

# Einstieg

## Benötigte Materialien

- Schachbretter
- Figuren
- 4x8 Schachbretter (Gefaltete bzw. Auseinandergebrochene Plastikbretter. Alternative: Bretter mit Klebeband abkleben)
- Bunte Glassteine / Markierungen (Hauptsache etwas, das nicht rollt)

## Figuren erklären

Das wichtigste ist, dass Sie sich dem (schachlichen) Entwicklungsstand der Kinder anpassen; sowohl zeitlich als auch methodisch.

Das Kind sollte nicht nur die Zugweisen der Figuren auswendig lernen, sondern damit Bilder, Geschichten und positive Gefühle verbinden. Und vor allem muss das Gelernte vertieft und wiederholt werden, idealerweise so, dass die Kinder auch aktiv am Lernprozess teilnehmen, selbst Dinge herausfinden; „kleine Forscher“ werden.

Wenn Sie diese Punkte erfüllt haben waren Sie als Schachlehrer auf jeden Fall erfolgreich. Jetzt ist das gelernte Wissen nachhaltig erworben und der sichere Umgang mit den Figuren. (Diese Punkte gelten natürlich nicht nur hier bei der Gangart der Figuren, sondern lassen sich auf die meisten der im Schachunterricht zu erwerbenden Kompetenzen anwenden)

# Das Schachbrett

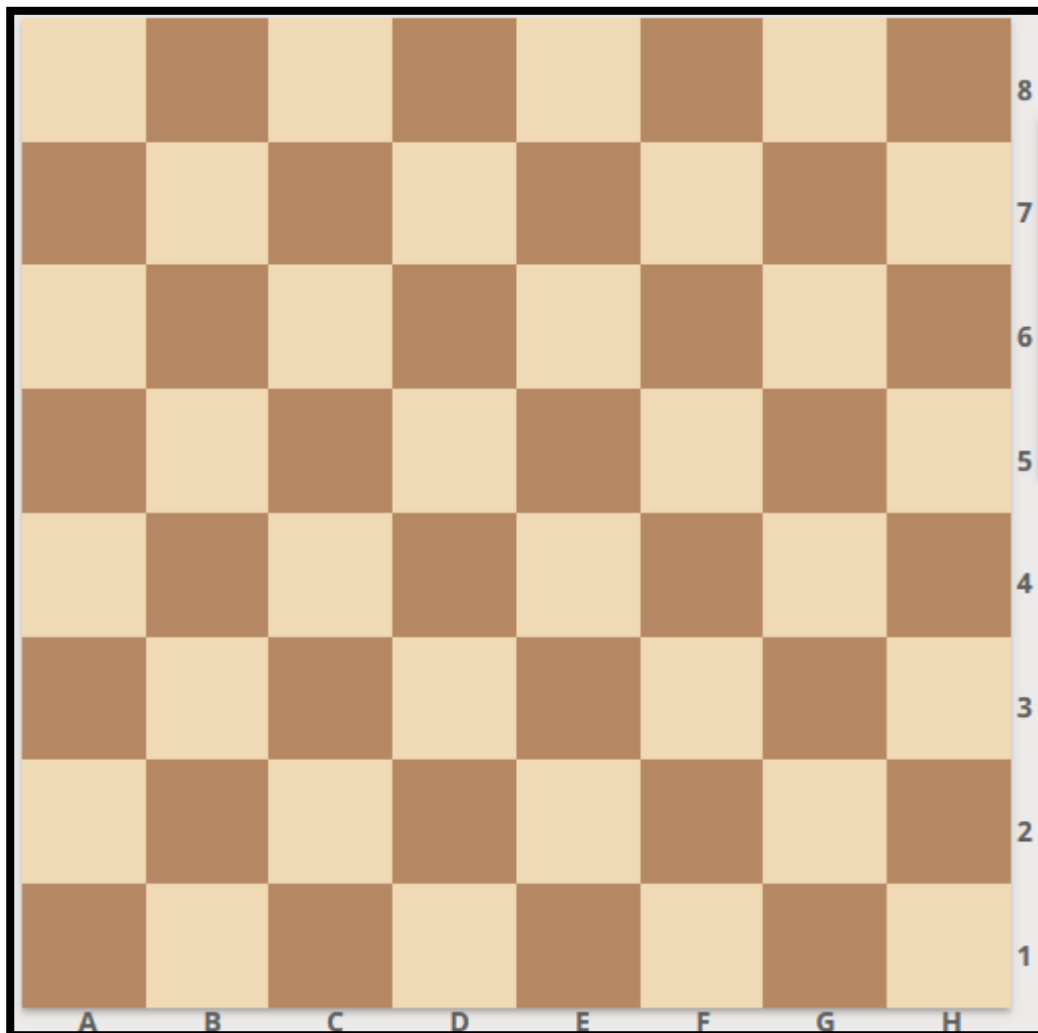
Gerne eine Geschichte dazu erzählen, ausdenken, damit es besser hängen bleibt! Meine Geschichte ist wie im Kurs erwähnt die mit den stinkenden Pferdeställen. Koordinaten kann man sich leicht mit Straße und Hausnummer merken; zum Beispiel ist das Feld b3 die b-Straße mit Hausnummer 3.

