

Das Schachbrett und die Grundstellung

Die Gangart der beiden zentralen Figuren

Ziele

- Kennen lernen des Schachbrettes sowie dessen Notation
- Kennen lernen der der Figuren, sowie die Grundstellung aller Steine

Stundenverlauf

1. Einstiegsgespräch
2. Das Schachbrett und dessen Notation
Die Figuren und die Grundstellung alle Steine
3. Dame und König

1. Einstiegsgespräch

Das Anfertigen und Aufstellen von Namenskärtchen erleichtert in den ersten Stunden das Ansprechen einzelner Kinder.

Im Einstiegsgespräch können die Kinder erzählen, ob sie schon selbst Schach gespielt haben oder bei anderen zugeschaut haben. Als Überleitung bietet sich eine Geschichte zur Herkunft und Entstehung des Schachspieles an.

2. Das Schachbrett und dessen Notation – Die Figuren und die Grundstellung aller Steine

Je nach Größe der Gruppe kann die Verteilung der Bretter erfolgen. Sind genügend vorhanden, dann kann jedes Kind ein Schachbrett vor sich liegen haben. Es muss so gedreht werden, dass sich in der rechten Ecke ein weißes Feld befindet.

Ein Blick auf die Herkunft und Geschichte des Schachspieles sollte sich auf eine interessante Episode, z. B. die „**Weizenkornlegende**“ beschränken.

Die Notation der Felder auf dem Schachbrett kann anhand der auf dem Rand vorhandenen Buchstaben und Ziffern erläutert werden, das **Arbeitsblatt** bietet dazu eine kleine Übung an. Weiterhin sollten die Begriffe „**Linie**“, „**Reihe**“, „**Diagonale**“ an die Kinder herangeführt werden.

Im Anschluss werden die Figuren und Bauern vorgestellt. Sind die Figurensätze im AG-Bestand nicht identisch, sollten gleich die verschiedenen Formen, speziell bei Dame und König, gezeigt werden, ebenso der Figurensatz des Demobrettes. Bevor die einzelnen Steine aufgebaut werden, ergeht der Hinweis, dass die weißen Steine auf der 1. und 2. Reihe und die schwarzen Steine auf der 7. und 8. Reihe in ihrer Grundstellung stehen. Für das richtige Aufbauen der beiden zentralen Figuren eignet sich die Merkregel:

- „Weiße Dame — weißes Feld, schwarze Dame — schwarzes Feld“.

3. Dame und König

Dem Ausgangsniveau entsprechend könnte in diesem Abschnitt differenziert gearbeitet werden: Die Kinder, die bereits Schach gespielt haben bzw. die Regeln zu kennen glauben, können sich anhand der **Diagramme 1-6** testen. Die Ergebnisse geben Aufschluss über den tatsächlichen Kenntnisstand und erlauben eine exaktere Planung der differenzierten Arbeit in den Stunden der Vermittlung von technischen Grundregeln.

Für die Kinder ohne jegliche Grundkenntnisse erfolgt die Einführung der Gangarten der beiden zentralen Figuren.

Am **Diagramm 7** wird die Gangart des Königs erläutert:

- „Der König zieht jeweils auf das benachbarte Feld, entweder schräg oder gerade.“

Von ihrer Grundstellung aus kann man die Könige nun einmal in die gegenüberliegenden, gleichfarbigen Ecken laufen lassen. Sie dürften im Normalfall keine Berührung haben, der Übungseffekt besteht neben der Gangart des Königs auch im wechselseitigen Ablauf des Zugrechtes.

Am **Diagramm 8** zeigt man die ungleich höhere Beweglichkeit der Dame:

- „Sie bewegt sich ebenfalls schräg oder gerade, darf aber die Reihen, Linien und Diagonalen beliebig ausnutzen.“

Diagramme 9-11 bieten sich als Übungen an. **Diagramm 12** zeigt die Situation, dass eigene und Steine des Partners sich im Wirkungsbereich des Königs und der Dame befinden, („im Weg stehen“). In solchen Situationen darf man gegnerische Steine schlagen, das heißt, der betroffene Stein wird von dem Feld entfernt und der schlagende Stein besetzt es. Eigene Steine können nicht geschlagen werden, ebenso wenig dürfen sich zwei Steine ein Feld teilen. Auch das Überspringen ist der Dame laut Regel nicht erlaubt.

Für den Spielteil lassen sich Übungen wie in den **Diagrammen 13-15** verwenden.

Man kann auch die Bauern vom jeweiligen Partner zwanglos auf dem Brett verteilen lassen, nachdem die Aufstellung der beiden Damen festgelegt wurde. Dieser zählt dann die Züge bis zum Schlagen des letzten Bauern. Danach werden die Rollen getauscht.

