kiknet

Unterrichtsmaterial 2. / 3. Zyklus

«Schachmatt»

Lektionsplanung „Schachmatt“ 2. / 3. Zyklus

Nr.	Thema	Inhalt	Ziele	Action	Material	Organisation	Zeit
0	Informationen für LP	Der Basistext liefert viele Informationen und Angaben über die didaktische und methodische Einbettung des Themas „Schach“ im Unterricht.	Vorinformation für die Lehrperson, Hintergrundwissen	-	Informationstext	-	-
1	Schach – was ist das?	Die SuS notieren ihre Gedanken und Assoziationen zum Thema Schach, die ihnen aufgrund von verschiedenen Abbildungen in den Sinn kommen. Mit einem anschliessenden Arbeitsblatt werden die Informationen vertieft.	Die SuS kennen das Schachspiel und die Grundidee dieses Spiels.	Gedanken zum Thema „Schach“ machen und diese äussern, Arbeitsblatt lösen	Bilder Arbeitsblatt	Plenum EA	30‘
2	Regeln und Figuren	Die SuS erkennen die grundlegenden Regeln, die für das Schachspiel wichtig sind. Mit einem Postenlauf werden die Bedeutung und die Zugstärke der Figuren sowie die Kernziele eines Schachspiels erklärt.	Die SuS kennen die Grundlagen und die Figuren des Schachspiels.	Lerninformationen erfassen, nachvollziehen	Postenmaterial Schachbretter Weitere Übungen und Arbeitsschritte: Dokumentationen des SSB → ergänzende Hinweise	GA	90‘
3	Geschichten und Sagen	Die SuS lesen und illustrieren 2 klassische Geschichten, die mit dem Schachspiel in Verbindung stehen. Die SuS versuchen in einer Diskussion herauszufinden, welche Kernaussagen in den Texten gemacht werden und wie diese zu interpretieren sind.	Die SuS erkennen, dass das Thema oder Motiv „Schach“ seit vielen Jahrhunderten präsent ist.	Geschichten lesen, illustrieren und diskutieren	Geschichten Illustrationen	PA/EA Plenum	45‘
4	Schach und Sprache	Im Spiel werden verschiedene Begriffe und Redewendungen verwendet. Die SuS befassen sich mit deren Bedeutung und Herkunft.	Die SuS erkennen, dass Schach ein internationales Spiel ist und in verschiedenen Sprachen und Kulturen verankert ist.	Arbeitsblatt mit Lückentext lösen	Arbeitsblatt	EA	30‘
5	Interview	Die SuS erfahren in einem Interview, was einen jungen Schachspieler des Nationalkaders an diesem Spiel fasziniert und welche Erfahrungen er in seiner Schachkarriere gemacht hat.	Die SuS erkennen die Chancen und die Faszination des Themas Schach, die sich für Jugendliche durch das Spiel eröffnen.	Interview lesen oder anschauen, Fragebogen ausfüllen	Interview als Text oder in digitaler Form Fragebogen	EA/Plenum	45‘

Lektionsplanung „Schachmatt“ 2. / 3. Zyklus

Nr.	Thema	Inhalt	Ziele	Action	Material	Organisation	Zeit
6	Ein Schachspiel selbst herstellen	Die SuS erhalten die Anleitungen, um ein Schachbrett selbst zu skizzieren und zu konstruieren.	Die SuS kennen die Grundmasse und -formen der Figuren. Sie können ihre handwerklichen Fertigkeiten mit dem kopflastigen Spiel kombinieren.	Konstruktionsanleitung lesen, nachvollziehen, umsetzen	Anleitung Je nach Umsetzung div. Material (siehe Beschrieb)	PA/EA	k.A.
7	Schachturnier	Die SuS organisieren ein Schachturnier, erstellen das Spieltableau und führen das Turnier eigenständig durch.	Die SuS optimieren ihre Organisations- und Planungskompetenzen.	Planen, organisieren	Turniertabelle Div. Material (siehe Planung) Für Schachbretter und Figuren wenden Sie sich an den SSB (siehe ergänzende Hinweise)	GA	k.A.
Die Zeitangaben sind Annahmen für den ungefähren Zeitrahmen und können je nach Klasse, Unterrichtsniveau und -intensität schwanken!							

Lektionsplanung „Schachmatt“ 2. / 3. Zyklus

Ergänzungen/Varianten	
Legende	EA = Einzelarbeit / Plenum = die ganze Klasse / GA = Gruppenarbeit / PA = Partnerarbeit / Sch’ = Schülerinnen und Schüler / LP = Lehrperson
Kontaktadressen	Website des Schweizerischen Schachbundes (SSB): www.schachbund.ch Website des offiziellen Materiallieferanten: www.chesspoint.ch
Bücher	 Peter Thomas, Schachschule: https://www.schach-shop.ch/shop2/contents/de-ch/p260.html
Projekte	Mögliche Projekte für Ihre Schulklasse: - Schulreise zu einem Gartenschach - Schulschach/Gartenschach im Werkunterricht kreieren - Turnier in der Schule/im Dorf organisieren - Schach als Zwischenübung im Unterricht einbauen (Blitzschachpartien)
Eigene Notizen	

Schach – was ist das?

Informationen für Lehrpersonen

Arbeitsauftrag	Die SuS notieren sich ihre Gedanken und Assoziationen zum Thema „Schach“, welche ihnen aufgrund von verschiedenen Abbildungen, in den Sinn kommen. Gedanken zum Thema „Schach“ machen und diese äussern; Arbeitsblatt lösen.
Ziel	Die SuS kennen das Schachspiel und die Grundidee dieses Spiels.
Material	Bilder Arbeitsblatt
Sozialform	Plenum EA
Zeit	30’

Schach – was ist das?

Arbeitsblatt

Aufgabe 1:

Schach ist ein Strategiespiel, das schon seit langer Zeit existiert. Kennst du dieses Spiel? Notiere in den Feldern, was du über Schach bereits weisst und was du gerne noch wissen möchtest.

Schach

Das möchte ich wissen:

Schach – was ist das?

Arbeitsblatt

Aufgabe 2: Hier ist einiges durcheinander geraten. Bringe Ordnung ins Chaos und verbinde die korrekten Textteile miteinander.

Schach

Der Begriff „Schach“ kommt aus dem Persischen und bedeutet _____	„der Türke“
Das Ziel des Spiels besteht darin, den _____ schachmatt zu setzen!	Remis
Das Schachbrett besteht aus _____ quadratischen Feldern.	„Der König ist besiegt“
Auf dem Schachspiel befinden sich zu Beginn einer Partie _____ Figuren.	Spanien
Die Figur, welche am häufigsten im Spiel vertreten ist, ist der _____ (nämlich 16 Mal).	Bauer
Der Begriff „schachmatt“ kommt aus dem Arabischen und bedeutet _____	Chaturanga
Im Schach gibt es auch ein „Unentschieden“ – man nennt dies _____	„Königliches Spiel“
Das „Urschach“ stammt aus Nordindien und wird _____ genannt.	König
Im Jahr 1283 erschien das erste Schach-Regelwerk in _____	64
1769 entstand der erste Schachautomat – man nannte ihn _____	32

Schach – was ist das?

Lösungen

Lösung:

Der Begriff „Schach“ kommt aus dem persischen und bedeutet _____	„Königliches Spiel“
Das Ziel des Spiels besteht darin, den _____ schachmatt zu setzen!	König
Das Schachbrett besteht aus _____ Quadratischen Feldern.	64
Auf dem Schachspiel befinden sich zu Beginn einer Partie _____ Figuren.	32
Die Figur, welche am häufigsten auf dem Spiel vertreten ist, ist der _____ (nämlich 16 Mal).	Bauer
Der Begriff „schachmatt“ kommt aus dem Arabischen und bedeutet _____	„Der König ist besiegt“
Im Schach gibt es auch ein „Unentschieden“ – man nennt dies _____	Remis
Das „Urschach“ stammt aus Nordindien und wird _____ genannt.	Chaturanga
Im Jahr 1283 erschien das erste Schach-Regelwerk in _____	Spanien
1769 entstand der erste Schachautomat – man nannte ihn _____	„der Türke“

Regeln und Figuren

Informationen für Lehrpersonen

Arbeitsauftrag	Die SuS erkennen die grundlegenden Regeln, die für das Schachspiel wichtig sind. Mit einem Postenlauf werden die Bedeutung und die Zugstärke der Figuren sowie die Kernziele eines Schachspiels erklärt. Lerninformationen erfassen, nachvollziehen
Ziel	Die SuS kennen die Grundlagen und die Figuren des Schachspiels.
Material	Postenmaterial Schachbretter Weitere Übungen und Arbeitsschritte: Dokumentationen des SSB → ergänzende Hinweise
Sozialform	Gruppenarbeit
Zeit	90’

Zusätzliche Informationen:

- www.schachbund.ch
- www.chesspoint.ch: Hier finden Sie umfangreiche **Lehrmittel** und **Unterrichtsmaterialien**, die man käuflich erwerben kann. Ebenfalls wird beraten und informiert, falls man im schulischen Umfeld entsprechende Angebote oder **Kurse** lancieren möchte.
- www.schach.ch

Regeln und Figuren

Postenblätter

Aufgabe:

Absolviere in einer Kleingruppe die vorhandenen Posten.
Mache dir zu jedem Posten Notizen und löse die vorhandenen Arbeitsblätter und Übungen.

Kontrollblatt

Posten	Thema	absolviert?
1	Die Figuren und ihre Züge	
2	Die Anfangsaufstellung	
3	Angriff, Schlagen und Auferstehen	
4	Patt, Remis und Unentschieden	
5	Spezielle Sonderregeln	

Notiere hier Fragen oder Unklarheiten, die man mit der ganzen Klasse besprechen sollte:

Regeln und Figuren

Postenblätter

Posten 1:	Jede Figur auf dem Schachfeld hat einen bestimmten Wert. Je nach Figur können unterschiedliche Züge durchgeführt werden. Indem die Figuren auf die unterschiedlichen Felder gezogen werden, können sie die anderen Figuren zum Beispiel „schlagen“. Ein Schachspieler weiss genau, mit welchen Figuren er ziehen muss, um den Gegner in die Ecke zu drängen oder mit seiner Strategie zu überraschen. In der folgenden Zusammenstellung lernst du die einzelnen Figuren und ihre Stärken kennen. Versuche anschliessend die gestellte Aufgabe zu lösen.

Die Figuren und ihre Züge

König

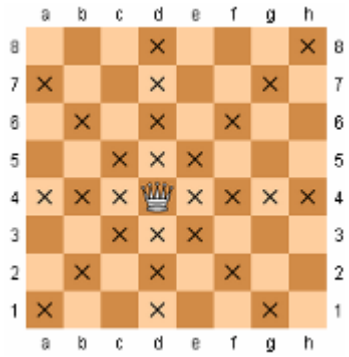
Der *König* ist beim Schachspiel die wichtigste Figur, da es Ziel des Spiels ist, den gegnerischen König Matt zu setzen, was die Partie sofort beendet. Matt setzen heisst, den gegnerischen König mit einer (oder mehreren) Figur(en) zu bedrohen, ohne dass dieser sich in Sicherheit bringen kann.

Zug: Der König kann pro Zug jeweils ein Feld in jede Richtung gehen.

Dame

Die *Dame* ist die stärkste Figur in einem Schachspiel.

Zug: Die Dame darf auf jedes freie Feld in jede Richtung (horizontal, vertikal und diagonal) ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen. Sie vereint in sich somit die Wirkung sowohl eines Turms als auch die eines Läufers. Damit ist die Dame die beweglichste Figur.



Turm

Der *Turm* ist die zweitstärkste Figur in einem Schachspiel. In den Ursprüngen des Spiels in Persien war der Turm wohl ein Kampfwagen, der als mehrfach gekerbter Holzklotz dargestellt wurde. Dies missdeuteten die Europäer als zinnenbewehrten Turm.

Zug: Ein Turm darf auf Linien und Reihen in jeder Richtung beliebig weit ziehen, ohne jedoch über andere Figuren zu springen.

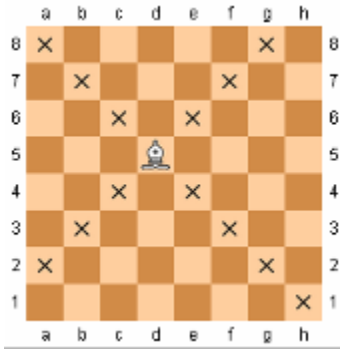
Regeln und Figuren

Postenblätter

Läufer

Zu Beginn einer Partie hat jede Partei jeweils einen weissfeldrigen und einen schwarzfeldrigen *Läufer*. Man unterscheidet auch zwischen Damenläufer und Königsläufer aufgrund ihrer Positionierung neben der Dame bzw. dem König.

