

Schach lernen

**Handbuch für
Schachtrainer**

Stufe 1

Rob Brunia, Cor van Wijgerden

Inhalt

Vorwort.....	4
Die erste Stufe.....	5
Wie Kinder Schach spielen lernen ...	6
Organisation	9
Wer gibt Schachunterricht?	11
Motivation.....	12
Unterrichten	12
- Orientierung.....	16
- Nötige Vorkenntnisse.....	16
- Stoffvermittlung.....	17
• Einleitung.....	17
• Die Aneignung der Begriffsdefinitionen.....	17
• Anleitung	17
• Zusammenfassung	21
- Verarbeitung.....	21
• Die Gedächtnisstützen	21
• Das Arbeitsbuch.....	21
• Spielformen.....	26
- Ergebnisprüfung	36
Urkunde.....	36
Gruppenleitung	37
Der Chess Tutor	41
Benutzungsanleitung für das Handbuch	43

Basis Lektionen

Lektion 1: Brett und Figuren.....	44
Lektion 2: Gangart der Figuren.....	50
Lektion 3: Angriff und Schlagen....	60
Lektion 4: Der Bauer	69
Lektion 5: Verteidigen.....	79
Lektion 6: Schach	88

Lektion 7: Matt	95
Lektion 8: Matt	101
Lektion 9: Die Rochade	111
Lektion 10: Vorteilhafter Abtausch	116
Lektion 11: Zweifacher Angriff ...	123
Lektion 12: Remis.....	129
Lektion 13: Mattsetzen mit der Dame	134
Lektion 14: En-passant-Schlagen ..	139
Lektion 15: Die Notation	142

Ergänzende Arbeitsbücher	147
--------------------------------	-----

Plus Lektionen

Lektion 1+: Material gewinnen.....	152
Lektion 2+: Verteidigen	158
Lektion 3+: Matt	166
Lektion 4+: Brettübersicht	171
Lektion 5+: Verteidigen gegen Matt	179
Lektion 6+: Remis	184
Lektion 7+: Matt ausdenken	188
Lektion 8+: Der Freibauer	193

Vorstufe	199
-----------------------	-----

Die 'Schachstunden'	204
Vorstufe 1	204
Vorstufe 2	212
Fachausdrücke.....	218
Die Stappenmethode	224

Die erste Stufe

In der ersten Stufe werden die Grundregeln des Schachspiels behandelt. Besonderer Wert wurde dabei auf die Grundfertigkeiten gelegt, die man für das Schachspiel benötigt.

Dafür stellen wir 15 Lektionen bereit. So viele Lektionen? Ist es nicht viel nützlicher den Kindern die Gangart der Figuren und das Matt zu zeigen und sie dann spielen zu lassen? Nein, das ist nicht der richtige Ansatz. Schon schnell nach der Einführung der Stappenmethode im Jahr 1987 schienen die „Stappenkinder“ nach einem Jahr viel besser Schach spielen zu können, als jene Kinder, die nur gespielt hatten. Unterricht (Handbuch), Üben (Arbeitsheft) und Spielen sind notwendig. Die abgespeckte Version, nur das Arbeitsheft an die Schüler auszuteilen und Aufgaben lösen zu lassen ist besser als nur Spielen, aber noch weit vom Optimum entfernt. Schachaufgaben lösen ist nützlich, aber ohne Anleitung bleibt der lehrreiche Effekt beschränkt auf das Lernen von Mustern. Man kann aber viel mehr herausholen. Für diejenigen, die nicht überzeugt sind von den Erfahrungen nun ein zweiter Grund, die Stappenmethodik zu rechtfertigen.

Wie lernen wir? Zwei Bereiche sind von großer Bedeutung: das Langzeitgedächtnis und das Arbeitsgedächtnis, respektive der Speicherraum und der Raum in dem wir denken. Die Wechselwirkung zwischen beiden ist wichtig.

