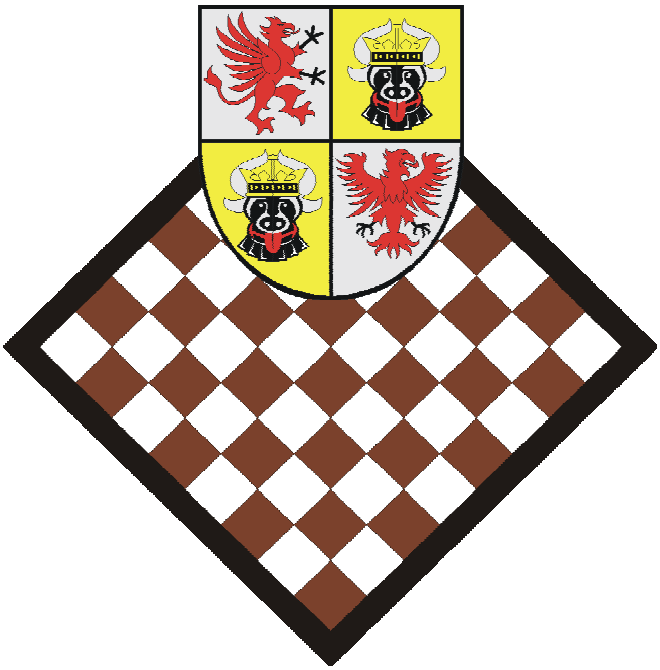
Lehrgang

C-Trainer Ausbildung

2020



Lehrgangsmappe

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis **S. 2**

Teil I - Einführung **S. 3**
a) pädagogische Rahmenbedingungen S. 3
b) Kennenlernspiele S. 4
c) Schach ist Sport S. 5
d) Schach als Komplex S. 6
e) Durchlauf eines talentierten Jugendlichen durch das dt. Ausbildungssystem S. 6

Teil II - Entwicklungspsychologie **S. 7**
a) Entwicklung der Erfahrung S. 7
b) Erfahrung und Kapazität in Bezug auf das Lebensalter S. 8
c) Allgemeine Übungsgesetze nach Odenbach S. 9
d) Abhängigkeit der Lernleistung S. 10
e) Etappen der individuellen schachlichen Entwicklung („Plateaus“) S. 11

Teil III – allgemeine Didaktik **S. 12**
a) Motivation aus verschiedenen Blickwinkeln S. 12
b) Methodische Vorgehensweise S. 13

Teil IV – spezielle Methodik und Didaktik **S. 14**
a) Die Gangart der Figuren S. 14
b) Beispiel für das Spielen mit allen Figuren S. 18
c) Spiele nie ohne Plan S. 20
d) Das Prinzip der kleinen Spiele – Der Beweis auf dem Schachbrett S. 21
e) Die wichtigsten Prinzipien der Eröffnung S. 24
f) Einübung der Systematik zum Mattsetzen in einem Zug S. 25
g) Mattsetzen mit Dame und König mit Hilfe des „Rösselsprungs“ der Dame S. 26
h) Das Mattsetzen mit zwei Türmen – Treppenmatt S. 27

Teil V – Curriculum und Lehrproben **S. 28**
a) Curriculum Schach in Schulen S. 28
b) Bewertung von Schachunterricht S. 29

Teil VI – Arbeitshilfen **S. 30**
a) Lerntagebuch S. 30
b) Übungsberg S. 31
c) Positive Abhängigkeit – „Gemeinschaftsgefühl“ – durch Rollenverteilung S. 32

Teil I - Einführung

a) Pädagogische Rahmenbedingungen

Erwerb von Handlungskompetenz
Ziel des Deutschen Schachbundes ist es, Bildungsangebote und Weiterqualifizierungsmaßnahmen anzubieten, die die Teilnehmenden darin unterstützen, ihre sozial-kommunikativen, fachlichen, methodischen und strategischen Kompetenzen im Sinne eines Selbstlernprozesses weiter zu entwickeln.
Kompetenz allein ist nicht vermittelbar, sie muss sich selbst angeeignet werden. Welche Arten von Sachverständigkeit sind vorrangig?

Fachliche Kompetenz
beschreibt das sportartspezifische Wissen und Können, das zur qualifizierten inhaltlichen Planung, Durchführung und Auswertung von Lehrgangsangeboten sowie im Vereins-/ Verbandsmanagement notwendig ist.

Persönliche und sozial-kommunikative Kompetenz (Sozialkompetenz)
umfasst eine Vielzahl von Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die pädagogisch richtiges Verhalten in vielfältigen Situationen und mit unterschiedlichen Bezugspersonen erfordern und bei der Lösung von Konflikten mit Gruppen/Mannschaften/Personen zum Tragen kommen.

Methoden- und Vermittlungskompetenzen
bilden die Gesamtheit der Kenntnisse und Fähigkeiten in Bezug auf Methoden und Verfahren zur Planung, Durchführung und Auswertung für Organisations- und Verwaltungsaufgaben.

Strategische Kompetenz beinhaltet
die Fähigkeit, in Netzwerken denken zu können, das Wissen, wie Sportorganisationen/Vereine Entwicklungsprozesse der Gesellschaft, Wirtschaft und des Staates für sich nutzbar zu machen.
Die Gesamtheit der Kompetenzebenen bildet die anwendungsbereite Handlungskompetenz. Sie ist das Leitziel für alle Ausbildungsgänge und –stufen sowie für die Weiterqualifizierung von Referenten/innen.

b) Kennenlernspiele

1. Turnvater Jahn

Die Schüler stehen in einem Innenstirnkreis und jeder führt zu einer Silbe eines Namens eine Bewegung aus (z.B. Mar = Beine in die Grätsche; tin = Beine wieder zusammen). Der nächste Schüler wiederholt den Namen und die Bewegung der vorherigen Schüler und fügt seinen eigenen Namen mit der Bewegung hinzu.

2. Lustige Lisa

Die Schüler sitzen in einem Stuhlkreis und ein Schüler beginnt seinen Namen mit einem passenden Adjektiv, das den gleichen Anfangsbuchstaben hat, zu nennen (z.B. ruhiger Rafael). Der nächste Schüler wiederholt die Namen der vorherigen Schüler und fügt seinen eigenen Namen mit einem passenden Adjektiv hinzu.

3. Spinnennetz

Die Schüler sitzen in einem Stuhlkreis und werfen sich ein Wollknäuel zu, wobei sie den Faden um einen Finger wickeln und festhalten. So entsteht nach und nach ein Spinnennetz. Bevor sie den Wollknäuel weiter werfen nennen sie ihren Namen und erzählen etwas über sich.

4. Steckbrief

Die Schüler sitzen an einem Tisch und fertigen nach einer Vorlage einen Steckbrief von sich an. Neben den üblichen Angaben wie Name, Alter und Hobby sollten auch einige interessante Rubriken wie „Ich mag/ ich mag nicht“, „Sprüche über mich“ sowie eine Zeichnung auf dem Steckbrief zu finden sein. Die Steckbriefe werden dann angehängt und jeder stellt seinen kurz vor.

5. Partnerinterview

Die Schüler sitzen in einem Stuhlkreis und suchen sich einen Partner, den sie nachher vorstellen. Dann verteilen sich die Partner im Raum und interviewen sich gegenseitig. Anschließend kehren sie in den Stuhlkreis zurück und stellen ihren Partner vor. Am besten stehen sie dabei hinter ihrem Partner.

6. Zeitungsklatschen

Die Schüler sitzen in einem engen Stuhlkreis und einer steht mit einer zusammengerollten Zeitung in der Mitte. Nun benennt ein Schüler den Namen eines anderen. Der Spieler in der Mitte muss diesen mit der Zeitung berühren, bevor er einen neuen Mitspieler benennen konnte. Die Schüler sollten darauf hingewiesen werden, dass sie nicht zu kräftig mit der Zeitung schlagen. Außerdem sollte der Schüler in der Mitte nach einigen Misserfolgen die Zeitung weitergeben dürfen.

7. Besenfangen

Die Schüler sitzen in einem Stuhlkreis und ein Schüler steht in der Mitte und hält einen Besen fest. Er ruft den Namen eines anderen Schülers und lässt den Besen fallen. Der Mitschüler muss nun versuchen den aufzufangen, bevor dieser auf den Boden fällt. Gelingt es ihm nicht, muss er sich in die Mitte stellen. Auch hier sollte der Schüler in der Mitte nach einigen Misserfolgen den Besen abgeben dürfen.

c) Schach ist Sport

Schach ist Sport, denn es gelten größtenteils gleiche oder ähnliche Voraussetzungen wie für viele andere Sportarten. Interessant ist in diesem Zusammenhang eine wissenschaftliche Untersuchung, in der **16 Voraussetzungen** und **16 Eigenschaften** zur Erfüllung des Begriffs **„Sport"** dargestellt werden. Diese Untersuchung wurde vom Deutschen Sportbund in Auftrag gegeben.

Als **„Voraussetzungen"** gelten:	Als **„Eigenschaften"** des Sports gelten:
01. Spielcharakter	01. Belastbarkeit
02. Leistungsprinzip	02. Selbstbewusstsein
03. Regelgebundenheit	03. Toleranz
04. Wettkampfform	04. Konzentrationsfähigkeit
05. Organisationsstruktur	05. Willensstärke
06. Internationalität	06. Daueraufmerksamkeit
07. Körperliche Belastung	07. Strategievermögen
08. Zeitlimit	08. Motivation
09. Gleichheit der Voraussetzungen	09. Entschlusskraft
10. Konkurrenzcharakter	10. Phantasie
11. Zugänglichkeit für alle	11. Mut zum Risiko
12. Vorbereitung durch Training	12. Geduld
13. Überwachung durch Schiedsrichter	13. Zuversicht
14. Kondition	14. Lebensfreude
15. Ringen um das Ergebnis	15. Einzelaktivität
16. Wechselbeziehung zwischen Körperlichem und Geistigem	16. Kanalisierung der Aggressivität

Man kann danach feststellen, dass Schach in der Tat Sport ist, denn von diesen 32 Wesensmerkmalen werden 31 voll und nur die „körperliche Belastbarkeit" wird nicht ganz erfüllt. Wenn man die allgemein anerkannten Sportarten unter die Lupe nimmt, so werden sich nicht viele finden, die eine ähnlich umfassende Erfüllung der genannten Wesensmerkmale des Sports vorweisen können. Man könnte sicherlich einige Gegenbeispiele finden, ohne diesen Sportarten aber den Sportstatus absprechen zu wollen.

- Ist der Yachtsport wirklich für alle zugänglich?
- Ist Phantasie und Strategievermögen für das Boxen oder Gewichtheben usw. typisch?

Das Argument der fehlenden körperlichen Aktivität wird von vielen Kritikern immer wieder ins Feld geführt. Der bekannte Schachgroßmeister und Mediziner Dr. Helmut Pfleger hat in Zusammenarbeit mit der Sporthochschule Köln durch seine sportmedizinischen Untersuchungen an Schachspielern jedoch diesem Vorurteil den Boden entzogen. In einem mit Gerd Treppner gemeinsam abgefassten Artikel kommt er zu dem Schluss, dass „Schach gesund ist", da es das körperliche, seelische und soziale Wohlbefinden fördere. Auf die interessanten Vergleiche physiologischer Abläufe zwischen Schachspielern und Betreibern von Ausdauersportarten soll hier nicht näher eingegangen werden. Sie sprechen insgesamt keinesfalls gegen das Schach. Im weiteren Verlauf des Artikels werden dem Schach sogar therapeutische Wirkungen „bei psychischen und sozialen Störungen" zugesprochen.

