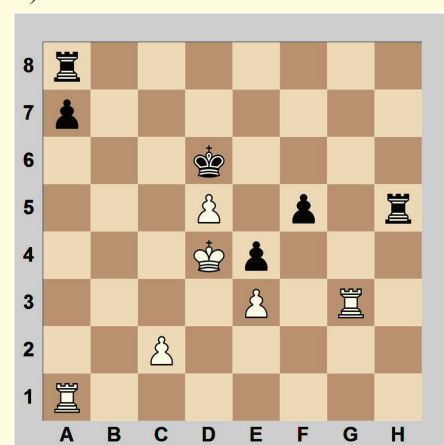
4)



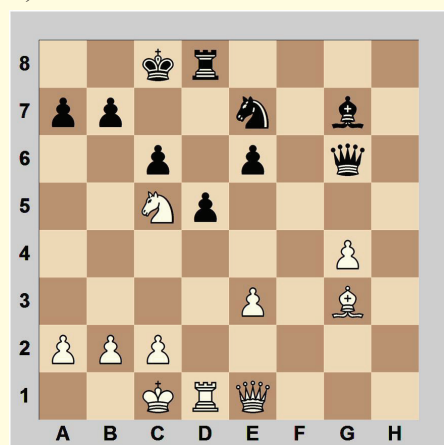
5)



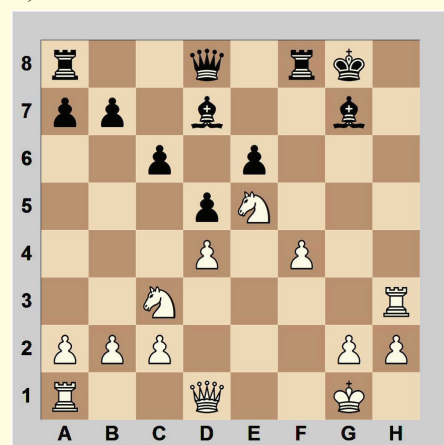
6)



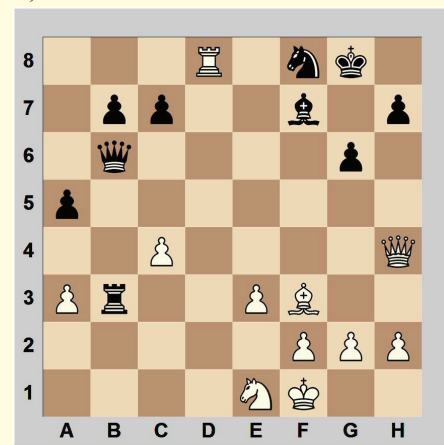
7)



8)



9)



FÜNFZEHNTE LEKTION: Das große Klassenturnier

Das Ziel des Klassenturnieres ist es nicht nur, die besten Schachspieler zu ermitteln. Unsere Ziele liegen dabei etwas anders: Es wird dienen, Aspekte wie die Kooperationsfähigkeit, emotionales Management und Fairness zu zeigen. Versuchen Sie die Aufmerksamkeit zu behalten und immer möglichst fair zu urteilen. Es ist nicht notwendig und nicht nützlich zu betonen, wer besser ist, wer gewinnt, usw.

Die Regeln

- 1) „Berührt geführt“ : Wer eine Figur anfasst, der muss mit dieser Figur dann auch ziehen. Ausnahme, wenn die Figur keine legale Zugmöglichkeit hat, dann darf man noch etwas anderes tun.
- 2) Wenn eine Figur losgelassen wurde, dann muss sie da auch stehen bleiben. Man darf dann nichts mehr ändern oder nachträglich doch noch wo anders hinziehen.
- 3) Am Ende des Spieles muss man die Figuren wieder ordentlich aufbauen
- 4) Wenn das Spiel noch nicht zu Ende ist, aber die Zeit der Unterrichtsstunde, dann zählen Sie die Punkte. Ist ein Spieler mehr als 3 Punkte vorne, so zählt es für ihn gewonnen. Ist es ausgeglichen oder nur 1-2 Punkte vorne, dann ist es unentschieden
- 5) Sie bestimmen, wer gegen wen spielt
- 6) Wer schummelt oder versucht zu betrügen, hat sofort verloren!
- 7) Für den Sieger gibt es 3 Punkte, bei einem Unentschieden 2 Punkte für beide, und der Verlierer erhält einen „Trostpunkt“.

Die Leitung des Turniers

Sie werden 5 Spiele haben, es ist am besten wenn Sie 1,5 Stunden dafür einplanen.

- 1) Lassen Sie, falls es geht, nicht zwei Kinder doppelt gegeneinander spielen
- 2) Versuchen Sie, Spieler mit gleich vielen Punkten gegeneinander spielen zu lassen. Sonst ist es unfair
- 3) Behalten Sie immer den Überblick! Und selbst wenn nicht, lassen Sie es die Kinder nicht merken. Es soll sich wie ein faires und organisiertes Turnier anfühlen
- 4) Geben Sie pro Runde mindestens 15 Minuten Zeit. Wenn sie STOP rufen ist die Zeit vorbei und es wird ausgezählt. Wenn Kinder absichtlich abwarten, werden ihnen dafür Punkte abgezogen (in ihrem Ermessen)
- 5) Wenn Kinder vor dem STOP bereits fertig sind, zählt es natürlich auch

Die Tabelle

Nachfolgend finden Sie eine Mustertabelle, die von links nach rechts so zusammengesetzt ist:

Violette Spalte für die Summe der Punkte, um zu wissen wie viele Punkte der Schüler aktuell hat. Grüne Spalte ist für jeden Spieler eine Nummer (dient Ihnen zur Paarung). Der Name ist in der grauen Spalte, in Gelb ist die Anzahl der Runden (insgesamt 5). Die Spalte der gegnerischen Zahl, in pink, zeigt an, gegen wen bereits gespielt wurde. Die blaue Spalte dient dem Ergebnis, das bei jedem Spiel erzielt wird. Aufgeben ist nicht erlaubt. Verhalten sich aber Spieler grob unfair, so dürfen sie beliebige Strafen verhängen.

Wählen Sie Weiß/Schwarz möglichst zufällig. Wenn Sie zum Beispiel sehen, dass ein Spieler schon drei mal Schwarz hatte, dann geben Sie ihm natürlich Weiß. Die Auslosung funktioniert so: Sie beginnen mit dem aktuell ersten und suchen sich den nächstbesten, gegen den er noch nicht gespielt hat. Dann tun sie das gleiche für das letzten. Dann für den ersten von oben, der noch keinen Gegner hat. In der Mitte müssen sie ein wenig probieren, so dass es keine doppelten Paarungen gibt.

TURNIERTABELLE

Punkte	Nr.	NAME	TURNIERS	1	2	3	4	5
			Gegner	Erg.	Gegner	Erg.	Gegner	Erg.
4	1	Ambra	2	0	17	0	15	0
7	2	Emma	1	2	3	1	17	2
9	3	Aldo	4	2	2	1	5	2
2	4	Thomas	3	0	6	0	7	0
6	5	Beatrice	6	2	8	0	3	0
5	6	Elena	5	0	4	2	9	1
2	7	Gregorio	8	0	9	0	4	2
10	8	Riccardo	7	2	5	2	10	2
4	9	Anna	10	0	7	2	6	1
5	10	Marianna	9	2	12	2	8	0
4	11	Loris	12	0	14	0	F	2
5	12	Giorgio	11	2	10	0	13	2
4	13	Francesca	14	2	16	1	12	0
4	14	Samir	13	0	11	2	16	0
6	15	Kiara	16	0	F	2	1	2
5	16	Cristina	15	2	13	1	14	2
8	17	Andrea	F	2	1	2	2	0

Im Beispiel hat Emma (die Nummer 2) gegen Ambra (Nummer 1) gespielt und hat gewonnen (also 2 Punkte). Die zweite Runde traf sie auf die Nummer 3, Aldo, und hat Unentschieden gespielt. Danach gegen den 17. und so weiter. Am Ende des Turnieres erzielte Emma 7 Punkte und wurde Vierte. Nach der endgültigen Wertung gilt Riccardo als Sieger, dann Aldo, dann Andrea. Für den Fall, dass zwei Spieler die gleiche Punktzahl haben, so wird der Platz einfach geteilt. Dann gibt es zum Beispiel eben einen ersten, zwei zweite Plätze und einen dritten Platz. Sagen Sie beim Vorlesen auch die Punktzahlen der letzten Plätze (zB wenn man 5x verliert hat man ja trotzdem 5 Punkte). Nennen Sie es also lieber „Vierzehnter Platz mit 5 Punkten!“. Viel Erfolg!



Erasmus+



SCHACH !!

CASTLE Projekt

Handbuch für Lehrer - dritte Level



www.castleproject.eu

Benutzung des Handbuchs

Dieses Handbuch dient als Referenz für das dritte Level von Chess on Desk und besteht aus 15 Lektionen für je eine Schulstunde.

- a) Auf den Felben Feldern finden sich die Diagramme (Übungsaufgaben) für die Kinder
- b) Auf den unfarbigen Seiten finden Sie Anweisungen und Hilfestellungen für die Lektion

Die Lektionen sind die folgenden:

- 1) Der Spieß 1
- 2) Der Spieß 2
- 3) Doppelangriff 1
- 4) Doppelangriff 2
- 5) Fesselung 1
- 6) Fesselung 2
- 7) Abzugsangriff 1
- 8) Abzugsangriff 2
- 9) Abzugsschach 1
- 10) Abzugsschach 2
- 11) Das Doppelschach
- 12) Gemischte taktische Themen
- 13) Matt in zwei Zügen 1
- 14) Matt in zwei Zügen 2
- 15) Das Klassenturnier

Die Unterrichtsdauer ist variabel – wir empfehlen ca 15-20 Minuten für den Theorieteil am Anfang (je nach Umfang) und den Rest dann für die Aufgaben und für das freie Spiel mit allen Figuren.

Das ganze Handbuch ist taktischen Themen gewidmet, die, wenn sie bekannt sind und genutzt werden, materiellen Vorteil bringen. Im Gegensatz zu den letzten Lektionen, wo man zwar Material gewonnen hat, aber nur weil der Gegner vorher einen Fehler gemacht hat. Mit den nächsten Lektionen wollen wir erzwungene Methoden lernen, Material zu gewinnen. (also dass der Gegner nichts mehr tun kann, weil zu viele Figuren auf ein mal angegriffen werden oder er zu etwas gezwungen wurde).

Im Fall eines Doppelangriffs werden Sie gleich sehen, dass zwei ungedeckte Figuren des Gegners gleichzeitig angegriffen werden und der Gegner kann (meistens) nur eine davon retten.

Offensichtlich ist das erforderliche Niveau der Analyse höher, da die Anzahl der zu berechnenden Halbzüge nicht mehr nur zwei beträgt (ich schlage -> kann ich dann geschlagen werden?) sondern vier Halbzüge, die berechnet werden müssen.

Dieser Sprung ist notwendig, da dieser taktische Motive ermöglicht, die sehr mächtig sind. Diese müssen dann nur noch auf dem Schachbrett erzeugt und erkannt werden.

Ziel des dritten Kurses ist es, Schüler über taktische Themen zu informieren und sie verstehen zu lassen, wie sie ausgenutzt werden können. Sowohl während der Übungen, als auch im freien Spiel, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Um gute Ergebnisse zu erzielen, muss der Lehrer einen guten taktischen Blick entwickelt haben. Sie müssen die Reihenfolge der Züge der Lösungen korrekt verstehen und wie genau sie zu einem Vorteil führen. Es gibt immer nur eine richtige Lösung, steht eine Lösung nicht dort, so ist sie falsch. Die erste Lektion zu einem Thema wird immer die einzügige Einführung sein, bei der zweiten Lektion wird es nötig sein, das taktische Thema erst selbst vorzubereiten.

ERSTE LEKTION: Der Spieß

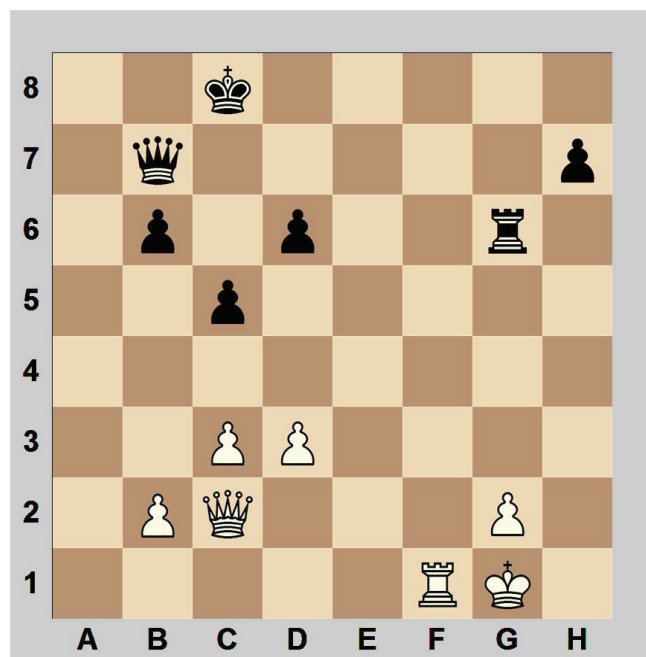
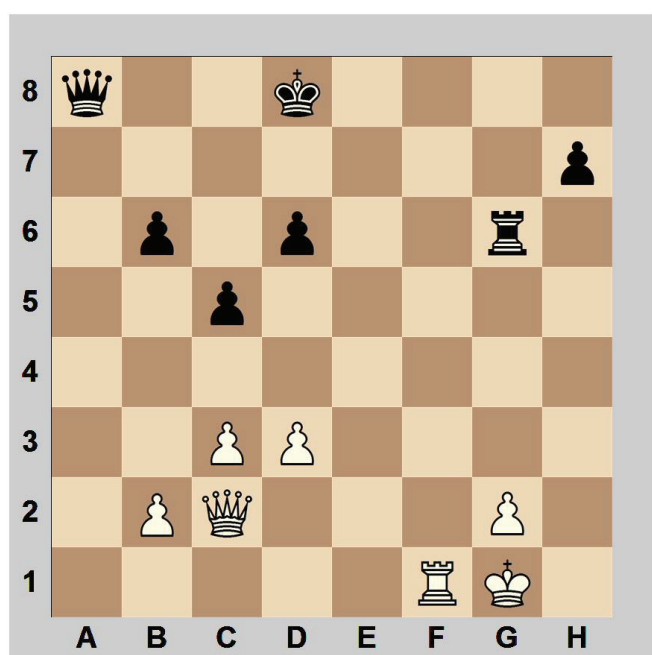
Vorbemerkungen zu taktischen Fragen für den Lehrer:

- a) In den letzten Lektionen haben wir gesehen, wie wichtig materieller Vorteil für den Sieg ist.
- b) Nach jedem Zug muss man seine Chancen neu einschätzen aber auch aufmerksam die Veränderung durch den Zug erkennen.
- c) Ein Kind, das die taktischen Motive gut gelernt hat, sieht diese im richtigen Spiel dann auch deutlich leichter. Taktische Konzepte lassen sich auf viele verschiedene Positionen anwenden und sind daher fast immer präsent.
- d) Die Linearität von Dame, Turm und Läufer lassen bereits das erste Motiv vermuten: Den Spieß. Lasker nannte ihn ein „geometrisches Motiv“ aufgrund der einfach erkennbaren Form. Beim Spieß geht es darum, zwei Figuren hintereinander „aufzuspießen“, so dass sich nur einer von beiden retten kann und der andere geschlagen wird.

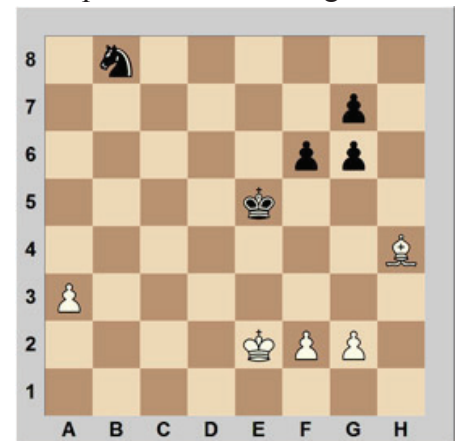
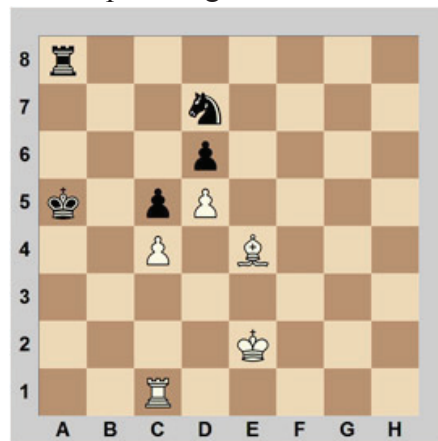
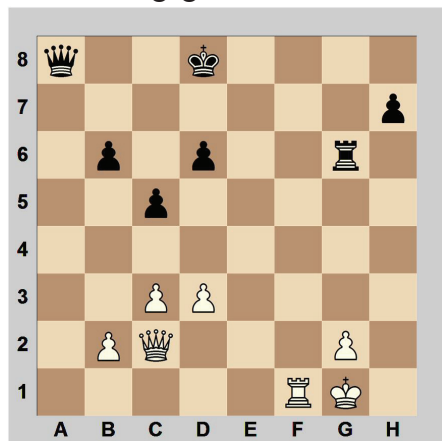
In der linken Position ist zum Beispiel ein Spieß möglich mit Tf8! . Der König muss sich retten (egal wohin) und die Dame wird vom Turm geschlagen.

In der rechten Position ist es etwas schwieriger, dort muss man erst so weit kommen, dass man einen Spieß nutzen kann. Dafür muss man zuerst mit 1. Tf8+ den König zwingen, sich nach unten zu begeben, um dann mit 2. Tf7+ mit einem Spieß die Dame zu erobern und damit mit mehr Material zu gewinnen.

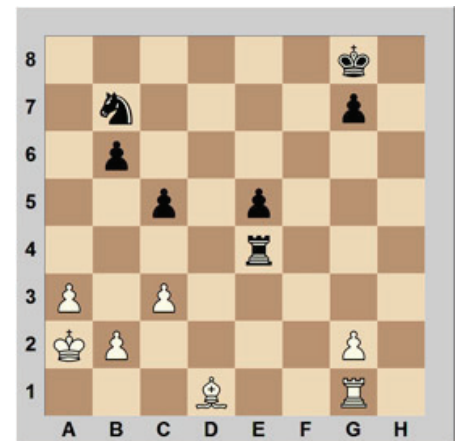
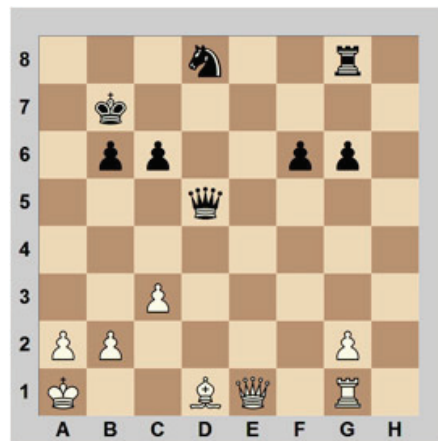
Der Turm kann vertikal (entlang der Spalte) und horizontal (entlang der Reihe) einen Spieß machen.



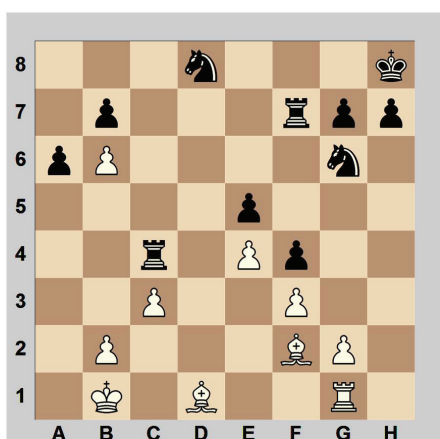
Das Wandbild wird durch den Einsatz unter Verwendung von Position 1 erzeugt, die sehr einfach ist: 1) Tf8+ und nach dem Schach kann der Turm die Dame gewinnen. Zweites Beispiel: 1) Ta1+ und der Turm nimmt den gegnerischen Turm. Drittes Beispiel: Sogar der Läufer kann den Spieß verwenden! Lg3+ und



Schwarz verliert den Springer. Viertes Beispiel: Hier muss die weiße Dame den Spieß machen, er kann sich raussuchen, ob er 1) Dc3+ oder 1) Da1+ spielen möchte, sobald der König flüchtet, gewinnt Weiß die gegnerische Dame. Das Ganze funktioniert nur, da der König seine Dame nicht mehr verteidigen kann. Könnte er diese noch verteidigen, wäre es nur ein Abtausch. Im fünften Beispiel wird es deutlich schwieriger.

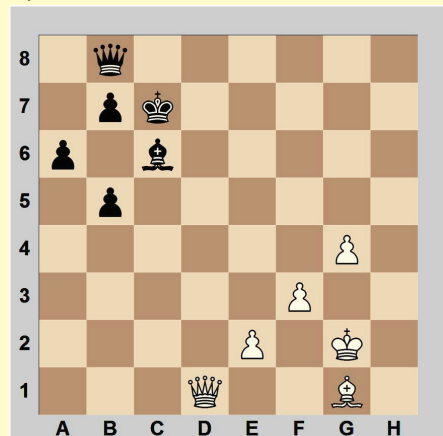


Die Dame und der Turm können keinen Spieß machen, es ist der Läufer auf b3. Lf3 sieht zwar auch schön aus, aber spießt nur eine Dame und einen Bauern dahinten auf, der aber nicht gewonnen werden kann. Im Sechsten Beispiel greift Lf3 einen Turm an und Schwarz verliert den Springer. Man beachte, dass Schwarz statt mit dem Turm zu flüchten auch mit dem Springer den Turm verteidigen kann. Schlägt jetzt der Läufer den Turm und der Springer dann zurück, so hat Schwarz nur zwei Punkte verloren, nicht drei. Gehen Sie zu den Übungen, die Lösungen sind unten, es ist genug, nur die weißen Züge zu notieren, aber man kann auch beide notieren.

