

Schach lernen

**Handbuch für
Schachtrainer**

Stufe 3

Inhalt

Vorwort.....	4	17: Schlüsselfelder (2)	140
Die dritte Stufe.....	5	Ergänzende Arbeitsbücher	147
Lehrstoff in der dritte Stufe.....	6	Stufe 3 extra	148
Die Eröffnung	7	Stufe 3 plus	149
Vorausdenken.....	12	Stufe 3 Vorausdenken.....	149
Kenntnis und Fähigkeit.....	13	Stufe 3 Mix	150
Hausaufgaben.....	14	Lektionen Stufe 3 plus	
Trainingspartien	15	1 ⁺ : Röntgen.....	151
Partien besprechen	17	2 ⁺ : Gefesselte Figuren.....	157
Hilfe	21	3 ⁺ : Der Randbauer.....	165
Wettkampfsysteme	23	4 ⁺ : Der Zwischenzug.....	171
Urkunde.....	25	5 ⁺ : Verwundbar in der	
Benutzungsanleitung für das		Eröffnung.....	178
Handbuch	26	6 ⁺ : Kleiner Plan	184
Lektionen Stufe 3		7 ⁺ : Matt.....	192
1: Die Eröffnung abschließen	27	8 ⁺ : Verteidigung ausschalten	198
2: Abzugs- und Doppelschach	34	9 ⁺ : Unterverwandlung	204
3: Angriff auf eine gefesselte		10 ⁺ : Entwickeln	208
Figur	42	11 ⁺ : Die Fesselung	215
4: Matt durch Zutritt.....	48	12 ⁺ : Verteidigen gegen matt	220
5: Das Quadrat	55	13 ⁺ : Das Quadrat	225
6: Ausschalten der Verteidigung ..	62	14 ⁺ : Abzugsangriff.....	231
7: Verteidigen gegen den		Stufe 3 Vorausdenken	235
Doppelangriff	68	Hilfe leisten.....	237
8: Kleiner Plan	74	Aufgaben mit Diagramm	
9: Remis	81	und Stellung	238
10: Röntgen.....	87	Das Arbeitsbuch.....	239
11: Die Eröffnung	93	Blindübungen.....	247
12: Verteidigen gegen eine		Blindpartien.....	249
Fesselung	103	Fachausdrücke.....	250
13: Mobilität.....	110	Die Stappenmethode	256
14: Schlüsselfelder (1)	117		
15: Gefesselte Figuren	122		
16: Drohungen	132		

Die dritte Stufe

Wir gehen davon aus, dass die Kinder den Lektionen dieser Stufe lediglich dann sinnvoll folgen können, wenn sie die vorherigen Stufen erfolgreich abgeschlossen haben. Damit ist nicht nur ein ausreichendes Examensresultat gemeint, sondern auch die Umsetzung der erworbenen Kenntnisse in eigenen Partien.

Bei ungenügenden Fähigkeiten bewirkt das Anbieten neuer Kenntnisse eher das Gegenteil des Erwünschten.

Die Lehrperson sollte mit der didaktischen Arbeitsweise, die in den beiden ersten Handbüchern erläutert wurde, vertraut sein.

In der Einleitung von Handbuch 2 war das zu schnelle Durchnehmen der Stufen bereits ausführliches Thema. Böse gesagt: in der Praxis wird in vielen Fällen höher gehängt, in welcher Stufe der Schüler gerade ist, als seinen wirklichen Fortgang und seine reale Spielstärke zu sehen. Ein Schachtrainer schreibt auf seiner Club-Homepage: *“Für Stufe 1 und 2 braucht man im Durchschnitt 1 Jahr. Für Stufe 3 braucht man im Durchschnitt 1,5 Jahre Die höheren Stufen dauern schnell mal 2 Jahre”*.

Jedem seinen eigenen Ansatz, aber wenn Stufe 1 und 2 in der empfohlenen Weise durchgearbeitet wurden (und dann sprechen wir von mindestens 2 Jahren) dann kann Stufe 3 ohne Probleme auch in einem Jahr absolviert werden. Dafür gibt es aber ein paar Bedingungen. Erforderlich sind eine fehlerlose Brettkontrolle in der Grundstellung und eine ausreichende Brettkontrolle bei einem Zug Tiefe. Viele Kenntnisse müssen automatisiert sein. In diesem Fall sind die taktischen Aufgaben in dieser Stufe überhaupt kein Problem. Schließlich gibt es viele Vorkenntnisse. Es wurde bereits gesagt, dass je mehr Vorkenntnisse, desto leichter ist es, neues Wissen aufzunehmen.

Für die Schachwelt ist die dritte Stufe von (entscheidender) Bedeutung. Es gibt nicht viele Schulen, die über die Stufe 2 hinausgehen. Die Clubs müssen allein weitermachen. Das ungefähre Durchschnittsalter eines Stufe 3-Schülers liegt bei 12-13 Jahren (Anmerkung des Übersetzers: In den Niederlanden der Zeitpunkt für den Übergang auf eine weiterführende Schule.) Das ist immer eine Phase, in der viele Kinder aufhören. Um diesen Prozess zu stoppen, müssen die Clubs eine angemessene Anzahl von Schülern auf diesem Niveau haben. Dann besteht die Chance, dass ein großer Teil Vereinsmitglied bleibt. Neben gutem Unterricht (logisch, Schachspieler wollen sich verbessern) sollten die Vereine die Mitglieder zu Turnieren begleiten (Es gibt jede Menge Grand Prix-Turniere). Schach ist ein echter Sport!