Die Ergebnisse des Testes für die Kinder mit Vorkenntnissen sollten in dieser Gruppe dahingehend ausgewertet werden, dass in den folgenden AG-Stunden genau geplant werden muss, wer an der elementaren Stoffvermittlung teilnimmt bzw. welche Kinder sich in der Zwischenzeit bereits mit

anderen Aufgaben beschäftigen können. Günstig wäre es, die Bereitschaft der Kinder mit gesicherten Vorkenntnissen zu gewinnen, teilweise als Schiedsrichter bei Partnerübungen oder als Sparringspartner den anderen Kindern zur Verfügung zu stehen.

4. Fehlerdiagnose zum Test

Diagramm 1: 1. Ke7? Unnötige Aufgabe des Rochaderechts — Abwehrmöglichkeiten eines Schachgebots „sitzen“ nicht.

1. ... 0-0?? Regelunkennntnis

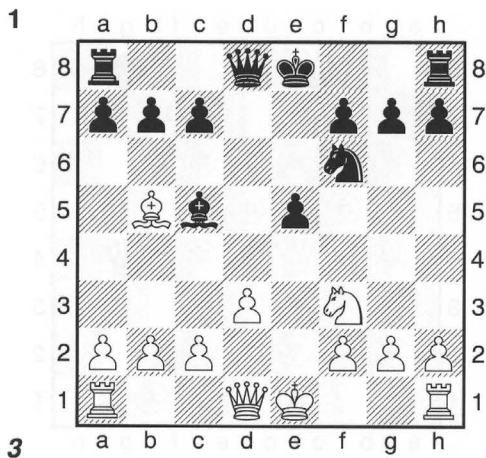
Diagramm 2: Gangarten der Steine sind eventuell nur oberflächlich bekannt.

Diagramm 3: Wertigkeit der Steine nicht bekannt bzw. deren Bedeutung bei beiderseits bestem Spiel wird unterschätzt.

Diagramm 4: „Matt“- bzw. „Patt“-Begriffe sind nicht klar oder einfachste Mattführungen werden nicht beherrscht.

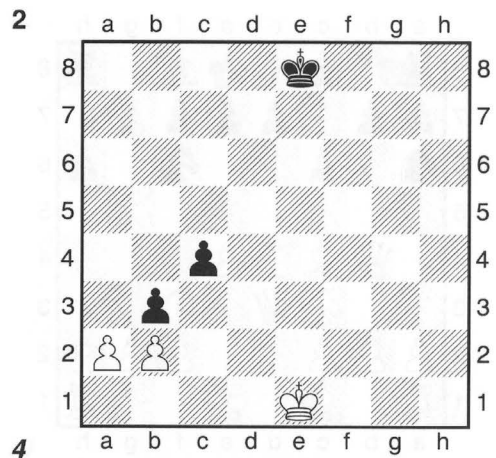
Diagramm 5: Eröffnungsprinzipien sind noch nicht bekannt.

Diagramm 6: Bauernumwandlung noch unklar oder einfache Antwortzüge des Partners werden übersehen.



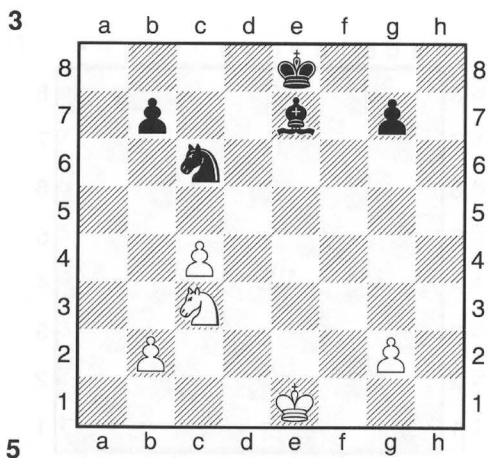
? Weiß hat den schwarzen König angegriffen. Wie kann Schwarz jetzt antworten? 1. ... c6 - 1. ... Ke7 - 1. ... 0-0 - Unterstreiche die beste Antwort!

! 1. ... c6 oder 1. ... Ke7.



? Wie viele verschiedenen Züge kann man mit dem weißen Bauern auf dem Feld a2 ausführen?

! Drei Züge: 1. a3, 1. a4, 1. axb3.

