

Methodenrepertoire

Ideen zur Gestaltung eines qualitativ hochwertigen Schachunterrichts

Minispiele Schachvarianten Spielorganisation/kreative Methoden

Schachpädagogik in die Schulen

schulschach@spids.at www.schachkurse.at www.facebook.com/SPIDSAustria

Ausgabe September 2020

Minispiel - Wettrennen

Nötiges Vorwissen

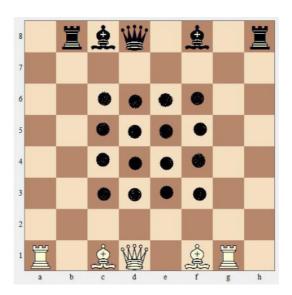
Gangart von Turm, Dame und Läufer

Lernziel

Gangart von Turm, Läufer und Dame festigen und einüben.

Regeln

Beim Wettrennen spielt jeder Spieler mit Turm, Dame und Läufer. Das Ziel des Spiels ist es den Rundlauf um die große Mauer schneller als der Gegner zu bewältigen. Dabei darf keine Figur geschlagen werden und jede der Figuren muss ihr genaues Ausgangsfeld erreichen, um das Spiel zu gewinnen. Um das Spiel spannender zu gestalten kann auch mit 2 Türmen, 2 Läufern und einer Dame gespielt werden.



Tipps

Das Spiel macht Kindern Spaß, ist schnell und kann daher auch bei sehr geringer Restzeit gut eingesetzt werden. Es ist jedoch ausschließlich Anfänger geeignet, da Fortgeschrittene durch Blockade schnell eine Pattsituation erreichen werden und das Spiel nicht gut funktioniert bzw. seine Wirkung verfehlt.

Vor Beginn des Spiels können die Ausgangsfelder der Figuren, z.B. Mit einem Sticker markiert werden, damit die Kinder diese nicht vergessen.

Unbedingt sollte die Richtung festgelegt werden, in welche die Figuren laufen. Diese sollte für beide Spieler identisch sein, um Zusammenstöße zu vermeiden.

In der oben gezeigten Stellung stehen die Türme versetzt, um eine direkte Blockade mit 1.Ta7 zu verhindern. Dadurch wird das Spiel für Anfänger in den ersten Zügen etwas einfacher.



Minispiel - Äpfelsammeln

Nötiges Vorwissen

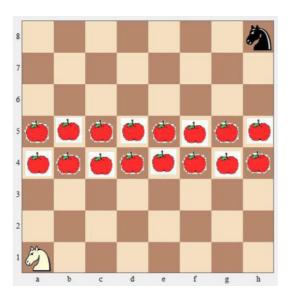
Gangart des Springers

Lernziel

Gangart des Springers einüben und festigen

Regeln

Beim Äpfelsammeln spielen beide Spieler mit je 1 Springer. Die beiden Springer starten aus den diagonal gegenüberliegenden Ecken. Wenn ein Springer geschlagen wird beginnt er wieder von seinem Startfeld aus. Wer die meisten Äpfel sammelt gewinnt! Als Äpfel können kleine Steinchen (z.B. Go oder Dame-Steine) verwendet werden. Bauern eignen sich nur bedingt für den Einsatz, da sowohl die Farbe der Bauern verwirrend sein kann, als auch die Frage auftreten könnte, ob die Bauern denn nun auch ziehen dürfen...



Tipps

Das Spiel macht Kindern Spaß und ist auch dann eine gute Wahl, wenn nur mehr sehr wenig Zeit zur Verfügung steht, da ein einzelnes Spiel schnell beendet ist.

Ein großer Vorteil des Spiels ist das geringe Frustrationspotenzial, da ein geschlagener Springer keinen großen Nachteil bedeutet, da er wieder sehr schnell ins Spiel eingreifen kann. Daher ist es auch nicht zu empfehlen eine zusätzliche Strafe bei Springerverlust, wie etwa einen Zug auszusetzen, einzuführen.

Erhöhe die Schwierigkeit

Bei bestem Spiel wird die Partie selbstverständlich Remis enden. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, können die "Äpfel" auch auf anderen Feldern am ganzen Brett verteilt werden. Dabei ist zu empfehlen, dass die Ausrichtung der Äpfel auf einer Hälfte, mit der auf der anderen Hälfte identisch ist, um die gleichen Chancen zu gewährleisten.

Süße Motivation

Die besonders gierigen Naschkatzen können statt "Äpfel" z.B. Smarties oder andere kleine Süßigkeiten verwenden.

Patrick Reinwald

Minispiel - Bauernkampf

Nötiges Vorwissen

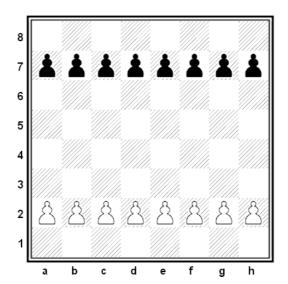
Gangart des Bauern

Lernziel

Bauernzug einüben und festigen

Regeln

Beim Bauernkampf spielen jeweils 8 Bauern eines Spielers gegen 8 Bauern des Gegners. Der Spieler, der als erstes einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe zieht hat die Partie gewonnen.



Tipps

Das Spiel macht Kindern Spaß und ist auch dann eine gute Wahl, wenn nur mehr sehr wenig Zeit zur Verfügung steht, da ein einzelnes Spiel schnell beendet ist.

Auch für Fortgeschrittene kann dieses Spiel noch interessant sein, um Konzepte wie Zugzwang, Durchbruch und Raumvorteil verstehen zu lernen.

Alternative Regeln

Die Regeln des Spiels können beliebig adaptiert werden.

Beispielsweise kann man den Spieler zum Sieger erklären, der die meisten Bauern auf die gegnerische Grundreihe bringen kann. Wenn einer der beiden Spieler nicht mehr ziehen kann, darf der Gegner weiterziehen und seine restlichen Bauern als Punkt zählen, sofern sie bis zum Ziel ziehen können.

Ein Bauer auf der gegnerischen Grundreihe verschwindet und wird als Punkt gezählt. Er sollte aber nicht stehen bleiben, da ein Doppelbauer sonst nicht einziehen könnte.

Bauernkampf kann auch mit Königen gespielt werden. Hierfür gibt es ein gesondertes Methodendokument.



Minispiel - halber Bauernkampf

Nötiges Vorwissen

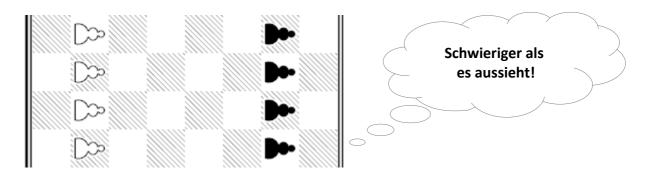
Gangart des Bauern

Lernziel

Bauernzug einüben und festigen

Regeln

Beim halben Bauernkampf spielen jeweils 4 Bauern eines Spielers gegen 4 Bauern des Gegners. Der Spieler, der als erstes einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe zieht hat die Partie gewonnen. Das Spiel ist eine vereinfachte Version des Bauernkampfes 8vs.8, macht Spaß und spart viel Zeit, während der Bauernzug dennoch durch eigene Handlungen aktiv eingeübt werden kann.



Tipps

Das Spiel macht Kindern Spaß und ist auch dann eine gute Wahl, wenn nur mehr sehr wenig Zeit zur Verfügung steht, da ein einzelnes Spiel schnell beendet ist.

Auch beim Training für Fortgeschrittene ist dieses Spiel eine gute Wahl, wenn die SchülerInnen erste Erfahrungen mit dem Konzept des Zugzwangs machen sollen.

Alternative Regeln

Die Regeln des Spiels können beliebig adaptiert werden.

Beispielsweise kann man den Spieler zum Sieger erklären, der die meisten Bauern auf die gegnerische Grundreihe bringen kann. Wenn einer der beiden Spieler nicht mehr ziehen kann, darf der Gegner weiterziehen und seine restlichen Bauern als Punkt zählen, sofern sie bis zum Ziel ziehen können.

Der halbe Bauernkampf kann, wie auch der volle Bauernkampf auch mit Königen gespielt werden. Dafür habe ich kein eigenes Methodendokument angelegt, da sich an den prinzipiellen Regeln des Spiels nichts ändert.

Spielmaterial

Das 4x8 Schachbrett kann durch die bekannten Schachbretter aus Karton und PVC einfach bespielt werden. Faltet einfach das Brett in der Mitte und schon kann man auf 4 Linien und 8 Reihen eine Partie starten!



Minispiel – Bauernkampf mit König

Nötiges Vorwissen

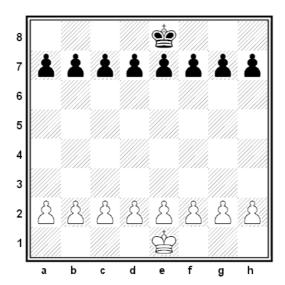
Gangart des Bauern, Gangart des Königs, (Umwandlung, Schachmatt, Grundlagen Bauernendspiel)

Lernziel

Bauernendspiel

Regeln

Beim Bauernkampf mit König spielen jeweils 8 Bauern eines Spielers gegen 8 Bauern des Gegners. Zusätzlich hat jeder der beiden Spieler einen König. Gewonnen hat der Spieler, der Schachmatt setzt. Dafür wird in den meisten Fällen, selbstverständlich eine Bauernumwandlung nötig sein.



Tipps

Das Spiel macht Kindern Spaß und ist auch dann eine gute Wahl, wenn nur mehr sehr wenig Zeit zur Verfügung steht, da ein einzelnes Spiel schnell beendet ist.

Besonders für Fortgeschrittene ist dieses Spiel eine interessante Abwechslung und eine gute Möglichkeit die Technik der Bauernendspiele zu üben.

Alternative Regeln

Anfänger können mit der einfacheren Regel spielen, dass der Spieler gewinnt, der als erstes einen Bauern auf die Grundreihe des Gegners zieht. Hier ist aber eher der Bauernkampf ohne König zu empfehlen, der auf einem gesonderten Methodenblatt beschrieben ist.



Minispiel - Diskoschach

Nötiges Vorwissen

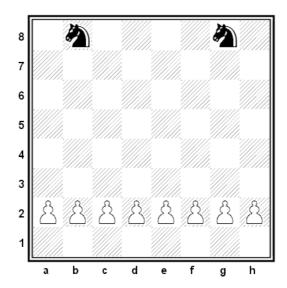
Gangart des Bauern, Gangart des Springers

Lernziel

Springerzüge einüben und Eigenheiten der Figur erkunden, Zusammenarbeit der Bauern, Zusammenarbeit der Springer, Kampf gegen Bauernketten, Felderkontrolle

Regeln

Beim Diskoschach kämpfen 8 Bauern gegen 2 Springer. Wenn ein Bauer die Grundreihe erreicht zählt der Bauer als Punkt für Weiß und verschwindet. Die Aufgabe der schwarzen Springer ist, möglichst viele Bauern daran zu hindern bis zur Grundreihe vorzudringen und sie wenn möglich zu schlagen.



Die Geschichte

Acht Bauern möchten in die Disko gehen, doch leider haben sie die falschen Schuhe an und werden von den Türstehern nicht hineingelassen. Da sie an diesem Abend aber unbedingt in der Disko feiern möchten, entschließen sie sich zu einem gut durchdachten Plan. Sie laufen alle gemeinsam auf den Eingang der Disko zu, denn so werden es zumindest einige in die Disko schaffen, während die Türsteher damit beschäftigt sind die anderen aufzuhalten. Wie viele Bauern schaffen es bei Dir in die Disko? Oder gewinnen sogar die Türsteher?

Tipps

Das Spiel ist besonders für Fortgeschrittene gut geeignet, da die Zusammenarbeit von Figuren trainiert werden kann. Der Spieler mit den Springern entdeckt Konzepte wie Blockade und Spiel gegen eine Bauernschwäche, während der Spieler mit den Bauern vor allem auf Felderkontrolle, Einschränkung und Spiel mit Bauernketten zu achten hat.



Minispiel - Elfmeterschießen

Nötiges Vorwissen

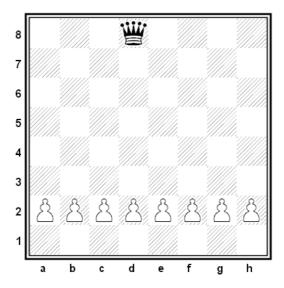
Gangart des Bauern, Gangart der Dame

Lernziel

Bauernzug einüben und festigen, Damenzüge einüben und festigen

Regeln

Beim Elfmeterschießen kämpfen 8 Bauern gegen eine Dame. Ziel des Weißen ist es möglichst viele Bauern auf die gegnerische Grundreihe zu ziehen. Sobald ein Bauer die 8.Reihe erreicht zählt dies als Tor und der Bauer verschwindet. Das Spiel geht danach weiter bis keine Bauern mehr übrig sind. Schwarz möchte alle, oder möglichst viele Bauern vor der Grundreihe abfangen und sie mit der Dame schlagen. Wenn die Dame geschlagen wird, zählen alle übrigen Bauern als Tore. Anschließend werden die Farben/Seiten getauscht und nach Ende dieser zweiten Runde wird die Anzahl der Tore verglichen. Der Spieler, der die meisten Tore geschossen hat, hat gewonnen.



Tipps

Das Spiel macht Kindern Spaß und ist auch dann eine gute Wahl, wenn nur mehr sehr wenig Zeit zur Verfügung steht, da ein einzelnes Spiel schnell beendet ist.

Im Anfängerbereich haben die Bauern meist sehr gute Chancen auf die gegnerische Grundreihe zu gelangen. Es fällt Kindern in diesem Stadium schwerer sich auf mehrere Objekte am sehr groß wirkenden Schachbrett gleichzeitig zu konzentrieren, wobei anfänglich auch die Erkenntnis, dass Bauern sich in einer Bauernkette gegenseitig decken können, nicht immer gegeben ist.

Für Fortgeschrittene ist das Spiel weniger gut geeignet, da die Dame immer gewinnt und alle Bauern schlagen kann. Für diese Spieler empfehle ich das ähnliche Spiel "Diskoschach".



Minispiel - Grundstellungsspiel

Nötiges Vorwissen

Gangart der Figuren, Grundstellung

Lernziel

Gangart der Figuren festigen und einüben, Grundstellung verinnerlichen, Planfindung, Visualisierung, Vorausdenken

Regeln

Beim Grundstellungsspiel wird ohne Bauern gespielt und die Grundstellung der Figuren auf der 1.-bzw. 8. Reihe durchmischt. Dabei sollte keine Figur zu Beginn des Spiels auf ihrem Zielfeld stehen. Die Aufgabe ist es nun, mit legalen Schachzügen die richtige Grundstellung zu erreichen. Wer seine Figuren als erster richtig anordnet gewinnt! Die Mitte darf nicht überschritten werden und es darf somit auch keine gegnerische Figur bedroht (Schach) oder geschlagen werden.



Tipps

Stellen Sie die korrekte Grundstellung am Demobrett auf und lassen Sie diese für die Schüler gut sichtbar während des Spiels aufgestellt. So können unerfahrene Schüler mit einem Blick auf die Tafel ihr Gedächtnis einfach auffrischen.

Das Spiel eignet sich in gewisser Weise auch zum Eisatz mit Fortgeschrittenen. Die Frage: "Wie viele Züge benötigen wir, um die richtige Grundstellung zu erreichen?" regt zum Vorausdenken an und schuld eben dieses, die Visualisierung und die Planfindung. In der oben gezeigten Stellung sind es übrigens 15 Züge...

Lösung für Weiß (Schwarz identisch) z.B.:

1.Sc2, 2.Sa3, 3.Kc2, 4.Kd2, 5.Le2, 6.Le3, 7.Df3, 8.Sh2, 9.Ta1, 10.Sb1, 11.Th1, 12.Ke1, 13.Lc1, 14.Lf1, 15.Dd1, 16.Sf3, 17.Sb1

Ein typischer Fehler sind auch hier die Verwechslung der Felder für König und Dame. Sollte dies auftreten, sollte der Lehrer rechtzeitig den Tip geben, dass der König bzw. die Dame noch einen Schritt machen muss, um das Zielfeld zu erreichen. Dies beugt späterer Frustration durch Verlust eines womöglich bereits gewonnen geglaubten Spiels vor.