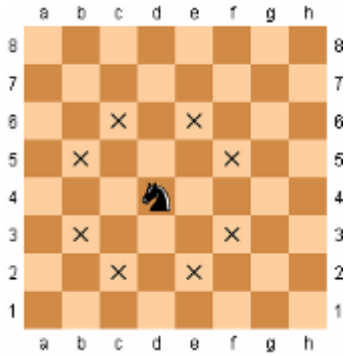
Zug: Läufer ziehen auf den Feldern der Farbe, auf der sie stehen, diagonal beliebig weit über das Brett. Über andere Figuren hinweg dürfen sie nicht ziehen.



Springer

Eine Schachpartie beginnt mit zwei weissen und zwei schwarzen *Springern* – die ältere Bezeichnung „Rössel“ wird heute nur noch im Zusammenhang mit dem Rösselsprung, einer Rätselart, gebraucht. Die Besonderheit der Springer ist es, über eigene und gegnerische Figuren und Bauern „springen“ zu können.

Zug: Der Springer bewegt sich vom Ausgangsfeld zwei Felder entlang einer Linie oder Reihe und dann ein Feld nach links oder rechts. Das Zielfeld hat immer eine andere Farbe als das Ausgangsfeld.



Bauer

Jeder Spieler hat zu Partiebeginn acht *Bauern*. Der Bauer gilt als schwächste Figur im Schach. Im Unterschied zu den übrigen Figuren kann der Bauer sich nicht rückwärts bewegen, sondern nur nach vorne.

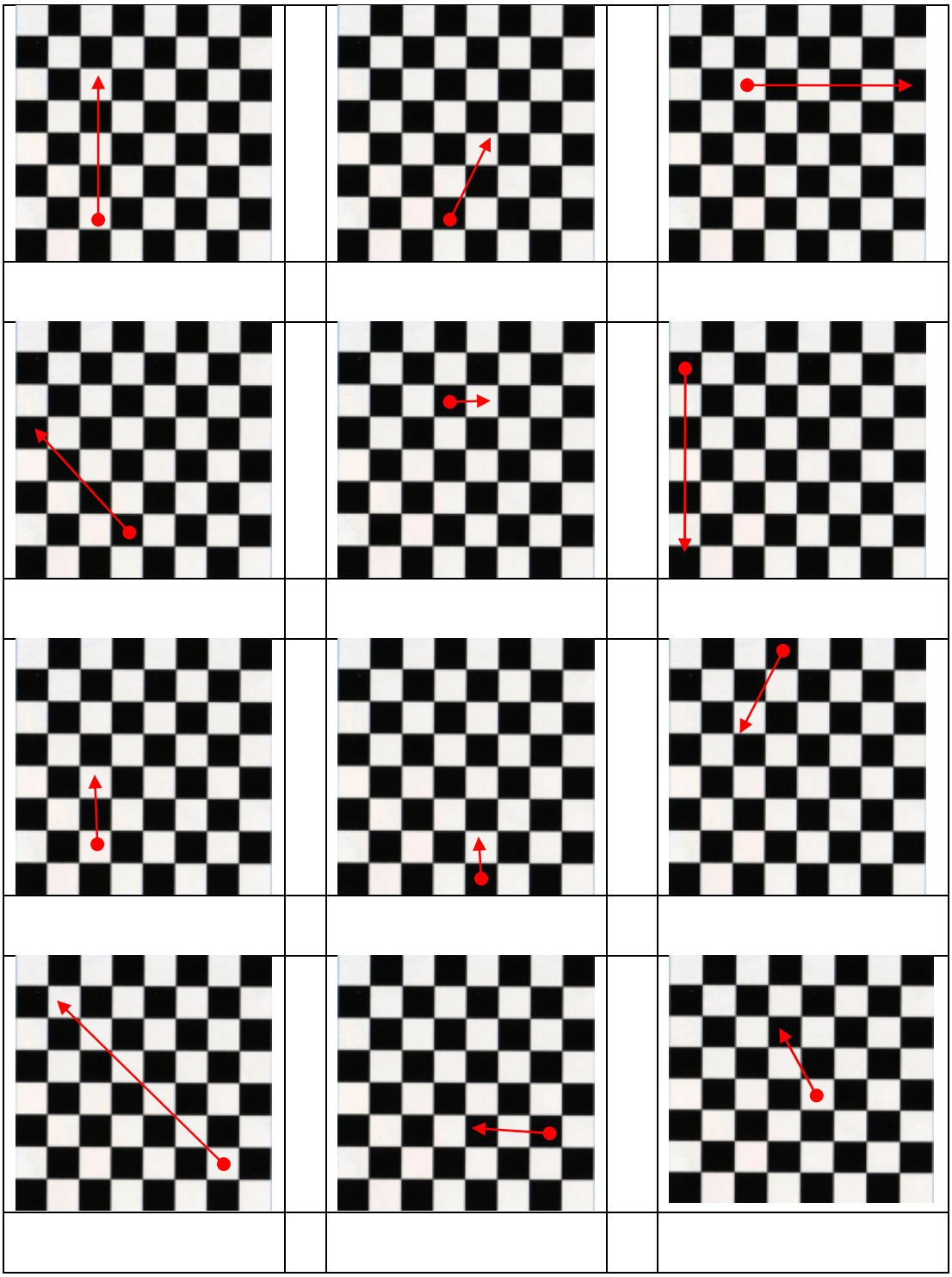
Zug: In der Ausgangsstellung kann sich der Bauer wahlweise einen Schritt nach vorne bewegen, sofern das Zielfeld leer ist, oder aber einen Doppelschritt vornehmen, sofern das Feld vor dem Bauern und das Zielfeld leer sind.
Befindet sich der Bauer nicht in der Ausgangsstellung, kann er sich nur um ein Feld nach vorne bewegen.
Der Bauer schlägt diagonal nach vorne. Er ist der einzige Spielstein, der in eine andere Richtung als die Zugrichtung schlägt.

Regeln und Figuren

Postenblätter

Aufgabe:

Kannst du erkennen, welche Figur den jeweiligen Weg vollzogen hat?
Achtung: Manchmal sind mehrere Lösungen möglich.



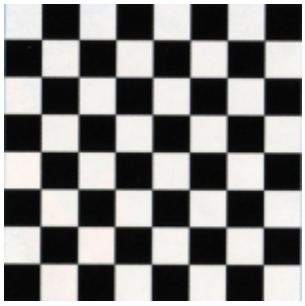
Regeln und Figuren

Postenblätter

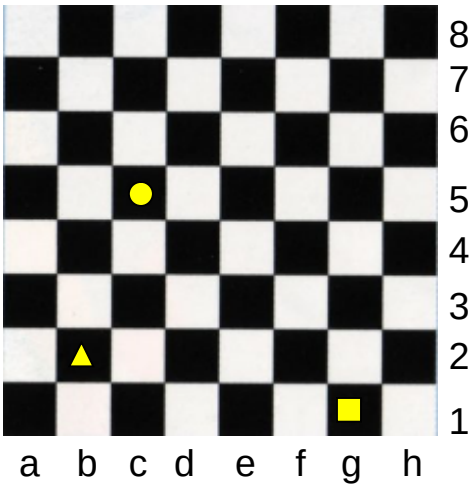
Posten 2:	Wenn man ein Schachspiel beginnen möchte, muss man die Figuren korrekt auf dem Feld platzieren. Dabei gilt es wichtige Regeln zu beachten, welche nachfolgend beschrieben werden. Versuche anschliessend die gestellte Aufgabe zu lösen.

Die Anfangsaufstellung

1. **Ausrichtung des Brettes**
   Das Schachbrett besteht aus 8 x 8 quadratischen Feldern: 32 helle und 32 dunkle Felder. Das Brett liegt richtig, wenn sich links unten ein schwarzes Feld befindet!



2. **Die Nummerierung**
   Alle Felder haben einen Namen. Diesen findet man heraus, indem man zuerst auf den unteren Balken schaut und dann auf den rechten Balken sieht:



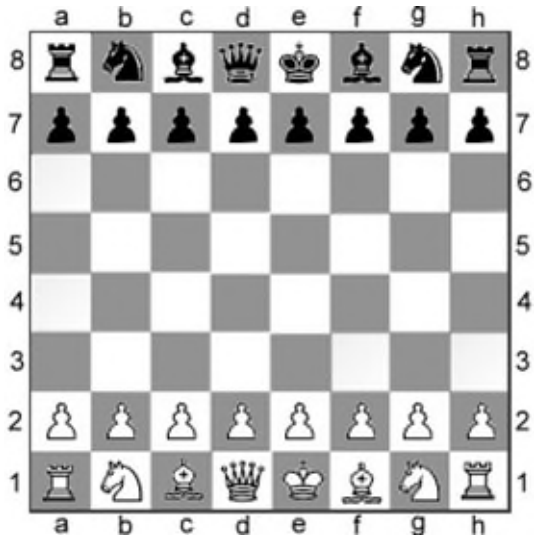
○ c5
□ g1
△ b2

Regeln und Figuren

Postenblätter

3. Die Anfangsstellung

Bei der Aufstellung ist zu beachten, dass die Farbe der Dame immer mit der Farbe des Feldes übereinstimmt. Beginnt man eine Partie, so darf der Spieler mit den weissen (bzw. hellen) Figuren beginnen!



Aufgabe: Finde die 9 Fehler!

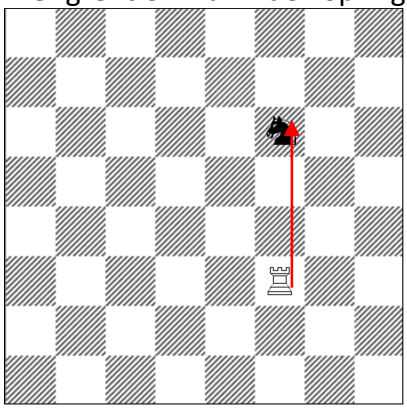
Regeln und Figuren

Postenblätter

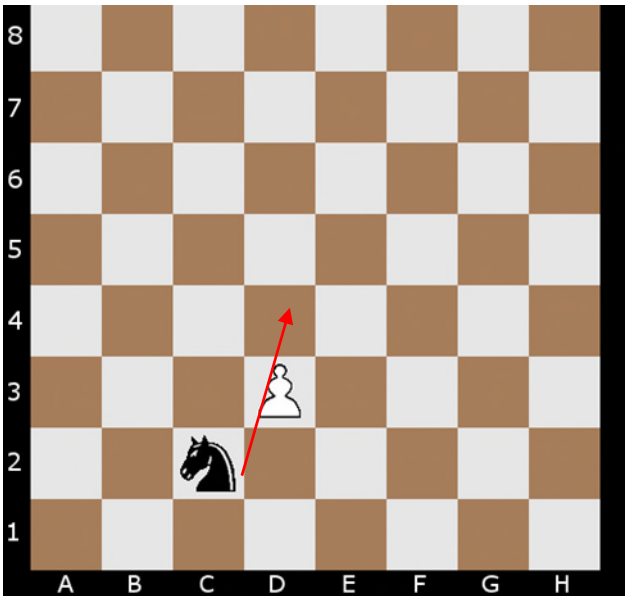
Posten 3	Ein wichtiges Zwischenziel beim Schach ist das Angreifen und Schlagen von gegnerischen Figuren. Dabei zieht der Spieler mit seinen Figuren vor- bzw. rückwärts. Ist eine gegnerische Figur auf seinem Zug, so kann er diese angreifen. Lies die Informationen durch und versuche anschliessend die Aufgabe zu lösen.

Angriff, Schlagen und Umwandeln

Hier greift ein Turm den Springer an:



Schlägt der weisse Turm den schwarzen Springer, so wird der schwarze Springer vom Brett entfernt. Die Figur darf nun nicht mehr am Spiel teilnehmen!



