

Ernst Bönsch

Methodisches Schachtraining

für Schüler von 6 bis 10 Jahren

Teil 1: Methode (für Lehrer)



METHODISCHES SCHACHTRAINING

Konzeptionelle Überlegungen zum Lehrwerk

Schach

1. Zielstellungen des Lehrwerkes	1
2. Begründungen eines wissenschaftlich-pädagogischen Lehrweges (auch international erprobt)	1
3. Inhaltliche Ausrichtung	1
4. Format	2
5. Benutzerkreis im deutschen und internationalen Sprachraum	2
6. Autor	2

SCHACH – Methodisches Unterrichtsmaterial für Schüler im ersten und zweiten

Schuljahr und für Lehrende

Kombiniertes Lehr- und Lernprogramm für Kinder und Erwachsene	3
---	---

LEHRMODUL I

Thema: Das Schachbrett und die Bezeichnung der Felder

Bildungs- und Erziehungsziele	5
Lehr- und Anschauungsmittel	5
Stoffvermittlung	5
Übungen / Praxis	6
Didaktisch-methodische Empfehlungen	6

LEHRMODUL II

Thema: Die Schachfiguren und ihre Gangart

Bildungs- und Erziehungsziele	7
Lehr- und Anschauungsmittel	7
Stoffvermittlung	7
Das Ziehen und Schlagen der Steine	8
In welcher Reihenfolge führen wir die einzelnen Figuren ein?	8
Zum Wert der Figuren	9
Übungen / Praxis	10

1. Übungen zum Festigen der Kenntnisse über die Wertigkeit der Figuren	10
2. Spielen von Minipartien	10
2.1 Kampf zwischen verschiedenen Bauernformationen	10
2.2 Kampf zwischen Springer und Bauern	10
2.3 Kampf Figuren gegen Bauern	11
2.4 Kampf König gegen Bauern	11
2.5 Kampf der Springer	11
2.6 Kampf der Figuren	11
3. Fragen und Übungen zur Festigung des Stoffs	12
Didaktisch-methodische Empfehlungen	12

LEHRMODUL III

Thema: Schachgebote, taktische Elemente, wichtige Begriffe, schwierige Regeln und

Schachnotation	13
Bildungs- und Erziehungsziele	13
Lehr- und Anschauungsmittel	13
Stoffvermittlung	13
Das einfache Schachgebot	13
Das Abzugsschach	14
Das Doppelschach	14
Das Decken eines Steins	14
Die Gabel	14
Der Spieß	14
Das Fesseln einer Figur	14
Das Tauschen von Steinen	15
Die Rochaden	15
Das Schlagen „im Vorübergehen“	16
Die Aufzeichnung der Züge	17
Die offizielle allgebraische FIDE-Notation	17
Übungen / Praxis	18
Wie kann man in den drei Beispielen ein Schachgebot abwehren?	18
Beispielstellungen zum Üben der Rochade	18

Zum Aufzeichnen von Zügen und Stellungsbildern	18	Remis durch gegenseitiges Übereinkommen	27
Didaktisch-methodische Empfehlungen	18	Reklamation auf dreimalige Stellungswiederholung	28
LEHRMODUL IV		Die 50-Züge-Regel	28
Thema: Das Mattsetzen des Königs	20	Übungen / Praxis	28
Bildungs- und Erziehungsziele	20	1. Erkennen der Pattsituation	28
Lehr- und Anschauungsmittel	20	2. Dauerschach-Übungen	29
Stoffvermittlung	20	3. Wie kann Weiß am Zug sich ins Dauerschach retten?	29
Spielgedanke	20	4. Wie kann Schwarz am Zug sich ins Dauerschach retten?	29
Typische Mattbilder mit den Schwerfiguren		Didaktisch-methodische Empfehlungen	29
Dame und Türme	20	LEHRMODUL VI	
Mattsetzen des Königs mit Schwerfiguren	21	Thema: Allgemeine Eröffnungsgrundsätze	31
Das Mattsetzen mit beiden Türmen	21	Bildungs- und Erziehungsziele	31
Das Mattsetzen mit der Dame	21	Lehr- und Anschauungsmittel	31
Das Mattsetzen mit einem Turm	22	Stoffvermittlung	31
Mattsetzen des Königs mit Leichtfiguren	22	Schnelles und zielstrebiges entwickeln der Kräfte	31
Mattsetzen mit zwei Läufern	22	Was verstehen wir unter einer „günstigen“ Aufstellung der Kräfte?	32
Mattsetzen mit Läufer und Springer	23	Kampf um ein starkes Zentrum	33
Mattsetzen mit zwei Springern	23	Schaffen einer günstigen Bauernstellung	34
Übungen / Praxis	23	Charakteristische Fehlerquellen von Anfängern	35
Einfache Matt-Aufgaben	23	Übungen / Praxis	35
Fünf Endspielstellungen als kleine Minipartien bis zum Matt spielen!	24	1. Zum Thema: Erfolg durch schnelle und zielstrebige Entwicklung der Kräfte	35
Didaktisch-methodische Empfehlungen	24	2. Zum Thema: Kampf um eine günstige Bauernstellung	36
LEHRMODUL V		3. Zum Thema: Der Kampf um ein starkes Zentrum	36
Thema: Das unentschiedene Spiel (Remis)	25	4. Zum Thema: Das Ausnutzen von fehlerhaften Bauernzügen	36
Bildungs- und Erziehungsziele	25	Didaktisch-methodische Empfehlungen	36
Lehr- und Anschauungsmittel	25	LEHRMODUL VII	
Stoffvermittlung	25	Thema: Elementare Endspiel – zwangsläufige Mattverfahren	38
Das Patt	25	Bildungs- und Erziehungsziele	38
1. Beispielen von einfachen Pattstellungen, mit Schwarz am Zug	26		
2. Schwierige Pattstellungen	26		
Das Dauerschach	26		
1. Typische Formen des Dauerschachs mit Dame	26		
2. Typische Formen des Dauerschachs mit dem Turm	27		
3. Dauerschachformen mit Leichtfiguren	27		

Lehr- und Anschauungsmittel	38	Wir unterscheiden folgende Oppositions-	
Stoffvermittlung	38	formen	43
1. Zur Bedeutung der Endspiellehre	38	Anwendungsbeispiele	43
2. Einige Besonderheiten der Endspielphase gegenüber den anderen Partiestadien	38	Das Verfahren der Dreiecknutzung	44
3. Zugzwang	39	Zur Wirkung der Fernopposition	45
4. Kampf zwischen verschiedenen Figuren mit König aber ohne Bauern	39	3. Regel über die (relative) Wertlosigkeit des Turmbauern	45
Übungen / Praxis	40	4. Kopfrechenverfahren	45
1. Praktische Übungen zu den Figurendspielen	40	Übungen / Praxis	46
2. Der schwarze Turm mußte sich im letzten Zug vom eigenen König entfernen	40	1. Aufgaben zur Quadratregel	46
3. Wie ist die Stellung des Endspiels Dame gegen zwei Leichtfiguren einzuschätzen?	40	2. Aufgaben zur Oppositionsregel	46
4. Im Endspiel Turm gegen Läufer befindet sich der schwarze König in der Ecke der Farbe seines Läufers	40	3. Aufgaben zum Thema über die relative Wertlosigkeit des Turmbauern	46
Didaktisch-methodische Empfehlungen	40	4. Aufgaben zur Methode des Kopfrechenverfahren	47
		Didaktisch-methodische Empfehlungen	47
MODUL VIII		LÖSUNGSTEIL	
Thema: Einführen in die Bauernendspiele	41	Lösungen der ÜBUNGSAUFGABEN in den Lehrmodulen I bis VIII	48
Bildungs- und Erziehungsziele	41	Zu Lehrmodul I	48
Lehr- und Anschauungsmittel	41	Zu Lehrmodul II	48
Stoffvermittlung	41	Zu Lehrmodul III	48
Vorbemerkungen zur Thematik	41	Zu Lehrmodul IV	49
Grundlegende Regeln der Bauernendspiele, die das richtige Spielen erleichtern	41	Zu Lehrmodul V	49
1. Regel vom Quadrat	41	Zu Lehrmodul VI	49
Anwendungsbeispiele	42	Zu Lehrmodul VII	50
2. Regel der Opposition	43	Zu Lehrmodul VIII	50
		Einbezogene und weiterführende Literatur	51

Copyright 2012 by Leibniz Verlag

Auf dem Hähnchen 32 · 56329 St. Goar · post@schachstiftung.de · ISBN 978-3-931155-23-0

Methodischer Schachunterricht für Grundschulen. Autor: Dr. Ernst Bönsch. Für öffentliche und unabhängige Schulen ist die Methode Dr. Bönsch, Module I/1 – VIII/3, kostenlos. Schulen, die an den Versuchen teilnehmen, Schachunterricht für Schüler der ersten bis dritten Klasse einzuführen, können zu dem Projekt „Chess for Africa“ per eMail Kontakt aufnehmen: edu@chess-for-africa.org. Hrsg. von Chess for Africa, einer Initiative der Deutschen Schachstiftung www.schachstiftung.de

Konzeptionelle Überlegungen zum LEHRWERK SCHACH

Kombiniertes Lehr- und Lernprogramm für Kinder und Erwachsene

1. Zielstellungen des Lehrwerkes

Hauptanliegen ist die Erarbeitung eines methodischen Unterrichtsmaterials für Schüler im ersten und zweiten Schuljahr und gleichzeitig auch für die Lehrenden. Es ist davon auszugehen, daß in nahezu allen Schulen ungenügende Lehrkräfte für den Schachunterricht zur Verfügung stehen. Das trifft sowohl für den europäischen als auch außereuropäischen Sprachraum zu. Da es in absehbarer Zeit kaum entsprechende Ausbildungen für Schachlehrer weltweit geben wird, muß auf zeitsparende und ökonomische Formen wie kombinierte Lehr- und Lernprogramme zurückgegriffen werden. Die Lehrenden (professionelle Lehrerinnen, Lehrer und Erzieher) profitieren von dem angebotenen Unterrichtsmaterial und lernen zeitnah mit. Das trifft bis zu einem gewissen Grad auch auf das pädagogische Umfeld (Eltern, Großeltern, Geschwister und schachkundige Freunde) zu.

2. Begründen eines wissenschaftlich-pädagogischen Lehrweges (auch international erprobt)

Die im Lehrwerk angebotenen schachspezifischen und didaktisch-methodischen Materialien wurden vom Autor in seiner Zeit als professioneller Schachtrainer/Schachlehrer an Grundschulen in Halle/S. und Berlin praktisch erprobt. Um einen optimalen methodischen Weg zum Erlernen im frühen Kindesalter zu erforschen, erhielten weitere dreißig Schachlehrer/Übungsleiter in außerunterrichtlichen Arbeitsgemeinschaften entsprechende Materialien. Die auf diesem Weg gewonnenen Erkenntnisse wurden im Rahmen eines Promotionsverfahrens 1977 an der Sportfakultät der Martin-Luther-Universität Halle/Wittenberg positiv begutachtet.

In der Praxis wurde der didaktische Grundweg auch bei Schachlehrertätigkeiten in den Jahren 1995 bis 2010 in Kreativitätsschulen des Bildungs- und Forschungsinstituts Professor Dr. Mehlhorn in mehreren Städten Deutschlands sowie an der Stuyvesant High School und Bronx High School of Science in New York City beschritten.

Weitere wertvolle schachpädagogische Erfahrungen wurden bei zehn internationalen Lehrgängen an der FIDE Trainer Academy Berlin mit 90 Schachtrainern/Instructoren aus 25 Ländern von vier Kontinenten (Europa, Amerika, Afrika, Asien) gewonnen.

3. Inhaltliche Ausrichtung

Da es bereits eine Vielzahl von Schachlehrbüchern gibt, kommt es dem Verfasser darauf an, ein speziell auf den Benutzerkreis zugeschnittenes Ausbildungsmaterial zu erstellen. Generell soll das Material nicht zu umfangreich, übersichtlich gegliedert und sehr anschaulich (besonders für Übersetzungen in andere Sprachen) sein. Das Nutzen von Lehrmodulen kommt diesen Anliegen entgegen.

Inhaltlich gliedert sich das Werk in folgende Teile im A4-Format:

- 3.1 Methodisches Unterrichtsmaterial in acht Modulen (49 Seiten, 183 Diagramme)
 - Lehrmodule I – VIII spezifiziert in jeweils Bildungs- und Erziehungsziele, Lehr- und Anschauungsmittel, Stoffvermittlung, Übungen/Praxis, Didaktisch-methodische Empfehlungen
 - Lösungsteil zu den Übungen
 - Übersicht zur einbezogenen und weiterführenden Literatur
- 3.2 Arbeits- und Übungsblätter (50 Seiten)
- 3.3 dazugehörige Lösungsblätter (50 Seiten)

4. Format

Damit die Diagramme möglichst groß gehalten werden können, wäre das Format A4 für Lehrprogramm und Arbeitsblätter zweckmäßig. Die Lösungsblätter könnten doppelseitig bedruckt als Broschüre gefertigt werden.

5. Benutzerkreis im deutschen und internationalen Sprachraum

- Schulkinder im ersten und zweiten Schuljahr (7 – 8 Jahre)
- Lehrende (Lehrerinnen und Lehrer, Erzieher)
- Bezugspersonen (Eltern, Großeltern, Geschwister, Freunde)

6. Autor

Dr. Ernst Bönsch, promovierter Schachpädagoge, ehem. Verbandstrainer des Deutschen Schachverbandes (DSV), A-Lizenztrainer und Mitglied der zentralen Lehrkommission des Deutschen Schachbundes (DSB), langjähriger Koordinator der Internationalen FIDE Trainer Academy Berlin, Internationaler Schiedsrichter der Fédération Internationale des Échecs (FIDE), Verfasser mehrerer Schachlehrbücher

Berlin, März 2011

Dr. Ernst Bönsch

SCHACH

Methodisches Unterrichtsmaterial für Schüler im ersten und zweiten Schuljahr und für Lehrende

Kombiniertes Lehr- und Lernprogramm für Kinder und Erwachsene

Von Schachpädagogin Dr. paed. Ernst Bönsch

Das methodisch aufbereitete Ausbildungsmaterial ist in acht Lehr- und Lernmodulen gegliedert und wird für den Zeitraum der Schulzeit von zwei Jahren angeboten. Es ist für das erste und zweite Schuljahr im Alter von sechs bis acht Jahren vorgesehen.

Worauf gründet sich der vorgelegte Lehrweg? Ausgehend von langjährigen eigenen schulpädagogischen Erfahrungen bildet ein in den siebziger Jahren mit über 30 Schachpädagoginnen erforschter effektiver Lehr- und Lernweg im In- und Ausland die pädagogisch-methodische Grundlage.

Für den geplanten Gebrauch in der Ausbildung von Lehrenden sind einige besondere didaktische Überlegungen maßgebend. Eine übersichtliche Systematik in Modulen soll das Lernen und Lehren erleichtern. Es ist kein Lehrplan, sondern ein thematisch geordnetes Lehr- und Übungsangebot.

Im Rahmen der didaktischen Vielfalt soll hier besonders auf die neueren russischen Erkenntnisse des schachspezifischen Lehrens dank der sogenannten „geistigen Arbeit im Kopf“ (Working in Mind) im Forschungsprojekt Satka verwiesen werden.

Die einzelnen Lehrmodule sind so aufbereitet, damit Lehrerinnen und Lehrer nicht nur den Stoff vermitteln, sondern ihn auch zur Aneignung oder Vervollkommnung ihres eigenen Schachwissens aktiv nutzen können!

Da neben ganz einfachen Aufgaben und Anforderungen auch Lehrinhalte für Fortgeschrittene eingefügt wurden, können diese neben dem Wissenserwerb für Auszubildende ebenso für schachkundigere Kinder in allen Altersbereichen verwendet werden („geistiges Futter für Talente“). Auch interessierte Eltern, Großeltern und Geschwister können auf Schachwissen höheren Levels zurückgreifen.

Die übersichtlich gegliederten Themenkomplexe sind andererseits so anschaulich (mit vielen Beispiel-Diagrammen versehen) konzipiert, daß der lehrende Personenkreis nicht unbedingt gut Schachspielen können muß. Mit dieser Broschüre in der Rückhand lehrt und lernt man immer gleich mit! Bei manchen Themen, die noch für die Kinder zu schwierig sind, wird das noch einmal besonders hervorgehoben: „Nur für die Lehrenden!“

In allen Lehrmodulen wurde Raum für die schöpferische Umsetzung der Inhalte durch die pädagogisch erfahrenen Lehrkräfte gegeben. Mit ihren vielseitigen Ideen, das Schachspiel Kindern altersgerecht spielerisch nahezubringen, kann das Vorhaben gelingen.

Erfahrungsgemäß variiert die Länge einer „Lehrinheit“ stark nach den Altersgruppen. Bei 6 – 8jährigen Kindern sollten 30 – 45 Minuten nicht überschritten werden. Letztendlich werden die Lehrenden mit der Zeit das richtige Maß für die jeweilige Klassenstufe finden.

Nach zweijähriger Ausbildung sind die Kinder mit den Regeln des Schachspiels vertraut, besitzen Grundkenntnisse aller drei Partiephasen und vermögen Partien bzw. kleine Wettbewerbe zu spielen. Die einzelnen Themen sind aufeinander abgestimmt und tragen aufbauenden Charakter. Durch die Modulform können aber bestimmte Themen vorgezogen, wiederholt und somit dem Ausbildungslevel angepaßt werden. Zu Beginn jedes Lehrmoduls werden die Zielstellungen bildungs- und erziehungsseitig formuliert. Jedem Lehrenden bleibt es vorbehalten, die beschriebenen Bildungs- und Erziehungsziele durch weitere Lernziele zu konkretisieren.

Zur Grundausrüstung jeder Gruppe gehören: mehrere Normalschachspiele (Turnierformat), ein Demonstrationstisch und Arbeitsblätter (einschließlich Lösungen). Als günstig erweisen sich größere Figuren aus Plaste mit Eisenbeschwerung (fallen nicht so leicht um).

Jedes Lehrmodul besitzt zwei Schwerpunkte: den stoffvermittelnden Teil und den Übungs- bzw. Praxisteil. Der stoffvermittelnde Teil erfolgt streng nach didaktisch-methodischen Aspekten in einer knappen allgemeinverständlichen Form, wobei speziell auch in den Diagrammreihen die Steigerung vom Leichten zum Schweren berücksichtigt ist. Zahlreiche Schaubilder (Diagramme, Diagrammreihen) erhöhen den Anschauungsgehalt der Module. Besonderer Wert wurde aus Gründen der besseren Übersicht auf Diagrammbeispiele mit wenig Figurenmaterial gelegt.

Das Festigen des Stoffs im Rahmen des Übungskomplexes ist auf zwei Arten vorgesehen. In den ersten Modulen dominieren die wiederholenden Fragestellungen, und in den nächsten stehen praktische Formen des Wettbewerbs bzw. Spielens von „Minipartien“ im Vordergrund. Für das Stimulieren und Schaffen von Erfolgserlebnissen sollten speziell für den Übungsteil Wertungspunkte vergeben werden. Diese „Benotungen“ sind in kindgemäße Stimuli zu übersetzen.

Kinder sind von Natur aus neugierig, aktiv und bestrebt, immer etwas zu tun. Diese Neigung gilt es zu nutzen und möglichst viele eigenaktive Tätigkeiten in den Entwicklungsprozeß einzubeziehen. Kleine wettbewerblich organisierte Minipartien (zunächst mit wenigen Steinen, vor allem Bauern) entsprechen diesem Anliegen.

Die 50 anschaulich gehaltenen „Übungsblätter“ erleichtern das inhaltlich-methodische Gestalten der Lehrarbeit. Ein ebenso umfassender Lösungsteil bietet sowohl Lehrenden als auch Kindern die notwendige sachliche Sicherheit.

Eine Bitte: Die im Text verwendeten Bezeichnungen wie Lehrende, Ausbilder, Übungsleiter, Leiter, Spieler, Teilnehmer u. a. gelten vereinfachend für die männliche und weibliche Form.

LEHRMODUL I

THEMA: Das Schachbrett und die Bezeichnung der Felder

BILDUNGS- und ERZIEHUNGSZIELE

- Kennenlernen des Schachbretts, Demonstrationsbretts (Demobrett)
- Einführen der Zahlen 1-8 und Buchstaben a-h
- Hinführen zu selbständigem Auffinden der Felder
- Selbständiges Anfertigen eines Schachbretts in der Klasse

LEHR- und ANSCHAUUNGSMITTEL

Schachspiele, Demonstrationsbrett, 4 Arbeitsblätter, Kartonpapier, Schere, Klebemittel und Filzstifte

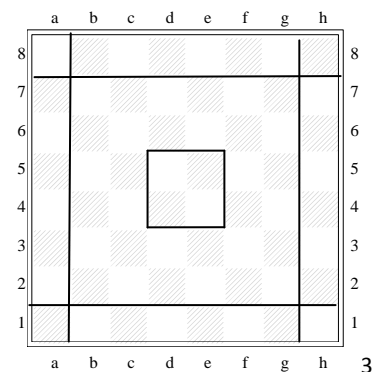
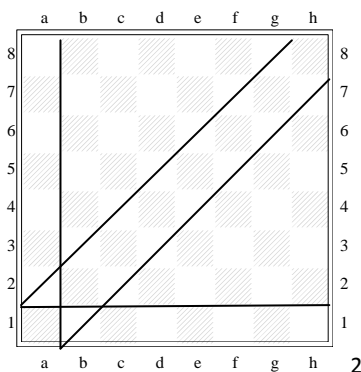
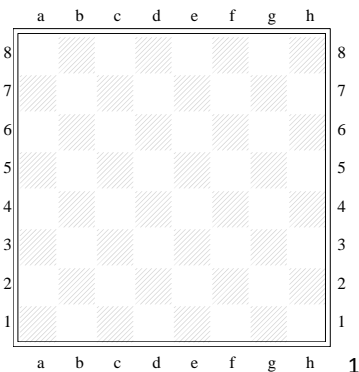
STOFFVERMITTLUNG

Das Schachbrett besteht aus 64 abwechselnd weiß und schwarz (hell und dunkel) gefärbte Felder. Das Brett liegt richtig, wenn sich in der **rechten Ecke ein weißes Feld** befindet.

Jedes Feld hat seine Bezeichnung. Mit Hilfe der am Rande stehenden Zahlen und kleinen Buchstaben können alle Felder rasch und präzise bestimmt werden (Diagramm 1).

Zum besseren Verständnis bezeichnen wir die Felder nach ihrem Richtungs- bzw. Bezugsaspekt:

- nebeneinander befindliche Felder heißen *Reihen*, z.B. 1., 2., 3. Reihe usw.
- übereinander befindliche Felder heißen *Linien*, z.B. a-Linie, b-Linie, c-Linie usw.
- schräg zueinander liegende Felder heißen *Diagonalen* (schwarz- und weißfeldrige), z.B. Diagonale a1-h8 als schwarzfeldrige Diagonale (Diagramm 2)
- Alle Felder am Brettrand nennen wir *Randfelder* und die in den Ecken (a1, a8, h1, h8) *Eckfelder*. Die vier in der Mitte des Schachbretts befindlichen Felder werden *Zentrumsfelder* oder das *Zentrum* genannt. Sie heißen d4 - d5 - e4 - e5 (Diagramm 3).



Um mit den Kindern über die Struktur des Schachbretts sprechen zu können ist es erforderlich, sie zunächst mit den ersten acht Buchstaben des Alphabets vertraut zu machen. Das geht aber nur, wenn das Kind die Grundmuster der Schrift malen kann. Gewöhnlich sind das Striche waagrecht, senkrecht und schräg oder einen Kreis, ein Rechteck, Kreuz etc. Einfacher sind zunächst Druckbuchstaben zu erlernen, aber unmittelbar danach werden kleine Buchstaben hinzugefügt (Auf Demobrettern und

normalen Schachbrettern gibt es leider unterschiedliche Beschriftungen). Gleichzeitig sollte der gesprochene Laut mit geübt werden.