Die Aufbauchallenge ist super; mehr dazu im Padlet!

Padlet dazu:

<https://padlet.com/wraedler/byr3n1q3sdsd>

Mit Dingen wie der Notation muss man natürlich warten, bis die Figuren bekannt sind und ggf. noch länger.



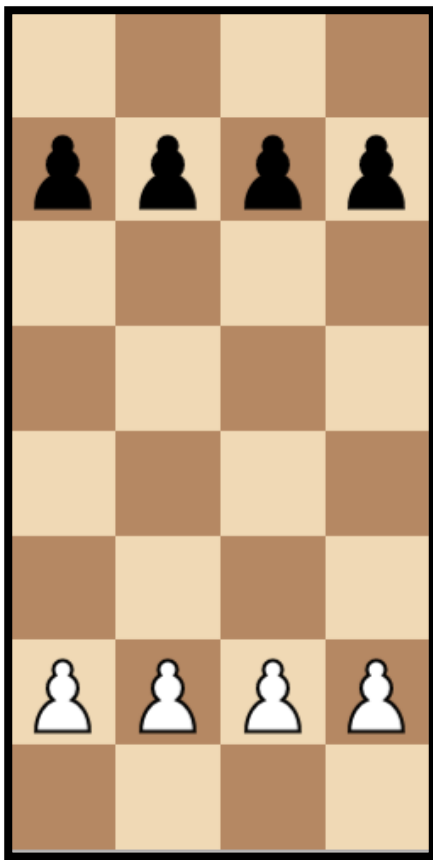
# Der Bauer

## Zu beachten

Es gibt wie gesagt ganz viele Bonusregeln! (anders ziehen als Schlagen, Doppelschritt, Umwandlung, etc; En passant kann am Anfang weggelassen werden)

## Die Bauernkloppe

Dieses Spiel kann man immer wieder spielen, auch schon mit erfahreneren Kindern oder auch im Vereinstraining ist es noch spannend. Beide Spieler stellen 4 Bauern auf, gewonnen hat der, der sich als erstes eine Dame gewünscht hat. Unentschieden gibt es nur, wenn beide nicht mehr ziehen können. Falls einer nicht mehr ziehen kann, darf (beziehungsweise muss) der andere weiterziehen.



Diese Informationen genügen, dass die Kinder losspielen können. Nun kann man Gewinner gegen Gewinner spielen lassen, Kaisertisch, etc durchführen.