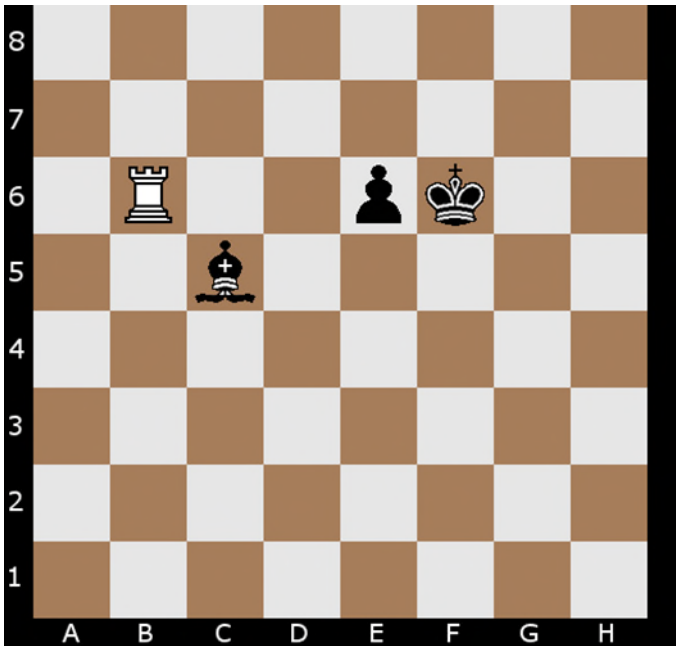
Der Springer passiert auf seinem Weg zum Feld D4 den Bauern auf D3. Muss nun der Bauer vom Feld genommen werden? Nein! Der Springer darf zwar über Figuren springen, hat aber keinen Einfluss auf die Übersprungenen.

Würde der Bauer ein Feld weiter oben stehen, also auf D4, dem Ziel des Springers, so würde der Bauer aus dem Spiel ausscheiden.

Regeln und Figuren

Postenblätter

Weiss ist am Zug …
Eine verzwickte Situation für den Turm!



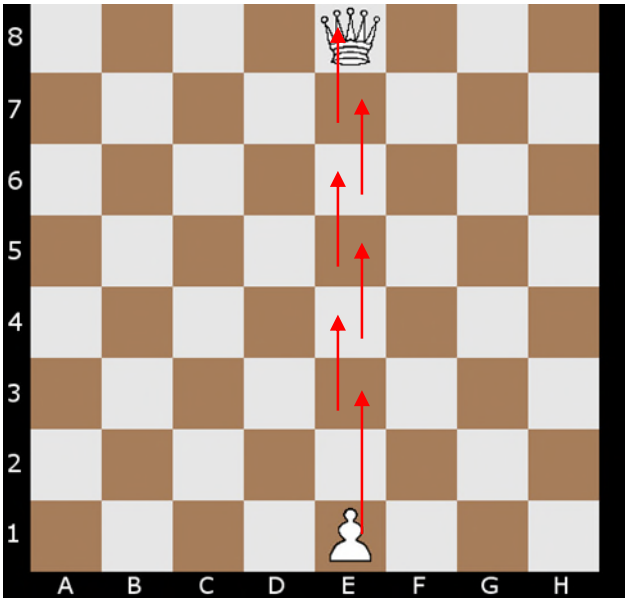
Wir wissen, dass der Turm nur waagrecht oder senkrecht ziehen kann. Dies gibt ihm drei Möglichkeiten:

1. Der König wird hier nicht bedroht, da der Bauer ihn deckt. Sollte der Turm den Bauern schlagen, so kann im Anschluss der König den Turm angreifen. Hier würde der Turm unnötig geopfert.

2. Der Turm kann die Stellung halten und der Spieler mit einer anderen Figur ziehen. Jedoch ist der Läufer eine Bedrohung: Er deckt keine Figur, kann sich also bewegen. Würde der Läufer den Turm schlagen, so würde er anschliessend durch keinen Gegner bedroht.

3. Der Turm weicht auf das weisse Feld zwischen ihm und dem Läufer aus (C6). So bleibt der Turm im Spiel und stellt eine potenzielle Bedrohung für Läufer und Bauer/ König dar.

Welcher Zug schlussendlich gemacht wird, ist abhängig davon, wie die restlichen Figuren im Spiel stehen und was die Strategie der Spieler ist. Vielleicht ist es dann auch sinnvoll, mit dem Turm weit weg zu ziehen.



Im Schach verschwinden nicht nur Figuren, es ist auch möglich, dass sie umgewandelt werden! Und so geht’s:

Schafft es ein Bauer während des Spiels, das ganze Brett zu überqueren und auf ein Feld des oberen Randes zu ziehen, so kann der Spieler diese Figur durch eine beliebige ersetzen! So kann aus einem Bauern eine Dame werden.

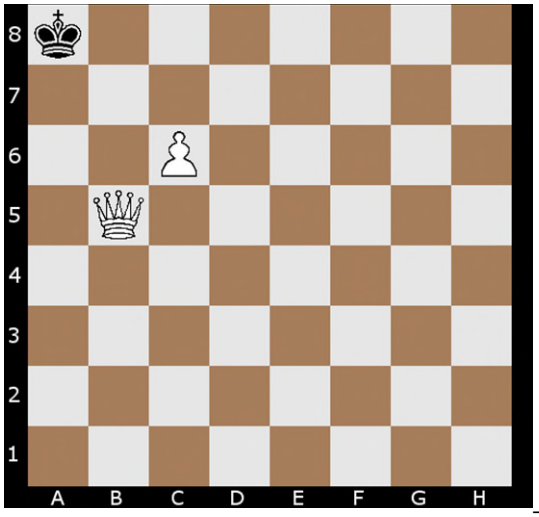
Aber Achtung: Es können zwar mehrere Damen entstehen, auch wenn bereits welche vorhanden sind. Aber einen zweiten König zu erhalten, ist nicht möglich!

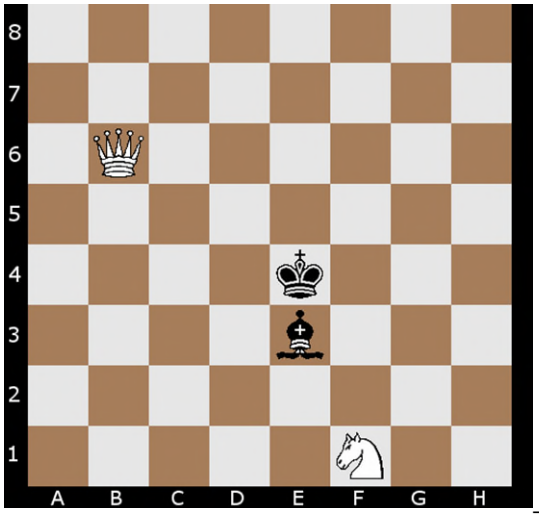
Regeln und Figuren

Postenblätter

Aufgabe:

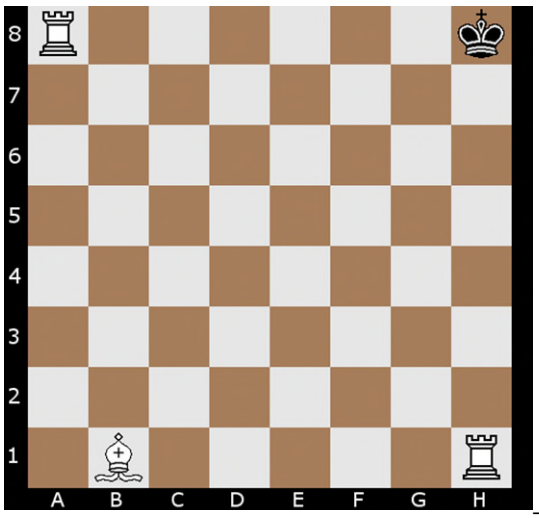
Angriff auf den König! Verschiedene Situationen erwarten dich, und in jeder musst du mit einem Zug den gegnerischen schwarzen König Matt setzen! Notiere deine Züge (Start–Ziel; z. B. C3–C5).

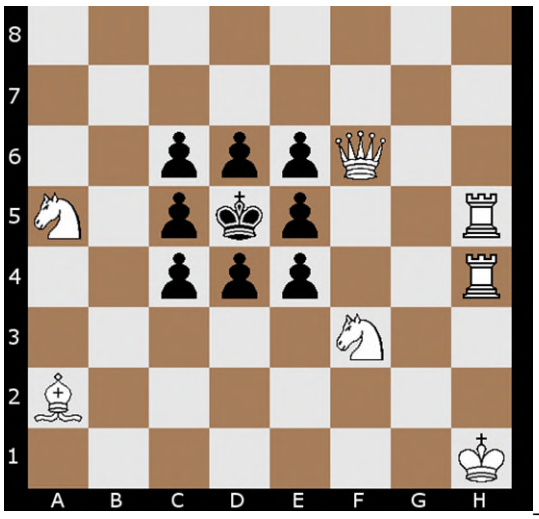


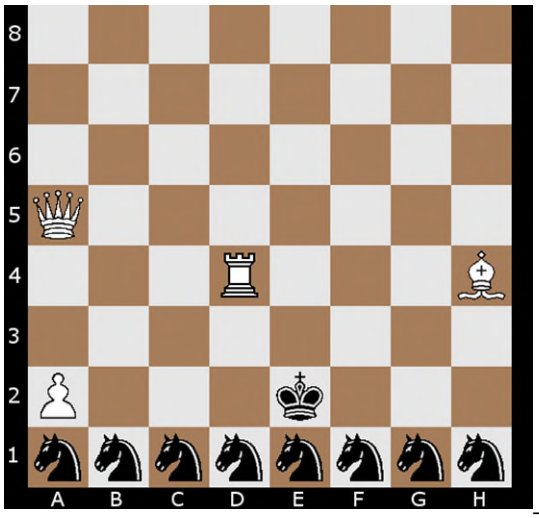


Regeln und Figuren

Postenblätter

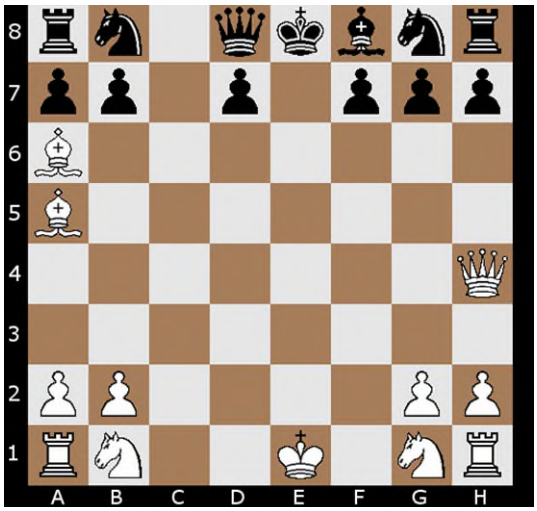


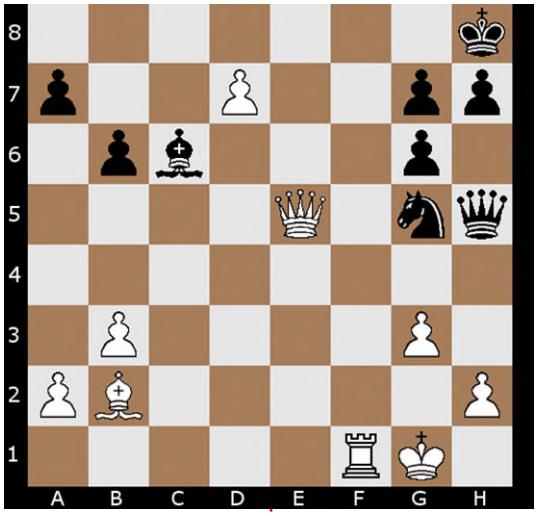




Regeln und Figuren

Postenblätter





Hier gibt es vier 1-Zug-Matt-Möglichkeiten. Finde sie!

_____

_____

_____

_____

Regeln und Figuren

Postenblätter

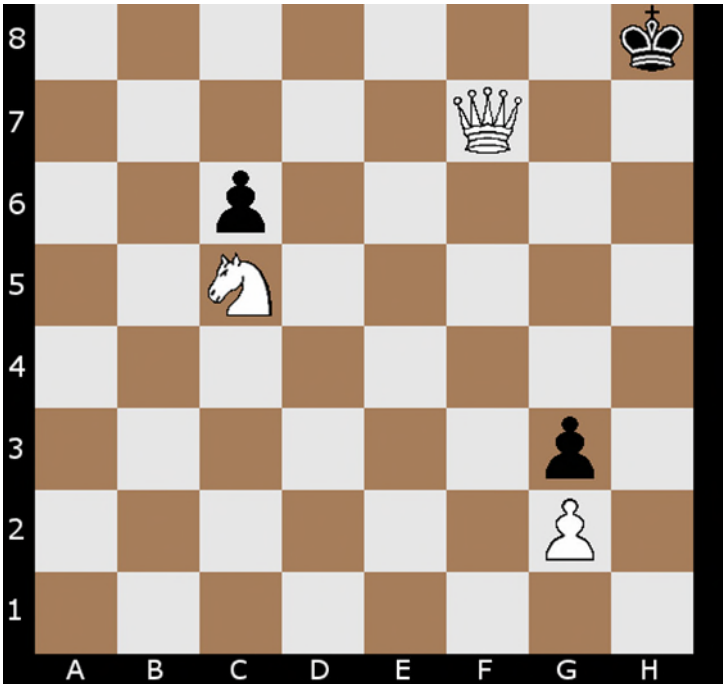
Posten 4:	Wie in vielen Sportarten, gibt es im Schach einen Gewinner und einen Verlierer. Es ist aber auch möglich, einen „Remis“, also ein Unentschieden, zu spielen. Nachfolgend findest du einige Erklärungen zum Durchlesen; versuche anschliessend, die Aufgaben zu lösen.