Für Fortgeschrittene empfiehlt sich als ähnlich angelegte Alternative auch das Minispiel "Home-Coming-Chess".



Minispiel – Homecoming-Chess

Nötiges Vorwissen

Gangart der Figuren, Grundstellung, (Schach-Regel)

Lernziel

Planfindung, Blockade, Gegnerische Plänen entgegenwirken

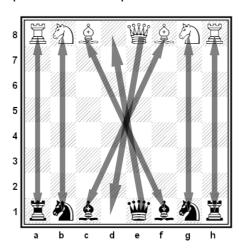
Regeln

Beim Homecoming-Chess wird ohne Bauern gespielt doch ansonsten aus der scheinbar bekannten Grundstellung gestartet. Um in die tatsächlich richtige Grundstellung zurückzufinden muss mit jeder Figur allerdings einmal das Brett überquert werden, denn sie starten auf der falschen Seite des Brettes. Wer als erstes die richtige Grundstellung auf der richtigen Seite des Brettes erreicht, gewinnt die Partie.

Bei diesem Minispiel dürfen keine Figuren geschlagen werden.

Der König darf nicht ins Schach ziehen, jedoch darf man Schach ignorieren, falls der Gegner den eigenen König bedroht.

Da die letztgenannte Regel für viele verwirrend erscheint, Unklarheiten aufwirft und Konfliktpotenzial beinhaltet, empfiehlt sich das Spielen dieses Minispiels **ohne Könige.**



Tipps

Das Spiel ist für Anfänger leicht zu verstehen und kann gut genutzt werden um die Gangart der Figuren und die Grundstellung einzuüben.

Die richtige Grundstellung kann vom Schachlehrer am Demonstrationsbrett aufgebaut werden, um den Schülern während der Spielphase eine Hilfestellung zu bieten.

Das Spiel ist für Fortgeschrittene besonders interessant, da Blockade-Ideen und das Spiel gegen die gegnerischen Pläne in diesem Minispiel sehr stark zu tragen kommen.

Ein typischer Fehler ist die Falsche Aufstellung von Dame und König (falls mit Königen gespielt wird). Der Lehrer sollte vor Spielbeginn auf die richtigen Felder für diese Figuren hinweisen, um Fehler zu vermeiden.

Spielorganisation

Auch in einer stark heterogenen Schachgruppe kann mit diesem Spiel sehr gut gearbeitet werden. Um zu differenzieren können Neueinsteiger beispielsweise mit dem Grundstellungsspiel beginnen (siehe das entsprechende Methodendokument), während die Fortgeschrittenen sich am Homecoming-Chess versuchen.

Patrick Reinwald

Minispiel - Königsrennen

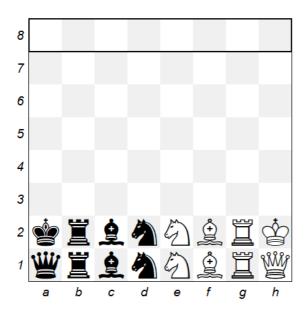
Lerninhalte

Einbeziehung des Gegners in die Varianteberechnung, Zeit im Schach, gegnerische Pläne behindern, kleiner Plan, Blockade, Zutritt verschaffen

Benötigtes Material

Schachset

Startaufstellung



Anleitung

Die Figuren werden gemäß der oben gezeigten Grundstellung aufgebaut. Die 8 Reihe ist das Ziel des Rennens. Gewonnen hat der Spieler, der mit seinem König zuerst die 8.Reihe erreicht. Die weiteren Figuren dienen als Unterstützung und können entweder dafür verwendet werden um den eigenen König auf seiner Reise zu sichern, oder um den Weg des gegnerischen Königs zu erschwerden.

Schachgebote müssen wie im normalen Schach beachtet werden und auch ein Schachmatt ist theoretisch möglich, wodurch die Partie ebenfalls enden würde.

Außer den Königen darf keine Figur die 8.Reihe betreten. Die Könige dürfen jedoch kein Feld der 8.Reihe betreten, das von einer Figur bedroht ist.

Das Schlagen von Figuren ist generell möglich und ein wichtiges taktisches Element.

Tipp:

Verusche deinen König schnellstmöglich auf die Reise zu bringen und unterstütze ihn mit den eigenen Figuren. Diese können die gegnerischen Einheiten schlagen oder blockieren und dem eigenen König so den Weg ebnen. So sind auch waghalsige Opfer keine Seltenheit, wenn dies den eigenen König näher zum Ziel bringt.

Absperrzüge über Reihen sind oft keine langfristig wirksame Lösung, da diese Wirkungen durch Dazwischenziehen leicht unterbrochen werden können. Der Linienangriff von Dame und Türmen, wäre hingegen um einiges wirkungsvoller, ist allerdings auch schwerer umzusetzen.



Minispiel – Läuferjagd

Nötiges Vorwissen

Gangart von ♣, ¼ und ∰, Angriff, (Decken)

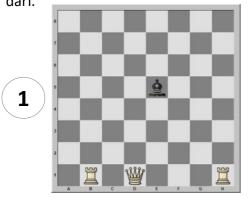
Lernziel

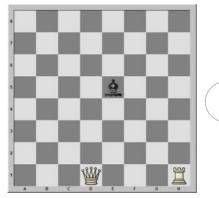
Gangart der Figuren festigen, Bewegungsradius einer Figur erkennen, Zusammenarbeit mehrerer Figuren, prophylaktisches Denken

Regeln

Bei der Läuferjagd kann auf 2 verschiedene Arten gespielt werden.

- Weiß spielt mit 2 Türmen und 1 Dame gegen nur 1 einzelnen Läufer von Schwarz. Ziel des Spiels ist es den Läufer zu fangen und schließlich zu schlagen, ohne dass eine eigene Figur geschlagen wird.
- 2. Weiß spielt mit 1 Turm und 1 Dame gegen den einzelnen Läufer des Schwarzen. Ziel ist es den Läufer zu fangen und zu schlagen, wobei hier auch eine eigene Figur verloren gehen darf.





2

Tipps

Das Spiel der beiden Varianten weist gewisse Gemeinsamkeiten auf, beinhaltet aber auch grundlegende Unterschiede. Im Allgemeinen ist es nicht einfach einen weitschrittigen Läufer zu fangen, da er stets sehr viele Fluchtmöglichkeiten hat. Die erste Aufgabe sollte es deshalb sein den Läufer aus dem Zentrum und von seiner langen Diagonale (im Bild a1-h8) zu vertreiben. Anschließend sollte eines der beiden Zentrumsfelder der Läuferfarbe mit der Dame besetzt werden, um viele Felder des Läufers zu kontrollieren. In Variante 1 erledigen die Türme die restliche Arbeit indem sie dem Läufer die restlichen Fluchtfelder nehmen. In Variante 2 soll der Läufer nach der Zentrumsbesetzung (geht hier leichter, da die Dame nur gedeckt werden muss) in Zusammenarbeit der beiden Figuren fortschreitend eingesperrt werden. Dame und Turm decken sich gegenseitig und nehmen dem Läufer dabei immer mehr Felder weg bis dieser schließlich gefangen wird.

In jedem Fall muss immer der gesamte Bewegungsradius des Läufers bedacht werden. Wenn ein Fluchtfeld übersehen wird, kann der Läufer leicht entwischen. Zumeist ist es besser nicht den Läufer selbst anzugreifen, sondern einfach möglichst viele Fluchtfelder zu decken. Das eigentliche Fangen passiert so schließlich durch Zugzwang.

Auch bei bestem Spiel des Läufers ist das Spiel für Weiß gewonnen. Es ist also eine Übung für den Angriff. Wenn 2 SchülerInnen gegeneinander spielen wird die Farbe nach jeder Runde gewechselt, so dass jeder sowohl die Angreiferseite als auch die verteidigende Seite spielt.



Minispiel - Minischach

Nötiges Vorwissen

Gangart der Figuren, Schachmatt (optional)

Lernziel

Verstehen der Figuren, Manövrieren auf engem Raum

Regeln

Die Regeln von Minischach unterscheiden sich grundsätzlich nicht vom normalen Schach. Die Unterschiede liegen in der begrenzten Anzahl der Figuren und im kleineren Spielfeld. Dadurch entsteht eine übersichtlichere, aber nicht unbedingt einfachere Situation.

Gewonnen hat, wer den Gegner Schachmatt setzt.

Der Bauer darf wie im herkömmlichen Schach einen Doppelschritt ausführen.

Vor dem Spielstart sollte man mit dem Spielpartner die en passant-Regel und die Rochaderegel abkären. Üblicherweise sollten diese auch bei Minischach ihre Anwendung finden können. Bei der Rochade zieht der König, wie üblich, zwei Felder in Richtung des Turms und der Turm springt darüber. En passant kommt nach einem Doppelschritt eines Bauern, wie beim Standardschach vor. Bauern wandeln sich auf der gegnerischen Grundreihe, wie bekannt, um.

Startposition:



Tipps

Das kleinere Spielfeld bewirkt ein übersichtlicheres Brett, jedoch entsteht auch schneller eine Konfrontation mit den gegnerischen Figuren. Von Beginn an, sollte die Strategie gegen den gegnerischen König gerichtet werden.

Spielorganisation

Für dieses Spiel muss kein neues Schachbrett erfunden werden. Decke einfach die nicht benötigten Felder mit Papier ab und schon kann das Spiel beginnen!

Einsatz

Durch den Minispielcharakter dieser Variante, ist eine Partie deutlich schneller beendet als eine herkömmliche Schachpartie. Dieses Minispiel kann daher auch eingesetzt werden, wenn nicht mehr allzu viel Spielzeit zur Verfügung steht.

Patrick Reinwald

Minispiel – Motoriktest

Nötiges Vorwissen

keines

Benötigtes Material

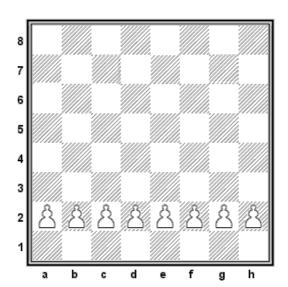
Schachset, Stoppuhr

Lernziel

Hand-Auge-Koordination, Schnelligkeit, Fingerfertigkeit

Einleitung

Der Motoriktest ist ein bei Kinder besonders beliebtes Spiel, bei welchem jeder mit gleichen Chancen startet. Hierfür ist kein Schachwissen nötig und Anfänger können hier mit etwas Übung und Konzentration auch Fortgeschrittenen überlegen sein.



Regeln

Beim Motoriktest spielt jeweils nur 1 Spieler gleichzeitig. Ein ebenfalls benötigter Helfer stoppt die Zeit mithilfe einer Stoppuhr. Die Bauern starten aus ihrer Grundstellung und sollen über das ganze Brett bis zur gegnerischen Grundreihe gezogen werden. Jeder Bauer darf allerdings immer nur 1 Feld weit gezogen werden und jeder Bauer darf immer nur 1x ziehen, bevor sein Nachbar an der Reihe ist. Ob beim a-Bauern oder h-Bauern begonnen wird kann frei gewählt werden. Die Zugreihenfolge sieht in etwa wie folgt aus: a3, b3, c3, d3, e3, f3, g3, h3, a4, b4, c4, usw...

Alternative Aufstellung

Die Aufstellung der Bauern kann auch auf der 1. Reihe erfolgen. Es empfiehlt sich jedoch der Start von Reihe 2 um Anfänger in weiterer Folge nicht zu verwirren.

Bestenliste

Wenn der Motoriktest von mehreren Spielern ausgeführt wird, ist die Führung einer Bestenliste interessant. Nach ein wenig Übung können sich Spieler so jederzeit verbessern, persönliche Bestleistungen aufstellen, oder auch Positionen in der Rangliste gewinnen!

Minispiel – Springerreise

Nötiges Vorwissen

Gangart des Springers

Lernziel

Spiel nach Plan, Konzentration, Überlick

Benötigtes Material

1 Schachbrett + 1 Springer, ca. 64 kleine Plättchen oder Steinchen

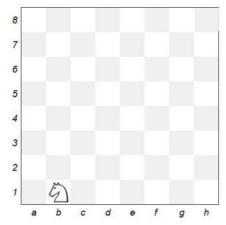
Einleitung

Die Springerreise ist ein 1-Spieler-Spiel für Fortgeschrittene. Natürlich kann das Rätsel auch mit einem Partner oder in der Gruppe gelöst werden, es erfordert jedoch einiges an Konzentration.

Regeln

Der Springer startet auf einem beliebigen Feld am Schachbrett. Er soll auf seiner Reise jedes der 63 übrigen Felder genau 1x betreten und darf nicht doppelt auf ein Feld ziehen.

Startposition (Beispiel)



Lösungsvorschlag

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

Tipps

Im ersten Moment erscheint die Aufgabe fast unlösbar, da es nicht möglich ist alle Komplikationen durchzurechnen. Es existieren hier aber mehrere Möglichkeiten und bei genauem Spiel nach Plan kann das Rätsel sogar ohne große Schwierigkeiten geschafft werden. Versuche hierzu mit dem Springer immer auf das Feld zu ziehen, von welchem aus Du die wenigsten Möglichkeiten hast! Wenn Du beispielsweise 2 Felder zur Auswahl hast, solltest Du einen Schritt weiter denken. Beim ersten Feld kannst Du danach auf 3 Felder ziehen und beim zweiten Feld kannst Du danach auf 4 Felder ziehen. Du solltest Dich also für Feld 1 entscheiden, da Du hier danach weniger Mögichkeiten hast. Wenn mehrere Felder die gleiche Anzahl an Folgefeldern bieten, dann steht Dir die Wahl frei. Versuche dich in solchen Fällen am besten daran zu halten im Kreis weiter zu ziehen oder eher ein Randfeld zu wählen.

Spielorganisation

Um die bereits betretenen Felder zu markieren kannst Du kleine Plättchen, Go-Steine, oder z.B. Lego-Steine verwenden. So weißt Du immer welche Felder noch betreten werden können.

Und jetzt probier es einfach aus und Du wirst staunen, wie schön dieses höchst komplizierte Rätsel mit diesen Tipps, fast wie von Zauberhand zu lösen ist!

Patrick Reinwald

Minispiel - Weltreise

Nötiges Vorwissen

Gangart des Springers

Lernziel

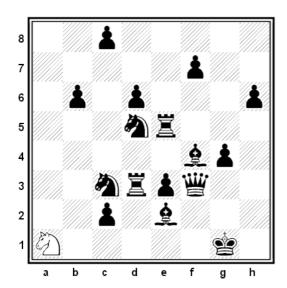
Gangart des Springers einüben und festigen

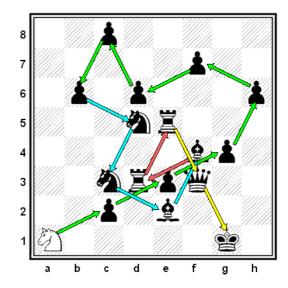
Einsatz

Der Springerzug ist für viele Kinder zu Beginn schwerer zu verstehen als die Gangart der anderen Figuren. Um die Zugweise dieser Figur einzuüben, eignet sich die Weltreise als kleines Minispiel und als Vorstufe für das Minispiel "Äpfelsammeln". Durch den "New Game"-Charakter des Spiels (kein Gewinner) können die Kinder sozusagen in "geschützter Spielatmosphäre die Gangart ausprobieren.

Regeln

Unser Springer oder Pferd hat gestern den ganzen Tag nichts gegessen, weshalb er nun sehr hungrig ist. Er muss daher alle gegnerischen Figuren der Reihe nach auffressen, um satt zu werden! Die Figuren werden der Reihe nach, nach Wertigkeit geordnet geschlagen. Zuerst die Schwächste und am Ende die Wertvollste. Der Lehrer überwacht das Spiel und kann ansagen, welche Art von Figur als nächstes am Speiseplan steht.