Abgesehen davon weiß heute jeder gute Schachspieler um die Bedeutung des Ausgleichssportes. Dafür sprechen nicht nur die Trainingsprogramme bekannter Spieler, sondern auch die Aufnahme dieses Bereiches „Ausgleichssport und Kondition" in die Übungsleiter- und Trainerausbildung der Landesverbände. Im Schach können Spannungen und Aggressivität spielerisch abgebaut und das Bewusstsein für eine gesunde Lebensführung stark gefördert werden.
„Mens sana in corpore sano", eine alte Weisheit findet im Schach ihre Bestätigung.

d) Schach als Komplex

Explosion der Zugvarianten

Ein Zug lässt durchschnittlich 40 mögliche Antworten

Tiefergehende Zugplanungen erfordern hohe Rechenleistung

Züge	Anzahl der möglichen Stellungen	
1	400	
2	1.600	
3	64.000	
4	2.600.000	
5	102.000.000	*Menschenalter in Sekunden*
6	4.100.000.000	
7	164.000.000.000	
8	6.500.000.000.000	
9	262.000.000.000.000	
10	10.000.000.000.000.000	
11	419.000.000.000.000.000	*Alter des Universums in Sekunden*
12	17.000.000.000.000.000.000	
13	671.000.000.000.000.000.000	
14	$2{,}7 \times 10^{22}$	*Anzahl der Sterne im Universum*
49	$3{,}2 \times 10^{78}$	
50	$1{,}3 \times 10^{80}$	*Anzahl der Elementteilchen im Universum*

e) Durchlauf eines talentierten Jugendlichen durch das Deutsche Ausbildungssystem (Modell idealisiert)

Alter	Gruppe Kader	Trainer Betreuer	Stufe	DWZ/ ELO	Partien Jahr	Turnier-veranstaltungen	Trainigsform (dominierend)
4-7	Familie	Vater, Onkel	1				Gespräch über Schach
8	Schule	Lehrer	1-2	<1000	20-30	Schulschachturniere	Partiefragmente Aufgaben
bis 10	Verein	ÜL, C-Trainer	2	<1500	30-40	Schulschach, Jugendmeisterschaften	Taktik, Endspiel Aufgaben
bis 12	Beob.-Kader <15	B-Trainer	3	>1600	50	Offizielle Jugendturniere	Taktik, positionelle Merkmale
bis 14	Förder -Kader	B-Trainer	3-4	>2100	70-80	Offizielle Jugendturniere	Positionsspiel
bis 16	Förder -Kader <17	A-Trainer	4	>2300	100	Open ausgewertete Turniere	Typische Stellungen Analyse Endspiele vollständig bearbeiten
17	D/C Kader <20	A-Trainer (IM/GM)	4-5	>2400	120	Einladungsturniere Open	Eröffnungsanalyse
18	C-Kader <23	A-Trainer (GM)	5	>2500	120	Einladungsturniere	Eröffnungsanalyse
19	A/B Kader	GM	5-6	>2550	120	GM-Turniere	Eröffnungsanalyse
>20	A/B Kader	GM	6	>2600	80-100	GM-Turniere	Eröffnungsanalyse

Teil II – Entwicklungspsychologie

a) Entwicklung der Erfahrung

	6.-9. LJ	**10.-14. LJ**	**15.-24. LJ**
Psycho-soziale Modalität	etwas Richtiges machen mit anderen	wer bin ich das Ich in der Gesellschaft	sich im anderen verlieren
Aufgabe	Leistung Tüchtig deshalb o.K	Identität Treue, deshalb o.k	Intimität Ich mag dich deshalb o.k
Misslingen	Minder- wertigkeits- gefühl	Rollen- diffusion	Isolierung Distanz
Bezugsgruppe	Wohngegend Schule	„Eigene“ Gruppen Vorbilder	Freunde, sex. Partner, Rivalen, Mitarbeiter
Bewußtheits ebene	projektiv Alles was wichtig für mich ist, gibt es, weil es für mich da ist. Ich – sagen, aber nicht Du - sagen		18 – x. LJ individuell reflektierendes Handeln, Autorität nach innen verlegt
Aufgaben, die man nicht bewältigt hat, schränken ein, bzw. müssen im späteren Leben nachgeholt werden, um die folgenden bewältigen zu können			

b) Erfahrung und Kapazität im Bezug auf das Lebensalter

	1. LJ	**2.-3. LJ**	**3.-5. LJ**	**6.-9. LJ**	**10.-14. LJ**	**15.-24. LJ**	**25.-40. LJ**	**41.- x LJ**
Psycho-soziale Modalität	bekommen nehmen	festhalten loslassen	machen, tun eindringen umschließen	etwas Richtiges machen mit anderen	wer bin ich das Ich in der Gesellschaft	sich im anderen verlieren	schaffen versorgen	sein, was man ge-worden ist, das man nicht mehr sein wird
Aufgabe	Vertrauen Ich bin, was man mir gibt	Autonomie Stolz Ich bin, was ich will	Initiative Ich bin, was ich mir vorstellen kann	Leistung Tüchtig deshalb o.K	Identität Treue, deshalb o.k	Intimität Ich mag dich deshalb o.k	Generativität für andere produktiv sein	Integrität zufrieden mit sich - ich bin, was ich immer war
Misslingen	Misstrauen	Zweifel Scham	Schuld nicht können	Minder-wertigkeits-gefühl	Rollen-diffusion	Isolierung Distanz	Stagnation	Verzweiflung - Ekel vor dem eigenem Leben
Bezugsgruppe	Mutter	Eltern	Familiezelle	Wohngegend Schule	„Eigene“ Gruppen Vorbilder	Freunde sex. Partner Rivalen Mitarbeiter	gemeinsame Arbeit Familien	Menschheit Menschen meiner Art
Bewußtheits-ebene	unreflektiv symbiotisch	projektiv Alles was wichtig für mich ist, gibt es, weil es für mich da ist. Ich – sagen, aber nicht Du - sagen			konkret operationales Denken, Perspektive, in andere hinein-versetzen	abstraktes Denken, Ich sehe das Ich, von dem ich glaube, dass Du es siehst, eigene Geschichte beginnt	18 – x. LJ individuell reflektierendes Handeln, Autorität nach innen verlegt 36 – x. LJ Grenzen zwischen Identität u. Lebensanschauung werden porös, Annahme des eigenen Schattens 45 – x. LJ Selbstentäußerung – umfassende Liebe	
Aufgaben, die man nicht bewältigt hat, schränken ein, bzw. müssen im späteren Leben nachgeholt werden, um die folgenden bewältigen zu können								

c) Allgemeine Übungsgesetze nach Odenbach

- Ohne Übungsbereitschaft kein Übungserfolg. Wenn nicht ein Minimum von Motivation vorhanden ist, kann nichts erreicht werden.

- Das Erlebnis des Erfolgs weckt neue Übungsbereitschaft.

- Das Üben in sinnvollen Zusammenhängen ist erfolgreicher als das Üben zerstückelten Wissens.

- Von der Klarheit und Intensität des ersten Eindrucks hängt das behalten ab. als das Üben zerstückten Wissens.

- Von der Klarheit und Intensität des ersten Eindrucks hängt das behalten ab. Bei einsichtigem Lernen lässt sich das Üben stark einschränken.

- Das durch Selbsttätigkeit erworbene hat größere Aussicht behalten zu werden, als das lediglich vom Übungsleiter übernommene.

- Der Übungserfolg wird durch die Wiederholungen gesichert. Diese Wiederholungen sollen nicht Abzüge vom gleichen Klischee sein, sondern den Lernstoff in möglichst verschieden Situationen transponieren. Kurze, über einen längeren Zeitraum verteilte Wiederholungen sind bei weitem ergiebiger als langes, gehäuftes Üben.

- Die ersten Übungen und Wiederholungen müssen möglichst bald nach der Neueinführung stattfinden, da diese Behaltenskurve gerade in den ersten Tagen stark abfällt.

- Wenn auch jüngere Kinder in monotoner Weise lange üben können, so weckt doch allgemein der Wechsel der Übungsformen neue Übungsbereitschaft und bringt daher auch größeren Übungserfolg. Übungen ohne Abwechselungen führen zur Übersättigung und damit zum Erlöschen der Übungsbereitschaft.

- Beim Einprägen muss auch auf die verschiedenen Vorstellungstypen der Kinder Rücksicht genommen werden – visuell, akustisch, motorisch -, indem Auge und Ohr, Sprechen und Bewegung, wo immer es möglich ist, beteiligt werden.

- Schleichen sich mit der Übung Fehler ein, ohne sofort korrigiert zu werden, so werden sie im Verlauf des weiteren Übens verstärkt und beeinträchtigen den Lernerfolg oder heben ihn sogar auf.

- Kinder, die schnell lernen, vergessen oft schneller als Kinder, die langsam lernen. „Wer schnell lernt, der vergisst auch schnell“. Das rasche Lernen hat keinen Einfluss auf das dauerhafte Behalten.

- Es ist verkehrt, den natürlichen Entwicklungsrhythmus durch forciertes Üben beschleunigen zu wollen. Die Übungsplateaus müssen beachtet werden.

- Übungsfähigkeit und Übungsfestigkeit nehmen mit zunehmendem Alter ab. Im Allgemeinen lernen Kinder langsamer als Erwachsene, behalten aber das Gelernte besser.

d) Abhängigkeit der Lernleistung

	subjektive Komponenten (Schüler)	objektive Komponenten (Lerninhalt, -gegenstand)
von Aufnahmefähigkeit	1. allgemeine Disponibilität der Sinne 2. Aufmerksamkeit, Interessenrichtung, Konzentrationsfähigkeit 3. Vorausgehende Erfahrung als wahrnehmungs-verändernder Faktor	1. Sind Lerninhalte richtig vor die Sinne gekommen? 2. Sind sie möglichst vor mehrere Sinne gekommen? 3. Welche Lehrmethode und welche Nebenwirkungen
von Merkfähigkeit	1. Die "Festhaltekraft" (Mneme) 2. Aufmerksamkeitsgrad, Interessenpotential, Gefühlskonstellationen ("Angemutetsein", Sympathie, Antipathie) 3. Assoziationsreservoir 4. Apperzeptionsmasse	1. Stoffaufbereitung: sinnlose Einzelteile oder sinnvolle Ganzheiten? 2. Mnemotechnik: Assoziationserleichterungen und -hilfen 3. Reaktivierung bereits vorhandenen Wissens (Analogien, Exempla) 4. Übungen und Art der Wiederholung: gehäuftes oder verteiltes Lernen, pro- und retroaktive Hemmungen oder Verstärkungen, Lernplateau
von Bildsamkeit	1. Frage des Typus: aktiver - passiver Typ, weltoffen - verschlossen, konsequent - flatterhaft, usw. 2. Rolle der Erwartungen 3. sonstige Produkte primäre Lernprozesse (Erfolgserlebnisse, affektive Spannungen, Aggression, Resignation) 4. situative Faktoren (Ermutigung, Kontakt, Ausgeschlossensein)	1. Aufbereitung des Stoffes durch Lernhilfen zur selbsttätigen Bearbeitung 2. Bildungswilligkeit und Bildungsfähigkeit als Produkt vorausgegangener Lernprozesse

e) Etappen der individuellen schachlichen Entwicklung („Plateaus“)

Sak „Wege der Vervollkommnung“ Moskau 1980,1988

- Das Spiel wird nach dem Prinzip geführt:
  angreifen – zurückziehen – nicht zurückziehen – wegnehmen