In kleine kindgerechte Erzählungen eingekleidet, lassen sich die genannten Buchstaben wie folgt zu ihnen bekannten Begriffen symbolisieren (Auswahl):

- A wie Abend, Acker, Affe, Alter, Ameise, Auge, Auto
- B wie Bauch, Besuch, Bitte, Brot, Blitz, Buchstabe, Butter
- C wie Café, Camping, Clown, Club, Cola, Creme
- D wie Dach, Donner, Dorn, Drachen, Dracula, Dolch
- E wie Ecke, Eltern, Ende, Ente, Esel, Essen, Ernte, Erfinder
- F wie Faß, Faust, Frage, Frühstück, Finger, Flöte, Frau
- G wie Gans, Gong, Gitarre, Geige, Graben, Gras, Grube
- H wie Hafen, Hamster, Heinrich, Holle, Hunger, Hut, Hütte.

Die schöpferische Initiative der Kinder auf allen Sinnesebenen ist dabei anzuregen. Sie können sich selbst Möglichkeiten jeder Art dazu ausdenken.

Das Erlernen der Zahlen kann unter Zuhilfenahme der Finger in spielerischer Form geübt werden. Gefestigt werden die einzelnen Zahlen durch Beschreiben von leeren Kärtchen, auf denen je ein Buchstabe und eine Zahl geschrieben werden sollen. Das wird so lange geübt, bis die Zahlen von 1-8 und Buchstaben a-h in der gleichen Reihenfolge dastehen.

ÜBUNGEN/PRAxis

Fragen und Aufgaben:

1. Gemeinsames Anfertigen eines Schachbretts aus Pappe!
2. Wie legt man zu Beginn ein Schachbrett richtig hin?
3. Lasse neue Begriffe zu den Buchstaben A a - H h finden!
4. Jedes Kind zählt seine gefundenen Begriffe und schreibt die entsprechende Zahl auf (1-8).
5. Nenne die Randfelder der 1. Reihe!
6. Nenne die Randfelder der a-Linie!
7. Wie heißen alle schwarzen Eckfelder?
8. Wie heißen die beiden längsten Diagonalen auf dem Schachbrett?

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

- ☞ Mit Unterstützung der Ausbilder wird ein mittelgroßes Schachbrett gebastelt und anschließend beschriftet, wobei möglichst viele Kinder einbezogen werden sollen. Wichtig dabei sind die vorbereitenden Arbeiten: Beschaffen des Materials und der Werkzeuge wie Schere, Klebemittel und Filzstifte.
- ☞ Perspektivisch sollte jedes Kind zuhause ein Schachbrett besitzen. Unter Einbeziehen wettbewerblicher Überlegungen könnten mit der Zeit alle Kinder in den Besitz eines Brettes gelangen.
- ☞ Um die Bezeichnung der einzelnen Felder verständlicher zu gestalten, kann der Vergleich zu einer Stadt mit ihren Straßen und Hausnummern herangezogen werden. Dabei ist es ratsam, sowohl die Großbuchstaben als auch die Kleinbuchstaben von A a bis H h zu vermitteln. Später sind nur noch die Kleinbuchstaben zu gebrauchen. Diese Vorgehensweise hat sich beim methodisch gelehrt Schach in den untersten Altersbereichen bewährt.
- ☞ Alle Kinder sollen möglichst einmal vor dem Demonstrationsbrett stehen und etwas Einfaches üben.
- ☞ Der Schwerpunkt der ersten Lektion liegt im Übungsteil. Die vorgegebenen Fragen sind in variabler Form zu stellen.
- ☞ Beim Verwenden des entsprechenden Übungsblattes ist darauf zu achten, daß die Eintragungen auf dem selbstgefertigten Schachbrett möglichst mit farbigen Stiften vorgenommen werden.

LEHRMODUL II

THEMA: Die Schachfiguren und ihre Gangart

BILDUNGS- und ERZIEHUNGSZIELE

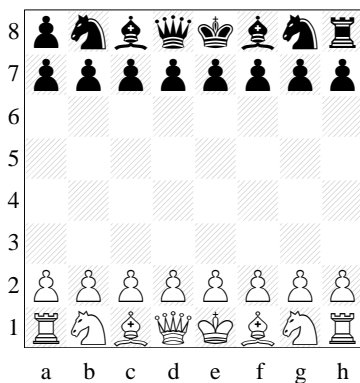
- Kennenlernen der einzelnen Figuren, ihrer Gangart und der Möglichkeiten des Schlagens.
- Erste Hinweise, daß man sich daran gewöhnen soll, bei Minipartien eine berührte Figur auch zu ziehen.
- Eine wertvolle Form zur Entwicklung sozialer Kontakte bieten Minispiele mit Beratungscharakter zwischen den Kindern.

LEHR- und ANSCHAUUNGSMITTEL

Demonstrationsbrett, Turnierschachspiele, 19 Arbeitsblätter

STOFFVERMITTLUNG

Auf dem Schachbrett stehen sich zwei gleichstarke „Heere“ gegenüber. Auf jeder Seite sind je acht Figuren (Reihe 1 und 8) und je acht Bauern (Reihe 2 und 7). Auf den ersten beiden Reihen stehen die weißen Steine und auf der 7. und 8. Reihe die schwarzen Steine. Diese Formation nennt man die Grundstellung (Diagramm 4).



Die Linien a, b und c bilden den Damenflügel und die Linien f, g und h den Königsflügel.

Bemerkung: Umgangssprachlich werden oft auch die Bauern als „Figuren“ bezeichnet. Dame und Turm nennt man in der Schachsprache Schwerfiguren, Läufer und Springer dagegen Leichtfiguren.

Alle Schachsteine tragen auch eine Kurzbezeichnung.

4

Schachsteine	Kurzbezeichnung	Symbole
König	K	
Dame	D	
Turm	T	
Läufer	L	
Springer	S	
Bauer	B	

Das Ziehen und Schlagen der Steine

Alle Figuren können entsprechend ihrer spezifischen Gangart vorwärts, rückwärts, seitwärts und schräg ziehen. Wird ihr Weg durch einen feindlichen Stein unterbrochen, so sind sie berechtigt, ihn zu schlagen, d.h., sie nehmen den Platz des gegnerischen Steines ein. Es besteht keine Schlagpflicht. Ein Stein darf niemals ein Feld betreten, das von einem Stein gleicher Farbe besetzt ist.

In welcher Reihenfolge führen wir die einzelnen Figuren ein?

Die einzelnen Zugmöglichkeiten der Figuren sollen in folgender logischen aufeinander aufbauenden Reihenfolge den Kindern gezeigt werden. Begonnen wird dabei erfahrungsgemäß mit den Figuren, die am einfachsten zu bewegen und zu verstehen sind:

Turm → Läufer → Dame → König → Springer → Bauer

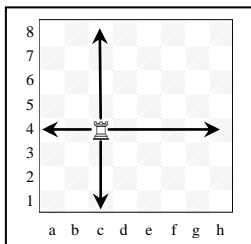


Diagramm 5: **Bewegungsrichtung des Turmes**

Der Turm zieht einfach und geradlinig waagrecht (auf Reihen) und senkrecht (auf Linien) beliebig weit.

Er ist nach der Dame die zweitstärkste Figur und gilt deshalb auch als „Schwerfigur“. In der Grundstellung steht er in allen vier Ecken. In seiner jetzigen Position auf **c4** könnte er auf folgende Felder ziehen:

nach a4 b4 d4 e4 f4 g4 h4 als auch nach c1 c2 c3 c5 c6 c7 c8.

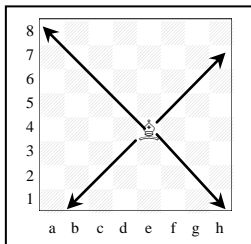


Diagramm 6: **Bewegungsrichtung des weißen Läufers**

Der Läufer darf nur auf den weißfeldrigen Schrägen (Diagonalen) beliebig weit ziehen.

Er kann niemals seine Farbe wechseln.

In der Grundstellung steht er auf dem Feld f1.

In seiner jetzigen Position auf **e4** vermag er auf folgende Felder zu ziehen: nach b1 c2 d3 f5 g6 h7 und nach h1 g2 f3 d5 c6 b7 a8.

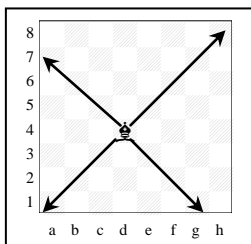


Diagramm 7: **Bewegungsrichtung des schwarzen Läufers**

Der Läufer darf nur auf den schwarzfeldrigen Schrägen (Diagonalen) beliebig weit ziehen.

Er kann ebenfalls nicht seine Farbe wechseln.

In der Grundstellung steht er auf dem Feld c1.

In seiner jetzigen Position auf **d4** vermag er auf folgende Felder zu ziehen: nach a1 b2 c3 e5 f6 g7 h8 und nach g1 f2 e3 c5 b6 a7.

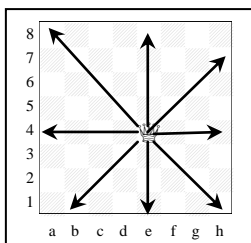


Diagramm 8: **Bewegungsrichtung der Dame**

Die Dame zieht wie Turm und Läufer zusammen. Sie kann senkrecht (auf Linien), waagrecht (auf Reihen) und schräg (auf Diagonalen) beliebig weit ziehen. In der Grundstellung stehen die beiden Damen auf d1 (weiß) und d8 (schwarz).

Als „Schwerfigur“ kann sie aus ihrer jetzigen Position **e4** auf folgende Felder ziehen: nach e1 e2 e3 e5 e6 e7 e8 – a4 b4 c4 d4 f4 g4 h4 – b1 c2 d3 f5 g6 h7 – h1 g2 f3 d5 c6 b7 a8.

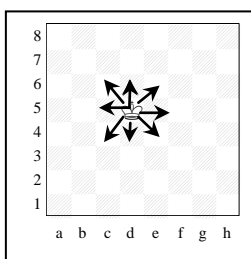


Diagramm 9: **Bewegungsrichtung des Königs**

Der König zieht wie die Dame in jede gerade, senkrechte und schräge Richtung, aber immer nur auf das nächste Feld. Von seinem jetzigen Feld auf **d5** könnte er nach c4 c5 c6 d4 d6 e6 e5 und e4 ziehen

Besonderheiten: ☞ Der König darf im Gegensatz zu allen anderen Figuren nicht geschlagen werden und besitzt deshalb auch keine „Wertigkeit“. Es ist ihm verwehrt, ein Feld zu betreten, das von feindlichen Figuren bedroht wird.

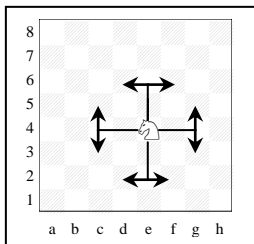


Diagramm 10: **Bewegungsrichtung des Springers**

Der Springer zieht (springt) auf jedes zweitnächste Feld, dessen Farbe anders als die des Ausgangsfeldes ist.

Gedankenstütze: ☞ „zwei vor“ - „eins zur Seite“ oder „zwei zur Seite“ - „eins nach vorn“.

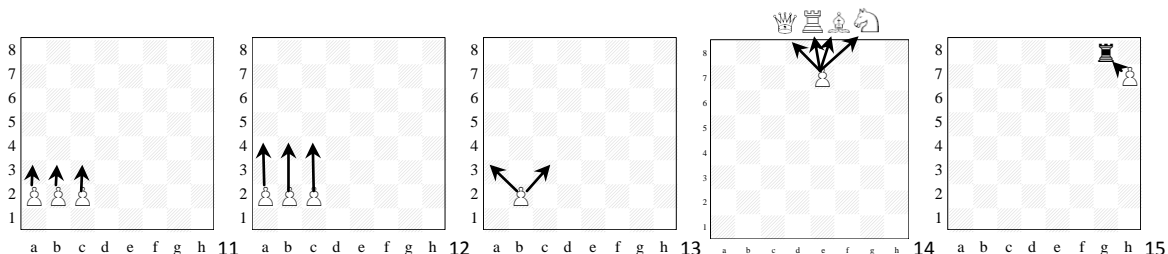
Beachte: Der Springer kann als einzige Figur sowohl über eigene als auch über gegnerische Steine ziehen bzw. springen.

Von seinem jetzigen Standort auf e4 kann er in alle Richtungen auf acht Felder ziehen: nach f6 g3 f2 d2 c3 c5 d6 ☞ „Springerrad“.

Bewegungsrichtung des Bauern:

Der Bauer zieht nach vorn, aber immer nur auf das nächste Feld (Diagramm 11). Eine Ausnahme bildet der Doppelschritt aus der Grundstellung (Diagramm 12). Das Schlagen erfolgt ein Feld schräg nach vorn (Diagramm 13).

Besonderheiten: ☞ Wenn ein weißer Bauer die 8. Reihe oder ein schwarzer Bauer die 1. Reihe erreicht hat, so **muß** sich der jeweilige Bauer sofort in eine Figur umwandeln, wahlweise in Dame, Turm, Läufer oder Springer (Diagramm 14). Das gleiche trifft zu, wenn eine Figur auf der 8. Reihe (oder 1. Reihe) mit einem Bauern geschlagen wird (Diagramm 15). So kann es vorkommen, daß nach häufigen Umwandlungen mehrere weiße bzw. schwarze Damen oder auch andere Steine auf dem Schachbrett stehen.



Hinweis: ☞ Das Schlagen „im Vorübergehen“ („En passant“-Schlagen) wird wegen seiner schwierigeren Zugfolge erst zu einem späteren Zeitpunkt gelehrt, wenn größeres Schachverständnis vorhanden ist.

Zum Wert der Figuren (Mit Hintergrundinformationen für die Lehrenden)

Ein wesentlicher Gesichtspunkt zum Wert der einzelnen Figuren ist die von ihnen ausgehende Kraft, die in hohem Maße auf den Grad der Bewegungsfreiheit zurückzuführen ist.

Wenn man den Bauern als Grundwertungseinheit = 1 nimmt, können alle Figuren entsprechend ihrem Bedeutungsgrad differenziert eingestuft werden (Für den König gibt es keine Bewertungsstufe, da man ihn nicht schlagen darf!).

Werteskala: BAUER = 1 LÄUFER = 3 SPRINGER = 3 TURM = 5 DAME = 9

Beachte ☞ Das sind alles nur Durchschnittswerte (deshalb sprechen wir auch vom relativen Wert der Figuren, das heißt vom stellungsmäßigen Wert der Steine). Im praktischen Spiel ist das Verhältnis der Figuren untereinander viel komplizierter. So muß mit steigendem Spielverständnis das Schlagen oder Tauschen nach den Gegebenheiten einer konkreten Stellung erfolgen. Zunächst sollen jedoch die

Abtauschoperationen nach einfachen Rechenexemplen geschehen. Gelingt es beispielsweise, einen Turm mit einem Läufer zu schlagen, dann werden zwei Wertungseinheiten gewonnen. Den Unterschied zwischen Turm und Läufer bzw. Springer nennt man eine „Qualität“.

ÜBUNGEN/PRAxis

1 Übungen zum Festigen der Kenntnisse über die Wertigkeit der Figuren

Nachstehende Fragebeispiele (siehe Tabelle) sind von den Kindern zu beantworten:

Beispiel	Weiß	Wie viele Wertigkeiten?	Schwarz	Wie viele Wertigkeiten?	Wer steht besser?
1	T		L		
2	T L		TS		
3	S S B		T L		
4	T B		L S B B		
5	T S		L L B B		
6	D		T S B		

2 Spielen von Minipartien

Die zahlreichen vorgegeben Minipartien (Spiele mit reduziertem Material) sind in erster Linie als Übungspartien unter den Kindern gedacht, können aber auch zwischen Lehrenden und Kindern gespielt werden. Eine besondere Form ist das Spielen von Beratungspartien als Gruppenspiel (je 2 nebeneinandersitzende Kinder als „Team“).

Grundsätzliche Spielidee: ☞ Erzielen von Materialvorteil! Wer bei Partieabbruch oder -ende das bessere Figurenpotential besitzt, hat „gewonnen“!

2.1 Kampf zwischen verschiedenen Bauernformationen

Ziel: Festigen des Ziehens und Schlagens der Bauern

Spielideen:

- Erzielen von Materialvorteil! Wer bei Partieende oder -abbruch mehr Bauern bzw. Damen besitzt, hat gewonnen! (Beispiel 1 bis 3)
- Beide Parteien versuchen, ihre Bauern aus der Grundstellung auf die gegnerische Grundreihe zu ziehen, damit sie sich eine neue Dame machen können (Beispiel 4).

Beispiel	Weiß	Schwarz	am Zug
1	a2 b2	b7 c7	wechselseitig
2	c2 e2 g2	b7 d7 f7	wechselseitig
3	b2 c2 e2 g2	b7 d7 f7 g7	wechselseitig
4	a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Weiß

2.2 Kampf zwischen Springer und Bauern

Ziel: Festigen des Ziehens und Schlagens mit den Springern und Bauern

Spielidee: Erzielen von Materialvorteil! Wer bei Partieende oder -abbruch besseres Figurenpotential besitzt, hat gewonnen!

Beispiel	Weiß	Schwarz	am Zug
1	Sb1	a7 c7	wechselseitig
2	Sb1	a7 b7	wechselseitig
3	Sb1 Sg1	a7 b7 g7 h7	wechselseitig
4	Sb1 Sg1	b7 c7 d7 e7 f7 g7	Weiß
5	Sb1 Sg1	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Weiß

2.3 Kampf Figuren gegen Bauern

Ziel: Festigen des Ziehens und Schlagens mit den Figuren und Bauern.

Spielidee: Erzielen von Materialvorteil! Wer bei Partieende oder -abbruch besseres Figurenpotential besitzt, hat gewonnen!

Beispiel	Weiß	Schwarz	am Zug
1	T	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Schwarz
2	2 L	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Weiß
3	L S	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Weiß
4	D	a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7	Schwarz

2.4 Kampf König gegen Bauern

Ziel: Festigen des Ziehens und Schlagens mit König und Bauern.

Spielidee: Der König versucht, die Bauern aufzuhalten.

Beispiel	Weiß	Schwarz	am Zug
1	Ka1	h7	wechselseitig
2	Kb1	h7	wechselseitig
3	Kc1	g7 h7	wechselseitig
4	Ke1	d7 e7 f7	wechselseitig
5	Ke1	c7 d7 e7 f7	wechselseitig

2.5 Kampf der Springer

Ausgangstellung: Alle 32 weißen und schwarzen Steine stehen auf dem Brett (normale Grundstellung).

Ziel: Festigen des Ziehens und Schlagens mit den Springern

Spielidee: Nur die Springer dürfen ziehen und schlagen. Wer als Erster alle Steine (ausnahmsweise auch die Könige) des Gegners mit den eigenen Springern geschlagen hat, ist Sieger!

Beispiel	Weiß	Schwarz	am Zug
1	Sb1	Sb8	wechselseitig
2	Sb1 Sg1	Sb8 Sg8	wechselseitig

2.6 Kampf der Figuren

Ziel: Festigen des Ziehens und Schlagens mit den Figuren

Spielidee: Erzielen von Materialvorteil! Wer bei Partieende oder -abbruch mehr gegnerische Figuren gefangen hat und damit ein besseres Figurenpotential besitzt, hat gewonnen!

Beispiel	Weiß	Schwarz	am Zug
1	Ta1	Sg8	wechselseitig
2	Ta1	Lf8	wechselseitig
3	Ta1 Th1	Lc8 Lf8	wechselseitig
4	Lc1 Lf1	Sb8 Sg8	wechselseitig
5	Dd1	Sb8	wechselseitig
6	Dd1	Sb8 Sg8	wechselseitig
7	Dd1	Lc8 Lf8	wechselseitig
8	Dd1	Ta8	wechselseitig
9	Dd1 g2	Ta8 Th8 b7	Weiß
10	Ke1 Dd1	Kc6 Ld5 Sb7 Sc5	Weiß

3. Fragen und Übungen zur Festigung des Stoffs

- 3.1 Auf welche Felder kann ein Turm ziehen, wenn er auf a1 steht?
- 3.2 Welche Felder muß der auf b1 stehende weiße Springer betreten, wenn er von der Grundstellung am schnellsten auf die achte Reihe gelangen will?
- 3.3 Wie viel Züge braucht ein Bauer aus der Grundstellung, bis er sich verwandeln kann?
- 3.4 Auf welche Felder kann der weiße Läufer von f1 ziehen, wenn der weiße König auf d3 steht?
- 3.5 Stelle alle weißen Figuren auf folgende Felder der Grundlinie: Ka1 Db1 Tc1 Td1 Le1 Lf1 Sg1 Sh1.
Jetzt ziehe die Figuren so lange, bis sie auf ihre korrekte Grundstellung zu Beginn einer Partie zu stehen kommen!

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

- ☞ Eine Bemerkung zum schachlichen Sprachgebrauch: Umgangssprachlich bezeichnet man gewöhnlich alle Schachsteine als „Figuren“. Konkret müßte aber ein Unterschied zwischen Steinen (alle Bauern) und Figuren (König, Dame, Turm, Läufer, Springer) gemacht werden
- ☞ Beim Einführen des Königs ergibt sich immer wieder die Schwierigkeit, ein Feld zwischen den Königen frei zu lassen. Deshalb sagen wir: „Ein König ist viel zu stolz und reicht dem anderen König niemals die Hand.“ Darum haben die Könige, wenn sie aufeinander treffen, eine Schutzzone um sich. Zur Sicherheit können Kastanien auf die begehbaren Felder gelegt werden. Allmählich wird den Schülern bewußt, die Könige dürfen sich gegenseitig nicht geschlagen.
- ☞ Die Termini „Reihe“, „Linie“, „Diagonale“ und die Bezeichnung der einzelnen Felder mit Buchstaben und Zahlen sind bewußt zu gebrauchen und wiederholend zu verwenden.
- ☞ **Minipartien** sollten dem Spieltrieb der Kinder entsprechend möglichst häufig genutzt werden!
- ☞ Im Übungskomplex 2.3 erfahren die Kinder in praktischen Beispielen, wie auch die schwächsten Steine (Bauern) eine Chance gegen die stärkste Figur (Dame) haben, wenn sie gemeinsam vorgehen, bzw. eine sich gegenseitig unterstützende Kette bilden!
- ☞ Die Übungen sind in der vorgegebenen und eventuell in abgeänderter Form so lange durchzuführen, bis die Gangart aller Steine einwandfrei beherrscht wird.
- ☞ Gleich von Anbeginn der Übungen sollte darauf geachtet werden, daß jede angefaßte Figur auch gezogen wird. Je konsequenter diese Forderung berücksichtigt wird, desto schneller gewöhnen sich die Kinder an überlegtes und sorgfältiges Ausführen der Züge.
- ☞ Vertraut machen mit der Regel: „Berührt – geführt“! Wird ein Stein während einer Übungspartie zurechtgerückt, dann sollte vorher „ich rücke zurecht“ bzw. „ich berühre“ oder „j'adoube“ (gesprochen: „schadub“) angesagt werden.
Diese Regeln sind primär zur Information für die Lehrenden gedacht.
- ☞ Die Spielzeit für die Minipartien kann auf fünf bis fünfzehn Minuten festgelegt werden, dann ist die Partie u. U. abzubrechen (abzuschätzen) und die Farbe zu wechseln, damit jeder einmal mit den weißen und schwarzen Farben spielt. Ebenfalls ist darauf zu achten, daß nicht immer die gleichen Kinder miteinander üben. Das Abschätzen kann vom Lehrenden selbst oder gemeinsam mit dem Stärksten der Gruppe vorgenommen werden.
- ☞ Die Minispiele im Team als Beratungspartien fördern in hohem Maße das Gemeinschaftsgefühl und das Miteinander während des wettbewerblichen Gefechtes. Die Paarung von Stärkeren mit Schwächeren trägt auch zu einem besseren Spielverständnis bei!
- ☞ Bei den Minipartien in Abschnitt ÜBUNGEN gilt als Spielziel: Führen der Bauern auf die achte und erste Reihe bzw. Erreichen einer Bauernmehrheit! Derjenige, der keinen Zug mehr ausführen kann (Pattsituation), hat ebenfalls verloren.
- ☞ Bitte darauf achten, daß während der praktischen Tätigkeit jedes Kind mindestens ein Erfolgserlebnis mit nach Hause nimmt, also vielleicht wenigstens eine Partie gewinnt oder für richtige Züge gelobt wird (Motivationsschub).
- ☞ Bei der Übung 3.5 kann der Vergleich des „Einparkens“ von Autos auf einem Parkplatz verwendet werden!