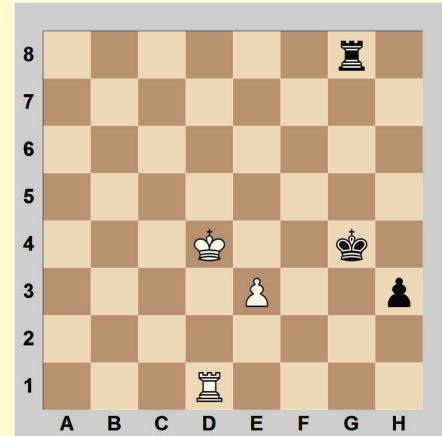


- 1) Lh2 + fängt Dame
- 2) Tg1 + fängt Turm
- 3) Da8 + fängt Dame
- 4) Ta3 + fängt Springer
- 5) Da1+ fängt Dame
- 6) Da4 + fängt Dame
- 7) Lg3 fängt Turm
- 8) Te1 fängt Springer 9) Lc3 fängt Springer 10) Th2 fängt Springer oder Läufer 11) Lc3 (gewinnt zwei Punkte, Läufer für Turm) 12) Lc2+ gewinnt nur einen Bauern, aber damit kann dann der eigene Bauer durchlaufen und sich verwandeln.

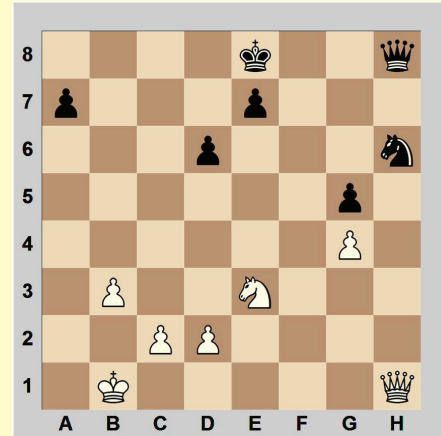
1)



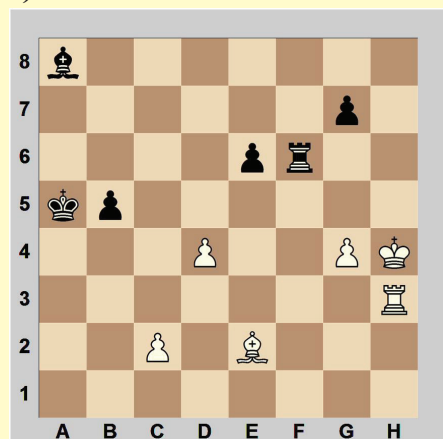
2)



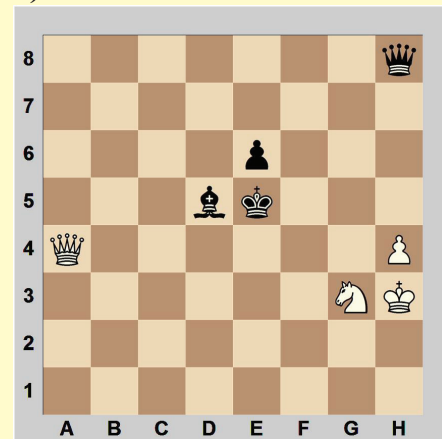
3)



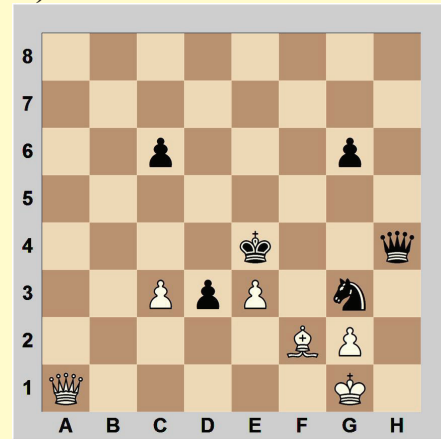
4)



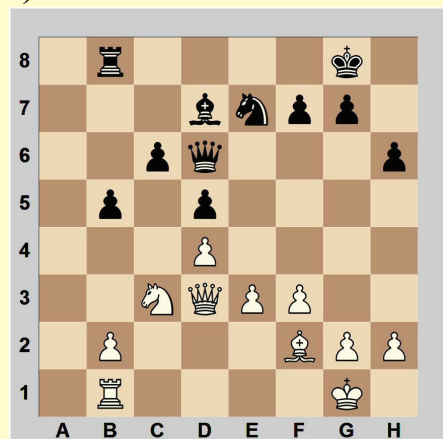
5)



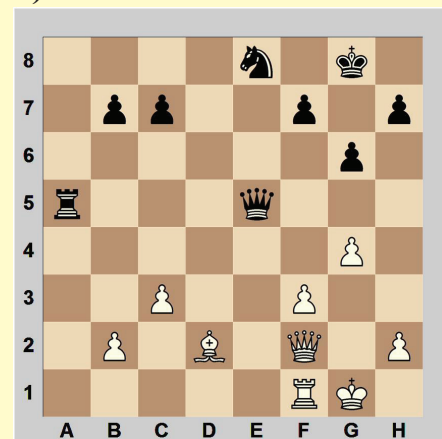
6)



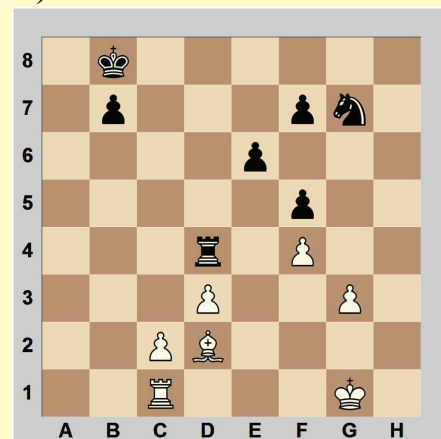
7)



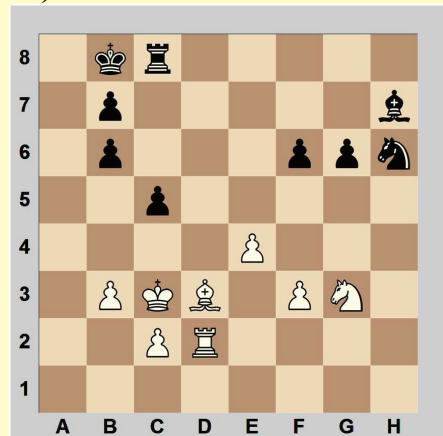
8)



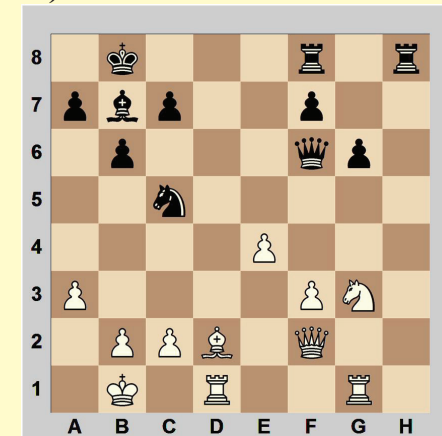
9)



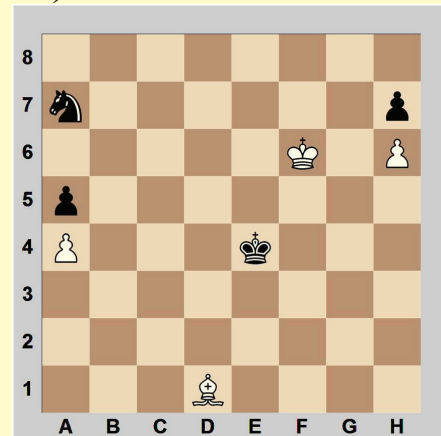
10)



11)

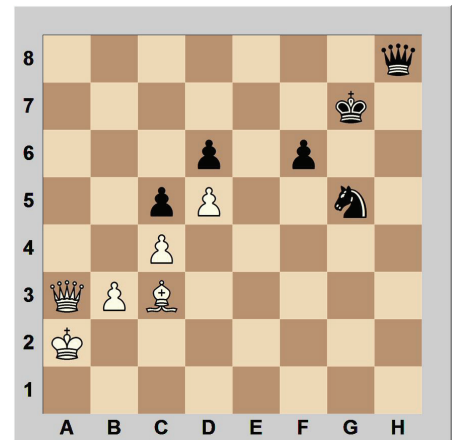
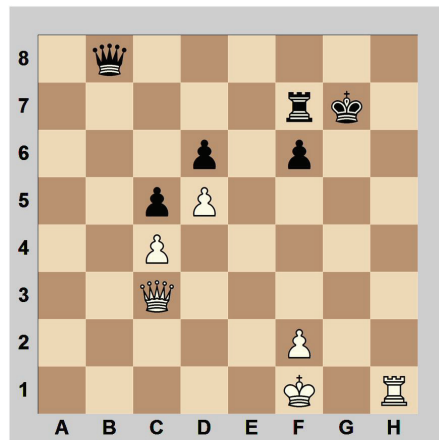
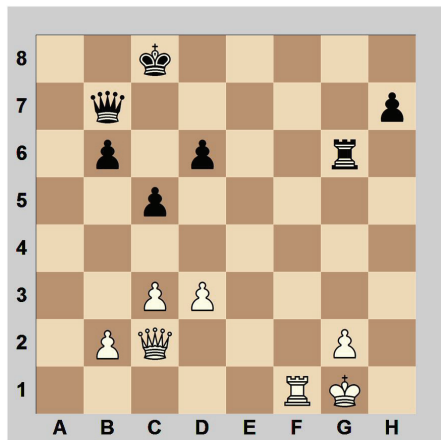


12)



ZWEITE LEKTION: Der Spieß mit Hinlenkung (zweizügig)

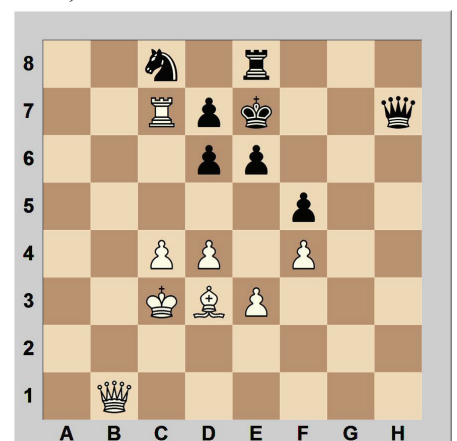
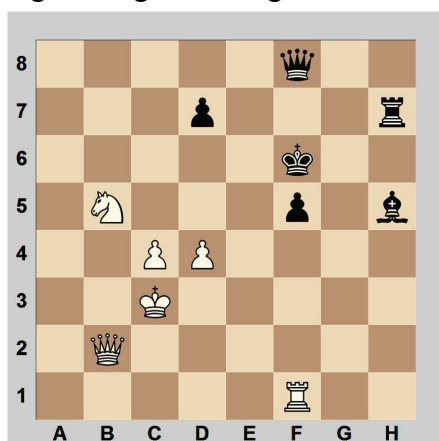
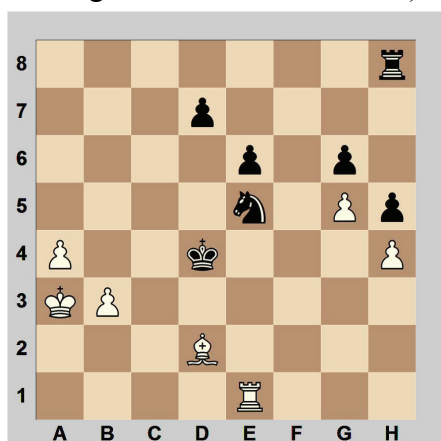
Die erste Position ist wieder unser Wandbild, dank dem wir verstehen werden, was es heißt eine Drohung erst erzeugen zu müssen. Hier sieht man, wie man erst mit 1) Tf8+ den König auf c7 oder d7 treibt, um dann mit 2) Tf7+ die Dame einfangen zu können. Lassen Sie die Kinder ruhig länger überlegen. In diesem Stadium beginnen die Kinder zu erkennen, dass sie kaum eine Lösung finden, wenn sie sich einer Stellung



nur sehr kurz widmen. Man muss den Spieß wirklich verstanden und verinnerlicht haben, damit man zu einer Lösung kommt.

Zweite Position: Hier muss man erst mit der Dame auf g3 Schach geben (1. Dg3+) dann geht der König auf die Grundlinie und mit 2) Th8+ gewinnt man die Dame. Beim Dritten Beispiel können wir wieder schauen, ob die Kinder von selbst drauf kommen, wenn nicht, muss die Lösung gezeigt werden, was sehr wahrscheinlich ist. Erst opfert man seinen Läufer auf f6 (1. Lxf6). Wenn der König wegzieht, dann schlagen wir einfach die Dame mit dem Läufer. Wenn der König das Opfer annimmt und den Läufer schlägt, dann kann unsere Dame mit Db2+! einen Spieß machen und man gewinnt die Dame trotzdem. Bei den Aufgaben ist es wichtig, dass der Gegner dazu GEZWUNGEN wird, dass er Material verliert. Es reicht nicht, wenn man erst einen Zug macht und der Gegner machen kann was er will. Nach dieser Lektion wird klar sein, wie man den Materiellen Gewinn auch wirklich erzwingen kann und nicht nur drauf hofft, dass der Gegner einen Fehler macht oder mal eine Figur „vergisst“.

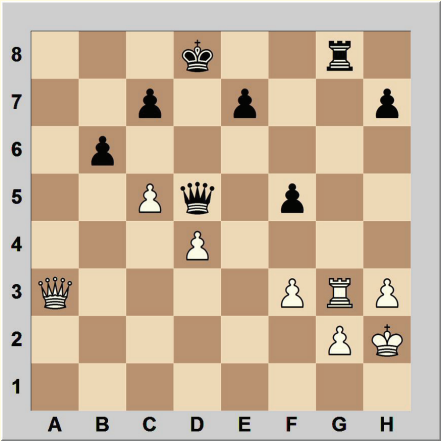
Erstes Beispiel: 1) Txe5 Kxe5 2) Lc3 und der Turm auf h8 geht verloren. Zweites Beispiel: 1. Txf5 Kxf5 2. Df2 und man gewinnt die Dame auf f8. Drittes Beispiel: 1. Txd7 Kxd7 2. Db7+ gewinnt die schwarze Dame
 Lösungen der nächsten Seite: 1) 1. Tgx8 – Dgx8 2. Da8 gewinnt die Dame 2) 1. Lxd5 – Kxd5 2. Db3



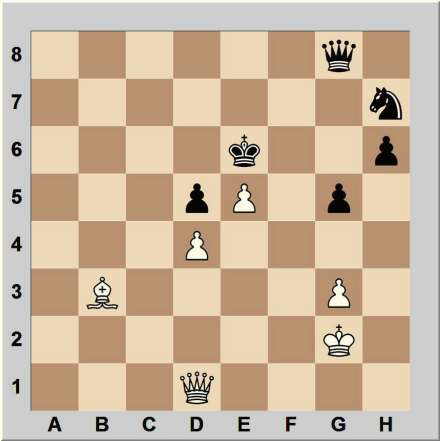
gewinnt die Dame 3) 1. h8 in eine Dame oder einen Läufer. Wenn man aber einen Läufer nimmt wird es unentschieden, weil man nicht mehr Matt setzen kann 4) 1. Dxf8 – Kxf8 2. Th8+ und man hat einen Turm mehr 5) 1. Dxf4 – Dxf4 2. Tf8 mit einem Spieß. Man beachte, dass der König die Dame nicht mehr verteidigen kann, da der weiße Springer die Felder e5 und g5 abdeckt 6) g5+! Wenn die Dame nimmt, kann der Läufer auf d3 einen Spieß machen, wenn der König den Bauern nimmt, dann geht der Läufer nach d2 und gewinnt auch 7) 1. Sg4+ – Kf5 2. Lc2+. Der König konnte nur auf f5 ziehen 8) 1. Sxg5 – Kxg5 2. Tg3 ganz klassisch 9) 1. Sd6+ - Kf6 2. Lxh4+ und man gewinnt die Dame. Der Springer ist vom Bauern auf c5 verteidigt, kann also nicht einfach so geschlagen werden.

Weiß am Zug gewinnt.

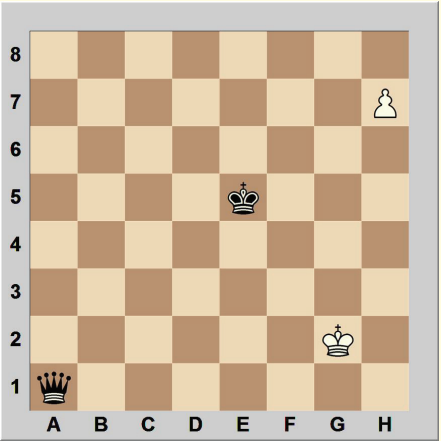
1)



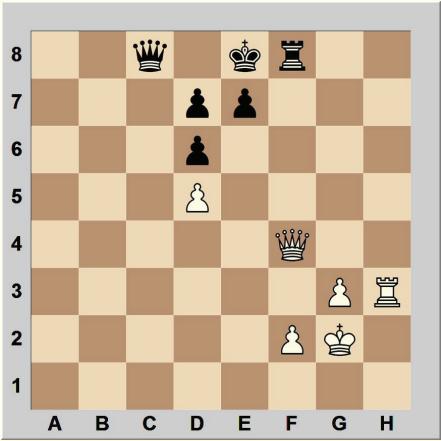
2)



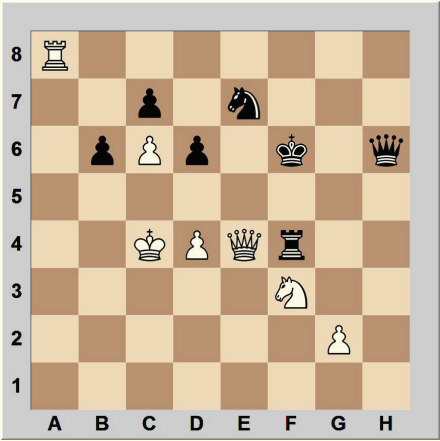
3)



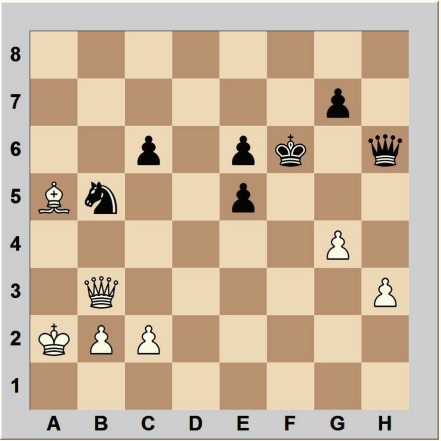
4)



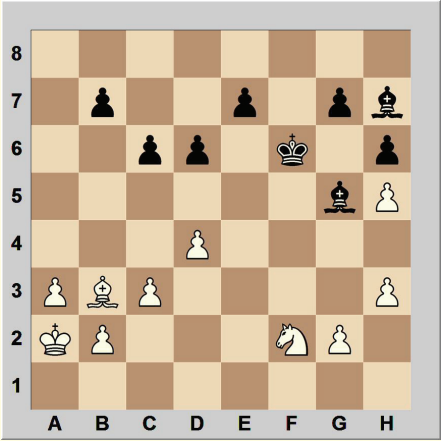
5)



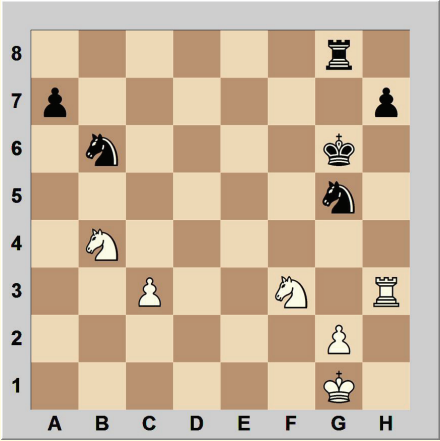
6)



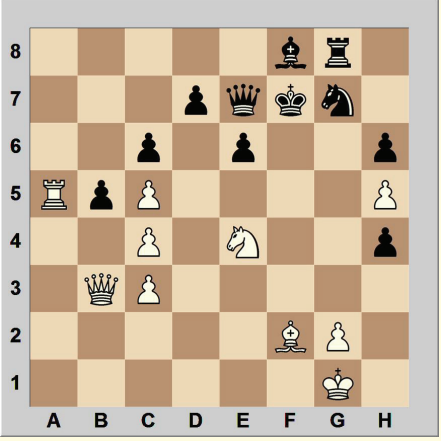
7)



8)



9)



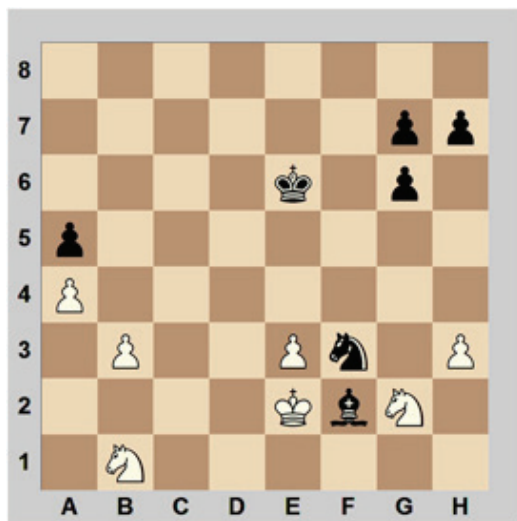
DRITTE LEKTION: Der Doppelangriff 1

In dieser Lektion sehen wir den Doppelangriff, ein taktisches Motiv, welches meistens Material gewinnen soll.

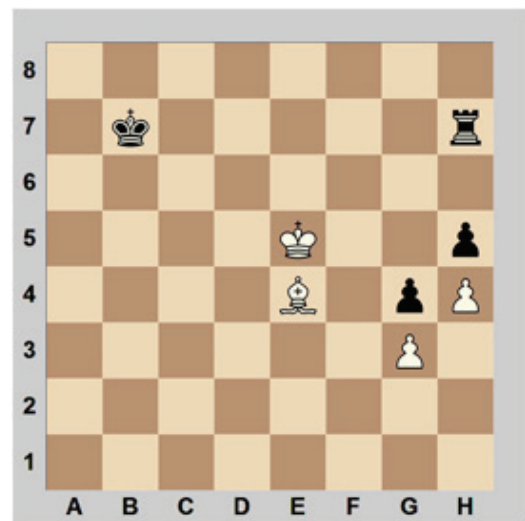
Der Doppelangriff erfolgt, wenn eine Figur gleichzeitig zwei Gegner bedroht, die entweder mehr wert sind oder unverteidigt sind.