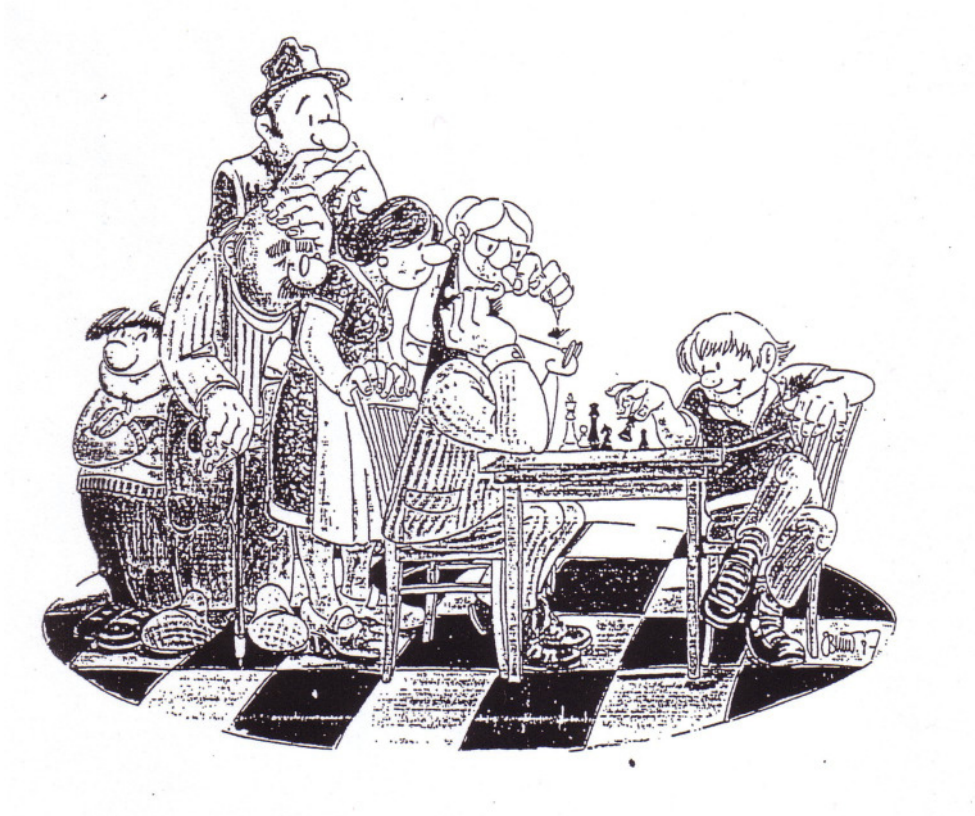
- Grundlage des Spiels beider Gegner bildet
  das Stellen elementarer Fallen

- Die ***Begeisterung für taktische Operationen,*** ohne Erfordernisse der Stellung zu berücksichtigen

- Die Fähigkeit, die ***harmonische Wechselwirkung der Figuren***, die zur Kombination führt, zu erfassen und herbeizuführen

- Die Fähigkeit, den richtigen ***strategischen Plan*** zu finden, der dem Geist der Position entspricht, verbunden mit der Berechnung ***vielzügiger Varianten*** in der nötigen Richtung

- Die Fähigkeit, ***Ausnahmen zu scheinbar zutreffenden Grundschemata*** herbeizuführen und auszunutzen (H. Bastian, 1993)



Teil III – Allgemeine Didaktik

a) Motivation aus verschiedenen Blickwinkeln

gerichtet auf Zielperson	stoffbezogen	durch Verhalten des Ü-Leiters	durch stoff-externe Mittel
Lob Anerkennung konstruktiver Tadel Preise Urkunden Hinführen zu eigenen Vorführungen Erfolgserlebnisse durch Erfolgs-kontrollen Anreize angenehme Spielathmosphäre namentliche Erwähnung in Presseartikel individuelles Gespräch mit jedem Jugendlichen NIE einen Jugendlichen vor der Gruppe blamieren den schachlich weniger Erfolgreichen in anderen Bereichen bestärken, z.B. jährlicher Fairnesspreis Aufgaben-übertragung	Test Ratespiel Turniere - Blitz - Problem - Thema Freundschaftsspiele Qualifikationen Erzeugen von Spannung Abwechslung in der Methode Auflockerung Unterrichtsblätter Lehrbriefe Zielsteigerung Einführung eines Lehrbuches Gründung einer Schachbibliothek Erstellen eines Viertel- Halb-Jahresplans Computerschach Bildung einer Mannschaft und Beteiligung an Meisterschaften	Aktivität Dynamik Bescheidenheit gute Stundenvor-bereitung Eingestehen von Nichtwissen Humor - Spaß Kameradschaft Gerechtigkeit Ausgleichfähigkeit Begeisterungs-fähigkeit Delegation von Aufgaben vorbildliches Verhalten Kontinuität Verantwortungs-bewusstsein Fürsorglichkeit Gespür für Probleme - der einzelnen - der Gruppe - in der Gruppe Autorität ohne diktatorisches Verhalten	Feiern mit Familien Siegerehrungen Wettkämpfe Freizeitgestaltung - Schwimmen - Minigolf - Wandern Sport Weihnachtsfeier Faschingveranstaltung "Scherz Schach" Kegeln Ausflug Schach-Wochenende Werbewoche Besuch von Schach Veranstaltungen Weihnachtsbasar Freiluft Schach Organisation eines Jugendvorstandes Erschließen von finanziellen Mitteln sinnvolle Ausgaben Schachchronik Dias, Fotos Website

b) Methodische Vorgehensweise

Die methodischen Vorgehensweisen sind bei der Auswahl und Strukturierung eines Lernstoffes zu beachten

Vom Bekannten zum Unbekannten
Vom Leichten zum Schwierigen
Vom Knappen zum Umfangreichen
Vom Einfachen zum Komplexen
Vom Langsamen zum Schnellen
Vom Konkreten zum Abstrakten

Der letzte Grundsatz besagt, dass es (fast) immer besser ist, zuerst mit Beispielen zu beginnen erst dann eine Regel zu finden bzw. zu entwickeln (induktive Methode)
Der Lernende soll selbst die Verallgemeinerung finden, weil sie sich dann viel besser einprägt.
Der umgekehrte Weg (eine Regel durch Beispiele belegen), ist gelegentlich ebenfalls gangbar, wenn die Lernenden gut trainiert bzw. sehr begabt sind (deduktive Methode).
Es ist zeitsparender, aber auch wesentlich anspruchsvoller.

Methodische Einsichten

Gesagt ist nicht gehört
Gehört ist nicht verstanden
Verstanden ist nicht einverstanden
Einverstanden ist nicht behalten
Behalten ist nicht angewandt
Angewandt ist nicht beibehalten

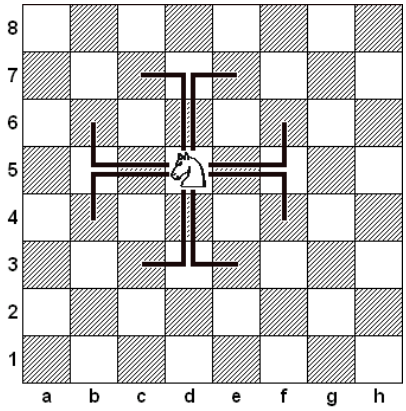
Die methodischen Einsichten sind bei Lern- wie bei Trainingsvorgängen stets zu berücksichtigen.
Sie weisen darauf hin, dass das lernen und Verinnerlichen (Langzeitgedächtnis!) in mehreren Schritten abläuft.
Zu einem Lernvorgang gehört ausreichende Zeit zum Verarbeiten, z. B. durch Diskussion, eine Ergebniskontrolle und eine Ergebnissicherung, z.B. durch Test- oder Hausaufgaben oder eine Prüfung.

Teil IV – spezielle Methodik und Didaktik

a) Die Gangart der Figuren

Der Springer

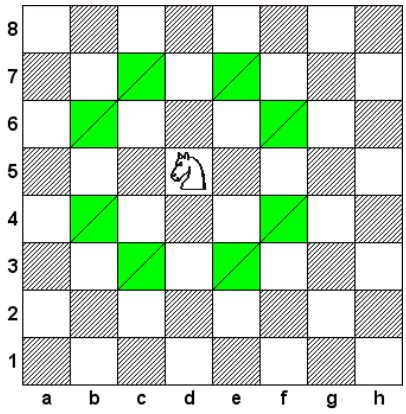
Kurt Richter nannte den Springer "des Schachspiels prächtigste Figur". In der Tat ist der Springer ein Sonderfall, da er als einzige Figur nicht geradlinig zieht, sondern immer einen Winkel schlägt und dabei *springt*, und zwar in eine beliebige Richtung. Ein Zielfeld darf aber nicht betreten werden, wenn es durch einen Stein der eigenen Farbe blockiert ist ("Hemmstein"). Die Felder zwischen dem Start- und Zielfeld bleiben von der Bewegung des Springers unbeeinflusst. Diese Gangart nennt man "*Rösselsprung*".



Es sind drei Arten gebräuchlich, den Rösselsprung zu beschreiben:
1. "zwei vor, dann eins zur Seite", der Springer schreibt ein großes L auf das Schachbrett
2. "eins schräg, dann eins gerade"
3. "eins gerade, dann eins schräg"

In der Schachsprache kann man auch sagen, der Springer springt vom seinem Ursprungsfeld über eine Linie oder Reihe und landet auf ein Feld der anderen Farbe.

<u>Das Wirkungsfeld des Springers ("Springerrad")</u>



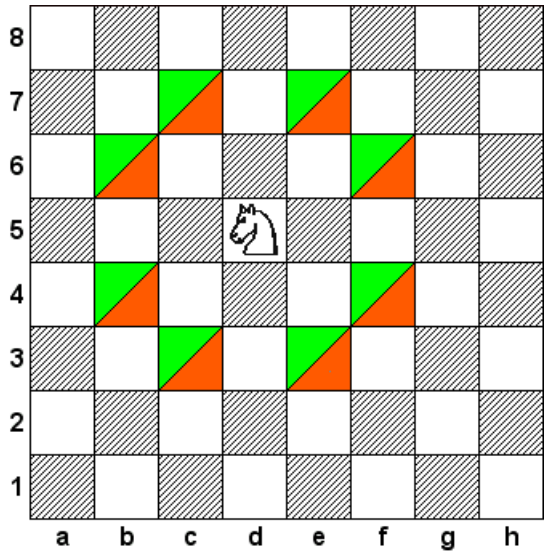
Das Diagramm zeigt das vollständige Wirkungsfeld des Springers (Abkürzung: " S ").
Dir fällt sicher auf, dass der Springer vom weißen Feld d5 aus nur schwarze Felder beherrscht. Von einem schwarzen Feld aus wäre es umgekehrt: er würde nur weiße Felder beherrschen.
Der Springer wechselt also mit jedem Zug die Felderfarbe. Dieser *Farbwechsel* des Springers ist eine gute Hilfe, um sich den Rösselsprung besser einzuprägen.
Da die Länge der Strecke, um die sich der Springer weiterbewegen kann, durch die Regel festgelegt ist, zählt man ihn zu den *kurzschrittigen* Figuren.