LEHRMODUL III

THEMA: Schachgebote, taktische Elemente, wichtige Begriffe, schwierige Regeln und Schachnotation

BILDUNGS- und ERZIEHUNGSZIELE

- Vermitteln von Schachgeboten; Decken, Fesseln und Tauschen von Steinen; Rochadeformen;
- Gewöhnen an ein korrektes Ausüben der unterschiedlichen Zugmöglichkeiten
- Erziehen zur Anerkennung der gegnerischen Leistung (Gratulation/Handsclag bei Gewinn!)

LEHR- und ANSCHAUUNGSMITTEL

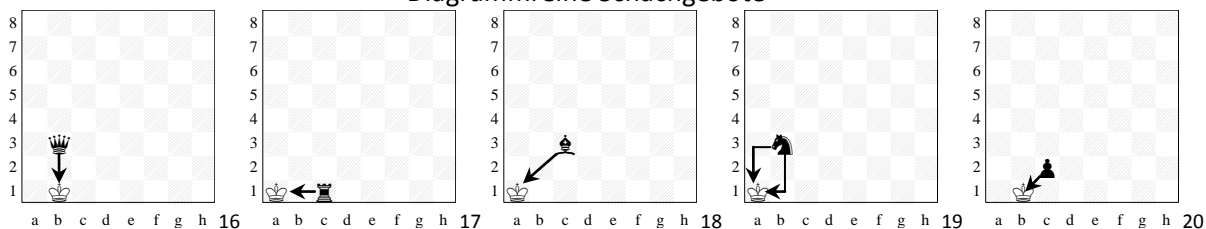
Schachspiele, Demonstrationsbrett, 8 Arbeitsblätter

STOFFVERMITTLUNG

Das einfache Schachgebot

Das Bedrohen des Königs durch einen oder mehrere gegnerische Steine (Figuren oder Bauern) heißt „Schach bieten“. Offizielle Regel: „Ein König ‚steht im Schach‘, wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, sogar wenn diese selbst nicht ziehen können.“ Das Ansagen eines Schachgebots ist nicht erforderlich! (Einfache Beispiele zu Schachgeboten in Diagrammreihe 16-20).

Diagrammreihe Schachgebote

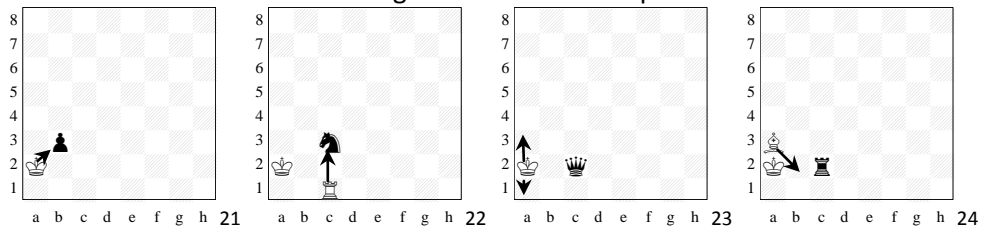


Kann der König das Schachgebot nicht parieren, dann ist er matt (wird näher in Modul 4 erklärt).

Dem König stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, das Schachgebot zu parieren:

- der Schach bietende Stein wird vom König selbst geschlagen (Diagramm 21)
- der Schach bietende Stein wird von einem anderen Stein geschlagen (Diagramm 22)
- der König weicht auf ein Nachbarfeld aus (Diagramm 23)
- ein eigener Stein zieht dazwischen und wehrt das Schachgebot ab (Diagramm 24).

Diagrammreihe Abwehrparaden



Das Abzugsschach

Wenn durch das Wegziehen eines gegnerischen Steins ein anderer dadurch Schach bietet, dann nennen wir das Abzugsschach. Im Beispiel Diagramm 25 zieht der Läufer nach einer beliebigen Richtung ab, und der Turm bietet dem schwarzen König Schach.

Das Doppelschach

Beim Doppelschach wird dem König aus zwei verschiedenen Richtungen Schach geboten. Ein Doppelschach geht immer aus einem Abzugsschach hervor. Im Diagramm 26 gibt der Springer auf a6 oder c6 Schach und deckt gleichzeitig das Damenschach auf der b-Linie auf. Das Doppelschach zwingt immer den gegnerischen König zum Ziehen.

Das Decken eines Steins

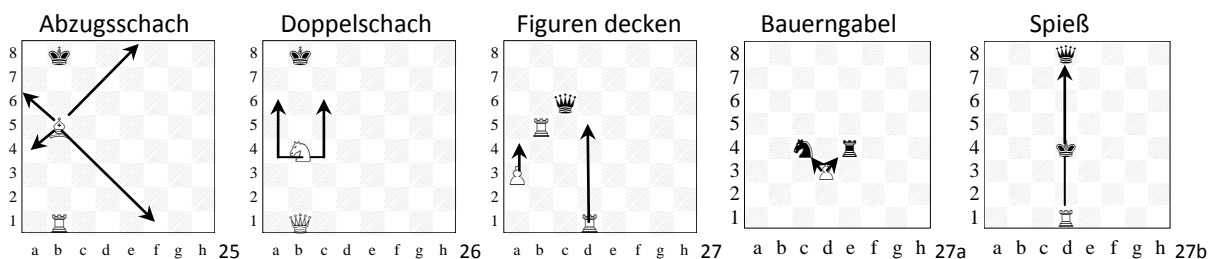
Das Sichern eines Steines durch einen anderen eigenen Stein nennt man „decken“ im Sinne von schützen oder sichern. Wie Diagramm 27 zeigt, kann der weiße Turm auf b5 durch den anderen Turm (T1d5) oder durch den eigenen Bauern (a4) gedeckt werden.

Die Gabel

Der Grundgedanke einer Gabel besteht darin, zwei Drohungen mit einem Zug aufzustellen. Solch einen Doppelangriff können am wirkungsvollsten die Springer und Bauern führen. Aber auch die langschrittigen Figuren wie Dame, Turm und Läufer können ungedeckt stehende Figuren „aufgabeln“ und damit eine von ihnen gewinnen. Diagramm 27a zeigt eine wirkungsvolle Bauerngabel, wobei Turm und Springer gleichzeitig vom Bauern angegriffen werden.

Der Spieß

Unter dem taktischen Mittel „Spieß“ versteht man den zunächst verdeckten Angriff auf eine dahinterstehende Figur, wenn die vordere Figur wegziehen muß. Ein klassisches Beispiel zeigt Diagramm 27b, wo die schwarze Dame verloren geht, weil der König aus dem Schachgebot ziehen muß.



Das Fesseln einer Figur (Nur für die Lehrenden)

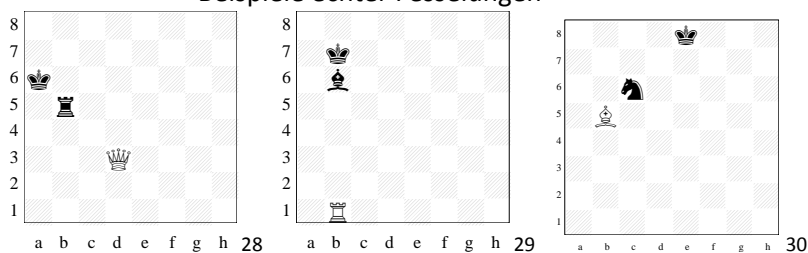
Das Ziel des Fesseln ist, die gegnerische Figur in ihrer Bewegungsfreiheit einzuschränken und nach Möglichkeit weiter anzugreifen.

Eine Fesselung besteht dann, wenn eine Figur niederen Wertes nicht ziehen kann, ohne daß sie eine hochwertigere hinter ihr bloßstellen würde.

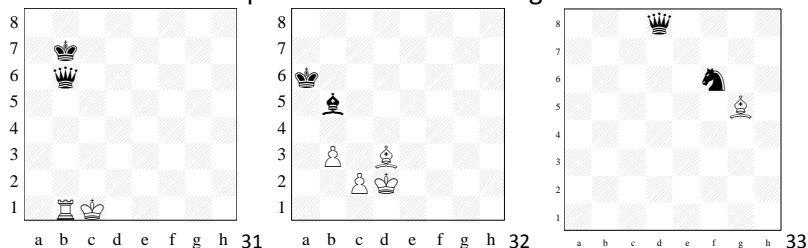
Nur langschrittige Figuren wie Läufer, Türme und Damen können andere Steine fesseln. Gefesselt werden können jegliche Steine außer dem König.

☞ Wir unterscheiden zwischen einer **echten** (absoluten) und einer **unechten** (relativen) Fesselung. Bei der echten Fesselung kann der angegriffene Stein nicht wegziehen bzw. sich selbst befreien, weil der dahinterstehende König sonst im Schach stehen würde (siehe Diagramme 28-30). Bei der unechten Fesselung kann zwar der Stein ziehen, aber es ist häufig ein Nachteil damit verbunden, wie es die Diagramme 31-33 zeigen (manchmal kann die gefesselte Figur auch selbst schlagen).

Beispiele echter Fesselungen



Beispiele unechter Fesselungen

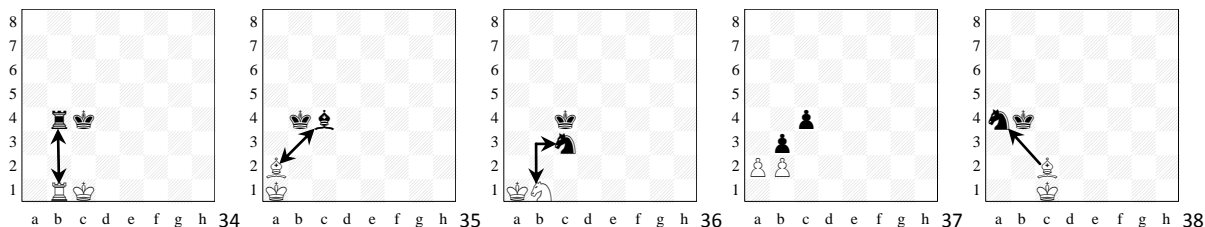


Außer Fesselungen einer eigenen Figur an den König können auch Steine an die Dame, den Turm, den Läufer und den Springer gefesselt werden. Unter Umständen kann sogar eine höherwertige Figur an eine minderwertige gefesselt werden.

Wichtig ist, daß unangenehme Fesselungen nicht zu lange geduldet werden. Im Sinne des „Entfesseln“ sollte man versuchen, die fesselnde Figur anzugreifen bzw. die höherwertige Figur wegzuziehen.

Das Tauschen von Steinen

Das wechselseitige Schlagen von gleichem Material nennt man tauschen oder abtauschen. So tauscht sich beispielsweise Turm gegen Turm, Läufer gegen Läufer, Springer gegen Springer, Bauer gegen Bauer, Läufer gegen Springer (Diagramm 34 bis 38). Es gibt noch andere gleichwertige Tauschvariationen wie Dame gegen Dame. Ungleichwertige Tauschvarianten nennt man Gewinn oder Verlust. Gewinn ist ein vorteilhafter Tausch und Verlust ein unvorteilhafter Tausch.



Die Rochaden

Bei den Rochaden werden König und Turm bewegt. Sie gelten als *ein* Zug.

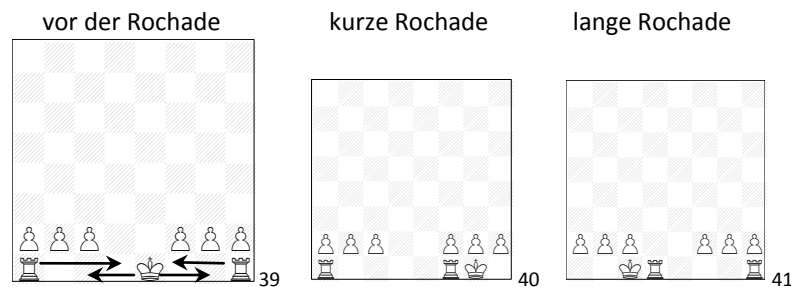
Sinn: Der König soll durch einen Zug in Sicherheit gebracht (Schutz hinter den eigenen Bauernwall) und der Turm schneller ins Spielgeschehen überführt werden.

Voraussetzungen:

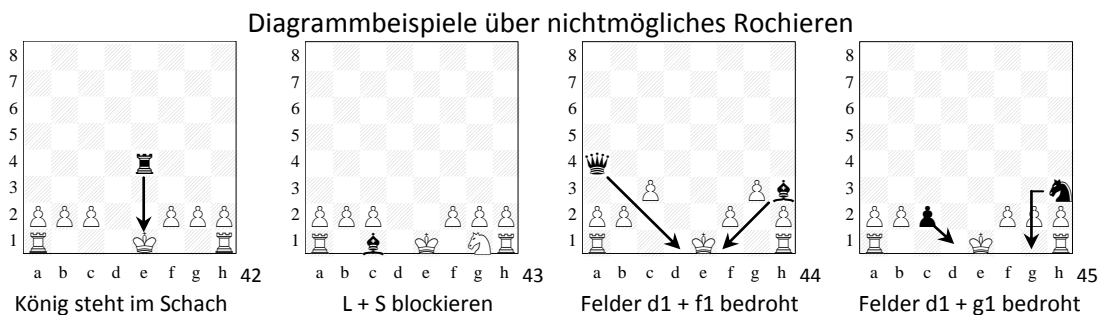
- erstens dürfen weder König noch Turm bereits gezogen haben
- zweitens darf der König nicht im Schach stehen
- drittens müssen die Felder zwischen König und Turm „frei“ von eigenen und gegnerischen Figuren sein
- viertens dürfen die Felder, die der König überschreitet, und jenes Feld, das der König betritt, von keinem feindlichen Stein bedroht sein (Diagramm 39).

Ausführung der kurzen und langen Rochade:

1. Phase: Der König zieht zwei Felder in die Richtung des Turms.
2. Phase: Der Turm „überspringt“ den König und setzt sich auf das angrenzende Feld (Diagramme 40-41)



In nachstehenden Beispielen ist es dem weißen König aus regeltechnischen Gründen nicht erlaubt zu rochieren. Vgl. Diagrammbeispiele 42 (wenn der König im Schach steht), 43 (der gegnerische Läufer und der eigene Springer blockieren die Rochaden), 44 (Die Felder d1 und f1 sind von feindlichen Figuren bedroht.), 45 (Die Felder g1 und d1 sind von feindlichen Steinen bedroht.):

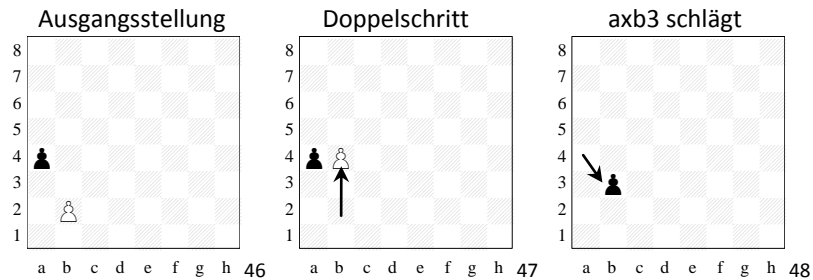


Das Schlagen „im Vorübergehen“ (Nur für die Lehrenden)

Die schwierigste Form des Bauernschlagens ist das Schlagen „im Vorübergehen“ oder das „En passant“-Schlagen (eingebürgerte Bezeichnung aus dem Französischen).

Ein Bauer kann dann geschlagen werden, wenn er aus der Grundstellung zwei Felder nach vorn zieht und dabei ein Feld überschreitet, das von einem gegnerischen Bauern bedroht wird. Das Schlagen muß aber unmittelbar im nächsten Zug erfolgen.

Die Notation des „En passant“-Schlagens in der Diagrammreihe 46 bis 48 lautet: 1.b4 axb3 e.p.



Die Aufzeichnung der Züge (Nur für die Lehrenden)

Um eine Partie mitschreiben und jede beliebige Stellung näher beschreiben zu können, benutzt man die Schachnotation. Dazu ist es nötig, alle Felder und Figuren speziell zu bezeichnen.

Die Bedeutung der einzelnen Felder wurde bereits in Modul 1 erklärt. Die Kurzbezeichnung der Steine ist aus der Tabelle des zweiten Moduls zu entnehmen. Beim Notieren einer Stellung wird zunächst die Kurzbezeichnung der Figur und dann ihr Standfeld geschrieben. Bei den Bauern wird nur der Standort gekennzeichnet.

Die Grundstellung zu Partiebeginn lautet:

Weiß: Ke1 Dd1 Ta1 Th1 Lc1 Lf1 Sb1 Sg1 a2 b2 c2 d2 e2 f2 g2 h2
Schwarz: Ke8 Dd8 Ta8 Th8 Lc8 Lf8 Sb8 Sg8 a7 b7 c7 d7 e7 f7 g7 h7.

Die Figuren werden jeweils in der Reihenfolge ihres „Ranges“ notiert. Diese Systematik hilft, eventuelle Hör- und Schreibfehler schnell zu erkennen. Beim Fixieren von Zügen, Zugfolgen und Partien gibt es verschiedene Möglichkeiten der Schreibweise. Wir machen uns mit der modernsten Form vertraut.

Die offizielle algebraische FIDE-Notation (Nur für die Lehrenden)

Jeder Zug wird in der abgekürzten Schreibform gekennzeichnet; durch den Anfangsbuchstaben der betreffenden Figur und durch das Ankunftsfield. Zum Beispiel Lc4, Df3, Sc3, Td1, Kf8. Bei einem Bauernzug wird nur das Ankunftsfield geschrieben, also das Feld, auf den der Bauer zu stehen kommt, z.B. nach e4, d4, c5, g6, a6 (Den Anfangsbuchstaben des Bauern „B“ läßt man weg).

Wird eine Figur geschlagen, so muß ein Schlagzeichen (x) zwischen dem Kurzzeichen der Figur und dem Ankunftsfield eingefügt werden, z.B. Lxc4, Dxf3, Sxc3, Txd1, Kxf8.

Schlägt ein Bauer, muß auch die Senkrechte des Ausgangsfeldes mit angegeben werden, z.B. cxd4, exd5, axb6, fxg4.

Beachte: Können zwei gleiche Figuren das gleiche Feld besetzen, muß eindeutig die gezogene Figur gekennzeichnet werden.

1. Fall: Es stehen zwei Springer auf den Feldern der gleichen Waagerechten c3 und e3. Zieht ein Springer nach d5, so heißt es Scd5 oder Sed5 (beim Schlagen eines Steines: Scxd5 oder Sexd5).

2. Fall: Es stehen zwei Springer auf den Feldern der gleichen Senkrechten b1 und b5. Zieht ein Springer nach c3, so heißt es S1c3 oder S5c3 (beim Schlagen eines Steines: S1xc3 oder S5xc3).

3. Fall: Es stehen zwei Springer auf verschiedenen Waagerechten und Senkrechten f3 und c6. Zieht ein Springer nach d4, so heißt es Sfd4 oder Scd4 (beim Schlagen eines Steines: Sfxd4 oder Scxd4).

Beispiel eines Partieanfanges:

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 usw.

[In der Schachliteratur sind auch noch andere Notationsformen anzutreffen. Bei der vollständigen Notation oder Langnotation werden zuerst das Ausgangsfeld und dann das Zielfeld angegeben. Das obige Beispiel würde jetzt so notiert werden: 1.e2-e4 e7-e5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.Lf1-b5 a7-a6 4.Lb5xc6 d7xc6.

Bemerkung: Anstelle des Schlagzeichens (x) wird in der Kurznotation auch der Doppelpunkt (:) verwendet, der oftmals am Ende des Zuges steht; z.B. 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lc6: dc6:

Zum Kennzeichnen bestimmter Zugoperationen und zum Beurteilen von Stellungen dienen einheitliche Symbolbezeichnungen. Nachstehend einige ausgewählte und oft gebrauchte Kürzel:

x	= schlägt	??	= grober Fehler
+	= Schach	~	= beliebiger Zug
++	= matt	=	= Stellung ist ausgeglichen
0-0	= kurze Rochade	±	= Weiß steht besser
0-0-0	= lange Rochade	±±	= Weiß steht etwas besser
!	= guter Zug	∓	= Schwarz steht besser
!!	= ausgezeichnete Zug	∓∓	= Schwarz steht etwas besser
?	= schwacher Zug	RA	= Remisangebot

ÜBUNGEN/PRAxis

Wie kann man in den drei Beispielen ein Schachgebot abwehren?

1. Weiß: Kf1 Te1+ – Schwarz: Ke8 Ta7
2. Weiß: Kf4 Lf5+ – Schwarz: Kc8 Se7
3. Weiß: Kd6 c7+ – Schwarz: Kb8

Beispielstellungen zum Üben der Rochade

1. Weiß: Ke1 Ta1 Th1 a2 b2 c3 f2 g2 h2 - Schwarz: Ke8 De4 Lb5 Lg5 e3. Kann eine der beiden Rochaden ausgeführt werden?
2. Weiß: Ke1 Df4 Ta1 Th1 Se2 a2 b3 g3 h2 - Schwarz: Ke8 De4 Tc6 Ld3 Ld4 Sa3 c4 e3. Kann rochiert werden?
3. Welche Rochaden können erfolgen, wenn nur die weißen und schwarzen Könige sowie alle vier Türme in der Grundstellung stehen (ohne Bauern)?

Zum Aufzeichnen von Zügen und Stellungsbildern (für Lehrende)

1. Notiere die Stellungsbilder Nr. 28 bis 33!
2. Notiere die Tauschbeispiele Nr. 34 bis 38!
3. „Übersetze“ folgende Kurzpartie von der Langnotation in die normale Notation oder Kurznotation:
1.e2-e4 c7-c5 2.Sg1-f3 Sb8-c6 3.d2-d4 c5xd4 4.Sf3xd4 e7-e5 5.Sd4-f5 Sg8-e7?? 6.Sf5-d6 matt
4. Beschreibe den Weg des Springers von a1 nach h8 in der Kurznotation!
5. Beispiel: Weiß: Lh1 (am Zug) Schwarz: f3 d5
Beschreibe den kürzesten Weg des weißen Läufers von h1 nach d1, wenn Schwarz ebenfalls mitzieht!

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

- ☞ Die einfachen Beispiele zum Abwehren von Schachgeboten (Diagramme von 21 – 24) können beliebig erweitert werden.
- ☞ Bei den Diagrammbeispielen über „unmögliches Rochieren“ sollte in Diagramm 45 besonders darauf hingewiesen werden, daß die Bedrohung des Feldes b1 durch den gegnerischen Bauern im Sinne des Rochierens gegenstandslos ist.
- ☞ Spaßige Gedankenbrücke für das notwendige Rochieren im Anfängerstadium nutzen: „Unrochiert – verliert!“
- ☞ Im spielpraktischen Teil können die Formen der Minipartien aus dem 2. Lehrmodul (Übungen) wiederholt und erweitert werden.

- ☞ Es ist vorteilhaft, beim Aufschreiben von Schachzügen (Lösen von Übungen und Notieren von Schachpartien) die ökonomischere Kurznotation zu verwenden.
- ☞ Es soll nochmals hervorgehoben werden, daß die Themen „Das Schlagen ,im Vorübergehen“ und „Die Aufzeichnung der Züge“ nicht als Stoff für die Kinder, sondern nur zur Kenntnisvertiefung für die Lehrenden oder Ältere gedacht sind.