Mein Favorit ist aber folgendes: Man lässt beide Kinder nochmal gegeneinander spielen, sagt ihnen aber erst jetzt, dass der Gewinner nun einen Bauern weniger bekommt, also mit 3 gegen 4 spielen muss. Ab sofort bekommt man für jeden Gewinn einen Bauern abgezogen. Man sollte nur darauf achten, dass es nicht komplett symmetrisch ist, aber auch kein Bauer einfach durchlaufen kann; ansonsten die Bauern beliebig verteilen auf dem 4x8 Brett. Gewonnen hat der, der zuerst nur noch einen einzigen Bauern hat.

Auch schwächere Spieler bekommen hier Erfolgserlebnisse. Ich verwende dieses Spiel nahezu jede Woche als „Aufwärmübung“ vor dem richtigen Schach.

Die Stellung ein Bauer gegen einen Bauern (um ein Feld versetzt) ist interessant und kann bereits von Anfängern komplett durchgerechnet werden (obwohl 4 Halbzüge nötig sind!)

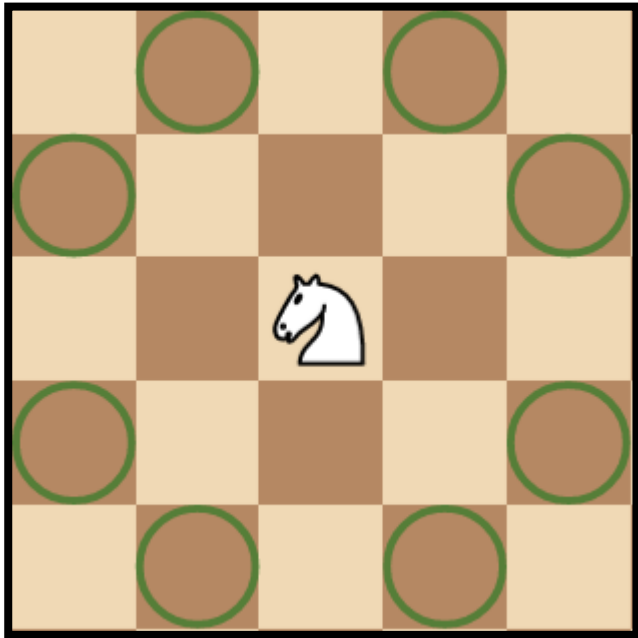
Padlet dazu:

<https://padlet.com/wraedler/i17oj06scr89>

# Springer

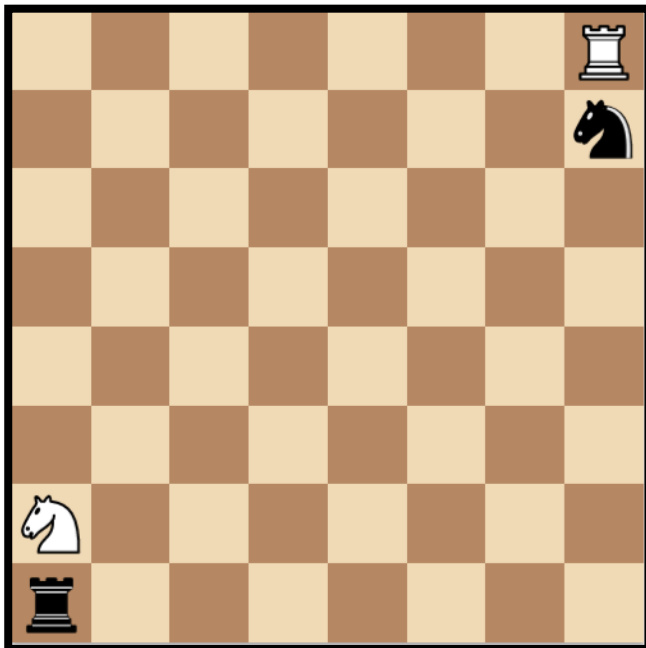
Der Springer muss aufgrund seiner „komplizierten“ Zugweise auch immer wieder geübt werden, daher im Folgenden einige Spiele zum Ausprobieren.