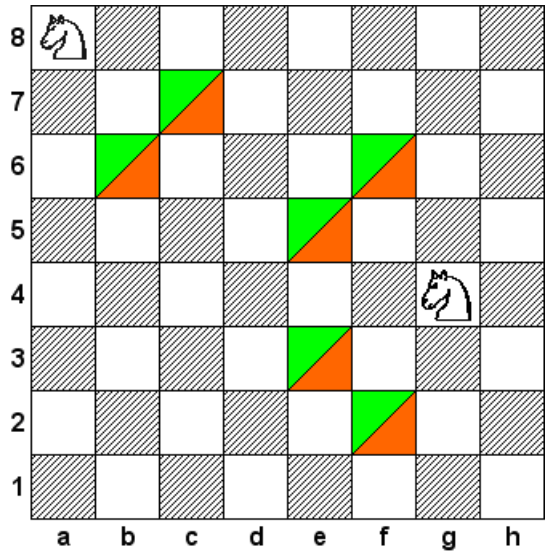
Steht der Springer im erweiterten Zentrum c3-f3-f6-c6 entfaltet er seine größte Wirkung.
Er beherrscht 8 Felder.

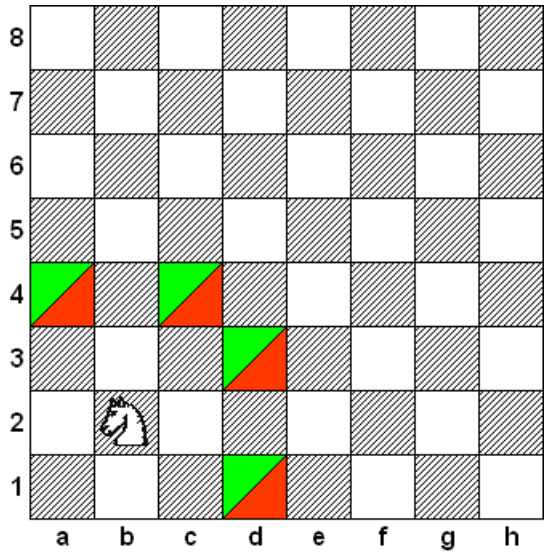
<u>Merksatz:</u>
Von seinem Ursprungsfeld erfüllt jede Figur zwei fundamentale Aufgaben.
1. Sie beherrscht die Felder zur Bildung eigener Stützpunkte
2. Sie vergiftet diese Felder für Aktionen des Gegners

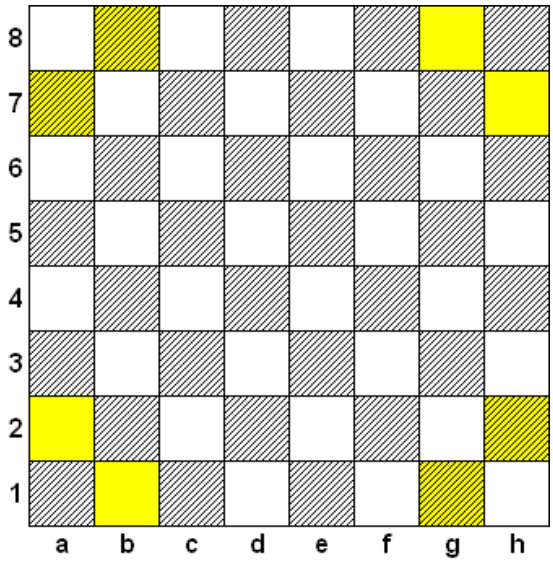
Arbeitsblatt Der Springer als Raum beherrschende Figur

1. Schreibe in das Feld d5 ein großes S
-. Markiere alle Felder auf die der Springer springen kann.
-. Teile diese Felder durch eine Diagonale
-. Färbe die untere Hälfte rot für Beherrschung des Feldes
-. Färbe die obere Hälfte grün für die Vergiftung des Feldes für den Gegner
-. Schreibe unter das Diagramm der Springer kontrolliert 8 Felder
2. Wie viele Felder kontrolliert der Springer vom Feld a8 (Eckfeld)?
3. Wie viele Felder kontrolliert der Springer vom Feld h4(Randfeld)?
4. Wie viele Felder beherrscht der Springer von b2 aus (außerhalb des Zentrums)?
5. Von welchen acht Feldern aus beherrscht der Springer nur drei Felder



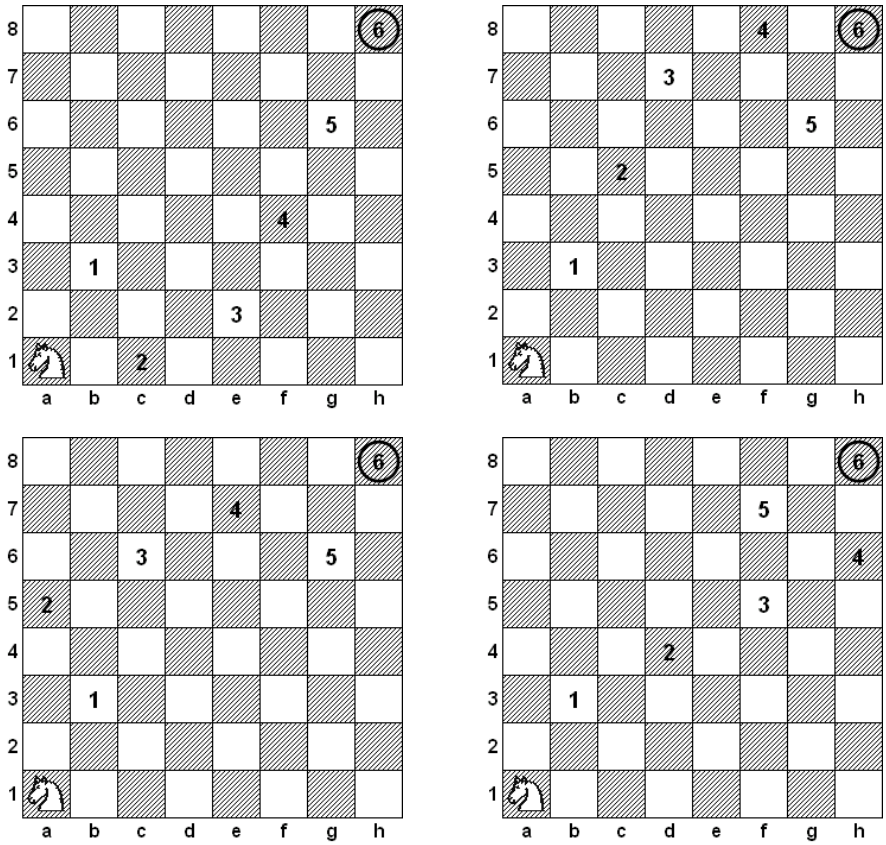






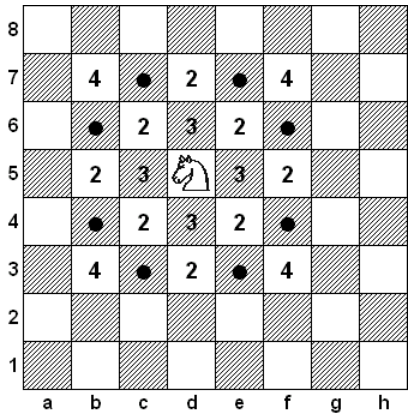
Die Billardfunktion des Springers

1. Stelle einen Springer auf das Feld a1 und springe nach h8.
   - In wie viel Zügen erreicht der Springer das Feld h8?
2. Probiere verschiedene Wege aus,
   - der Springer soll auf seinem Weg nach h8 ein Feld auf der 1. Reihe betreten
   - der Springer soll auf seinem Weg nach h8 ein Feld auf der 8. Reihe betreten
   - der Springer soll auf seinem Weg nach h8 ein Feld auf der a. Linie betreten
   - der Springer soll auf seinem Weg nach h8 ein Feld auf der h. Reihe betreten



1.

Ermittle die Zugzahl, die ein Springer benötigt um seine Nachbarfelder zu besetzen.



Die Zugzahl zu wissen, hilft oft z.B. in komplizierten Endspielen. Hier können - ohne rechnen zu müssen (!) - Felder, um Bauern aufzuhalten, oder Felder, auf denen Tempi gegen den König gewonnen werden könnten, sofort und genau eingeschätzt werden.

2. Wie viele Springer kannst Du auf das Brett stellen, so dass keiner einen anderen schlagen kann?

Rösselsprung: Springerwanderung nach Leonard Euler (1707-1783)

3. Die Springerwanderung: setze einen Springer in das Zentrum des Brettes und versuche möglichst alle Felder des Brettes zu betreten, ohne ein Feld doppelt zu besetzen:

Halbmagische Lösung

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	50	11	24	63	14	37	26	35	192
7	23	62	51	12	25	34	15	38	260
6	10	49	64	21	40	13	36	27	260
5	61	22	9	52	33	28	39	16	260
4	48	7	60		20	41	54	29	260
3	59	4	45	8	53	32	17	42	259
2	6	47	2	57	44	19	30	55	260
1	3	58	5	46	31	56	43	18	260
	260	260	260	259	260	260	260	260	328

b) Beispiel für das Spielen mit allen Figuren

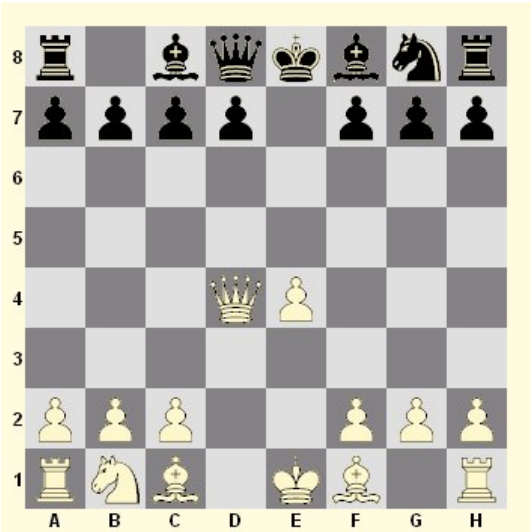
In dieser Musterpartie soll veranschaulicht werden:

- richtiger Spielaufbau
- wer ist stärker, der 2x angreift oder 2x verteidigt
- ständige Tempobilanz „Power auf dem Feld“
- der harmonische Aufbau durch Prinzipien

Entwicklungsvorsprung

Wir wollen eine Figur als entwickelt betrachten, wenn sie auf einem Feld steht, von dem sie ihrer Stärke entsprechend wirken kann (nach W. Unzicker).

Zwar beachten viele Schachlernende die bekannten Eröffnungsregeln (vgl. Schach konkret 1", S. 47-53) für jeden einzelnen Zug, trotzdem hat der Gegner nach kurzer Zeit Entwicklungsvorsprung. Wie kann das passieren? Schauen wir uns kritisch einen möglichen Partiebeginn an.



nach 5. Dxd4

1. e4 e5
2. Sf3 Sc6

Die ersten schlafenden" Figuren sind geweckt und nehmen Einfluss auf das Zentrum. Beide Seiten haben vier Bauerneinheiten „im Spiel". Allerdings greift Weiß auf e5 an, Schwarz verteidigt.

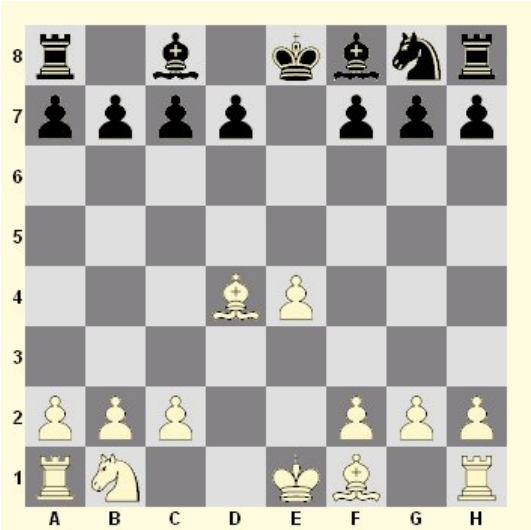
3. d4

Weiß will das Zentrum besetzen.