Es ist einer der effektivsten Wege, um einen materiellen Vorteil zu erlangen, es ist meistens unmöglich, beide Figuren zu retten. Man muss sich also für eine entscheiden. Man kann sagen, dass der Doppelangriff immer stark ist, noch stärker ist er aber, wenn einer der angegriffenen Figuren der König ist. Dann hat der Gegner nicht ein mal mehr die Wahl, wen er retten möchte, er muss den König retten. Jede Figur im Schachspiel kann einen Doppelangriff machen (sogar König und Bauer!), manche Figuren können sogar Dreifach- oder Vierfachangriffe geben, das ist aber sehr selten.

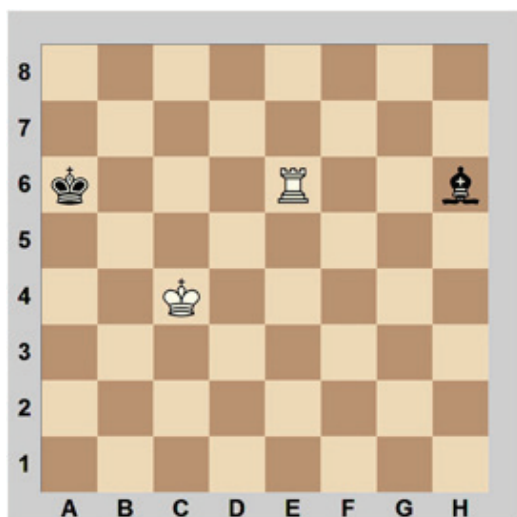
Einige Beispiele:



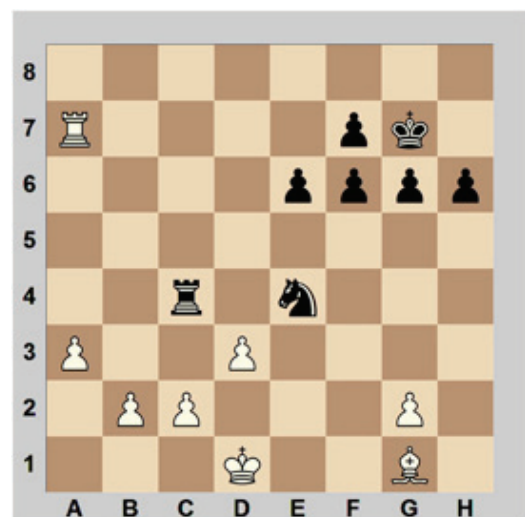
Der König greift Läufer und Springer an, nur einer kann wegziehen.



Der Läufer greift König und Turm an, letzterer wird gleich geschlagen



Der Turm greift König und Läufer gleichzeitig an



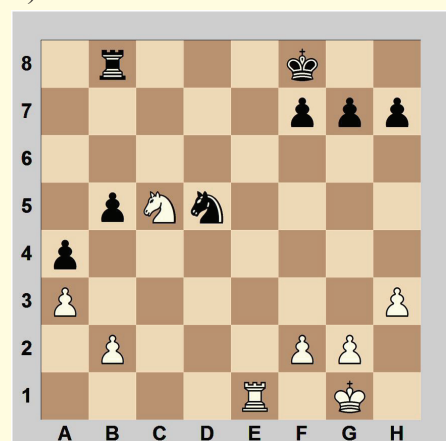
Der Bauer „gabelt“ den Springer und Turm

Wir kommen, wie gewohnt, zu den Übungen. Weiß ist immer am Zug, die Lösungen:

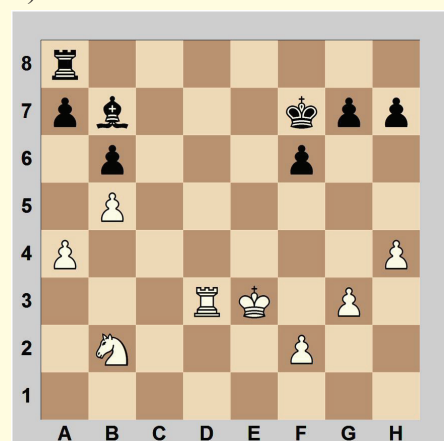
1) Sd7+ 2) Td7+ 3) Sc7 4) Sxc7+ 5) e5 6) b5 7) Df6+ 8) Dh4+ 9) Tc8

Weiß zieht und muss einen Doppelangriff finden

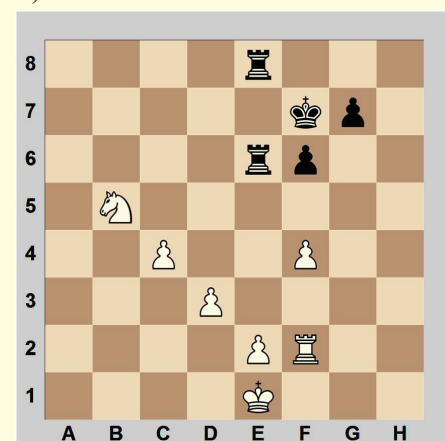
1)



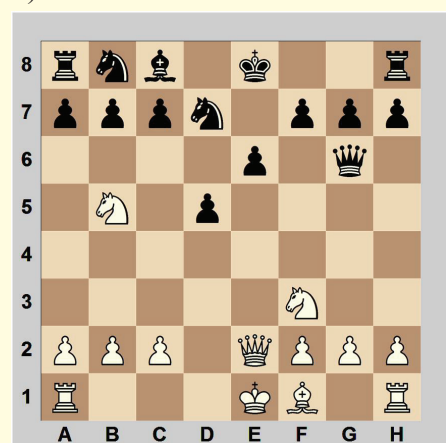
2)



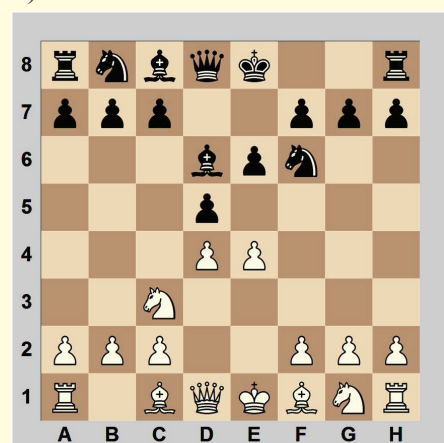
3)



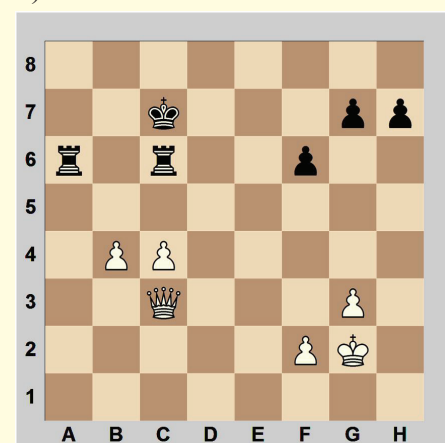
4)



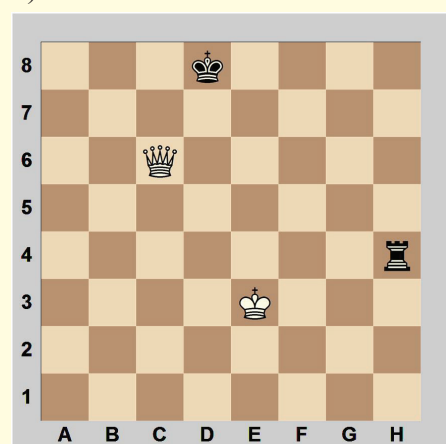
5)



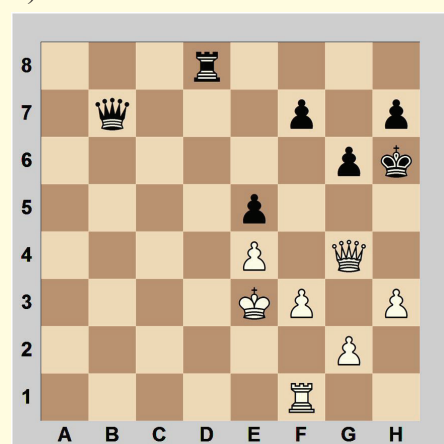
6)



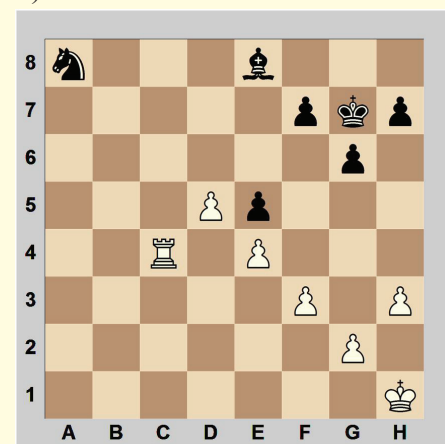
7)



8)

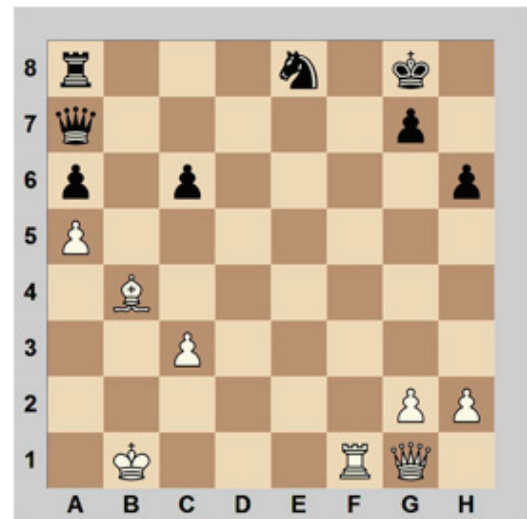
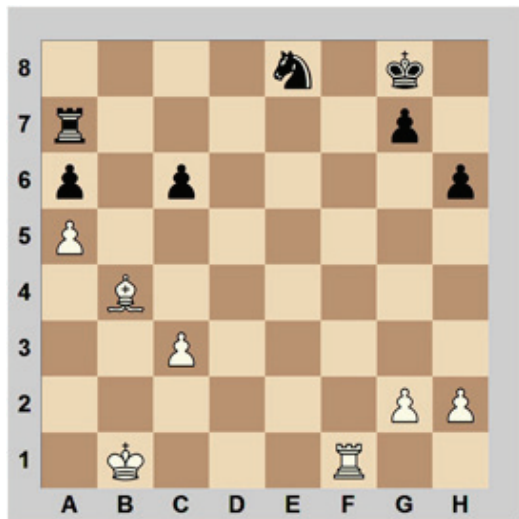


9)



VIERTE LEKTION: Der Doppelangriff 2

Lassen Sie uns den Doppelangriff fortsetzen, aber konzentrieren wir uns darauf, das Motiv erst herbeileiten zu müssen. Es wird teilweise nicht schnell sichtbar und unmittelbar sein, aber dennoch möglich. Starten Sie mit den Kindern mit dem ersten Diagramm und lassen Sie etwas Zeit. Tf8+ ist nun ein Zug, mit dem man einen Doppelangriff macht. Es geht nur, weil der Läufer den Turm verteidigt. Das zweite Beispiel ist sehr ähnlich, wenn man es aber gleich mit Tf8+ versucht, so ist leider der Springer verteidigt und wir können ihn nicht gewinnen. Man muss also erst den Verteidiger wegleiten. Das gelingt mit 1. Dxa7 Txa7 2. Tf8+ und man hat einen Doppelangriff. In der dritten Stellung haben wir eine klassische Springergabel. Zieht der Springer auf f7, so greift er König und Dame gleichzeitig an und Schwarz kann nur einen von beiden retten.



In der vierten Stellung ist es sehr ähnlich, wir müssen es aber erst so weit bringen. Das gelingt mit 1. Txh8 Dxh8 2. Sf7+! Man könnte auch zuerst das Schach geben, und wenn die Dame den Springer schlägt, dann den Turm nehmen. So gewinnt man aber nur zwei Punkte, auf die andere Weise sind es neun.

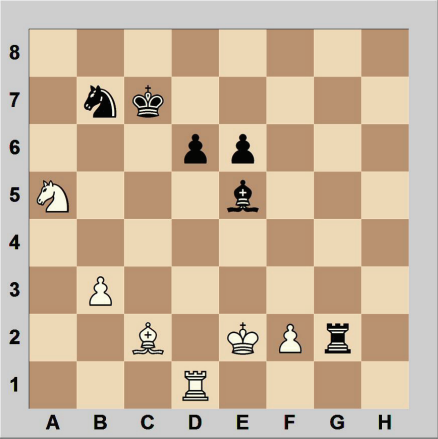
Unser Ziel bei den Übungen ist es, dass die Kinder einen Doppelangriff schaffen und dann ausführen, auch wenn es nicht sofort ersichtlich ist.



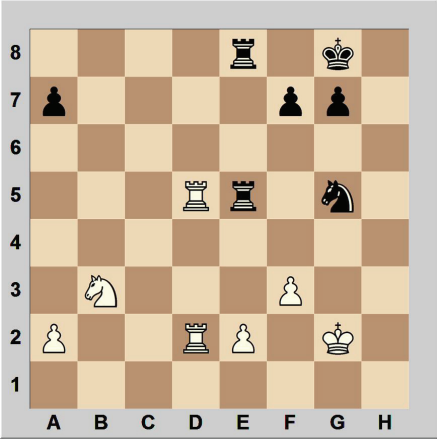
Lösungen: 1) Sxb7 – Kxb7 und dann Le4+ 2) Txe5 – Txe5 und dann f4 (sofort geht nicht, es kommt Txe5+) 3) Lxf8 – Txf8 dann Dd6+ 4) Dxh2 – Txh2 dann Rg3 5) Sxe5 – Txe5 dann f4 6) Lxh8 – Kxh8 dann Sxf7+ 7) Sxd7 – Lxd7 dann Lxd3+ 8) Txc7 – Lxc7 dann Td7 9) Sxe5 – Lxe5 dann Dh5. (Dd7 geht nicht, da der Turm dann auf h8 flüchtet und Springer verteidigt)

Weiß am Zug und macht einen zweizügigen Doppelangriff

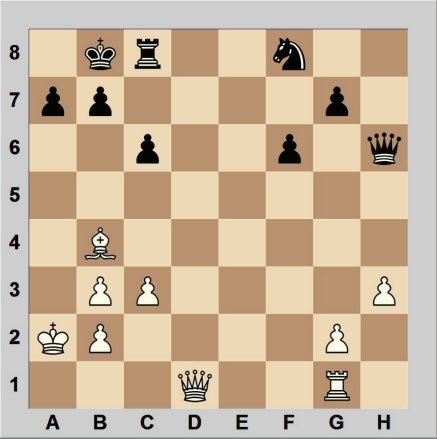
1)



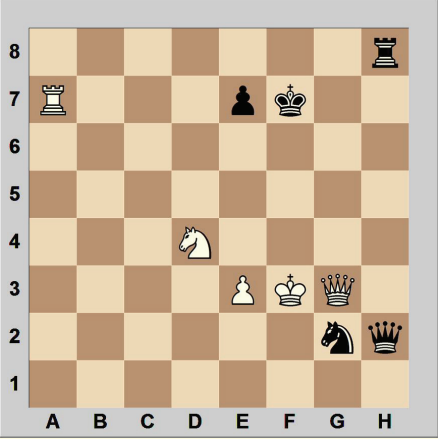
2)



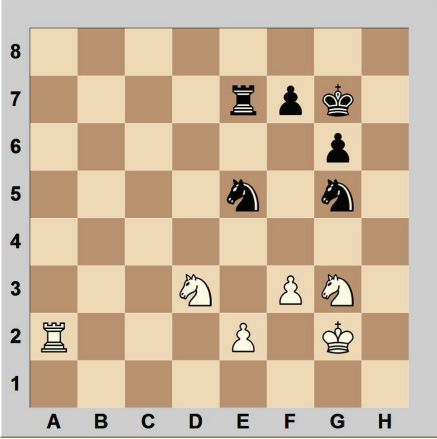
3)



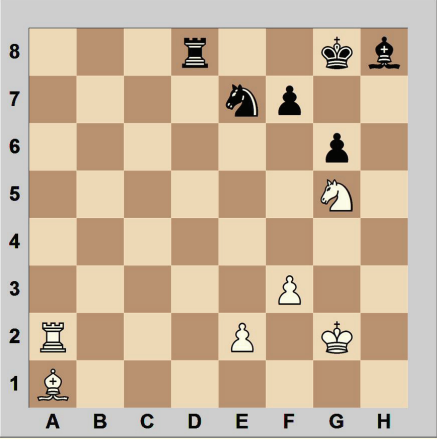
4)



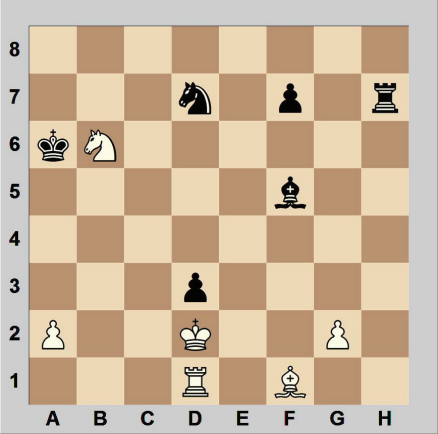
5)



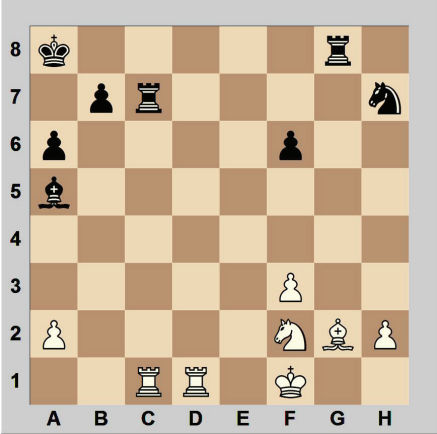
6)



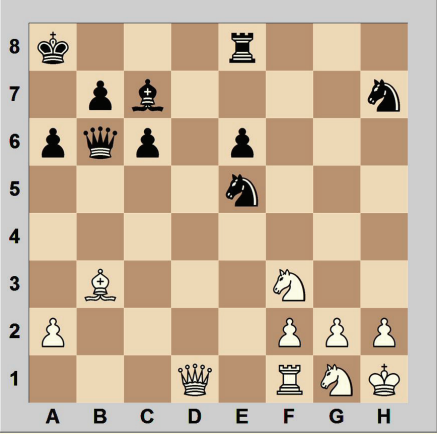
7)



8)



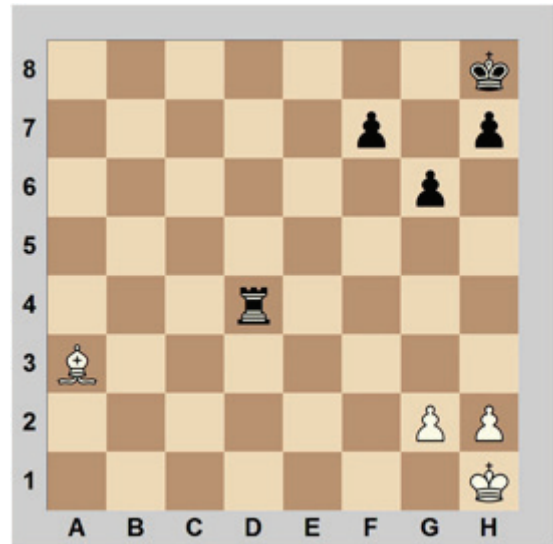
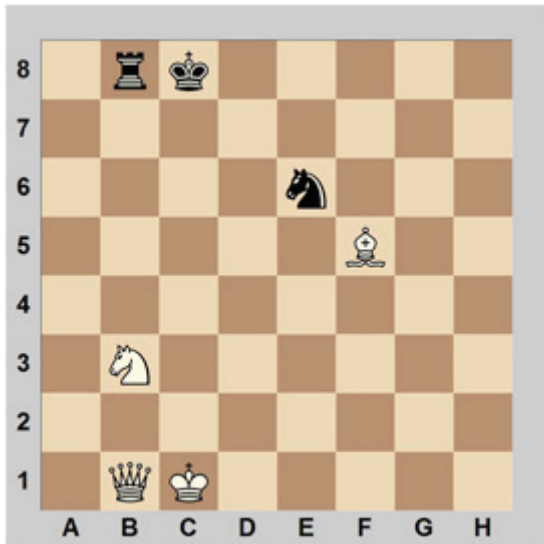
9)



FÜNFTE LEKTION: Die Fesselung 1

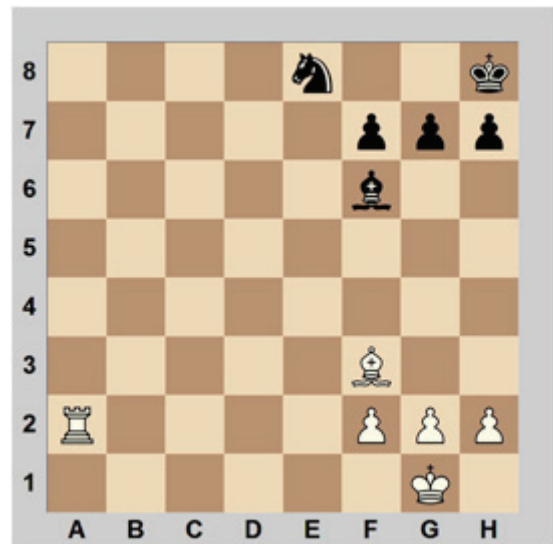
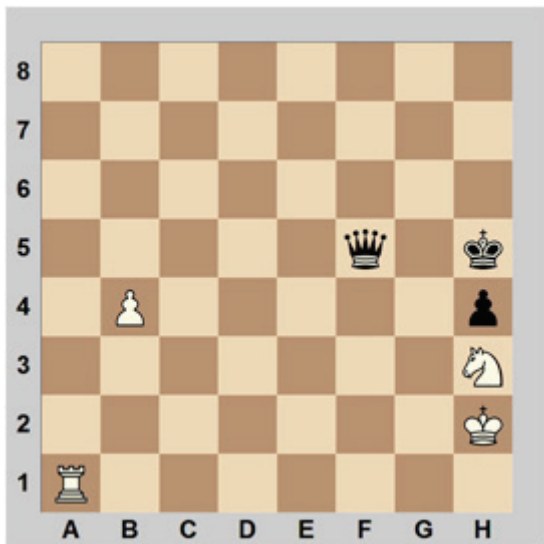
Im Schach ist eine „Fesselung“ eine Situation, in der sich eine Figur nicht bewegen kann, weil dahinter eine wichtigere Figur steht, die er nicht verlieren möchte. Wenn wir eine gefesselte Figur haben, können wir diese meistens nicht bewegen und müssen sie entweder verteidigen oder die Figur dahinter geschickt in Sicherheit bringen.