LEHRMODUL IV

THEMA: Das Mattsetzen des Königs

BILDUNGS- und ERZIEHUNGSZIELE

- Erkennen des Spielgedankens - Spielziel
- einfache Formen des Mattsetzens
- Erhöhen der Motivation zum Schachspielen durch wettbewerbliches Mattsetzen des gegnerischen Königs und Vermitteln von spielerischen Erfolgserlebnissen
- Einführen der denkintensiven methodischen Form des Übens im Kopf ohne Ansicht des Brettes „Working in Mind“

LEHR- und ANSCHAUUNGSMITTEL

Demonstrationsbrett, Schachspiele, 7 Arbeitsblätter

STOFFVERMITTLUNG

Spielgedanke

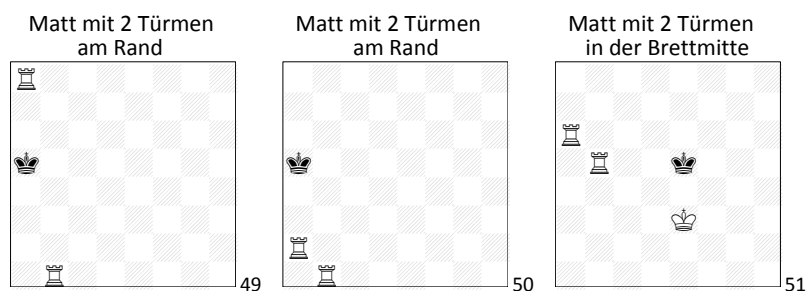
Das Ziel einer Schachpartie besteht darin, den feindlichen König unter Beachten der vorgegebenen Spielregeln matt zu setzen. Das Matt ist erreicht, wenn der König ein Schachgebot nicht mehr abwenden kann.

Die Kinder sollten sich folgenden Satz für das Schachmatt merken: „Ausweichen kann ich nicht, eine eigene Figur dazwischen stellen kann ich auch nicht und den Angreifer kann ich auch nicht schlagen – ich bin matt.“

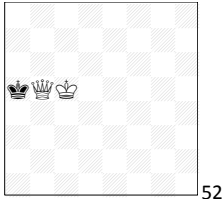
Die Bezeichnung „schachmatt“ geht zurück auf eine frühere arabische Redewendung und heißt so viel wie „Der König ist tot“.

Typische Mattbilder mit den Schwerfiguren Dame und Türme

1. Matt mit zwei Türmen (Diagramm 49-51)
2. Matt mit der Dame (Diagramm 52-54)
3. Matt mit einem Turm (Diagramm 55-56)

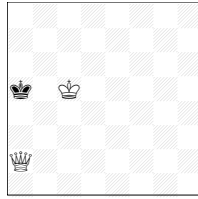


Matt mit der Dame
1. Form



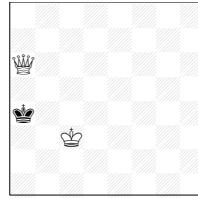
52

Matt mit der Dame
2. Form



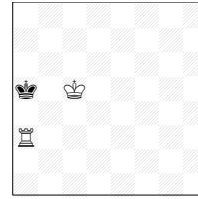
53

Matt mit der Dame
3. Form



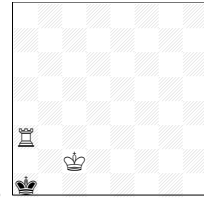
54

Matt mit dem Turm
am Rand



55

Matt mit dem Turm
in der Ecke



56

Mattsetzen des Königs mit Schwerfiguren

Grundsätzliche Verfahrensweise: In der ersten Phase wird der König durch Schachgebote bzw. Abschneiden von Fluchtfeldern an den Brettrand gedrängt. Dann erfolgt das Matt am Brettrand oder in der Ecke. Das Mattsetzen mit den Schwerfiguren ist noch verhältnismäßig einfach zu vollführen. Anschauliche Beispiele zeigen die Diagrammfolgen 57 bis 59, in denen das Mattsetzen mit beiden Türmen, und 60 bis 62, in denen die schnellste Form des Matts mit der Dame demonstriert wird.

Das Mattsetzen mit beiden Türmen

Beide Türme können ohne Hilfe des eigenen Königs das Matt erzwingen: 1.Ta4 (Festhalten des Königs in der schwarzen Brethälfte) 1. ... Kf5 (Diagramm 57) 2.Th5+ die 5. Reihe wird „erobert“ 2. ... Kg6 3.Tb5! Jetzt stehen die Türme in der richtigen Formation zum Mattsetzen bereit (Diagramm 58) 3. ... Kf6 4.Ta6+ Ke7 5.Tb7+ Kd8 6.Ta8 matt (Diagramm 59).

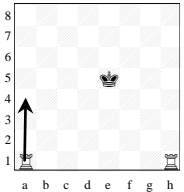
Das Mattsetzen mit der Dame

Die Ausgangsstellung für ein schnelles Mattsetzen ist im Diagramm 60 sehr ungünstig, weil die weißen Figuren relativ weit vom schwarzen König entfernt stehen. Trotzdem gelingt der Dame in spätestens zehn Zügen das Matt.

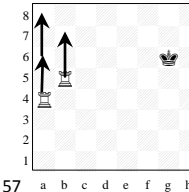
Lösungsweg:

1.Dg4 (versperrt dem König das Flüchten in die weiße Brethälfte) 1. ... Kd5 (nach 1. ... Kf6 folgt 2.De4, und der König wäre schon im Rechteck f8-f5-h5 eingeschlossen) 2.Kd2 Ke5 3.Kd3 Kd5 4.Df5+ (Diagramm 61) Kd6 5.Kc4 Kc6 6.De6+ Kc7 7.Kb5 Kb7 8.Dd7+ Kb8 9.Kb6 Ka8 10.Db7 matt (Diagramm 62).

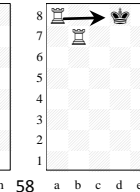
Ausgangsstellung



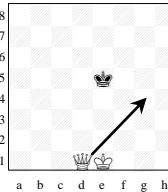
Treppenschach



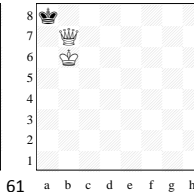
Matt



Ausgangsstellung



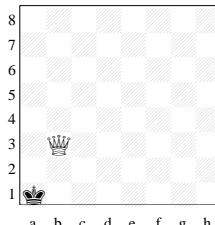
Gewinn 5. Reihe



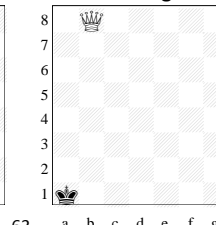
Matt



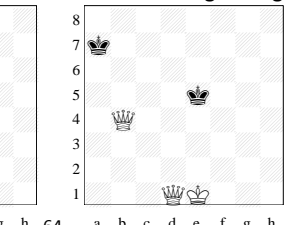
falsch



richtig!



Dame verfolgt König



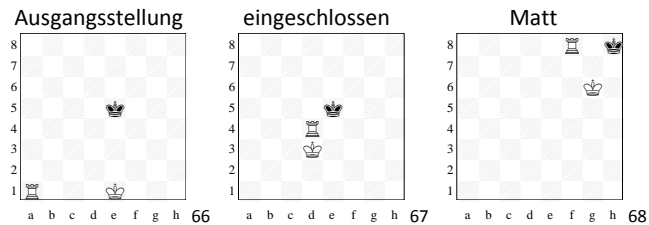
Beachte: Beim Mattverfahren mit der Dame liegt die Gefahr nahe, den gegnerischen König patt zu setzen (Begriffserläuterung „Patt“ siehe Modul V). Es ist deshalb ratsam, die Dame recht weit vom feindlichen König wegzuführen, sofern dieser am Brettrand bzw. in der Ecke abgeschnitten wurde (s. Beispiele 63, 64).

Ein sicherer und beliebter Verfahrensweg des Mattsetzens ist das Verfolgen des feindlichen Königs ohne Hilfe des eigenen Königs. Die Anzahl der Züge erhöht sich zwar bedeutend, doch die Gefahr des

Pattsetzens wird ausgeschlossen (vgl. Diagramm 65). Folgendes Beispiel zeigt den Weg der Dame bis zum Abschneiden des Königs am Brettrand.

Weg der verfolgenden Dame: 1.Dg4 Kd5 2.Df4 Kc5 3.De4 Kd6 4.Df5 Kc6 5.De5 Kb6 6.Dd5 Kc7 7.De6 Kb7 8.Dd6 Ka7 9.Db4 und nun wird der weiße König zur Unterstützung des Matts nach c7 geführt.

Das Mattsetzen mit einem Turm



Am Beispiel der Diagrammreihe 66 bis 68 wird das gemeinsame Abdrängungsverfahren von König und Turm demonstriert. Im Gegensatz zum Mattsetzen mit der Dame muß hier der weiße König schnell mit ins Spiel gebracht werden. Das Matt ist spätestens in 16 Zügen erreichbar.

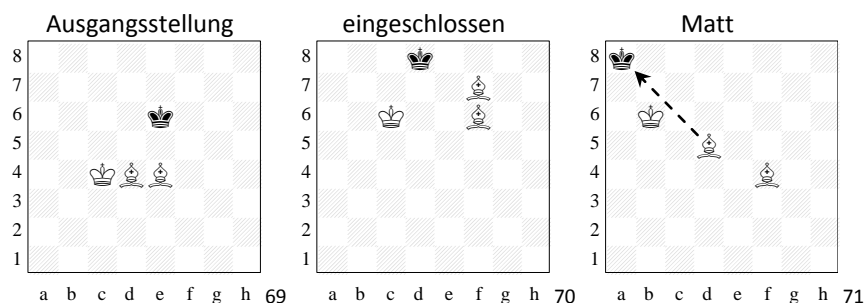
Lösungsweg:

1.Ke2 Kd4 2.Ta4+ Kd5 (Auf 2. ... Kc3 wird der König in das Quadrat a1-a3-c3-c1 eingeschlossen) 3.Kd3 Ke5 (Nach 3. ... Kc5 kann der König auf dem Damenflügel in das Quadrat a5-a8-c8-c5 eingeschlossen werden) 4.Td4 (Jetzt befindet er sich im Quadrat e5-e8-h8-h5, wie aus dem Diagrammbild 67 zu ersehen ist.) 4. ... Kf5 5.Te4 (Beginn der systematischen Einengung) 5. ... Kg5 6.Ke3 Kf5 7.Kf3 (nicht 7.Tf4+, sonst kehrt der schwarze König wieder nach e5 zurück) 7. ... Kg5 8.Tf4 Kg6 9.Kg4 Kh6 10.Tf6+ (Die Quadrate des eingeschlossenen Königs werden kleiner.) 10. ... Kh7 11.Kg5 Kg7 12.Tf5 Kh7 13.Tf7+ Kh8 14.Kg6 Kg8 15.Tf6 (oder ein anderer beliebiger Tempo zug, Abwartezug auf der f-Linie) 15. ... Kh8 16.Tf8 matt (Diagramm 68).

Mattsetzen des Königs mit Leichtfiguren

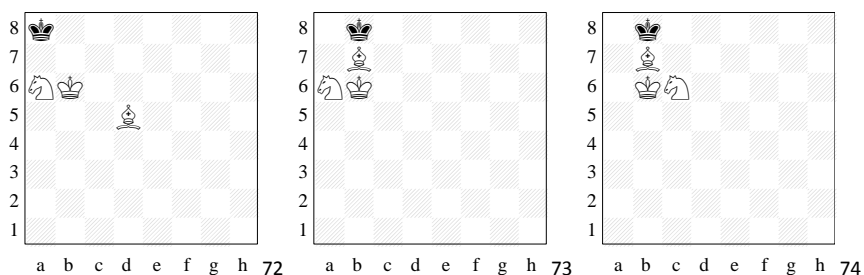
Mattsetzen mit zwei Läufern

Die Ausgangsstellung kann beliebig sein. Der schwarze König wird natürlich versuchen, in der Brettmitte zu bleiben. Nach wenigen Zügen gelingt es mit Unterstützung des eigenen Königs, die beiden Läufer ins Zentrum zu stellen. Nehmen wir an, daß die Position von Diagramm 69 erreicht wurde, so verbleibt dem schwarzen König nur noch ein geringer Bewegungsraum. Nun kommt es darauf an, dem schwarzen König weitere Diagonalen zu „beschneiden“ und ihn dabei in eine Ecke zu drängen. *Zum Beispiel:* 1.Kc5 Ke7 2.Lf5 (verhindert die Rückkehr nach e6) 2. ... Kf7 3.Kd6 Kf8 4.Le6 Ke8 5.Lg7 Kd8 6.Lf7 Kc8 7.Kc6 Kd8 8.Lf6+ (Diagramm 70) 8. ... Kc8 9.Le6+ Kb8 10.Kb6 Ka8 11.Lg5 (Tempozug) 12. ... Kb8 13.Lf4+ Ka8 14.Ld5 matt (Diagramm 71).



Mattsetzen mit Läufer und Springer (typische Mattbilder)

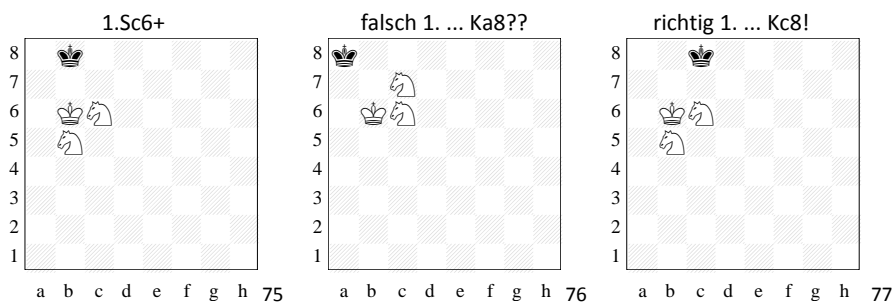
Schlußstellungen aus dem Kampf Läufer und Springer gegen König zeigen die Diagramme 72 bis 74:



Hinweis: Das systematische Realisieren des Mattsetzens mit Läufer und Springer wird aufgrund des höheren Schwierigkeitsgrads erst später gelehrt.

Mattsetzen mit zwei Springern

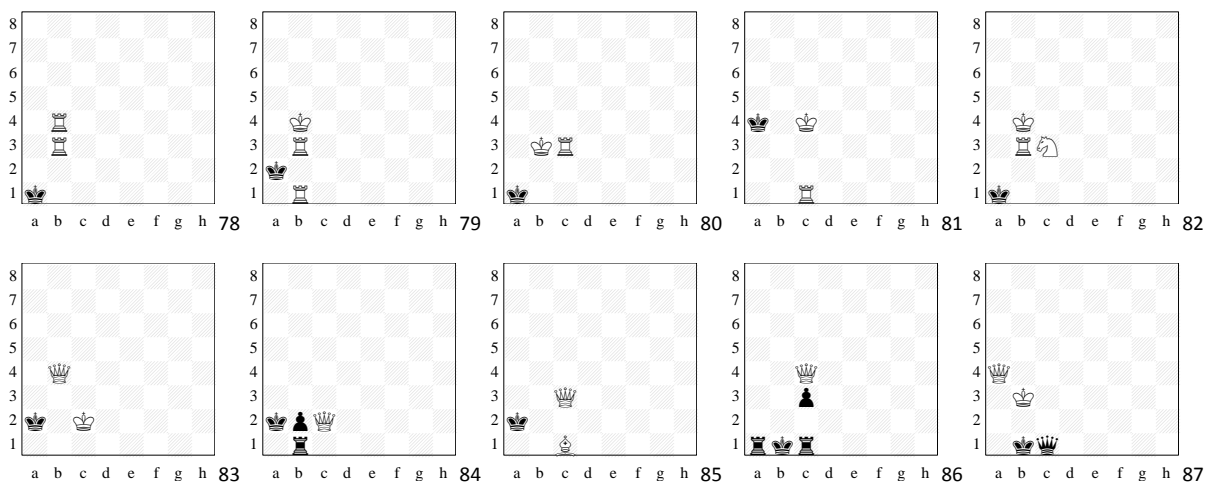
Das Matt mit zwei Springern ist zwar technisch möglich, aber nur bei fehlerhaften Zügen des alleinstehenden Königs ausführbar. Der schwarze König darf auf das Schachgebot des Springers nicht freiwillig in die Ecke gehen, sonst wird er matt (Diagramme 75-77).

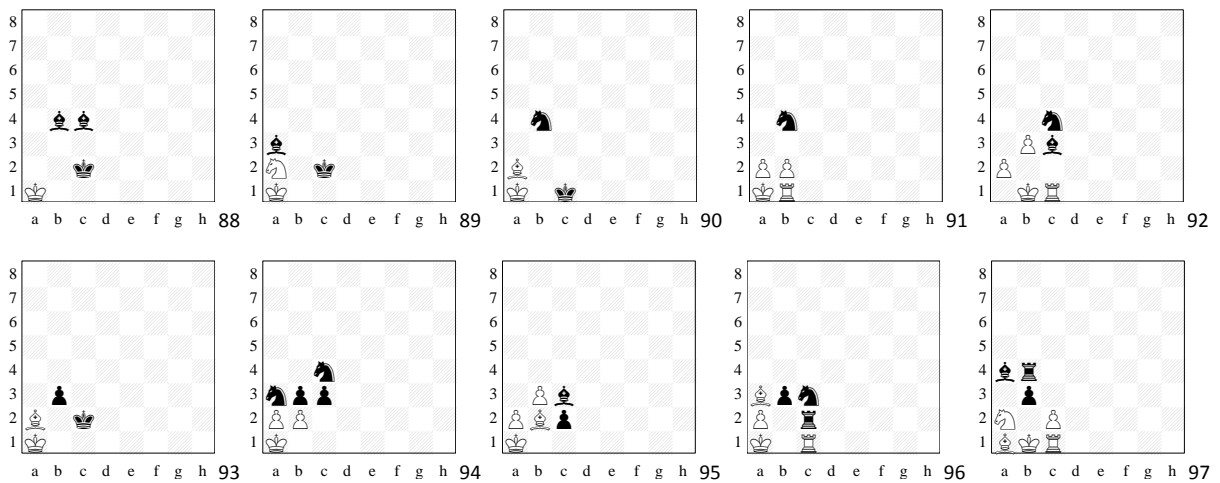


ÜBUNGEN/PRAXIS

Einfache Matt-Aufgaben

1. Weiß am Zug setzt in 1 Zug matt (Diagramme 78 bis 87)
2. Schwarz am Zug setzt in 1 Zug matt (Diagramme 88 bis 97)





3. Wie kann Weiß am Zug in folgenden Aufgaben matt setzen (Weiß: Kb1 Ta4 Tg8 Lf2 - Schwarz: Kh5)?
4. Wie kann Weiß am Zug in zwei Zügen matt setzen (Weiß: Ke1 Tc8 Tf1 - Schwarz: Kg5)?
5. Wie kann Weiß am Zug in drei Zügen matt setzen (Weiß: Kf7 Le1 Lh1 - Schwarz: Kh8)?

Fünf Endspielstellungen als kleine Minipartien bis zum Matt spielen!

Ausgangsstellungen (Weiß am Zug)		
	Weiß	Schwarz
1.	Kg1 Ta1 Tf1	Ke4
2.	Ke1 Dh1	Ke6
3.	Ke1 Ta1	Kc3
4.	Kd6 Le6 Le5	Ke8
5.	Ke1 Lc1 Lf1	Ke5

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

- ☞ Wichtig ist, daß nach jeder Minipartie die Farben gewechselt werden. So erhalten alle Kinder die motivierende Chance auf ein Erfolgserlebnis.
- ☞ Ein thematischer Schwerpunkt der Lektion liegt im variationsreichen Einprägen der vorgegebenen Mattbilder. Das Erkennen einer Mattsituation sollte so lange geschult und geübt werden bis möglichst alle Kinder fehlerlos die einfachen Mattbilder sehen.
- ☞ Die angegebenen Übungen sind vorteilhaft auch mittels Arbeitsblättern zu lösen.
- ☞ Das Mattsetzen mit der Dame gegen den feindlichen König soll in Form der einfachen „Verfolgungsjagd“ mehrmals von Kindern selbständig am Demobrett vorgeführt werden. Jeweils zwei Kinder spielen Angreifer und Verteidiger wechselseitig am großen Schaubrett von der Ausgangsstellung – wie im Diagrammbild 60 – bis zum Matt.
- ☞ Das Mattsetzen mit den Schwerfiguren (Dame und Turm) bietet bereits in dieser Entwicklungsstufe eine hervorragende Möglichkeit, das Üben und Lösen von kleinen Aufgaben im Kopf ohne Ansicht des Brettes (Working in Mind) zu nutzen. Gut dafür eignen sich die Diagramme 78, 79, 80, 81, 83, 85, 87.

LEHRMODUL V

THEMA: Das unentschiedene Spiel (Remis)

BILDUNGS- und ERZIEHUNGSZIELE

- Aktives Beherrschen der unentschiedenen Spielformen Patt und Dauerschach
- Kennenlernen der weiteren reglementierten Remismöglichkeiten
- Prinzipielles Orientieren auf das Bemühen zum siegreichen Ausgang einer Partie (Siegeswillen belohnen)

LEHR- und ANSCHAUUNGSMITTEL

Demonstrationsbrett, Schachspiele, 4 Arbeitsblätter

STOFFVERMITTLUNG

Nicht jede Partie wird im Schach durch Sieg oder Niederlage entschieden. Wenn der Gegner nicht matt gesetzt oder zur Aufgabe gezwungen werden kann, endet die Partie unentschieden (remis). Prinzipiell ist laut Regeln eine Partie remis, „sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher ein Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Spiel, erreichbar ist“.

Es gibt fünf Möglichkeiten des unentschiedenen Spielausgangs:

- Patt
- Dauerschach
- durch gegenseitige Übereinkunft
- Reklamation auf dreimalige Stellungswiederholung
- Die 50-Züge-Regel

Für jede Remispartie erhält der Spieler einen halben Punkt (1/2).

☞ MERKE: Es ist nicht sinnvoll, Figuren und Bauern ohne Grund zu tauschen und dadurch das Spiel zu vereinfachen.

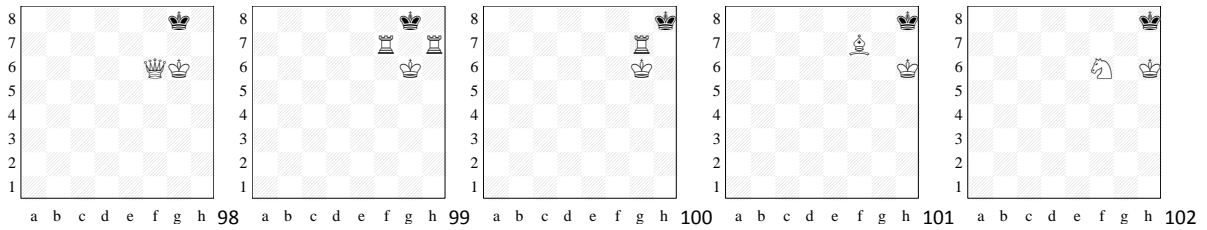
☞ MERKE: Jedes Remisangebot ist auf dem Spielformular zu vermerken. Als Symbole dafür gelten die Bezeichnungen „R“ oder „=.“

Das Patt

Was verstehen wir unter einer Pattsituation?

Ein Patt entsteht dann, wenn der Spieler, der am Zug ist, keinen regelgemäßen Zug ausführen kann und sein König nicht im Schach steht. Dadurch ist die Partie sofort beendet.