Schachspielen ist das Lösen von Problemen. Bei jedem Zug ist immer wieder die neue Herausforderung da, einen guten Zug zu finden. Gute Schachspieler haben viel Schachwissen in ihrem Langzeitgedächtnis gespeichert und können auch gute Züge spielen, ohne viel nachzudenken. Diese Fähigkeit verdanken sie ihrer enormen Erfahrung, die in Form eines mentalen Schemas abgespeichert ist. Wir reden hierbei dann von Wissen, Muster(-stellungen), Techniken (wie gebe ich nur mit der Dame Matt), Faustregeln, (Standard)-lösungen für typische Probleme etc. Der Nicht-Schachspieler – ob jung oder alt- hat noch nichts gelernt und sein Langzeitgedächtnis ist auf dem Schachgebiet leer. Er ist angewiesen auf sein Arbeitsgedächtnis. Das ist nicht nur im Hinblick auf die Kapazität begrenzt (4 – 7 Elemente), sondern auch im Hinblick auf die Zeit (binnen 30 Sekunden ist alles vergessen, oder man muss etwas mit der verfügbaren Information machen). Ohne vernünftigen Unterricht wird ein Anfänger niemals die richtigen Dinge lernen. Gerade der Unterricht und die Verarbeitung des Gelernten sorgen für ein strukturiertes Speichern im Langzeitgedächtnis. Darauf kann der Spieler dann in einer Partie zurückgreifen. Beim reinen Spielen lernt man zwar auch Dinge, aber neben einigen guten auch verkehrte. Manche (wichtigen) Dinge entdeckt man nie. Schritt für Schritt lernen wir Schach. Langsam aber sehr sicher. Die elementaren Grundkenntnisse zu erlernen erscheint einfach und verleitet einige Lehrer dazu,

diese Stufe in drei Monaten durchzuziehen. Diese Herangehensweise ist nicht ideal, nicht für Kinder und ebenso wenig für Erwachsene. Allein das Automatisieren der Gangart der Figuren und das Spielen sicherer Züge dauert Monate. Für das Erlernen wesentlicher Techniken wie das „Mattsetzen“ ist eine viel längere Lernzeit erforderlich. So erscheint es sinnvoll, für die Bearbeitung der „ersten Stufe“ ein Jahr zu veranschlagen (von Ausnahmen abgesehen). Nur so sind die Grundkenntnisse solide zu verinnerlichen. Kombinieren Sie den Unterricht mit viel Spielen, auch in der Anfangsphase, wenn noch nicht alle Regeln bekannt sind. Die hierbei „verlorene“ Zeit wird später spielend wieder aufgeholt.

Wie Kinder Schach spielen lernen

Das Schachspiel übt eine enorme Anziehungskraft auf Kinder aus. Sie sind fasziniert von der Form und der Bewegungsmöglichkeit der Figuren. In diesem Spiel bestimmt das eigene Können den Spielverlauf. Die Faktoren „Glück“ und „Pech“ wie beim „Mensch ärgere dich nicht“ haben hier keine Bedeutung mehr. Und daher macht Kindern dieses Spiel so viel Spaß.

Das Schlagen

Haben die Kinder die Spielmöglichkeiten der Schachfiguren kennen gelernt, wird das Spielen zu einem großen Vergnügen. Ihr oberstes Ziel wird das Schlagen der gegnerischen Figuren sein. Die erbeuteten Figuren werden ordentlich am Brettrand aufgestellt. Regelmäßig wird der Fang gezählt. Kinder zählen ihre „Beute“ auch dann, wenn in der Zwischenzeit nichts Neues hinzugekommen ist. Somit ist dieses „Beutemachen“ der eigentliche Spielzweck bei den Kindern. Der Verlust eigener Figuren bleibt nebensächlich. Selbst wenn sie schon den Begriff des Mattsetzens verstanden haben, bleibt die Faszination des Eroberns der gegnerischen Figuren ihre größte Motivation. Sie wählen eine ihrer Figuren aus und gehen damit auf Beutejagd. Wird diese Figur geschlagen, nehmen sie eine andere. Wird in diesem Spiel ein Spieler mattgesetzt, erscheint das beiden Spielern wie ein Zufall, den sie gerne ignorieren würden, um weiterspielen zu können. „Du bist matt“, wird kompensiert durch: „Ja, aber ich habe deine Dame!“

Die Materialphase

Der Lernabschnitt, in dem die Kinder so mit dem „Material“ beschäftigt sind, ist deutlich zu erkennen. Wir nennen diesen Abschnitt: **die Materialphase**. Durch diesen spielerischen Umgang mit der Spieleigenschaft der Schachfiguren gewinnen die Kinder eine große Sicherheit im Umgang mit diesen Eigenschaften. Sie zögern nicht mehr bei der Gangart der Figuren. Eine absolute Brettkontrolle besteht aber noch lange nicht. Das Bewusstsein, welche Figuren in Gefahr sind und was sicher

2

Gangart der Figuren

LERNZIEL

- Erarbeiten der Gangarten der Schachfiguren
- Erarbeiten der Rangordnung der Schachfiguren

NÖTIGE VORKENNTNISSE

- Die Bezeichnung der Schachfiguren kennen

STOFFVERMITTLUNG

Begriffe

Gangart, Zug, ziehen (einen Zug machen), gerade, diagonal, vorwärts, rückwärts, seitwärts, Sprung, Spielregel, Partie

Anleitung

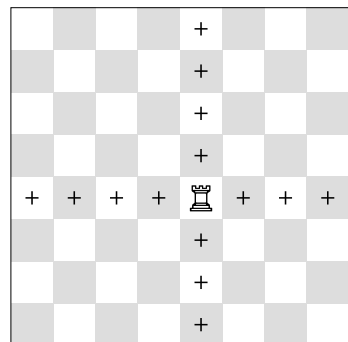
Wir nehmen die Gangart der Figuren in der Reihenfolge ihrer Schwierigkeit für den Schüler durch.