Schachvereine kämpfen seit Jahren mit einem Rückgang bei den Erwachsenen. Frisches Blut ist nötig und das muss aus der Jugend kommen. Es ist darum wichtig, die Jugend so lange wie möglich zu halten, am liebsten selbst bis zur Stufe 4. Es ist unvermeidlich, dass - außer den Topspielern, die Preise gewinnen - viele aufhören. Dann ist allerdings das Niveau von Stufe 4 ausreichend, um später wieder ins Vereinsleben zurückzukehren. Die Gruppe der Spieler mit DWZ von 1500-1800 ist groß. Auf Stufe-2-Niveau ist ein Wiedereinstieg ungleich schwerer. Man fängt sich eine Null nach der anderen. Dann ist der Spaß schnell vorbei.

Lehrstoff in der dritte Stufe

Auch in dieser Stufe werden wieder alle Phasen des Schachspiels Thema: die Eröffnung, das Mittelspiel und das Endspiel. Bei den Menüpunkten Taktik (direkt 'gewinnen'), Positionsspiel (gesunde Züge machen und langsam die Stellung verstärken, zumindest sie aber nicht zu schwächen), Verteidigen (Verlust vermeiden) machen wir da weiter, wo wir in Stufe 2 aufgehört haben. Qua Schwierigkeitsgrad unterscheiden sich die zweite und dritte Stufe nicht großartig. Am Anfang der Entwicklung der Stappenmethode 1985-1987 (bevor wir etwas veröffentlicht hatten) waren die beiden Stufen noch eine. Das basierte auf der Kombinations-tiefe: 1½ Züge tief (3 Halbzüge oder 3 ply): Weiß zieht, Schwarz antwortet, Weiß vollstreckt. Die Aufspaltung in zwei Teile nahmen wir nach Wichtigkeit, Nutzen, Häufigkeit in Partien, Schwierigkeitsgrad und Varianten vor. Das bedeutet, dass einige relativ leichte Themen, die nicht so oft in Partien vorkommen, erst in Stufe 3 an die Reihe kommen.

Die Behandlung von taktischen Themen mit drei Halbzügen wird abgeschlossen. Bekannte Themen werden erweitert und vertieft. Nur 'Fangen' ist neu.

Damit die Schüler lernen, in 'ruhigen' Stellungen gesunde Züge zu spielen, wird der 'kleine Plan' behandelt (Kapitel 8). Dank 'Aktivität' und 'Verwundbarkeit' (genau wie in Stufe 2) haben die Schüler bereits eine gewisse Orientierungshilfe bei der Beurteilung eines Zuges. Siehe Kapitel 8.

Einige neue Formen, um Remis zu machen, finden wir in Kapitel 9. Es werden nur die Formen behandelt, die wirklich in den Partien der Schüler vorkommen.

Wir starten bei der Behandlung von theoretischen Endspielen mit den Bauernendspielen. Die Stellungen sind leer (meistens nur ein Bauer) aber trotzdem ist das für viele schwieriger, als man erwarten würde. Raumbeherrschung spielt eine große Rolle.

Verteidigen kehrt zurück in 4 Kapiteln. Einfach ist das Verteidigen gegen die Kombinationen mit Doppelangriff und Fesselung. Das Kapitel 'Verteidigen gegen matt' vertieft bestehende Kenntnisse. Lehrreich ist Kapitel 16: Drohungen. Was will der Gegner?

Zwei Aspekte der Brettkontrolle bekommen besondere Aufmerksamkeit: gefesselte Figuren und Röntgenwirkung. Die begrenzte Wirkung einer gefesselten Figur wird in Partien noch häufig übersehen. Eine gefesselte Figur kann meist nicht ziehen und verrichtet daher kaum Aufgaben. Manchmal dann doch: Neu ist die Entfesselung.

Röntgen wird angewendet beim Röntgenangriff, beim Röntgenschach (Kapitel 10) und der Röntgendeckung (Kapitel 1⁺). Letzteres ist nicht für jeden selbstverständlich.

Es gibt noch ein Thema, das wir näher besprechen werden.

Die Eröffnung

Bei der Stappenmethode behandeln wir keine Eröffnungstheorie, wir beschränken uns auf allgemeine Eröffnungsprinzipien. Die Meinungen über diesen Ansatz sind konträr: Von „unbegreiflich“ bis „sehr schlau“. Der Weg des geringsten Widerstands wäre, einfach ein paar Eröffnungen durchzunehmen und die mit ein paar Varianten und Richtlinien auszuschnücken. Auch das hatten die Autoren einmal kurz angedacht, aber mehr oder weniger direkt wieder verworfen.. Abgesehen von der Tatsache, ob das empfohlen werden kann, würde das zu immer wieder den gleichen Stellungen in Jugendpartien führen.