Tipps

Das Spiel kann mit mehreren Kindern gleichzeitig gespielt werden, wobei der Reihe nach jedes Kind einen Schlagzug ausführt. Bis zu 4 Kinder können angenehm am Spiel teilnehmen, ohne dass längere Wartezeiten und Langeweile zwischen den Zügen entstehen.

Da die Anzahl der Möglichkeiten sehr begrenzt ist und ja bei jedem Zug etwas geschlagen wird, ist der richtige Zug einfach zu finden, selbst wenn die Kinder die Gangart des Springers nicht perfekt beherrschen.

Sollte dennoch ein Kind unsicher sein und lange nachdenken, kann der Schachlehrer den Kopf des Springer in die richtige Richtung drehen. Danach sollte das Finden der Lösung kein Problem mehr sein.

Schachvariante - Chess960

Lernziel

Aufmerksamkeit/Wachsamkeit, Planfindung, Orientierung in unbekannten Situationen

Benötigtes Material

Schachset, (Schachuhr)

Einsatz

Chess960, auch Fischer Random Chess genannt, kann im Schachunterricht sehr gut als Auflockerung verwendet werden. Es ist die beliebteste Schachvariante und zunehmend werden auch Turniere und Wettbewerbe auf internationaler Ebene eingeführt. Für Fortgeschrittene und TurnierspielerInnen ist es eine interessante Schachvariante, um ohne Eröffnungstheorie zu einer gehaltvollen Partie kommen zu können. Die Hauptaufgabe für erfahrene SpielerInnen ist das finden eines guten Eröffnungsplans, der rasch zu einer harmonischen Stellung führt. Für unerfahrene SpielerInnen kann es zu einigen Verwirrungen kommen und Vorsicht ist ab dem ersten Zug geboten, da keine Figur steht, wo man sie vermutet. Die Aufmerksamkeit und Wachsamkeit wird in dieser Schachvariante besonders ausgebildet.

Anleitung

Chess960 wird genau so gespielt wie normales Schach. Der einzige Unterschied ist eine durchgemischte Grundstellung. Da es 960 unterschiedliche mögliche Grundstellungen gibt, wird diese Schachvariante Chess960 genannt. Um diese Schachvariante spielen zu können, müssen zusätzlich zu den Schachregeln die besonderen Rochaderegeln beachtet werden und man sollte wissen, welche Regeln es beim Aufgau der Grundstellung gibt.

Grundstellung

Weiß und Schwarz ist wie in der herkömmlichen Grundstellung spiegelverkehrt aufgebaut. Alle Figuren stehen ihren Pendants gegenüber. Die Bauern stehen, wie üblich auf Reihe 2 und 7, die Figuren auf Reihe 1 bzw. Reihe 8.

Beide Spieler haben jeweils einen weißfeldrigen und einen schwarzfeldrigen Läufer. Die Könige stehen zwischen den beiden Türmen.

Rochaderegeln (Sie können die Rochade für den Anfang einfach weglassen, falls diese Regel für den aktuellen Wissensstand Ihrer SchülerInnen noch zu verwirrend wäre)

Grundsätzlich stehen König und Turm, nach der jeweiligen Rochade auf den gleichen Feldern, wie beim traditionellen Schach. Bei der Rochade in Richtung Königsflügel befindet sich der König nach der Rochade auf g1/g8 und der Turm auf f1/f8. Bei der Rochade zum Damenflügel steht der König nach der Rochade auf c1/c8 und der Turm auf d1/d8. Dies gilt in jedem Fall, auch wenn dafür beispielsweise nur eine der Figuren zieht und die andere auf ihrem Feld verbleibt, weil sie schon vor der Rochade auf dem richtigen Feld gestanden ist.

Die weiteren Rochaderegeln sind analog zum normalen Schach wie folgt:

- -- König und betreffender Turm dürfen in dieser Partie noch nicht gezogen haben.
- -- Der König darf bei der Rochade weder im Schach stehen noch über ein bedrohtes Feld hinwegziehen. Selbstverständlich darf er auch nach der Rochade nicht bedroht sein.
- Der Rochadeweg beider Figuren muss frei sein und keine andere Figur darf dazwischenstehen.

Patrick Reinwald BY NC SA

Schachvariante - Crazyhouse

Lerninhalte

Taktik, Motive, Angriff

Benötigtes Material

Schachbrett + 2 Figurensätze

Anleitung

Die Variante Crazyhouse leitet sich vom beliebte Tandemschach ab (engl.: bughouse) und ermögicht eine ähnliche Spielform ohne Teamkomponente. Die Partie startet in der gewohnten Grundstellung. Im Unterschied zum normalen Schach kann man, nachdem man eine Figur geschlagen hat, die gleiche Figur der eigene Farbe ab nun anstelle eines Zuges einsetzen. Die Figur muss nicht sofort eingesetzt werden, sie kann jederzeit, auch im späteren Verauf, anstatt einen Zug zu machen eingesetzt werden. Es ist auch erlaubt eine Figur einzusetzen und dabei Schachmatt zu geben. Bauern dürfen nur auf den Reihen 2 bis 7 eingesetzt werden. Die Umwandlung eines Bauern ist erlaubt, wird die umgewandelte Figur danach geschlagen, wird sie allerdings wieder zum Bauern und kann nur als solcher eingesetzt werden. Ziel des Spiels ist Schachmatt.

2.Figurensatz

Wenn ein Spieler beispielsweise 2 Springer des gegners schlägt, kann er nun 2 Springer einsetzen. Wenn er aber die eigene Springer noch am Brett hat, kann er gleichzeitig also sogar 4 Springer haben. Daher ist der zweite Figurensatz unbedingt nötig, um das Spiel ohne große Verwirrung spielen zu können. Alternativ kann man "Verkleidungen" für die Figuren basteln (bspw. kleine Hütchen), wodurch erkenntlich ist, dass diese die Farbe gewechselt haben.



Ist der Bauer d5 oft genug gedeckt?



Im Crazyhouse nicht! Hier kann Weiß am Ende einsetzen:



Nach der Schlagserie: W: ② & & S: ♣ **A**



Weiß setzt nun den Springer auf f6 ein! Doppelangriff!

Tipp:

Angriff ist im Crazyhouse unbedingt notwendig! Konzentriere Dich unbedingt und so schnell wie möglich auf den gegnerischen König. Versuche ihn mit allen Kräften anzugreifen und schreck dabei auch vor Opfern nicht zurück!

Strategie:

Das Spiel gestaltet sich rein taktisch und schließt positionelle Elemente praktisch vollkommen aus, da Figuren durch einsetzen schnell aktiviert werden können und Schwächen aufgrund des schnellen Partieverlaufs unbedeutend sind.

Schachvariante - Cruijfschach

Lerninhalte

Logik, Umdenken, Einordnen neuer Elemente

Benötigtes Material

Schachset

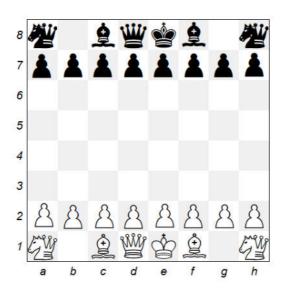
Anleitung

Beim Cruijfschach oder Amazonenschach wird prinzipiell eine normale Partie gespielt, wobei in der Sartformation allerdings die Springer auf den Türmen postiert sind und somit eine neue Figur entsteht, die sogenannte Amazone. Diese Figur kann ziehen wie eine Dame und ein Springer und ist damit die stärkste Figur am Brett. Da es aber somit auch keine Türme oder Springer gibt, verschiebt sich das Gesamkräfteverhältnis nur in geringem Ausmaß. Eine Rochade ist nicht erlaubt.

Tipps

Versuche das Spiel wie eine normale Partie anzugehen, wobei dank der Amazonen Fianchettobauernzüge, also Züge mit dem b- oder g-Bauern eine besondere Aufmerksamkeit verdienen.

Startaufstellung



Zusatzinfo und Idee:

Die Idee Figuren neue Eigenschaften, Limitierungen oder Fähigkeiten zuzusprechen ist nicht neu. Sie stammt aus den Breichen des Märchenschachs, welches eine Sparte des Problemschachs bildet, bei welcher komponierte Stellungen mit besonderen Aufgabenstellungen und Eigenheiten vorkommen können, die im regulären Schach nicht möglich wären.



Schachvariante - Doppelagent

Lerninhalte

Vorausdenken, Gegner beachten

Benötigtes Material

Schachset

Anleitung

Die Schachvariante Doppelagent ist eine einfache Variante, die aber nicht zu ernst genommen werden darf. Hier geht es um Spaß und darum zu lernen, dass man beim Schach nicht nur auf die eigenen Figuren, sondern auch auf die Figuren des Gegners achten kann und sollte. Die Partie wird wie eine normale Schachpartie gespielt, jedoch darf ein Spieler immer einen eigenen und einen gegnerischen Zug ausführen! Ziel des Spiels ist Schachmatt. Dieses beendet sofort die Partie.



Tipps:

Versuche Angriffe zu starten, indem Du deine eigenen Figuren entwickelst und die gegnerische Königsstellung schwächst. Zwinge den gegnerischen König nach vorne, um leichter Zugang zu erhalten. In diesem Sinne scheinen Springerzüge und Fianchettoideen für die Läufer gute Pläne zu sein, da dies den Gegner daran hindert unseren König nach vorne zu bringen. Das ziehen auf ein Schachfeld ist natürlich verboten und auf ein Schachgebot muss sofort mit dem eigenen Zug reagiert werden. Es ist nicht erlaubt das Schach zu ignorieren und danach die schachgebende Figur wegzuziehen.

Doppelagent ist ein gutes Spiel um die gegnerischen Figuren mit in die Berechnung einfließen zu lassen. Viele Anfänger denken nur an eigene Züge und Pläne, vergessen dabei aber praktisch, dass sich die Stellung am Brett auch durch gegnerische Züge verändert. Da wir hier selbst Züge auch für die andere Farbe ausführen, werden wir praktisch gezwungen diese auch in unsere Berechnung aufzunehmen.

Schachvariante - Einsetzschach

Lerninhalte

Einordnen neuer Spielemente, Strategie, Gewichtung des Zeitfaktors

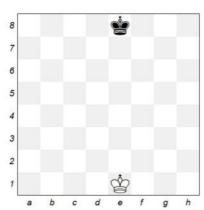
Benötigtes Material

Schachset

Anleitung

Beim Einsetzschach beginnen beide Spieler lediglich ihren Königen auf den Ausgangsfeldern e1 bzw. e8. Die restlichen Figuren werden vor dem Brett postiert und sind griffbereit. Bei jedem Zug kann nun entweder eine Figur auf ihrem Startfeld eingesetzt werden, oder alternativ ein Zug gespielt werden. Wenn eine Figur geschlagen wird, darf sie nicht erneut eingesetzt werden. Ein Schach kann auch verteidigt werden, indem eine Figur eingesetzt wird. Beim Einsetzen der Bauern sollte darauf geachtet werden, dass je nur 1 Bauer auf jeder Linie eingesetzt werden darf. Wurde der Bauer e2 also bereits eingesetzt, darf im Verlauf der Partie kein weiterer Bauer mehr auf der e-Linie eingesetzt werden. Das Spiel endet wie eine reguläre Schachpartie durch Matt.

Startaufstellung



Tipps:

Es ist ratsam zu Beginn der Partie die stärkeren Figuren einzusetzen, um schnell einen Angriff gegen den gegnerischen König einleiten zu können, wodurch die Entwicklung des Gegners erschwert werden kann.

Versuche schnellstmöglich deine Figuren einzusetzen und ihnen so viel Aktivität wie möglich zu geben. Türme können starke Angriffsfiguren auf der gegnerischen Grundreihe werden! Bauern wird man bei diesem Spiel wohl eher seltener auf den äußeren Linien finden. Sie sind in der Mitte wichtiger, um den König zu verteidigen.

Um im späteren Partiestadium Verwirrung zu vermeiden, auf welcher Linie denn nun noch ein Bauer eingesetzt werden kann, ist es ratsam die Bauern vor Spielbeginn direkt hinter ihren Linien (z.B. auf den Buchstaben der Brettkoordinaten) bereitzustellen.

Besonderheiten:

Diese Schachvariante vermittelt besonders gut die Gewichtung von Zeit im Schach. Bei jedem Zug muss abgewogen werden, ob es besser ist eine Figur einzusetzen und somit praktisch Punkte zu gewinnen, oder durch einen Zug einen Angriff zu starten und die eingesetzten Figuren zu mobilisieren. Die richtige Strategie besteht aus einer ausgewogenen Mischung der beiden Möglichkeiten und stellt die SpielerInnen vor spannende Probleme.

Während die Züge fast ausschließlich taktisch berechnet werden, ist die strategische Schwierigkeit auf die Entscheidung verlagert, ob eine Figur nun eingesetzt werden soll, oder ein Zug mit einer bereits vorhandenen Figur sinnvoller ist.

Patrick Reinwald

Schachvariante - King of the Hill

Lerninhalte

Einordnen neuer Elemente, Zentrumskontrolle

Benötigtes Material

Schachset

Anleitung

Die Schachvariante "King of the Hill" beinhaltet nur eine kleine, aber dennoch bedeutende Abwandlung zum Normalschach. Es gelten alle aus dem Schach bekannten Regeln, jedoch kann man zusätzlich, neben Schachmatt, eine Partie auch gewinnen indem man den eigenen König mit einem legalen Zug (auf ein Schachfeld ziehen ist also auch in diesem Fall nicht erlaubt) auf eines der Zentrumsfelder (e4, d4, e5, d5) bringt.

Besonderheiten

Das Spiel unterscheidet sich zu Beginn wenig von normalem Schach, jedoch ist Zentrumskontrolle und Raumvorteil von größerer Bedeutung. Wer das Zentrum sichern kann und den König ungestört nach vorne ziehen kann, der wird schneller ein Zetrumsfeld erreichen und die Partie gewinnen. Die Schwierigkeit besteht in der Gewichtung bestimmter Faktoren im Zuge der Stellungsbewertung, in Bezug auf das Vorziehen des Königs in Gefahrensituationen, die im Normalschach undenkbar wären.

Beispiel



Zusatzinfo und Idee:

Versuche das Zentrum zu kontrollieren und zu Beginn eine normale Partie zu spielen. Wenn die Stellung gesichert ist, kannst Du versuchen den König im Schutz Deiner Figuren langsam nach vorne zu bringen, um schließlich eine Gewinnkombination anzubringen und den König ins Zentrum zu bringen. Aber Vorsicht! Vernachlässige nicht die Schachprinzipien, die Du aus dem Normalschach kennst. Sonst ist Dein König schnell mattgesetzt bevor er sein Ziel erreicht.



Schachvariante - Kuddelmuddel

Lerninhalte

Planfindung, Gangart der Figuren, Überblick in komplizierten Stellungen

Benötigtes Material

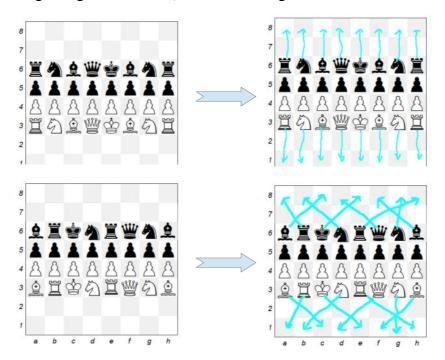
Schachset

Anleitung

Die Eröffnungsphase wird durch eine einleitende Sequenz ersetzt, die an das bekannte Grundstellungsspiel angelehnt ist. Zu Beginn müssen alle Figuren (außer Bauern selbstverständlich) mit legalen Schachzügen auf ihre regulären Ausgangsfelder gebracht werden. Erst sobald ein Spieler dies geschafft hat, kann er mit beliebigen Zügen die Partie fortsetzen und darf nun auch die Bauern bewegen. Der schnellere kann somit also auch früher mit dem Angriff beginnen und erlangt auf diese Weise einen großen Vorteil. Das Ziel des Spiels ist Schachmatt, die Rochade ist nach "Beginn der regulären Partie", also nachdem alle Figuren ihre Ausgangsfelder erreicht haben, theoretisch wieder erlaubt.