Patt, Remis und Unentschieden

Ein Remis kann entstehen, wenn beide Spieler sich vorzeitig auf ein Unentschieden einigen. Haben beide Spieler nur noch den König vor sich, so endet die Partie ebenso unentschieden.

Eine weitere Form des Remis entsteht bei einem sogenannten „Patt“. Hierbei steht der Gegner nicht Schach, kann aber keinen Zug mehr führen, ohne sich Schach zu stellen.

Hier ein Beispiel:



Dies ist eine klassische Patt-Situation, bei der Schwarz am Zug ist.

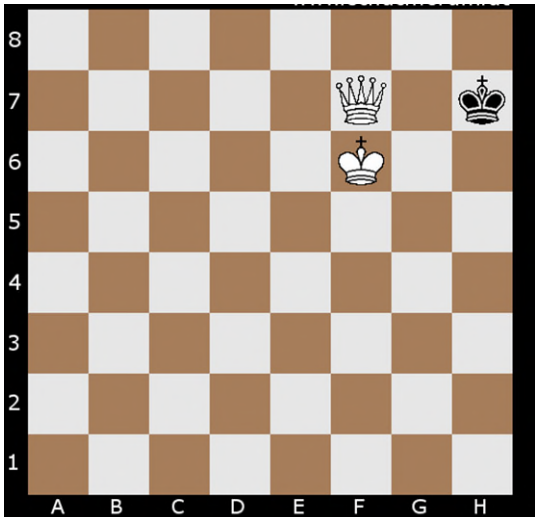
Die beiden schwarzen Bauern können nicht bewegt werden, da ihnen der Weg versperrt wird und keine Möglichkeit zum Schlagen eines Gegners besteht.

Der König ist die einzige Figur, die sich theoretisch bewegen könnte. Er steht im Moment nicht Schach, jedoch stellt er sich mit jedem erdenklichen Zug ins Schach. Die Dame wirkt auf jedes Feld, das der König betreten könnte.

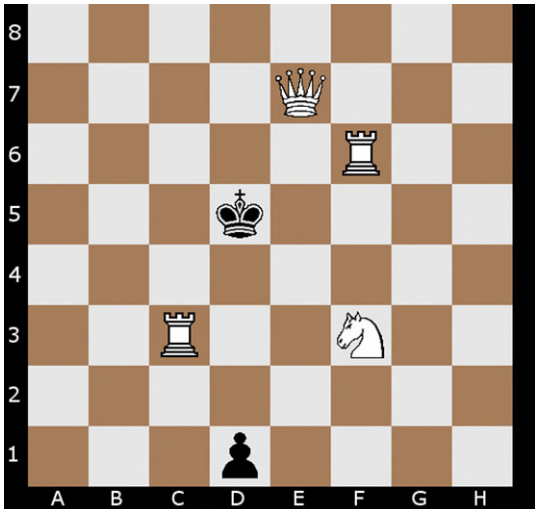
Regeln und Figuren

Postenblätter

Aufgabe: Versuche die Aufgaben zu lösen!



Der König steht Schach. Deshalb zieht er auf das Feld H8. Steht es nun Patt? Begründe deine Antwort.



Der schwarze Spieler hat den letzten Zug (Bauer D2–D1) ausgeführt und erhält eine Dame! Beurteile die Situation und sage, was wohl als Nächstes geschehen wird.

Regeln und Figuren

Postenblätter

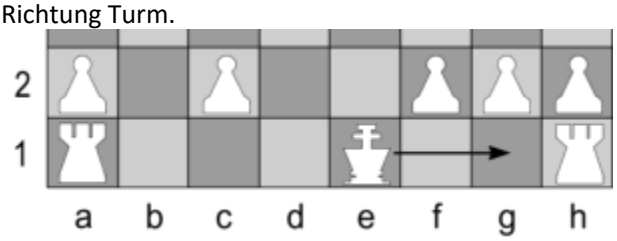
Posten 5: Im Schachspiel kennt man auch einige Sonderregeln. Lies die Beschreibungen durch und versuche anschliessend die Aufgaben zu lösen.

Spezielle Sonderregeln

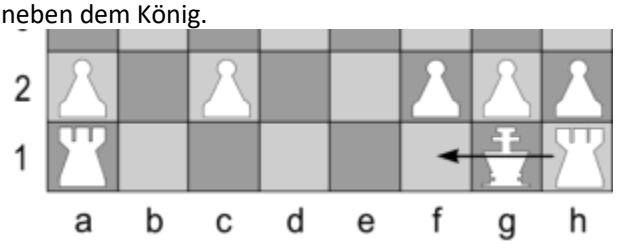
Die Rochade

Die Rochade ermöglicht jedem Spieler, seinen König aus der Mitte des Bretts schnell an den Rand zu holen. Im gleichen Zug gelangt ein Turm näher ans Geschehen. Hierbei handelt es sich also um einen Doppelzug.

Kurze Rochade:
Die kurze Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld h1 durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm.



Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld links neben dem König.



So sieht das Schachbrett nach der kurzen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld g1 und der Turm auf dem Feld f1.

Rochaderegeln:
Die Rochade darf pro Spieler nur einmal in einer Partie gezogen werden!
Dies sind weitere Voraussetzungen für eine Rochade:

1. Der König und der Turm, mit dem rochiert werden soll, wurden noch nicht bewegt.

2. Die Felder zwischen dem betroffenen Turm und dem König sind frei.

3. Der König steht im Moment der Rochade nicht Schach.

4. Die Felder, die der König bei der Rochade überschreitet, sind nicht bedroht.

5. Das Feld, auf das der König zieht, ist nicht von einer gegnerischen Figur besetzt.

Regeln und Figuren

Postenblätter

Lange Rochade

Die lange Rochade wird zwischen König und Turm auf Feld a1 durchgeführt. Der König zieht zwei Felder in Richtung Turm. Der Turm wechselt (über den König) auf das Feld rechts neben dem König.

So sieht das Schachbrett nach der langen Rochade aus. Der König steht jetzt auf dem Feld c1 und der Turm auf dem Feld d1.

Rochaderegeln:

Für die lange Rochade gelten die gleichen Regeln wie für die kurze Rochade.

Weitere Informationen zur Rochade unter https://www.schach-lernen.de/schach-seiten/rochade.html

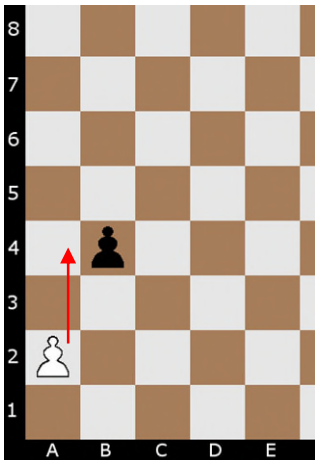
Regeln und Figuren

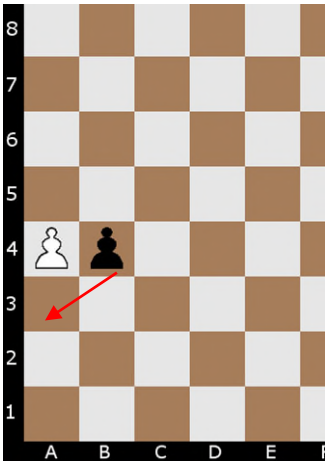
Postenblätter

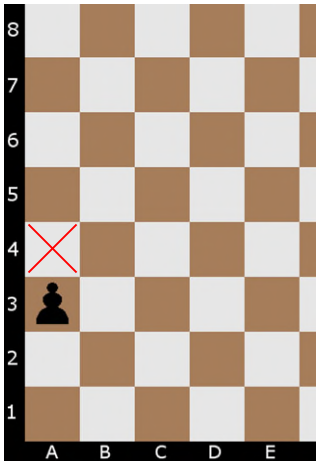
Schlagen im Vorbeigehen

Früher durfte ein Bauer immer nur ein Feld vorrücken. Um dem Spiel mehr Dynamik zu verleihen, wurde nachträglich die Regel eingeführt, dass ein Bauer beim ersten Zug zwei Felder vorziehen darf. Steht nun nach diesem Zwei-Felder-Zug der Bauer neben einem gegnerischen Bauern, so darf dieser den eben gefahrenen Bauer so schlagen, als wäre er nur ein Feld gezogen.

Beispiel:

1. 

2. 

3. 

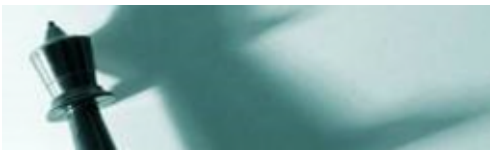
Berührt – geführt

Berührt – geführt, eine wichtige Regel im Schach! Wer eine Figur anfasst, bewegt sie, und sobald er sie wieder loslässt, ist sein Zug vorbei. Das gleiche gilt, wenn ein Spieler eine gegnerische Figur berührt, um diese vom Feld zu nehmen: Auch hier wird der Zug geführt.

Aufgabe:	Erstellt in eurer Gruppe verschiedene Schachsituationen zum Thema „Schlagen im Vorbeigehen“ und „Rochade“. Besprecht zusammen, wie in diesen Situationen gezogen werden kann, und begründet eure Entscheide. Ihr könnt eure Ergebnisse mit anderen Gruppen später vergleichen!

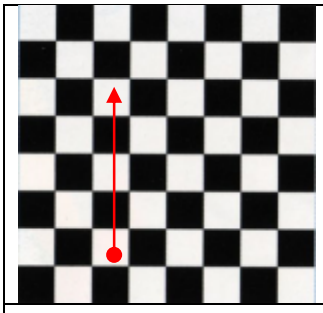
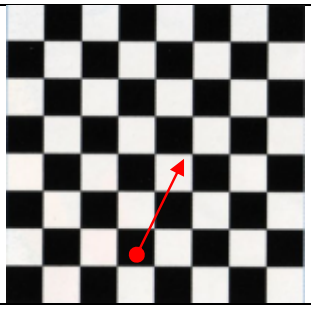
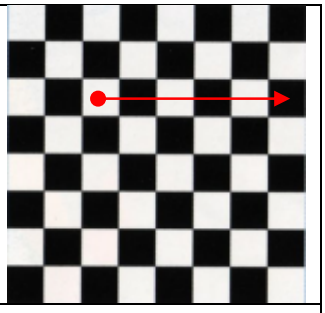
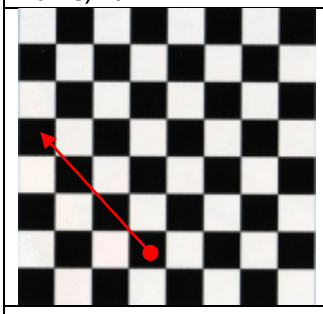
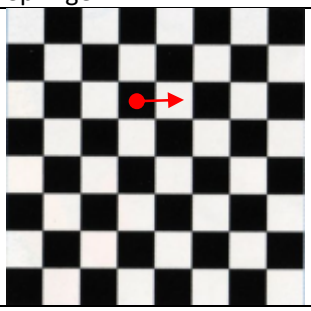
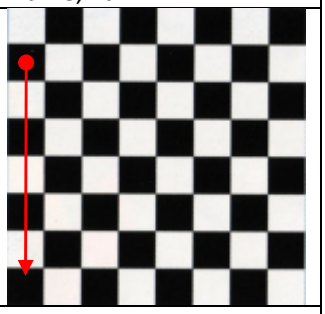
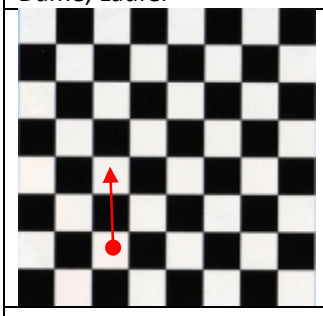
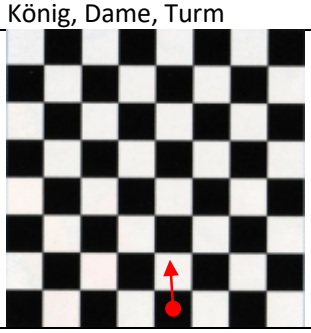
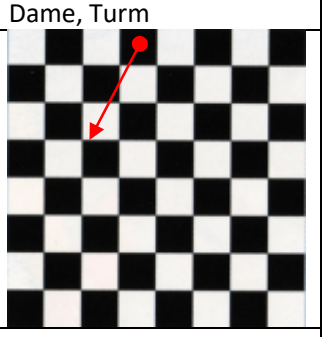
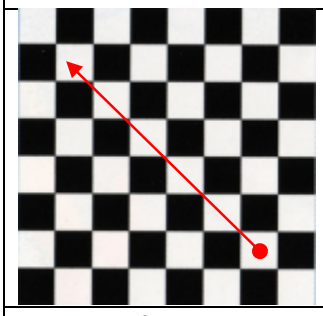
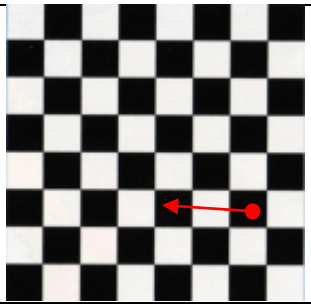
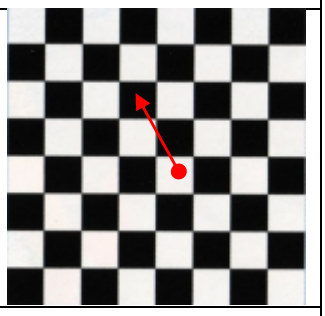
Regeln und Figuren