## Alle Felder finden lassen



Nur einmalig zum Beginn, die Kinder das so genannte Springerrad mit Muggelsteinen legen lassen. Sie sollen alle Felder finden, wo das Pferd von hier aus hinspringen kann mit der gelernten Zugregel. Optional: Jetzt das ganze wiederholen, nur der Springer steht am Rand, dann in der Ecke. Die Kinder werden (von sich aus!) feststellen, dass er dort weniger Felder hat. Später wenn es um die Wertigkeit der Figuren, Eröffnung, etc geht kann man darauf wieder zurückgreifen.

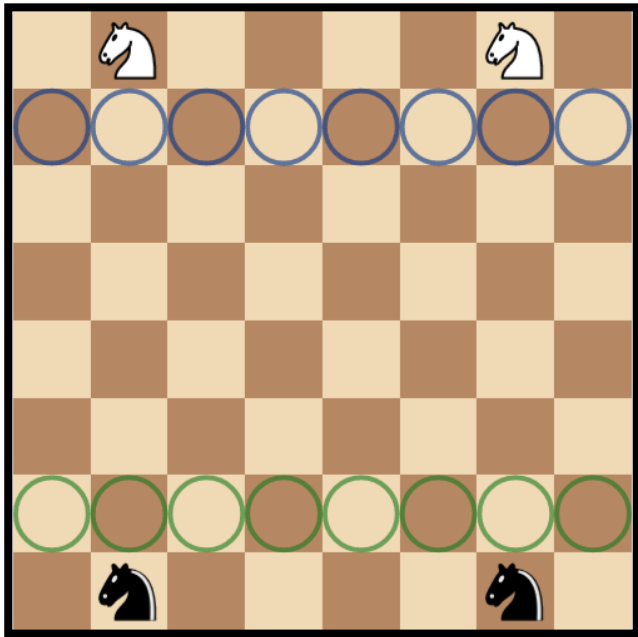
## Thronwechsel



Beide Springer stehen in den gegenüberliegenden Ecken auf einem Thron (bei uns sind das Türme, die kennen wir aber an dieser Stelle noch nicht)

Gewinner ist, wer es als erster auf seinen eigenen Thron schafft (also in die gegenüberliegende Ecke), hat gewonnen. Für Anfänger ist das durchaus noch schwierig, da sie instinktiv möglichst nahe hinspringen werden (also auf den Feldern a2 oder b1 landen werden) und müssen jetzt darauf kommen, sich Felder anzusehen, von denen sie auf das Ziel kommen würden; also für den schwarzen in unserem Beispiel die Felder c2 und b3. Gerne kann man die auch als Hilfe diese beiden Felder mit Muggelsteinen markieren, falls die Kinder es nicht von alleine schaffen.