Startaufstellung

Zu Beginn kann diese Variante mit einer "normal" aufgebauten Figurenstellung geübt werden. Später sollten die Figuren gemixt werden, wodurch kniffligere Situationen entstehen!



Tipp:

Zu Beginn ist es ratsam einen genauen Plan für die Reihenfolge der ersten Züge zu machen, durch welche die Grundstellung "aufgebaut" wird. Wenn einem dies schneller gelingt als dem Gegner, kann man als erstes damit beginnen die Bauern des Gegners mit den eigenen zu schlagen und sich dadurch einen großen Vorteil sichern.



Schachvariante - Sparta

Lerninhalte

Vorausdenken, Einordnen neuer Elemente in bekannte Denkmuster, bedingt Analysefähigkeit

Benötigtes Material

Schachset

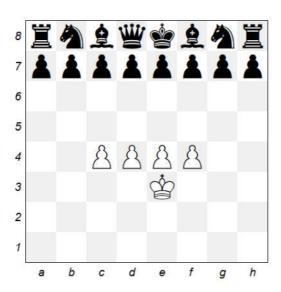
Anleitung

Eine kleine Gruppe unerschrockener Recken kämpft gegen die große Übermacht der feindlichen Armee. Der materielle Vorteil des Nachziehenden ist erdrückend, doch der Vorteil der kleinen weißen Zusammenkunft ist ihre Schnelligkeit!

Weiß spielt mit lediglich 4 Bauern und einem König gegen alle schwarzen Figuren. Weiß darf allerdings immer 2x ziehen. Sobald der schwarze König mit 2 Zügen geschlagen werden könnte, steht er im Schach und muss ausweichen. Wenn er dies nicht kann, ist er Schachmatt gesetzt. Sollte ein Schach übersehen werden, muss der Spieler seinen Zug zurücknehmen (manchmal wird dieses Spiel mit "König schlagen" gespielt um zu häufiges zurücknehmen zu vermeiden). Wenn Weiß im Schach steht, muss dieses durch den ersten Zug abgewehrt werden. Der König darf nicht ins Schach ziehen (auch nicht mit dem ersten Zug, um mit dem zweiten wieder hinauszuziehen).

Weiß darf also bei einem Zug entweder mit 1 Figur 2x ziehen, oder mit 2 Figuren 1x ziehen.

Startaufstellung



Tipp:

Zahlreiche Meister sind der Ansicht, dass dieses Spiel für Schwarz gewonnen sein muss. Dennoch gewinnt in praktischen Partien zumeist Weiß! Die Seite des Angreifers ist viel leichter zu spielen und ein endgültiger Beweis, wer hier nun im Vorteil ist, ist noch nicht erbracht.



Schachvariante - Tandem

Lerninhalte

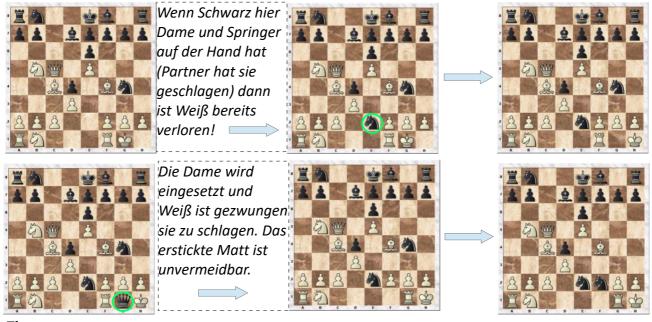
Taktik, Motive, Angriff, Partnerspiel

Benötigtes Material

2 Schachsets

Anleitung

Tandem ist wohl die weitaus beliebteste Schachvariante, die auch viele TurnierspielerInnen in der Freizeit praktizieren. Hier spielen immer 2 Spieler in einem Team, jeweils einer mit Weiß und der Partner an einem zweiten Brett mit Schwarz. Wenn ein Spieler eine Figur schlägt wird diese zum Partner weitergegeben, der sie jederzeit anstelle eines Zuges einsetzen kann. Eine Figur kann auf ein beliebiges freies Feld gesetzt werden, sie kann auch mit einem Schachgebot eingesetzt werden. Üblicherweise darf sogar mit Matt eingesetzt werden, doch die interessantere Spielvariante ergibt sich, wenn Matteinsetzen verboten ist. Bauern wandeln sich nicht um, wenn sie die letzte Reihe erreichen, sondern verfallen und gelten als geschlagene Figuren. Sobald auf einem der beiden Bretter Matt gesetzt wurde ist das Spiel vorbei und das mattsetzende Team hat gewonnen.



Tipp:

Bei Tandem ist gutes Zusammenspiel gefragt. Die SpielerInnen müssen vor allem angreifen und taktische Motive gut beherrschen. Einerseits sollte man durch Opfer den gegnerischen König attackieren, doch muss man darauf achten, dass man seinen Partner dadurch nicht in große Schwierigkeiten stürzt, da ja dessen Gegner die geopferten Figuren einsetzen kann! Oft bewährt sich eine Strategie in der ein Teammitglied kompromisslos auf Matt spielt und der Spielpartner mit der Bunkertaktik versucht sich einzuigeln. Durch das Einsetzen von vielen Bauern vor dem eigenen König wird der Angriff für den Gegner erschwert, der wiederum Figuren opfern muss, wodurch der Partner, der die geschlagenen Figuren erhält, bessere Angriffsmöglichkeiten erhält.

Hinweis

Tandem sollte am besten immer mit Uhr gespielt werden um zu verhindern, dass ein Spieler einfach wartet und keinen Zug mehr spielt, sobald er kurz vor dem Schachmatt steht. 5-10min sind eine gute Zeit pro Spieler.

Patrick Reinwald

Schachvariante - Atomschach

Lerninhalte

Einordnen neuer Elemente in bekannte Denkmuster, Prophylaktisches Denken, Aktivität

Benötigtes Material

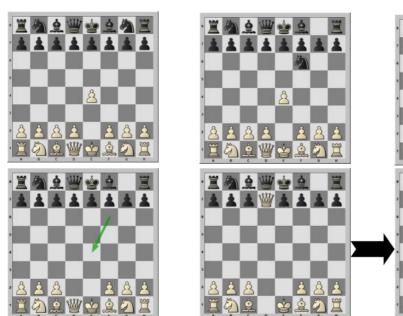
Schachset

Anleitung

Bei Atomschach erzeugt jeder Schlagzug eine Explosion, der sowohl die geschlagene, die schlagende, als auch alle Figuren auf den umliegenden Feldern zum explodieren bringt. Die umliegenden Felder sind die sowohl gerade und seitlich, als auch diagonal direkt angrenzenden Felder. Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners wegzusprengen.

Dies kann einfach beispielsweise geschehen, indem eine benachbarte Figur geschlagen wird. Auf ein Schachgebot muss immer mit einem Verteidigungszug reagiert werden. Eine Ausnahme wäre lediglich, wenn man statt der Verteidigung gegen Schach den gegnerischen König direkt wegsprengen kann. Es ist verboten einen Zug auszuführen, wodurch der eigene König gesprengt wird! Daher können die beiden Könige theoretisch sogar auf benachbarten Feldern stehen!

Beispiel:





Alternative:

Eine interessante Alternative ist das Spiel ohne Explosion der Bauern. Bauern können zwar normal geschlagen werden, verursachen auch eine Explosion, ein schlagender Bauer wird ebenfalls explodieren, jedoch werden Bauern nicht vom Feld genommen, wenn sie auf einem Explosionsfeld stehen, sondern bleiben erhalten. Dies verhindert, dass der Verteidigungswall Königs zu schnell zwestört wird, wodurch das Spiel zu schnell beendet wäre, und Weiß obendrein einen zu großen Vorteil durch den Anzug hat.

Tipp:

Versuche Deine Figuren rasch zu aktivieren und den König schnell anzugreifen. Vor allem Dame und Läufer sind aufgrund der Langschrittigkeit und der Möglichkeit sie schnell zu aktivieren, besonders gefährliche Figuren. Auch der Springer kann als Angriffswaffe wertvoll sein, da man sich gegen seine angriffe nicht durch dazwischenziehen verteidigen kann.

Schachvariante - Baumschach

Lerninhalte

Spiel auf Angriff, Planfindung

Benötigtes Material

Schachset

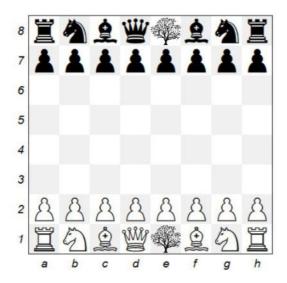
Anleitung

Baumschach ist eine einfache Schachvariante, die nur eine kleine Änderung zum Normalschach beinhaltet. Die Könige werden bei diesem Spiel durch Bäume ersetzt! Das Ziel des Spiels ist es den Baum Schachmatt zu setzen, wobei dieser jedoch keine Fähigkeiten hat. Er kann also nicht ziehen oder schlagen. Das Spiel hat einen deutlich schnelleren Charakter als das Standardschach, da hier schnell auf Angriff gegen des gegnerischen Baum gesetzt werden sollte.

Beispiel

Versuche den Baum so anzugreifen, dass andere Figuren nicht dazwischenziehen können. Eine schnelle Beispielvariante wäre: 1.e4 e5 2.Lc4 De7 3.Dh5 Sf6? 4.Dxf7+ Dxf7 5.Lxf7# Schachmatt, da der Baum nicht ziehen darf!

Startaufstellung



Tipps:

Ein schneller Angriff gegen den gegnerischen Baum kann zu einem raschen Sieg verhelfen. Versuche Deine Figuren schnell zu aktivieren und Drohungen gegen den Baum aufzustellen.

Besonders zu beachten sind die Felder f2 und f7, da diese hier bereits in der Grundstellung nicht gedeckt sind!



Schachvariante - Berserkerschach

Lerninhalte

Spiel auf Angriff, Planfindung

Benötigtes Material

Schachset

Anleitung

Bei Berserkerschach wird aus der gewohnten Grundstellung begonnen. Alle Figuren dürfen aber nur vorwärts ziehen und niemals rückwärts oder seitlich. Für Bauern ist dies die übliche Gangart, bei anderen Figuren kann dies jedoch teils zu schwierigen Situationen führen und eventuell gedeckt geglaubte Felder sind dies womöglich gar nicht! Die Ausnahme dieser Regel ist die Rochade, welche trotz der besonderen Gangarten ausgeführt werden darf. Eine Figur, welche die letzte Reihe erreicht, darf fortan auch rückwärts und somit wieder "normal" ziehen. Bauern wandeln sich wie gewohnt um. Ziel des Spiels ist Schachmatt.

Achtung! Ein Matt kann bei dieser Schachvariante sehr schnell entstehen, da der König nicht seitlich oder rückwärts ziehen kann und auch andere Figuren ihm seltener zur Hilfe eilen können!

Startaufstellung



Tipps:

Versuche Deine Figuren auf die gegnerische Grundreihe zu bringen, um sie in "normale" Figuren umzuwandeln. Dadurch ergibt sich ein großer Vorteil!

Achte auf ungewöhnliche Mattbilder, die nur in dieser Schachvariante entstehen können. Nach beispielsweise 1.e4 d5 2.d3 dxe4 3.dxe4 Dxd1# hat Schwarz bereits durch Schachmatt gewonnen! Der weiße König darf nicht schlagen, da er ja nur vorwärts ziehen kann!

Sei vorsichtig bei Zügen mit Deinen starken Figuren! Bedenke, dass diese niemals rückwärts ziehen dürfen, wodurch eine zu früh ins Spiel gebrachte Dame eventuell auch schnell verloren gehen kann

Mit Schachgeboten, notfalls durch Opfer, kann der gegnerische König schnell aus seiner Verteidigungsstellung gezogen werden. Da er nicht mehr rückwärts ziehen darf, kann dies eine gute Möglichkeit sein, um einen vernichtenden Angriff anzubringen!



Fressschach / Räuberschach

Lerninhalte

Vorausberechnung, Visualisierung, Kreativität

Benötigtes Material

Schachset, (Schachuhr)

Anleitung

Fressschach oder Räuberschach ist die wahrscheinlich bekannteste Schachvariante. Gespielt wird aus der herkömmlichen Grundstellung, jedoch mit abgewandelten Regeln. Ziel des Spiels ist es alle eigenen Figuren zu verlieren bzw. nicht mehr ziehen zu können. Wenn eine Figur geschlagen werden kann, muss diese geschlagen werden. Sollten mehrere Schlagzüge möglich sein, kann man sich zwischen diesen entscheiden. Der König kann in diesem Spiel, wie jede andere Figur auch geschlagen werden.

Einsatz

Da beim Fressschach auf die Schachmatt-Regel verzichtet wird ist der Einsatz unter Umständen auch für AnfängerInnen denkbar. Durch die geänderten Ziele des Spiels eignet sich die Schachvariante für diese SpielerInnen zwar im Sinne der Regeleinübung, jedoch könnte in weiterer Folge auch Verwirrung bzgl der Spielregeln im Normalschach auftreten.

Fressschach ist vor allem für Fortgeschrittene SchülerInnen interessant, da hier durch das häufige Auftreten von forcierten Varianten (Schlagzüge sind ja erzwungen!) lange Varianten entstehen, durch die Vorausdenken und Visualisierung eingeübt werden können.

Tipps

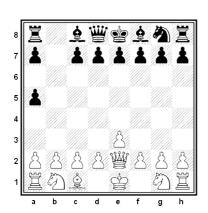
Um eine zusätzliche Komponente einzuführen, kann eine Schachuhr verwendet werden.

Der Läufer ist meist die schlechteste Figur im Fressschach!

Obwohl es kaum relevant erscheint, möchte ich nicht verschweigen, dass diese Schachvariante eigentlich bereits gelöst ist... 1.e3! gewinnt für Weiß!

Praxisbeispiel Vorausberechnung:

1.e3! Sa6? Ein Fehler, da Weiß nun den schwarzen Lc8 ins Spiel zwingen kann! 2.Lxa6 bxa6 3.De2 a5 In dieser Stellung kann ein geübter Spieler ohne große Probleme bis zum Ende rechnen und es gibt sogar mehrere Lösungswege! Die Stellung eignet sich daher zum gemeinsamen besprechen und Vorausberechnen z.B. am Demobrett!



Hier eine mögliche Lösung:

4.Da6 Lxa6
5.Kf1 Lxf1
6.h4 Lxg2
7.h5 Lxh1
8.Sf3 Lxf3
9.a4 Lxh5
10.f3 Lxf3
11.e4 Lxe4
12.Ta2 Lxc2
13.Sa3 Lxa4
14.b3 Lxb3
15.d4 Lxa2
16.d5 Lxd5
17.Sc4 Lxc4
18.Lh6 gxh6

1-0



Schachvariante - Geisterschach

Nötiges Vorwissen

Gangart der Figuren, Grundstellung, Schachmatt, etwas Spielerfahrung

Lernziel

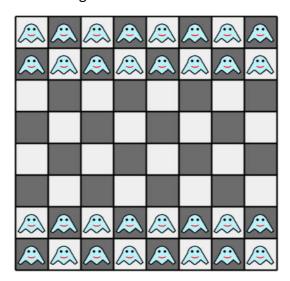
Merkfähigkeit, Vorstellungskraft und Visualisierung trainieren

Allgemeines

Geisterschach ist eine leicht abgewandelte Form des normalen Schachs und die Vorstufe des beeindruckenden Blindschachspiels. Überraschenderweise kann es nach Erlernen des Spiels bereits sehr schnell verstanden und gespielt werden. Das Spiel erfordert jedoch hohe Konzentration und ist sehr anstrengend

Regeln

Der einzige Unterschied zu einer normalen Schachpartie besteht hier in der Art wie die Figuren aussehen. Während beim normalen Schach die Figuren leicht voneinander zu unterscheiden sind, sehen sie beim Geisterschach alle gleich aus!