Der Turm

Wir fangen mit dem Turm an. Die Schüler sollen die Türme aus ihrem Spiel heraussuchen. Ein Turm wird nach e4 gestellt (Diagramm ♖). Dann zeigen wir, was der Turm kann.

Der Turm zieht gerade nach vorne, nach hinten, nach rechts oder nach links, so weit, wie man will. Wir ziehen den Turm von e4 nach b4. Schon haben wir einen Turmzug gemacht. Wir ziehen den Turm auf andere Felder, zur Mitte, zum Rand und in die Ecke. Alle Möglichkeiten werden verbal kommentiert.

Die Schüler können auf ihrem eigenen Brett die Turmzüge einüben, alleine oder zusammen. Spielen die Schüler zusammen, so benutzen sie einen weißen und einen schwarzen Turm und ziehen abwechselnd. Dabei dürfen die Türme

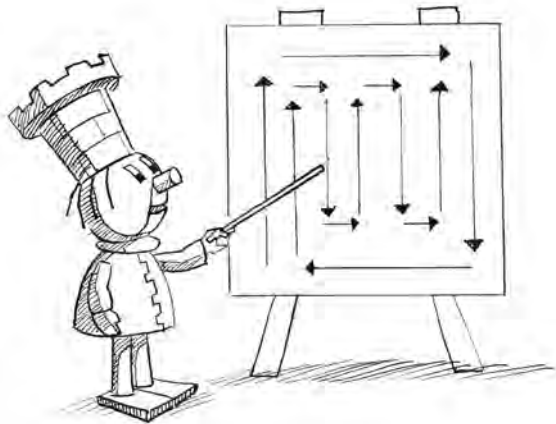


Kein Schach spielender Freund in der Nähe?
 Dann vielleicht Vater oder Mutter, die Schach
 lernen möchten. In der Schule (zwischen
 den Stunden) und zu Hause gibt es viel mehr
 Möglichkeiten, zu spielen.

ANTWORTEN

□ Spielregeln / Gangart der Figuren: A

- | | |
|--|---|
| 1) Tb4: b1, b2, b3, b5, b6, b7, b8, a4,
c4, d4, e4, f4, g4, h4 | h2, h3, h4, h5, h6, h7 |
| 2) Ld7: a4, b5, c6, e8, c8, e6, f5, g4,
h3 | 8) De4: a4, b4, c4, d4, f4, g4, h4, e1,
e2, e3, e5, e6, e7, e8, d3, c2, b1,
d5, c6, b7, a8, f3, g2, h1, f5, g6,
h7 |
| 3) Se4: c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2, d2 | 9) Ke8: d8, d7, e7, f7, f8 |
| 4) Dg7: a7, b7, c7, d7, e7, f7, h7, g1,
g2, g3, g4, g5, g6, g8, f6, e5, d4,
c3, b2, a1, h8, f8, h6 | 10) Sa7: b5, c6, c8 |
| 5) Kb3: a2, a3, a4, b4, c4, c3, c2, b2 | 11) Zeichnung |
| 6) Sg5: e4, e6, f7, h7, h3, f3 | 12) Tg2: a2, b2, c2, d2, e2, f2, h2, g1,
g3, g4, g5, g6, g7, g8 |
| 7) Th8: a8, b8, c8, d8, e8, f8, g8, h1, | |



Ergänzende Arbeitsbücher

Die Entwicklung der Stappenmethode begann im Jahr 1985 und zwei Jahre später wurden das Handbuch und die Arbeitsblätter für die erste Stufe veröffentlicht (nur in den Niederlanden). Die Menge der Übungen war ziemlich ungewöhnlich für diese Zeit und es gab neben Begeisterung auch Zweifel. Sollten die Kinder so viele Aufgaben machen? Die Zeit hat gezeigt, dass diese Frage positiv beantwortet wurde. Allmählich wuchs sogar der Wunsch nach „mehr“.

Dies führte zunächst zu zwei Ergänzungen, den Arbeitsbüchern extra und plus. Mehr oder weniger gleichzeitig kam der Wunsch nach Übungen für junge Kinder im Alter von etwa sechs Jahren auf. Die Vorstufen erschienen.