Lösungen



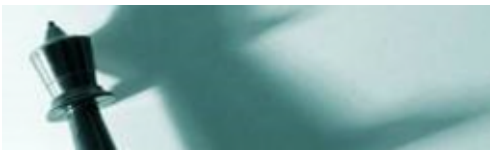
Lösungen:

Posten 1:

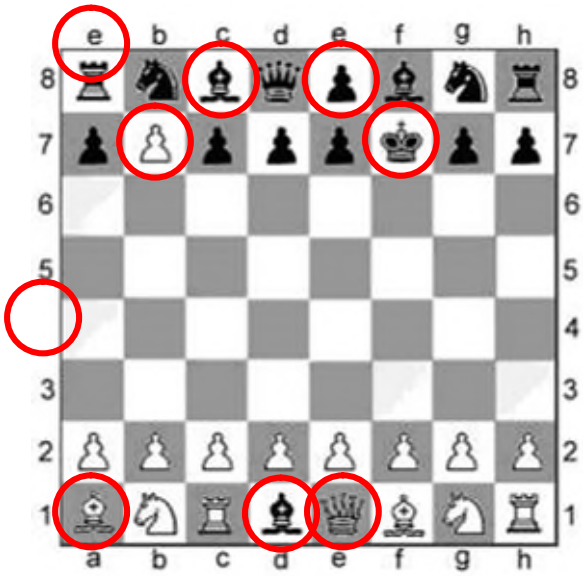
				
Dame, Turm		Springer		Dame, Turm
				
Dame, Läufer		König, Dame, Turm		Dame, Turm
				
Dame, Turm, Bauer		König, Dame, Turm, Bauer		Springer
				
Dame, Läufer		Dame, Turm		Springer

Regeln und Figuren

Lösungen



Posten 2



Posten 3

b5–b7
b6–e3
h1–g1 oder h1–h7
a2–c4
a5–e1
h4–d8
e5–e8 oder e5–a8 oder f1–f8 oder e5–g7

Posten 4

Es steht noch nicht Matt oder Patt, da der weisse Spieler noch am Zug ist. Er kann mit der Dame (f7) nach g7 ziehen: Nun steht es Matt.

Der Zug mit dem Bauern entstand, weil der König sich nicht bewegen kann. Alle Felder um den König werden bedroht. Die entstandene Dame trägt nichts mehr zum Spiel bei. Der weisse Spieler kann mit dem Zug e7–e5 oder f6–d6 den König Matt setzen.

Geschichten und Sagen

Informationen für Lehrpersonen

Arbeitsauftrag	Die SuS lesen und illustrieren 2 klassische Geschichten, die mit dem Schachspiel in Verbindung gebracht werden. Die SuS versuchen in einer Diskussion herauszufinden, welche Kernaussagen in den Texten gemacht werden und wie diese zu interpretieren sind.
Ziel	Die SuS erkennen, dass das Thema oder Motiv „Schach“ seit vielen Jahrhunderten präsent ist.
Material	Geschichten Illustrationen
Sozialform	PA/EA Plenum
Zeit	45’

Zusätzliche Informationen:

- „Die Schachnovelle“ von Stefan Zweig
  ISBN-10: 3596215226
  ISBN-13: 9783596215225

Geschichten und Sagen

Geschichten

Aufgabe:	Hier findest du einige Beschreibungen und Auszüge aus verschiedenen Büchern, die sich mit dem Thema „Schach“ befassen. Lies die Geschichten durch und suche dir 2 Texte aus, die du dann illustrierst. Anschliessend könnt ihr in der Klasse diskutieren, welche Kernaussagen in den Texten gemacht werden und wie diese zu interpretieren sind.

Die Legende vom Reiskorn

Die Legende ist sehr bekannt und wurde über Jahre und Generationen weitererzählt. Dabei entstanden viele Versionen, und manche Erzähler haben die Geschichte abgeändert, aber der Kern der Legende bleibt immer gleich…

Einer alten Legende nach lebte einst in Indien ein König namens Sher Khan. Während seiner Regentschaft erfand jemand das Spiel, das heute Schach heisst. Dieses Spiel sollte dem König nicht nur Zerstreuung bieten, sondern ihn auch belehren. In Königreich soll nämlich der König mit seinen Bauern und Offizieren eine Einheit bilden.

Der König war von diesem edlen Spiel so begeistert, dass er den Erfinder des Spiels zu sich an den Königshof rufen liess. Als der Erfinder, ein weiser Mann, vor ihn trat, sagte der König, er wolle ihm eine Belohnung geben für diese vortreffliche Erfindung. Er sei reich und mächtig genug, um ihm jeden Wunsch zu erfüllen, sei er auch noch so ausgefallen.
Der Mann schwieg eine Weile und dachte nach.
Der König ermunterte ihn und sagte, er möge keine Scheu zeigen und einfach seinen Wunsch äussern. Der Weise antwortete dem König, er möge ihm auf ein Schachfeld ein Reiskorn geben.
Der König lachte und fragte ihn, ob das wirklich alles sei, er könne sich doch mehr wünschen! Da antwortete der Mann, er hätte gerne auf dem zweiten Feld zwei Reiskörner, auf dem dritten vier, auf dem vierten acht, auf dem fünften Feld sechzehn Reiskörner.

Die Berater des Königs begannen schallend zu lachen, weil sie diesen Wunsch für äusserst dumm hielten. Schliesslich hätte der Mann sich Gold, Edelsteine, Land oder alles mögliche andere wünschen können. Der König hatte ja sein Wort gegeben und müsste ihn mit Reichtümern überschütten, wenn dieser Mann es verlangte. Der König war verärgert, weil er dachte, der Erfinder halte ihn für zu arm oder zu geizig. Er sagte, er wolle ihm für alle Felder Reiskörner geben – auf jedem Feld doppelt so viele Körner wie auf dem Feld davor. Doch der Wunsch sei dumm, weil er ihm viel mehr hätte geben können. Der König schickte den Erfinder des Schachspiels aus dem Palast und liess ihn am Tor warten. Dorthin würde man ihm seinen Reis bringen.

Der Weise ging leise lächelnd hinaus. Am Tor setzte er sich hin und wartete geduldig auf seine Belohnung.
Abends erinnerte sich der König Sher Khan an den seltsamen Wunsch und fragte nach, ob der Erfinder seine Belohnung schon erhalten habe. Seine Berater wurden nervös und erklärten, dass sie die Belohnung nicht hätten zusammenbringen können – es sei einfach viel zu viel, und die Getreidespeicher würden nicht genug Reis enthalten, um den Mann auszuzahlen.
Da wurde der König wütend und schimpfte, sie sollten dem Mann endlich seine Belohnung geben, schliesslich habe er es versprochen, und das Wort des Königs gelte.
Da erklärten seine Berater und der Hofmathematiker, dass es im gesamten Königreich nicht genug Reis gäbe, um den Wunsch des Mannes zu erfüllen. Ja, dass es auf der ganzen Welt nicht so viel Reis gäbe. Wenn er sein Wort halten wolle, müsse er alles Land der Welt kaufen, es in Reisfelder verwandeln und sogar noch die Ozeane als Ackerfläche trockenlegen lassen, um genügend Reis anpflanzen zu können.
König Sher Khan schwieg verblüfft. Dann fragte er, wie viele Reiskörner es denn seien. 18.446.744.073.709.551.615 Reiskörner, war die Antwort.
Da lachte der König schallend. Er liess den Weisen zu sich rufen und machte ihn zu seinem neuen Berater.

Geschichten und Sagen

Geschichten

Die Schachnovelle (Zusammenfassung)

Die Schachnovelle ist ein Buch, das von Stefan Zweig geschrieben und nach seinem Tod 1942 veröffentlicht wurde. Es ist eine bekannte Geschichte und eines der besten Werke des Autors. Nun könnt ihr eine einfache Zusammenfassung des Buches lesen:

An Bord eines Passagierdampfers, das auf dem Weg von New York nach Buenos Aires ist, reist auch der Weltschachmeister Mirko Czentovic mit. Dieser wird von einem selbstgefälligen Millionär gegen Honorar zu einer Simultanpartie herausgefordert. Czentovic ist des Lesens und Schreibens nicht mächtig und beherrscht das königliche Spiel fast automatisch, wie eine Maschine. Die erste Partie gegen den Weltschachmeister geht verloren. Bei der zweiten Partie greift ein fremder Herr, der österreichische Emigrant Dr. B., beratend in die schon fast verlorene Partie ein. Er rettet gegen den Weltschachmeister ein Remis (Unentschieden).

Dr. B. wurde zur Nazizeit als Vermögensverwalter grosser Klöster von der Gestapo verhaftet. Er wurde während seiner Haft in einem Hotelzimmer festgehalten. Dr. B. konnte sich nur vor nervlicher Zermürbung und geistiger Aushöhlung bewahren, indem er monatelang eine Sammlung von 150 Meisterpartien auswendig lernte. Das Buch mit den Meisterpartien konnte er aus dem Mantel eines Militäroffiziers stehlen. Dieses Buch bot ihm eine geeignete Beschäftigung gegen die Monotonie seiner Haft. Als er aber alle Partien auswendig konnte, verlor es für ihn jeden Reiz.
So verfiel er der geistigen Schizophrenie, gegen sich selbst zu spielen. Diese „Schachvergiftung“ verursachte bei ihm ein Nervenfieber. Da er durchdrehte, wurde er in ein Hospital verlegt. Der Arzt des Hospitals erwirkte seine Entlassung.

Zum ersten Mal seit seiner Haft spielt Dr. B. nun wieder Schach auf einem richtigen Schachbrett und gegen einen menschlichen Gegner. Nachdem er gegen den Weltschachmeister ein Remis geschafft hat, lässt er sich zu weiteren Partien überreden. In der ersten Partie schlägt er Czentovic. Während der zweiten Partie verfällt er wieder in sein Nervenfieber. Die Ursache hierfür war, dass Czentovic die Zeit hinauszögerte. Deswegen fängt Dr. B. aus Langeweile an, sich mit imaginären Partien im Kopf zu beschäftigen. Dr. B. droht wieder durchzudrehen und muss von dem Schachbrett weggebracht werden. Seither hat er nie wieder ein Schachbrett angerührt.

Geschichten und Sagen

Geschichten

Kurze Schachanekdoten und Zitate

B-KLASSE

Wettkampf in der B-Klasse. Ingo knallt seine Dame dem gegnerischen König vor die Nase und ruft genauso energisch: „Schachmatt!“

„Oh, das hab ich gar nicht gesehn“, sagt sein Gegenüber und streckt ihm die Hand entgegen.

Unverzüglich schiebt Ingo die Figuren zusammen, da er bemerkt hat, dass seine Dame keinerlei Rückendeckung besass.