Im ersten Beispiel sehen wir, dass der schwarze Springer sich nicht mehr wegbewegen kann. Schwarz muss ihn also verteidigen – woraufhin Weiß aber weiter angreifen wird. (mit dem Springer oder der Dame). Im zweiten Beispiel kann der weiße Läufer auf b2 ziehen und der Turm ist gefesselt. Hier kann er nichts mehr



retten, denn der Turm darf nicht fliehen und kann nicht verteidigt werden.

Bei einer Fesselung befinden sich immer mindestens 3 Figuren auf einer Diagonalen oder Reihe. Der Angreifer, die gefesselte Figur und die Figur, die geschützt wird. Im zweiten Beispiel kann der Turm auf a5 und damit die Dame fesseln. Schwarz kann den Verlust nicht mehr verhindern. (ein Spieß) Im dritten Beispiel kann man durch 1. Ta8! Den Springer fesseln. Verteidigen kann er ihn leider nicht mehr; und wenn

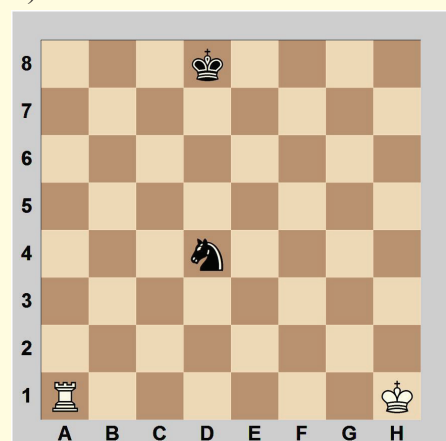


Schwarz nicht aufpasst, dann ist er im nächsten Zug sogar schon Schach Matt! (er rettet sich zum Beispiel mit Bauer h6 oder g6)

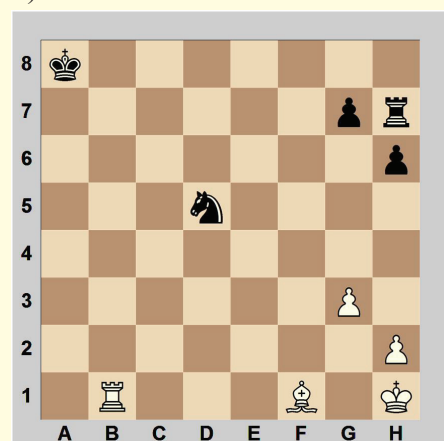
Nun zu den Übungen: 1) Td1 2) Lg2 3) Lb2 4) Le2 5) Ld1 6) Lb5 7) Tg3 8) Db3 9) Lh4 (übrigens der einzige Zug, der Weiß rettet. Wenn der Läufer wo anders hinzieht, dann geht der schwarze Turm auf g1 und setzt Schach Matt.)

Weiß am Zug soll mit einer Fesselung und/oder einem Spieß etwas gewinnen

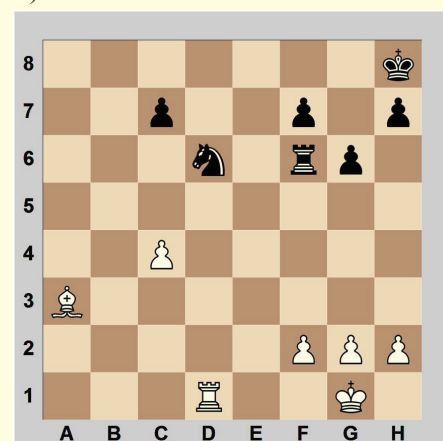
1)



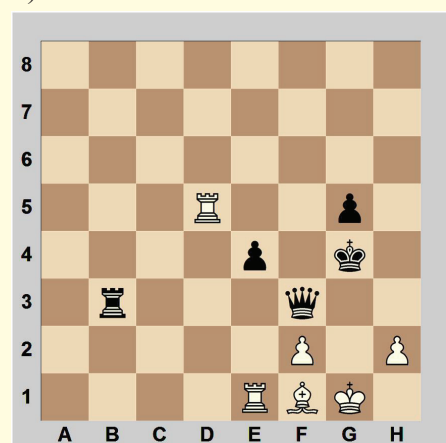
2)



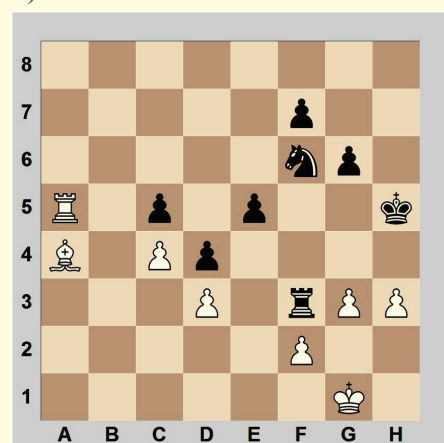
3)



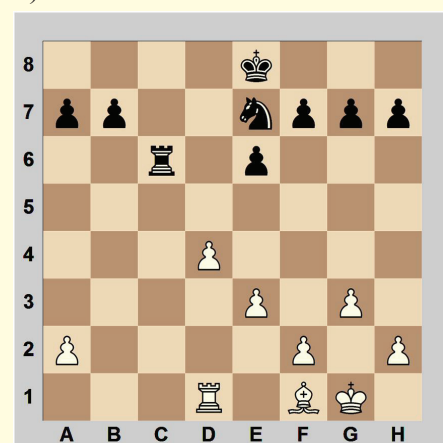
4)



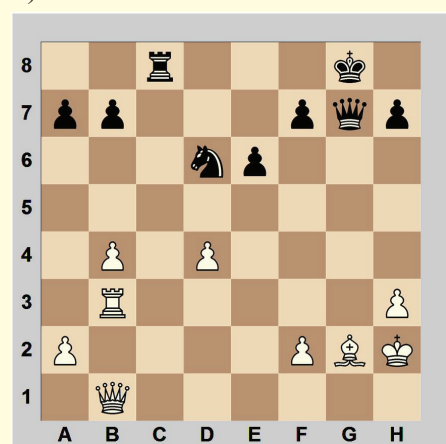
5)



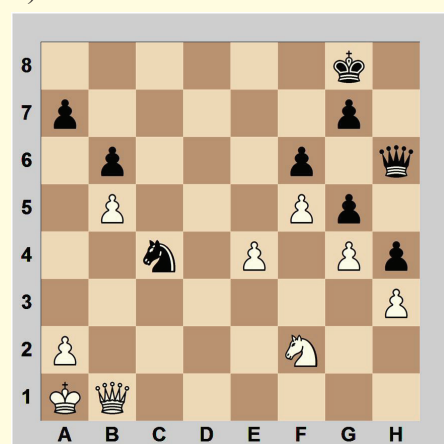
6)



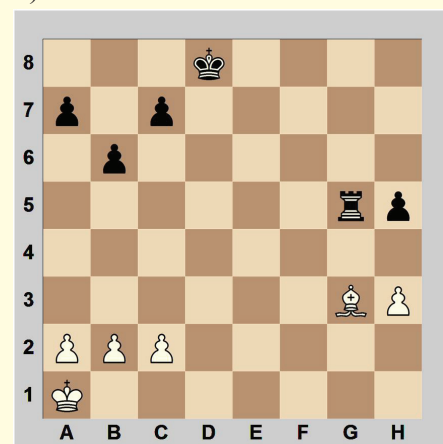
7)



8)



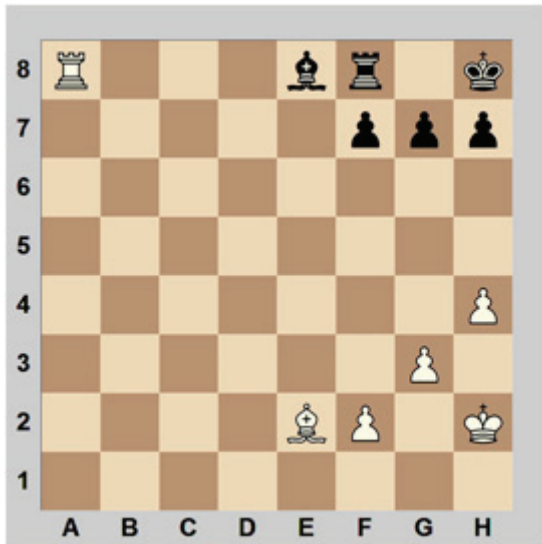
9)



SECHSTE LEKTION: Fesselung 2

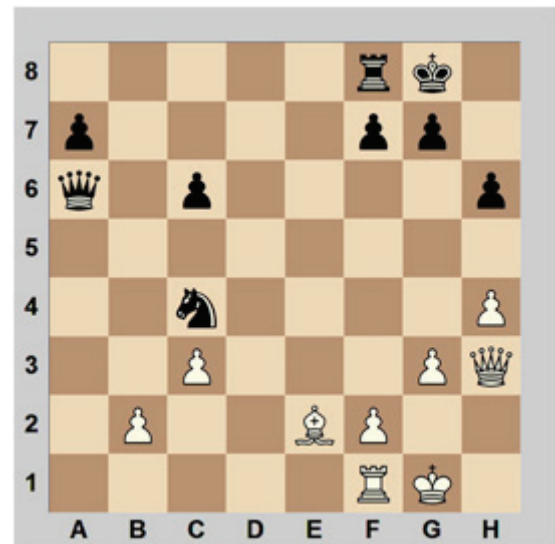
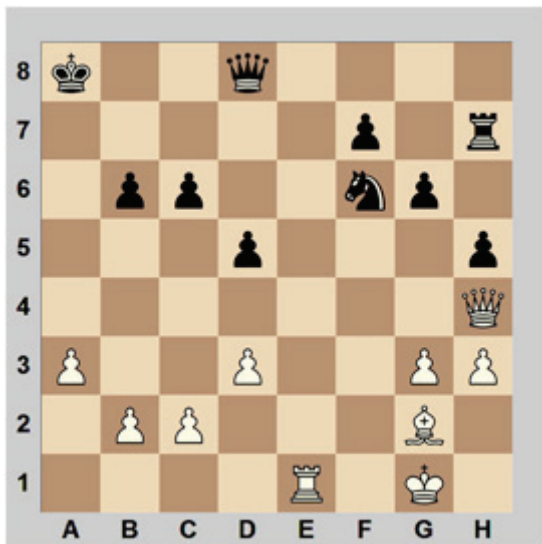
Das Fesseln bringt manchmal auch einen materiellen Vorteil, oft aber auch nicht, ist aber trotzdem immer gut. Wenn es mehrzünftig wird, brauchen wir eine genauere Analyse. Beginnen wir mit dem ersten Beispiel: Hier ist der Läufer bereits gefesselt, würde er sich bewegen, ist der Turm weg und es ist Schach Matt. Greifen wir nun den gefesselten Läufer weiter an (mit Lb5), so kann er ihn nicht mehr verteidigen und im nächsten Zug gewinnen wir den schwarzen Läufer.

Im zweiten Beispiel ist der Springer auf f6 gefesselt, er ist aber leider ausreichend verteidigt. Wir müssen ihn also mit einer Figur angreifen, die weniger wert ist: Bauer auf e5! Der Springer kann nicht fliehen



und egal was Schwarz macht, im nächsten Zug wird der Bauer den Springer schlagen. Auch wenn er zurückgenommen wird, hat Weiß zwei Punkte gewonnen.

Im dritten Diagramm ist der Springer auf f6 gefesselt. Aber wie nutzen wir es aus? Wir benötigen einen weiteren Angreifer. Der Läufer steht auf einem weißen Feld, scheidet also aus. Tf1 ist der Zug. Schwarz kann den Springer nicht mehr verteidigen und verliert ihn. Wichtig ist, dass den Schülern immer zuerst



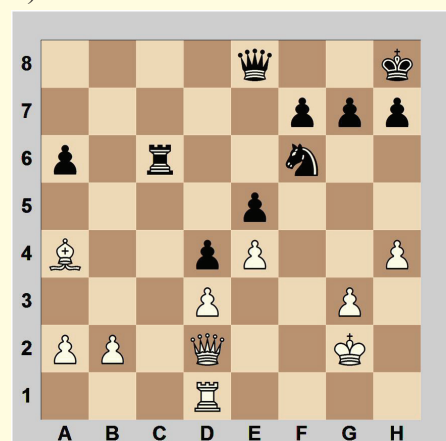
bewusst ist, WO die Fesselung ist und dann geschaut wird, wie man mehr draus machen kann.

Im vierten Beispiel ist der Springer gefesselt, wir müssen schnell handeln, bevor sich Schwarz befreien kann (Zum Beispiel mit Da6 -> Db5 -> Dc5). Die Lösung ist Dg4 und der Springer wird zwei mal angegriffen, aber nur ein mal verteidigt. Schwarz wird ihn verlieren.

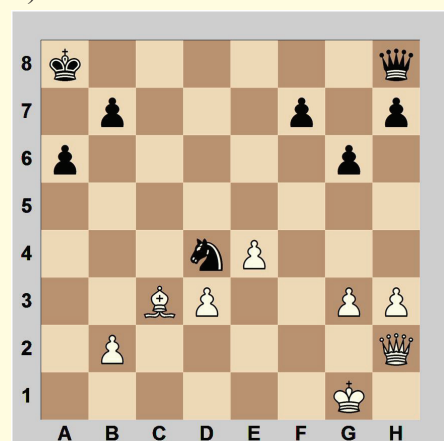
Lösungen: 1) Tc1 2) Df2 3) b5 4) Sc3 oder f3 5) Dg4 6) b4 7) f6 8) Sd5 9) Lg7

Weiß am Zug. Du sollst eine Fesselung geschickt ausnutzen

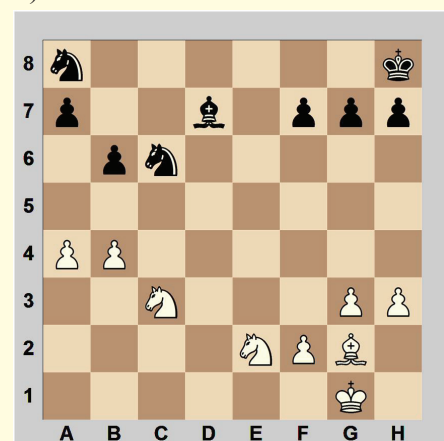
1)



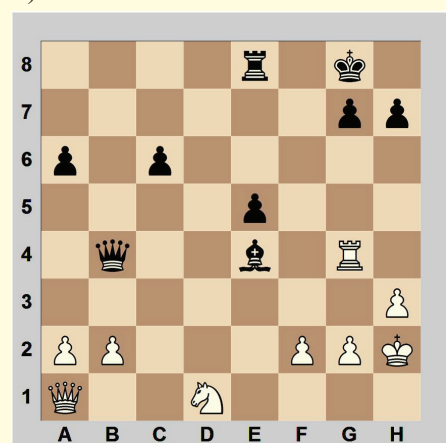
2)



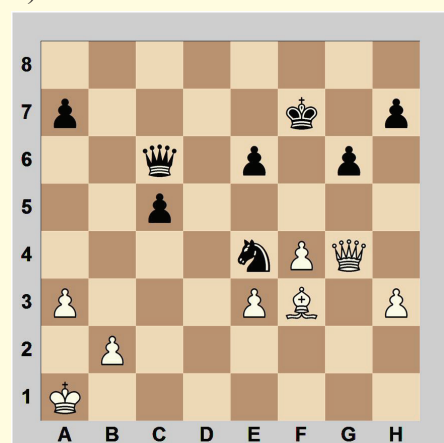
3)



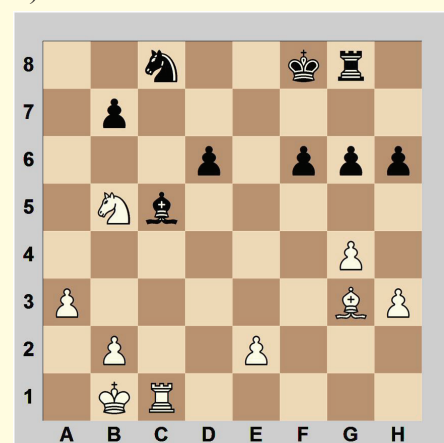
4)



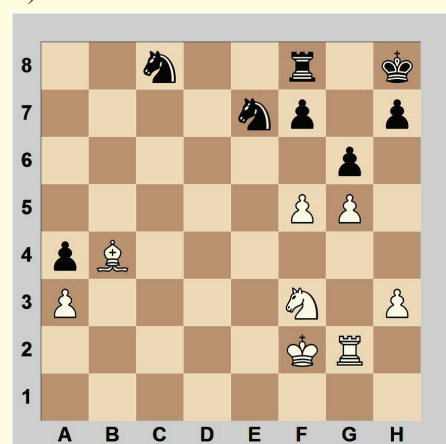
5)



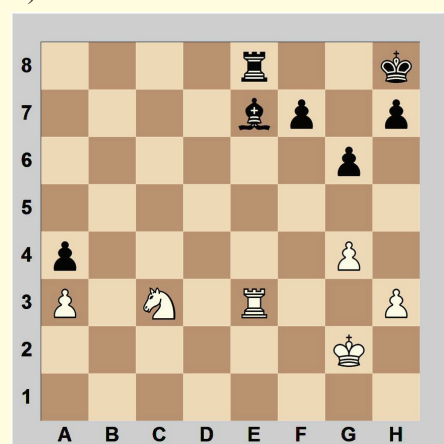
6)



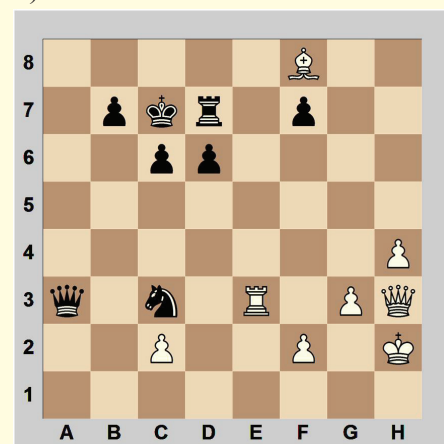
7)



8)



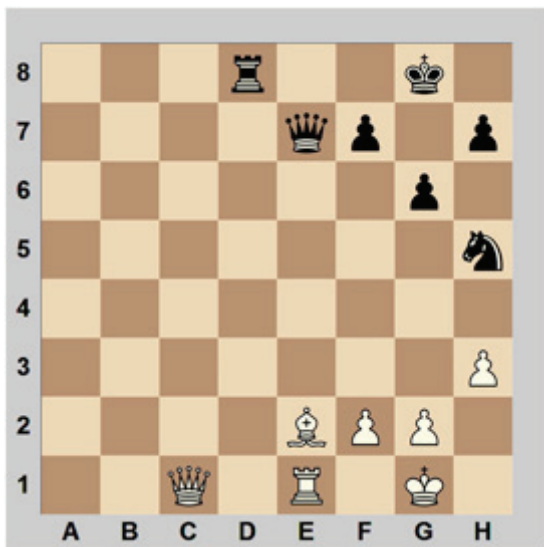
9)



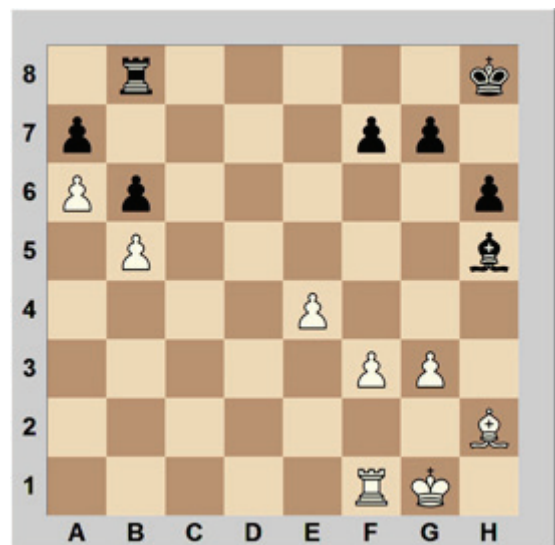
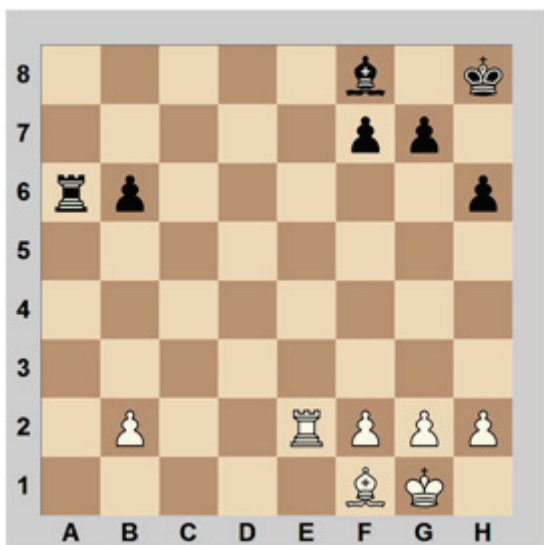
SIEBTE LEKTION: Abzugsangriff 1

Mit dem Abzugsangriff führen wir das erste Motiv ein, das ein größeres Zusammenspiel MEHRERER Figuren benötigt. Sie sind zwar oft schwerer zu finden, aber der Gegner übersieht es auch schneller, da der Angriff nur indirekt stattfindet. Der Angriff ist fast immer auf eine Figur gerichtet, die die angreifende Figur nicht schlagen kann (also Turm gegen Läufer, Läufer gegen Turm etc). Offensichtlich kann dies nur mit Turm/Läufer/Dame durchgeführt werden, ein Springer kann nicht verdeckt sein. Im ersten Beispiel greift der Turm von e1 die Dame auf e7 indirekt an. Egal wohin der Läufer zieht, die schwarze Dame muss flüchten. Wenn also der Läufer den Springer auf h5 schlägt, kann der Schwarze sich nicht rächen und den weißen Läufer zurückschlagen mit dem Bauern.