..... .exd4

4. Sxd4 ..Sxd4
5. Dxd4

Ziehen wir nach diesen wenigen Zügen Bilanz: Der Anziehende besitzt bereits Entwicklungsvorsprung. Weiß hat derzeit die Kontrolle im Zentrum sowie beiden Läufern die Diagonalen geöffnet, Schwarz übt momentan keinen Einfluss auf das Zentrum aus.



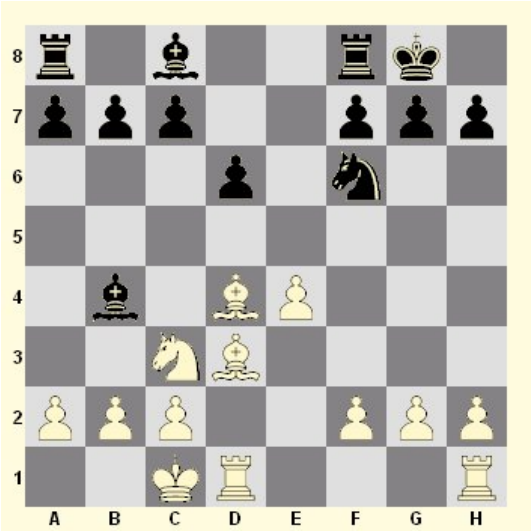
..... Df6

Der Nachziehende hofft nach 6. Df6: Sf6: die Entwicklungsbilanz zu seinen Gunsten zu verändern.

6. Le3 Dxd4
7. Lxd4

Wieder hat Schwarz das Resultat, dass seine Entwicklungsversuche durch einen Tausch keine Fortschritte machen, Weiß aber weitere „Schläfer“ aktiviert.

nach 7. Lxd4



nach 10. .... d6

.... Lb4+
8. Sc3
Auch 8.c3 nebst Sd2 wäre eine sehr gute Antwort.
.... Sf6
9. Ld3 0–0
10. 0–0–0 d6

Während Weiß die Entwicklung abgeschlossen hat, ist Schwarz kein harmonischer Aufbau gelungen. Die Überlegenheit im Zentrum, ein Turm auf einer halb offenen Linie sowie vollständig entwickelte und sich gegenseitig deckende Figuren stellen ein deutliches Übergewicht dar, das schon taktisch mittels einer Springergabel in Materialvorteil ausgebaut werden kann.

11. Lxf6 gxf6
12. Sd5

Die Beispielpartie zeigt:

Beachte beim EinIeiten eines Tausches stets die Gefahr, durch diesen die eigene Entwicklung zurückzuwerfen und die des Gegners zu fördern!

c) Spiele nie ohne Plan

Planloses Schachspielen ist die Wurzel allen Übels.
Die wenigsten Partien werden im Anfangsstadium durch eine Mattkombination entschieden. Meistens ist ein mühevoller Endspielweg erforderlich.
Man vermeide es daher, sich in der Eröffnung oder im Mittelspiel Schwächen beibringen zu lassen, die im Endspiel den Verlust der Partie nach sich ziehen.

Taktische Hinweise

1. Die schnelle Figurenentwicklung in der Eröffnung erfolgt nicht, um sofort einen Mattangriff zu erhalten, sondern um das Zentrum zu beherrschen.
2. Die Figuren sind wirksam zu entwickeln und möglichst nicht ohne Deckung zu lassen.
3. Um Tempoverluste zu vermeiden, darf man in der Eröffnung nicht mehrmals mit derselben Figur ziehen und die Dame auch nicht zu früh Iris Spiel bringen.
4. Tempoverlust bei Figurenabtausch ist ein häufig vorkommender Eröffnungsfehler. Jeder erfahrene Schachspieler wird Figurenabtausch vermeiden, wenn der Gegner mit Figurenentwicklung wiedernehmen kann.
5. Ein Angriff mit der Absicht zu gewinnen, hat nur dann Aussicht auf Erfolg, wenn man ein entscheidendes Übergewicht (Position, Material usw.) hat. Ein frühzeitiger Angriff bei ungenügender Entwicklung kommt daher einem Selbstmord gleich.
6. Hat man einen Entwicklungsvorsprung erreicht, so muss man darauf bedacht sein, durch Bauerntausch ein offenes Spiel herbei zuführen, um für die eigenen Figuren offene Linien zu erhalten.
7. Die in der Entwicklung zurückliegende Partei muss danach trachten, die Stellung geschlossen zu halten und das Spiel durch Figurenabtausch zu verflachen.
8. Ein Bauernsturm am Königs- oder Damenflügel ist falsch, wenn das Zentrum nicht gesichert ist und der Gegner Gelegenheit hat, in der Mitte durchzubrechen.
9. Wichtig ist es, feindliche Freibauern zu verstellen und offene Linien zu besetzen.
10. Einen großen Vorteil darf man nur dann zu erreichen versuchen, wenn der Gegner einen entscheidenden Fehler gemacht hat. Der erfahrene Schachspieler wird danach streben, kleine. aber dauernde Vorteile zu erlangen und versuchen, dem Gegner schwache Punkte beizubringen.
11. Bevor man einen Zug ausführt, beachte man nicht nur den neuen Wirkungskreis des zu ziehenden Steines, sondern auch den bisherigen Wirkungskreis, der durch den beabsichtigten Zug aufgegeben wird.
12. Bei fehlerfreiem Spiel beider Parteien muss die Schachpartie „remis" ausgehen. Eine gewonnene Partie ist immer auf einen entscheidenden Fehler der mattgesetzten Partei zurückzuführen.

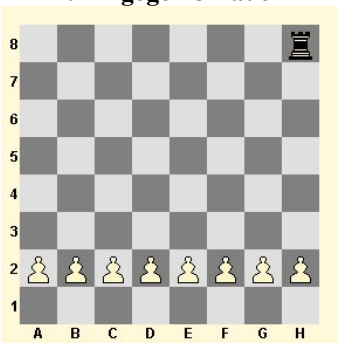
Für jeden Schachspieler muss es daher unumstößliches Gesetz sein, nie planlos zu spielen.
Wie im Leben, so muss man auch im Endspiel für Jugendsünden, Fehler in der Eröffnung oder im Mittelspiel, bezahlen.
Der beste Schachspieler ist machtlos, wenn er sich durch fehlerhafte Züge - planloses Spiel eine aussichtslose Endspielstellung verschafft hat.
Ein Patzerzug macht viele gute Züge zunichte und zieht, den Verlust der Partie nach sich.

d) Das Prinzip der kleinen Spiele – Der Beweis auf dem Schachbrett

Methodischer Ansatz

Die Bewegungsarten der Figuren, ihre Wertigkeit und einige Endspieltypen werden nach der Methode der „Kleinen Spiele" (Lellinger) selbst entdeckend erarbeitet.

Ein Turm gegen 8 Bauern

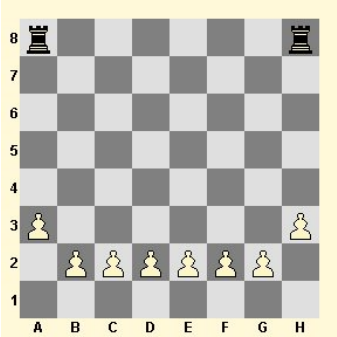


Diese Übung dient dazu, die Möglichkeiten des Turmes besser kennen zu lernen. Sie wird mit einem Partner nach folgenden Regeln gespielt.

- Der Turm befindet sich in seiner Ausgangsstellung auf h8
- Weiß beginnt, danach wird abwechselnd gezogen
- Weiß muss mit einem Bauern die 8. Reihe erreichen und diesen in eine Dame umwandeln; Schwarz muss das verhindern.
- Wird die entstandene Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter; bleibt die Dame auf dem Brett, hat Weiß gewonnen
- Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen

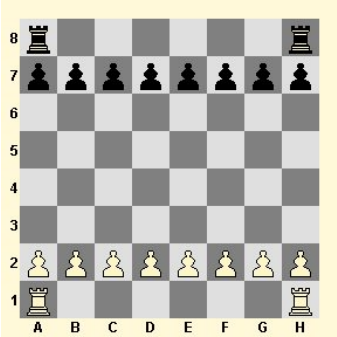
Die Spieler können erproben, ob der Turm stärker als 8 Bauern ist, oder nicht

Zwei Türme gegen 8 Bauern



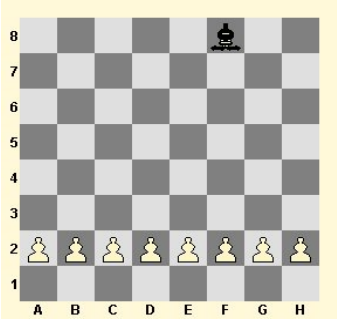
- Die Türme befinden sich in ihrer Anfangsstellung auf den Eckfeldern a8 und h8.
- Die weißen Randbauern stehen auf a3 bzw. h3, damit sie nicht sofort geschlagen werden können.
- Für diese Übung gelten dieselben Regeln wie für Übung 1

Türme und Bauern gegen Türme und Bauern



- Nun befinden sich alle Türme und Bauern in ihrer Anfangsstellung. Es gelten hier dieselben Regeln wie bisher.

Ein Läufer gegen 8 Bauern

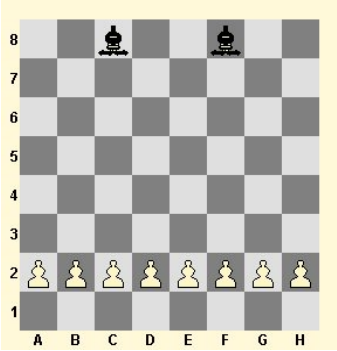


Diese Übung dient dazu, die Möglichkeiten des Läufers besser kennen zu lernen. Sie wird mit einem Partner nach folgenden Regeln gespielt.

- Der Läufer befindet sich in seiner Ausgangsstellung auf f8
- Weiß beginnt, danach wird abwechselnd gezogen
- Weiß muss mit einem Bauern die 8.Reihe erreichen und diesen in eine Dame umwandeln; Schwarz muss das verhindern.
- Wird die entstandene Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter; bleibt die Dame auf dem Brett, hat Weiß gewonnen.

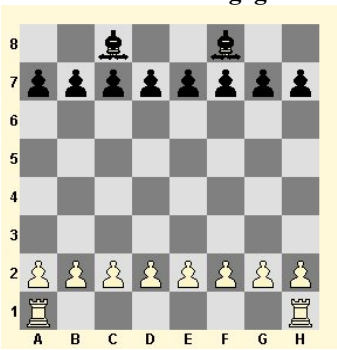
Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen. Finde heraus, ob der Läufer stärker ist als 8 Bauern oder nicht!