Level 1

Verwende 2x jeweils 16 gleichartige Spielsteine für dieses Spiel. Die weißen und schwarzen Figuren können sich unterscheiden, so kannst Du zumindest Deine Figuren von den Figuren des Gegners unterscheiden!

Level 2

Besonders mutige SpielerInnen können auch eine Variante ausprobieren in der nicht nur alle eigenen Figuren gleich aussehen, sondern auch Weiß und Schwarz nicht voneinander zu unterscheiden sind! (siehe Bild)

Tipp

Verwende für dieses Spiel einfach 32 Bauern oder Spielsteine von Lego o.Ä.

Wer Lust hat kann auch mal wieder die Hippos aus den Ü-Eiern hervorkramen oder andere lustige Figuren verwenden. So macht das Spiel noch mehr Spaß und ist obendrein ein tolles Training!



Schachvariante - Giraffenschach

Lerninhalte

unkonventionelles Denken, komplexe Zugweisen verinnerlichen und in Berechnungsvorgänge einschließen

Benötigtes Material

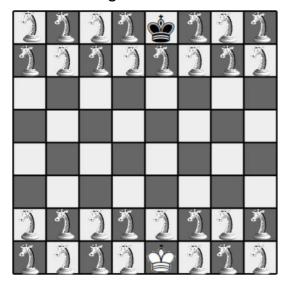
Schachset oder besser 2 Schachsets (oder 15 weiße und 15 schwarze Giraffen + 2 Könige)

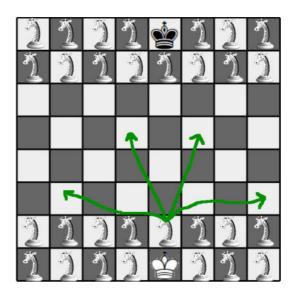
Anleitung

Bei Giraffenschach hat jeder Spieler zu Beginn der Partie einen König und 15 Giraffen, die auf den Feldern der übrigen Figuren platziert sind. Eine Giraffe kann einen überlangen Springerzug ausführen. Sie zieht demnach 3 Felder gerade und 1 Feld zur Seite. Alternativ wie beim Springer, kann die Giraffe auch 3 Felder zur Seite und 1 Feld gerade ziehen.

Eine Giraffe die das andere Ende des Brettes erreicht wandelt sich zu einer Dame um. Ziel des Spiels ist es den Gegner Schachmatt zu setzen.

Startaufstellung





Tipp:

Bei diesem Spiel ist höchste Konzentration gefordert, da hier eine neue Figur, mit einer bisher unbekannten Zugweise, das Spiel dominiert. Vorsicht ist bereits im ersten Zug geboten, da ein Giraffenzug auf die 4. oder 5. Reihe dem Gegner bereits eine Schlagmöglichkeit offenbart. Dieses Spiel ist auch für einen Schachmeister kein leichtes Unterfangen und bei unterschiedlichen Spielstärken zweier Spielpartner eine interessante Möglichkeit für ausgeglichenere Verhältnisse zu sorgen.

Spielorganisation:

Als Giraffen eignen sich kleine Figuren der gleichen Farbe, weiße und schwarze Go-Steine oder Plättchen. Wenn Ihr zwei Schachsets zuhause habt, dann kann man als Giraffen auch einfach Bauern verwenden.



Schachvariante – HawkEye-Chess

Lerninhalte

Einordnen neuer Elemente in bekannte Denkmuster, Planfindung

Benötigtes Material

Schachset (evtl. je Farbe 2 Extra-Figuren "Bogenschütze")

Anleitung

Bei HawkEye-Chess dreht sich alles um den Bogenschützen! Neben den herkömmlichen Figuren gibt es mit dem Bogenschützen eine neue, zusätzliche Figur. Dieser darf immer nur 1 Feld weit diagonal ziehen (vorwärts und rückwärts), schlägt aber wie ein Läufer über beliebig viele Felder hinweg. Die Besonderheit liegt dabei darin, dass er bei einem Schlagzug sein Ausgangsfeld nicht verlässt, sondern auf diesem verbleibt. Die gegnerische Figur wird einfach vom Spielfeld genommen.

Startaufstellung

HawkEye-Chess kann aus verschiednen Ausgangspositionen gespielt werden. Üblich wäre beispielsweise eine Aufstellung, bei welcher die Türme durch Bogenschützen ersetzt werden. Möchte man die Türme dennoch als Spielelement einbauen, kann der Bogenschütze auch auf der 2.Reihe platziert werden.





Spezialvariante:

Eine Spezialvariante von HawkEye-Chess ist das Super-HawkEye-Chess! Hier wird die Partie aus der normalen Grundstellung begonnen, doch jede Figur bekommt Pfeil und Bogen! Alle Figuren schlagen also ohne ihre Felder zu verlassen. Die Variante ähnelt dem Laserschach, ist jedoch deutlich davon zu unterscheiden, da für einen Schlagvorgang ein Zug aufgewendet werden muss. Vor dem Spiel sollte festgelegt werden, ob die Figuren dennoch auch wie üblich schlagen dürfen, oder ob der Schuss mit Pfeil und Bogen die einzige Möglichkeit ist einen gegnerischen Stein zu schlagen.



Schachvariante - Horde

Lerninhalte

Spiel gegen Bauern, Einschätzen von Wertigkeiten, Zusammenspiel von Figuren

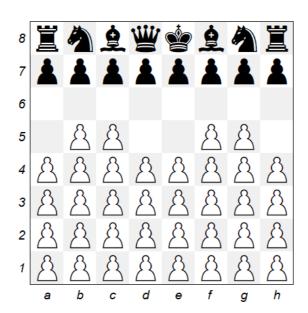
Benötigtes Material

Schachset, 28 zusätzliche weiße Bauern.

Anleitung

Weiß beginnt die Partie ohne Figuren, auch ohne König, spielt dafür aber mit gesamt 36 Bauern. Schwarz beginnt aus der normalen Grundstellung. Weiß muss Schachmatt anstreben (Umwandlung der Bauern ist erlaubt), Schwarz muss alle Bauern schlagen, oder den Weißen Patt setzen, um die Partie zu gewinnen. Alle weißen Bauern dürfen nur 1 Feld weit ziehen und keinen Doppelschritt ausführen. Dies gilt auch für die Bauern auf den Reihen 1 und 2.

Startaufstellung



Einfachere Spielorganisation

Wenn keine 36 weißen Bauern zur Verfügung stehen, können alternativ auch andere Spielsteine verwendet werden. Go-Steine eignen sich hervorragend, ebenso denkbar sind beispielsweise Lego-Steine oder Spielfiguren von anderen Spielen.

Tipps:

Die weiße Bauernübermacht sieht überlegen aus, doch das Spiel ist nicht einfach oder leicht entschieden. Weiß sollte versuchen durch Zusammenspiel der Bauern einen Durchbruch zu organisieren, um einen oder mehrere Bauern umzuwandeln. Schwarz wird versuchen die weißen Bauern zu schlagen, indem sie zuerst bestmöglich blockiert werden. Optimal wäre anschließend ein Eindringen einer eigenen Figuren in die hintersten Reihen des Gegners, um ihn an der Verteidigung seiner Bauern zu hindern, wodurch sie einfach geerntet werden können. Besonders effektiv ist das Eindringen der Dame. Es ist nicht immer sinnvoll für Schwarz jeden weißen Bauern abzutauschen, da der Anziehende über weitaus mehr Steine verfügt. Ofmals ist es besser eine Blockade anzustreben, um den Gegner zu Schlagzügen zu bewegen.



Schachvariante - Ironpawn

Lerninhalte

Spiel gegen Bauern, Einschätzen von Wertigkeiten, Zusammenspiel von Figuren

Benötigtes Material

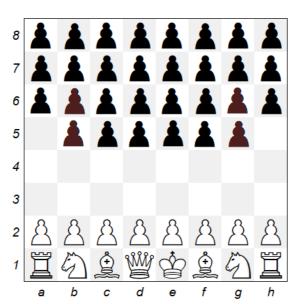
Schachset, 22 zusätzliche Bauern.

Anleitung

Das Spiel ähnelt stark der beliebten Schachvariante "Horde" beinhaltet aber einen wesentlichen Unterschied. Neben der Masse an Bauern hat Schwarz hier insgesamt 4 eiserne Bauern. Diese Bauern, in der Ausgangsstellung auf b5,b6,g5 und g6, können von gegnerischen Figuren nicht geschlagen werden. Sie sind sicher und wandeln sich unaufhaltsam um.

Schwarz beginnt die Partie ohne Figuren, auch ohne König, spielt dafür aber mit gesamt 30 Bauern. Weiß beginnt aus der normalen Grundstellung. Schwarz muss Schachmatt anstreben (Bauern auf der gegnerischen Grundreihe wandeln sich wie bekannt um), Weiß muss <u>alle</u> Bauern schlagen um die Partie zu gewinnen. Die Bauern dürfen in ihrem ersten Zug einen Doppelschritt ausführen. Um Verwirrungen zu vermeiden können sich die Spieler darauf einigen diese Regel auszusetzen.

Startaufstellung



Wie kann Weiß gewinnen?

Da 4 der schwarzen Bauern nicht geschlagen werden dürfen, scheint es auf den ersten Blick unmöglich für Weiß zu gewinnen. Bei genauer Betrachtung liegt die Lösung des Problems aber auf der Hand! Weiß kann am Ende der Partie die schwarzen Bauern zur Umwandlung zwingen, wodurch sie ihren eisernen Schutzschild verlieren und wieder geschlagen werden dürfen! So kann Weiß im Optimalfall doch noch alle Figuren schlagen und die Partie gewinnen!

:aggiT

Schwarz sollte versuchen durch durch Zusammenspiel und Einsatz der eisernen Bauern einen Durchbruch zu organisieren, um einen oder mehrere Bauern umzuwandeln. Weiß wird versuchen die schwarzen Bauern zu schlagen, indem sie zuerst bestmöglich blockiert werden. Optimal wäre anschließend ein Eindringen einer eigenen Figuren in die hintersten Reihen des Gegners, um ihn an der Verteidigung seiner Bauern zu hindern, wodurch sie einfach geerntet werden können.

Unbedingt sollte Weiß aber versuchen schnellstmöglich die eisernen Bauern zu blockieren!





Schachvariante - Kartenschach

Lerninhalte

Auflockerung, Strategie, Gangart der Figuren, Logik

Benötigtes Material

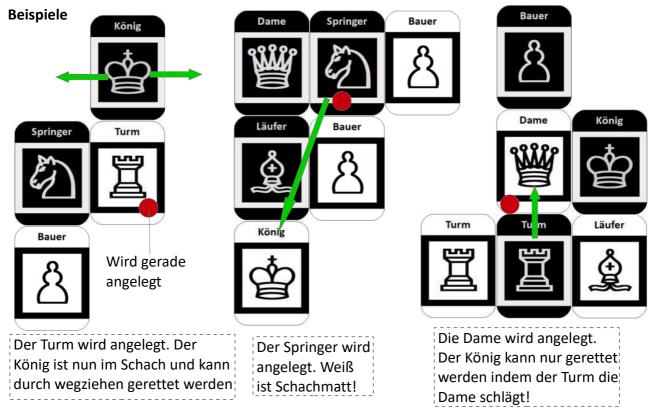
Schachkartenset

Anleitung

Jeder Spieler erhält die 16 Karten seiner Farbe, mischt diese gut durch und legt sie auf einen Stapel verdeckt vor sich ab. Bei jedem Zug wird eine Karte aufgedeckt oder eine Figur gezogen. In den ersten 3 Runden darf nicht gezogen, sondern nur aufgedeckt werden. Weiß beginnt mit dem Auflegen einer Karte und Spieler 2 legt seine aufgedeckte Karte an die Karte des Gegners an. Dabei ist wichtig, dass die Karten immer eine einzige Insel bilden müssen und es dürfen unter keinen Umständen 2 Inseln entstehen. Es kann in jeder Richtung, sowohl gerade, seitlich, als auch Diagonal angelegt werden. Wenn der König bedroht wird (bspw legt ein Spieler einen Bauern schräg vor den König) muss dieser durch einen Zug (schlagen oder wegziehen) gerettet werden. Wenn der König nicht mehr gerettet werden kann, ist die Partie durch Schachmatt beendet. Wenn der König aufgedeckt wird und kein sicheres Feld zur Verfügung hat, geht die Partie verloren!

Tipps

Wer als erstes den König zieht wird meist verlieren, da der Gegner nun seine Figuren entsprechend anlegen kann und auf Königsjagd geht!



Karten basteln?

Das Schachkartenset kann entweder in einem Schachshop gekauft werden, oder aber auch selbst gebastelt werden. Die entsprechenden Vorlagen finden Sie auf Seite 2 dieses Dokuments.

- 1.) Stärkeres Papier verwenden
- 2.) 2.) Kartenvorlagen kopieren und drucken
- 3.) 3.) Karten zuschneiden





Laserschach

Laserschach ist eine Schachvariante mit Sonderregeln.
Das Spiel ist schneller als das herkömmliche Schach und rein taktischer Natur.
Es eignet sich bereits für leicht fortgeschrittene SpielerInnen, bietet eine willkommene Abwechslung und ist gerade bei knapper Zeit eine schöne Spielvariante.

Die Spielregeln:

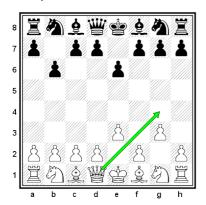
Um gegnerische Figuren zu schlagen, reicht es diese zu bedrohen. Alle gegnerischen Figuren im Wirkungsbereich der eigenen Figuren werden vom Brett entfernt, also "weggelasert"! Dabei wird nach jedem Zug eines Spielers gelasert und alle bedrohten Figuren entfernt, bevor der Gegner am Zug ist.

Durch diese Regel kann es beispielsweise nicht mehr dazu kommen, dass eine Figur geschlagen wird, da sie davor schon bedroht war und demnach auch weggelasert wurde.

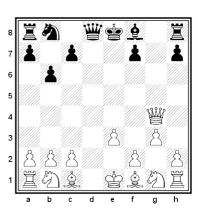
Ziel des Spiels: Alle Figuren des Gegners weglasern. Der König gilt als normale Figur und kann geschlagen werden.

Bei Patt hat der Spieler verloren, der nicht mehr ziehen kann. Als Alternative kann in diesem Fall aber auch Unentschieden als Ergebnis vereinbart werden.

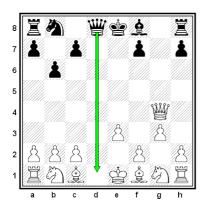
Beispiel:



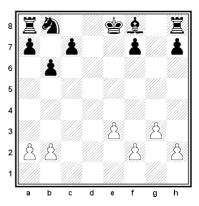
Weiß zieht 3.Lg4
Nun wird gelasert!
Es verschwinden die Bauern g7, e6
und d7, sowie der Lc8 und der
Sg8, da sie im Wirkungsbereich
der weißen Dame stehen!
Doch nun hat die schwarze Dame
"freie Sicht" und so wird auch der
Bauer d2 weggelasert!



Nun ist Schwarz am Zug und hat eine sehr starke Möglichkeit die Partie praktisch zu entscheiden!



Ein toller Schachzug! Mit 3...Dd1
lasert die schwarze Dame alle
weißen Figuren auf der
Grundreihe weg und auch der
Bauer c2 und die Dg4 werden
weggelasert.
Da die Dame aber auf ein
bedrohtes Feld zieht,
verschwindet auch sie vom Brett.



Praxistipp:

Die Eröffnung mit einem der Zentrumsbauern führt zu einem schnellen Verlust! Beispielsweise folgt auf **1.e4** einfach **1...a6!**. Damit wird der **Bauer a6** weggelasert, doch der schwarze Ta8 lasert somit auch den **Bauern a2** und den **Ta1!** Nun ist zwar Weiß am Zug, doch der nächste schwarze Zug ist unvermeidlich... Es folgt einfach **2...Ta1!** Und alle weißen Figuren auf der Grundreihe gehen verloren!