Im zweiten Beispiel greift der Läufer von b1 die schwarze Dame auf f5 an, der Turm darf sich also frei bewegen: Txc7 und er hat einen kostenlosen Läufer.



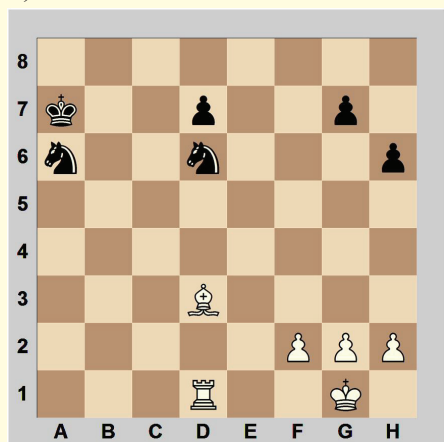
Das Motiv des Abzugsangriffes kann man auch mit anderen Motiven kombinieren, man muss nicht sofort etwas gewinnen. So in Beispiel drei: Der sobald Weiß Te8 zieht, greift der Läufer auf f1 den schwarzen Turm an UND der weiße Turm hat einen Spieß mit Läufer und König. Schwarz wird Material verlieren. Im vierten Beispiel sehen wir einen doppelten Angriff mit 1. g4!. Der Bauer greift den schwarzen Läufer auf h5 an – und der weiße Läufer greift gleichzeitig den schwarzen Turm auf b8 an → Materialgewinn.



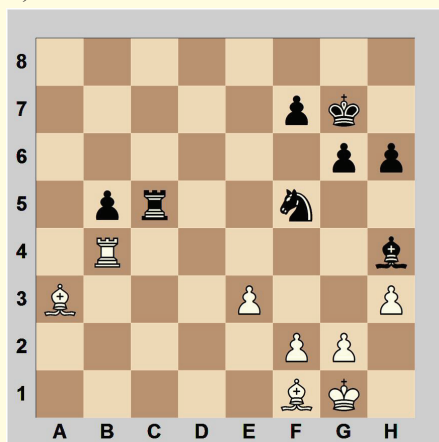
Die Lösungen zu den Übungen beinhalten nur den ersten Zug, die natürliche Fortsetzung überlassen wir wieder Ihnen: 1) Lxa6 2) Txh4 3) Lxa6 4) Ld3 5) Sf4 6) c4 7) Td6 8) Re6 9) Lc3

Weiß am Zug. Du musst mit einem Abzugsangriff etwas gewinnen, so dass Schwarz nur eine Figur retten kann.

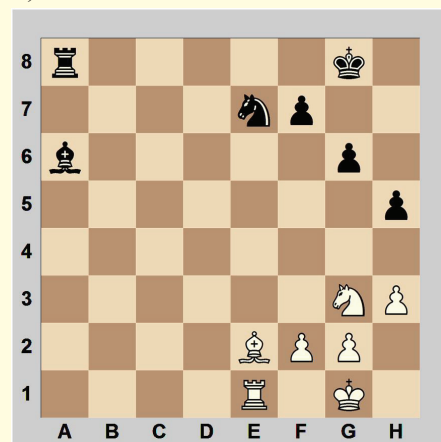
1)



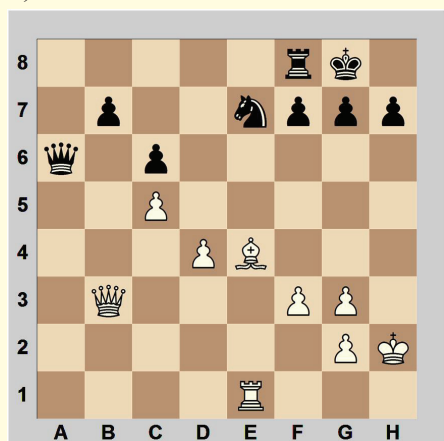
2)



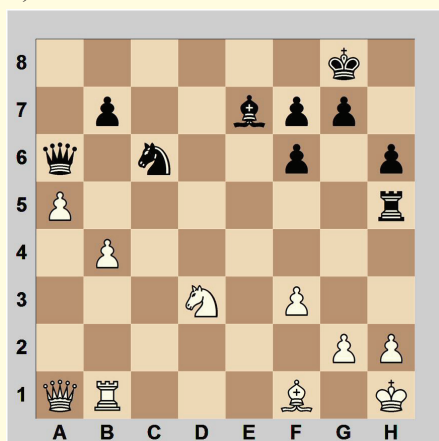
3)



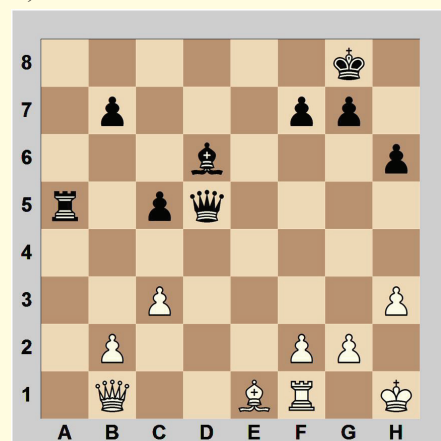
4)



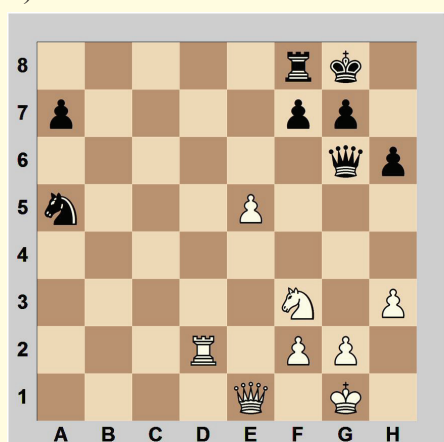
5)



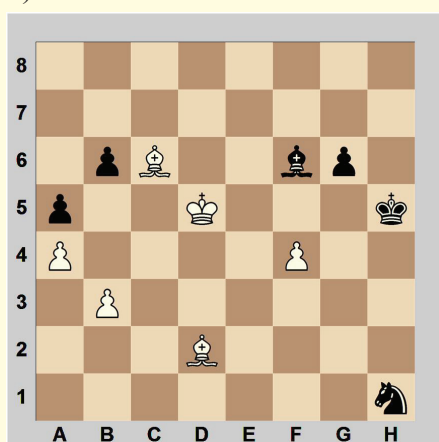
6)



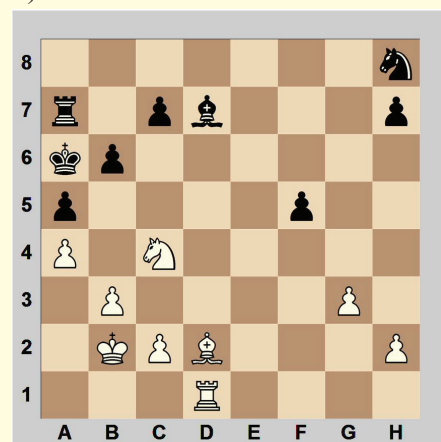
7)



8)



9)

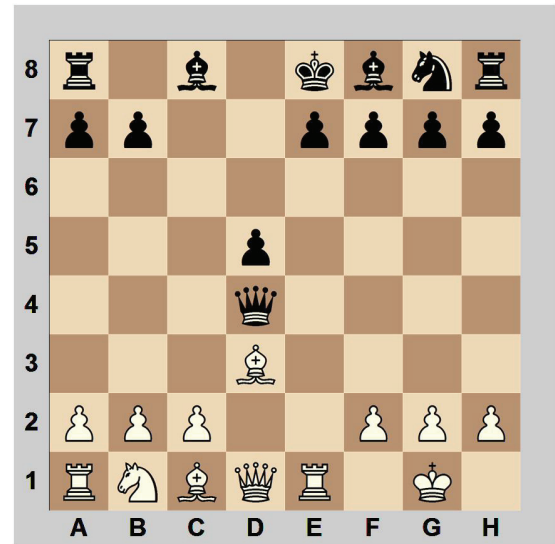
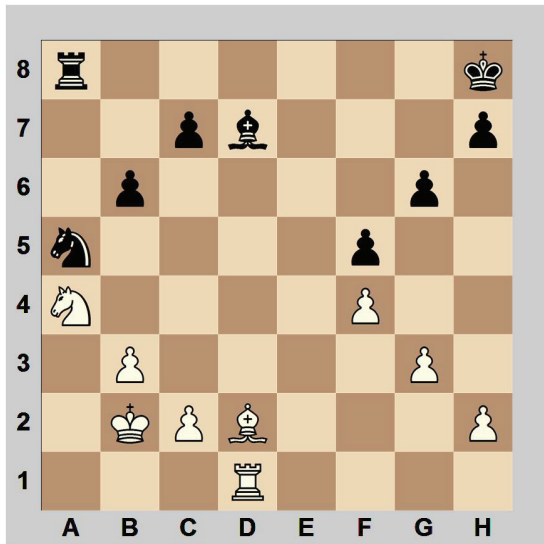


ACHTE LEKTION: Abzugsangriff 2

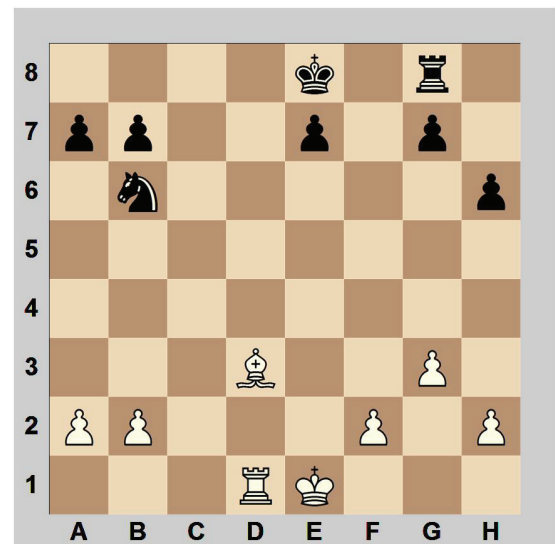
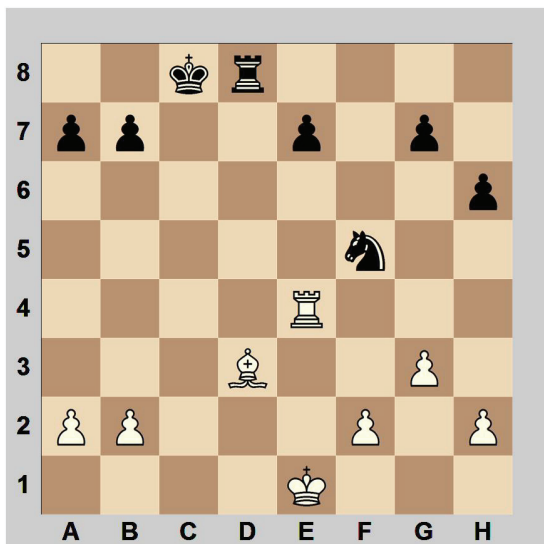
Den Abzugsangriff kann man noch stärker machen: In dem die wegziehende Figur dabei Schach gibt. So muss der Gegner seinen König in Sicherheit bringen und die Wirksamkeit wird verstärkt, der Gegner hat noch weniger Chancen eine geeignete Verteidigung zu finden.

In der ersten Position sehen wir, dass 1. Lc3+ andere Bewegungen nicht erlaubt, und der Läufer verloren wird. Das gleiche Ergebnis haben wir bei Lxa5, in dieser Aufgabe ist das Schach also noch nicht nötig.

In der zweiten Aufgabe hingegen schon: Schwarz hat mit seiner Dame einen Bauern auf d4 geschlagen, weil er dachte, dieser wäre nicht verteidigt. Ein spielentscheidender Fehler! Nach Lb5+ muss er etwas



gegen das Schach tun und die schwarze Dame wird einfach von der weißen Dame geschlagen. Das ist der ganze Sinn hinter solchen Motiven: Je weniger Möglichkeiten der Gegner hat sich zu verteidigen, desto schwerer ist es für ihn und desto berechenbarer für uns. Im Dritten Beispiel sehen wir ein klassisches Beispiel, warum der Zwang so wichtig ist: Würden wir den Turm wegziehen (um zum Beispiel den Bauern auf e7 zu schlagen), dann würde der Schwarze Turm unseren



Läufer schlagen oder der Schwarze Springer einfach wegziehen. Wenn wir aber mit Tc4+ Schach geben, muss der König flüchten und wir können anschließend den Springer schlagen.

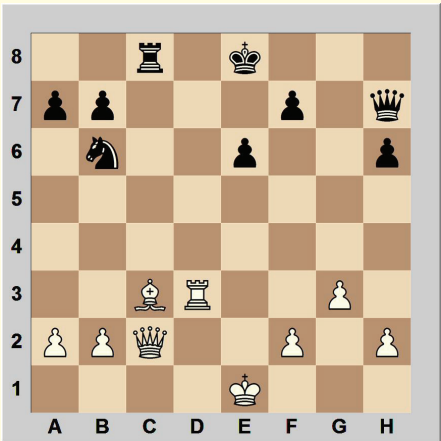
Im Vierten Beispiel haben wir eine schwere Mattkombination eingebaut. Ziel ist jetzt nicht der Figurengewinn, sondern der Spielgewinn. Nach 1. Lg6+ Kf8 2. Td8# ist das Spiel beendet. Geben Sie den Kindern ruhig etwas Zeit, es gibt nur zwei Schachs: Das Richtige und das Falsche.

Lösungen der Aufgaben:

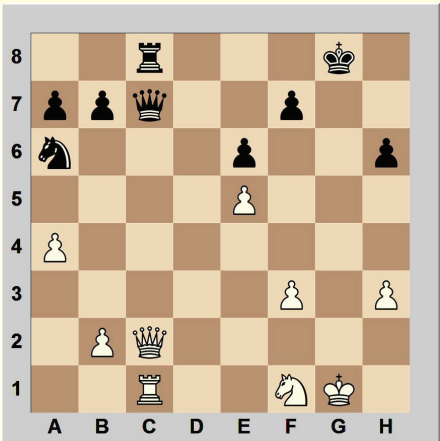
1) Td8 + 2) Dg2 + 3) Sxg5 + hxg5 - Lxc6 4) Th4 + 5) e5 + 6) Dh2 + 7) Ta6 + 8) Sd6 + 9) Lxg7+

Weiß am Zug und muss Vorteil erlangen

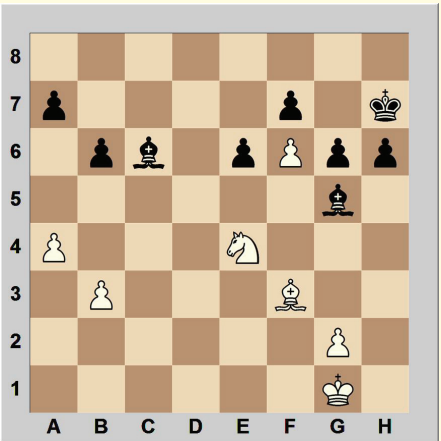
1)



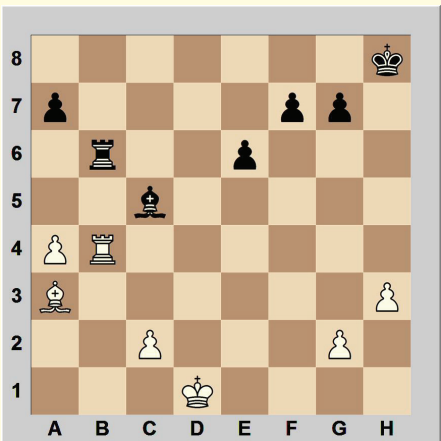
2)



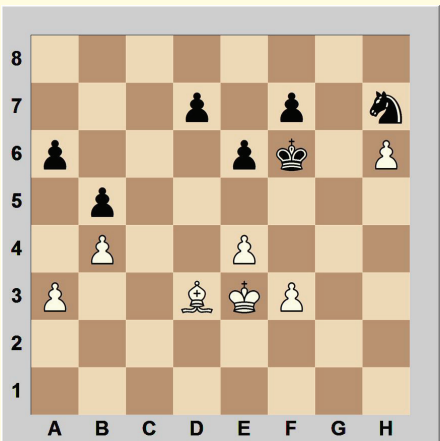
3)



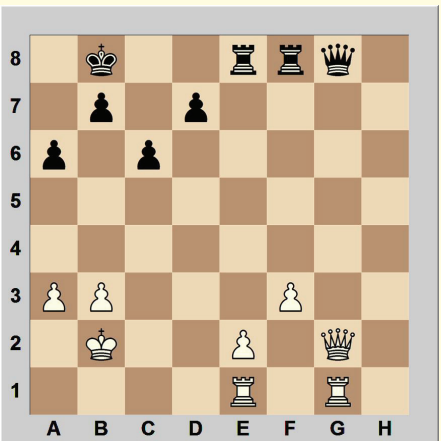
4)



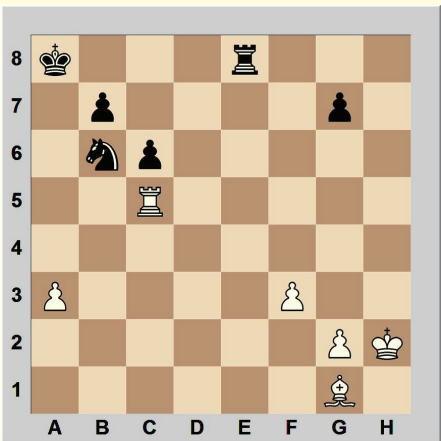
5)



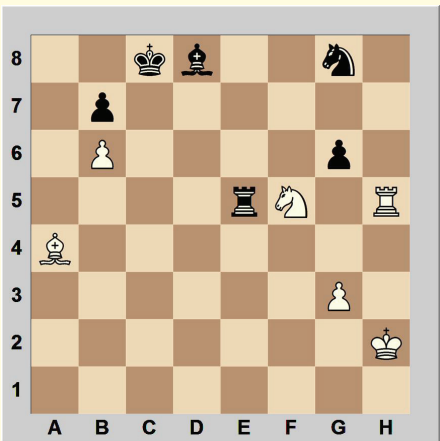
6)



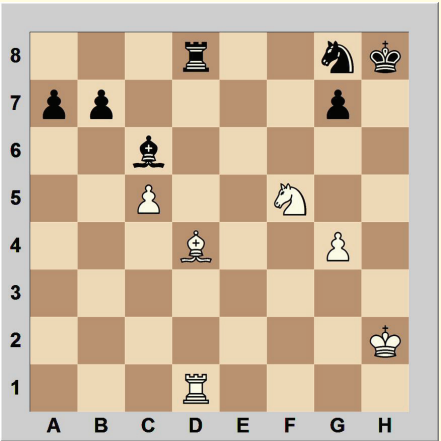
7)



8)



9)



NEUNTE LEKTION: Das Abzugsschach 1

Das Abzugsschach ist sehr ähnlich zu den letzten Themen, der Unterschied liegt lediglich darin, dass der gegnerische König von unserer „stillen“ Figur angegriffen wird. Das Abzugsschach ist eines der häufigsten und stärksten Motive.

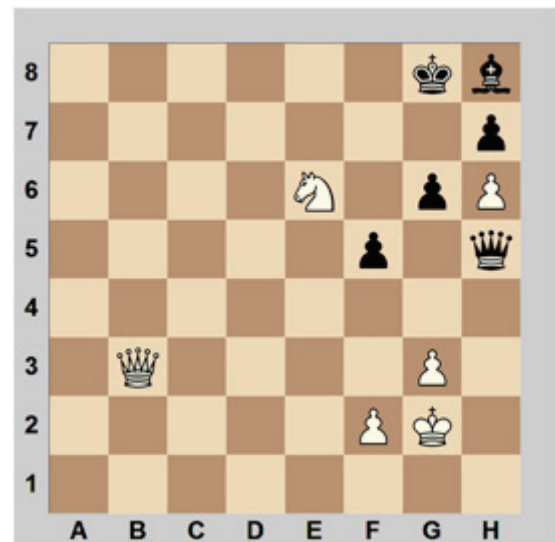
Schauen wir uns das Beispiel an: Der Läufer greift von b3 quasi schon den König an, nur der weiße Springer steht dazwischen. Fest steht, dass egal wohin wir mit dem Springer ziehen, der schwarze König reagieren muss. Quasi ein kostenloser Zug. Wir möchten den Springer also irgendwohin ziehen, wo wir am meisten gewinnen: Sc7!, um dann gleich die Dame zu schlagen.

Im nächsten Beispiel sind deutlich mehr Figuren auf dem Brett, man merkt aber schnell, dass die Weiße



Dame schon auf den Schwarzen König zielt. Wir müssen also den Springer gewinnbringend wegziehen: Indem wir auf c6 ziehen und dann die Dame schlagen. Falls wir auf d7 den Läufer nehmen, kann der König unseren Springer nehmen und gleichzeitig flüchten.

Drittes Beispiel: Hier geht es darum, den Gewinn zu maximieren: 1. Lxa6 gewinnt 3 Punkte, 1. Lb5 gewinnt sogar 6 Punkte. (Falls Schwarz das Schach mit De6 verteidigt, dann sind es immer noch 4 Punkte).

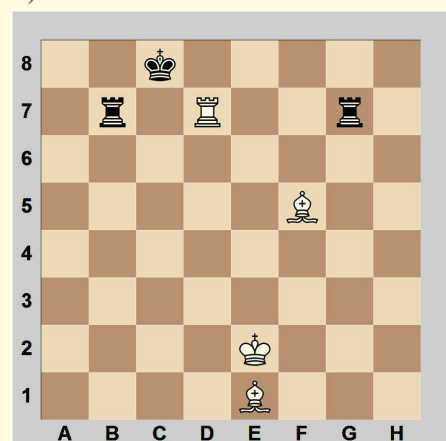


Im vierten Beispiel müssen wir wieder geschickt gewinnen: Sg7 oder Sf4 geht und wir gewinnen die Dame. Aber halt! Es gibt sogar noch ein Matt in zwei Zügen: Sd8!! und im nächsten Zug dann Df7 Schachmatt. Wenn Sie den Kindern den ersten Zug zeigen, finden diese den zweiten auch.