Zwei Läufer gegen 8 Bauern



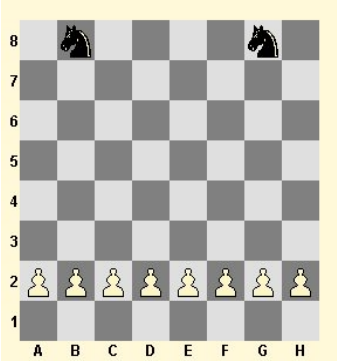
Die Läufer befinden sich in ihrer Anfangsstellung auf den Feldern c8 und f8. Für diese Übung gelten dieselben Regeln

Türme und Bauern gegen Läufer und Bauern



Wurde zu Anfang die Gangart des Turmes besprochen und nachfolgend der Läufer, wird in dieser Partie das Gelernte kombiniert.
Es befinden sich die weißen Türme, die schwarzen Läufer und alle Bauern in ihrer Anfangsstellung.
Es gelten hier dieselben Regeln

Zwei Springer gegen die 8 Bauern

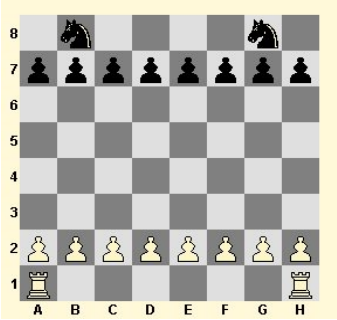


Diese Übung dient dazu, die Möglichkeiten der Springers besser kennen zu lernen.

- Die Springer befinden sich in ihrer Anfangsstellung
- Weiß beginnt
- Weiß muss mit einem Bauern die 8.Reihe erreichen und diesen in eine Dame umwandeln; Schwarz muss das verhindern
- Wird die entstandene Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter; bleibt die Dame auf dem Brett, hat Weiß gewonnen

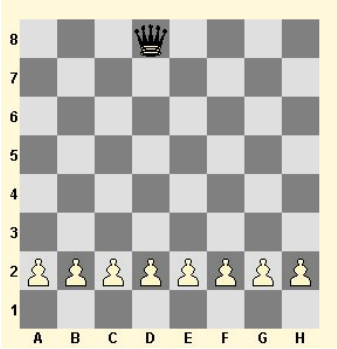
Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen.

Türme und Bauern gegen Springer und Bauern



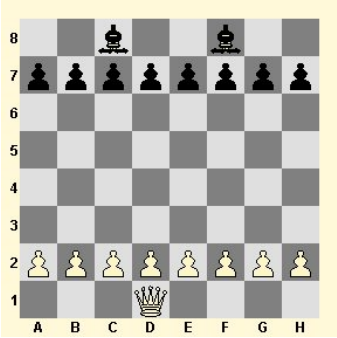
- Nun befinden sich die weißen Türme, die schwarzen Springer und alle Bauern in ihrer Anfangsstellung
- Es gelten hier dieselben Regeln wie bisher

Dame gegen 8 Bauern



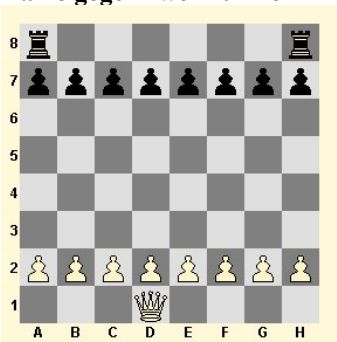
Diese Übung dient dazu, die Möglichkeiten der Dame besser kennen zu lernen. Sie wird mit einem Partner nach folgenden Regeln gespielt.
Der Dame befindet sich in ihrer Ausgangsstellung auf d8. Weiß beginnt, danach wird abwechselnd gezogen
Weiß muss mit einem Bauern die 8.Reihe erreichen und diesen in eine Dame umwandeln; Schwarz
muss das verhindern.
Wird die entstandene Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter; bleibt die weiße Dame auf dem
Brett, hat Weiß gewonnen.
Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen.
Finde heraus, ob die Dame stärker ist als 8 Bauern oder nicht!

Dame gegen zwei Läufer



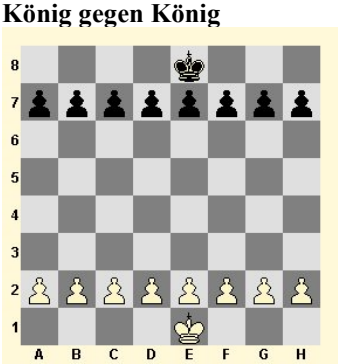
Die weiße Dame, die schwarzen Läufer und alle Bauern befinden sich in ihrer Anfangsstellung. Es gelten hier dieselben Regeln wie in vorherigen Übungen.
Gewonnen hat, wer als Erster einen Bauern in eine Dame umwandelt und diese auch auf dem Brett behält.
Eine umgewandelte Dame darf noch geschlagen werden.
Bleibt die Dame gegen einen Läufer übrig, wenn alle Bauern geschlagen sind, hat Weiß gewonnen.
Bleibt die Dame gegen zwei Läufer übrig, gilt
das Spiel als unentschieden.
Finde heraus, ob die beiden Läufer stärker sind oder ob die Dame stärker ist!

Dame gegen zwei Türme



Die Figuren befinden sich in ihrer Anfangsstellung. Für diese Übung gelten dieselben Regeln
Gewonnen hat, wer als Erster einen Bauern in eine Dame umwandelt und diese auch auf dem Brett behält.
Eine umgewandelte Dame darf noch geschlagen werden.
Bleibt die Dame gegen einen Turm übrig, wenn alle Bauern geschlagen sind, hat Weiß gewonnen.
Bleibt die Dame gegen zwei Türme übrig, gilt das Spiel als unentschieden.
Finde heraus, ob die beiden Türme stärker sind oder ob die Dame stärker ist!

König gegen König



Der Klassiker unter den Mini
Partien, ist im Internet auch unter dem Namen Pawns Only bekannt

a) Die Könige befinden sich in ihrer Anfangsstellung auf den Feldern e1 und e8.
   Für diese Übung gelten dieselben Regeln wie vorher.
b) Gewonnen hat, wer als Erster einen Bauern in eine Dame umwandelt und diese auf dem Brett behält.
c) Bleiben nur noch die beiden Könige übrig, gilt das Spiel als unentschieden.

e) Die wichtigsten Prinzipien der Eröffnung

A) Rasche Entwicklung und B) Kontrolle des Zentrums (dem Gegner nicht freiwillig überlassen)

Dabei gelten folgende Regeln:

1. Mache nur Bauernzüge, die erforderlich sind, um:
    - Linien für Figuren zu öffnen,
    - die Beweglichkeit des Gegners einzuschränken,
    - das Zentrum zu beherrschen (keine "Angstzüge" mit Randbauern).
2. Wähle bei der Entwicklung einer Figur den Platz, von dem aus sie
    - bei der Kontrolle der Zentralfelder hilft,
    - so viele Felder wie möglich betreten kann,
    - nicht durch einen Entwicklungszug vertrieben werden kann
    - (z.B. "Führe die Dame nicht zu früh auf die Gasse.")
3. Stelle sobald wie möglich die Verbindung der Türme her
4. Lass dir die Rochade nicht verderben.
5. Ziehe eine Figur in der Eröffnung nicht mehr als einmal, es sei denn, der zusätzliche Zug
    - bringt sie auf ein Feld, das sie im frühen Mittelspiel auf jeden Fall erreichen wollte,
    - ist erforderlich, um einem speziellen Angriff zu begegnen,
    - führt zu einem klaren Vorteil an Material oder Stellung infolge eines schwachen gegnerischen Zuges.
6. Greife nicht vorzeitig an.
7. Spiele in der Eröffnung nicht auf Bauerngewinn (Gambitbauer halten?)
8. Gib keine Figur mit mehr Tempi (Zügen) - für eine mit weniger Tempi.
9. Erst drei Tempi rechtfertigen ein Gambit.

Die wichtigsten Prinzipien des Mittelspiels

1. Ergreife die Initiative bei der ersten Gelegenheit und versuche sie zu behaupten.
2. Versuche Gegenspiel zu bekommen.
3. Vermeide als Aktiver den Figurentausch, suche ihn als Passiver
4. Tausche nicht, wenn du materiellen Nachteil hast.
5. Erhalte die Beweglichkeit deiner Figuren, schränke gleichzeitig die der feindlichen ein. ("Angriff ist die beste Verteilung im Schachspiel.")
6. Untersuche vor jedem Zug die Folgen des bestmöglichen Gegenzuges.

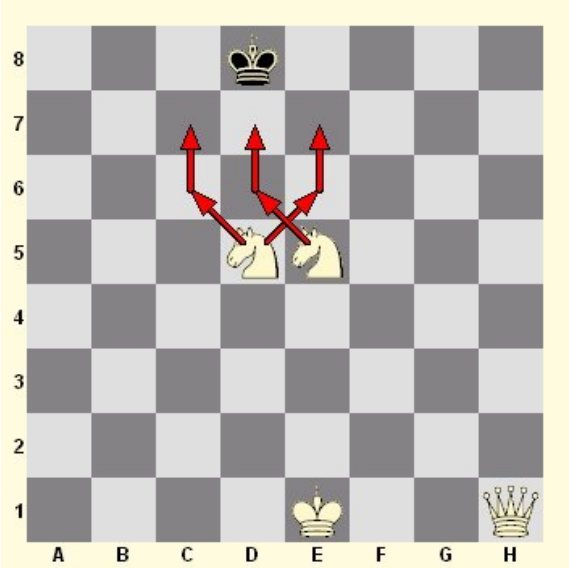
Die wichtigsten Prinzipien des Endspiels

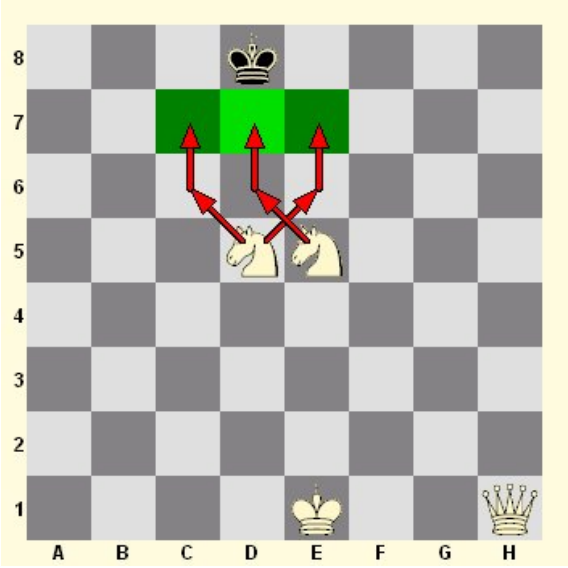
1. Der Springer ist in blockierter Stellung dem Läufer überlegen, in offener umgekehrt.
2. Stelle die Bauern auf die entgegen gesetzte Farbe deines Läufers.
3. Hat der Gegner einen Läufer, stelle sie auf dessen Farbe.
4. Denke vor dem Tausch über den Endspieltyp nach, der entsteht.
5. L +... besser als S +..., aber D + S besser als D -+- L.
6. Strebe bei einem Mehrbauern ein reines Bauernendspiel an,
7. bei einem Bauern weniger, versuche eine Figur zu behalten.
8. Tausche, wenn du einen entfernten Freibauern hast, eher die Türme als die Dame; wenn der Gegner einen hat, umgekehrt
9. Ein Mehrbauer am Rand oder auf der 7. Reihe ist meist remis. Bauern stehen nebeneinander am stärksten.
10. (Doppelbauern oder isolierte Bauern vermeiden)
11. Rücke als Stärkerer den Bauern vor, der kein Gegenüber hat, als Schwächerer, den der zwei Bauern hemmt.
12. Der König steht am besten in Opposition (Körpereinsatz), vor seinen Bauern, in der Brettmitte.
13. Der Turm steht hinter den Bauern (feindlichen u. freundlichen).
14. Habe den Mut, gegen diese Regeln zu verstoßen!!!