Die Vorliebe für das Studium der Eröffnungstheorie besteht in den Niederlanden schon seit langem. Ausländische Großmeister, die im letzten Jahrhundert hierher kamen, um Simultan zu spielen, wurden von GM Hort über das enorme theoretische Wissen der niederländischen Amateure informiert. Seine Botschaft an seine Kollegen lautete: „Keine Sorge, wenn sie aus der Theorie sind, stapeln sich die Fehler.“

Die Vorliebe, Eröffnungen zu studieren ist natürlich erklärbar:

- In jeder Partie gibt es eine Eröffnung, Theorie zu kennen, ist also von Bedeutung.
- Es gibt immer die Chance, dass die vorbereitete Eröffnung tatsächlich aufs Brett kommt.
- Dank der vielen Bücher gibt es auf jede Frage zur Eröffnung eine fertige Antwort. Trainer können mit Hilfe von Eröffnungsbüchern alle Fragen beantworten, auch solche mit geringerer Spielstärke.

4

Matt durch Zutritt

LERNZIEL

- Fähigkeit verbessern, eine Partie zu beenden

NÖTIGE VORKENNTNISSE

- Matt in zwei

STOFFVERMITTLUNG

Begriffe

Zutritt, Bauernmauer, Bresche

Anleitung

Bisher hatten die Figuren in den Stellungen, in denen Matt in zwei möglich war, direkten Zugang zum gegnerischen König. Um die Kenntnisse aufzufrischen, können einige „Matt in zwei“-Stellungen aus der zweiten Stufe wiederholt werden.

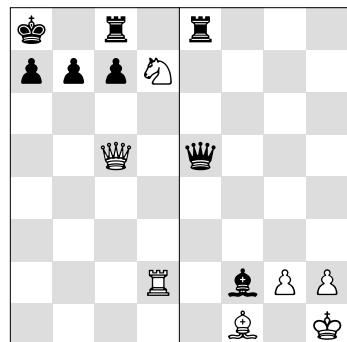
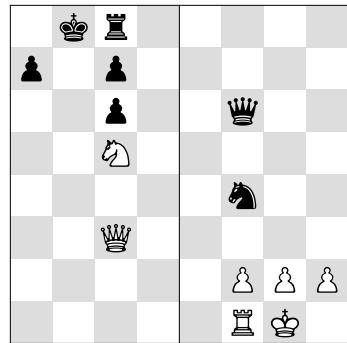
Nun gehen wir über zum Mattsetzen des Königs, der „sicher“ hinter seinen Bauern in der Rochadestellung steht.

Im Diagramm (⇒) sind Rochadestellungen abgebildet. Links ist Schwarz durch die geschwächte Königsstellung völlig chancenlos. Weiß setzt mit einem Damenschach auf der b-Linie matt. Rechts kann Schwarz nur matt drohen mit **1. ... Dg5**. Nichts passiert nach **2. g3**.

Zutritt

Um eine Bresche in die gegnerische Bauernmauer zu schlagen und so die Sicherheit des Königs zu unterminieren, muss man geschickt vorgehen. In der linken Hälfte des Diagramms (⇓) gewinnt **1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2#**.

Rechts finden wir ein ähnliches Motiv: **1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Th8#**.

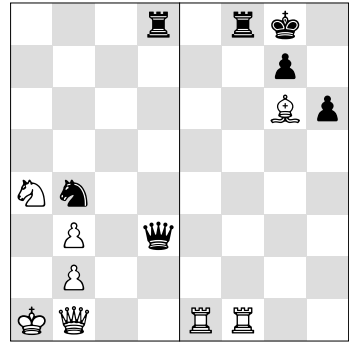


In beiden Fällen schlägt der Angreifer mit einem Opfer eine Bresche in die gegnerische Bauernmauer. Der Verteidiger hat keine Wahl und macht erzwungene Züge.

Der Platz der Bauern um den König kann natürlich auch von anderen Figuren eingenommen werden. Auch dann kann ein Opfer die Entscheidung bringen, aber ein einfacher Tausch kann ebenso ausreichend sein.

Links im Diagramm (♠) tauscht Schwarz die Damen und setzt daraufhin matt: **1. ... Dxb1+ 2. Kxb1 Td1#.**

Rechts tauscht Weiß die Türme und setzt matt: **1. Txf8+ Kxf8 2. Te8#.**



Ablenken mit schlagen

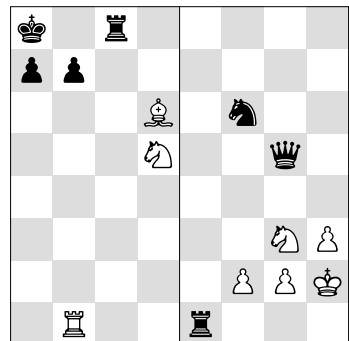
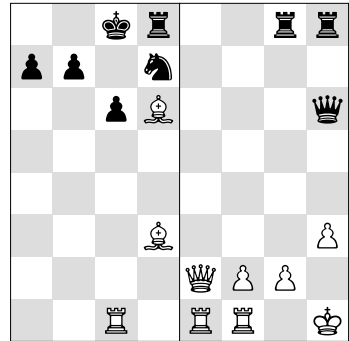
Welcher Bauer im Diagramm (♞) verhindert, dass Weiß matt wird? Der Bauer b7 muss verschwinden, aber der Bauer kann nicht Weiß schlagen. Jetzt gibt es einen zweiten Weg, Zutritt zum König zu kriegen. Der Bauer, der den König beschützt, wird mit einem Opfer abgelenkt. Dies kann mit oder ohne schlagen geschehen. Auf der linken Seite hat der schwarze König keinen Spielraum. Weiß schlägt mit einem Turmopfer zu: **1. Txc6+ bxc6 2. La6#.** Machen Sie auf das Mattbild mit den beiden Läufern aufmerksam. Beim Mattsetzen mit Zutritt tauchen immer wieder die gleichen Mattbilder auf. Es lohnt sich, sich diese zu merken.