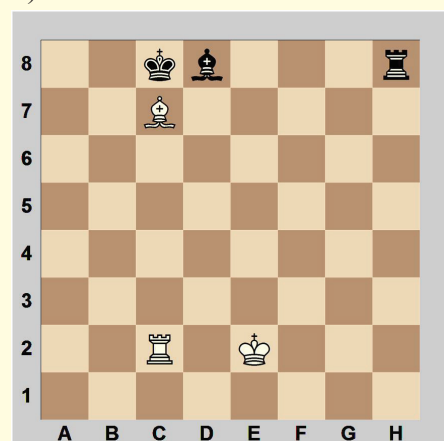
Lösungen: 1) Txd7+ (nicht xb7! dort nimmt der König!) 2) Le5+ 3) Ld6+ 4) Sb5+ 5) d6+ 6) e6+ 7) Ld5# 8) Sd3+ 9) Sf6+ - Kh8 (einziger Zug) und dann Th7# (Matt ist immer wichtiger als irgendein eventueller Materialgewinn)

Weiß bekommt Vorteil (oder gewinnt!) durch ein Abzugsschach

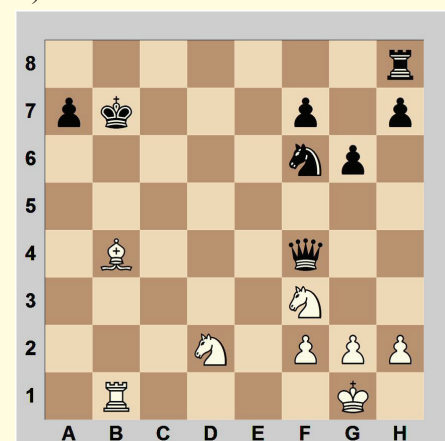
1)



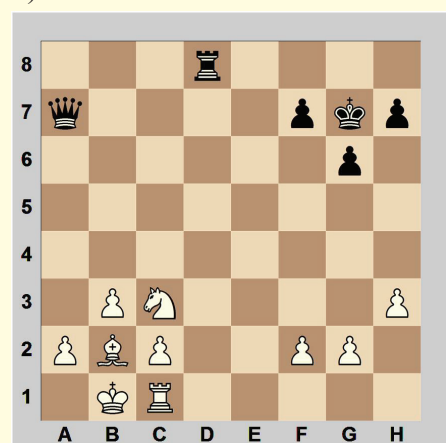
2)



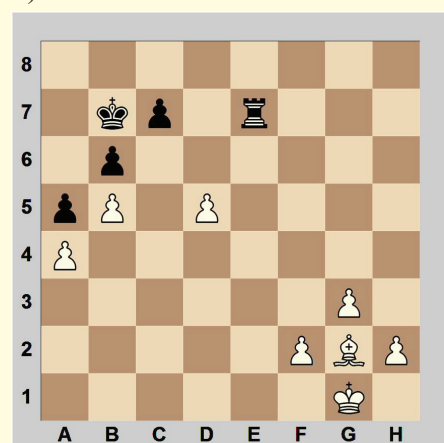
3)



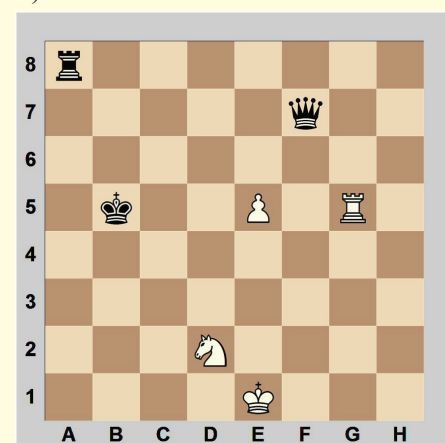
4)



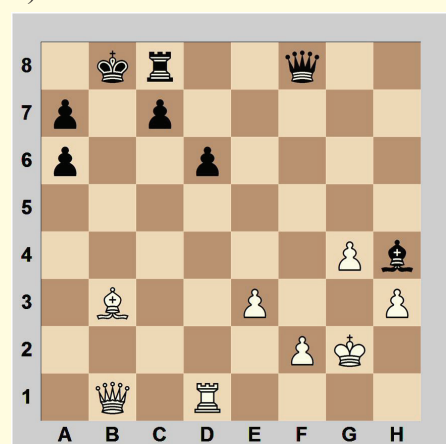
5)



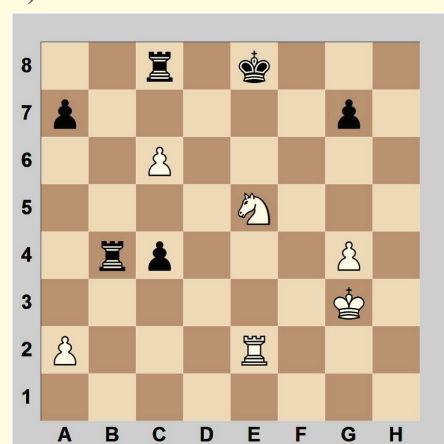
6)



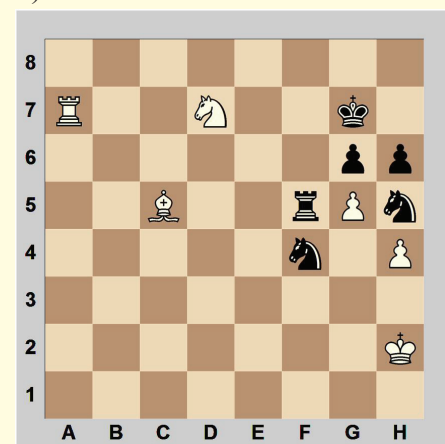
7)



8)



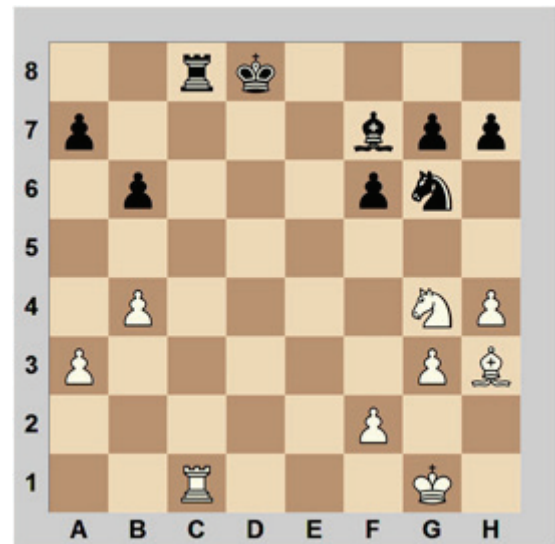
9)



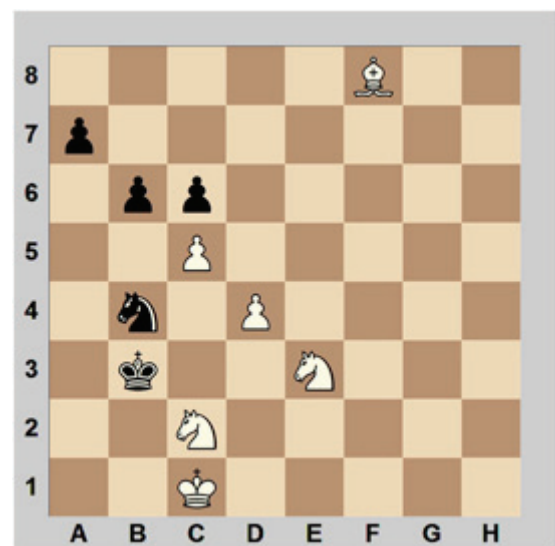
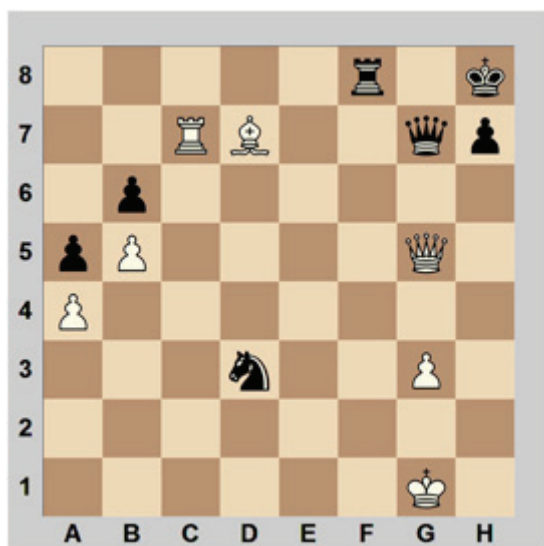
ZEHNTE LEKTION: Abzugsangriff 2

Manchmal ist das Abzugsschach auf ein mal vorhanden. Meistens aber muss man es erst erzeugen. Das erste Beispiel ist aus der letzten Lektion – aber einen Zug vorher! Man muss das Abzugsschach erst erzeugen: Tx f7 Kxf7 Sc7 und wir gewinnen wieder die Dame. Im zweiten Beispiel sehen wir, dass der Läufer auf h3 schon auf c8 zielt. Aber leider „hängt“ unser Turm auf c1. Wir müssen also zuerst Txc8 spielen, um danach mit Se5 (oder alternativ Sh6) den Läufer zu gewinnen. Auch wenn sich Schwarz weigert, in die „Falle“ zu gehen: Es hilft ihm nichts, denn sonst hat er ja seinen Turm einfach verloren.

Im dritten Beispiel ist schnell offensichtlich was getan werden muss: Dxc7! Lassen Sie es die Kinder aber komplett durchrechnen, nicht erst Dxc7 spielen und dann weiterüberlegen. Die korrekte Lösung ist dann



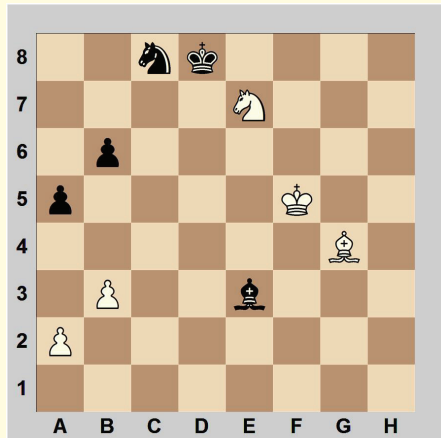
Lf5 – der König rettet sich und der Springer auf d3 ist weg. Schwarz konnte nichts tun, alles war erzwungen. Im Vierten Beispiel sind wir in einem knappen Endspiel, Weiß kann aber NOCH nicht vorankommen mit seinen Bauern. Der Läufer zielt bereits auf b4. Wir ziehen also 1. Sxb4 - Kxb4 und nun wird offensichtlich, dass wir mit unserem Bauern auf b6 schlagen können und dann sofort danach auf a7. Schwarz kann nichts mehr aufhalten und wird das Spiel wohl verlieren.



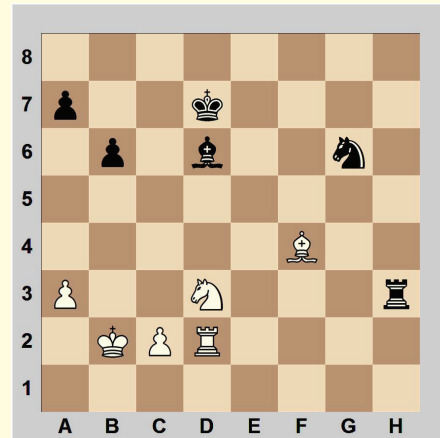
Lösungen: 1) Sxc8 - Kxc8 - Ke4 2) Lxd6 - Kxd6 - Sf4+ (Wir nehmen dann den Turm, der ist mehr Punkte wert!) 3) Dxd8+ - Kxd8 - Sh5+ 4) Dxd8+ Kxd8 - Lb2+ (oder Lc2+) 5) Tg6# (das ist gleich Matt, also besser als Txh7) 6) Ta6+ - Kb7 (einziger Zug) - Da6# 7) Sxb6 - Kxb6 - Lf8+ 8) Sc6+ Kd7 (gleiches auf e8) - Se5+ 9) f4+ - Kd4 (oder d5 oder d6) - Sc4+.

Weiß am Zug soll Material gewinnen oder Schach Matt setzen

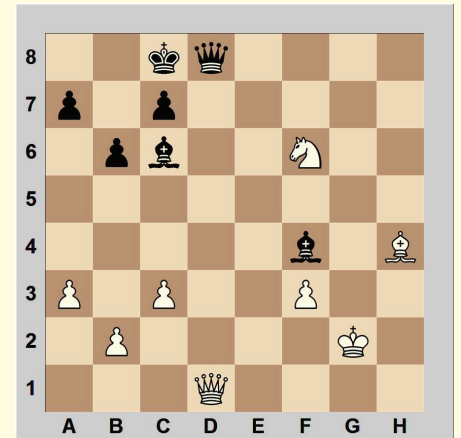
1)



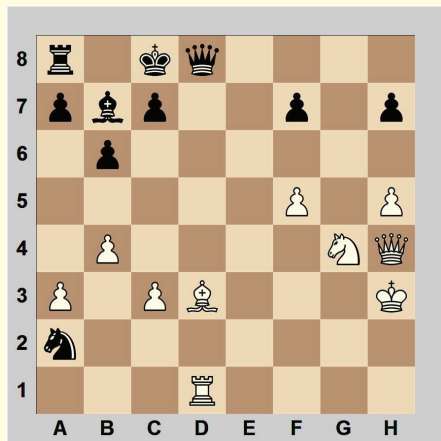
2)



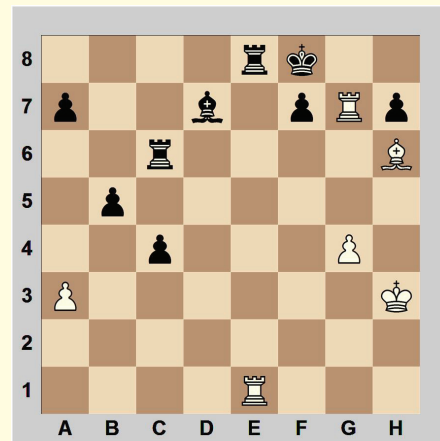
3)



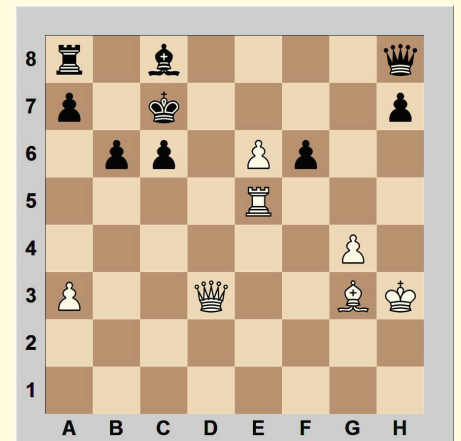
4)



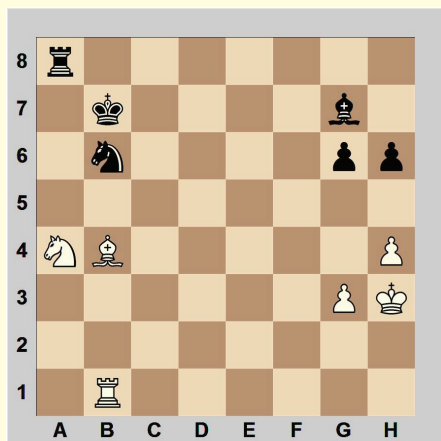
5)



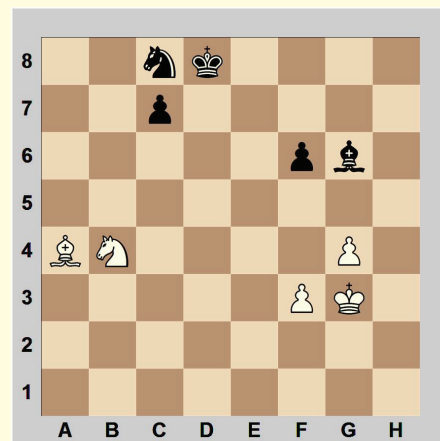
6)



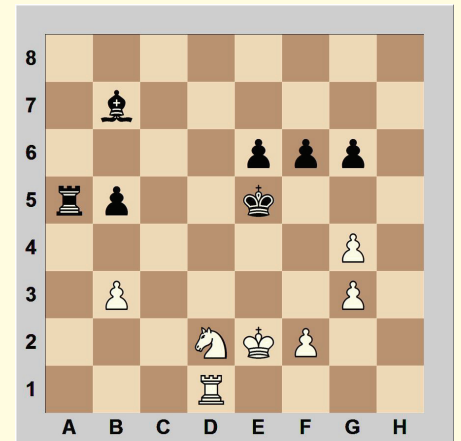
7)



8)



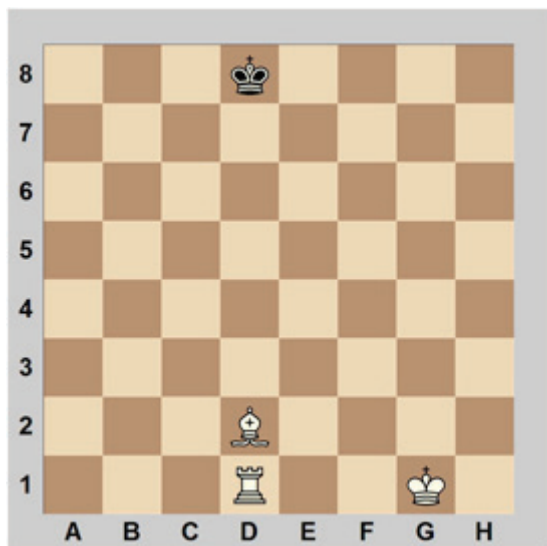
9)



ELFTE LEKTION: Doppelschach

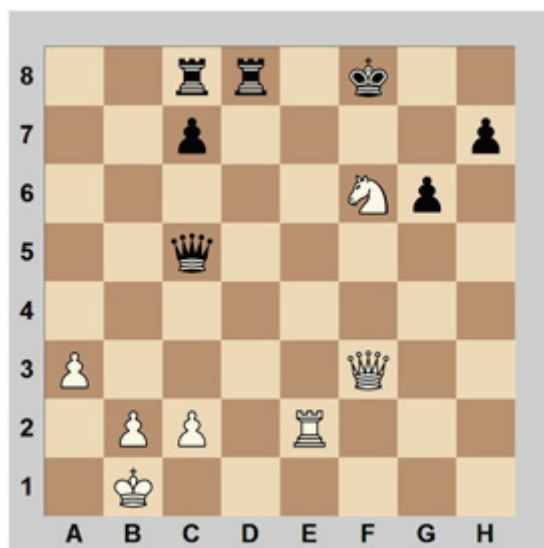
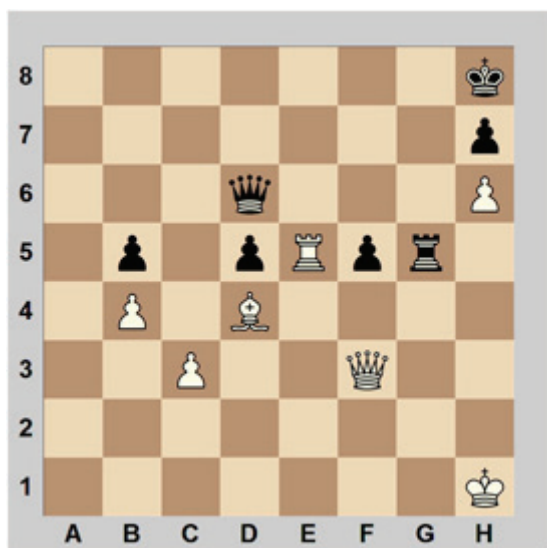
Das Doppelschach ist eine starke Waffe, die zwei Figuren sehr gut miteinander kombiniert: Beide versuchen, gleichzeitig Schach zu geben. Wenn der König von zwei Seiten angegriffen wird, kann der Gegner weder einen der Angreifer schlagen (da ja dann der andere Angreifer noch da ist), noch kann er etwas dazwischenziehen.

Sehen wir uns das ganze in der Theorie an: Im ersten Beispiel können wir La5++ oder Lg5++ ziehen. Dieses Beispiel dient nur der Veranschaulichung. Im zweiten Beispiel wird aber schnell klar, weshalb ein Doppelschach so effizient sein kann. Die Stellung scheint nicht toll, der Läufer auf d6 möchte den Weißen Turm schlagen. Aber nicht wenn wir Le6+ ziehen und damit sofort Matt setzen. Es ist zwar paradox, dass



beide Angreifer geschlagen werden könnten, aber eben nur hintereinander, nicht gleichzeitig; Schwarz hat verloren. Und wenn man sich Zeit lassen würde, kann Schwarz alles verhindern: 1. Ta8 -> Tf8 und man erreicht nichts.

Im dritten Beispiel können wir wieder elegant Matt setzen: Te8! . Das schöne an dieser Aufgabe ist, wäre Schwarz am Zug, könnte er genau so gut Schachmatt setzen – er ist aber leider zu spät dran. (Dxh6!).

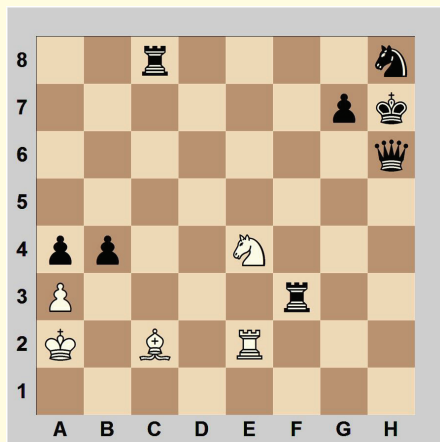


Im Vierten Beispiel können wir mithilfe des Doppelschachs die Schwarze Dame gewinnen: Sd7++, egal wohin der König geht, die Dame wird fallen. In den nachfolgenden Übungen geht es in den ersten 6 darum, Schachmatt zu setzen, in den letzten 3 genügt es Material zu gewinnen.