Lerne, Siege zu ertragen, nicht nur Niederlagen! Nimm jeden Gegner (Partner!) ernst!

f) Einübung der Systematik zum Mattsetzen in einem Zug

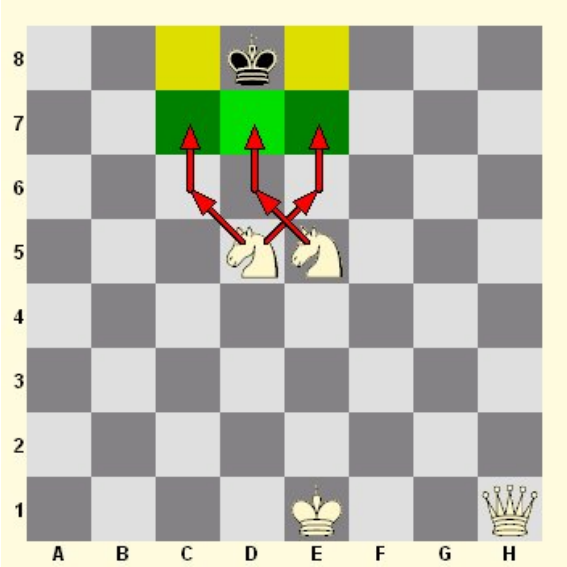
Ein Matt in einem Zug zu erkennen ist für Schachschüler nicht einfach. Bei der Vermittlung des Lehrstoffs „Matt“ sollte man zuerst mit dem Stützmatt beginnen, d.h. ein Stein beherrscht ein Feld vor dem König und der mattsetzende Stein besetzt dann das Feld (siehe Matt mit der Dame). Das Ergänzungsmatt ist die nächste Stufe, eigene Steine „bewachen“ Felder des Königs. Die Aufgabe ist das Feld zu finden, dass die Matt setzende Partei finden muss, ohne dass ein Schlagen oder Dazwischenziehen möglich ist.
Hier ist ein systematisches Vorgehen möglich, dass das Auffinden dieser Züge erleichtert.

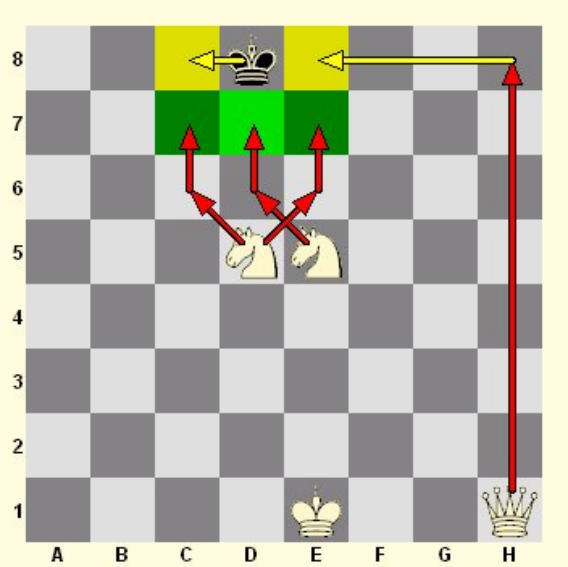




Hier bewachen die weißen Springer die Felder des Königs c7, d7 und e7

Die Felder werden markiert

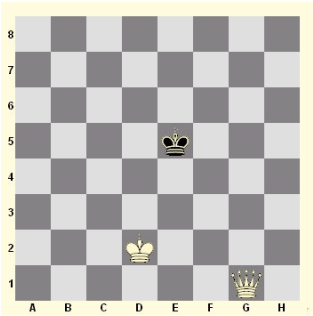


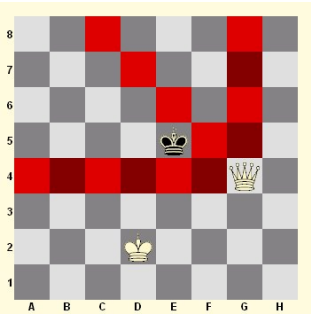


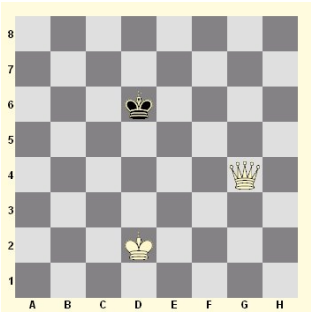
Der schwarze König hat nur noch die Felder c8 und e8 zur Verfügung, Weiß muss einen Zug finden, wie die 8. Reihe in Besitz genommen werden kann

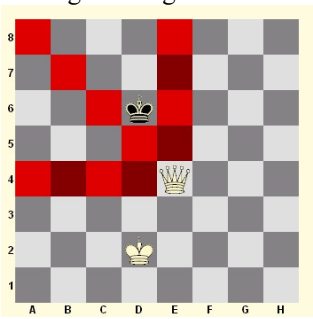
Weiß zieht die Dame nach h8 und nimmt alle Felder der 8. Reihe unter Kontrolle, kein Ausweg, Matt

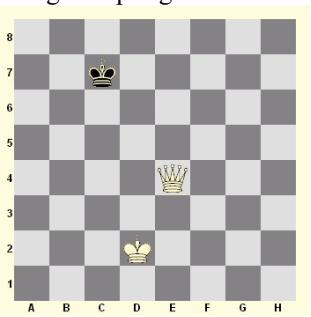
g) Mattsetzen mit Dame und König mit Hilfe des „Rösselsprungs“ der Dame

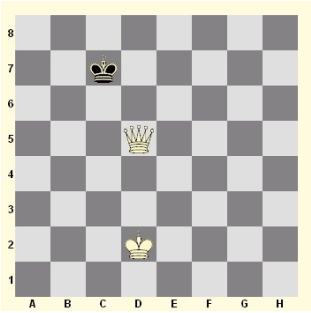

Anfangsstellung

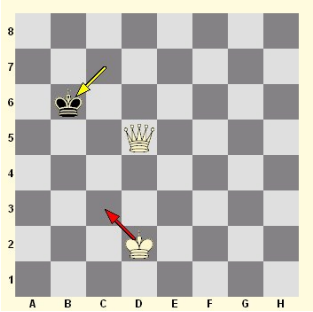

1. Dg4 = Springerabstand

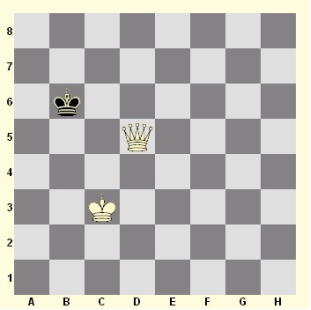

1. ... Kd6

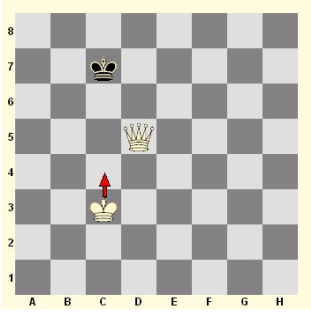

2. De6 wieder Springerabstand

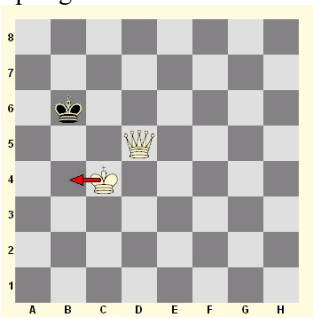

2. ... Kc7

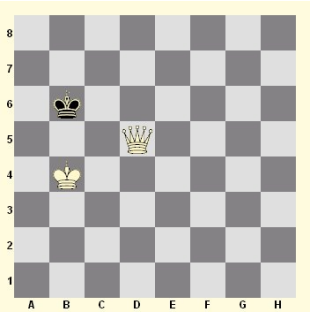

2. Dd5 wieder Springerabstand

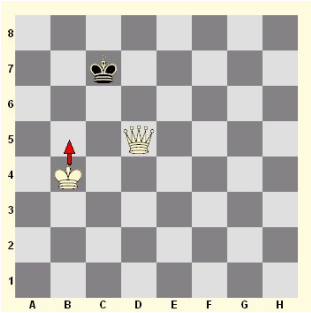

3. ... Kb6 König geht in Springerabstand

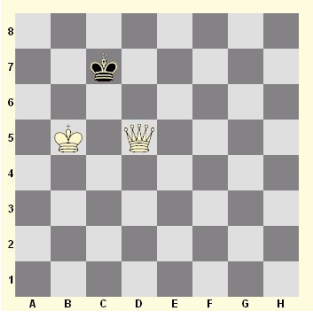

4. Kc3 der weiße König naht

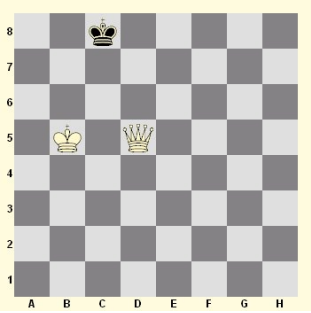

4. ... Kc7

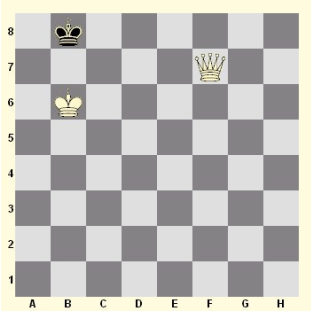

5. Kc4 und wieder Kb6


6. Kb4


6. ..... Kc7

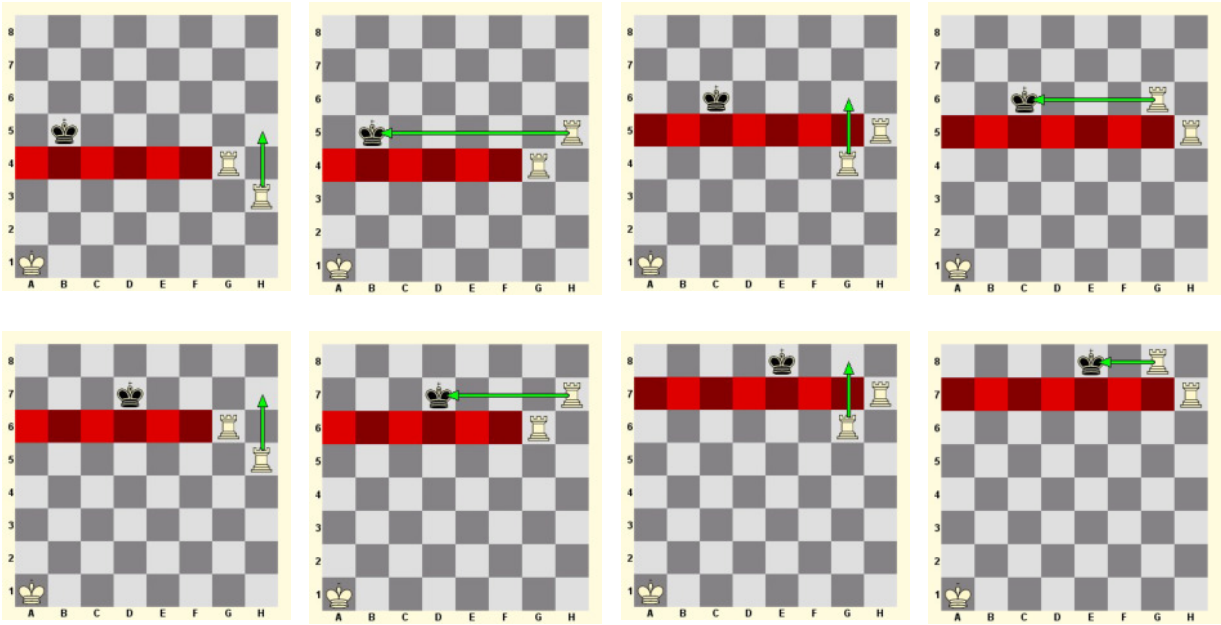

7. Kb5


7. ..... Kc8 er muss zum Rand


8. Kb6

h) Das Mattsetzen mit zwei Türmen – Treppenmatt

Die Schüler wissen, dass das Ziel einer Schachpartie das Mattsetzen des Königs ist. Die Aufgabe einer Partie zwischen Kindern aufgrund der Überlegenheit einer Partei ist eher selten.
Die Kinder lassen „Es“ sich zeigen. Bei Anfängern geschieht häufig, dass das Matt rein zufällig erfolgt. Am liebsten möchten sie weiterspielen, denn es ist noch soviel zu schlagendes Material auf dem Brett.
Anhand des Treppenmatt können wir anschaulich und leicht verständlich zeigen, dass das Mattsetzen durchaus nicht zufällig erfolgt, sondern systematisch herbeigeführt werden kann.
Zu Anfang wähle man eine einfache Ausgangsstellung.