Noch immer ist nicht die ganze Trainerwelt von der Notwendigkeit der ergänzenden Extra- und Plus- hefte überzeugt. Die Vorstufen hingegen sind völlig akzeptiert.

Einige Rechtfertigung für mehr Arbeitsbücher kann vielleicht angebracht sein. Fast alle Schüler können, nachdem sie das Arbeitsbuch der ersten Stufe durchgearbeitet haben, noch nicht gut genug Schach spielen. In jeder Partie stellen sie noch Figuren ein und auch Figuren, die der Gegner stehenlässt, schlagen sie nicht immer. Ihre Stellungsübersicht, das Sehen aller Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten, ist noch unzureichend. An dieser Übersicht müssen wir als Erstes arbeiten, sonst bleibt sie länger als nötig unter aller Kritik. Wir sollten keinen neuen Stoff behandeln, bevor die Kinder die Basisfähigkeiten gut genug beherrschen. Sieht ein Kind nicht schnell, dass eine Figur hängt, dann hat es keinen Sinn, ihm für das Spielen eigener Partien den Doppelangriff aus der zweiten Stufe beibringen zu wollen. Wohlgemerkt: Für das Spielen - die Anleitung und die Aufgaben verstehen sie schon! Wenn man in seiner Partie schauen muss, ob eine Figur einsteht, wird man sicher nicht sehen, dass im nächsten Zug zwei Figuren in Gefahr sind!

Die beste Art, die Stellungsübersicht bei Kindern zu verbessern, ist, sie Partien spielen zu lassen. Es ist hilfreich zu wissen, dass jedes Kind für jede Phase (siehe Einleitung „Die Schachentwicklung des Kindes“) unterschiedlich viel Zeit braucht. Das eine Kind muss dafür 300 Partien spielen, ein anderes vielleicht 1000. Das Lösen von Aufgaben fördert natürlich auch die Übersicht über das Brett. Außer dem normalen Arbeitsbuch von Stufe 1 sind darum für das gleiche Niveau mehrere Arbeitsbücher erschienen.

Dank der Extra-Arbeitsbücher können Schüler auf etwa dem gleichen Niveau

üben und dadurch länger bei einer Stufe verweilen. Der Schwierigkeitsgrad steigt etwas, damit die Aufgaben eine Herausforderung bleiben.

Mehr Übungsmaterial hat verschiedene Vorteile:

- Viele Schüler nehmen sich sofort die nächste Stufe vor, nachdem sie eine Stufe abgeschlossen haben. Die Spielstärke steigt meist unregelmäßig, sie wenden das Erlernete noch nicht ausreichend in den Partien an. Die Schüler sollten erst einmal mehr Partien spielen. Mit den ergänzenden Arbeitsbüchern können Schüler auf gleichem Niveau mehr üben, wodurch sie sich länger mit einer Stufe beschäftigen. Wesentlich ist, dass der Schwierigkeitsgrad sich nicht zu schnell steigert. Dem Übel, dass (zu) schnell zur nächsten Stufe gesprungen wird, was für viele Kinder noch zu hoch gegriffen ist, kann auf diese Weise einigermaßen entgegengearbeitet werden.
- Beim Lösen der Aufgaben müssen die Schüler lernen, in der richtigen Art und Weise auf eine Stellung zu schauen. Je mehr dies geschieht, desto größer die Chance, dass sie das auch in ihren Partien tun.
- Die Möglichkeiten zur Differenzierung sind gewaltig gestiegen. Das gilt für die Schwächeren (zusätzliche Übungen zum gleichen Thema), aber auch für die Besseren (mehr und schwierigere Aufgaben).
- Wiederholen. Wenn wir nicht wiederholen, vergessen wir, daher müssen wir wiederholen, um nicht zu vergessen.

Wann können wir diese Arbeitsbücher einsetzen? Eine allgemeine Regel gibt es dafür nicht. Das Arbeitsbuch der Stufe 1 extra kann bereits während des Arbeitens mit dem Basisarbeitsbuch 1 eingesetzt werden. Der Trainer muss einschätzen, ob Teile von „Plus“ zwischendurch behandelt werden, das hängt vom Niveau der Gruppe ab. Gut vorstellbar ist, dass eines der Themen aus dem Plusteil während eines Simultans auftaucht. Auch können einige wenige Übungen aus dem Arbeitsbuch bereits früh(er) behandelt werden. Die Routenplaner sind sehr geeignet.

Der Trainer, der einen guten Überblick über die ganze erste Stufe hat und weiß, was er tut, kann das ein oder andere miteinander kombinieren.