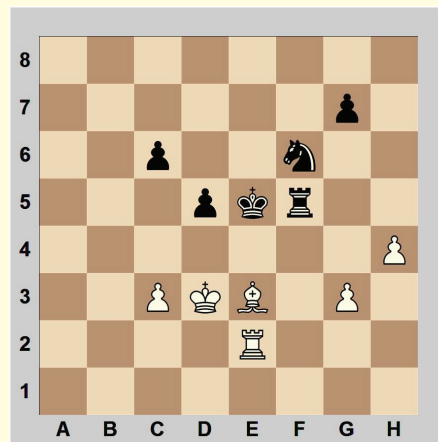
Lösungen: 1) Sf6# 2) Lf4# (nicht auf d4!) 3) Te6# (nicht d5!) 4) Sxf6# (ja, der weiße Turm war unten) 5) Sh2# 6) Lh6# 7) Lxd6++ 8) Lc6++ 9) Tb7++

Weiß am Zug. Du sollst entweder Material gewinnen oder gleich Matt setzen mit dem Doppelschach

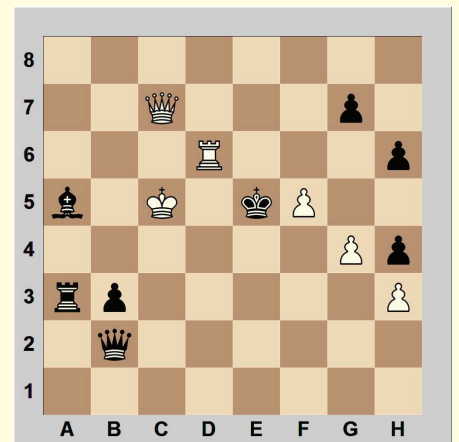
1)



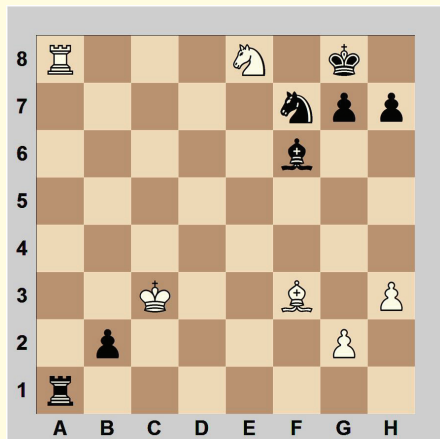
2)



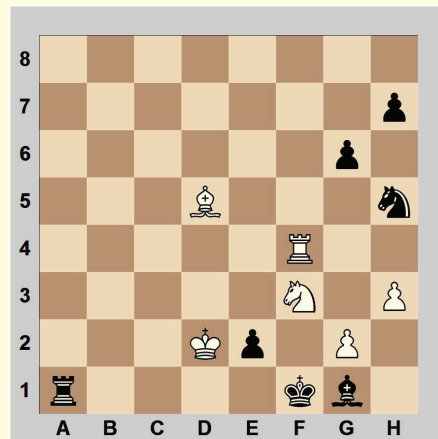
3)



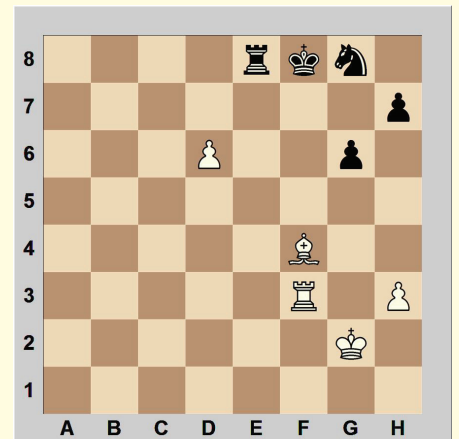
4)



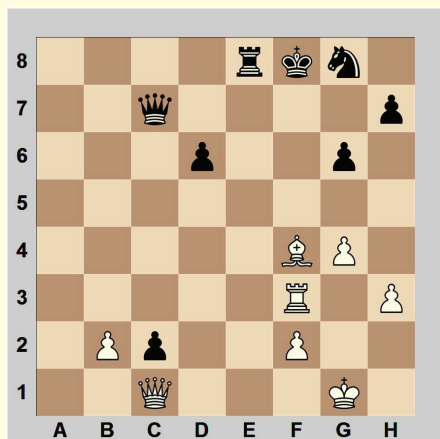
5)



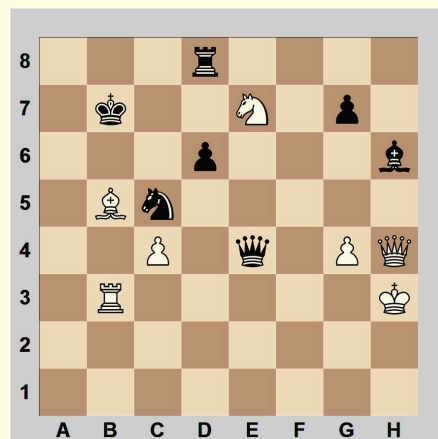
6)



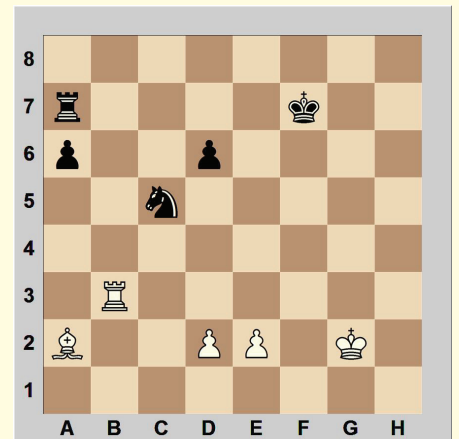
7)



8)



9)

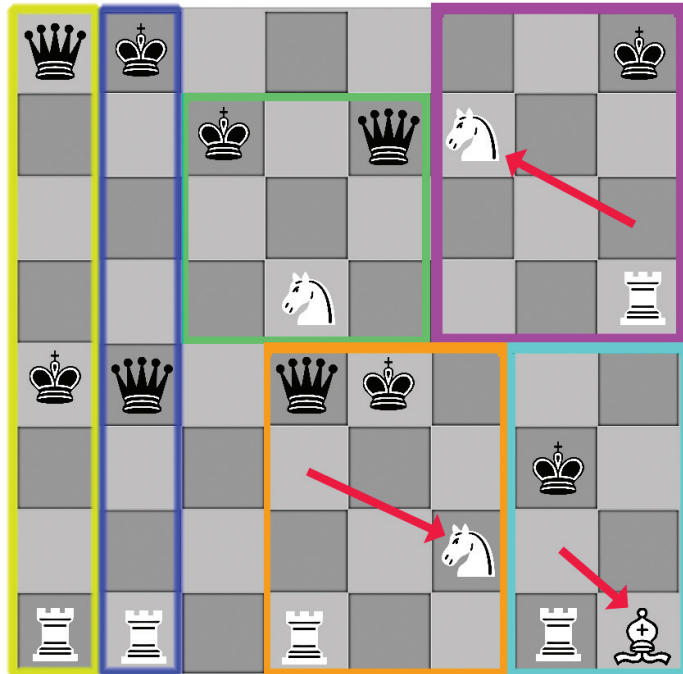


ZWÖLFTE LEKTION: Übungen zu taktischen Themen mit gemischten Positionen

Es ist an der Zeit, die Arbeit zu taktischen Fragen vollständig zu bewerten: Was wurde verstanden, was nicht, wie können Taktiken nützlich sein, die wir gelernt haben. Können sie sie auf dem Schachbrett erkennen? Konnten die Motive irgendwo angewendet werden?

Wir fragen das die Kinder, um ihre Eindrücke und Motivation ergründen zu können. In der nachfolgenden Grafik sind alle Motive noch ein mal kurz aufgelistet:

- 1) Der Spieß mit Schach (GELB)
- 2) Der Spieß (BLAU)
- 3) Die Gabel, Doppelangriff (GRÜN)
- 4) Der Abzugsangriff (ORANGE)
- 5) Das Abzugsschach (HELLBLAU)
- 6) Das Doppelschach (LILA)

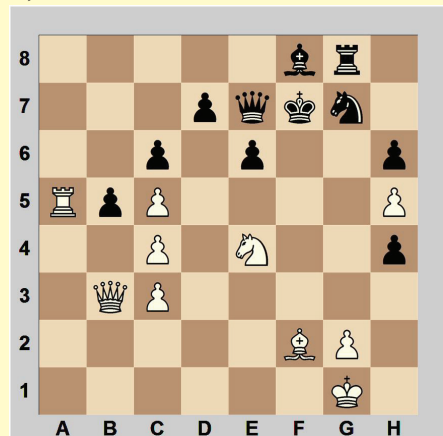


Was ist das Häufigste? Sicher der Doppelangriff! Er kommt in jeder Partie mehrmals vor, aber auch der Spieß ist relativ häufig (vor allem bei Anfängern). Die nachfolgenden Übungen sind wie in den letzten Lektionen, nur die Kinder wissen jetzt nicht, welches Motiv sie erwartet. Sie wissen nur, dass irgendetwas geht – es ist also deutlich schwieriger. Sie müssen sorgfältig die Stellung analysieren – eventuell hilft es, wenn man nicht darauf kommt, die Stellung aufzubauen. Zusätzlich dazu sollen die Kinder angeben, welches Motiv sie verwendet haben. Die Positionen haben sie zwar alle schon gesehen, aber sie erinnern sich sicher nur noch grob.

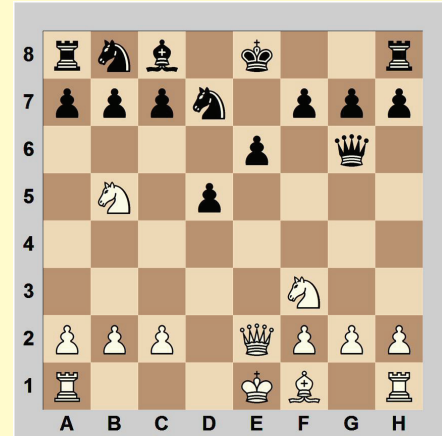
Lösungen zu den Aufgaben mit Motiv:

- 1) Spieß: Sd6+ Rf6 - Lxh4+ und dann die Dame
- 2) Gabel: Sxc7+ gewinnt den Turm
- 3) Abzugsschach: Sc6+ - Le8 oder d7 - Se5+ gewinnt den Läufer
- 4) Spieß/Fesselung: Ld1
- 5) Doppelschach: Sf6#
- 6) Abzugsangriff: Sf4 gewinnt den Turm
- 7) Spieß Lh2+ gewinnt Dame
- 8) Fesselung Dg2 gewinnt den Springer
- 9) Doppelangriff: Dxh2 - Txx2 Kg3 schlägt Springer oder Turm (Achtung: Ta2 geht nicht, dann kommt einfach Sh4+ und der weiße Turm wird geschlagen)
- 10) Abzugsangriff Sd6+ gewinnt den Turm
- 11) Doppelschach Lxd6++ gewinnt die Dame
- 12) Abzugsschach Ld5#.

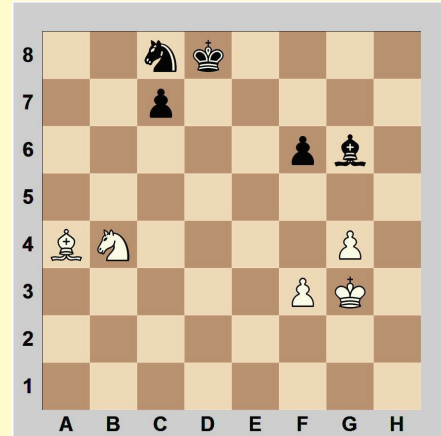
1)



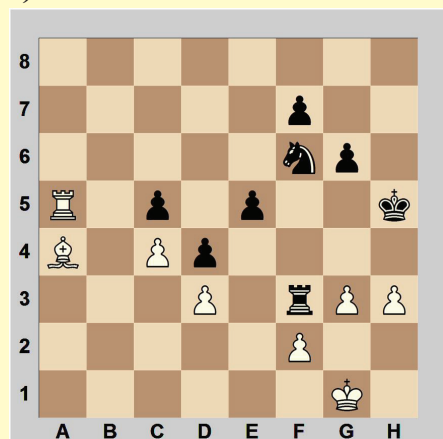
2)



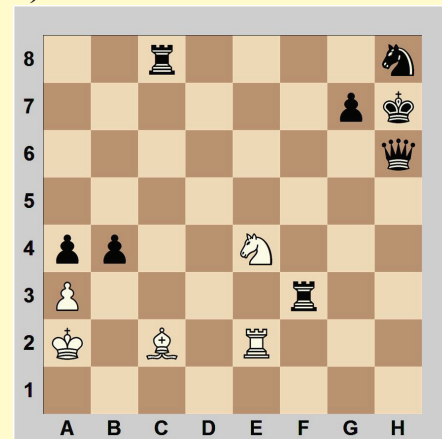
3)



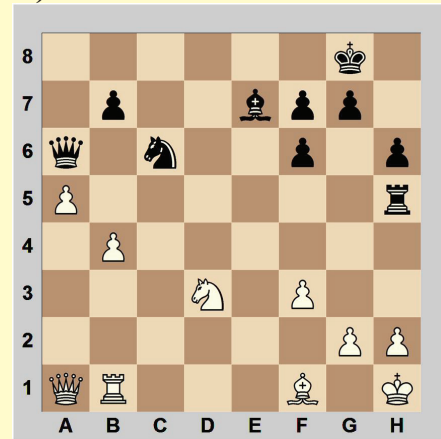
4)



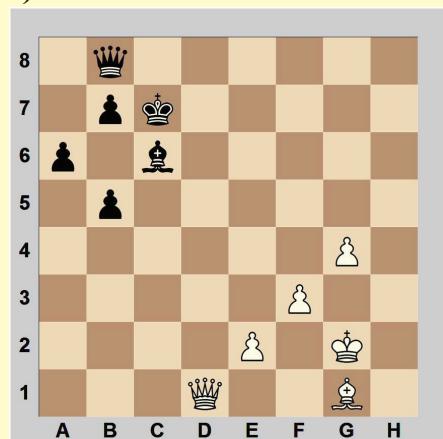
5)



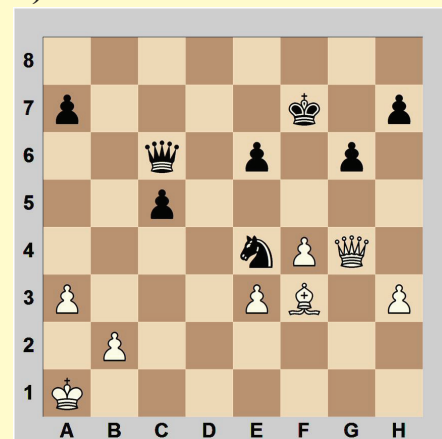
6)



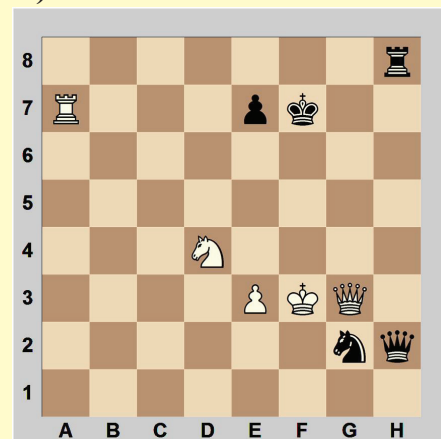
7)



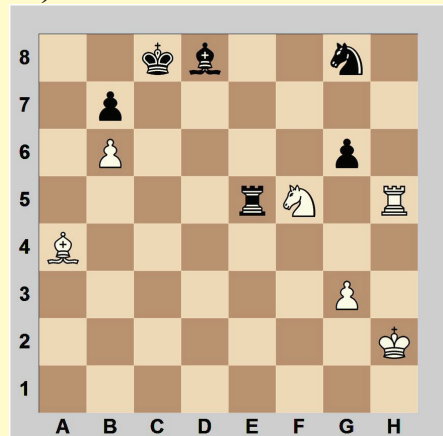
8)



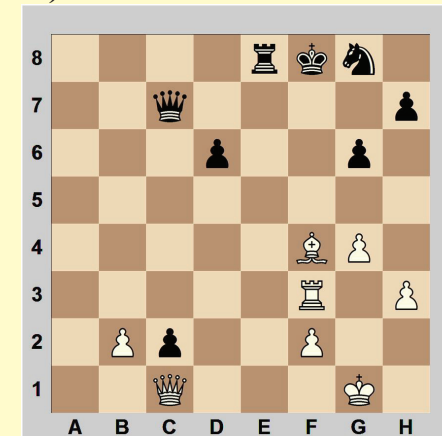
9)



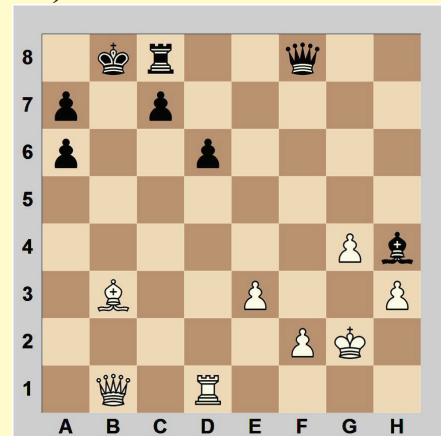
10)



11)

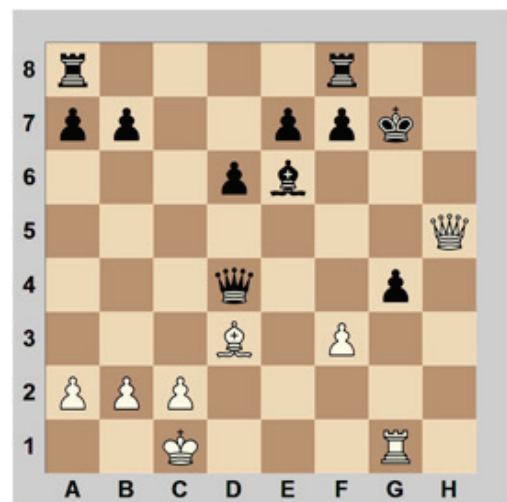
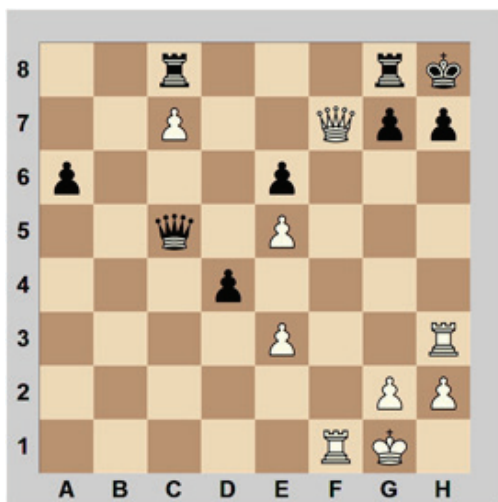
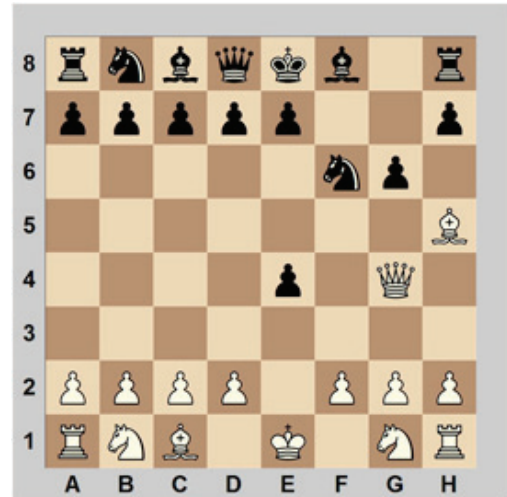
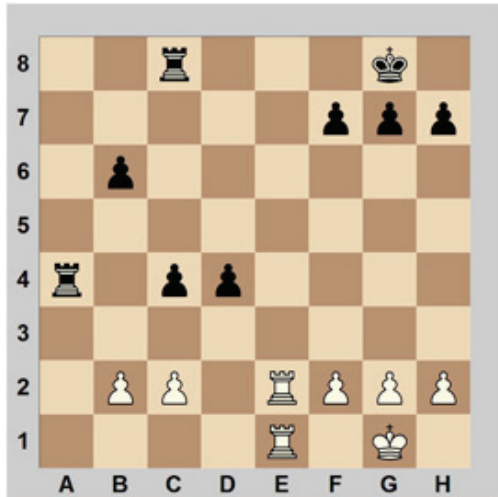


12)



DREIZEHENTE LEKTION: Matt in zwei Zügen

Auch wenn es nicht so offensichtlich ist, gibt es sehr häufig Schach Matts in zwei Zügen. Diese sind schwer zu sehen, aber sehr effektiv (denn Schach Matt beendet schließlich die Partie sofort). Weiß muss mit seinem ersten Zug allerdings Schwarz zwingen, zwingt er ihn zu nichts, kann er sich meist verteidigen. Widmen wir uns dem ersten Beispiel: Der gegnerische König steht schon so verlockend da, nur der Tc8 verteidigt die Grundlinie. Aber nach 1. Te8 – Txe8 2. Txe8# ist es bereits Matt. Auch im zweiten Beispiel ist das Matt relativ offensichtlich (umgangssprachlich auch „Idiotenmatt“ genannt, da der Schwarze einfach mit dem f-Bauern nach vorne gerannt ist): 1. Lxg6+ - hxg6 2. Dxd6#.



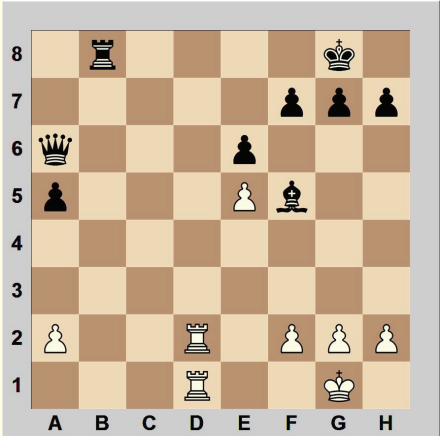
Es geht sogar auch anders herum: Erst mit der Dame schlagen, dann mit dem Läufer. Auch Schach Matt!