Rechts kommt das Mattbild mit zwei Türmen aufs Brett. Nach **1. ... Dxb3+ 2. gxh3 Txh3#** ist die Sache gelaufen.

Ablenken ohne schlagen

Links im Diagramm (♞) spielt Weiß **1. Sb6+**, Schwarz muss schlagen, **1. ... axb6**, und Weiß kann den König mattsetzen mit **2. Ta1#.**

Rechts sieht die weiße Königsstellung stabil aus. Der Schein trägt allerdings, denn mit **1. ... Sg4+**



erzwingt Schwarz ein Loch in der weißen Königsstellung und setzt matt: **2. hxg4 Dh4#**.

Ablenken ohne Schach

Die beiden Beispiele im Diagramm (↑) sind schwieriger, da der erste Zug kein Schach ist. Der Verteidiger hat die Wahl, auf welche Weise er mattgesetzt werden will!

Links hat Weiß nach **1. ... Da3** keine Chance auf Entkommen. Nach **2. bxa3** wird er mit **2. ... Tb1#** mattgesetzt. Auf einen anderen Zug folgt **2. ... Dxb2#**.

Rechts liegt 1. Lxh7 auf der Hand, um nach dem Zurückschlagen mit Dame oder Turm auf der h-Linie mattzusetzen. Schwarz muss jedoch nicht schlagen, und nach 1. ... g5 ist nicht erkennbar, wie Weiß weiterkommt. Richtig ist der schöne Zug **1. Dg6**, wonach Matt unvermeidlich ist.

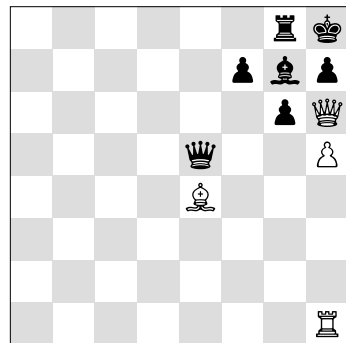
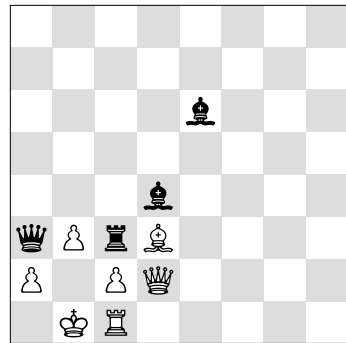
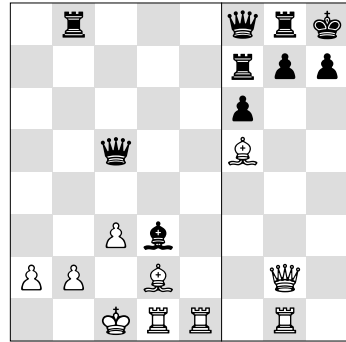
Abzugs- oder Doppelschach

Ein neues Thema gibt die Möglichkeit, ein bereits behandeltes Thema zu wiederholen. Zutritt und Abzugs- und Doppelschach können gut kombiniert werden.

Im Diagramm (⇒) kann Schwarz sich nicht Zutritt verschaffen durch 1. ... Txb3+, denn nach 2. cxb3 ist b2 gedeckt. Das Schlagen auf b3 muss mit Tempo geschehen und kann mit hinlenken gefolgt durch Doppelschach. Korrekt ist **1. ... Db2+ 2. Kxb2 Txb3#**.

Im Diagramm (⇓) ist die weiße Dame in Gefahr und so bleibt keine Zeit für 1. hxg6 wegen 1. ... Lxh6. Also muss er zuschlagen mit **1. Dxb7 Kxh7 2. hxg6#**.

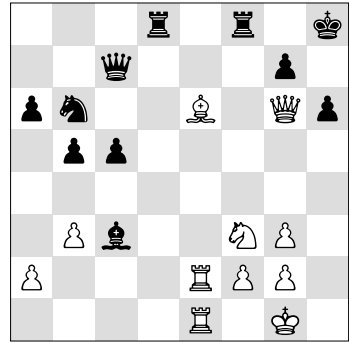
Mattbilder zu kennen ist eine große Hilfe beim Mattsetzen. Denken Sie sich zusammen mit den Schülern einige aus. Nehmen Sie jeweils ein Figurenpaar mit einem typischen Mattbild (z.B. ♖♗, ♕♖, ♖♘, ♖♙, ♗♘, ♗♙).