Stufe 1 extra

Das Extra-Arbeitsbuch ist voller Übungen. In der ersten Hälfte des Extra-Arbeitsbuches stehen die Aufgaben mit den gleichen Themen wie im Arbeitsbuch der Stufe 1. Diese dienen nicht nur als zusätzliche Übung, sondern vor allem auch als Wiederholung.

In der zweiten Hälfte des Buches stehen Aufgaben des Typs „Mix“. Es gibt also keinen Hinweis auf das Thema der Übung, sie ähneln dadurch schon mehr einer echten Partie. Das Lösen derartiger Übungen fällt einem Erststufler schwer. Zum Glück halten sich die Themengebiete der ersten Stufe in Grenzen: Material gewinnen, Matt in einem setzen und Verteidigen. Das war schon fast alles.

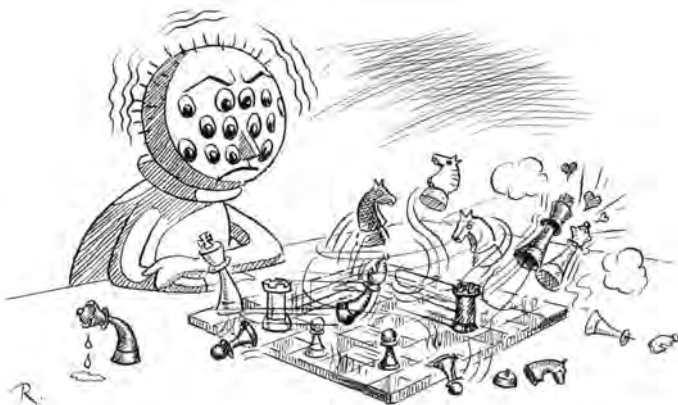
Bei jeder Aufgabe muss der Schüler eine Liste mit drei Fragen abhaken:

- Kann ich Material gewinnen?
- Kann ich mattsetzen?
- Ist eine meiner Figuren in Gefahr?

Anfangs müssen wir bei dieser Art von Aufgaben die Kinder etwas ermutigen, damit sie durchhalten. Die Rolle des Trainers ist hier sehr wichtig, da diese Mix-Aufgaben zum richtigen Zeitpunkt angegangen werden müssen.

Die Antworten der Aufgaben finden Sie auf der Webseite:

<http://www.stappenmethode.nl> oder <http://www.stappenmethode.de>



Stufe 1 plus

Die Einteilung des Materials der ersten Stufe der Stappenmethode funktionierte am Anfang prima. Nach 15 Jahre Erfahrung stellte sich jedoch heraus, dass einzelne wesentliche Teile fehlten oder ungenügend besprochen wurden. Das war ein wichtiges Motiv für die Plus-Serie.

Die Themen im Plusteil konzentrieren sich stark auf das Verbessern der Stellungenübersicht. Der Stoff ist größtenteils bekannt, allerdings gibt es einen wichtigen zusätzlichen Aspekt, wodurch der Schüler zwischen zwei verschiedenen Möglichkeiten wählen muss. Das gilt für die Lektionen „Material gewinnen“, „Verteidigen“ (Verteidigen wird auch in zwei anderen Lektionen behandelt) und „Brettübersicht“. Die Routenplaner sind sehr lehrreich und zum Glück auch ein großer Hit bei den Kindern.

Dem Raumaspekt, einem für diese Stufe noch schwierigen Thema, begegnen wir in den Lektionen über Matt und Remis. Beide Begriffe vertiefen wir noch etwas und wir stellen andersartige Aufgaben. Bei einem schwierigen Begriff, und dazu gehört „Matt“ mit Sicherheit, hilft vielseitiges Üben. In Stufe 1 plus muss der Schüler wirklich nachdenken, sonst klappt es nicht. Er muss sich hineinknien.

Wir behandeln alle Themen in acht Plus-Lektionen. Manche können kurz sein. Voraussetzung ist, dass die Schüler die Aufgaben auf die richtige Weise lösen können. Gar keine Anweisungen sind daher nicht zu empfehlen.