Aber nicht immer die erste Idee wird die richtige sein, in der dritten Position haben wir drei mögliche erste Züge: Dxd8, Dxd7, Txd7. Schauen wir uns zuerst die ersten beiden an. Wenn wir dort schlagen, werden wir anschließend geschlagen und es gibt nichts sinnvolles zu tun, es muss also der letzte Zug sein. Versuchen wir es mit 1. Txd7 Kxd7 (einziger Zug) und man merkt schnell, dass die Dame nun mit Dh5# Matt setzen kann. Im vierten Beispiel scheint es natürlich Dh7+ zu sein, aber nachdem er auf f6 geflüchtet ist, finden wir keine Möglichkeit mehr, ihn sinnvoll Matt zu setzen. Wir brauchen also einen anderen ersten Zug, mit dem wir Schach geben UND danach Matt setzen können: 1. Dg5+ Kh7 2. Th1# (Treppematt)

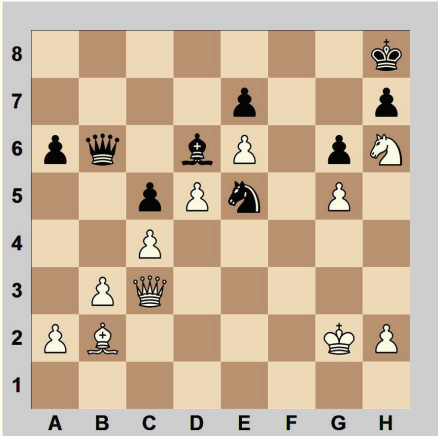
Lösungen zu den Übungen: 1) Td8+ Txd8 - Txd8# 2) Dxe5+ Lxe5 - Lxe5# 3) Da5+ Kb3 – Tc3# 4) Thf7+ Ke6 – Tce7# 5) Dh7+ Kf7 – Lg6# 6) Df5+ Kh8 oder g8 – Tf8# 7) De8+ Dg8 – Dxd8# (oder ...Df8 – Dxf8#) 8) Tg8+ Kxg8 – Dh8# 9) Dh4+ Kg8 – Td8#.

Weiß am Zug soll in zwei Zügen Matt setzen

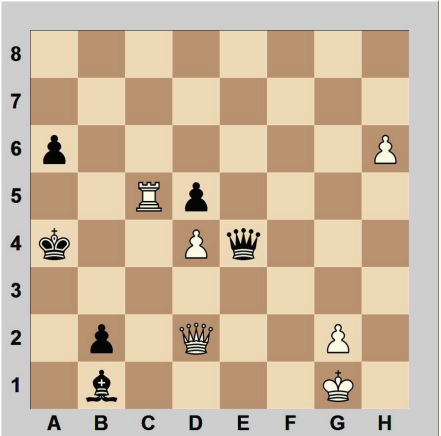
1)



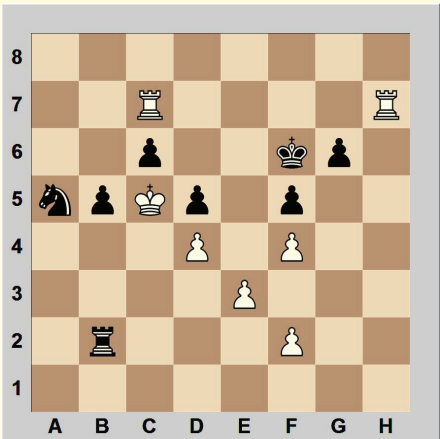
2)



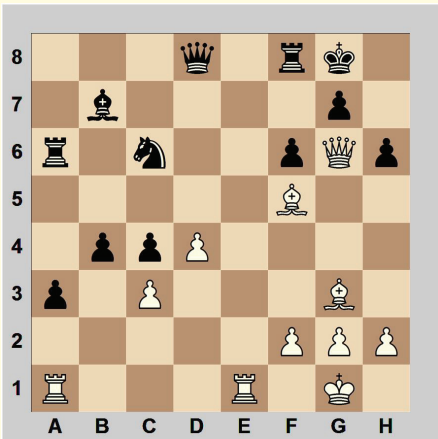
3)



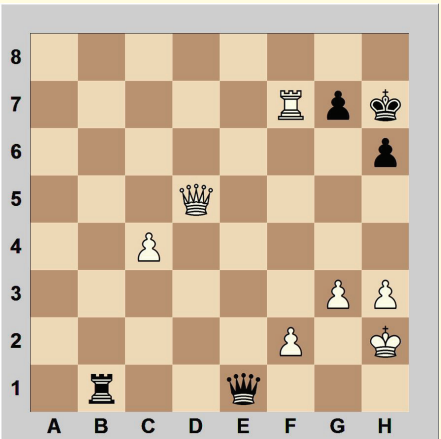
4)



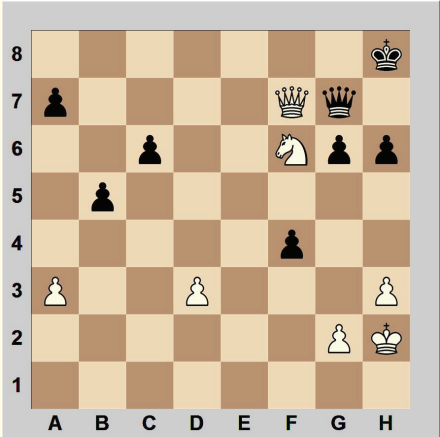
5)



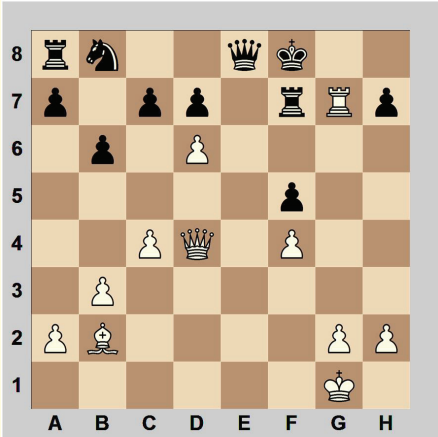
6)



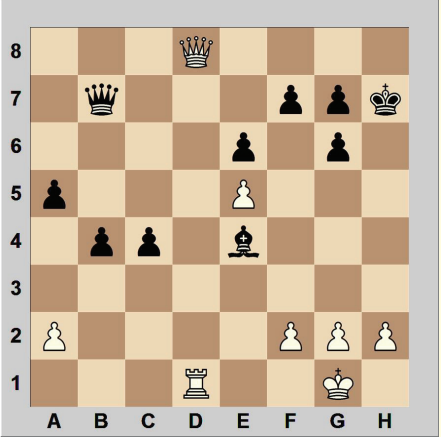
7)



8)



9)



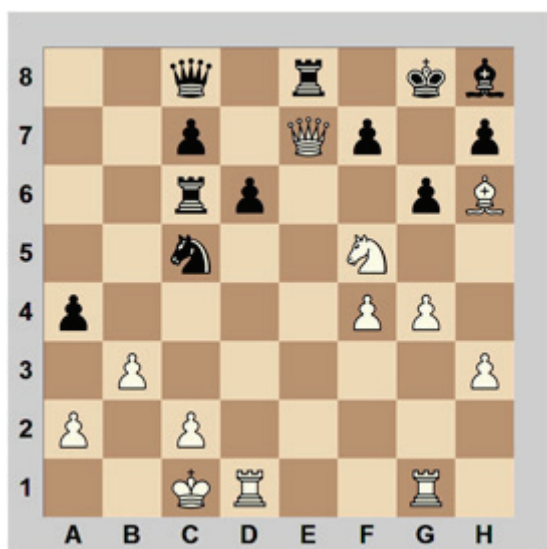
VIERZEHNTE LEKTION: Matt in zwei Zügen – 2

Diese letzten drei Lektionen (die letzte wird das Turnier sein) sind definitiv die größte Herausforderung. Es ist notwendig, die Schüler an die analytische Reflexion zu gewöhnen, da wir das ganze Jahr über dran gearbeitet haben, dass sie ein tieferes Verständnis ihrer Zugwahl erhalten. Das wollen wir lehren, also lassen Sie uns nicht aufhören, bevor wir wirklich kognitive Fortschritte gemacht haben. Sie werden verblüfft sein, wie viel öfter die Kinder in ihren Partien die taktischen Motive anwenden können. Je mehr sie spielen, desto mehr werden sie aufhören Züge zu spielen, die nicht das gewünschte Ergebnis liefern. Beginnen wir mit der erstenn Position. Da wir wissen, dass der erste Zug ein Schach sein muss haben wir nur drei mögliche erste Züge: Dxe8+, Dxf7+ oder Df8+. Andere Drohungen gibt es keine, die zwingend genug wären. Aber woher wissen wir, welcher der richtige ist? Fangen wir bei 1. Dxe8+ an: 1. Dxe8+ Dxe8 und jetzt? Kommt man nicht weiter, da auf Se7 der Springer einfach geschlagen wird. Schnell wird auch klar, dass bei Dxf7+ nichts passiert, außer dass wir eine Dame verloren haben.

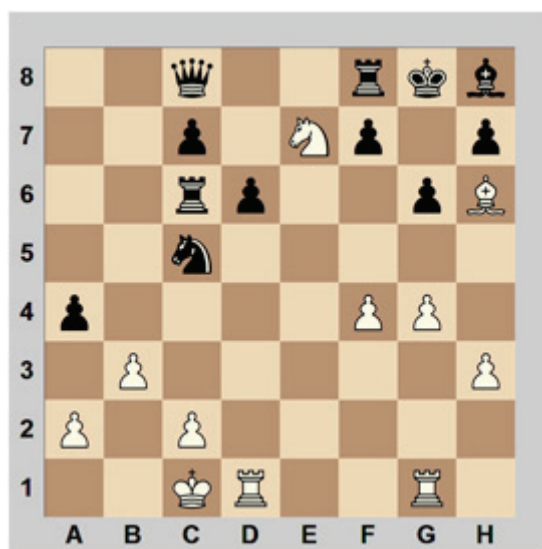
Sehen wir uns also Df8 genauer an. Der Schwarze König kann nicht flüchten und nicht selbst schlagen – es muss also der Turm die Dame schlagen. Nun haben wir den Turm weggelenkt vom eigentlichen Geschehen und können mit Se7# Schach Matt setzen und wir erreichen die Position aus der zweiten Stellung. Solche geschickten Mattsetzungen sind schwer zu sehen, man muss als erstes seine Dame kostenlos hergeben. Über solche Züge denkt man meist gar nicht erst nach – das ist der Fehler! Man muss immer alle Schlag- und Schachzüge zumindest kurz bedenken.

Gehen wir zu den Übungen, die Lösungen:

- 1) De8+ Kd6 – Tc6#
- 2) Sf8++ Kh8 – Dh7#
- 3) Dc5+ Dd6 – Dg5#
- 4) Da8+ Lxa8 – Tb8#
- 5) Te7+ Kd6 – De6#
- 6) La6+ Kb8 (oder c7) – Lf4#
- 7) Txg7+ Kxg7 – Dg4# (der Springer ist gefesselt)
- 8) Th8+ Lxh8 – Th8#
- 9) Dxf7+ Dxf7 – Td8# (die schwarze Dame ist gefesselt...)



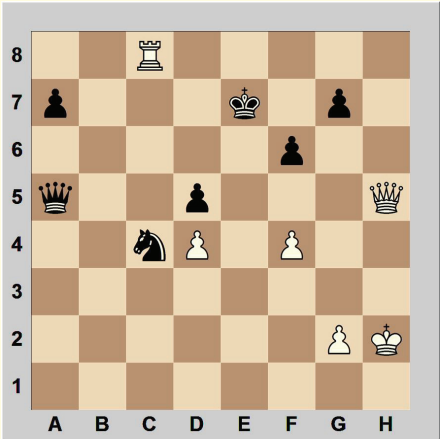
Anfangsposition



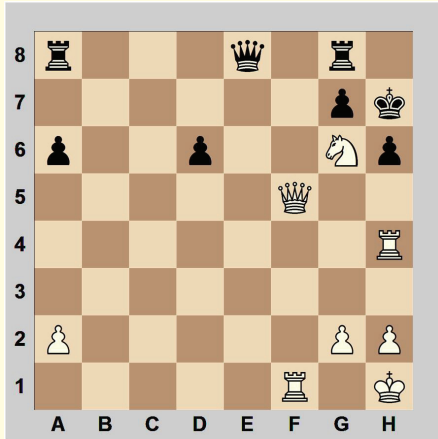
Endposition

Weiß am Zug und soll Matt in 2 Zügen setzen – 2

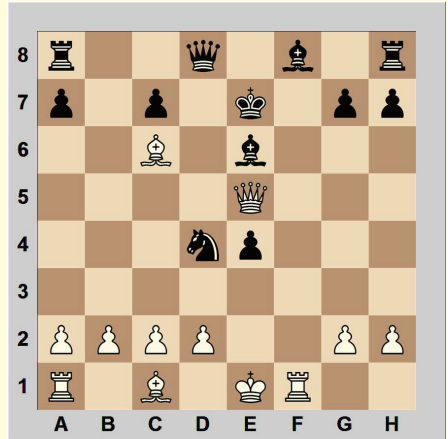
1)



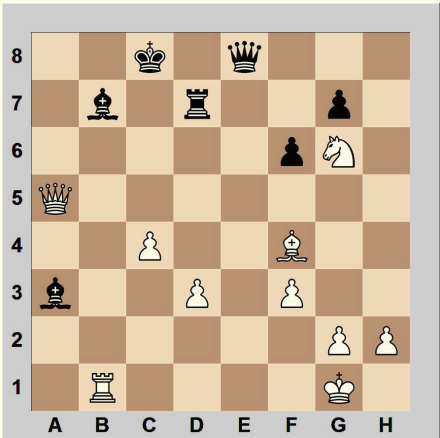
2)



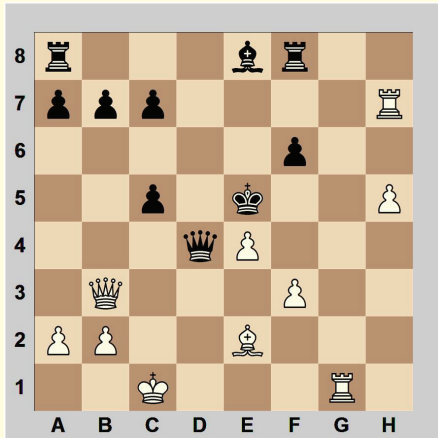
3)



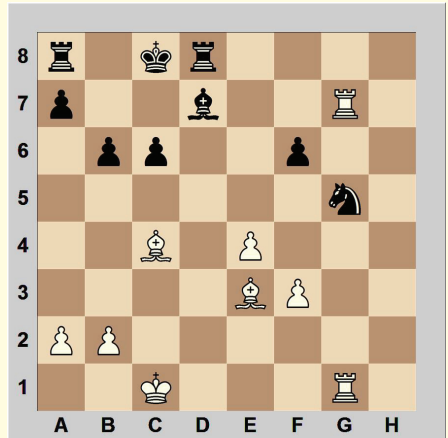
4)



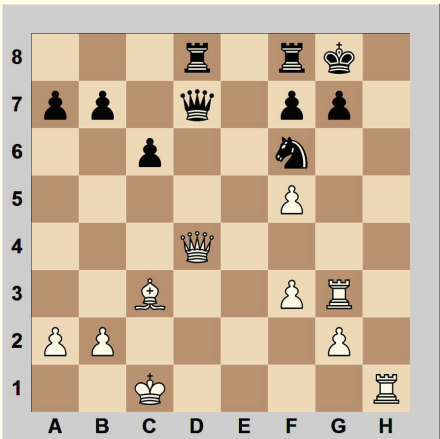
5)



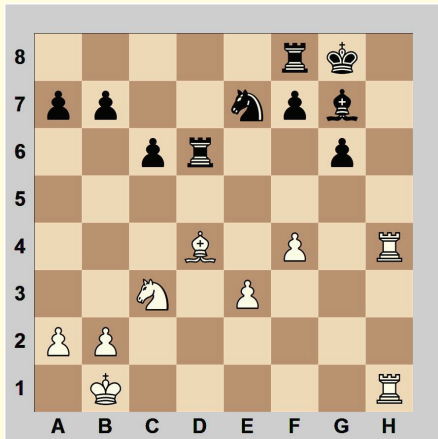
6)



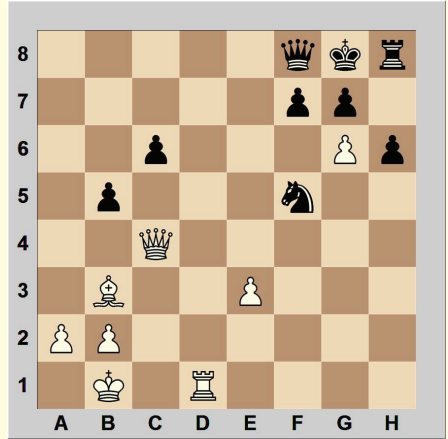
7)



8)



9)



FÜNFZEHNTE LEKTION: Das große Klassenturnier

Das Ziel des Klassenturnieres ist es nicht nur, die besten Schachspieler zu ermitteln. Unsere Ziele liegen dabei etwas anders: Es wird dienen, Aspekte wie die Kooperationsfähigkeit, emotionales Management und Fairness zu zeigen. Versuchen Sie die Aufmerksamkeit zu behalten und immer möglichst fair zu urteilen. Es ist nicht notwendig und nicht nützlich zu betonen, wer besser ist, wer gewinnt, usw.

Die Regeln

- 1) „Berührt geführt“ : Wer eine Figur anfasst, der muss mit dieser Figur dann auch ziehen. Ausnahme, wenn die Figur keine legale Zugmöglichkeit hat, dann darf man noch etwas anderes tun.
- 2) Wenn eine Figur losgelassen wurde, dann muss sie da auch stehen bleiben. Man darf dann nichts mehr ändern oder nachträglich doch noch wo anders hinziehen.
- 3) Am Ende des Spieles muss man die Figuren wieder ordentlich aufbauen
- 4) Wenn das Spiel noch nicht zu Ende ist, aber die Zeit der Unterrichtsstunde, dann zählen Sie die Punkte. Ist ein Spieler mehr als 3 Punkte vorne, so zählt es für ihn gewonnen. Ist es ausgeglichen oder nur 1-2 Punkte vorne, dann ist es unentschieden
- 5) Sie bestimmen, wer gegen wen spielt
- 6) Wer schummelt oder versucht zu betrügen, hat sofort verloren!
- 7) Für den Sieger gibt es 3 Punkte, bei einem Unentschieden 2 Punkte für beide, und der Verlierer erhält einen „Trostpunkt“.

Die Leitung des Turniers

Sie werden 5 Spiele haben, es ist am besten wenn Sie 1,5 Stunden dafür einplanen.

- 1) Lassen Sie, falls es geht, nicht zwei Kinder doppelt gegeneinander spielen
- 2) Versuchen Sie, Spieler mit gleich vielen Punkten gegeneinander spielen zu lassen. Sonst ist es unfair
- 3) Behalten Sie immer den Überblick! Und selbst wenn nicht, lassen Sie es die Kinder nicht merken. Es soll sich wie ein faires und organisiertes Turnier anfühlen
- 4) Geben Sie pro Runde mindestens 15 Minuten Zeit. Wenn sie STOP rufen ist die Zeit vorbei und es wird ausgezählt. Wenn Kinder absichtlich abwarten, werden ihnen dafür Punkte abgezogen (in ihrem Ermessen)
- 5) Wenn Kinder vor dem STOP bereits fertig sind, zählt es natürlich auch

Die Tabelle

Nachfolgend finden Sie eine Mustertabelle, die von links nach rechts so zusammengesetzt ist:

Violette Spalte für die Summe der Punkte, um zu wissen wie viele Punkte der Schüler aktuell hat. Grüne Spalte ist für jeden Spieler eine Nummer (dient Ihnen zur Paarung). Der Name ist in der grauen Spalte, in Gelb ist die Anzahl der Runden (insgesamt 5). Die Spalte der gegnerischen Zahl, in pink, zeigt an, gegen wen bereits gespielt wurde. Die blaue Spalte dient dem Ergebnis, das bei jedem Spiel erzielt wird. Aufgeben ist nicht erlaubt. Verhalten sich aber Spieler grob unfair, so dürfen sie beliebige Strafen verhängen.

Wählen Sie Weiß/Schwarz möglichst zufällig. Wenn Sie zum Beispiel sehen, dass ein Spieler schon drei mal Schwarz hatte, dann geben Sie ihm natürlich Weiß. Die Auslosung funktioniert so: Sie beginnen mit dem aktuell ersten und suchen sich den nächstbesten, gegen den er noch nicht gespielt hat. Dann tun sie das gleiche für das letzten. Dann für den ersten von oben, der noch keinen Gegner hat. In der Mitte müssen sie ein wenig probieren, so dass es keine doppelten Paarungen gibt.

TURNIERTABELLE

Punkte	Nr.	NAME	TURNIERS	1	2	3	4	5
			Gegner	Erg.	Gegner	Erg.	Gegner	Erg.
4	1	Ambra	2	0	17	0	15	0
7	2	Emma	1	2	3	1	17	2
9	3	Aldo	4	2	2	1	5	2
2	4	Thomas	3	0	6	0	7	0
6	5	Beatrice	6	2	8	0	3	0
5	6	Elena	5	0	4	2	9	1
2	7	Gregorio	8	0	9	0	4	2
10	8	Riccardo	7	2	5	2	10	2
4	9	Anna	10	0	7	2	6	1
5	10	Marianna	9	2	12	2	8	0
4	11	Loris	12	0	14	0	F	2
5	12	Giorgio	11	2	10	0	13	2
4	13	Francesca	14	2	16	1	12	0
4	14	Samir	13	0	11	2	16	0
6	15	Kiara	16	0	F	2	1	2
5	16	Cristina	15	2	13	1	14	2
8	17	Andrea	F	2	1	2	2	0

Im Beispiel hat Emma (die Nummer 2) gegen Ambra (Nummer 1) gespielt und hat gewonnen (also 2 Punkte). Die zweite Runde traf sie auf die Nummer 3, Aldo, und hat Unentschieden gespielt. Danach gegen den 17. und so weiter. Am Ende des Turnieres erzielte Emma 7 Punkte und wurde Vierte. Nach der endgültigen Wertung gilt Riccardo als Sieger, dann Aldo, dann Andrea. Für den Fall, dass zwei Spieler die gleiche Punktzahl haben, so wird der Platz einfach geteilt. Dann gibt es zum Beispiel eben einen ersten, zwei zweite Plätze und einen dritten Platz. Sagen Sie beim Vorlesen auch die Punktzahlen der letzten Plätze (zB wenn man 5x verliert hat man ja trotzdem 5 Punkte). Nennen Sie es also lieber „Vierzehnter Platz mit 5 Punkten!“. Viel Erfolg!