

Geschichten und Sagen

Informationen für Lehrpersonen



1/4

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

Zusätzliche
Informationen:

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

Geschichten und Sagen

Geschichten



2/4

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 Zerstreung 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



3/4

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



4/4

Kurze Schachanedoten 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)