Im Arbeitsbuch Stufe 1 plus ist Platz für:

- neue Themen
 - » Routenplaner
 - » Verteidigen gegen matt
 - » Der Freibauer
- das vertiefen wichtige Themen
 - » Material gewinnen
 - » Matt
 - » Unentschieden
- Übungen um die Fähigkeit zu erhöhen (ins besondere die Brettkontrolle)

Vorstufe 1 und 2

Die Nachfrage nach geeignetem Material für kleinere Kinder wächst jährlich. Kein Wunder, denn es gibt schon seit Jahren einen starken Trend dazu, dass Kinder das Schachspiel früh erlernen. Für Vereine, die Jugendarbeit leisten, ist das in der Theorie eine sehr positive Entwicklung. Kinder bleiben länger Mitglieder (die Mehrzahl der Kinder hört erst mit dem Schachspielen auf, nachdem sie die Grundschule verlassen hat) und werden bessere Schachspieler, was wiederum die Chancen auf eine bleibende Mitgliedschaft erhöht. Leider ist die Realität nicht so rosig. Es gelingt bei weitem nicht immer, die jungen Spieler zu halten. Oft trainieren die Kinder aus Mangel an Trainern zusammen mit den älteren Jugendlichen. Das geht nicht lange gut. Das Training macht dem Kind keinen Spaß mehr, es verlässt den Klub.

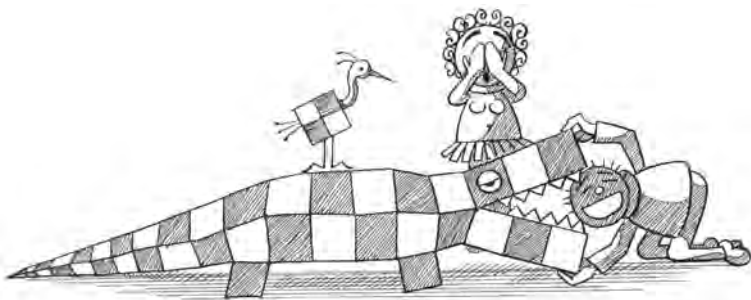
Um dem Trend zu folgen und der Nachfrage aus der Praxis gerecht zu werden, wurden im Jahr 2003 die Vorstufen veröffentlicht, Arbeitsbücher für jüngere Kinder. Angesichts der stetig steigenden Nachfrage bewähren sich die Vorstufen ausgezeichnet.

Stufe 1 plus

Auf der nächsten Seite fangen die Lektionen für den Plus-Teil an.

Vorstufe 1 und 2

Richtlinien für die Verwendung der Vorstufen finden Sie ab Seite 199. Die „Schachlektionen“ für die Arbeitsbücher beginnen auf Seite 204.



LERNZIEL

- Fähigkeiten im Mattsetzen verbessern

NÖTIGE VORKENNTNISSE

- Mattbilder

STOFFVERMITTLUNG**Anleitung**

Wohin kann der König noch ziehen? Welche Figur ist Wächter und welche Figur Jäger? Diese Fragen helfen uns, wenn wir beginnen, mattsetzen zu lernen. Diese Methode hilft aber nicht bei allen Matt-in-einem-Aufgaben.

Röntgendeckung

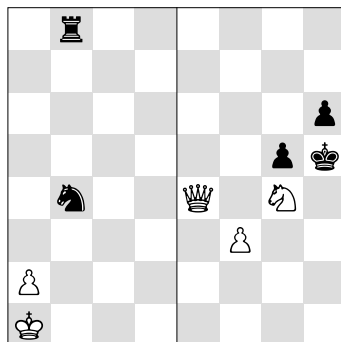
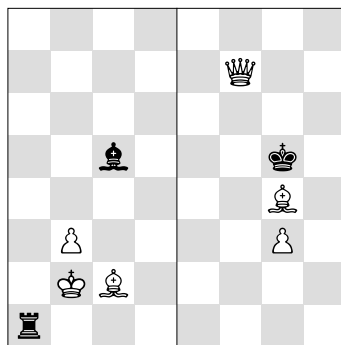
Wir fangen mit Stellungen an, in denen der Wächter ungedeckt ist. Links im Diagramm (\Rightarrow) ist der Turm auf a1 in Gefahr, und die meisten Kinder werden in ihren Partien ohne nachzudenken den Turm ziehen. Natürlich hat Schwarz einen viel besseren Zug, nämlich **1. ... Lc5-d4#**. Der Läufer deckt seinen Turm durch den weißen König hindurch.

Die Röntgendeckung ist nicht einfach zu sehen. Rechts setzt Weiß matt mit **1. Df7-g7#**.

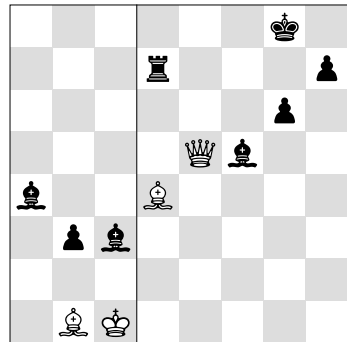
Indirekter Bewacher

Im Diagramm (\Downarrow) haben wir es mit einem indirekten Bewacher zu tun. Der Turm auf b8 wird die b-Linie kontrollieren, sobald der schwarze Springer zieht. Das ist für einen Erststufler keine Banalität! Schwarz kann mattsetzen mit **1. ... Sb4-c2#**.