Suchstrategie

Die Suchstrategie für das Lösen der Aufgaben behandeln wir mit Hilfe des Diagramms (↑).

1. Der König ist das Ziel.
2. Suche ein Mattbild. Die Gedächtnisstütze und die Mattbilder auf dem Übungsblatt können helfen!
3. Mache ein Loch in die Königsstellung.
4. Setze matt!



Weiß erreicht gar nichts mit 1. Lf5 Txf5. Der schwarze h-Bauer muss verschwinden. Nach dem richtigen 1. Sg5 droht Matt auf h7, also muss Schwarz schlagen: 1. ... hxg5 2. Dh5#.

VERARBEITUNG

Gedächtnisstütze

◇ *Zutritt verschaffen und Mattbilder*

Arbeitsbuch

□ *Matt in zwei: Zutritt: A*



Erklärung: Diese Übung besteht aus Mattbildern mit zwei Türmen und mit Dame + Läufer. Wir können darauf hinweisen, aber es ist besser, die Schüler dies selbst entdecken zu lassen.

Typische Mattbilder besser erkennen zu lernen ist das Hauptziel dieser Aufgaben.

Fehler: Die Lösung führt nicht zum Matt.

Hilfe: Im Allgemeinen wird wenig Hilfe benötigt, eventuell kann das Figurenpar, das die Matt bereitstellt, angegeben werden.

Fehler: Stellung Nr. 10 wird nicht gelöst. Die Lösung beginnt mit einem „stillen Zug“, nicht mit Schlagen oder Schach.

Hilfe: Die Stellung erlaubt nur eine Art von Mattbild, und dazu steht der Bauer g6 im Weg. Dieser kann mit 1. Sxg6 unsanft entfernt werden, aber nach 1. ... fxg6 führt dies zu nichts. Fragen Sie nach einer anderen Möglichkeit (ablenken).

□ *Matt in zwei: Zutritt: B*



Erklärung: Diese Übung besteht aus Mattbildern mit Turm + Springer und Turm

+ Läufer.

Fehler: Stellung Nr. 5 wird falsch gelöst. Es gibt viele Züge, die verführerisch aussehen, der Anfangszug ist jedoch ein stiller. Außerdem sind Mattbilder mit Dame + Läufer oder Springer möglich

Hilfe: Lassen Sie den Schüler die Antworten selbst widerlegen. Die meisten Schüler probieren das Mattbild mit der Dame auf h7, aber 1. Dh4 h6 führt nicht zum Matt. Der Damenzug 1. Dg6 kostet die Dame und wird daher schnell verworfen. Bitten Sie den Schüler, sich diesen Zug etwas genauer anzusehen.

Matt in zwei: Zutritt: C 

Erklärung: Dieses Übungsblatt besteht aus zwei Mattbildern mit zwei Läufern und aus gemischten Mattbildern.

Fehler: Die Lösung führt nicht zum Matt.

Hilfe: Die Mattbilder sind etwas schwieriger, da mehr Figuren für das Matt benötigt werden. Stellen Sie eine ähnliche Stellung wie das gefragte Mattbild aufs Brett.

Matt in zwei: Zutritt: D 

Erklärung: Eine Übung, wo Zutritt verschaffen und Abzugs- und Doppelschach kombiniert werden. Das ist eine nützliche Wiederholung und nicht zu schwierig.

Fehler: Die Lösung ist falsch.

Hilfe: Lassen Sie es noch einmal versuchen, bevor Hilfe angeboten wird. Mögliche Frage: „Wo ist eine Batterie?“

ANTWORTEN

Matt in zwei: Zutritt: A

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| 1) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2# | 7) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6# |
| 2) 1. ... Sg4+ 2. fxg4 Th3# | 8) 1. ... Txb2+ 2. Kxb2 Dh4# |
| 3) 1. Dxb7+ Kxb7 2. T1h7# | 9) 1. Lxb7+ Kxb7 2. Dc6# |
| 4) 1. Se6+ fxe6 2. Tf1# | 10) 1. Sh5 gxh5 2. Dxb7# |
| 5) 1. Dh6+ gxh6 (1. ... Kg8 2. Te8#) | 11) 1. Sg5+ hxg5 2. Dh5# |
| 2. Te8# | 12) 1. Txe6+ (1. ... Kd8 2. Df8#) |
| 6) 1. Dxb7+ (1. Txb7+ Kg8!) | 1. ... fxe6 2. Df6# |
| 1. ... Lxb7 2. Txb7# | |

Matt in zwei: Zutritt: B

- | | |
|--------------------------|--------------------------|
| 1) 1. Txb7+ gxh7 2. Tg8# | 2) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th3# |
|--------------------------|--------------------------|