Nach ungefähr einer Viertelstunde tritt sein Gegner auf ihn zu: „Du sag mal, deine Dame war doch gar nicht gedeckt!“

„Ja, aber jetzt ist es zu spät, denn du hast bereits aufgegeben“, grinst ihn Ingo an.

Weihnachts-Blitz

Mein Schwiegervater hat in seinem Heimatort Herzogenaurach jahrzehntelang im Schachklub gespielt. Jedes Jahr fand kurz vor Weihnachten ein Blitzturnier statt, dessen erster Preis eine Gans war.
Im stolzen Alter von achtzig Jahren kam mein Schwiegervater freudestrahlend mit der Gans nach Hause. Der klammheimliche Verdacht, dass ihn seine Vereinskollegen hatten gewinnen lassen, wurde ein Jahr später widerlegt – er kam schon wieder mit einer Gans an!

Schachzitat

„Taktik ist, zu wissen, was zu tun ist, wenn es etwas zu tun gibt. Strategie ist, zu wissen, was zu tun ist, wenn es nichts zu tun gibt.“ (Savielly Tartakower)

Schach und Sprache

Informationen für Lehrpersonen

Arbeitsauftrag	Im Spiel werden verschiedene Begriffe und Redewendungen verwendet. Die SuS befassen sich mit deren Bedeutung und Herkunft.
Ziel	Die SuS erkennen, dass Schach ein internationales Spiel ist und in verschiedenen Sprachen und Kulturen verankert ist.
Material	Arbeitsblatt
Sozialform	EA
Zeit	30’

Schach und Sprache

Arbeitsblatt

Aufgabe:

Versuche die untenstehenden Wörter in den Lückentext einzufügen:

Matt ¦ 2 x en passant ¦ 4 x Remis ¦ Schach ¦ Patt ¦ Gardez ¦ Narrenmatt ¦ Notieren ¦ 2 x Rochade ¦ Umwandlung ¦ Dame ¦ 3 x König ¦ Schäferzug ¦ im Vorbeigehen ¦ Ausgangsposition ¦ Unentschieden

Schach ist international

Schach ist ein populäres Spiel, das fast auf der ganzen Welt gespielt wird. Damit sich Spieler verschiedener Nationen und Herkunft auch verstehen können, müssen einige Grundbegriffe überall gleich sein. So zum Beispiel wird die Bedrohung des _____ mit dem Wort _____ angekündigt, und wenn es für ihn keinen Ausweg gibt, mit einem _____ ergänzt. Auch für die _____ gibt es ein Wort, um ihre Bedrohung anzukündigen. In diesem Fall kann der Spieler (er muss aber nicht) die Bedrohung mit _____ ankündigen. Die Bedrohung der Dame wird heute immer weniger angekündigt, es kann manchmal aber strategische Vorteile bieten (z. B. um die Aufmerksamkeit des Gegners auf seine bedrohte Dame zu lenken).

Im Schach haben verschiedene Zugabfolgen einen Namen, so zum Beispiel das _____. Diese Zugabfolge stellt das schnellste Matt dar, das überhaupt möglich ist. Auch der sogenannte _____ ist eine Zugabfolge, mit der der gegnerische König in wenigen Zügen geschlagen wird. Im Schach kommt ein Zug vor, bei dem mehrere Figuren bewegt werden. Diesen Zug nennt man _____. Eine weitere Besonderheit im Schach ist das Schlagen _____ oder übersetzt _____. Hier kann ein Bauer, der zwei Felder vorgezogen ist, von einem gegnerischen Bauern so geschlagen werden, als wäre dieser nur ein Feld gezogen. Dieses Recht besteht aber nur unmittelbar nach dem Doppelzug des Gegners.

Die Bauern dürfen im Schach generell nie unterschätzt werden! Ein Bauer kann wertvoller werden, als man denkt. Erreicht er das letzte Feld gegenüber seiner _____, kann er durch eine beliebige andere Figur ausgetauscht werden. Hierbei ist es egal, ob diese bereits vorhanden ist oder nicht. Einzige Ausnahme: einen zweiten _____ kann es nie geben! Dies nennt man _____.

Ein weiterer Begriff, der international Verwendung findet, ist das _____. Ein _____ ist beispielsweise ein _____ und besteht, sobald der König nicht bedroht wird, aber dieser Spieler keinen Zug mehr machen kann, ohne bedroht zu werden. Ein weiteres _____ besteht dann, wenn beide Spieler nur noch mit dem _____ spielen oder sich nach einer langen Partie freiwillig einigen. Generell definiert also ein _____ ein _____.

Damit eine Schachpartie zu einem späteren Zeitpunkt nachgespielt oder analysiert werden kann, wird jeder Zug der Spieler aufgeschrieben. Dies nennt man im Schach _____. Für die besonderen Züge gibt es auch besondere Schreibweisen. So steht „0–0“ für die kleine und „0–0–0“ für die grosse _____. Wird ein Bauer _____ geschlagen, wird dies im deutschsprachigen Raum mit „i.V.“ oder „e.p.“ vermerkt. International ist „e.p.“ der Standard.

Schach und Sprache

Lösung

Lösung:

Schach ist ein populäres Spiel, das fast auf der ganzen Welt gespielt wird. Damit sich Spieler verschiedener Nationen und Herkunft auch verstehen können, müssen einige Grundbegriffe überall gleich sein. So zum Beispiel wird die Bedrohung des Königs mit dem Wort Schach angekündigt, und wenn es für ihn keinen Ausweg gibt, mit einem Matt ergänzt. Auch für die Dame gibt es ein Wort um ihre Bedrohung anzukündigen. In diesem Fall kann der Spieler (er muss aber nicht) die Bedrohung mit Gardez ankündigen. Die Bedrohung der Dame wird heute immer weniger angekündigt, es kann aber manchmal aber strategische Vorteile bieten (z B. um die Aufmerksamkeit des Gegners auf seine bedrohte Dame zu lenken).

Im Schach haben verschiedene Zugabfolgen einen Namen, so zum Beispiel das Narrenmatt. Diese Zugabfolge stellt das schnellste Matt dar, das überhaupt möglich ist. Auch der sogenannte Schäferzug ist eine Zugabfolge, mit der der gegnerische König in wenigen Zügen geschlagen wird. Im Schach kommt ein Zug vor, bei dem mehrere Figuren bewegt werden. Diesen Zug nennt man Rochade. Eine weitere Besonderheit im Schach ist das Schlagen en passant oder übersetzt im Vorbeigehen. Hier kann ein Bauer, der zwei Felder vorgezogen ist, von einem gegnerischen Bauern so geschlagen werden, als wäre dieser nur ein Feld gezogen. Dieses Recht besteht aber nur unmittelbar nach dem Doppelzug des Gegners.

Die Bauern dürfen im Schach generell nie unterschätzt werden! Ein Bauer kann wertvoller werden, als man denkt. Erreicht er das letzte Feld gegenüber seiner Ausgangsposition, kann er durch eine beliebige andere Figur ausgetauscht werden. Hierbei ist es egal, ob diese bereits vorhanden ist oder nicht. Einzige Ausnahme: einen zweiten König kann es nie geben! Dies nennt man Umwandlung.

Ein weiterer Begriff, der international Verwendung findet, ist das Remis. Ein Patt ist beispielsweise ein Remis und besteht, sobald der König nicht bedroht wird, aber dieser Spieler keinen Zug mehr machen kann, ohne bedroht zu werden. Ein weiteres Remis besteht dann, wenn beide Spieler nur noch mit dem König spielen oder sich nach einer langen Partie freiwillig einigen. Generell definiert also ein Remis ein Unentschieden.

Damit eine Schachpartie zu einem späteren Zeitpunkt nachgespielt oder analysiert werden kann, wird jeder Zug der Spieler aufgeschrieben. Dies nennt man im Schach Notieren. Für die besonderen Züge gibt es auch besondere Schreibweisen. So steht „0–0“ für die kleine und „0–0–0“ für die grosse Rochade. Wird ein Bauer en passant geschlagen, wird dies im deutschsprachigen Raum mit „i.V.“ oder „e.p.“ vermerkt. International ist „e.p.“ der Standard.

Interview

Informationen für Lehrpersonen

Arbeitsauftrag	Die SuS erfahren in einem Interview, was einen jungen Schachspieler des Nationalkaders an diesem Spiel fasziniert und welche Erfahrungen er in seiner Schachkarriere gemacht hat! Interview lesen Fragebogen ausfüllen
Ziel	Die SuS erkennen die Chancen und die Faszination des Themas Schach, die sich für Jugendliche durch das Spiel eröffnen.
Material	Interview als Text Fragebogen
Sozialform	EA / Plenum
Zeit	45’

Interview

Interview mit Noël Studer

Aufgabe: Lies das Interview mit Noël Studer und versuche anschliessend das Frageblatt zu beantworten.

Interview mit Noël

Portrait
Name:
Noël Studer

Alter:
14 Jahre

Wohnort:
Muri BE

Schule:
Gymnasium Neufeld

Erfolge:
2010: Schweizermeister im Teamwettkampf
2008: 2. Platz an der Schweizermeisterschaft zweithöchste Spielklasse
Seit 01.01.2009 Mitglied des Junioren-Nationalkaders
Teilnahme an 3 internationalen Meisterschaften.

1. Seit wann spielst du Schach, und was hat dich an diesem Sport fasziniert?
Ich habe das erste Mal mit meinem Vater Schach gespielt. Da war ich gerade einmal sechs Jahre alt. Mit neun Jahren habe ich dann in den Frühlingsferien einen Schachkurs besucht. Dort hat es mir „den Ärmel reingezogen"! Ich habe gemerkt, dass mich das Spiel reizt, weil es unzählige Möglichkeiten und Strategien gibt. Keine Partie ist wie die andere.

2. Wer hat dir das Schachspielen gelehrt?
Ich wollte als kleiner Junge das Strategiespiel „Stratego" spielen. Mein Vater hat gemeint, ich solle erst einmal mit Schach beginnen, und hat mir die Grundzüge des Spiels gezeigt.

3. Wieviel Zeit wendest du in einer Woche auf, um deine Schachtechniken zu verbessern?
Um auf dem nötigen Level zu bleiben, trainiere ich pro Tag rund eine Stunde. Zweimal in der Woche trainiere ich mit einem Schach-Grossmeister aus Deutschland über Skype während einer Stunde. Einmal pro Woche übe ich mit einem internationalen Meister aus der Schweiz. Wir schauen zusammen verschiedene Züge und Strategien an, bereiten uns auf das nächste Turnier vor. Wenn ich alleine trainiere, arbeite ich mit Schachdatenbanken, Büchern und Schach-Onlineportalen. Ohne die digitalen Hilfen und Webseiten ist ein professionelles Training heute kaum mehr möglich! An den Wochenenden finden die Turniere statt. Da bin ich jeweils 5 bis 10 Stunden im Einsatz.

Interview

Interview mit Noël Studer

4. Das Trainieren und die Schachwettbewerbe brauchen viel Zeit. Wie meisterst du dabei die Schule?
Ich gehe ins Gymnasium Neufeld in Bern. Hier besteht die Möglichkeit, dass ich pro Woche 3 Lektionen für das Schachspiel einsetzen kann. Im Sommer wechsle ich jedoch die Schule und komme in eine spezielle Sportlerklasse. Ich habe pro Woche 10 Lektionen weniger Unterricht und kann mich optimal auf das Schachtraining fokussieren. Dafür geht die Ausbildung 1 Jahr länger.
Das Schachspiel hilft mir aber auch für die „normalen" Unterrichtsstunden. Es fällt mir leicht, dem Unterricht zu folgen und die wesentlichen Inhalte einzuordnen und zu strukturieren.

5. Was hast du für Hobbys und Interessen, abgesehen vom Schachspielen?
Ich treibe viel Sport: Fussball, Ping Pong. Ich war eine Zeitlang im Fussballclub – habe jetzt aber aufgrund des gezielten Trainings die Prioritäten etwas anders gesetzt. Wichtig ist, dass man als Schachspieler körperlich und konditionell fit ist. Wer während eines 10-Stunden-Turniers konditionell nachlässt, hat keine Chance, eine Partie für sich zu entscheiden!

6. Was war dein glücklichster Augenblick im Zusammenhang mit Schach?
Ich war bereits zweimal Schweizermeister im Teamwettkampf. Einmal mit den Junioren und einmal in einem Junioren-Erwachsenen-Turnier. Das sind tolle Erlebnisse und Erfolge, die mich anspornen. Auch die Treffen der U18-Nationalmannschaft in Magglingen sind immer wieder speziell. Man trifft sich mit Kolleginnen und Kollegen aus der ganzen Schweiz, trainiert zusammen und kann auch sonst vieles zusammen erleben. Dazu kommen natürlich die Teilnahmen an internationalen Anlässen, die immer ein Highlight des Jahres sind!