Rechts zieht Weiß **1. Sg4-f6#**. Das Fluchtfeld h4 ist plötzlich nicht mehr verfügbar.

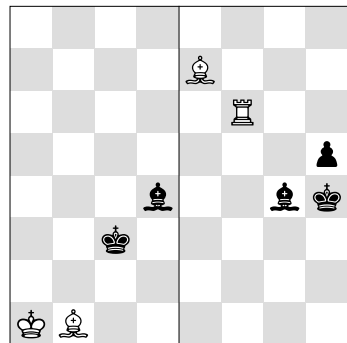


Trainer der Stufe 2 und höher werden bei diesem Typ von Matt den Abzugsangriff erkennen. Tatsächlich sehen wir eine Batterie, in welcher der Vordermann matt setzt und der Hintermann für die Bewachung des Fluchtfeldes sorgt. In diesem Moment belasten wir die Schüler noch nicht mit dieser Terminologie.



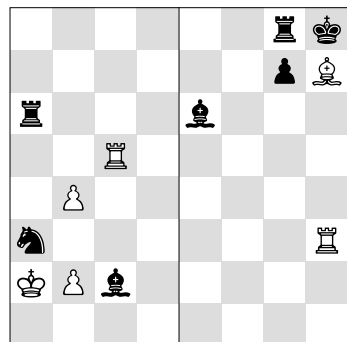
In diesem Diagramm (♠) sind zwei ähnliche Beispiele abgebildet. Links setzt Schwarz matt mit **1. ... b3-b2#**. Der Läufer auf a4 übernimmt die Kontrolle über das Feld c2 und nimmt dem König das Fluchtfeld d1. Kinder sind noch nicht gewohnt, dass ein Zug so viele verschiedene Folgen haben kann.

Rechts wird die Dame nicht für die Bewachung der Felder g7 und h8 benötigt. Diese Aufgabe übernimmt der Läufer nach **1. De5-e8#**.



Abzugsschach

Nach diesen Beispielen ist der Schritt zum Matt in einem durch Abzugsschach logisch. Der Begriff „Abzugsschach“ darf genannt werden, er ist nicht allzu schwierig. Nicht die Figur, die zieht, sondern eine andere Figur gibt Schach. Zwei einfache Beispiele sind im Diagramm (⇒) abgebildet. Links setzt Schwarz matt mit **1. ... Kc3-b3#**. Der König übernimmt die Kontrolle über das Feld a2, und der Läufer gibt Schach. Rechts hat der schwarze König mindestens drei Fluchtfelder zu seiner Verfügung. Das reicht nicht, denn nach **1. Tf6-f3#** ist Schwarz matt. Das Abzugsschach ist in Partien auf diesem Niveau eine sehr starke Waffe. Kinder beachten diese Möglichkeit meist nicht.



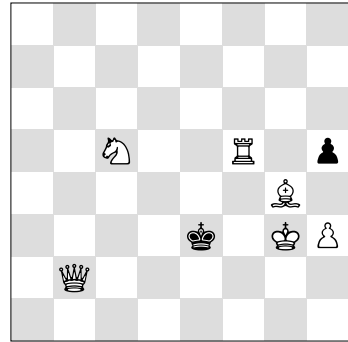
Etwas schwieriger sind die Beispiele im Diagramm (♣). Das Abzugsschach nimmt in diesem Fall nicht dem gegnerischen König Felder, sondern verhindert eine mögliche Verteidigung. Links zieht Schwarz **1. ... Sa3-b5#**, um das

Dazwischenziehen des Turmes zu verhindern. Rechts kann Schwarz nach **1. Lh7-f5#** den weißen Turm nicht mehr schlagen.

Bei den Aufgaben stehen zwei Seiten mit Matt-in-einem-Aufgaben mit der Überschrift: **Wieviel mal Matt in einem Zug?**

In diesem Diagramm (↑) steht ein Beispiel. Weiß kann Matt in einem setzen. Die Kunst ist, alle Züge zu finden, die zu Matt in einem führen. Es sind die folgenden vier:

Db2-f2#, Db2-c3#, Tf5-f3# und Tf5-e5#.



VERARBEITUNG

Gedächtnisstütze

◇ *Matt*

Arbeitsbuch

Matt / Wieviel mal Matt in einem Zug?: A

Matt / Wieviel mal Matt in einem Zug?: B

Erklärung: Wie viele Züge führen zu Matt in einem? Am besten ist es, wenn alle Möglichkeiten gefunden werden, je nach dem können wir uns auch mit weniger zufriedengeben.