## Gummibärchenschach

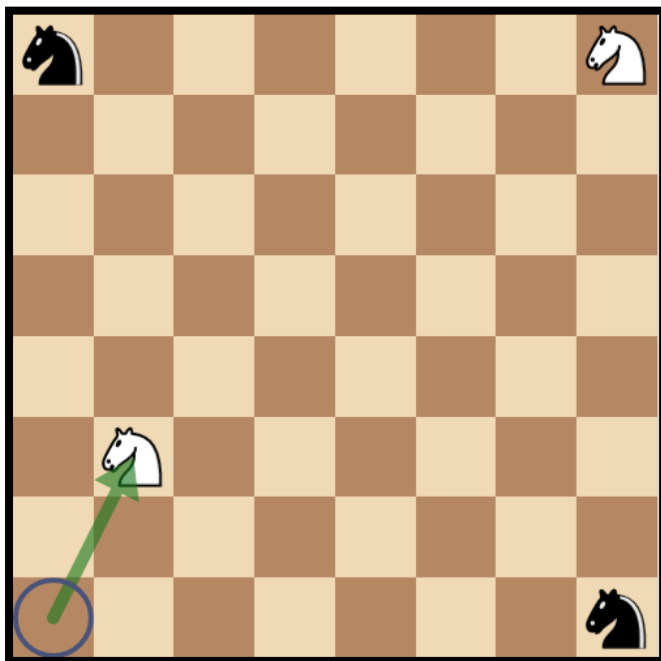


Die Markierungen sind Gummibärchen (oder für die Sommermonate hygienischer: M&M oder Bonbons). Ziel eines jeden Spielers ist es, die Gummibärchen auf der gegenüberliegenden Seite zu schlagen. Wer als erstes alle 8 eingesammelt hat, darf auch noch die verbleibenden des Gegners essen.

Entweder man erlaubt kein gegenseitiges Springerschlagen, man erlaubt, dass einer der beiden geschlagen werden darf, oder man erlaubt dass beide geschlagen werden können.

Springer schlagen zu erlauben bringt ein neues taktisches Motiv mit rein (Das Verteidigen), kann aber bei Grundschulern nicht nur überfordern, sondern auch frustrierend sein, wenn man sehr früh beide verliert und dann nur noch zuschauen darf.

## Pferdeapfelspiel



Mein absoluter Favorit. Funktioniert für einen bis vier Spieler. Alle Springer starten in einer Ecke und hinterlassen nach jedem Sprung einen Pferdeapfel auf dem Feld wo sie waren. (Muggelsteine) Auf diesem Feld darf kein Springer mehr landen, darüber springen ist aber in Ordnung. Gewonnen hat der, der als letzter noch springen kann.

Für ältere Kinder (ab Sekundarstufe) kann man auch die Regel einführen, dass die Springer sich gegenseitig schlagen dürfen.

Spiel lässt sich in ganz vielen Situationen gut einsetzen:

Als Aufwärmenspiel, bei einem Tag der offenen Tür oder bei einer Vertretungsstunde, da man dafür nicht einmal richtig Schach können muss.

Springerparcour

[fehlt, wird ergänzt sobald fertig] (siehe Fritz und Fertig)

Discospringer

[fehlt, wird ergänzt sobald fertig]

Padlet dazu:

<https://padlet.com/wraedler/rcwweyx0g5am>

# Turm

## Pawn Mower

Wie im Kurs gezeigt anwenden, viele verschiedene Schwierigkeitsgrade möglich! Nur eventuell vor dem ersten Mal die Kinder ein paar Muggelsteine/Bonbons auf einem Zentralbrett einsammeln lassen. Pawn Mower PDF findet sich in den Materialien, ist auch online als ganzes Buch erhältlich. Klare Empfehlung!

Padlet dazu:

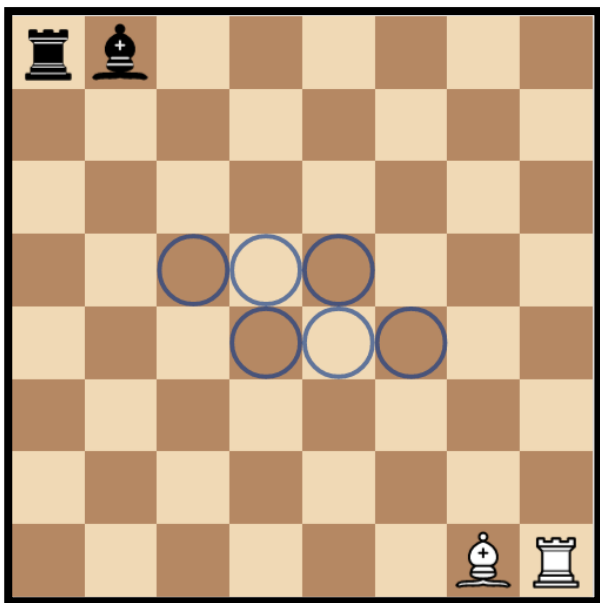
<https://padlet.com/wraedler/3n4d2oklj3l3>