Patrick Reinwald

Leiterschach

Leiterschach ist eine Schachvariante mit Sonderregeln.

Das Spiel ist schneller als das herkömmliche Schach und rein taktischer Natur.

Leiterschach ist für fortgeschrittene SpielerInnen geeignet, die Schachmatt beherrschen und das eigene Repertoire an Motiven erweitern möchten.

Es eignet sich hervorragend zur Förderung der Kreativität und für das Training zur Erarbeitung und Einübung von verschiedensten Mattmotiven.

Die Spielregeln:

Weiß beginnt mit 1 Zug, Schwarz antwortet mit 2 Zügen. Danach hat Weiß 3 Züge zur Verfügung und Schwarz danach 4 Züge, usw.. Eine einfache Schachmattstellung beendet die Partie. Sobald man Schach setzt ist der eigene Zug beendet, egal wie viele Züge man noch zur Verfügung hätte.

Wenn man im Schach steht, muss dieses mit dem ersten eigenen Zug pariert werden. Man darf auch zwischen einer Serie von Zügen nie im Schach stehen, oder ins Schach ziehen.

Beispiel:

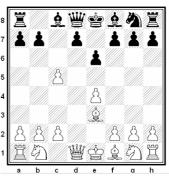
1.e4 Weiß droht Matt (Schäfermatt!)

1...Sc6, ...e6! Deckt die Mattdrohung und droht selbst Matt. Weiß sollte nun den Punkt f2 decken!

2.d4, dxc5, Le3? Ein Fehler! Siehe Diagramm

Schwarz kann nun gewinnen durch

2...Lxc5, ...Lxe3, ...Df6 (oder h4), ...Dxf2# Schachmatt!

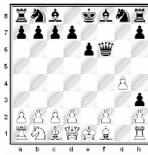


Praxistipp:

Leiterschach macht Spaß, doch kann es bei Anfängern zu einem endlosen Spiel werden, wenn beide Spieler nicht ausreichend Mattmotive beherrschen. Es sollte als gute Spielvariante für regelfeste Fortgeschrittene angewandt werden.

Leiterschach lädt zum Knobeln ein!

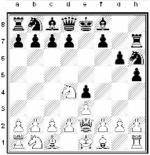
Es können eigene **Trainings- bzw. Übungsstellungen** zum Lösen erfunden werden! Wie viele verschiedene Zugfolgen zum Schachmatt sind in folgenden Stellungen zu finden?



Weiß hat 5 Züge!

Lösung: 9

Antworten: [Df3 Dxf6 Ld3 Lxh7 Lg6] [Df3 Dxf6 g5 Le2 Lh5] [Df3 Dxf6 Lc4 Lxe6 Lf7] [Df3 Dxf6 Sc3 Sb5 Sxc7#] [Df3 Dxf6 Sc3 Sd5 Sxc7#] [Df3 Dxf6 Sa3 Sb5 Sxc7#] [d4 Lg5 Lxf6 g5 Dh5#] [d3 Lg5 Lxf6 g5 Dh5#] [b3 Lb2 Lxf6 g5 Dh5#]



Weiß hat 4 Züge!

Lösung: 38! (wenn ich nichts übersehen habe...)

Antworten: [Dc4 Dxc7 Sc6 Dxd8#] [Dc4 Dxc7 Se6 Dxd8#] [Dxh5 Dh4 Sc6 Dxd8#] [Dxh5 Dg5 Sc6 Dxd8#] [Dxh5 Dh4 Se6 Dxd8#] [Dxh5 Dg5 Sc6 Dxd8#] [Dg4 Dh4 Se6 Dxd8#] [Dg4 Dh5 Se6 Dxd8#] [Dg4 Dh4 Se6 Dxd8#] [Dg4 Dg5 Sc6 Dxd8#] [Dg4 Dh4 Se6 Dxd8#] [Dg4 Dg5 Sc6 Dxd8#] [Dg4 Dh5 Se6 Dxd8#] [Dg5 Se6 Dxd8#] [Da6 Df6 Sc6 Dxd8#] [Da6 Df6 Se6 Dxd8#] [Df3 Df6 Sc6 Dxd8#] [Df3 Df6 Sc6 Dxd8#] [Se6 Dd3 Dxe4 Sxc7#] [Se6 Dd3 Dxe4 Syr#] [Se6 Df3 Dxe

Schachvariante - Münzschach

Lerninhalte

Vorausberechnung, Kreativität, Räumliches Denken, Zusammenhänge verstehen, Zugzwang

Benötigtes Material

Schachset, (Schachuhr)

Anleitung

Bei der Schachvariante Münzschach wird eine Münze als zusätzliche Komponente ins Spiel eingefügt. Diese Münze liegt immer am Brett. Ihr Feld darf von Figuren nicht betreten oder übersprungen werden (außer Springer). Die Münze startet auf e4 und zieht immer auf genau die gleiche Art und Weise, wie die gezogene Figur (zuerst die Figur, dann die Münze). Nach 1.d4 zieht die Münze auf das Feld e6. Nun kann Schwarz nicht mit dem e-Bauern ziehen und auch ...Sf6 ist verboten, da die Münze auf d4 ziehen müsste, wo allerdings bereits ein weißer Bauer steht. So können neue interessante Konstellationen entstehen, da der Münzzug immer einberechnet werden muss.

Einsatz

Münzschach gestaltet sich zu Beginn oft zäh und ist für unerfahrene SpielerInnen sehr schwierig. Der Einsatz empfiehlt sich für Fortgeschrittene SchülerInnen. Wenn möglich, empfehlen wir die Schachuhr bei dieser Schachvariante wegzulassen, da gerade das schmieden tieferer Pläne in Zusammenhang mit forciert auftretenden Zugzwängen den Reiz am Münzschach ausmachen. Diese Planfindungsphase erfordert allerdings Zeit, wodurch die Bedenkzeitbegrenzung die wesentlichen Lerninhalte der Variante schmälern würde.

Positionelle Elemente fehlen bei Münzschach, doch die komplizierteren taktischen Vorgänge am Brett bieten einen guten Ausgleich.

Tipps

Legen Sie die Regeln und Sonderregeln zu Beginn klar fest! Beispiele für mögliche Unklarheiten:

- Bei der Roche zieht die Münze wie der König, da die Rochade ein Königszug ist.
- Gegen Schach muss man sich verteidigen, auch wenn der König aufgrund der Münzstellung nicht geschlagen werden kann (könnte auch adaptiert werden).
- Schachmatt ist auch Matt, wenn der König aufgrund der Münzstellung nicht geschlagen werden kann (könnte auch adaptiert werden).
- Wenn der König im Schach steht und aufgrund der Münzstellung nicht mehr verteidigt werden kann, geht die Partie verloren.

Praxisbeispiel: (In der Klammer findet man das jeweilige Zielfeld der Münze)

1.d4 (e6) d5 (e4) 2.Sf3 (d6) Sf6 (c4) 3.b4 (c6) e6 (c5) 4.a3 (c6) Ld6 (a4) 5.Sbd2 (c5) a5 (c3) 6.b5 (c4) Sbd7 (e3) 7.c4 (e5) Sc5!? (d3) Nun kann der Springer nicht geschlagen werden und will gefährliche Drohungen aufstellen! 8.cxd5 (e4) [8.Sb3 (b4)?? wäre ein großer Fehler wegen 8...Sd3 (c2)#] 8...Sxd5 (c3) 9.dxc5 (b4) Sc3 (a2) 10.cxd6 (b3) cxd6 (c2) 11.Se4 (d4) rettet die Dame! 11...Sxe4 (f5) 12.a4 (f6) Db6 (d4) 13.e3 (d5) 0-0 (f5) 14.Ld2 (g6)? Ein unachtsamer Zug wegen 14...Sxf2 (h4)! Der Springer ist sicher, da die weißen Figuren aufgrund der Münzstellung nicht nach rechts ziehen dürfen! 15.Dc2 (g5) Dc5 (h4) 16.Ld3 (f6)?? Dxe3 (g4)# Ein schönes Münzschachmatt! Der Zug Kf1 ist aufgrund der Münze nicht möglich, ebenso, wie der Schlagzug Lxe3 und das Dazwischenziehen durch Le2. Weiß ist daher Schachmatt! Diese Partie zeigt schön die Besonderheiten dieser Schachvariante und die interessanten neuen Konstellationen

die sich hier ergeben können.

Patrick Reinwald

Schachvariante - Würfelschach

Lerninhalte

Einübung der Gangart der Figuren, Spiel mit mehreren Figuren

Benötigtes Material

Schachset, Schachwürfel

Anleitung

Bei der Schachvariante Würfelschach wird mit einem sechsseitigen Würfel gespielt, auf welchem die 6 verschiedenen Figuren abgebildet sind. Vor jedem Zug wird gewürfelt. Der Wurf entscheidet mit welcher Figur gezogen werden muss. Kann die gewürfelte Figur nicht ziehen, muss der Spieler aussetzen (Alternative: nochmal würfeln). Gewonnen hat der Spieler, der den König des Gegners schlagen kann.

Tipps

Legen Sie die Regeln und Sonderregeln zu Beginn klar fest! Beispiele für mögliche Unklarheiten:

- Wenn die gewürfelte Figur nicht ziehen kann, setzt der Spieler aus (oder würfelt nochmal).
- Wenn ein Schachgebot nicht verteidigt werden kann, wird weitergespielt bis es entweder verteidigt werden kann, oder der König geschlagen wird, was zum Partieende führt.
- Schachmatt beendet die Partie sofort, ohne dass erneut gewürfelt wird.

Alternativregel bzgl. Schachgebot:

Bei einem Schachgebot kann man auch so lange weiterwürfeln lassen, bis eine Figur gewürfelt wird, die das Schach durch wegziehen, dazwischenziehen oder schlagen abwehren kann. Dadurch entsteht eine "normale" Partie und die in diesem Fall nicht gültige Schlagfreigabe für den König würde zu keinen Regelverwirrungen bei Anfängern führen.

Einsatz

Viele Kinder ziehen zu Beginn Ihrer Schachlaufbahn in einer Partie nur mit wenigen Figuren. Nachdem mehrmals mit der gleichen Figur gezogen wurde und diese geschlagen wird, kommt die nächste Figur an die Reihe und beginnt ihre Reise, usw. Dieser häufige Fehler kann mehrere Gründe haben. Entweder herrscht bezüglich der vernachlässigten Figuren noch Unsicherheit bezüglich ihrer Gangart, oder die Schüler sind so ausschließlich auf die handelnde Figur fokussiert, wodurch die anderen Figuren ausgeblendet werden.

Um diesem Phänomen entgegenzuwirken kann die Schachvariante Würfelschach eingesetzt werden. Hier muss mit der gewürfelten Figur gezogen werden, wodurch mehrere Figuren zusammenspielen und den Spieler zu dieser Zusammenarbeit der Figuren zwingen.

Würfel basteln?

Die Schachwürfel können entweder in einem Schachshop gekauft werden, oder aber auch selbst gebastelt werden.

1.) Holzwürfel besorgen 2.) Symbole kopieren und auf Folie drucken 3.) Ausschneiden 4.) Bekleben













Patrick Reinwald



Laufdiktat - Matt in 1

Lerninhalte

Mattmotive, Gedächtnis, Mustererkennung

Benötigtes Material

Schachsets oder Diagramme auf Blatt Papier, möglichst viel Platz, (Blatt Papier + Stift für die SchülerInnen)

Anleitung

Beim Laufdiktat werden im Bereich des Schachunterrichts (Raum/Stockwerk/o.Ä.) verschiedene Übungsstellungen zu einem Thema verteilt. Diese können auf mehreren Schachbrettern aufgebaut werden, oder auf A4 Blättern ausgedruckt an den Wänden aufgehängt werden. Für diese Methode sind in etwa 6 Stellungen empfehlenswert, da die Übung dadurch nicht zu lang und eintönig, aber auch nicht zu kurz und wirkungslos wird. Verteilen Sie die Diagramme/Schachbretter an verschiedenen Orten, damit die Kinder sich ein paar Meter fortbewegen müssen, um zu den Aufgaben zu gelangen. Anschließend erhält jedes Kind Stift und Papier und löst die Aufgaben. Die Lösung wird in beliebiger Form auf dem eigenen Zettel notiert.

Verwenden Sie, wenn möglich große Diagramme auf Papier und hängen Sie die Blätter auf. Dies ist besser als Stellungen auf Schachbrettern vorzubereiten, da keine Figuren verstellt werden können!

Achtung

Beachten Sie, ob Ihre Gruppe bereits die Notation beherrscht! Sollte dies nicht der Fall sein, erklären Sie kurz, wie ein Zug notiert werden kann. Wenn statt "Sc3" schließlich "Bonni aof 3c" notiert wird, gilt dies ebenfalls als richtig. Sollten einige Kinder noch nicht schreiben können, ist diese Methode eventuell noch nicht für Ihre Gruppe geeignet.

Tipps

Verteilen Sie die Übungsbeispiele nicht zu weitläufig. Behalten Sie ihre Gruppe immer im Blickfeld und vermeiden Sie Probleme mit herumlaufenden und unbaufsichtigten Kindern.

Wählen Sie verhältnismäßig einfachere Stellungen, um die Aufmerksamkeit bzgl. Lernziel und Lernerfolg auf die praktische Ausführung der Aufgabenstellung zu lenken. Bei häufigerem Einsatz der Methode können Sie das Niveau der Aufgaben angemessen steigern.

Der Schwierigkeitsgrad kann variiert werden indem die Zettel zu den Übungen mitgenommen werden dürfen, oder am eigenen Platz liegen bleiben müssen. Wenn der Zettel am Platz liegen bleibt, muss das Beispiel gelöst werden, anschließend müssen sich die Kinder die Lösung merken und erst am eigenen Platz diese auf dem Lösungszettel notieren.

Dies führt oft überraschend zu ein paar Problemen und manche Kinder müssen auch 2 oder 3 mal zu einem Beispiel gehen, um sich die Lösung zu merken. Bei häufigerer Anwendung wird hier ein Lernerfolg eintreten, da sich die SchülerInnen an die Methode gewöhnen. Wechseln sie die Methode, sobald die Kinder keine Probleme mehr mit dem Abrufen der Lösungen aus dem Gedächtnis haben. Sie haben sich in diesem Fall schon auf den benötigten Denkprozess eingestellt und sind bereit für andere Übungen.

Easter Special!

Spielen Sie Professor Osterhase und verstecken Sie die Laufdiktat-Stellungen auf kleinen Kärtchen zu Ostern im Freien!

Patrick Reinwald

Lösewettbewerb Übungskärtchen

Lerninhalte

Arbeit unter Zeitdruck, Umgang mit Wettbewerbssituation, (Selbsteinschätzung)

Benötigtes Material

Aufgabenkärtchen

Anleitung

Um einen Lösewettbewerb mit Übungskärtchen zu veranstalten, muss der Schachtrainer die entsprechenden Kärtchen vorbereiten. Diese können zu einem beliebigen Thema gestaltet werden, besonders eignen sich natürlich Mattbeispiele, da diese eine klare Zielsetzung geben und einen einzigen Lösungsweg.

Jedes Kind bekommt ein Kärtchen ausgeteilt, das mit dem Diagramm nach unten am Tisch liegt. Erst wenn alle Kinder ein Kärtchen bekommen haben, dürfen diese umgedreht und gelöst werden. Sobald eine Lösung gefunden wurde, kommt das Kind mit dem Kärtchen zum Schachlehrer und sagt die Lösung. Wenn die Lösung korrekt ist, bekommt das Kind ein neues Kärtchen und einen Punkt für die richtige Lösung. Wer am Ende die meisten Punkte hat gewinnt. Die optimale Spieldauer liegt bei ca 10min.

Kärtchen

Entwerfen Sie Diagramme und gestalten Sie die Übungskärtchen selbst, oder verwenden Sie die vorgefertigten Beispiele von SPIDS. Eine Datenbank finden Sie auf www.schulschach.at. Verwenden Sie für den Druck ein stärkeres Papier oder einen Karton und schneiden Sie die Beispiele schließlich einfach sorgfältig auseinander.