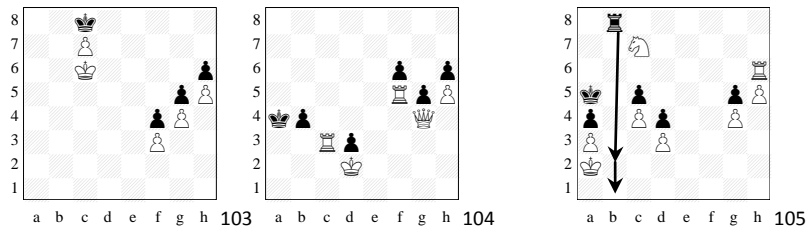
1. Beispiele von einfachen Pattstellungen, mit Schwarz am Zug (Diagramme 98 bis 102)



2. Schwierigere Pattstellungen

In den Diagrammen 103 und 104 befindet sich Schwarz am Zug, was trotz materiellen weißen Vorteils patt ergibt.

Diagramm 105 zeigt eine typische Pattfalle. Weiß zog im letzten Zug Sc7 und droht undeckbar matt bzw. Herbeiführen eines klar gewonnenen Endspiels. Die einzige Rettung ins Remis nutzte Schwarz konsequent durch Preisgabe der letzten beweglichen Figur 1. ... Tb2+ 2.Kxb2 patt oder 2.Ka1 Tb1+, und der weiße König kann sich nicht den Turmschachs entziehen.



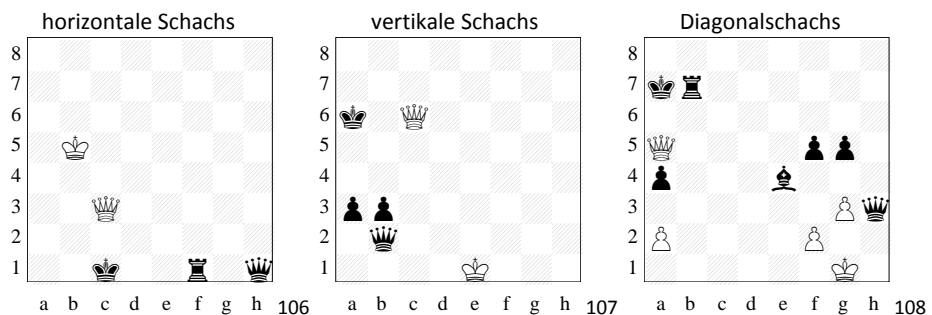
☞ **MERKE:** Ein Spieler flüchtet sich gewöhnlich dann ins Patt, wenn er materiell im Nachteil ist. Voraussetzung für eine „Pattfalle“ ist eine figurenreduzierte Stellung und starre (festgelegte) Bauernformation. Oftmals wird die letzte Figur dann so geopfert, daß nach Annahme des Opfers kein eigener Stein mehr gezogen werden kann.

Das Dauerschach

Kann ein König den gegnerischen Schachgeboten nicht entweichen, dann sprechen wir von einem Dauerschach oder „ewigem Schach“.

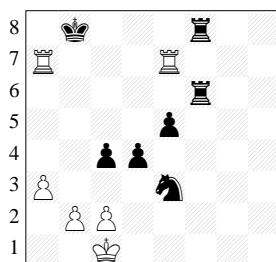
Beachte ☞ Dauerschach ist nur sinnvoll, wenn der weitere Spielverlauf zum eigenen Nachteil führen könnte!

1. Typische Formen des Dauerschachs mit Dame (+ + + bedeutet Dauerschachzone) in Beispielen 106 bis 108

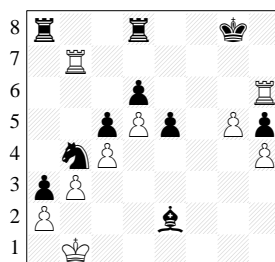


2. Typische Formen des Dauerschachs mit dem Turm (Diagramme 109 und 110)

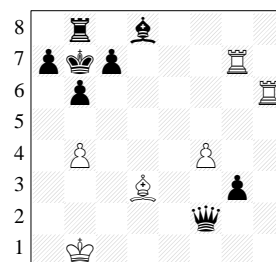
3. Dauerschachformen mit Leichtfiguren (Diagramme 111 und 112)



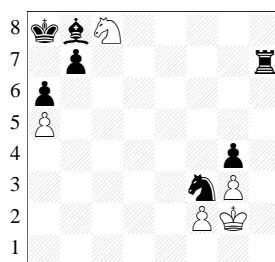
a b c d e f g h 109



a b c d e f g h 110



a b c d e f g h 111



a b c d e f g h 112

Remis durch gegenseitiges Übereinkommen

Bei stark reduziertem Material ist oft ein Fortsetzen der Partie nicht sinnvoll. Die Partner einigen sich dann auf Remis. Die Beurteilung, wann eine Stellung objektiv nicht mehr gewonnen werden kann, ist in vielen Fällen nicht leicht zu treffen.

1. Theoretische Remisstellungen ohne Mattmöglichkeiten

Diagrammreihe 113 bis 116 zeigt vereinfachte Endspielpositionen, in denen ein Gewinn aufgrund unzureichenden Materials nicht realisierbar ist.



a b c d e f g h 113



a b c d e f g h 114



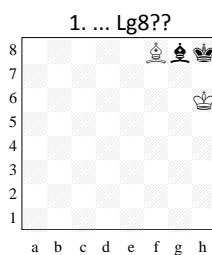
a b c d e f g h 115



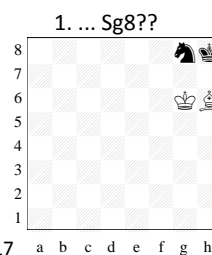
a b c d e f g h 116

2. Theoretische Remisstellungen mit Mattmöglichkeiten

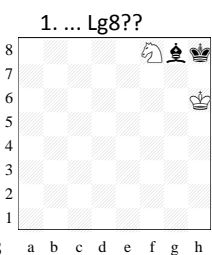
Das Matt ist **nur** bei fehlerhaftem Spiel möglich! In der Diagrammreihe 117 bis 126 kann eine Gewinnfortsetzung nur dann Erfolg versprechen, wenn einer der beiden Spieler einen groben Fehler begeht (z.B. Figur einstellen, auf ein falsches Feld ziehen oder ein Matt übersehen). Der jeweils letzte Zug (mit 2 Fragezeichen versehen) war immer ein Fehler.



a b c d e f g h 117



a b c d e f g h 118



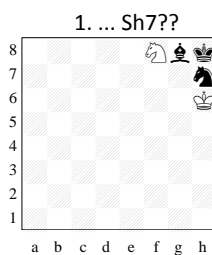
a b c d e f g h 119



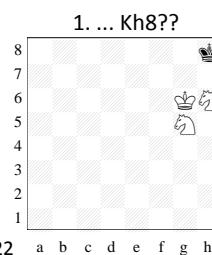
a b c d e f g h 120



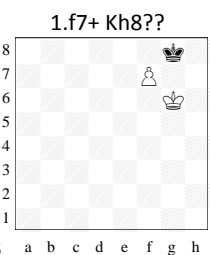
a b c d e f g h 121



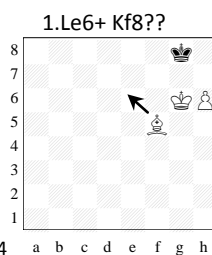
a b c d e f g h 122



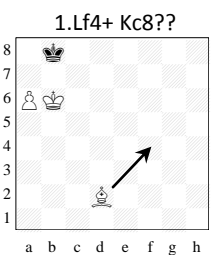
a b c d e f g h 123



a b c d e f g h 124



a b c d e f g h 125



a b c d e f g h 126

3. Schwierige theoretische Remisstellungen

In Diagrammreihe 127 bis 132 werden Beispiele angeführt, die objektiv zum Remis führen müßten, obwohl auf beiden Seiten zum Teil noch mehrere Steine vorhanden sind.

Beachte ☞ Die materiell schwächere Partei muß sehr sorgfältig spielen. Oft gibt es nur einen einzigen Zug, der das Remis garantiert!

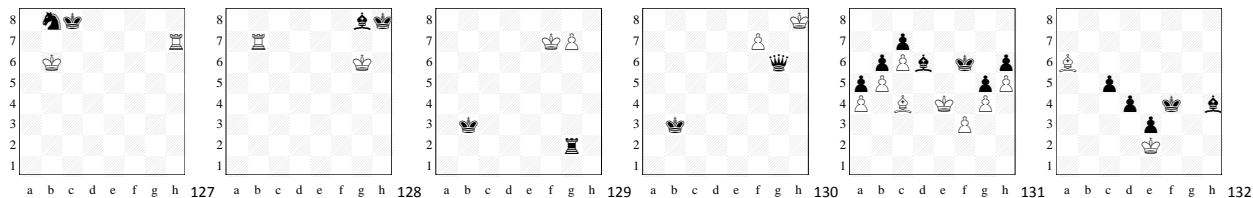


Diagramm 127: 1. ... Sd7+! 2.Kc6 Sb8+ remis

Diagramm 128: Remis durch Pattsetzen des schwarzen Königs (Nur 1. ... Le6? 2.Th7+ Kg8 3.Te7! würde verlieren. Wenn 1.Ld5 Th7+ 2.Kg8 Td7 so 3.Le4+ usw.)

Diagramm 129: Der schwarze Turm muß sich gegen den zur Umwandlung bereiten Bauern opfern.

Diagramm 130: Die Dame kann zwar im nächsten Zug den Bauern schlagen, setzt jedoch den weißen König patt.

Diagramm 131: Zeigt eine typische ungleiche Läufer-Remisstellung mit festgelegten Bauernformationen.

Diagramm 132: Bei ungleichen Läuferendspielen können u. U. mehrere Bauern nicht gewinnen. Hier ein schönes Beispiel mit 3 Mehrbauern, die bei geschickter Gegenwehr nicht zum Sieg führen. Z.B. 1. ... Ke4 2.Lc4 Lf6 3.La6 Kd5 4.Kd3 Kc6 5.Kc2! Kb6 6.Le2 Ka5 7.Kb3! Le7 8.Lf1 remis (Chéron 1945).

Reklamation auf dreimalige Stellungswiederholung

Wenn eine Partiestellung – mit demselben Spieler am Zug – dreimal vorkommt, dann kann Remis beansprucht werden.

Beachte ☞ Bevor zum dritten Mal in einer Wettkampfpartie die gleiche Stellung herbeigeführt wird, muß der Schiedsrichter benachrichtigt werden. Er entscheidet dann, ob die Reklamation gerechtfertigt ist oder nicht.

Die 50-Züge-Regel (Nur für die Lehrenden)

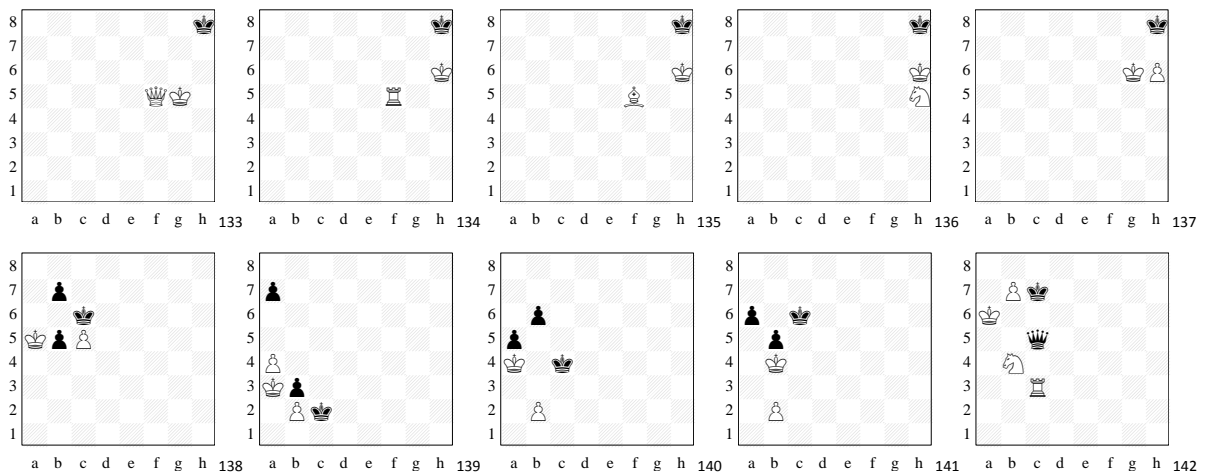
Die Spielregeln besagen, daß die Partie auf Verlangen eines am Zug befindlichen Spielers remis ist, falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden wäre.

ÜBUNGEN/PRAxis

1. Erkennen der Pattsituation

1.1 Welcher Zug von Weiß würde ein Patt herbeiführen? (Diagramme 133 bis 137)

1.2 Mittels welcher Züge kann das Patt erzwungen werden? (Diagramm 138 und 139 mit Schwarz am Zug, Diagramm 140 und 141 mit Weiß am Zug), Diagramm 142: Durch welchen Zug kann sich der Nachziehende gegen die weiße Übermacht ins Remis (Patt) retten?



1.3 Wie kann der jeweils am Zug befindliche Spieler Remis durch Patt erzielen?

Aufgabe	Weiß	Schwarz	am Zug
1	Kh6 Df7	Kh8 Tg8	Schwarz
2	Kh3 b6 c7	Kc8 Dg1 Sf3	Weiß
3	Ka1 Db1	Kd2 Dc4 c2 c6	Weiß
4	Ka6 Dd7	Ka8 Db8	Schwarz
5	Kg1 Df6 a4 f2 f3	Kh6 Dh3 g6 h7	Schwarz

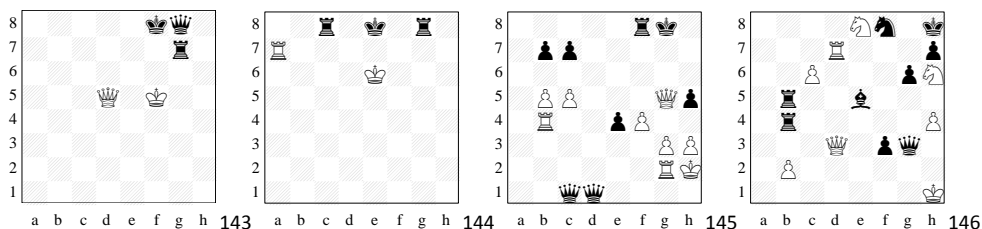
2. Dauerschach-Übungen

Diagramm 143: Auf welchen Feldern gibt die weiße Dame Dauerschach?

Diagramm 144: Auf welchen Feldern kann der weiße Turm Dauerschach geben?

Diagramm 145: Wie kann Weiß Remis durch Dauerschach halten?

Diagramm 146: In einer schwierigen Kampfposition besitzt Schwarz materielle Übermacht und gefährlichen Königsangriff. Wie kann Weiß sich durch ständige Schachgebote retten?



3. Wie kann Weiß am Zug sich ins Dauerschach retten?

Weiß: Kg2 Da4 Tf7 c5 g3 - Schwarz: Ka7 Dg4 Th5 Th6 a6 b7 f4 f5

4. Wie kann Schwarz am Zug sich ins Dauerschach retten?

Weiß: Kh1 De7 Tg1 Lg5 d5 g3 h2 - Schwarz: Kh7 Df5 Lg7 d6 e5 g6

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

- ☞ Um den Sinn des Pattgedankens richtig erfassen zu können, empfiehlt sich das gründliche Verstehen der Diagrammreihe 113 bis 116. Das gleiche trifft in analoger Weise für die Formen des Dauerschachs zu (Diagramme 106 bis 110).
- ☞ Ein ausführliches Erklären am Demonstrationsbrett gebührt der Pattfalle im klassischen Beispiel (Diagramm 105). Hierbei soll den Kindern bewußt werden, daß in vielen schon verloren geglaubten Partien noch Möglichkeiten des Verteidigens gefunden werden können. Eine alte Schachweisheit warnt bei besser stehenden Positionen: „Nichts ist schwerer, als eine ‚gewonnene‘ Partie zu gewinnen!“
- ☞ Die schwierigeren theoretischen Remisstellungen sollen vornehmlich das sorgfältige Prüfen in materiell schlechter stehenden Stellungen (vielleicht läßt sich noch etwas retten?!) unterstützen.

- ☞ Natürlich sollen die beiden Regeln „Reklamation auf dreimalige Stellungswiederholung“ und „Anwenden der 50-Züge-Regel“ nur sinngemäß oder noch gar nicht den Kindern vermittelt werden. Sie dienen wiederum nur als Orientierungshilfe und zum schachlichen Informationserwerb.

LEHRMODUL VI

THEMA: Allgemeine Eröffnungsgrundsätze

BILDUNGS- und ERZIEHUNGSZIELE

- Wie eröffnet man eine Partie?
- Erläutern von Hauptprinzipien der ersten Spielphase
- Erziehen zum planmäßigen und aktiven Handeln in der Eröffnungsphase
- Vermeiden von sinnlosen und hastigen Zügen

LEHR- und ANSCHAUUNGSMITTEL

Demonstrationsbrett, Schachspiele, 3 Arbeitsblätter

STOFFVERMITTLUNG

Jede normal verlaufende Schachpartie gliedert sich in drei Teile: Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel. Die Übergänge zwischen den einzelnen Teilen sind fließend und können nicht genau bestimmt werden. In der Eröffnung findet der Aufmarsch (Entwicklung) der weißen und schwarzen Streitkräfte (Bauern und Figuren) statt. Was muß zu Beginn einer jeden Partie beachtet werden? Welche wichtigen Grundsätze bestimmen die ersten Züge? Die Antwort auf diese Fragen sollen folgende Eröffnungsgrundsätze geben:

- ➔ Schnelles und zielstrebiges Entwickeln der Kräfte!
- ➔ Kampf um ein starkes Zentrum!
- ➔ Schaffen einer günstigen Bauernstellung!

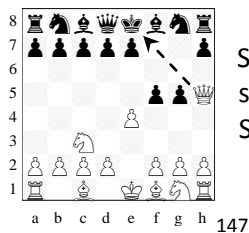
Schnelles und zielstrebiges Entwickeln der Kräfte

Die ersten Züge jeder Schachpartie verfolgen das Ziel, alle Figuren auf günstige Plätze zu stellen. Dieser Aufmarsch der Streitkräfte soll rasch erfolgen, das heißt also, daß möglichst mit jedem Zug eine Figur gezogen (entwickelt), also ins Spiel gebracht wird. Ein und dieselbe Figur zweimal hintereinander zu ziehen, ist möglichst zu vermeiden. Dabei dürfen die Figuren nicht wahllos entwickelt werden. Jeder Zug sollte sinn- und wirkungsvoll sein.

Die eigenen Figuren sind zentral zu postieren. Sie dürfen sich nicht gegenseitig behindern und sollen viele Felder beherrschen bzw. bedrohen.

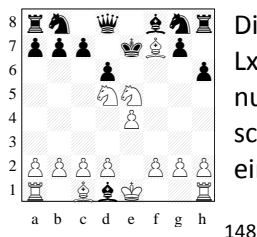
Wenn eine Figur zu Beginn der Partie zwei- oder mehrmals hintereinander gezogen wird, dann kommt es gewöhnlich zu einem Tempoverlust (Vergeuden von Zeit). So bringen z.B. folgende erste Züge Tempoverluste mit sich: 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Sc3 Dd8 oder 1.c4 d5 2.cxd5 Dxd5 3.Sc3 Dd8. In beiden Fällen entwickelte Weiß auf Kosten der schwarzen Damenzüge eine Figur.

In folgendem Beispiel vernachlässigt Weiß seine Figurenentwicklung und zieht unüberlegt nur die Bauern, was hart bestraft wird: 1.f3 e5 2.g4?? Dh4!! matt. Dieses kürzeste mögliche Matt nennt man „Narrenmatt“. Selbst bei Turnieren passieren mitunter noch grobe Fehler.



So verlor ein Spieler schon nach drei Zügen, weil er anstelle einer normalen sinnvollen Figurenentwicklung nur nutzlose Bauernzüge machte.
Stellung nach 1.e4 f5 2.Sc3 g5?? 3.Dh5 matt

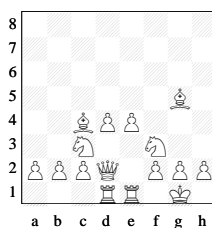
Das nächste Diagrammbild soll eine ernste Warnung gegen leichtsinniges Verhalten in der Eröffnung sein! Die Bauernzüge h7-h6 bzw. h2-h3 dürfen nur dann ausgeführt werden, wenn es die Stellung erfordert. Der damit verbundene Tempoverlust kann sich bitter rächen (vgl. Diagramm 148).



Die Stellung entstand nach den Zügen 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 h6? 4.Sc3 Lg4? 5.Sxe5! Lxd1? 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5 matt. In vorstehendem Beispiel verstieß Schwarz neben dem nutzlosen Bauernzug 3. ... h6 noch gegen ein anderes Eröffnungsprinzip. Der schwache Punkt f7 wurde ungenügend geschützt. Weiß nutzte diese Schwäche zu einem durchschlagenden Mattangriff aus.

Was verstehen wir unter einer „günstigen“ Aufstellung der Kräfte?

Es erscheint immer zweckmäßig, wenn zunächst das Entwickeln der Leichtfiguren vorangeht. Im Normalfall bedeutet das, die weißen Springer nach f3 und c3, die Läufer nach c4, b5, e3, f4 oder g5 zu ziehen.

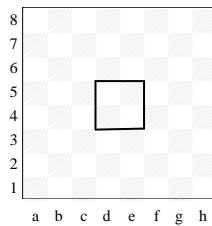


Das Diagrammbild verdeutlicht die schematisierte Aufstellung der weißen Streitkräfte auf wirksame Felder.

Merksätze	Erläuterung (Begründung)
Stelle alle Figuren auf günstige Felder!	Dadurch beherrschen und bedrohen sie viele Linien, Diagonalen und Felder.
Ziehe keine Figur zwei- oder mehrmals hintereinander!	Das bedeutet Tempoverlust. Das Entwickeln anderer Figuren wird vernachlässigt.
Rochiere rechtzeitig!	Der König steht dann geschützter hinter seinen Bauern.
Bringe die Schwerfiguren, vor allem die Dame nicht zu früh ins Spiel!	Sie können dadurch eher von feindlichen Leichtfiguren und Bauern angegriffen werden.
Schütze die schwachen Punkte f7 und f2!	Diese Felder sind nur durch den König geschützt. Alle anderen im Königsbereich befindlichen Felder werden noch von Figuren gedeckt.
Strebe als Anziehender stets nach Initiative!	Als Weißer besitzt man durch den Anzugsvorteil bereits ein Tempo mehr.
Kämpfe als Nachziehender um Gegenspiel!	Durch eigenes passives Verhalten kann Weiß besser seine Pläne verwirklichen.

Kampf um ein starkes Zentrum

Was verstehen wir unter dem Begriff „Zentrum“?



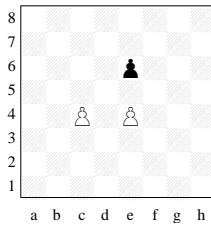
Das Zentrum besteht aus den Mittelfeldern (Zentralfeldern) des Schachbretts. Wir unterscheiden:

- das (einfache) Zentrum, bestehend aus den Feldern d4, d5, e4, e5
- das erweiterte Zentrum mit den Feldern c4, c5, d4, d5, e4, e5, f4, f5

150

Welche Bedeutung besitzt das Zentrum?

- Über die Zentrumsfelder verlaufen die meisten Angriffsaktionen gegen den noch nicht rochierten König.
- Allein durch das Besetzen des einfachen Zentrums mit den beiden Mittelbauern werden vier gegnerische Felder kontrolliert (durch den d-Bauern: c5 und e5, durch den e-Bauern: d5 und f5).
- Figuren, die sich im Zentrum befinden, können relativ schnell auf beide Flügel überführt werden!
- Figuren im Zentrum beherrschen weitaus mehr Felder, Linien und Diagonalen, als wenn sie an den Seiten oder sogar am Rand stehen.