# Läufer

Erst einmal analog zum Turm; man kann aber direkt auf ein paar mehr Dinge eingehen, zum Beispiel beim Punkte einsammeln zum Beispiel einen weißfeldrigen Läufer nehmen und immer Steine auf freie weiße Felder setzen, die die Kinder auf kürzestem Weg mit dem Läufer erreichen sollen. Nun kann man „gemein“ sein und einen Stein auf ein schwarzes Feld legen; gerade bei kleineren Kindern wird da echt lange herumprobiert, bis die Erkenntnis kommt „das geht doch gar nicht!“

Deutlich zeiteffizienter wäre es gewesen, den Kindern einfach zu sagen, dass ein Läufer aufgrund seiner Zugweise immer nur auf der gleichen Farbe geht; aber so haben es die Kinder selbst, von sich aus, herausgefunden. (konstruktivistischer Ansatz) Auf dieses Wissen kann später bei der Wertigkeit der Figuren zurückgegriffen werden.

## “Herr Turm und Frau Läufer”



Funktioniert für zwei bis vier Spieler. Jeder Spieler stellt seinen Turm und Läufer in seine Ecke. Das Ehepaar Herr Turm und Frau Läufer möchten eine Weltreise machen. Ziel des Spiels ist es also, ein Mal mit dem Turm, und ein Mal mit dem Läufer das ganze Schachbrett zu erkunden; dabei ist egal, wie die beiden die Hindernisse in der Mitte (Muggelsteine z.B.) umrunden, Hauptsache sie kommen am Ende wieder dort an, wo sie gestartet sind. Gegnerische Figuren dürfen nicht geschlagen werden, man kann sich also gezielt in den Weg stellen und blockieren.

Bei 2 Spielern empfiehlt es sich, dass einer im Uhrzeigersinn und der andere gegen den Uhrzeigersinn geht, damit es spannender wird. Je nach Alter/Spielstärke der Kinder kann das Hindernis in der Mitte klein gemacht werden (nur die vier Zentrumsfelder) oder viele Hindernisse (so wie auf dem Bild und zusätzlich noch einige Steine an anderen Stellen).

Padlet dazu:

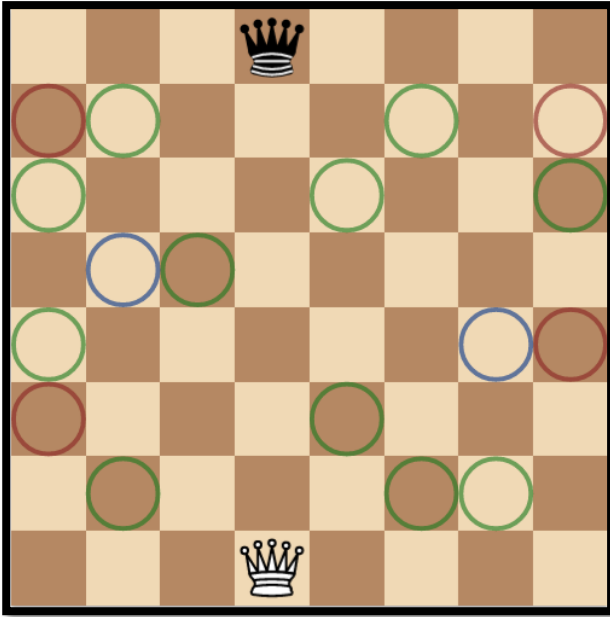
<https://padlet.com/wraedler/3ys2uohxba6b>



# Dame

## Pawn Mower

ist wie immer zu empfehlen, hier erachte ich persönlich es aber als nicht so wichtig wie bei den anderen Figuren. Wenn Läufer und Turm bereits behandelt wurden, ist diese Figur eigentlich sehr einfach einzuführen, da man einfach Turm und Läufer aufeinanderstellen kann (nicht nur so erklären, sondern auch wirklich zeigen wie diese beiden Figuren aufeinander stehen) und dadurch hat man bereits die Dame eingeführt.