Sie können auch eine hübsche Rückseite der Kärtchen gestalten und eventuell für verschiedene Schwierigkeitsgrade mehr Punkte vergeben.



Variation

Wenn Sie unterschiedliche Schwierigkeitsgrade einbauen, können Sie das Spiel auf die Situation anpassen. Wenn Sie für schwierigere Beispiele mehr Punkte vergeben, können die Kinder wählen welche Karte (1, 2 oder 3) sie lösen möchten. Dies ist eine gute Übung, um die realistische Selbsteinschätzung zu fördern.

Variation für inhomogene Gruppen

Durch die Vergabe unterschiedlich schwieriger Beispiele können die Kinder einer Gruppe mit vielen unterschiedlichen Spielniveaus am gleichen Wettbewerb teilnehmen und die Chancen gestalten sich ausgeglichener. Die Fortgeschrittenen lösen schwierigere Beispiele als die Anfänger, erhalten für die Lösung aber dennoch nur 1 Punkt. Der Wettbewerb bleibt spannend und falls ein Kind gewinnt, das die leichten Beispiele gelöst hat, werden die Fortgeschrittenen nicht böse sein.



Mattkönig

Lerninhalte

Lösen von Beispielen unter Zeitdruck

Benötigtes Material

Beamer, Übungsbeispiele

Spieldauer und Gruppengröße

ca. 5-10min, 8 - max. 15 Kinder

Anleitung

Diese Spielform eignet sich sehr gut, um viele Zusatzübungen zu einem besonderen Thema zu bringen. Dies wird vor allem beim Thema Schachmatt hilfreich sein, kann aber auch bei anderen Motiven eine interessante Methode darstellen.

Um die nötige Geschwindigkeit zu garantieren ist dieses Spiel eigentlich nur mit Beamer und vorbereiteten Beispielen vernünftig umzusetzen. Alternativ hantieren Sie einfach mit dem Demobrett und Magnetfiguren in weltrekordverdächtiger Geschwindigkeit.

Alle Kinder stehen und Sie blenden das erste Übungsbeispiel ein. Wer die Lösung sieht zeigt auf. Der Schnellste ist an der Reihe und darf seine Lösung sagen. Wenn sie richtig ist, darf er sich setzen, falls nicht bleibt er stehen und der nächstschnellste ist an der Reihe.

Am Ende des Spiels sitzen alle Kinder und jeder hat zumindest 1 Übungsbeispiel gelöst.

Die "Rechenkönig-Regel" "der Schnellere bleibt stehen" ist in diesem Fall nicht sonderlich förderlich sondern wäre kontraproduktiv. Wir wollen die Kinder mit zusätzlichen Beispielen fordern und fördern. Alle Kinder, die sich bei Matt noch schwerer tun, bekommen somit mehr Beispiele zum Nachdenken als die schnelleren Kinder, die bereits nach den ersten Runden sitzen.

Beipsiele

Entwerfen Sie die Übungen selbst oder verwenden Sie die vorgefertigten Beispiele von SPIDS. Eine Datenbank finden Sie auf <u>www.schulschach.at</u>.

Spezialbeispiele

Sie spielen das Spiel häufiger und es stehen am Schluss immer die gleichen Kinder und Sie wollen dies vermeiden? Kein Problem, wenn Sie die Besonderheiten Ihrer Gruppe kennen. Sagen Sie beispielsweise an, dass das nächste Beispiel nur für Kinder ist, die genau 6 Jahre alt sind, oder nur für Kinder mit blonden Haaren oder roten Schuhen. Dadurch sitzen diese schneller und Sie können auch mal den Schachprimus der Klasse stehen lassen.

Anwendung

Dieses Spiel kann jederzeit eingesetzt werden, sobald Sie zusätzliche Übungen zu einem bestimmten Thema bringen möchten. Es eignet sich aber auch gut, um Übergänge zu gestalten. Beispiele wären "Wer sitzt beginnt eine Übungspartie mit dem nächsten der sich hinsetzen darf", oder "Wer sitzt kann nun mit den Übungen im Heft beginnen".

Weniger gut wäre "Wer sitzt darf zusammenräumen und nach hause gehen", da wir ja alle gemeinsam wegräumen und eine ordentliche Schachgruppe sind.



Ansageschach

Lerninhalte

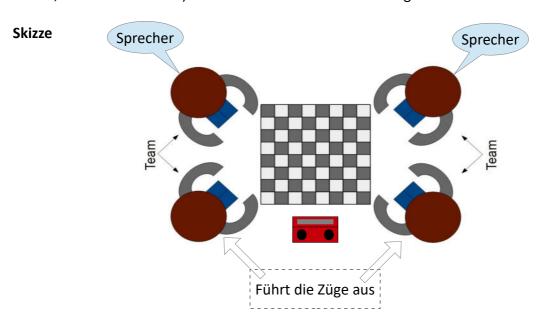
Partnerarbeit, Empathie, Einstellen auf neue Situationen, in den Spielpartner hineinversetzen

Benötigtes Material

Schachset, Schachuhr (optional)

Anleitung

Ansageschach ist ein Partnerspiel bei dem jeweils zwei SpielerInnen im Team gegen ein anderes Team antreten. Ein Spieler des Teams führt die Züge aus, der zweite Spieler gibt bei jedem Zug vor welche Figur ziehen muss, indem er seinem Partner eine der 6 verschiedenen Figuren nennt. Dabei wird zwar die Figur genannt, jedoch nicht welche dieser Figuren (man hat ja mehrere Springer, Türme, Läufer und Bauern) und auch nicht das Zielfeld der Figur.



Tipps

Die Teams sollten in etwa die gleiche Spielstärke haben, um einen fairen Wettkampf zu garantieren. Um die Spannung zu erhöhen, kann die Schachuhr als zusätzliche Komponente eingeführt werden.

Die SchülerInnen lernen durch dieses Spiel mit einem Partner zusammen zu arbeiten. Jeder Spieler hat eine eigene Aufgabe zu erfüllen und nur durch gute Zusammenarbeit kann ein guter Zug entstehen, wobei immer beide Spieler einen Teil zum schließlich gespielten Zug beitragen. Der stärkere Schachspieler des Teams sollte die Position des Ansagers spielen und dem unerfahreneren Spieler die Figur vorgeben.

Man lernt sich in einen Partner hineinzuversetzen und als Team zu gewinnen und zu verlieren. Zudem macht das Spiel viel Spaß, da es zu viert gespielt wird und viele ungeahnte Situationen und Probleme entstehen können, die die Teams zusammen lösen können.



Faschingsschach

Lerninhalte

Spaß am Spiel ohne unbedingten Ehrgeiz, Einstellen auf neue Situationen, Kreativität

Benötigtes Material

Schachset, SprecherIn (meist SchachlehrerIn)

Anleitung

Faschingsschach oder "Narrenschach" eignet sich gut als Auflockerung für Zwischendurch oder als Organisationsform einer besonders ausgelassenen Schachstunde, etwa am Faschingsdienstag. Bei dieser Spielform wird das Spiel zwischen 2 Spielpartnern unter normalen Voraussetzungen gestartet. Im Verlauf der Partie gibt der/die SprecherIn Anweisungen zum weiteren Spielverlauf, die befolgt werden müssen. Dadurch können absurde Situationen etstehen und die SpielerInnen müssen sich auf völlig unerwartete neue Situationen einstellen.

Ideen zu Anweisungen:

Anweisungen des Sprechers/ der Sprecherin erfolgenin etwa alle 1-2 Minuten, wobei die Intervalle variiert werden können.

Das Brett wird gedreht, Du spielst jetzt mit der anderen Farbe!	Wirbelsturm am Damenflügel! Alle Figuren rücken eine Linie nach links und die Figuren der a- auf die d-Linie!
Ein Bagger fährt durch die d-Linie, alle Figuren verschwinden!	Flutwelle auf Reihe 4 und 5! Alle Figuren verschwinden von diesen Reihen und sind geschlagen!
Die Springer sind müde, sie gehen alle schlafen und verschwinden vom Brett!	Rekrutierung! Jeder darf 4 neue Bauern auf der 2.Reihe (W) bzw. 7.Reihe (S) einsetzen!
Springer ziehen ab jetzt wie Läufer und umgekehrt!	Explosion im Zentrum! Die Figuren sind geschlagen!
Bauern dürfen nur mehr rückwärts ziehen! (inkl. Umwandlung)	Der Narr geht durch! Ein Kind wird zum Narr ernannt und macht einen sinnlosen Zug für jede/n Spielerin im Raum!
Jeder darf eine beliebige geschlagene Figur wieder am Startfeld einsetzen!	Schnippschach! Eine Figur darf mit den Figern richtung gegnerische Stellung geschnippt werden! Was umfällt gilt als geschlagen!
Die Türme stellen sich auf den Kopf und sind jetzt Damen!	Rückzug! Alle Figuren dürfen nur mehr rückwärts ziehen!
Jeder sucht sich einen neuen Sitzplatz!	Waffenstillstand! Schlagzüge sind verboten!
Volle Attacke! Alle Figuren dürfen nur mehr vorwärts ziehen!	(Um ein schnelles Ende zu erreichen:) Totaler Irrsinn! Alle Figuren außer die Könige ziehen nun wie Damen!

Tipps

Der/ Die LehrerIn sollte zwischen den Ansagen durch die Bretter gehen, um abzuschätzen welche Aufforderung als nächstes passieren sollte. Als Leitidee sollte gelten die Partien möglichst ausgeglichen und möglichst am Laufen zu halten!

Bei der Narr geht durch sollte das spielstärkste Kind ausgewählt werden, um schneller voran zu kommen und die Qualität der Züge nicht extrem nach unten zu schrauben.

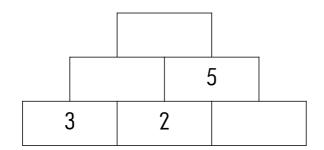
Nebenbei kann eine lustige Zirkusmusik abgespielt werden, um den Kindern das Gefühl der Ausgelassenheit und des Spaßes auch in dieser Form zu vermitteln.

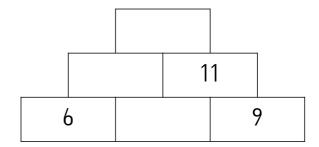
Es sollte von Beginn an klar gestellt werden, dass es bei dieser Form des Spiels nicht ums Gewinnen geht, sondern um das Erfahren neuer und spannender Situationen!



Rechnen mit Figurenwerten

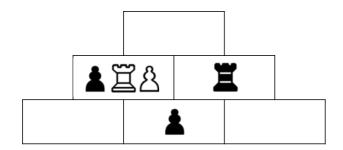
Rechne die beiden unteren Bausteine der Zahlenmauer zusammen, damit der Baustein darüber das Ergebnis deiner Rechnung ist.

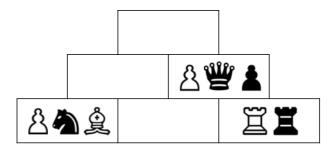




Nun rechne mit Schachfiguren. Zeichne die Figurensymbole in die Lücken. Vergiss nicht, wie viel welche Figur wert ist:

$$2 \cdot 4 = 1$$
 $2 \cdot 4 = 3$ $2 \cdot 4 = 3$ $2 \cdot 4 = 5$ $4 \cdot 4 = 9$

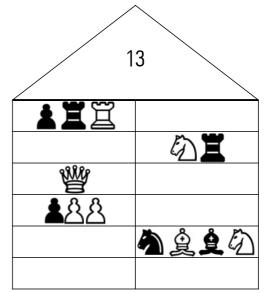




Wenn du die linke mit der rechten Seite des Hauses zusammenrechnest, muss immer die Zahl herauskommen, die im Dach steht.

Rechne zuerst mit Zahlen, dann zeichne die Figurensymbole in die Lücken. Überleg dir für den untersten Stock im rechten Haus eine eigene Rechnung!

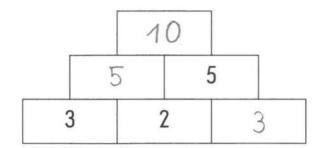
	14	
		5
7		
		10
		12
1		
8		

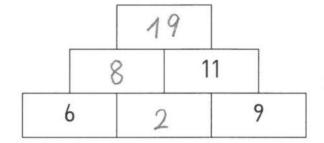


NAME: Lösungsvorschlag

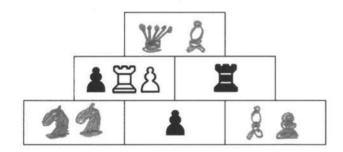
Rechnen mit Figurenwerten

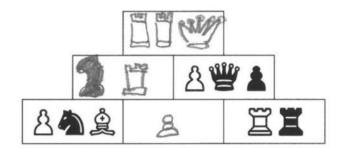
Rechne die beiden unteren Bausteine der Zahlenmauer zusammen, damit der Baustein darüber das Ergebnis deiner Rechnung ist.





Nun rechne mit Schachfiguren. Zeichne die Figurensymbole in die Lücken. Vergiss nicht, wie viel welche Figur wert ist:





Wenn du die linke mit der rechten Seite des Hauses zusammenrechnest, muss immer die Zahl herauskommen, die im Dach steht.

Rechne zuerst mit Zahlen, dann zeichne die Figurensymbole in die Lücken.

Überleg dir für den untersten Stock im rechten Haus eine eigene Rechnung!

	14
9	5
7	7
4	10
2	12
1	13
8	6

1	3
ATE	åå ØI
₩	23
	有臭臭分
22	2 2 8

Methodisch-didaktische Überlegungen zum Arbeitsblatt "Rechnen mit Figurenwerten"

- Benötigte Voraussetzungen:
 - O Die SchülerInnen müssen lesen und schreiben können.
 - O Die SchülerInnen müssen im Zahlenraum 20 rechnen können.
 - Die SchülerInnen sollten bereits mit dem Begriff der Figurenwertigkeiten bekannt gemacht worden sein.
 - Sie sollten verstehen, dass einige Figuren aufgrund ihrer Fähigkeiten/Spielstärke höhere Figurenwerte haben, als andere.
- Das Arbeitsblatt ist so aufgebaut, dass es von Grundübungen (Die SchülerInnen können im System der Zahlenmauern operieren.) zu den Zielübungen (Die SchülerInnen können flexibel mit den Figurenwerten umgehen und entsprechende Darstellungsmöglichkeiten mit Figurensymbolen für Zahlen finden.) hinführt.
- Zudem kann mit dem Arbeitsblatt differenziert gearbeitet werden, einerseits aufgrund der oben erwähnten Struktur, da das Arbeitsblatt so aufgebaut ist, dass die SchülerInnen eine methodisch-didaktische Übungsreihe durchlaufen, bei der die Grundübungen bis hin zu den Zielübungen strukturiert trainiert werden, andererseits aufgrund der Tatsache, dass die letzte Aufgabe des Arbeitsblatts Spielraum für begabte SchülerInnen bietet, die ihrer Kreativität mit dem Erstellen einer eigenen Aufgabe freien Lauf lassen können.
 - Sehr begabte SchülerInnen könnten nach Beendigung des Arbeitsblatts einander Zahlenmauern bzw. Zahlenhäuser erstellen. Dies würde sogleich auch den sozialen Aspekt fördern.

Gedächtnisspiel

Lerninhalte

Gedächtnis, Mustererkennung, Zusammenhänge erkennen bzw. erfinden und auf diese schließen

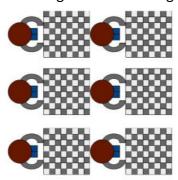
Benötigtes Material

Schachsets, (Demobrett & Flipchart)

Anleitung

Beim Gedächtnisspiel sollen die Schüler Stellungen aus dem Gedächtnis aufbauen, die davor für eine beliebige Zeit betrachtet werden können. Jeder Schüler erhält ein Schachset (alternativ auch als Partnerarbeit möglich) und stellt die Figuren neben das Brett. Der Schachlehrer baut außerhalb des Sichtfelds der Schüler, am Demobrett (oder am Brett) eine beliebige Stellung auf (je nach Gruppenzusammensetzung kann dabei der Schwierigkeitsgrad variieren). Die Schüler verlassen ihre Plätze, gehen zum Demobrett und betrachten die Stellung. Sobald sich die Schüler die Stellung gemerkt haben (nach eigenem Ermessen) kehren sie zu ihrem Platz zurück und bauen die Stellung auf. Ein Zurückkehren, um die Stellung erneut zu betrachten ist nicht erlaubt. Der Schachlehrer kontrolliert anschließend die aufgebauten Stellungen.