Der Einfluß der Bauern auf das Zentrum kann verschiedenartig sein. Er unterscheidet sich

- im Besetzen eines Zentrumsfeldes (Bauer e4)
- in der Möglichkeit des Besetzens eines Zentrumsfeldes (Bauer e6 nach e5 ziehen)
- im Bedrohen eines Zentrumsfeldes (Bauer c4 bedroht Feld d5).

Das Diagramm veranschaulicht den jeweiligen Bezug der genannten Bauern zu den Zentrumsfeldern.

151

Aus der positionellen Bedeutung des Zentrums ergibt sich zwangsläufig der strategische und taktische Kampf um ein starkes Bauernzentrum. Der Kampf um Besitznahme der Zentrumsfelder kann von der Methodik her in zwei Formen geführt werden: als direkte oder indirekte Einflußnahme.

In der Praxis gestaltet sich dieser Kampf gewöhnlich folgendermaßen: Weiß besetzt im ersten Zug mittels 1.e2-e4 das Zentralfeld e4. Schwarz hat nun die Wahl zwischen dem analogen Erwidernszug 1. ... e5 im Sinne der direkten Besetzung des Zentrums oder indirekten Einwirkungen wie 1. ... c5 (gegen das Feld d4 gerichtet), 1. ... d5 (Angriff auf e4), 1. ... Sf6 (Angriff auf e4) u. a.

Eine weitere indirekte Bekämpfung des Zentrums wäre 1. ... c6 oder 1. ... e6 als Vorbereitung des Vorstoßes 2. ... d5 bzw. 1. ... g6 nebst Flankieren des Läufers nach g7, um aus der Ecke diagonal das Zentrumsfeld d4 zu bedrohen.

Ausgehend von diesen Überlegungen, inwieweit erfolgversprechend auf das Zentrum eingewirkt werden kann, entstanden bestimmte Eröffnungssysteme und Varianten.

MERKE: ☞ Die Fernbedrohung gegen das Zentrum kann auch so wirkungsvoll sein wie das Besetzen der Felder!

Merksätze	Erläuterung (Begründung)
Ziehe als junger Spieler im ersten Zug den Königsbauern nach e4!!	Ein wichtiges Zentrumsfeld wird besetzt. Andere sinnvolle Anfangszüge wie 1.d4, 1.c4, 1.Sf3 oder 1.f4 bleiben dem Fortgeschrittenen vorbehalten.
Stelle die Figuren im Verlauf der Partie geschützt auf Zentrumsfelder, z.B. einen Springer nach d5!	Diese Figuren besitzen einen großen Wirkungskreis. So bedroht ein Springer von d5 die Felder b6, c7, e7 und f6 im gegnerischen Lager.
Greife das feindliche Zentrum an und versuche es aufzulösen!	Dadurch wird der Aufmarschplan und eventuelle Angriffsplan des Gegners durchkreuzt.
Beachte auch die indirekten Angriffe auf das Zentrum!	Die aus der Ferne wirkenden Figuren (z.B. die Läuferpostierungen auf g7 und b7) können nachhaltig das Zentrum kontrollieren und stören.

Schaffen einer günstigen Bauernstellung

Schon die ersten Züge prägen den Charakter einer Stellung. Die Positionen der Bauern beeinflussen entscheidend das Kampfgeschehen. So ist es maßgeblich zu wissen, welche Bauern und Bauernformationen stark sind bzw. welche Bauernstellungen möglichst vermieden werden müssen!

Beispiele von Bauernformationen:

In Diagramm 152 unternahm Schwarz nichts gegen die starke weiße Bauernformation, die nach 1.e4 h6? 2.d4 a5? 3.c4 entstehen konnte. In einer Anfängerpartie (Diagramm 153) ‚zertrümmerte‘ Weiß die schwarze Bauernstellung und gewann aufgrund der anfälligen schwarzen Bauern, die sich weniger gegenseitig schützen konnten.

MERKE: ☞ Beide Diagrammstellungen (152 und 153) sind nachteilig für Schwarz

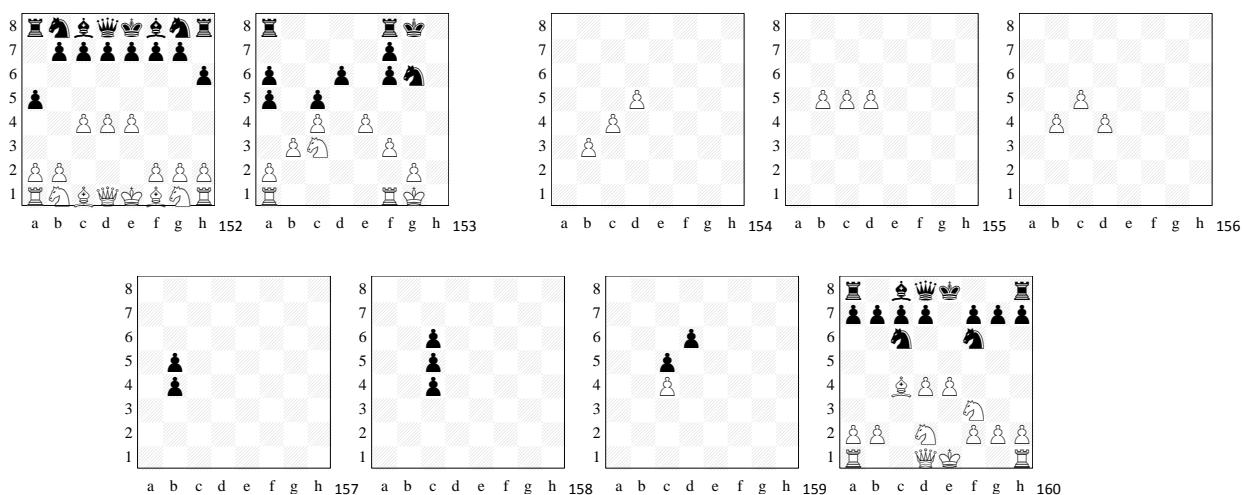


Diagramme 154-156 zeigen schematisierte Beispiele von günstigen Bauernformationen (Bauernketten). Der Doppelbauer (Diagramm 157) und Tripelbauer (Diagramm 158) sind Bauern von minderer Kampfkraft, da sie sich gegenseitig nicht stützen und leichter zu erobern sind. In bestimmten Positionen kann ein Doppelbauer auch nützlich sein (Kontrolle von Feldern). In Diagramm 159 ist der schwarze Bauer auf d6 „rückständig“. Zwei schwarze Bauern werden von einem (!) weißen Bauern blockiert. In Diagramm 160 wird demonstriert, wie Weiß nach den Anfangszügen 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Lb4+ 7.Ld2 Lxd2+ 8.Sbxd2 eine starke Bauernposition im Zentrum erhält. Wie soll sich nun der Nachziehende verhalten? Schwarz muß versuchen, diese Zentrums-kette zu bekämpfen. Als

geeigneter Zug erweist sich dabei der Sprengungsversuch 8. ... d5! Nach 9.exd5 Sxd5 ist der weiße d-Bauer vereinzelt und gleichzeitig blockiert.

Merksätze	Erläuterung (Begründung)
Vermeide unnütze Bauernzüge wie a3, a4, h3, h6!	Jeder planlose Bauernzug schwächt die Stellung.
Beachte die Schwächung durch Einzelbauern, isolierte Doppel- und Tripelbauern!	Die Bauern aller drei Formationen können sich nicht gegenseitig ‚helfen‘ (decken) und sind somit leicht angreifbar.
Ziehe zu Beginn der Partie möglichst wenig Bauern!	Weit vorgeschobene Bauern sind leicht angreifbar. Denke daran: Kein Bauer kann wieder zurück!

Charakteristische Fehlerquellen von Anfängern

Obwohl die Spielregeln und Grundprinzipien schon gut bekannt sind, tauchen in der praktischen Partie immer wieder die gleichen Fehler auf. Typische Merkmale falscher Handlungsweisen in der ersten Spielphase sind:

- hastiges und unüberlegtes Ziehen
- mehrmaliges Ziehen mit einem Bauern oder einer Figur hintereinander
- ungenügendes Berücksichtigen des sinnvollen Zusammenspiels zwischen den eigenen Figuren
- das ungestüme Bestreben, den Gegner gleich zu Beginn jeder Partie matt setzen zu wollen (in der Annahme, daß er das Matt nicht sieht)
- die Absicht, dem Gegner eine Figur abzujagen, in der Hoffnung, daß er die Drohungen übersieht
- zu frühzeitiges Einsetzen der Dame im Königsangriff bzw. gegen andere Figuren oder um Bauern zu erobern
- Vernachlässigen des Entwickelns der Leichtfiguren (keine „schlafenden“ Figuren zulassen)
- Unterlassen der Rochade und damit der Sicherheit des eigenen Königs
- häufiges (zweckloses) Schachbieten
- Furcht vor den Schachgeboten des Gegners
- nutzlose Bauernzüge.
- Unterschätzen der gegnerischen Fesselungszüge
- Wegnehmen von feindlichen Figuren (vor allem der Dame) geht vor selbst Mattsetzen können oder mattgesetzt werden!

Die im nachstehenden Übungsteil zusammengestellten Beispiele sollen dazu beitragen, die genannten Fehler auszumerken!

ÜBUNGEN/PRAxis

1 Zum Thema: Erfolg durch schnelle und zielstrebige Entwicklung der Kräfte

Beispiel 1: 1.e4 d6 2.d4 Sd7 3.Lc4 g6 4.Sf3 Lg7? 5.Lxf7+! Kxf7 6.Sg5+ und Schwarz gibt wegen Matt oder Damenverlust auf.

Beispiel 2: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.b4 Lxb4 5.c3 La5 6.0-0 d6 7.d4 Lb6 8.dxe5 dxe5 9.Lxf7+!? Kxf7 10.Sxe5+ Kf8? 11.La3+ Sge7 12.Df3+ und das Matt auf f7 ist unvermeidbar.

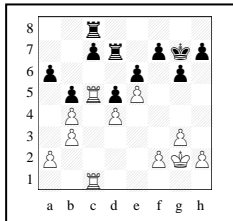
Beispiel 3: 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.Lc4 Lg4 4.Sc3 g6? Ermöglicht dem Weißen einen schönen Mattangriff. 5.Sxe5! Lxd1?? (5. ... dxe5 oder 5. ... Le6 ist das kleinere Übel, da nur ein Bauer verloren geht) 6.Lxf7+ Ke7 7.Sd5 matt.

Beispiel 4: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Sxd4 Dh4 (zu früh ins Spiel gebracht) 5.Sc3 Sf6? (versperrt der

eigenen Dame den Rückzug) 6.Sf5! Dh5 7.Le2 Dg6 8.Sh4! und die schwarze Dame ist in der Falle.

Beispiel 5: 1.e4 e5 2.f4 Dh4+? 3.g3 Dh6? (besser 3. ... Dd8) 4.Sc3 exf4 5.d4 Df6 6.Sd5 Dc6 7.Lb5! Dd6 (es drohte Sxc7+) 8.Lxf4 Dg6 (möchte mit Dxe4+ den Turm auf h1 gewinnen) 9.Sxc7+ Kd8 10.Sxa8 Dxe4+ 11.De2 Dxb1 12.Lc7 matt. Die Strafe für das planlose Herumziehen mit der Dame und das Vernachlässigen der Entwicklung von Figuren.

2 Zum Thema: Zum Kampf um eine günstige Bauerstellung



Begründe, warum Schwarz im nebenstehenden Diagramm die schlechtere Bauernstellung besitzt!

161

3 Zum Thema: Der Kampf um ein starkes Zentrum

Beispiel 1: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 (Die typische Form, ein starkes Bauernzentrum aufzubauen.) 4. ... d6 5.d4 exd4 6.cxd4 Lb6 7.Sc3 Sf6 8.0-0 0-0 9.Lb3! (Sonst konnte durch das Scheinopfer auf e4 das weiße Zentrum vernichtet werden.) 9. ... Lg4 10.Le3 h6? (Schwarz mußte mit Te8 den weißen e-Bauern bedrohen. Der Tausch 10. ... Lxf3 11.gxf3 hätte eine dauernde Stützung des e4-Bauern ergeben und wäre günstig für den Anziehenden.) 11.Dd3 Te8 12.Sd2 De7 13.Tae1 Tad8 14.a3 Df8 15.f4. Weiß besitzt ein stabiles Zentrum. Es droht bereits ein Angriff am Königsflügel mittels f5, h3 nebst g4!

Beispiel 2: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Lb6? (besser 6. ... Lb4+) 7.d5! Se7 8.e5 (Die weißen Zentrumsbauern verunsichern bereits empfindlich die schwarzen Figuren) 8. ... Se4 9.d6 cxd6 10.exd6 Sxf2 11.Db3 Sxh1 12.Lxf7+ Kf8 13.Lg5! Das Matt ist nur unter Preisgabe der Dame zu verhindern.

Beispiel 3: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 Lb4 6.Sxc6 bxc6 (Der "Grundstein" zur späteren Zentrumsbildung.) 7.Ld3 d5! 8.exd5 cxd5 9.0-0 0-0 10.Lg5 Le6 11.Df3 Le7 12.Tae1 Tb8 13.Sd1 c5. Schwarz besitzt die aktivere Position; nicht zuletzt aufgrund der dynamischen Zentrumsbauern.

4 Zum Thema: Das Ausnutzen von fehlerhaften Bauernzügen

Beispiel 1: 1.e4 e5 2.Sf3 f6? 3.Sxe5 fxe5 (besser ist 3. ... De7) 4.Dh5+ Ke7 5.Dxe5+ Kf7 6.Lc4+ d5 7.Lxd5+ Kg6 8.h4 Ld6 9.h5+ Kh6 10.d4+ g5 11.hxg6 e. p.+ Kxg6 12.Dh5+ Kf6 13.Df7 matt.

Beispiel 2: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.d4 exd4 4.Sxd4 Sge7 (günstiger wäre 4. ... Sf6) 5.Sc3 g6? (Der Bauernzug schwächt das Feld f6) 6.Lg5 Lg7 7.Sd5! Lxd4? 8.Dxd4!! Sxd4 9.Sf6+ Kf8 10.Lh6 matt.

Beispiel 3: 1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 f5? 4.dxe5 fxe4 5.Sg5 d5 6.Sc3 (Nach Keres ist 6.e6 stärker) 6. ... Lb4 7.e6 Lxc3+? 8.bxc3 Sh6 9.Dh5+ Kf8 10.La3+ Kg8 11.Df7+! Sxf7 12.exf7 matt.

Beispiel 4: 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.0-0 d6 5.h3? (unnötig) 5. ... h5 6.Sh2 (jeder normale Entwicklungszug wäre sinnvoller) 6. ... Sf6 7.d3 Lg4! (soll die h-Linie öffnen) 8.hxg4 hxg4 9.Sxg4 Sh5! 10.Le3 Dh4 11.Lxc5 Dh1+! 12.Kxh1 Sg3+ 13.Kg1 Th1 matt.

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

☞ Aus der Geschichte über die Entstehung des Schachspiels in Indien ist bekannt, daß die früheren Feldherren mit Hilfe von Sandkastenspielen eine Schlacht vorweggenommen bzw. „geübt“ haben. Elemente wie Kraft, Raum und Zeit spielten dabei eine große Rolle. Deshalb gibt der Vergleich zum militärischen oder sportlichen Kampf wertvolle Hilfe beim Verständlichmachen des Kraft-Raum-Zeit-Problems in der Eröffnungsphase.

- ☞ Alle verwendeten Partiebeispiele erfolgten bewußt ohne Eröffnungsangabe. Die Eröffnungsbezeichnungen sind in diesem Zusammenhang nicht bedeutsam. Primär geht es um den strategisch folgerichtigen Aufbau einer Partie.
- ☞ Die genannten Eröffnungsgrundsätze wurden entsprechend dem Ausbildungsstand der Kinder leicht verständlich gehalten. Besonderes Augenmerk gebührt den hervorgehobenen Merksätzen. Sie sind oftmals zu wiederholen und zu variieren.
- ☞ Anfängerfehler besitzen oft stereotypen Charakter. Der Lehrende sollte möglichst viele Übungspartien beobachten und die markantesten Fehler am Demonstrationsbrett korrigieren, damit alle davon profitieren.
- ☞ Neben dem üblichen Vorführen der Übungsbeispiele am Demonstrationsbrett sollte immer mehr die Form des Partnerlernens (Kinder sitzen sich gegenüber, wie beim Schachspielen) bevorzugt werden.

LEHRMODUL VII

THEMA: Elementare Endspiele – zwangsläufige Mattverfahren

BILDUNGS- und ERZIEHUNGSZIELE

- Kennenlernen der Endspieltypen, die infolge großen Materialvorteils auf direktem Wege zum Matt führen
- Die besondere Bedeutung der Endspiele für die Praxis
- Realisieren des Spielziels mittels wettbewerblicher Minipartien
- Wecken des Interesses und der Freude an Endspielen (Knobeln an Aufgaben, die zum Matt führen)
- Vertraut machen mit der Schachuhr als belebendes und erziehendes Element

LEHR- und ANSCHAUUNGSMITTEL

Demonstrationsbrett, 2 Arbeitsblätter, Schachuhr

STOFFVERMITTLUNG

1. Zur Bedeutung der Endspiellehre

Wenn wir davon ausgehen, daß in einer normalen Schachpartie in der ersten Spielphase (Eröffnung) die Streitkräfte ‚aufmarschieren‘ und den Charakter des Spielverlaufs weitestgehend bestimmen, in der zweiten Spielphase (Mittelspiel) das strategisch-taktische Kampfgeschehen dynamisch hin- und her wogt, und in der letzten Spielphase (Endspiel) die Partie resultativ entschieden und damit das Ergebnis fixiert wird, dann läßt sich unschwer erkennen, welche entscheidende Bedeutung dem letzten Partiestadium beizumessen ist.

☞ Da sich im Endspiel gewöhnlich nur noch wenige Figuren und Bauern auf dem Brett befinden, gilt es zu beachten, daß sich jeder kleine Fehler, jede noch so geringe Ungenauigkeit im letzten Partiestadium stark, ja häufig partieentscheidend auswirkt.

2. Einige Besonderheiten der Endspielphase gegenüber den anderen Partiestadien

- Erstens: In Endspielen sind weniger Figuren und Bauern beteiligt als im Mittelspiel.
- Zweitens: Viele Endspielaufgaben sind nur durch einen richtigen Zug zu lösen.
- Drittens: Gegensätzlich zu den ersten beiden Spielstadien wird der König von einer schwachen zu einer starken Kampffigur!
- Viertens: Aufgrund des verringerten Materials tritt die spezifische Wirkungskraft jeder Figur besonders hervor.
- Fünftens: Das harmonische Zusammenwirken der einzelnen Figuren (und Bauern, z. B. Bauernkette) nimmt an Bedeutung zu.
- Sechstens: Die Wertigkeit der Bauern steigt an. Manche vorgeschobene Bauern sind stärker als Figuren!

3. Zugzwang

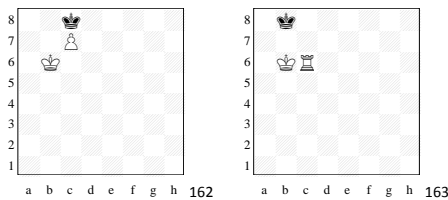
Im Endspiel dominiert ein Manöver besonderer Art: der Zugzwang. Was verstehen wir darunter?

☞ Wenn in einer Stellung der An- oder Nachziehende aufgrund der reglementierten Zugpflicht einen Zug ausführen muß, der mit Nachteilen verbunden ist, dann sprechen wir von Zugzwang.

Zwei anschauliche Beispiele der Zugzwangsform zeigen die Diagramme 162 und 163. Schwarz am Zug muß in beiden Fällen entscheidenden Nachteil in Kauf nehmen.

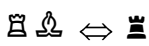
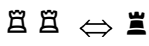
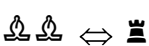
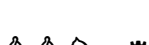
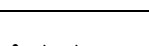
Im Diagramm 162 verbleibt dem schwarzen König nur das Feld d7, wodurch das Umwandlungsfeld für den Bauern frei wird.

Im Diagramm 163 führt der ‚Pflichtzug‘ des Königs nach a8 (einzig möglicher Zug) gleich zum Matt!



4. Kampf zwischen verschiedenen Figuren mit König aber ohne Bauern (Nur für die Lehrenden)

Endspieltyp	Methodisches Vorgehen - Gewinn- bzw. Verteidigungsplan	Resultat
	König und Dame nähern sich den schwarzen Figuren. Der Turm wird von seinem König getrennt und durch Schachgebote erobert. Herbeiführen von Zugzwangsstellungen!	Dame gewinnt; in Ausnahmefällen remis
	Die Türme decken sich gegenseitig. Andererseits gibt die Dame Schach bzw. fesselt einen der Türme.	remis
	König und Dame nähern sich auf der entgegengesetzten Farbe des Läufers, drängen den feindlichen König an den Rand und setzen ihn dort matt.	Dame gewinnt
	Der König wird an den Rand abgedrängt und dort matt gesetzt.	Dame gewinnt
	Durch Schachgebote der weißen Dame nähert sich der eigene König. Die Läufer werden vom König getrennt und erobert. Remisstellung: bei schwarzer Figurenfestung z.B. Kg7, Lf6, Lg6 (nach Lolli).	Dame gewinnt; in Ausnahmefällen remis
	Der König wird durch Schachgebote abgedrängt. Die Springer können sich nicht auf Dauer gegenseitig decken. Remisstellung: z.B. bei schwarzer Figurenfestung Kg7, Sf6, Sg6.	Dame gewinnt; in Ausnahmefällen remis
	Der König wird an den Rand gedrängt und mittels Zugzwangsmanövers matt gesetzt. Remisstellung: z.B. Schwarze Figuren Kg8, Lg7, Se5.	Dame gewinnt; in Ausnahmefällen remis
	Der schwarze König versucht in die Ecke zu fliehen, die nicht vom Läufer besetzt werden kann. Durch das Anfesseln des Läufers läßt sich eine Pattstellung herbeiführen.	remis; in Ausnahmefällen verloren
	Der Springer bleibt immer in der Nähe seines Königs und verhindert somit die Opposition am Rand. Jedoch können sich u. U. aus Abwicklungen heraus ungünstige Postierungen ergeben, die zum Verlust des Springers führen.	remis; in Ausnahmefällen verloren

	Der schwarze Turm verhindert durch Schachgebote und Fesselungen das Matt. Das Endspiel ist schwierig zu behandeln.	remis; in Ausnahmefällen verloren
	Der König wird durch die beiden Türme an den Rand gedrängt und matt gesetzt. Andererseits gelingt es, einen Turm zu tauschen.	Zwei Türme gewinnen
	Zwei Leichtfiguren (2 Läufer, auch Läufer und Springer) können nicht gegen den Turm gewinnen. Durch Schachgebote und Fesselungen verhindert der Turm den Mattplan.	remis
	Die drei Leichtfiguren drängen den feindlichen König an den Rand und setzen ihn matt. Die störenden Turmschachs werden durch Dazwischenstellen von Figuren abgedeckt.	2 Läufer und Springer gewinnen
	Der Turm tauscht sich gegen den Läufer ab, und es entsteht ein remises Endspiel zwei Springer gegen König.	remis

ÜBUNGEN/PRAXIS

1. Praktische Übungen zu den Figurenendspielen (Spielen der Stellungen als Minipartien)

Nr.	Weiß	Schwarz	am Zug
1	Ke3 Dd3	Ke5 Tf5	Weiß
2	Ke3 Dd3	Ke5 Ld5	Weiß
3	Ke3 Dd3	Ke5 Sd6	Weiß
4	Ke3 Dd3	Ke7 Le6 Sd6	Weiß
5	Ke3 Td3 Tf3	Ke5 Ta5	Weiß
6	Ke2 Ld3 Le3 Sf2	Ke6 Td6	Weiß

2. Der schwarze Turm mußte sich im letzten Zug (durch Zugzwang) vom eigenen König entfernen. Wie kann Weiß das ausnützen? Stellung von Weiß: Kc6 Dd8, Schwarz: Ka7 Tb1
3. Wie ist die Stellung des Endspiels Dame gegen zwei Leichtfiguren einzuschätzen (Anzug beliebig)?
 - 4.1 Stellung von Weiß: Ke8 Dh5, Schwarz: Kg8 Lg7 Se5
 - 4.2 Stellung von Weiß: Kf4 Dc6, Schwarz: Kf7 Le6 Lf6
4. Im Endspiel Turm gegen Läufer befindet sich der schwarze König in der Ecke der Farbe seines Läufers. Wie kann Weiß gewinnen? Stellung von Weiß: Kg6 Tf7, Schwarz: Kg8 Lg1

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

- ☞ Zunächst soll besonders die Bedeutung der Endspielkenntnisse für das damit verbundene Verbessern der Spielstärke herausgestellt werden. Diese Erkenntnis steigert bei den Kindern die Intensität der Mitarbeit.
- ☞ Der Kampf zwischen den verschiedenen Figurenkonstellationen (mit weißem und schwarzem König ohne Bauern) ist vorteilhaft mit den dazugehörigen Übungen als Minipartien vorzunehmen.
- ☞ Unter der Forderung „Praktische Übungen zu den Figurenendspielen (Spielen der Stellungen als Minipartien)“ verstehen wir das partnermäßige Üben unter vereinfachten wettkampfmäßigen Bedingungen, z.B. Aufschreiben der Züge durch den Lehrenden oder (und) probeweiser Einsatz der Schachuhr mit kurzer Bedenkzeit.