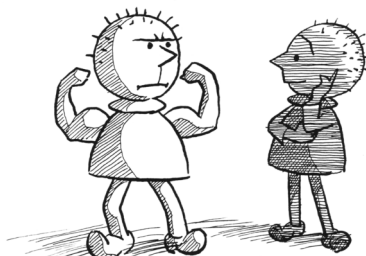
- 3) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 Ta8#
- 4) 1. Dxb7+ (1. Sg6+? hxg6)
 1. ... Kxb7 2. Th2#
- 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Sxb7 Sf5;
 1. Lxb7 Te7) 1. ... hxg6 2. Th3#
- 6) 1. Dc8+ (1. Sc7+ Kb8)
 1. ... Lxc8 2. Sc7#
- 7) 1. Dxd8+ Kxd8 2. Te8#
- 8) 1. ... Txb2+ (1. ... Te1+ 2. Sf1)
 2. Kxb2 Th8#
- 9) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Lxc5)
 1. ... exf5 2. Tg8#
- 10) 1. Sd6+ Lxd6 2. Ld7#
- 11) 1. Dxa6+ (1. ... bxa6 2. Ta8#)
 1. ... Kxa6 2. Ta8#
- 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1#

□ *Matt in zwei: Zutritt: C*

- 1) 1. Dxa6+ (1. Lg2 La7)
 1. ... bxa6 2. Lg2#
- 2) 1. Dxf7+ (1. Lb3 Tf8)
 1. ... Kxf7 2. Lb3#
- 3) 1. Dxe6+ (1. Sb5 Dxb2+ 2. Kxb2
 - hxb5+) 1. ... fxe6 2. Lg6#
- 4) 1. ... Dxc3+ (1. ... Df5 2. Lb3;
 1. ... La3 2. Sb1) 2. bxc3 La3#
- 5) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Lh3#
- 6) 1. ... Db1+ 2. Sxb1 Lc4#
- 7) 1. Txb7+ Kxb7 2. Dg2#
- 8) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Tg8#
- 9) 1. ... Sg4+ 2. hxg4 Th6#
- 10) 1. Dxb5 (1. Lxb6 fxb6)
 1. ... gxb5 2. Lh7#
- 11) 1. ... Dxb3 2. gxb3 Lf3#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Lc5#

□ *Matt in zwei: Zutritt: D*

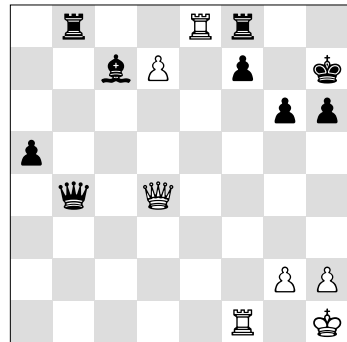
- 1) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Lc3#
- 2) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Sc5#
- 3) 1. Txb7+ Kxb7 2. Df5#
- 4) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Le7#
- 5) 1. Sxc6+ bxc6 2. Sd7#
- 6) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Sf5#
- 7) 1. ... Dxa2+ 2. Dxa2 c2#
- 8) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 axb3#
- 9) 1. ... Sxf2++ 2. Kg1 Sh3#
- 10) 1. Lxb7+ Kxb7 2. c8D#
- 11) 1. Sf6+ gxf6 2. Sxf7#
- 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Te4#



Information

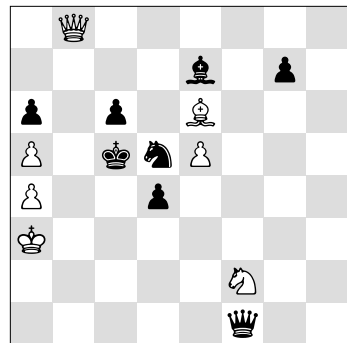
Diese Lektion beschränkt sich auf die Figur, die Matt setzt: den Jäger. Das ist leicht zu erweitern.

In diesem Diagramm (↑) hat Weiß zwar Druck auf die schwarze Stellung, aber es scheint nicht wirklich überzeugend zu sein. Wir stellen die Frage: Welche schwarze Figur sollte verschwinden, damit Weiß gewinnt? Die Antwort ist einfach: Tf8. Also: **1. Txf7+ Txf7 2. Dh8#**. Der weiße Turm auf e8 wurde plötzlich zum Helfer befördert.



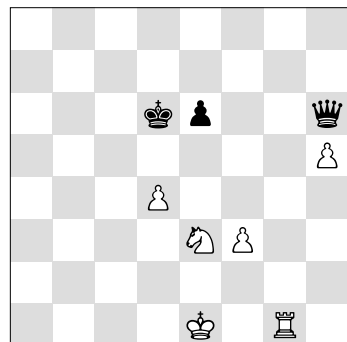
Die Technik zum Aufbrechen des Bauernwalls findet eine breitere Anwendung als nur bei der Rochade. Die Bauern vor dem König verteidigen nicht im Sinne von Deckung, sondern von Schutz; die Bauern bilden ein Hindernis, das sich bewegen kann. Diese Bauern sind schon da, aber es kann auch eine Figur sein, die z.B. im Falle eines Angriffs dazwischengezogen wird.

In diesem Diagramm (⇒) scheitern verführerische Züge wie 1. Db6+ oder 1. Se4+ (Absicht 2. Db3#) an 1. ... Kc4+ mit Schach. Wieder stellen wir die Frage: Welche schwarze Figur muss verschwinden, damit Weiß gewinnen kann? Ohne Sd5 ist Se4# matt. Also lenkt Weiß den Springer mit **1. Db4+ Sxb4 2. Se4#** ab. Der Läufer auf e6 wurde zum Bewacher.