Skizze





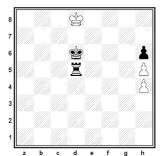
Tipps

Bei diesem Spiel empfehlen wir ca. 4 verschiedene Stellungen aufzubauen, bevor eine andere Methode angewandt wird.

Die Stellungen sollen sich im Schwierigkeitsgrad steigern und können unterschiedliche Themen (Merkmethoden) behandeln.

Um das Spiel zu beenden, kann die letzte Stellung eine Mattaufgabe beinhalten, die das Spiel beschließt.

Beispiele für Stellungen mit möglichen Merksätzen:



Materialverhältnis merken, Weiters: Könige Opposition auf e-Linie, Turm dahinter der den vorderen weißen Bauern bedroht, Bauern h-Linie können nicht ziehen



Materialverhältnis merken, Bauernketten merken, Türme versetzt, schwarzer Turm im Eck, beide Türme in der Hälfte des Gegners



Materialverhältnis merken, Bauernketten merken, Restliche Figuren durch wer bedroht und deckt wen merken

Von Grundstellung starten und 9 Halbzüge merken. Anschließend Matt in 2 lösen!

Patrick Reinwald



Gruppenpartie - Figureninterview

Lerninhalte

Allgemeines Schachverständnis, Strategie, Positionelles Spiel, Fantasie, Verbalisierung

Benötigtes Material

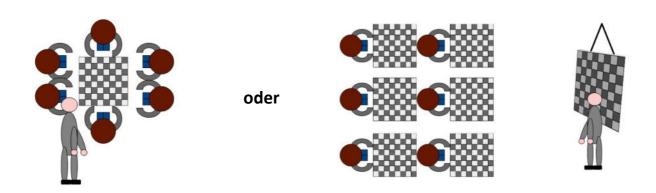
Schachset(s)/Demobrett

Anleitung

Das Wesentliche dieser Mischung aus Spiel- und Lernmethode ist es, dass alle Schüler der Gruppe eine gemeinsame Partie besprechen und Einfluss darauf nehmen. Es kann entweder von 2 Kindern eine Partie gespielt werden (Variante 1), oder der Schachlehrer zeigt eine geeignete Meisterpartie am Demobrett vor (Variante 2). Auch Schüler vs. Lehrer oder Schüler vs. Schüler am Demobrett ist eine denkbare Variante.

Im Unterschied zur herkömmlichen Partiebesprechung werden die Schüler aber aktiver eingebunden und können, falls Variante 1 gewählt wurde, sogar direkt Einfluss auf die gespielten Züge nehmen. Jeder zusehende Schüler hat nun die Aufgabe eine Figur zu verkörpern und sich zu überlegen was diese Figur während der Partie denkt oder fühlt, oder was sie gerne tun würde. Während der Partie fragt der Lehrer die betreffenden Schüler/Figuren spezifische Fragen und kann dadurch gemeinsam mit den Kindern wichtige Elemente der Stellung herausarbeiten. Die Spieler können natürlich auf die Ratschläge ihrer Figuren hören und ihre Pläne danach richten, oder eigene Wege gehen und die Stimmen ignorieren. Evtl muss ein Spieler manchmal entscheiden welcher seiner Figuren er helfen will und welche für den Moment noch abwarten muss.

Skizze



Typische Fragen

Wie geht es Dir momentan? Bist Du zufrieden, oder willst Du auf einem anderen Feld stehen? Wo würdest Du am liebsten stehen? Fühlst Du Dich sicher? Brauchst Du Hilfe einer anderen Figur oder soll eine andere Figur für Dich Platz schaffen? Wie hast Du die Partie bisher erlebt? ...

Im Optimalfall kann man auf diese Art einen ausgewogenen Partieverlauf erreichen, da die Figuren nun sprechen können, damit sowohl entwickelt werden möchten, Angst vor drohenden Gefahren haben, Angriffe andeuten können und selbst sogar andere bitten können sich für sie zu opfern.

Im Fall, dass mit Variante 2 gearbeitet wird, werden die Vorschläge der Gruppe/Figuren mit den tatsächlich gespielten Zügen der Meister verglichen.



Laufschach

Lerninhalte

Bewegung, Konzentration, Konzentration in Stresssituation, Zeitmanagement

Benötigtes Material

Schachset, Schachuhr, Strecke 10-30m

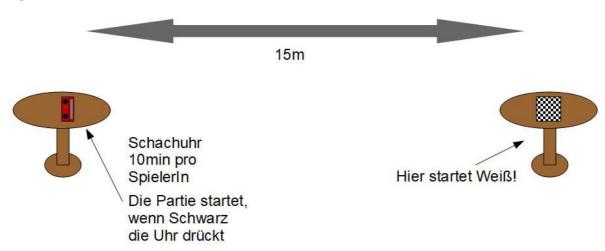
Anleitung

Beim Laufschach werden Schachbrett und Uhr weit getrennt voneinander aufgestellt.

Nach jedem Zug müssen die SpielerInnen zwischen Schachbrett und Uhr hin und herlaufen, um die eigene Zeit anzuhalten und die gegnerische Zeit zum Laufen zu bringen.

Schwarz startet bei der Uhr und Weiß startet beim Brett. Wenn Schwarz die Uhr drückt, beginnt die Partie.

Skizze



Tipps

Der Schachlehrer kann das Spiel steuern, indem die Rahmenbedingungen angepasst werden. Es kann die Entfernung der Uhr zum Brett ebenso modifiziert werden, wie die Bedenkzeit. So kann das Verhältnis von schachlichem Denken zu den Komponenten Ausdauer und Schnelligkeit gesteuert werden.



Schachsalat

Lerninhalte

Bewegung, Auflockerung

Benötigtes Material

Sesselkreis, 1 Schachset

Anleitung

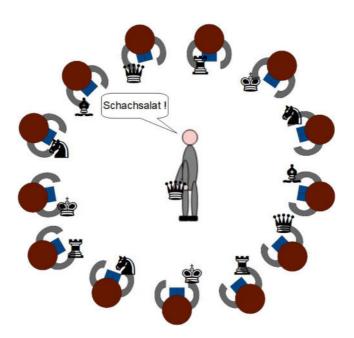
Beim Schachsalat sitzen die Kinder in einem Sesselkreis, wobei 1 Sessel zu wenig aufgebaut ist. Jedes Kind erhält eine Figur, wobei wir darauf achten, dass die Figuren gut gemischt sind und es zumindest 2-3 Figuren von jeder Sorte gibt. Sollten weniger Kinder in einer Gruppe sein, lassen wir eine Figur weg und es gibt z.B. keinen Bauern und keinen König.

Das Kind ohne Sessel steht in der Mitte und darf beginnen. Es ruft eine Figur (also Dame, Turm, Läufer, König, Bauer oder Springer), woraufhin alle Kinder mit dieser Figur ihren Platz verlassen und sich einen neuen Platz suchen. Auch das Kind in der Mitte sucht sich einen frei werdenden Platz und erneut bleibt ein Kind in der Mitte. Dieses ruft eine andere Figur usw.

Anstatt eine Figur zu rufen kann das Kind in der Mitte auch Schachsalat rufen und alle Kinder müssen ihren Platz verlassen und sich einen neuen Sessel suchen.

Bei diesem Spiel muss man schnell sein, da man ja einen der begehrten freien Plätze ergattern möchte. Die Kinder können sich zumeist sehr gut auf das Spiel einlassen, was einen deutlichen Effekt im Spannungsabbau zur Folge hat. Dadurch sind die Kinder dazu bereit sich in weiterer Folge wieder besser auf die folgenden Übungen zu konzentrieren.

Skizze



Tipps

Alternativ können die Ansagen auch vom Schachlehrer kommen, um die Figurenwahl besser zu durchmischen, so dass jedes Kind einmal an die Reihe kommt.

Das Spiel eignet sich nach einer sehr anstrengenden Schachstunde evtl auch zum Stundenabschluss, um den Kindern noch einmal Spaß zu vermitteln, so dass sie wieder begierig auf die nächste Schachstunde warten.

Patrick Reinwald

Simultanschach

Lerninhalte

Konzentration, Schachpartie

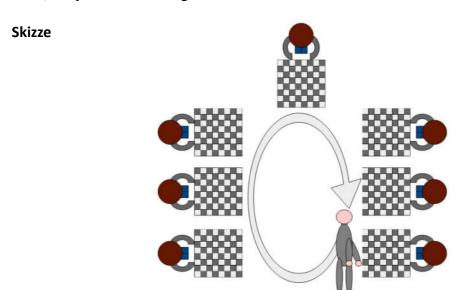
bzw. Konzentration, Merkfähigkeit, Anpassung an neue Situationen, "Multitasking", Treffen pragmatischer Entscheidungen

Benötigtes Material

Schachsets

Anleitung

Beim Simultanschach spielen mehrere Spieler jeweils auf einem eigenen Brett gegen einen einzelnen Gegner. Dieser sollte der beste Spieler der Gruppe sein und bewegt sich von Brett zu Brett, um jeweils einen Zug auszuführen.



Tipps

Die übliche Form des Simultanspiels in einer Schachgruppe ist das Spiel gegen den Schachtrainer. Dieser spielt simultan gegen des Rest der Gruppe. Dadurch kann man schnell eine Partie gegen jeden Schüler spielen und einen guten Überblick über die Spielstärke der Gruppe erhalten.

Wenn man einen Schüler als Simultanspieler einsetzen möchte, sollte dieser deutlich stärker als der Rest der Gruppe sein und auch beretis einige Turniererfahrung haben. Wenn der Simultanspieler zu unerfahren ist, besteht die Gefahr, dass die Wartezeit für die restlichen Spieler zu lange wird, da der Simultanspieler zu lange bei einem einzelnen Brett verharrt.



Staffelschach

Lerninhalte

Bewegung, Konzentration, Konzentration in Stresssituation, Teamgeist

Benötigtes Material

Schachset, Schachuhr, Strecke 20-30m

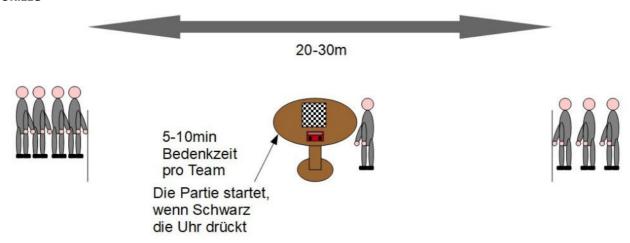
Anleitung

Beim Staffelschach werden die SpielerInnen in zwei Teams geteilt.

Nach jedem Zug müssen die SpielerInnen zwischen Schachbrett und Gruppe hin und herlaufen, um den nächsten Spieler des eigenen Teams durch abklatschen losschicken zu können.

Schwarz startet die Partie durch das Drücken der Uhr, danach wird losgelaufen.

Skizze



Tipps

Die schachliche und sportliche Leistungsfähigkeit der Teams sollte in etwa gleich sein. Es dürfen von den Mannschaftskollegen keine Züge eingesagt werden, anfeuern ist aber erlaubt. Auf Fairness achten! Der nächste Spieler darf erst loslaufen, wenn der vorherige Spieler die Linie überquert hat.



Teamschach

Lerninhalte

Partnerarbeit, Rücksichtnahme, Empathie, Einstellen auf neue Situationen

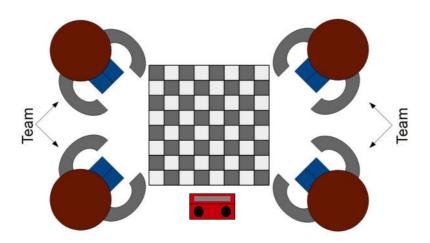
Benötigtes Material

Schachset, Schachuhr (optional)

Anleitung

Teamschach ist ein Partnerspiel bei dem jeweils zwei SpielerInnen im Team gegen ein anderes Team antreten. Dabei wird abwechselnd gezogen und man darf sich mit seinem Partner nicht über Züge bzw. Pläne absprechen.

Skizze



Tipps

Die Teams sollten in etwa die gleiche Spielstärke haben, um einen fairen Wettkampf zu garantieren. Um die Spannung zu erhöhen, kann die Schachuhr als zusätzliche Komponente eingeführt werden.

Die SchülerInnen lernen durch dieses Spiel ohne Worte mit einem Partner zusammen zu arbeiten. Durch das Nachdenken über die am Brett gespielten Pläne, kann im Optimalfall der Plan des Partners erkannt werden und beide Spieler ziehen so am gleichen Strang.

Der stärkere Schachspieler des Teams trainiert Rücksichtnahme und Verantwortungsbewusstsein, indem er bspw. auf kompliziertere Pläne verzichtet, oder gezielt selbst die schwierigen Entscheidungen in der Partie trifft.

Man lernt sich in einen Partner hineinzuversetzen und als Team zu gewinnen und zu verlieren. Zudem macht das Spiel viel Spaß, da es zu viert gespielt wird und mit Ausnahme von eingesagten Zügen und Plänen auch kommuniziert werden darf.



Teamsimultan

Lerninhalte

Konzentration, Anpassung an neue Situationen, pragmatische Vorgehensweise, Teamfähigkeit, Hineinversetzen in Andere, Orientierungsfähigkeit

Benötigtes Material

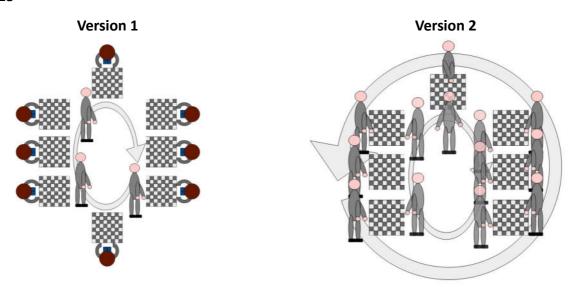
Schachsets

Anleitung

Beim Simultanschach spielen mehrere Spieler jeweils auf einem eigenen Brett gegen mehrere Simultanspieler. Diese gehen zwischen den Brettern im Kreis und führen an jedem Brett einen Zug aus. Bei großen Gruppen kann diese Methode gegenüber dem herkömmlichen Simultanschach zu bevorzugen sein, da die Wartezeiten der Spieler deutlich verringert werden.

Eine zweite Möglichkeit des Teamsimultans ist es auch die äußere Gruppe die Bretter wechseln zu lassen. Sie gehen in die etgegengesetzte Richtung der inneren Gruppe, wodurch sich immer neue Spieler gegenüberstehen und und einen Zug miteinander spielen. Diese Methode sollte jedoch nur bei fortgeschrittenen Gruppen ausprobiert werden und kann für Verwirrung sorgen, falls die Regeln nicht deutlich sind. Um sicherzustellen welche der beiden Farben am Zug ist, kann festgelegt werden, dass alle Spieler nach dem Zug von Schwarz das Brett wechseln.

Skizze



Tipps

Die übliche Form des Simultanspiels in einer Schachgruppe ist das Spiel gegen den Schachtrainer. Der Trainer kann einen Schüler als Hilfssimultanspieler einsetzen und so den Vorgang beschleunigen.

Wenn einer der Simultanspieler zu unerfahren ist, besteht die Gefahr, dass die Wartezeit für die restlichen Spieler zu lange wird, da der Einzelne zu lange bei einem einzelnen Brett verharrt. Als Simultanspieler sollten daher nur Fortgeschrittene Schüler eingesetzt werden, die auch in unübersichtlichen Situationen einen schnelle Entscheidung treffen können.