LEHRMODUL VIII

THEMA: Einführen in die Bauernendspiele

BILDUNGS- und ERZIEHUNGSZIELE

- Kennenlernen grundlegender methodischer Verfahren bei einfachen Bauernendspielen
- Hinführen zu einer aufgeschlossenen Haltung gegenüber den am häufigsten vorkommenden Bauernendspielen
- Verständnis wecken gegenüber den Bauern als „Seele des Spiels“. Kein leichtfertiges Umgehen mit den schwächsten Steinen auf dem Brett.

LEHR- und ANSCHAUUNGSMITTEL

Demonstrationsbrett, Schachspiele, 3 Arbeitsblätter

STOFFVERMITTLUNG

Vorbemerkungen zur Thematik

In der Endspielpraxis kommen die Bauernendspiele relativ häufig vor. Daraus ergibt sich auch die Bedeutsamkeit für das notwendige Üben dieser letzten Partiephase. Schon im 18. Jahrhundert bezeichnete Philidor die Bauern als die Seele des Schachspiels! Sie bilden das Gerippe einer Stellung und bestimmen maßgeblich deren charakteristische Besonderheit.

Der Grundgedanke jedes Bauernendspiels liegt in der Umwandlung eines Bauern zur Dame (oder einer der Stellung entsprechenden anderen Figur).

☞ Die nachstehenden Themen sind vornehmlich zum Verständnis der Auszubildenden gedacht. Die Grundgedanken der Bauernendspiele können auch den fortgeschrittenen Kindern erklärt werden.

Grundlegende Regeln der Bauernendspiele, die das richtige Spielen erleichtern

1. REGEL VOM QUADRAT
2. REGEL DER OPPOSITION
3. REGEL ÜBER DIE (relative) WERTLOSIGKEIT DES TURMBAUERN
4. KOPFRECHENVERFAHREN

Zu 1. REGEL VOM QUADRAT

SINN: Schnelles und Vorausblickendes Erkennen, ob ein zur Umwandlung strebender Bauer aufgehalten werden kann oder nicht.

VORAUSSETZUNG: Der König steht so weit entfernt, daß er nicht seinen eigenen Bauern zu schützen vermag.

METHODE: Gedanklich bildet man vom Standpunkt des Bauern eine Diagonale (in Richtung des gegnerischen Königs) bis zur letzten Reihe und entwickelt von diesem Feld aus ein Quadrat (vgl. Diagramm 174).

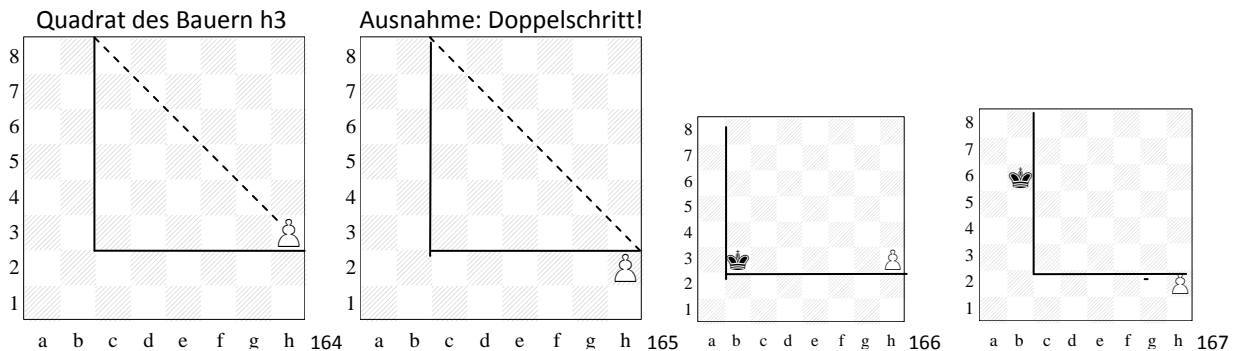
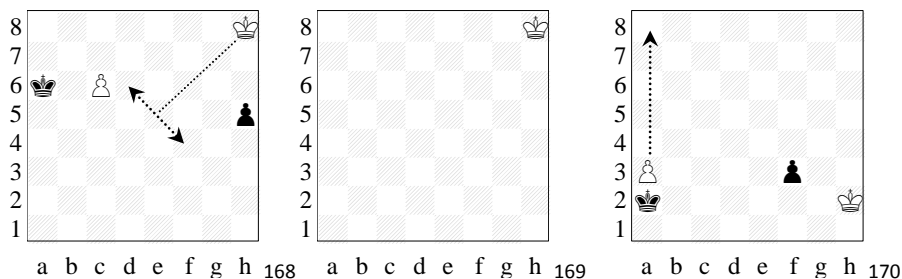


Diagramm 165 zeigt die einzige Ausnahme in der Quadratregel, die daher resultiert, daß der Bauer noch in seiner Grundstellung steht und von dort gleich zwei Feldern vorziehen kann! In den Diagrammen 166 vermag der schwarze König nicht den weißen Bauern aufzuhalten, wenn Weiß am Zug ist. In Diagramm 167 trifft das nur zu, wenn Weiß h2-h4 zieht. Würde sich der schwarze König auf irgendeinem Feld innerhalb des eingezeichneten Quadrats befinden, so käme er vor dem Bauern zum Umwandlungsfeld.

Anwendungsbeispiele

Die Anwendung in der Praxis gestaltet sich um so schwieriger, je mehr Steine noch auf dem Brett stehen. In jedem Falle wirkt der König als starke Kampffigur, der das Einholen des feindlichen Bauern geschickt mit dem Sichern der eigenen Kräfte (Bauer) verbindet. Folgende gehaltvolle Lehrendspiele (Studien) demonstrieren die Bedeutung der Regel vom Quadrat des Bauern:



Beispiel 1: Weiß am Zug hält remis! (Diagramm 168, klassische Studie von Réti, 1921). Zunächst scheint die Lage für Weiß aussichtslos. Der schwarze Bauer h5 strebt seiner Umwandlung nach h1 unaufhaltsam zu. Doch der weit vorgeschobene weiße Bauer auf c6 droht mit Unterstützung seines Königs ebenfalls zur Dame zu gehen.

Nun zur Lösung: Der weiße König verbindet zwei Zielsetzungen: Annäherung an den eigenen Bauern und Eindringen in das Quadrat des Bauern h5. Die praktische Ausführung geht so vor sich: 1.Kg7! h4 2.Kf6! Kb6 (falls 2. ... h3, dann 3.Ke7 h2 4.c7 Kb7 5.Kd7 remis) 3.Ke5! h3 4.Kd6 h2 5.c7 remis. Oder 1. ... Kb6 2.Kf6 h4 3.Ke5! und falls der weiße Bauer geschlagen wird, dringt der König über f4 ins „Quadrat“ des Bauern ein (vgl. Diagramm 169 über die geometrische Gleichheit der Entfernungen auf dem Schachbrett!)

Beispiel 2: Weiß am Zug gewinnt! (Diagramm 170, Studie von H. Rinck, 1922). Dieses Beispiel zeigt wieder einmal deutlich, daß man im Schach nicht schematisch verfahren darf. Während im Beispiel 1 der weiße König durch den diagonalen Marsch ins Zentrum eine Doppeldrohung verbinden konnte, scheitert diese Methode an einem kleinen taktischen Witz. Nach 1.a4 Kb3 2.a5 Kc4 3.a6 Kd3 4.a7 f2 5.a8D f1D folgt nun 6.Da6+ mit Damengewinn! Den anderen Versuch, nach 1.a4 Kb3 2.a5 durch Kc3 dem eigenen

Bauern zur Umwandlung zu verhelfen, widerlegt Weiß mittels 3.Kg1! Kd4 4.a6 Ke3 5.Kf1. Jeder andere Zug anstelle 3.Kg1 ergibt allerdings nur remis, z.B. 3.Kg3? Kd4! remis oder 3.a6? Kd2 remis.

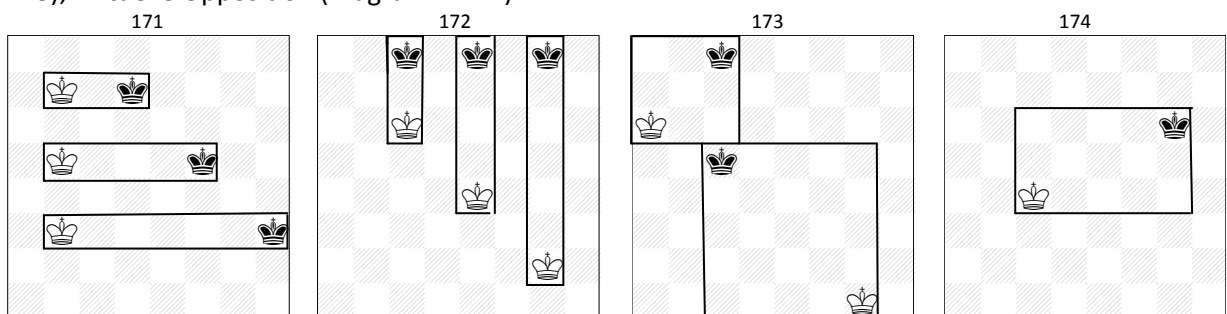
Zu 2. REGEL DER OPPOSITION

SINN: Die Einnahme der Opposition bringt den Gegner in Zugzwang. Gewöhnlich ist damit auch ein Vorteil verbunden, und es können strategisch wichtige Felder besetzt werden.

DEFINITION: „Die Könige stehen in Opposition, wenn in dem Rechteck, dessen Ecken die Könige besetzen, alle Ecken von derselben Farbe sind.“

Wir unterscheiden folgende Oppositionsformen:

Waagerechte Nahopposition, Waagerechte Fernopposition (Diagramm 171); Senkrechte Nahopposition, Senkrechte Fernopposition (Diagramm 172); Schräge Nahopposition, Schräge Fernopposition (Diagramm 173); Virtuelle Opposition (Diagramm 174)

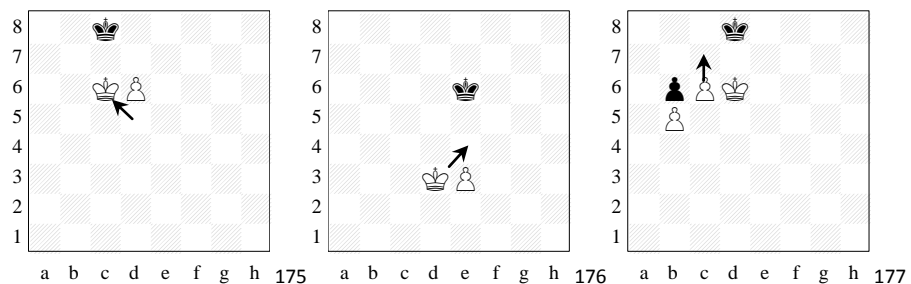


Bemerkungen: Bei den waagerechten und senkrechten Oppositionsformen ist eine Opposition bereits gegeben, wenn die Könige sich auf der gleichen Farbe gegenüberstehen! Bei der Bestimmung der schrägen und virtuellen Opposition muß unbedingt nach der Definition verfahren werden.

Stehen sich die Könige in *einem* Feldabstand gegenüber, dann spricht man von der Nahopposition. Vgl. dazu die Diagrammbeispiele 171 (Kb7-Kd7), 172 (Kc6-Kc8) und 173 (Ka6-Kc8). In allen anderen Fällen besteht die Fernopposition. Die Schrägopposition (Diagramm 173) wird auch als diagonale Opposition bezeichnet.

Anwendungsbeispiele

Durch den Erhalt der Opposition können strategisch wichtige Felder erobert werden. In der Praxis ist es jedoch oft so, daß neben dem Besitz der Opposition noch andere Faktoren zum Erzielen eines entscheidenden Vorteils mitwirken. Von allen Oppositionsarten sind im Sinne der Verwirklichung eines Vorteils nur die waagerechte und senkrechte Nahopposition ausschlaggebend. Die anderen Formen tragen nur Übergangscharakter. Es kommt also darauf an, eine andere Oppositionsart in eine vorteilbringende waagerechte oder senkrechte Opposition umzuwandeln. Betrachten wir dazu folgende klassische Beispiele:



In Diagramm 175 zog Weiß zuletzt 1.Kc6! und bekam dadurch die senkrechte Nahopposition. Nach 1. ... Kd8 kann sich der Bauer verwandeln 2.d7 Ke7 3.Kc7 nebst 4.d8D.

MERKSATZ: ☞ für gleichgeartete Bauernendspiele: Erreicht ein Bauer die **sechste (dritte)** Reihe, dann entscheidet die Opposition der Könige über den Gewinn. Betritt ein Bauer die **siebente (zweite)** Reihe, so ist die Stellung mit Schachgebot ⇒ remis und ohne Schachgebot ⇒ gewonnen. Eine Ausnahme bildet der Randbauer.

Diagramm 176 demonstriert ein grundsätzliches Bauernendspiel, in dem zum Gewinn neben der Opposition noch die Stellung des weißen Königs vor dem Bauern erforderlich ist. Weiß am Zug erfüllt mittels 1.Ke4! beide Bedingungen, z.B. 1. ... Kd6 2.Kf5 (Durch das Schwenken erobert der König die fünfte Reihe.) 2. ... Kd7 3.Ke5 Ke7 (Schwarz kann zwar jetzt selbst Opposition bieten, doch sie geht durch den weißen Bauernzug gleich wieder verloren ⇒ Tempo.) 4.e4 Kf7 5.Kd6 (Der gleiche Vorgang wiederholt sich noch einmal.) 5. ... Kf8 6.Kd7 Kf7 7.e5 Kf8 8.e6 und gewinnt. Schwarz am Zug bietet mit 1. ... Kd5! Opposition, und Weiß kann nicht mehr vor seinen Bauern ziehen. Die Partie bleibt remis.

In Diagramm 177 ist der Anzug nicht partieentscheidend. Weiß gewinnt in jedem Fall. Zunächst bietet der weiße König die Schrägopposition, dann die waagerechte und schließlich die senkrechte Opposition. Eingeleitet wird die Gewinnführung durch ein Bauernopfer: 1.c7+ Kc8 2.Ke6 (Schrägopposition) 2. ... Kxc7 3.Ke7 (waagerechte Opposition) 3. ... Kc8 4.Kd6 (schwenken) 4. ... Kb7 5.Kd7 (waagerechte Opposition) 5. ... Kb8 6.Kc6 (schwenken) 6. ... Ka7 7.Kc7 (waagerechte Opposition) 7. ... Ka8 8.Kxb6 (Der schwarze Bauer wurde erobert) 8. ... Kb8 (Nun bietet zwar Schwarz Opposition, aber das ist bei der weißen Königsstellung auf der 6. Reihe nicht mehr entscheidend. Vgl. Merksatz!) 9.Kc6 und der weiße Bauer zieht ohne Schachgebot auf die 7. Reihe mit Gewinn.

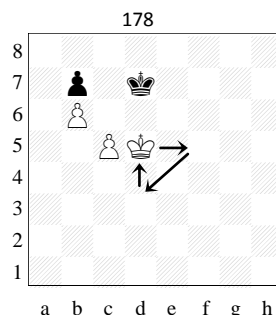
MERKSATZ: ☞ Wenn der König vor seinem Bauern die sechste (dritte) Reihe betritt, ist die Partie gewonnen. Das gilt auch dann, wenn der Gegner die Opposition besitzt. Eine Ausnahme bildet der Randbauer.

Das Verfahren der Dreiecknutzung

In manchen Stellungen reicht die Opposition allein nicht zum Gewinn aus. Ein weiteres Hilfsmittel im Kampf zur Eroberung von Feldern stellt die Dreiecknutzung dar.

IDEE : Ausführen von drei gegenüber zwei Zügen. Danach befindet sich der Gegner am Zug! Der König der stärkeren Partei soll also nach drei Zügen wieder auf seinem Ausgangsfeld stehen. Der gegnerische König erreicht das Ausgangsfeld bereits nach zwei Zügen, befindet sich nun aber am Zug.

Sehen wir uns dazu ein praktisches Beispiel an (Weiß am Zug gewinnt).



In Diagramm 178 bilden die Felder e5-d4-d5 das weiße Dreieck. Könnte Schwarz das analoge Dreieck e7-d8-d7 gleichfalls ausführen, dann bliebe die Stellung remis. Aber das ist nicht möglich. Zum Beispiel 1.Ke5 Ke7 2.c6!, und der b-Bauer geht zur Dame. Deshalb müßte der schwarze König einen anderen Weg einschlagen, der jedoch durch das Anwenden der „Dreiecknutzung“ auch nicht zum Remis reicht. Z.B. 1. ... Kc6 2.Kd4 Kd7 3.Kd5 (Nun wurde die gleiche Stellung wieder erreicht, aber diesmal mit Schwarz am Zug! Weiß treibt den König in die Ecke und gewinnt durch einen Bauerndurchbruch.) 3. ... Kd8 4.Kd6 Kc8 5.Ke7 Kb8 6.Kd7 Ka8 7.c6! bxc6 8.Kc7! c5 9.b7+ und Matt in zwei Zügen. Möchte Weiß in der Ausgangsstellung durch 1.c6+? sofort gewinnen, dann vermag Schwarz durch den überraschenden Zug 1. ... Kc8!! remis zu halten.

Zur Wirkung der Fernopposition

Wie mit Hilfe der Fernopposition Vorteile erzielt werden können, demonstriert das Lehrbeispiel in

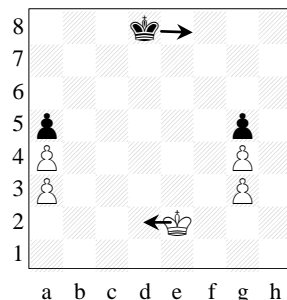


Diagramm 179 (Weiß am Zug gewinnt, Schwarz am Zug remis).

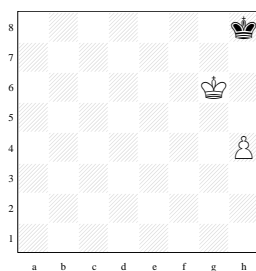
Über die Wirksamkeit der Fernopposition entscheidet wie üblich schon der erste Zug. Beginnen wir einfachheitshalber **mit Schwarz am Zug**: 1. ... Ke8! Die Fernopposition erstreckt sich über fünf Felder hinweg. Ganz gleich, wohin der weiße König zieht, Schwarz bietet immer Opposition und hält somit remis, z.B. 2.Kd3 Kd7 3.Ke4 Ke6 oder 2.Kd2 Kd8 3.Kc3 Kc7 usw.

Dagegen erhält **Weiß am Zug** durch 1.Kd2! die Opposition. Betritt der schwarze König sofort die siebente Reihe, dann gibt Weiß auf den entsprechenden Feldern die Opposition (auf c7-c3, d7-d3, e7-e3). Auf 1. ... Kc8 folgt 2.Ke3! mit dem Ziel, den g-Bauern zu erobern. Der schwarze König muß also zu Hilfe eilen 2. ... Kd7. Nun nicht 3.Ke4? wegen 3. ... Ke6 (Opposition) sondern 3.Kd3! (Opposition), und der vorangegangene Vorgang droht sich zu wiederholen. Bleibt Schwarz mit 3. ... Kd6 in der Mitte, so 4.Kd4 (Opposition), und nun muß der schwarze König endgültig nach einer Seite ausweichen. Weiß erobert einen Bauern.

Zu 3. REGEL ÜBER DIE (relative) WERTLOSIGKEIT DES TURMBAUERN

Der geringere Wert des Turmbauern gegenüber allen anderen Bauern liegt in der Tatsache begründet, daß der „schwächere“ König nicht vom Umwandlungsfeld (Ecke) vertrieben werden kann. Bei diesem Endspiel muß man sich zwei Stellungsbilder merken.

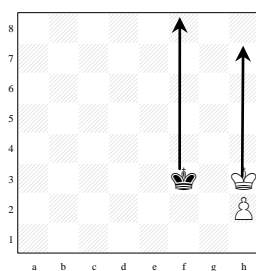
180



Erste Remisstellung

In der ersten Remisstellung (Diagramm 180) hält der schwarze König die Ecke auf h8 besetzt und zieht immer nur nach g8 und zurück. Wird der Bauer nach h7 gezogen, dann steht er patt.

181



Zweite Remisstellung

In der zweiten Remisstellung (Diagramm 181) wurde der weiße König eingeschlossen. Es entsteht nun ein Wettlauf der Könige auf der h- und f-Linie. Da der schwarze König immer auf der Höhe seines Gegenübers zu bleiben vermag, geht das Rennen unentschieden aus, und der weiße König bleibt entweder eingeschlossen, oder der schwarze König gelangt in die Ecke nach h8. Zum Beispiel 1.Kh4 Kf4 2.Kh5 Kf5 3.Kh6 Kf6 4.Kh7 Kf7 5.h4 Kf8 6.Kg6 Kg8 mit Übergang zur ersten Remisstellung.

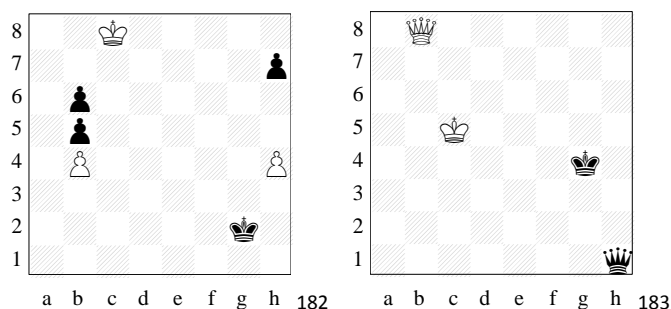
Zu 4. KOPFRECHENVERFAHREN

SINN: Schnelles und sicheres Erkennen des Ergebnisses nach einer längeren Zugfolge.

METHODE: Zunächst werden in Gedanken alle eigenen Züge bis zum Erkennen eines bestimmten Resultats durchgespielt. Man merke sich dabei: Anzahl der Züge und das Resultat der Zugfolge. Als nächstes werden alle gegnerischen Züge (gleiche Anzahl) in Gedanken durchgespielt. Nun heißt es in der gedanklichen Gegenüberstellung, beide Resultate zu vergleichen.

VORTEIL: Im Gegensatz zum üblichen abwechselnden Ziehen (falls der Zug, dann dieser) wird durch das Kopfrechenverfahren eine größere Genauigkeit erreicht.