Fehler: Ein Schüler findet nicht alle Möglichkeiten.

Hilfe: Nicht wirklich „falsch“, aber manche Schüler sind perfektionistisch genug, nicht aufzugeben. Wir können einen Hinweis geben: „Mit der Dame gibt es noch eine Mattmöglichkeit.“

Matt / Matt in einem: A

Matt / Matt in einem: B

Erklärung: Der gegnerische König hat noch relativ viele Fluchtfelder. Die Figur, die mattsetzt, macht den Weg frei für eine andere Figur, die Fluchtfelder bewacht. Wie bei vielen derartigen Übungen: Die ersten Stellungen kosten etwas Mühe, danach läuft das Lösen problemlos.

Fehler: Die Antwort ist falsch.

Hilfe: Lassen Sie die Figur, die mattsetzt, von einem anderen Feld kommen. Die Figur, die indirekt die Fluchtfelder bewacht, ist dann ein direkter Bewacher. Für einige Stellungen kann diese Hilfe nicht gegeben werden

Vorstufe

Die Arbeitsbücher Vorstufe 1 und 2 sind in erster Linie für Kinder von sechs bis neun Jahren gedacht. Für diese Altersgruppe hat das Arbeitsbuch der Stufe 1 deutliche Nachteile. Mit etwas gutem Willen und Betreuung ist es zwar machbar, aber bei weitem nicht ideal. Welche Veränderungen wurden im Hinblick auf das Arbeitsbuch der ersten Stufe vorgenommen?

- Die Diagramme sind größer.
Für kleinere Kinder sind größere Figuren besser zu erkennen. Außerdem gibt es mehr Platz zum Schreiben. Die Feinmotorik ist in diesem Alter noch nicht so weit entwickelt, dass Kreuze und Pluszeichen in den kleinen Diagrammen fehlerfrei eingezeichnet werden können. Demzufolge sind auf jeder Seite nur sechs Diagramme abgebildet, was wiederum den Vorteil hat, dass die Arbeitsmenge überschaubar ist. Im Übrigen ist nichts dagegen einzuwenden, dass nur ein Teil der Aufgaben gemacht wird.
- In der Vorstufe gibt es nahezu keinen Text.
Kinder im Alter von sechs Jahren können zwar oft schon lesen, die Bedeutung des Textes aber noch nicht erfassen. Daher gibt es keine Gedächtnisstützen.
- Die Aufgaben sind einfacher.
In den Diagrammen befinden sich weniger Figuren, für kleine Kinder sind Stellungen mit viel Material auf dem Brett nicht überschaubar.
- Die Aufgaben wurden zum Teil verändert.
Manche Grundfähigkeiten sind noch nicht weit genug entwickelt. Um besser auf die gegnerischen Pläne achten zu lernen, gibt es Übungen im Sinne von: „Wähle den sicheren Weg.“
- Manche Themen wurden untergliedert.
Dadurch wird der Stoff leichter zugänglich gemacht.
- Die Reihenfolge der Lektionen wurde angepasst.
Die Lektion „Die Rochade“ befindet sich nun zwischen den beiden Lektionen über das Matt. Es schadet nicht, wenn sich die Kinder länger mit einem Matttyp befassen. Die Lektion „Der zweifache Angriff“ kommt erst später an die Reihe. Nur die einfachsten Formen werden behandelt.

Die Stappenmethode

Die Originalfassung der Stufenmethode ist holländisch.
In deutscher Fassung liegen vor:

Handbuch für Schachtrainer

Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4, Stufe 5

Arbeitsbuch

Basis Arbeitsbuch:

Vorstufe 1, Vorstufe 2, Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4, Stufe 5, Stufe 6

Extra Arbeitsbuch:

Stufe 1 extra, Stufe 2 extra, Stufe 3 extra, Stufe 4 extra, Stufe 5 extra, Stufe 6 extra

Plus Arbeitsbuch:

Stufe 1 plus, Stufe 2 plus, Stufe 3 plus, Stufe 4 plus, Stufe 5 plus

Mix Arbeitsbuch:

Stufe 1 mix, Stufe 2 mix, Stufe 3 mix, Stufe 4 mix, Stufe 5 mix

Vorausdenken Arbeitsbuch:

Stufe 2 Vorausdenken, Stufe 3 Vorausdenken

Handbuch zum Selbststudium

Stufe 6

Software (nur Windows)

Chess Tutor Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3
(CD oder Download).

Demo: www.chesstutor.eu

Die deutschen Bücher und CDs können Sie bestellen bei: www.ischach.com oder
www.stappenmethode.de

Auf der Website finden Sie den aktuellen Stand und die Preisliste:
www.stappenmethode.de und www.chesstutor.eu