Ist das System erkannt, kann die Ausgangsstellung schwieriger gewählt werden. Der König kann den mattsetzenden Turm erreichen und es muss ein Flügelwechsel erfolgen. Als weitere Schwierigkeitsstufe kommt die Umgruppierung der Türme oder der Wechsel der Zugrichtung. Zum guten Schluss können auch die Reihe oder Linie vorgegeben werden, wo Matt gesetzt werden soll.

Teil V – Curriculum und Lehrproben

a) Curriculum Schach in Schulen

Funktionale Ziele

01. Steigerung der Kreativität
02. Befähigung zur Strategieentwicklung
03. Förderung der Denkfähigkeit
    (Beobachtungssicherheit, Phantasieaktivitäten im räumlichen
    Zusammenhängen und logischen Kombinationen)
04. Förderung in der Planungsfähigkeit
05. Stärkung der Vorgehenssicherheit
06. Sicherheit für die Ergebnisfindung (Gedächtnisverlässlichkeit)
07. Steigerung im Konzentrationsvermögen
08. Verstärkung in der Ausdauer
09. Stabilisierung in der Belastbarkeit
10. Einübung in Formen der Strategieentwicklung
11. Einführung in Formen des Systematisierens
12. Einüben in Formen des Operationalisierens

Ziele für die Motivationssicherheit

01. Steigerung der Interessiertheit
02. Stabilisierung der Selbstwerthygiene
03. Gewinnung und Steigerung von persönlichem Ehrgeiz
04. Steigerung der Lernbereitschaft
05. Steigerung in der Erfolgsmotivation

Pädagogische Ziele

01. Umgang mit Erfolgen
02. Umgang mit Niederlagen
03. Einübung in Selbsterfahrung
04. Kommunikationssicherheit im Umgang mit Spielpartnern, Spielleitung
    und Vereinsvorstand etc.
05. Einübung in Formen der Selbstkontrolle
06. Einübung in Formen der Selbstdisziplin und menschlichen Umgangsdisziplin
07. Erlebnisgewinnung beim Schachspielen und den Sozial Erfahrungen.
08. Die Erfahrungsgewinne über Schach-Spielen sind hilfreich, motivierend und erfolgversprechend für die sämtlichen persönlichen Leistungsbereiche in Schulen und außerschulischen Lebensbereichen.

b) Kriterien für die Beurteilung von Schachunterricht

Stundenaufbau	Lehrerpersönlichkeit	Methoden
- Struktur - Zeitplanung - Vernetzung des Vorwissens - Ausblick	- Lehrersprache - Lob und Kritik - Flexibilität - Ausstrahlung - Auftreten - Fragestellungen	- Methodenvielfalt - Anschaulichkeit - Sozialformen - Förderungen
Planungsunterlagen	**Einsatz von Medien**	**begl. Beobachtungen**
- Konzept - Hilfsmittel	- Angemessenheit - Art der Medien - Arbeitsblatt - Präsentation - Tafelbilder - Demobrett	
Lernziele	**Motivation**	**Stärken/Schwächen**
- affektives Lernziel - kognitives Lernziel - psychomotorisches Lernziel - Zielformulierung - Zielzusammenfassung		

Teil VI – Arbeitshilfen

a) Lerntagebuch

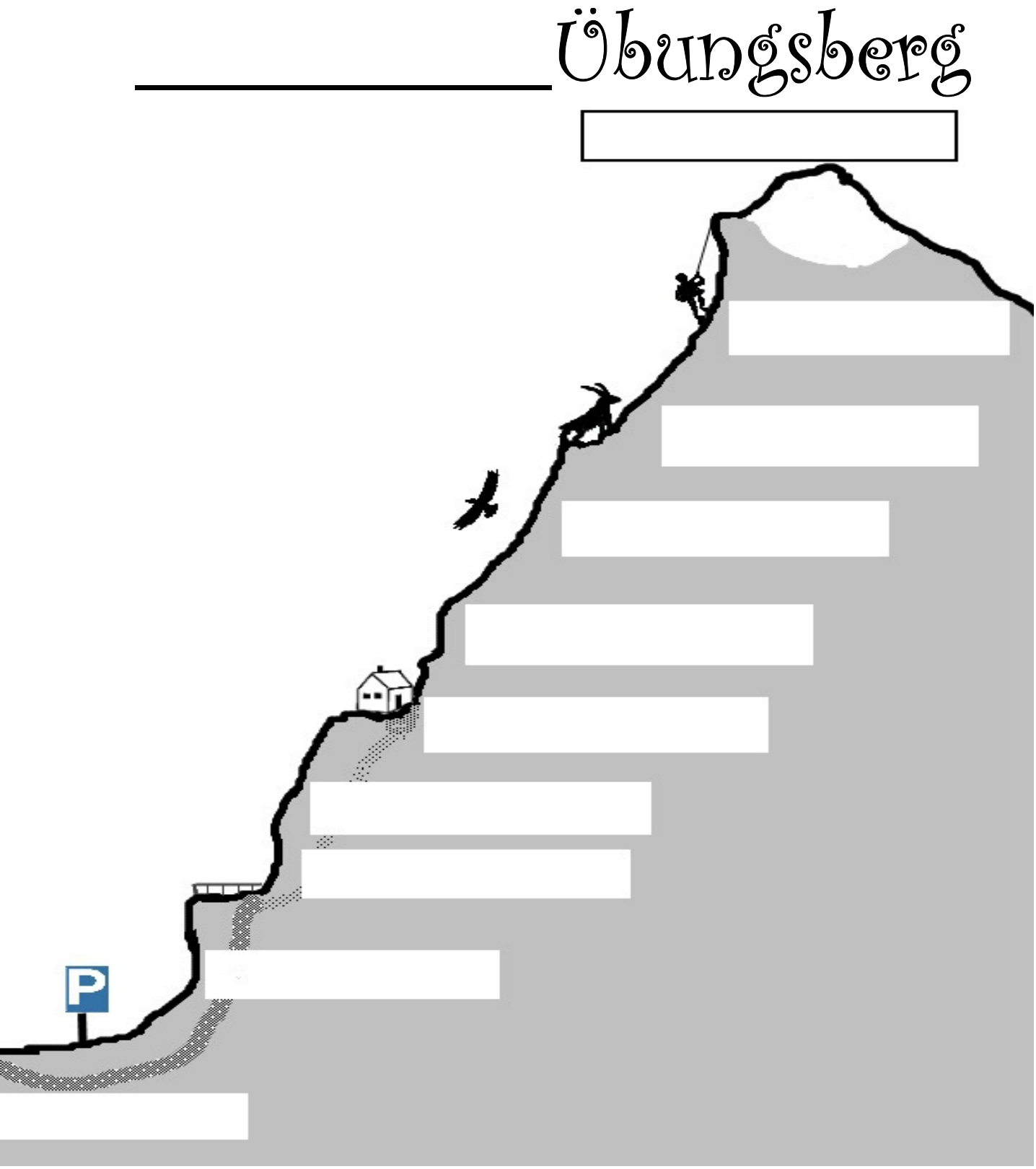
So habe ich in der Woche vom _____ gelernt:

Das ist mir schon gut gelungen:

Ich brauche Hilfe bei:

Rückmeldung der Lehrerkraft:

b) Übungsberg



Ich bin gekommen bis: _____

Das nächste Mal möchte ich _____ erreichen!

c) Positive Abhängigkeit – „Gemeinschaftsgefühl“ – durch Rollenverteilung

Definition: **Positive Rollenabhängigkeit** besteht, wenn jedes Gruppenmitglied ein oder zwei komplementäre, für erfolgreiche Gruppenarbeit unerlässliche Arbeitsrollen übernimmt.
Es gibt **Arbeitsrollen** und **Sozialrollen**. Einige sind ineinander verzahnt.

Arbeitsrollen	Erläuterung
Vorleser	liest laut, langsam und deutlich vor
Protokollant	dokumentiert sorgfältig, lässt alle gegenlesen und unterschreiben
Zeitwächter	achtet darauf, dass die Gruppe bei der Arbeit und in der Zeit bleibt
Checker	überprüft, ob jeder den Ablauf verstanden hat
Materialmanager	stellt den Materialsatz für die Gruppe zusammen, räumt weg
Zusammenfasser	fasst zur gemeinsamen Überprüfung zusammen→Erleichterung der Weiterarbeit/Gruppenpräsentation
Fragensteller	ermittelt Informationen und Meinungen von Gruppenmitgliedern
Aktiv-Zuhörer	wiederholt und paraphrasiert das Gesagte, eröffnet neue Perspektiven
Ideengeber	steuert Ideen, Meinungen und Informationen bei
Reporter	berichtet im Namen der Gruppe

Sozialrollen	Erläuterung
Lober	lobt, unterstützt, regt an, baut auf,
Beobachter	beobachtet die Zusammenarbeit, erstellt eine Liste der soz. Fähigkeiten in der Gruppe
Lautstärkewächter	benutzt ein nonverbales Signal zur Lautstärkeüberwachung
Mutgeber	gibt Antrieb, spricht stille Schüler an

Weitere Rollen: Maler, Schneider, Kleber, Monteur,….

Tipps:
Jedes Gruppenmitglied sollte viele Rollen erwerben, die es ihm erlauben, schwach ausgeprägte Fertigkeiten zu stärken, starke zu stützen und neue Fertigkeiten zu lernen.

Lege bei der Rollenzuweisung dein Augenmerk auf die Aufgabe und/oder auf die Bedürfnisse der Schüler.

Schüler lernen Rollen leichter, wenn sie modelliert, visualisiert (Logos) , erklärt, diskutiert, bestätigt und honoriert werden.

Logos für Rollenzuweisung in der Primarstufe zum Umhängen und/oder anheften!

Vorleser

Ggf. Piktogramm einfügen

Protokollant

Ggf. Piktogramm einfügen

Zusammenfas ser

Ggf. Piktogramm einfügen

Zeitwächter

Ggf. Piktogramm einfügen

Checker

Ggf. Piktogramm einfügen

Ideengeber

Ggf. Piktogramm einfügen

Reporter

Ggf. Piktogramm einfügen

Mutgeber

Ggf. Piktogramm einfügen

Maler

Ggf. Piktogramm einfügen

Fragen-steller

?

Lautstärke-wächter

Ggf. Piktogramm einfügen

Lober

Ggf. Piktogramm einfügen

Schneider

Ggf. Piktogramm einfügen

Beobachter

Ggf. Piktogramm einfügen

Aktiv-Zuhörer

Ggf. Piktogramm einfügen