Es ist wichtig zu erkennen, dass Zutritt verschaffen auch für andere Zwecke verwendet werden kann. Auch bei anderen Themen gilt: Schlagen, Ablenken und Wegjagen sind Techniken, die angewendet werden können, wenn eine gegnerische Figur im Weg ist.

Ein einfaches Beispiel mit einem Doppelangriff ist in diesem Diagramm (↓) abgebildet. **1. Sf5+ exf5 2. Tg6+**.



Ergänzende Arbeitsbücher

1987, als die ersten Übungsblätter der dritten Stufe erschienen waren (nur auf Holländisch), gab es neben Begeisterung und Beifall auch Zweifel. Kann man den Kindern so viele Aufgaben zumuten? Mit der Zeit stellte sich heraus, dass diese Frage zu bejahen ist. Anfang dieses Jahrhunderts kam daher auch immer häufiger die Anfrage, ob ich nicht noch mehr Aufgaben liefern könne. Das führte anfangs zu zwei Ergänzungen, den Extra- und den Plus-Arbeitsbüchern. Später kam die Serien „Vorausdenken“ (vorläufig beschränkt auf 2 Bücher) und „Mix“ (zur Zeit 5 Bücher) dazu.

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 Erlernte noch nicht ausreichend in den Partien an (siehe auch Kenntnis und Fähigkeiten auf S. 26). 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 entgegengewirkt werden.
- 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.
- Vertiefung! Stärkere Schachspieler (Stufe 4 und höher) sollten prüfen, an welchen Stellen sie Schwächen auf einem niedrigeren Niveau haben. Manchmal kommt diese Erkenntnis nur mit dem Training der eigenen Kinder. Eine freundliche E-Mail von einem Benutzer:
„Du hattest einmal einen Vortrag in Wijk aan Zee (Tata Turnier), wo ich Ihnen sagte, dass ich viele Hefte durchgearbeitet habe, aber dass ich in Stufe 5 plus angehalten habe, weil ich die Aufgaben zu schwierig fand. Ihre Diagnose war, dass ich in früheren Stufen zu wenig wiederholt hatte. Ich habe nicht viel mit dieser Bemerkung gemacht, aber meine Erfahrung mit dem Stufe 2 Mix zeigt, dass Sie Recht hatten. Ich vollziehe diese relativ einfachen Stellungen nicht sofort nach; ich verstehe das Gesamtbild und die Taktik, aber der Prozess ist nicht ausreichend automatisiert. Das wird bei komplexen Positionen problematisch.“

Wann können wir diese Arbeitsbücher einsetzen? Eine allgemeine Regel gibt es dafür nicht. Das Arbeitsbuch der Stufe 3 extra kann bereits während des Arbeitens mit dem Basisarbeitsbuch 3 eingesetzt werden. Der Trainer muss einschätzen, ob Teile von „Plus“ und „Vorausdenken“ zwischendurch behandelt werden, das hängt vom Niveau der Gruppe ab. Gut vorstellbar ist, dass eines der Themen aus dem Plusteil während der Partiebesehrung auftaucht. Auch können einige wenige Übungen aus dem Arbeitsbuch bereits früh(er) behandelt werden.

Das Thema Vorausdenken wird bereits in der vorherigen Stufen behandelt! Mehr darüber ab Seite 235.

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

Stufe 3 extra

Die Übungen haben die gleichen Themen wie in der Stufe 3, so dass das Heft bereits früher sinnvoll eingesetzt werden kann. Weitere Aufgaben sind nicht nur als zusätzliche Übung, sondern auch als Wiederholung nützlich. Der Schwierigkeitsgrad ist etwa gleich oder etwas schwieriger. Auch die Vertiefung der Themen ist sinnvoll. Nachdem acht Seiten mit Mattbildern gelöst wurden, sind die besser im Langzeitgedächtnis gespeichert. Dies bedeutet, dass sie während einer Partie sofort verfügbar sind.

Neu sind die Mixaufgaben mit Tests / Lektion 1-5, 6-10 und 11-17. Die Auswahl der zu verwendenden Themen ist natürlich kleiner.

Die letzten 10 Seiten enthalten Aufgaben über den Typ: Mix. Das ist viel weniger als in früheren Ausgaben, aber seit dem Erscheinen der Mixbücher ist das kein Verlust. Diese gemischten Aufgaben haben keinen Hinweis auf das Thema der Übung und ähneln daher am ehesten einem echten Spiel. Aus Platzmangel stehen im normalen Stufenbuch zu wenig von diesen Aufgaben.

Die gemischten Aufgaben finden fast alle Kinder schwierig, denn die relevante Information aus einer Stellung zu holen, ist für einen Schüler in jeder beliebigen Stufe keineswegs einfach. Bei dieser Art Aufgaben müssen wir die Kinder anfangs etwas mehr anspornen, damit sie es weiterhin probieren. Die Rolle des Trainers ist hierbei sehr wichtig. Die Mixblätter müssen daher unbedingt zum richtigen Zeitpunkt an die Reihe kommen.

Die Antworten finden Sie auf der Webseite: www.stappenmethode.de.