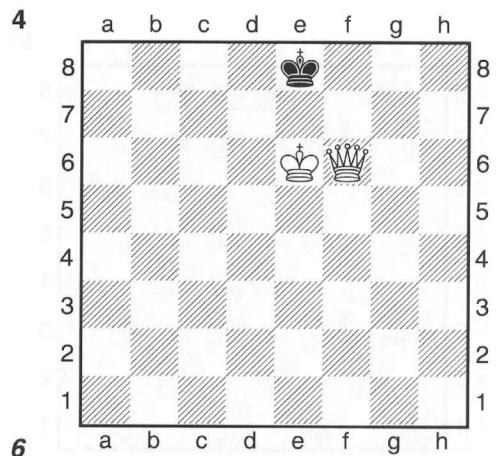


? Wie schätzt Du die Chancen ein?

1. Weiß wird gewinnen.
2. Schwarz wird gewinnen.
3. Die Chancen sind gleich.

Unterstreiche die richtige Antwort

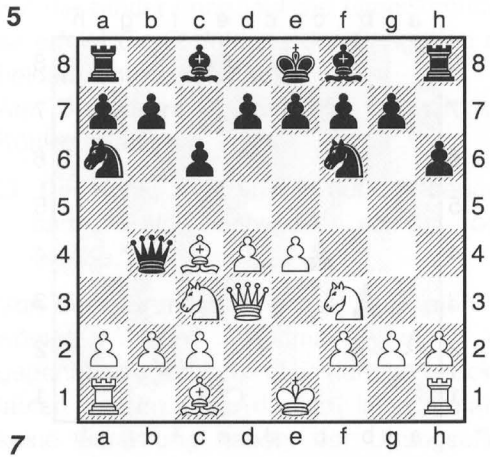
! 2. Schwarz wird gewinnen.



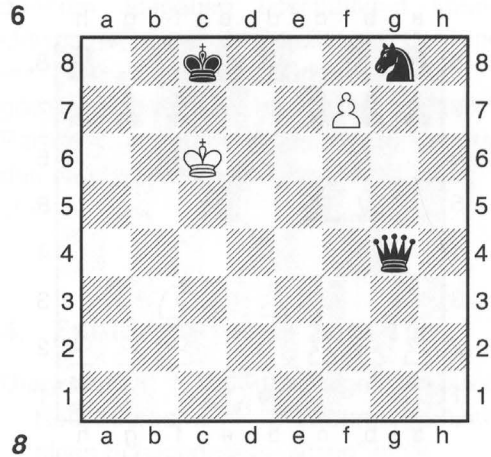
? 1. Was würdest Du mit Weiß ziehen?
2. Wie endet die Partie, wenn Schwarz am Zug ist?

! 1. De7# oder 1. Dh8#

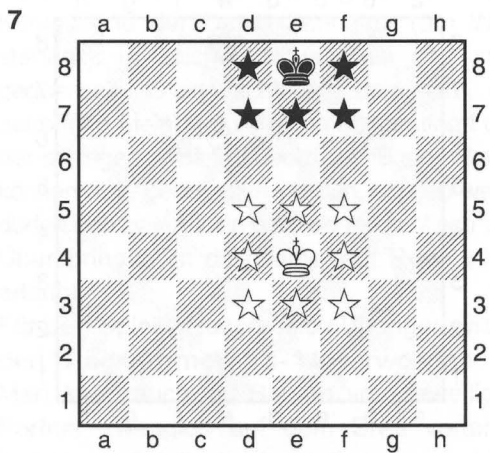
Wenn Schwarz am Zug ist, liegt eine Pattstellung vor. Die Partie endet damit unentschieden.



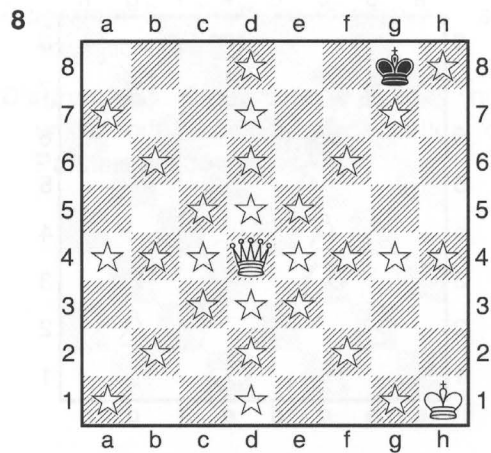
- ? Wer hat das Spiel besser eröffnet?
 1. Weiß; 2. Schwarz; 3. Das kann ich nicht beurteilen, „raten“ will ich nicht.
 ! 1. Weiß hat die Eröffnung besser gespielt.



- ? Weiß am Zug
 Was würdest Du ziehen?
 ! 1. f8D(T)#, 1.fxg8D+? Dxcg8



Gangart des Königs
 Die Felder sind mit Sternen markiert.



Gangart der Dame
 Die Felder sind mit Sternen markiert.