7. Hast du schon längerfristige Ideen für deine Zukunft? Was für einen Beruf du ausüben willst und wie deine Schachkarriere weitergehen soll?
Nach meiner Zeit am Gymnasium werde ich ein Profi-Jahr einschalten. Ich kann somit herausfinden, wie es ist, von einem Turnier zum nächsten Turnier zu reisen. Einmal den Titel „Grossmeister" zu tragen, wäre schon eine tolle Sache! Beruflich würde ich gerne in Fusstapfen meines Vaters treten und Jura studieren und die Anwaltsprüfung machen.

8. Was bedeutet Schach für dich und deine Familie?
Für mich bedeutet es grundsätzlich Spass, Kontakte mit Freunden auf nationaler und internationaler Ebene und eine sportliche Herausforderung. Meine Eltern unterstützen mich bei meiner Leidenschaft. Einerseits finanziell und organisatorisch, andererseits indem sie sich ebenfalls für den Sport interessieren. Meine Mutter und mein Vater spielen ebenfalls Schach und wurden vom „Schachvirus" infiziert.

9. Was hältst du von Schachcomputern?
Wie bereits erwähnt, ist das zielgerichtete Training ohne die Hilfe von Computern und Datenbanken kaum mehr möglich. Auf der grössten Plattform „Chess-Base" sind die Züge und Spiele von den meisten Schachspielern gespeichert. Mit dieser Hilfe kann man sich optimal auf den nächsten Wettkampf vorbereiten. Man kann gewisse Sequenzen aus verschiedenen Partien nachspielen und somit versuchen, die Denkweise des nächsten Gegners nachzuvollziehen.

10. Wenn du trainierst, gegen wen spielst du?
Ich spiele oft mit Kollegen über den Computer oder zusammen mit den Junioren des Schachclubs, wo ich bereits Kurse und Trainings gebe.

11. Wer war die bekannteste Person, gegen die du spielen durftest?
Ich hatte die Chance, gegen den bulgarischen Spieler und Weltmeister Topalov zu spielen. Anlässlich eines Turniers in Zürich fand eine Simultan-Schachpartie statt. Der Grossmeister hat gleichzeitig gegen mehrere Personen Schach

Interview

Interview mit Noël Studer

gespielt. Als einer der stärksten Junioren der Schweiz wurde ich ausgewählt und durfte bei dieser Partie mitspielen. Ich habe ein Unentschieden erreicht!

12. Welche Figur ist deine Lieblingsfigur auf dem Schachbrett?
Die Dame als Figur, die fast alle Züge fahren kann, ist mir sicher sehr wichtig. Ansonsten mag ich den Springer, da er sehr trickreich sein kann und von der Zugart her eher unkonventionell ist.

13. Was für einen Tipp möchtest du Schachanfängern mit auf den Weg geben?
Meine Philosophie auf dem Schachbrett ist die folgende: Jede Schachfigur auf dem Brett möchte Spass haben und mitspielen. Jede Figur möchte eine Rolle haben. Das heisst, man soll sich immer in die einzelnen Figuren hineinversetzen und die Bedeutung der Figur erkennen. Das tönt jetzt vielleicht etwas speziell: Ich versuche immer mit den einzelnen Figuren zu sprechen – jede Figur hat in der Partie ein Wörtchen mitzureden!

Zudem ist Überheblichkeit ein der grössten Schwächen bei diesem Spiel. Wer das Gefühl hat, mit dem Gegner habe man kein Problem und man schlage diesen mit links, hat bereits verloren!

Interview

Fragebogen

Fragebogen zu Noël

1. Welchen Beruf will Noël später ausüben?

_____

2. Welche Spielfigur mag der junge Schachprofi, abgesehen von der Dame, und warum?

_____

_____

_____

3. Was ist für Noël in seiner Zukunftsplanung eine „tolle Sache“?

_____

4. Wie steht er zu den Schachcomputern?

_____

_____

_____

5. Wie sieht das wöchentliche Training von Noël aus?

_____

_____

_____

_____

Interview

Fragebogen

Fragebogen zu dir selbst

1. Hast du ein sportliches oder sonstiges Hobby, das dir Freude bereitet und dem du viel Zeit widmest?

_____

_____

2. Hobbys beanspruchen Zeit. Wie teilst du die Zeit für deine Hobbys und die Schule ein?

_____

_____

_____

3. Hast du dir bereits einmal überlegt, wie deine berufliche Zukunft aussieht und wie dein Hobby darin Platz findet?

_____

_____

_____

_____

4. Nachdem du dieses Interview gelesen hast: Wie denkst du über das Schachspiel?

_____

_____

_____

_____

Interview

Lösung

Lösung: .

1. Anwalt/ Jurist

2. Den Springer/ Pferd, weil diese Figur sehr trickreich und unkonventionell ist.

3. Er möchte einmal den Titel „Grossmeister“ tragen.

4. Ein effektives Training ohne elektronische Hilfsmittel scheint aus seiner Sicht beinahe unmöglich.

5. Zitat aus dem Interview:
Um auf dem nötigen Level zu bleiben, trainiere ich pro Tag rund eine Stunde. Zweimal in der Woche trainiere ich mit einem Schach-Grossmeister aus Deutschland über Skype während einer Stunde. Einmal pro Woche übe ich mit einem internationalen Meister aus der Schweiz. Wir schauen zusammen verschiedene Züge und Strategien an, bereiten uns auf das nächste Turnier vor. Wenn ich alleine trainiere, arbeite ich mit Schachdatenbanken, Büchern und Schach-Onlineportalen. Ohne die digitalen Hilfen und Webseiten ist ein professionelles Training heute kaum mehr möglich! An den Wochenenden finden die Turniere statt. Da bin ich jeweils 5 bis 10 Stunden im Einsatz.

Ein Schachspiel selbst herstellen

Informationen für Lehrpersonen

Arbeitsauftrag	Die SuS erhalten die Angaben, um ein Schachbrett selbst zu skizzieren und zu konstruieren.
Ziel	Die SuS kennen die Grundmasse und -formen der Figuren. Sie können ihre handwerklichen Fertigkeiten mit dem kopflastigen Spiel kombinieren.
Material	Anleitung Je nach Umsetzung div. Material (siehe Beschrieb)
Sozialform	PA/EA
Zeit	k. A.

Zusätzliche Informationen:

- Quelle: www.selbst.de

Ein Schachspiel selbst herstellen

Bastelanleitung

Aufgabe: Lies die Gebrauchsanweisung durch und stelle dein eigenes Schachbrett her.

Ein eigenes Schachbrett herstellen

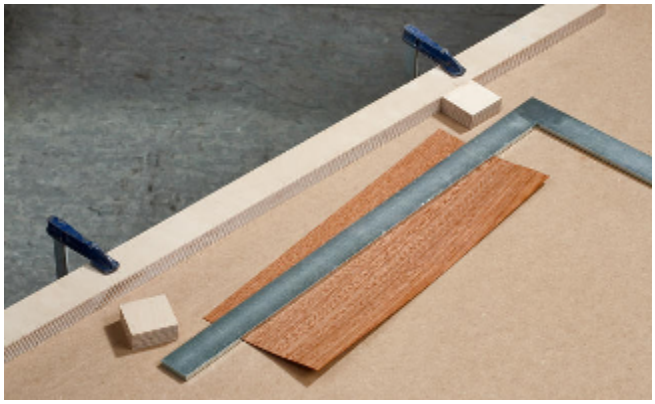
Mit Furnieren lassen sich Holzmuster wie beim Schach- oder Mühlespielbrett realisieren. Und das ist gar nicht so schwer!

Beide Furnierarten (Sapeli und Ahorn) zunächst auf Breite des Spielbretts zuzüglich etwa 3 cm Überstand zuschneiden.

Anschliessend wird zunächst eine Längsseite besäumt. Für alle Schnitte sollte ein scharfes Furniermesser verwendet werden.

Ein Schachspiel selbst herstellen

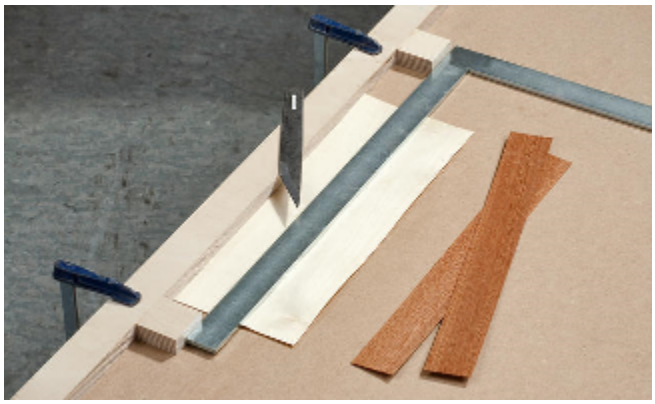
Bastelanleitung



Nun müssen die Streifen exakt auf Breite geschnitten werden. Hierzu vier bzw. fünf Zentimeter breite Klötzchen zuschneiden, ...

... gegen einen Anschlag legen und das Furnierblatt mit der besäumten Längskante gegen den Anschlag legen.

PRAXISTIPP: Die äusseren Furnierstreifen sind einen Zentimeter breiter als die inneren. Für die Herstellung beginnt und endet man mit dunklem Furnier, insgesamt 9 (!) Streifen werden aneinandergefügt.



Ein Stahllineal (oder einen Winkel) gegen die Klötzchen legen und dort entlang zuschneiden. So werden alle Kanten exakt parallel.

Ein Schachspiel selbst herstellen

Bastelanleitung

Furnierband annässen und einen 5-cm-Sapelistreifen exakt an einen 4-cm-Ahornstreifen heften. Die Sichtseite zeigt dabei nach oben!

Sind die Furniere exakt aneinandergeheftet, werden sie über die gesamte Länge mit Fugenband verklebt.

So werden nun neun Streifen miteinander verbunden, der letzte Sapeli-Streifen ist wieder 5 cm breit.

Das Streifen-Furnierblatt wird nun quer zur Fügekante besäumt ...

Ein Schachspiel selbst herstellen

Bastelanleitung

... und, wie bereits mit den einzelnen Furnierblättern gezeigt, zwei exakt 5 cm breite (aussen) und sechs exakt 4 cm breite Streifen (innen) entlang der Stahlschiene schneiden.

Streifen exakt gegeneinander verschieben und mit Filmklebeband von der Rückseite heften.

Jetzt umdrehen, die Fuge prüfen und mit Furnierband verbinden.

So fertigt man Streifen für Streifen das Schachbrettmuster. Das Film-Klebeband von der Rückseite anschliessend vorsichtig entfernen.

Ein Schachspiel selbst herstellen

Bastelanleitung

Die Trägerplatte (32 x 32 cm) genau auf der Furnierrückseite ausrichten und Passhölzer auf die Furnierecken leimen.

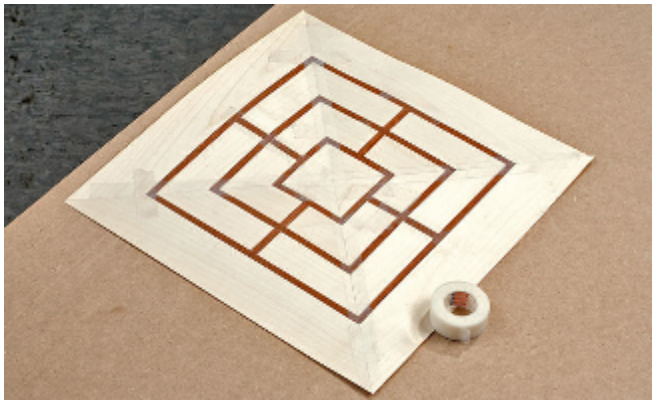
Jetzt beginnt die Arbeit am Schach-Spielbrett: Es werden breite Ahorn-Furnierstreifen mit schmalen Sapeli-Streifen abwechselnd mit Furnierband verklebt.

Aus vier solcher Streifen müssen gleichschenklige Dreiecke geschnitten werden. Der rechte Winkel muss exakt stimmen!

Mit dem Furniermesser nun mittig aus dem zweiten und dritten Ahorn-Feld die Verbindungsstege sorgsam ausschneiden.