Ich spiele dazu lediglich ein Spiel, hier geht es darum, möglichst viele Punkte einzusammeln. Dazu legt man verschieden farbige Steine auf das Brett und wer am meisten eingesammelt hat, hat gewonnen. Hier im Beispielsbild geben zum Beispiel die grünen Steine je einen Punkt, die roten Steine geben zwei, die blauen drei Punkte.

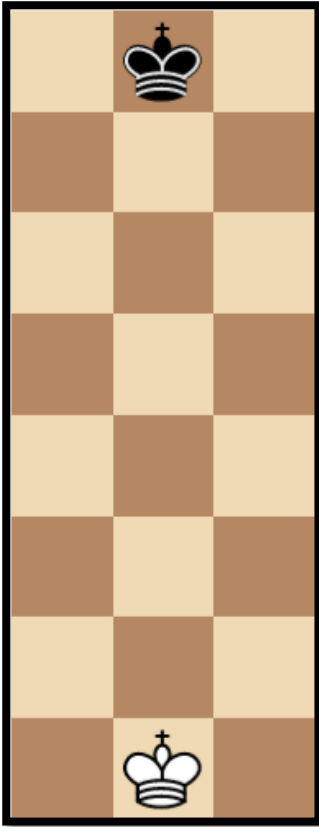
Hier geht es nur darum, dass die Kinder schon ein paar Mal nur mit der Dame gezogen sind, bevor sie auf das richtige Schach losgelassen werden und dann komplett überfordert sind.

Padlet dazu:

<https://padlet.com/wraedler/fqv5tmfqwgdi>

# König

Der König an sich ist nicht allzu schwer zu merken; eine nette Geschichte dazu kann aber trotzdem nicht schaden. (wie im Kurs besprochen). Die Rochade kann gerne zu Beginn weggelassen werden. Als Spiel bietet sich für kleinere Kinder der Thronwechsel wie beim Springer an, nur sollte man da ggf. weitere Hindernisse einbauen, damit es anspruchsvoller wird.



Ein weiteres Spiel ist folgendes auf einem 3x8 Schachbrett. Gewonnen hat derjenige, der als erstes die gegenüberliegende Seite erreicht hat. Mit Wissen über (Fern-)oppositionen könnte man jetzt glänzen; dieser Begriff sollte meiner Meinung nach aber eigentlich jetzt noch lange nicht fallen.

Padlet dazu:

<https://padlet.com/wraedler/44hw2e3ebwbv>

# Fertig?

Die meisten Kinder werden jetzt vermutlich immer noch überfordert sein, wenn sie jetzt vor einem riesigen Schachfeld sitzen, jede Figur anders zieht und man auf alles aufpassen muss. Einige Beobachtungen:

Die Kinder...

- spielen am Brettrand (weniger Angriffsmöglichkeiten von der Seite)
- spielen mit nur wenigen Figuren (Überforderung alle Zugweisen jederzeit auf Abruf zu haben)
- brauchen nur einen sehr kleinen Teil des Bretts

Was könnte man dagegen tun? Einige Vorschläge vor der ersten großen Partie (oder auch gerne danach, als Aufwärmspiele, etc)

- Die oberen Methoden wiederholen
- Was ist Matt? (ggf. auch ohne Patt)
- Minischach (Schach auf einem 4x8 Schachbrett, siehe Materialien)
- Einkaufswagen/Geisterschach (siehe Materialien)
- Geschichte zur Aufstellung

**Nur einige Vorschläge – in den Zusatzmaterialien und den Padlets findet sich vieles mehr!**

<https://padlet.com/wraedler/qaw9qwi68e5a>

Viel Spaß!