Stufe 3 plus

1985 trafen sich die beiden Autoren erstmals, um eine neue Methode zu entwickeln. Zwei Jahre später erschienen die ersten Handbücher und Arbeitsblätter (nur auf Holländisch). Das Handbuch für Stufe 3 erschien 1988.

Die ursprüngliche Einteilung des Lehrstoffes bewährte sich zwar, aber 15 Jahre Erfahrung lehrten, dass einzelne wesentliche Themen nicht behandelt wurden. Das war das wichtigste Motiv für die Plus-Reihe.

In diesen Büchern ist Platz für:

- neue Themen (Spezielle Formen des Ausschaltens der Verteidigung und der Abzugsangriff, der Randbauer, Unterverwandlung);
- Themen, denen aus Platzmangel nur wenig Aufmerksamkeit in den „normalen“ Stufen gewidmet wurde;
- das Vertiefen von wichtigen Themen (Das gilt für jedes Thema; siehe auch Seite 147);
- Themen aus einer vorherigen Stufe auf einem höheren Niveau.

Wir behandeln alle Themen in vierzehn Plusstunden. Manche können kurz sein. Voraussetzung ist, dass die Schüler die Aufgaben auf die richtige Weise lösen können. Gar keine Anweisungen zu geben ist daher nicht empfehlenswert.

Stufe 3 Vorausdenken

Vorausdenken ist eine wesentliche Fähigkeit in der Partie von dem Moment an, an dem die Eröffnungstheorie aufhört und man denken muss. Fehlerloses Vorausdenken ist in der gesamten Partie notwendig. Üben lohnt sich also.

Die Tatsache, dass viele Trainer diese Fähigkeit selbst nicht so gut beherrschen, ist kein Argument, das Thema zu vermeiden. Es ist erstaunlich, wie schnell Kinder nach einem zögerlichen Start bei diesem Thema Fortschritte machen.

Die verschiedenen Übungen sind vielfältiger als in den anderen Arbeitsheften. Die Themen aus Stufe 3 kehren teilweise zurück. Dies gibt einen Hinweis darauf, welche Informationen aus dem Langzeitgedächtnis geholt werden müssen. Damit steht dann ein großer Teil des Arbeitsgedächtnisses für Vorausdenken zur Verfügung.

Stufe 3 mix

Die Mixbücher tragen die Ziffer der jeweiligen Stufe. Dies zeigt das Niveau der Übungen an. Das heißt nicht, dass es sich nicht mehr lohnt, ein Mixbuch einer niedrigeren Stufe durchzuarbeiten. Im Handbuch auf Seite 26) steht, dass man auf die schwierigen Übungen (angezeigt mit ♁♁ oder ♁♁♁) auch später noch in einer höheren Stufe zurückgreifen kann. Dies gilt eingeschränkt auch für andere ergänzende Schülerhefte.

Die Ergebnisse der gemischten Übungen zeigen genau an, welche Teile schwach sind. Ein solches Einzelthema muss noch einmal betont werden. Unzureichende Beherrschung auf niedrigem Niveau spiegelt sich nach wie vor in den Partien wider. Die Themen sind bekannt aus Stufe 3, Stufe 3 plus und die niedrigen Stufen. Für die Plus-Hefte gab es bisher keine Mixübungen. Ein Arbeitsbuch mit Übungen mit einer "einfachen" Aufgabe: spiele den besten Zug. Wie bei einer echten Partie weißt du nicht, ob du gewinnen kannst oder verteidigen sollst. Zuerst gut schauen, was los ist. Welche Angriffsziele gibt es? Was droht der Gegner? Ist die Zeit da, Remis zu machen? Kurz gesagt, von allem etwas.

Das Buch endet mit „Matt in zwei Probleme“. Das Lösen solcher Probleme ist sinnvoll. Sie sind erst seit 2004 in den Heften enthalten (zunächst nur in Stufe 4 plus). Jetzt erscheinen sie ab Stufe 2.

Was lernt der Schüler?

- Flexibles Denken. Der Vorgehensweisen sind je nach Aufgabe unterschiedlich: matt drohen, Fluchtfelder kontrollieren, Fluchtfelder freigeben. Zuerst bestimmen was das Problem ist und zunächst auf Grund von Daten nach der Lösung suchen.
- Nicht nur die stärkste Verteidigung berücksichtigen, sondern alle möglichen Alternativen.
- Die Zeit ist von wesentlicher Bedeutung. Tempoverlust ist verboten.
- Lernen, die Züge des Gegners zu antizipieren.
- Kandidatzüge bestimmen, sortieren, vergleichen und eine Auswahl treffen.

Der Zweck von Problemen ist klar: matt in zwei. Schwierige Aufgaben können von jedem gelöst werden (einfach durchhalten). In den meisten Stellungen ist die Anzahl der zu untersuchenden Züge gering, so dass immer eine Lösung durch Eliminierung gefunden werden kann. Der Schüler versteht, dass er nicht zu schnell denken sollte, dass etwas nicht möglich ist.

Dieses Handbuch enthält Lektionen für die Arbeitshefte „Plus“ (nächste Seite) und „Vorausdenken“ (Seite 235).

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