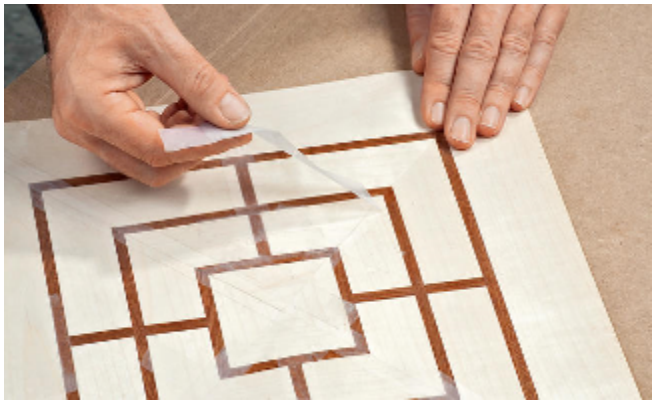
Ein Schachspiel selbst herstellen

Bastelanleitung



Sapeli-Streifen einsetzen und alles auf der Rückseite mit Klebefilm fugenfrei und fluchtgenau zusammenfügen.

Umdrehen und angenässtes Fugenband über alle Furnierübergänge kleben.



Filmklebeband behutsam abziehen.

Auf den noch überbreit geschnittenen äusseren Rand nun wieder die Passhölzchen exakt aufleimen.

Ein Schachspiel selbst herstellen

Bastelanleitung

Mit feinem Zahnspachtel Weissleim auf das Trägerbrett – hier 12-mm-Birke-Multiplex – vollflächig auftragen.

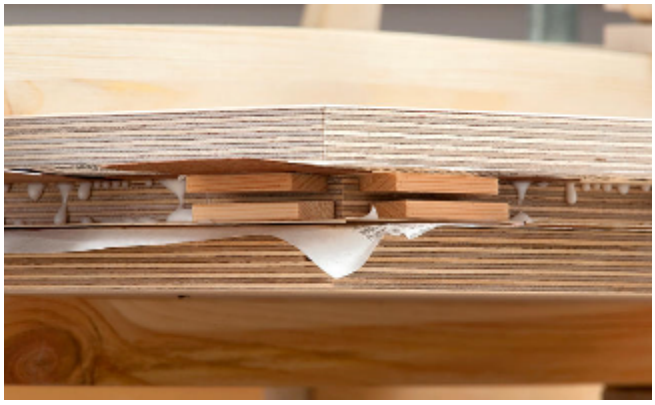
So auf die Rückseite des ersten Furnierblatts zwischen die Passhölzer platzieren. Darunter liegt eine Holzplatte mit Zeitungspapier.

Rückseite zügig beleimen und dann den zweiten Furnierbogen positionieren. Erneut Zeitungspapier auflegen.

Dann mit einer zweiten Holzplatte sorgfältig verpressen. Zwingen verwenden!

Ein Schachspiel selbst herstellen

Bastelanleitung



Mittig unterlegte und aufgespannte Querhölzer oben und unten sorgen für Anpressdruck in der Mitte. Bis zum Abbinden des Leims warten.

Anschliessend die Furnierüberstände mit den Positionshölzchen abschneiden.

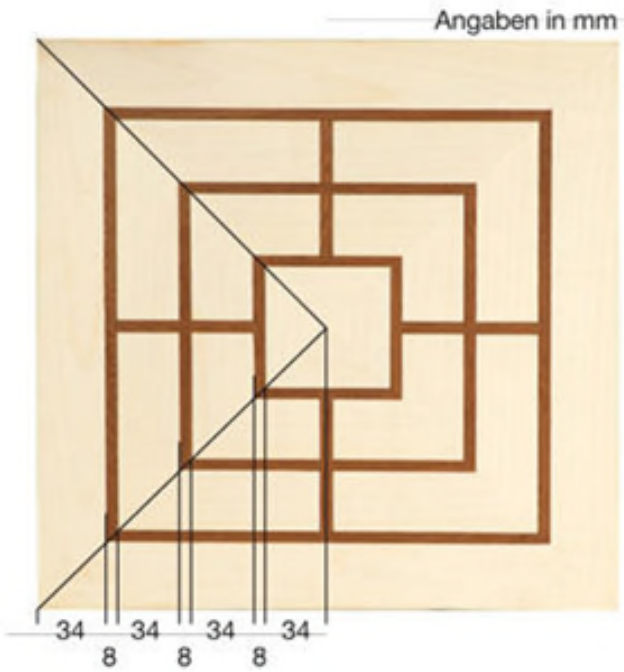
Furnierband am Rücken leicht anfeuchten und nach kurzer Weichzeit abziehen.

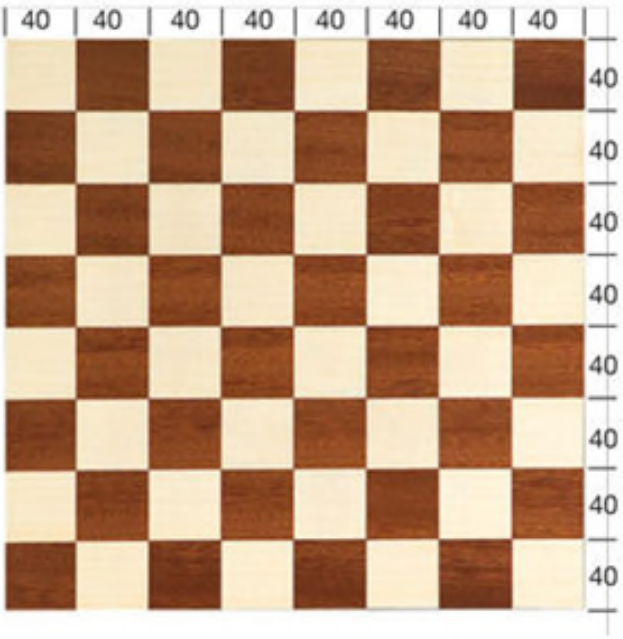
Nach dem Trocknen sorgfältig bis auf etwa 240er-Korn glatt schleifen.

Ein Schachspiel selbst herstellen

Bastelanleitung

Beide Seiten und die Kante klar lackieren oder mit Hartwachsöl einlassen, fertig!





Die Schachfiguren

Die Figuren können individuell und sehr kreativ sein. Ihr könnt beispielsweise auch Figuren aus Filmen oder der Mythologie basteln. Wichtig ist, die Figuren sollten nicht grösser als ein Feld sein, und es muss erkennbar sein, welche Figur im Spiel repräsentiert wird. Ansonsten ist es sehr mühsam und schwer zu spielen. So könnt ihr euer eigenes, ganz individuelles Schachspiel erstellen!

Schachturnier

Informationen für Lehrpersonen

Arbeitsauftrag	Die SuS organisieren ein Schachturnier, erstellen das Spieltableau und führen das Turnier eigenständig durch.
Ziel	Die SuS optimieren ihre Organisations- und Planungskompetenzen.
Material	Turniertabelle Div. Material (siehe Planung) Für Schachbretter und Figuren wenden Sie sich an den SSB (siehe ergänzende Hinweise auf dem Lektionsplan).
Sozialform	GA
Zeit	k. A.

Schachturnier

Planungsmaterial

Aufgabe: Diese Checkliste hilft euch bei der Durchführung eines Schachturniers! Versucht für jeden Punkt eine Lösung zu finden.

Checkliste

Spielvarianten

k.o.-System: Hier spielt immer nur der Gewinner einer Partie weiter, jeweils gegen einen anderen Gewinner. So wird schlussendlich der Turniersieger ermittelt.

Tabelle nach Punkten: Hier spielt man verschiedene Spiele gegen verschiedene Spieler. Ein Unentschieden gibt für beide einen Punkt, und ein Gewinner erhält zwei Punkte. Am Ende des Turniers werden alle Punkte eines Spielers zusammengezählt, und wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Material:

☐ Schachbretter
☐ Für jeweils zwei Spieler einen Tisch und zwei Stühle
☐ Ev. Schachuhren, damit die Partien nicht zu lange andauern können
☐ Einen Turnierplan (Vorlage oder eigenen Plan erstellen)
☐ Den Namen jedes Teilnehmers auf einen Zettel schreiben für die Zulosung

Organisation:

☐ Für die erste Partie die Gegner zusammenlosen
☐ (Bei Punktezählung) überlegen, wie der nächste Gegner bestimmt wird
☐ Spielleiter/ Schreiber bestimmen (dieser führt die Punkte/ Ranglisten)
☐ Allgemeine Regeln bestimmen (Pausen, Spiellänge, Anzahl Partien etc.)

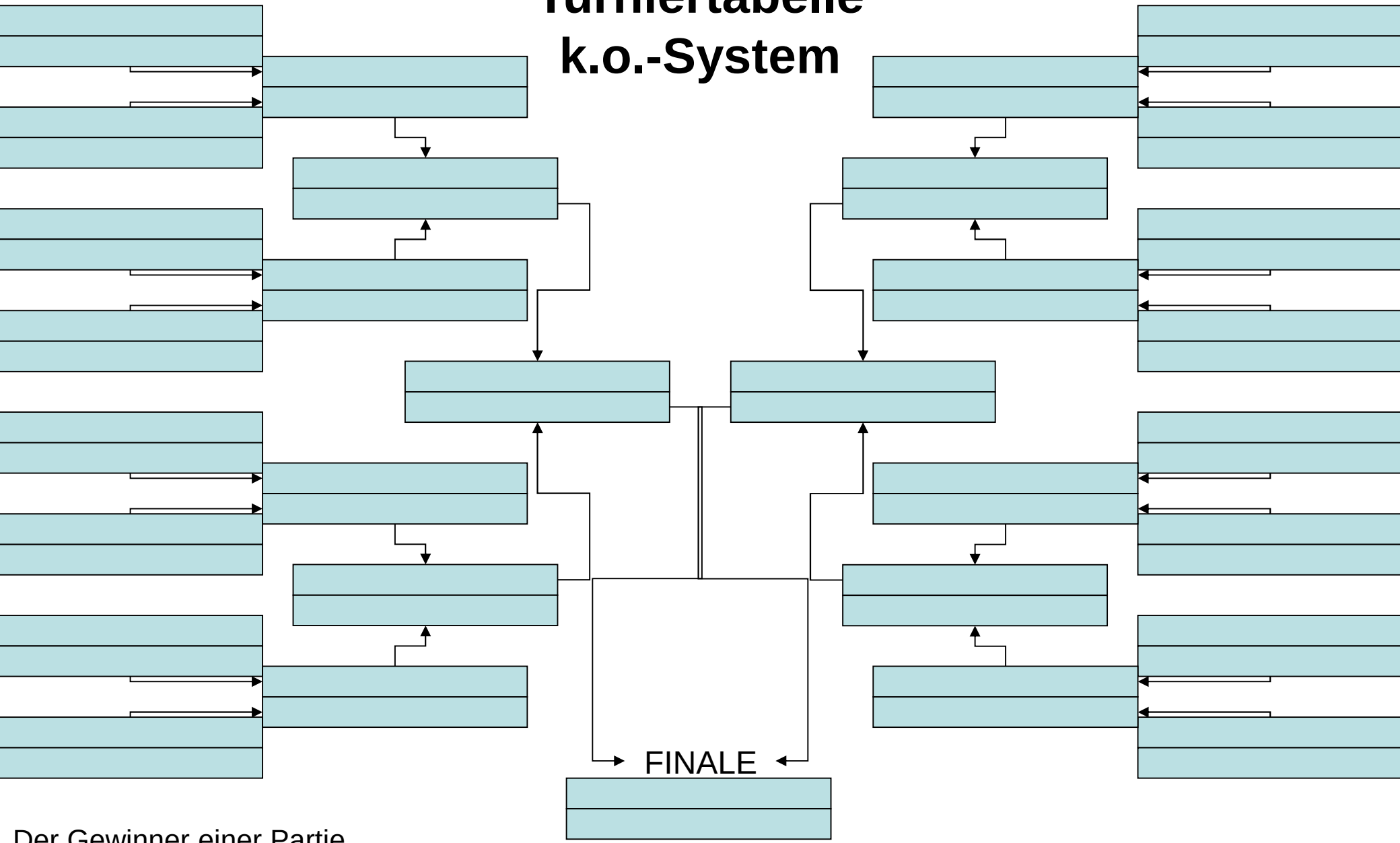
Nun dürfte alles bereit sein, um euer Turnier zu starten!

Ihr könnt das Turnier auch über längere Zeit durchführen, indem ihr nur ein Spiel pro Tag oder pro Woche durchführt. So wird das Turnier spannender!

Start

Start

Turniertabelle
k.o.-System



Der Gewinner einer Partie
folgt jeweils dem Pfeil!

Name	Spiel 1	Spiel 2	Spiel 3	Spiel 4	Spiel 5	Spiel 6	Spiel 7	Spiel 8	Spiel 9	Total