Eine typische Anwendungsweise findet das Verfahren beim vorausberechnenden Nehmen von entfernten Bauern.



Ähnliche Beispiele wie in Diagramm 182 kommen in der Spielpraxis häufig vor. Routinierte Spieler geben nach kurzem Nachdenken die Partie remis. Warum? Beim Vorausberechnen überlegen beide Spieler, wo nach wie viel Zügen die beiden Könige stehen werden bzw. wer zuerst im Besitz einer Dame ist. Weiß am Zug könnte beispielsweise folgende Überlegung anstellen: Der schwarze h-Bauer kann nicht erobert werden, da sein König ihn rechtzeitig zu decken vermag und auf dem Wege dahin gleichzeitig den weißen h-Bauern gewinnt. Zum Beispiel 1.Kd7 2.Ke7 3.Kf7 4.Kg7. Nach vier Zügen von Schwarz 1. ... Kg3 2. ... Kxh4 3. ... Kg4 4. ... h5 besitzt Schwarz einen siebringenden Mehrbauern. Das kann aber bestimmt nicht das Ziel des Weißen sein! Also muß ein neuer Plan ersonnen werden. Ein anderes Ziel der Überlegungen: Wer erhält nach dem Schlagen der feindlichen Bauern als erster eine Dame? Wird durch die Dame die Partie gewonnen? Notwendig erweist sich das gedankliche Vorausüberlegen durch das sogenannte Kopfrechenverfahren: 1.Kb7 2.Kxb6 3.Kxb5 4.Kc5 5.b5 6.b6 7.b7 8.b8D; 1. ... Kg3 2. ... Kxh4 3. ... Kg4 4. ... h5 5. ... h4 6. ... h3 7. ... h2 8. ... h1D. Das Einschätzen der Stellung nach dem Vorausberechnen: Remis (vgl. Diagramm 183), da weiße Damenschachs nicht zum Gewinn der gegnerischen Dame führen.

ÜBUNGEN/PRAxis

1. Aufgaben zur „Quadratregel“

Aufgabe	Weiß	Schwarz	Fragen zu den Übungsaufgaben
1	Kf1 a2 d4	Kf3 e6 f7	Wie gewinnt Weiß am Zug?
2	Kc1 f4 h2	Kh4 a3 c7	Wie gewinnt Weiß am Zug?
3	Ka4 c5	Kd8 h7	Wie hält Weiß am Zug remis?
4	Kh7 c6	Ka6 a5	Wie hält Weiß am Zug remis?
5	Kh5 c6	Ka6 f6 g7 h6	Wie hält Weiß am Zug remis?

2. Aufgaben zur „Oppositionsregel“

Aufgabe	Weiß	Schwarz	Fragen
1	Ke8 b4 d4	Kb7 c6	Wie hält Schwarz am Zug remis?
2	Kc7 a4 c4	Ka7 b6	Wie gewinnt Weiß am Zug?
3	Kg5 f4 h4	Kg7 g6	Wie hält Schwarz am Zug remis?

3. Aufgaben zum Thema über die relative Wertlosigkeit des Turmbauern

Aufgabe	Weiß	Schwarz	Fragen
1	Ke4 h2	Ka2 h4 h5	Wie hält Schwarz am Zug remis?
2	Kf3 h2	Ke1 h3	Wie hält Schwarz am Zug remis?

4. Aufgaben zur Methode des Kopfrechenverfahrens

Aufgabe	Weiß	Schwarz	Fragen
1	Ka5 a3 g5	Kg2 a7 g7	Schlußfolgere durch Abzählen (ohne die Figuren zu berühren), wie die Partie einzuschätzen ist, wenn Weiß zieht!
2	Ka5 a3 g5	Kg2 a7 g7	Schlußfolgere durch Abzählen (ohne die Figuren zu berühren), wie die Partie einzuschätzen ist, wenn Schwarz zieht!
3	Kb2 a4 b4 h2	Kh3 b6 h5	Schlußfolgere durch Abzählen (ohne die Figuren zu berühren), wie die Partie einzuschätzen ist, wenn Weiß zieht!

DIDAKTISCH-METHODISCHE EMPFEHLUNGEN

- ☞ Beim Behandeln dieser Themen ist immer wieder darauf hinzuweisen, welche hohe Bedeutung der Bauer im Endspielstadium besitzt. Ansonsten ist er mit einer Wertigkeit 1 der schwächste Stein.
- ☞ Der Gedanke des Oppositionsbietens kann in Form von Minipartien anschaulich geübt werden.
Zum Beispiel: Beide Könige befinden sich in der Ausgangsstellung (e1 und e8).
Ziel: Der weiße König soll versuchen, die achte Reihe zu erreichen. Schwarz muß das möglichst verhindern. Eine Partie könnte also so verlaufen: 1.Ke2 (Opposition) Ke7 2.Ke3 (Opposition) Ke6 3.Ke4 (Opposition) Kd6 4.Kf5 Ke7 5.Kg6 Kf8 6.Kh7 nebst Kh8.
Des weiteren sind Variationen in der Ausgangsstellung vorzunehmen, z.B. Weiß Ke1, Schwarz Kd8. Wichtig ist 1.Kd2! Opposition usw.
- ☞ Beim Kopfrechenverfahren soll ein tatsächliches Durchrechnen der Züge im Kopf angestrebt werden. Durch das bereits praktizierte „Working in Mind“ dürfte das gedankliche Üben nicht mehr schwer fallen. Das gefundene Ergebnis kann vorteilhaft am großen Demonstrationsbrett von den Schülern vorgeführt werden.
- ☞ In fast jeder Gruppe sind einzelne Kinder, die schon über größere Schachkenntnisse verfügen. Damit ihnen genügend „geistiges Futter“ geboten werden kann, sind ihnen je nach Bedarf zusätzliche Übungsaufgaben in Form der Diagrammbilder 168 und 170 (Lehre vom Quadrat des Bauern) zu geben.

LÖSUNGSTEIL

Lösungen der ÜBUNGSAUFGABEN in den Lehrmodulen I bis VIII

Zu LEHRMODUL I

1. Die Kinder sollen unter Anleitung ihrer Lehrenden ein persönliches Schachbrett anfertigen, das sie mit nach Hause nehmen können.
2. In der rechten Ecke muß immer ein weißes Feld sein.
3. Die im Abschnitt Stoffvermittlung angegebenen kindgemäßen Begriffe mit den Buchstaben A a bis H h sind zu erweitern, wie z.B. *Arm, Antwort, Aufzug, aus* etc.
4. Durch das Notieren der gefundenen Begriffe wird gleichzeitig das Schreiben der Zahlen spielerisch geübt.
5. Randfelder auf 1. Reihe: a1 h1
6. Randfelder der a-Linie: a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8
7. Schwarze Eckfelder: a1 h8
8. Längste Diagonalen (Schrägen)sind: a1-h8→ a1 b2 c3 d4 e5 f6 g7 h8 und h1-a8→ h1 g2 f3 e4 d5 c6 b7 a8

Zu LEHRMODUL II

1. Übungen zum Festigen der Kenntnisse über die Wertigkeit der Figuren

Beispiel	Weiß	Wie viel Wertigkeiten?	Schwarz	Wie viel Wertigkeiten?	Wer steht besser?
1	T	5	L	3	Weiß
2	T L	8	TS	8	gleich
3	S S B	7	T L	8	Schwarz
4	T B	6	L S B B	8	Schwarz
5	T S	8	L L B B	8	gleich
6	D	9	T S B	9	gleich

2. Spielen von Minipartien

Die im Textteil angegebenen unterschiedlichen Minipartien (Partien mit reduziertem Material) sollen das Ziehen und Schlagen der Steine üben. Gleichzeitig bekommen die Kinder bereits kleine Erfolgserlebnisse, was zur weiteren Motivation beiträgt. Den Kampf zwischen acht Bauern gegen acht Bauern nennt man auch „Bauernkrieg“.

3. Fragen und Übungen zur Festigung des Stoffs

- 3.1 Der Turm kann nach a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 und b1 c1 d1 e1 f1 g1 h1.
- 3.2 Der Springer kann von b1 aus bis zur 8. Reihe ziehen, z.B. über c3 b5 c7 a8 oder d2 c4 d6 c8.
- 3.3 Ein Bauern benötigt aus der Grundstellung 5 Züge, bis er sich verwandeln kann.
- 3.4 Der weiße Läufer auf f1 kann nach den Feldern e2 g2 und h3 ziehen.
- 3.5 Die weißen Figuren werden so lange hintereinander gezogen, bis alle Figuren auf ihrer „richtigen“ Position auf der ersten Reihe stehen (siehe Grundstellung).

Zu LEHRMODUL III

Wie kann man ein Schachgebot abwehren?

1. Der schwarze Turm zieht dazwischen 1. ... Te7 oder der schwarze König geht aus dem Schachgebot zur Seite.
2. Der schwarze Springer schlägt den schachbietenden Läufer → 1. ... Sxf5 oder der schwarze König zieht weg.
3. Der schwarze König zieht aus dem Schachgebot nach c8.

Beispielstellungen zur Rochade

1. Die lange Rochade kann erfolgen.
2. Es können beide Rochaden von Weiß ausgeführt werden.
3. Alle vier Rochaden sind möglich, falls bisher noch keine Figur gezogen hat.

Zum Aufzeichnen von Zügen und Stellungsbildern

1. Nr. 28 Weiß: Dd3 - Schwarz: Ka6 Tb5; Nr. 29 Weiß: Tb1 - Schwarz: Kb7 Tb6; Nr. 30 Weiß: Ld1 - Schwarz: Ka4

- Sb3; Nr. 31 Weiß: Tc1 Tb1 - Schwarz: Kb7 Db6; Nr. 32 Weiß: Kd2 Ld3 b3 c2 - Schwarz: Ka6 Lb5; Nr. 33 Weiß: Ka1 Tb1 Th1 - Schwarz: Kb8 Db7
2. Nr. 34 Weiß: Kc1 Tb1 - Schwarz: Kc4 Tb4; Nr. 35 Weiß: Ka1 La2 - Schwarz: Kb4 Lc4; Nr. 36 Weiß: Ka1 Sb1 – Schwarz: Kc4 Sc3; Nr. 37 Weiß: a2 b2 - Schwarz: b3 c4; Nr. 38 Weiß: Kc1 Lc2 - Schwarz: Kb4 Sa4
 3. 1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 e5 5.Sf5 Sge7?? 6.Sd6++
 4. z.B. von a1 nach Sc2-Sd4-Sf5-Sh6-Sf7-Sh8
 5. 1.Lxf3 d4 2.Ld1

Zu LEHRMODUL IV

1. Weiß am Zug setzt in einem Zug matt: → Diagramme 78: Ta3 (Ta4); 79: T3b2; 80: Tc1; 81: Ta1; 82: Tb1; 83: Db2 (Da4, Da5); 84: Da4; 85: Db2; 86: Db3; 87: Da2
2. Schwarz am Zug setzt in einem Zug matt: → Diagramme 88: Lc3; 89: Lb2; 90: Sc2; 91: Sc2; 92: Sa3; 93: b2; 94: cxb2; 95: c1D (T); 96: Txa2; 97: bxc2
3. 1.Th4++
4. 1.Tg8+ Kh5 2.Th1++
5. 1.Ld2 Kh7 2.Le4+ Kh8 3.Lc3++

Zu LEHRMODUL V

1. Erkennen von Pattsituationen

- 1.1 Diagramm 133: Dg6 (Df7); Diagramm 134: Tg5; Diagramm 135: Lh7 oder Le6; Diagramm 136: Sf6; Diagramm 137: h7
- 1.2 Schwarz am Zug setzt patt: Diagramm 138: 1. ... Kxc5; Diagramm 139: 1. ... a5
Weiß am Zug setzt sich selbst patt: Diagramm 140: 1.b4 axb4; Diagramm 141: 1.Ka5 Kb7 2.b4
Schwarz am Zug setzt sich selbst patt: Diagramm 142: 1. ... Kb8! 2.Txc5 patt oder 2.Sc6+ Dxc6+ 3.Txc6 patt
- 1.3 Aufgabe 1 → Nach 1. ... Tg6+ 2.Dxg6 patt oder 2.Kxg6 patt oder 2.Kh5 Tg5+ 3.Kh4 Tg4+ 4.Kh3 Tg3+ patt usw.
- 1.3 Aufgabe 2 → 1.b7+ Kxb7 2.c8+ Kxc8 patt
- 1.3 Aufgabe 3 → 1.Dxc2+ Kxc2 (Dxc2) patt
- 1.3 Aufgabe 4 → 1. ... Dd6+ Dxd6 patt
- 1.3 Aufgabe 5 → 1. ... Dg4+ fxd4 patt

2. Dauerschach-Übungen

Diagramm 143: auf den Feldern d8 und d7; Diagramm 144: auf den Feldern d7 e7 f7; Diagramm 145: 1. ... Kh7 (1. ... Kf7 2.Df5+ Ke7? 3.Txe4+ gewinnt) 2.De7+ Kg6 3.Dg5+ Dauerschach; Diagramm 146: 1.Sf7+ Kg8 2.Sh6+ Kh8 remis.

3. Wie kann Weiß am Zug sich ins Dauerschach retten?

1.Txb7+ Kxb7 2.Dd7+ Kb8 3.Dd8+ usw.

4. Wie kann Schwarz am Zug sich ins Dauerschach retten?

1. ... Df3+ 2.Tg2 Df1+ 3.Tg1 Df3+ usw.

Zu LEHRMODUL VI

1. Zum Thema: Erfolg durch schnelle und zielstrebige Entwicklung der Kräfte

Anhand von fünf lehrmethodisch wertvollen Übungspartien soll am Demobrett gezeigt werden, wie schnell eine Partie verloren gehen kann, wenn man gegen die elementaren Eröffnungsgrundsätze verstößt.

2. Zum Kampf um eine günstige Bauernstellung

Weiß ist im Besitz der einzigen halboffenen Linie und „belagert“ mit seinen beiden Türmen den schwachen und „rückständigen“ c-Bauern. Es droht Tc6 mit Verlust des schwarzen a-Bauern.

3. Zum Thema: Der Kampf um ein starkes Zentrum

In allen drei Partiebeispielen wird auf eine rechtzeitige Besetzung des Zentrums (d4 e4 d5 e5) Wert gelegt.

4. Zum Thema: Das Ausnutzen von fehlerhaften Bauernzügen

Ausgehend vom Jahrhunderte alten fehlerhaften Klassiker (Beispiel 1: 1.e4 e5 2.Sf3 f6?) wird in vier Beispielen eindrucksvoll nachgewiesen, inwieweit unnütze und fehlerhafte Bauernzüge in der Eröffnungsphase zu einem schnellen Verlust der Partie führen können.

Zu LEHRMODUL VII

1. → Der schwarze Turm geht mit Schach verloren. Z.B. 1.Dd4+ Ka8 2.Dh8+ Ka7 (2. ... Tb8 3.Da1++) 3.Dh7+
- 2.1 → Die Stellung ist remis, da der weiße König sich nicht dem schwarzen König nähern kann.
- 2.2 → Die Position ist ebenfalls remis, da die beiden schwarzen Läufer verhindern, daß sich der weiße König nähert.
3. → Weiß droht immer mit einem Grundlinienmatt auf der achten Reihe. Der weiße Turm greift ununterbrochen den Läufer an, bis dieser verloren geht: 1.Tf1 Lh2 2.Th1 Lg3 3.Tg1 Lh2 4.Tg2! Le5 5.Te2 Ld6 6.Te8+ Lf8 7.Td8 (Tempozug) 7. ... Kh8 8.Txf8++

Zu LEHRMODUL VIII

1. Zur Regel vom Quadrat

- 1.1 → 1.d5! (die einzige Möglichkeit zu gewinnen, wobei dem schwarzen König die Diagonale e4 d5 c6 b7 versperrt wird und er nicht mehr den weißen Bauern aufhalten kann) exd5 2.a4! d4 3.a5 d3 4.Ke1 und gewinnt (Bianchetti, 1925)
- 1.2 → 1.h3! (damit der schwarze König nicht sofort den weißen f-Bauern angreifen kann) c5 2.Kb1! (Weiß will über a2 nach b3) c4 3.Ka2 c3 4.Kb3!! (nun muß ein schwarzer Bauer ziehen!) a2 5.Kxa2 Kg3 (Schwarz will seinen c-Bauern unterstützen) 6.f5 Kf4 7.f6 Ke3 8.f7! c2 9.f8D c1D 10.Dh6+ und gewinnt (Grigorjew, 1937)
- 1.3 → 1.Kb5 h5 (falls 2. ... Kc7 so 3.Kc4 h5 4.Kd3 h4 5.Ke2 Kf2 und gewinnt den Bauern) 2.Kc6! Kc8 (es drohte Kb7 mit Bauernumwandlung) 3.Kd5! und der weiße König befindet sich im Quadrat des schwarzen Bauern mit Remis (Moravec, 1952)
- 1.4 → 1.Kg6 (der König versucht in allen Abspielen in das Quadrat des schwarzen Bauern zu gelangen und gleichzeitig den eigenen Bauern zu unterstützen) a4 2.Kf5 a3 3.Ke6 remis; 1.Kg6 a4 2.Kf5 Kb6 3.Ke5! a3 4.Kd6 remis; 1.Kg6 a4 2.Kf5 Kb6 3.Ke5! Kxc6 4.Kd4 remis (Adamson, 1922)
- 1.5 → 1.Kg6! (nur dieser Zug ermöglicht in der scheinbar ausweglosen Situation das Remis) Kb6 2.Kxg7 h5 3.Kxf6 h4 4.Ke5 h3 5.Kd6 mit Remis; 1.Kg6! h5 2.Kxg7! h4 3.Kxf6 remis; 1.Kg6 f5 2.Kxg7 f4 3.Kf6 f3 4.Ke6 remis, 1.Kg6 f5 2.Kxg7 f4 3.Kf6 Kb6 4.Ke5 f3 5.Kd6 remis oder 1.Kg6 Kb6 2.Kxg7 f5 3.Kf6 f4 4.Ke5 f3 5.Kd6 remis (Réti, 1928)

2. Zur Oppositionsregel

- 2.1 → 1. ... Ka8! (Nur mit der Fernopposition erreicht man remis. Die Nahopposition verliert, z.B. 1. ... Kc8 2.Ke7 Kc7 3.Ke6 Kb6 4.Kd6 und Weiß bietet jetzt Opposition Kb5 5.Kc7 Kc4 6.Kxc6) 2.Ke7 (2.b5 Kb7!) 2. ... Ka7! 3.Ke6 Ka6! 4.Kd7 Kb7 5.Kd6 Kb6 6.Ke5 Kb5 7.Kd6 Kb6 remis (Neustadt!)
- 2.2 → 1.Kd6! (Mit diesem Zug erobert sich Weiß die Opposition und gewinnt) Kb7 (eigentlich müßte er auf ein Feld in die entgegengesetzte Richtung ausweichen) 2.Kd7 Ka6 (oder nach a8, b8) 3.Kc6 Ka7 4.Kc7 Ka6 5.Kb8 Ka5 6.Ka7 mit Gewinn (Chéron, 1926)
- 2.3 → 1. ... Kf7! (aber nicht 1. ... Kh7, dann folgt 2.h5! gxh5 3.Kxh5 Kg7 4.Kg5 Kf7 5.Kf5 und gewinnt) und nach 2.Kh6 Kf6 3.Kh7 Kf7 4.Kh8 Kf8 usw. (Chéron, 1926)

3. Zur Regel über die relative Wertlosigkeit des Turmbauern

- 3.1 → 1. ... Kb3 2.Kf5 Kc4 3.Kg5 Kd5 4.Kxh5 Ke6 5.Kxh4 Kf7 und der König flüchtet in die Ecke mit Remis
- 3.2 → 1. ... Kf1 2.Kg3 Ke2! (2 ... Kg1 verliert 3.Kxh3 Kf2 4.Kg4 nebst h4) 3.Kxh3 Kf3 schließt den König ein 4.Kh4 Kf4 5.Kh5 Kf5 usw.

4. Zur Methode des Kopfrechenverfahrens

- 4.1 → Weiß am Zug gewinnt. Er benötigt 8 Züge bis zur Damenumwandlung und ist dann wieder am Zug, während Schwarz 9 Züge braucht. Schwarz am Zug benötigt 9 Züge bis zur Umwandlung und Weiß wiederum 8, aber beide besitzen nun eine Dame, und Weiß kann seinen Damenzug nicht ausnützen; z.B. 1.Ka6 2.Kxa7 3.Kb8 4.a4 5.a5 6.a6 7.a7 8.a8D bzw. mit Schwarz 1. ... Kg3 2. ... Kg4 3. ... Kxg5 4. ... Kf4 5. ... g5 6. ... g4 7. ... g3 8. ... g2 9. ... g1D remis.
- 4.2 → Schwarz am Zug hält remis: 1. ... Kg3 2.Ka6 Kg4 3.g6 Kg5 4.Kxa7 Kxg6 5.Kb7 Kf5 6.a4 g5 7.a5 g4 8.a6 g3 9.a7 g2 10.a8D g1D
- 4.3 → Weiß am Zug gewinnt, da er nur 5 Schritte gegenüber 7 schwarzen Schritten bis zur Umwandlung benötigt; z.B. 1.a5 bxa5 2.bxa5 Kxh2 3.a6 Kg1 4.a7 h4 5.a8D h3, und das Damenendspiel ist leicht gewonnen. Bei Schwarz am Zug befindet sich der schwarze Randbauer ein Feld weiter vorn, und das Endspiel Dame gegen Randbauer ist nicht zu gewinnen, z.B. 1. ... Kxh2 2.a5 bxa5 3.bxa5 Kg1 4.a6 h4 5.a7 h3 6.a8D h2 remis.

Einbezogene und weiterführende Literatur

Awerbach J., Beilin M.: ABC des Schachspiels. Berlin 1983, 8. Aufl.

Bastian H.: Schach – Grundkurs 1. Themenheft 1 „Regeln“. Saarbrücken-Klarenthal 2002

Bönsch, E.: Zur Methodik des Schachspiels. Ein Beitrag für den außerschulischen Kindersport. Diplomarbeit Deutsche Hochschule für Körperkultur Leipzig 1955

Bönsch E.: Untersuchungen über die didaktisch-methodische Gestaltung der Schachausbildung unter besonderer Berücksichtigung der spieltheoretischen Entwicklung des Schachsports. Dissertation Philosophische Fakultät, Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg 1977

Bönsch E.: Schachlehre – Ein Handbuch für Lehrende und Lernende. Berlin 1989, 3. Aufl.

Bönsch E., Bönsch U.: Schachlehre - Schachtraining. Methodisches Handbuch für Lehrende und Lernende. Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes. Berlin 2000

Bönsch E., Schreiber R.: Schach für Kids. Kinder-Übungsheft 1 für den Elementar- und Primarbereich. Sprockhövel 2010

Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Wissenschaftliche Forschungen zu den Werten des Schachspiels. St. Goar 2008

Bönsch-Kauke, M.: Nervenkrieg – von Aura bis Zweikampf. Angewandte Psychologie für Trainer, Schachlehrer und Spieler. Berlin 2009

Brunia R., van Wijgerden C.: Schach lernen. Handbuch für Schachtrainer, Stufe 1, 2003-2008, 3. Aufl.

Chandler M., Milligan H.: Schach für Kinder. London 2008

Chéron A.: Lehr- und Handbuch der Endspiele, Band II. Berlin 1957

DSJ: Schach lernen mit Chessy. Berlin 2007

Karpow A.: Disneys Schachbuch. München 1998

Kasparow G.: Schachmatt! Mein erstes Schachbuch. Zürich 2005

Kindermann St.: Schach! Für junge Einsteiger. München 2006

Sommer J., Rosen B.: Hilfe, mein Kind spielt Schach! Ein Handbuch für Eltern, Trainer und Pädagogen. Mönchengladbach 2005