

Schach-Curriculum

Curriculum und Schachlehrplan Wahlpflichtfach Schach

Gymnasium Ohlstedt

Deutsche Schachschule

Franz Reisgis 2014

5. erweiterte Auflage Januar 2021

© 2021 Franz Reisgis All rights reserved

Abstract

An einem staatlichen Gymnasium gab es bisher (Fassung von 2014) noch keinen Schachunterricht als Fach, das von ausgebildeten Gymnasiallehrern unterrichtet wurde.

Da es bisher keine spezielle Didaktik des Schachunterrichtes oder ein entsprechendes Curriculum gibt, wird hier Neuland beschritten.

Die Arbeit versucht aufzuzeigen, wie es erfolgreich gelingen kann, den Schachunterricht in den normalen Fächerkanon der Schule – insbesondere hier dem Gymnasium – zu integrieren. Es hat damit auch eine andere Funktion als eine Schach-Arbeitsgemeinschaft.

Eingangs werden die Bedeutung und die positiven Ziele herausgestellt, die durch den Schachunterricht erreicht werden können – belegt auch durch nationale und internationale Studien sowie die durch den Unterricht zu erreichenden Kompetenzen.

Im mehr praktischen Teil werden Methoden verbunden mit möglichem Stundenaufbau aufgezeigt. Wichtig für den Unterrichtenden ist zu wissen, welche Anforderungen wann gestellt werden (können) und vor allem nach welchen Kriterien die Beurteilung für das Zeugnis erfolgen kann.

Dargelegt wird das breite Spektrum der Inhalte für den Schul-Schachunterricht, die es erleichtern, den Unterricht umzusetzen.

Das komplexe Feld der inneren und äußeren Organisation zeigt die vielfältigen Möglichkeiten auf, den Unterricht abwechslungsreich zu gestalten und ihn in den schulischen Alltag und das schulische Umfeld einzubinden.

Im Anhang bietet die Arbeit vielfältige Materialien sowie die Darstellung des kompletten Schachunterrichtes am Gymnasium Ohlstedt bis März 2016.

In Kapitel 6.13 geht der Verfasser auf Veränderungen des Unterrichts aufgrund der methodischen und inhaltlichen Erfahrungen ein.

Grundlage der Untersuchung sind viele wichtige und auch grundlegende nationale und internationale Darstellungen über didaktische und methodische Grundlagen und Zugänge sowie die vielfältige Schachliteratur, wobei in erster Linie Literatur Verwendung findet, die Arbeitsgrundlage für Schulunterricht war, ist und sein könnte.

Keywords:

Schach, Schachunterricht, Schachcurriculum, Curriculum, Schule, Ziele des Unterrichtes, Stundenaufbau, Beurteilungskriterien, Klausuren

Vorwort

Die lebenslange Leidenschaft für das Phänomen Schach verbunden mit der zunehmenden Beschäftigung mit Studien über die Wirkungen des Schachspielens auf Schüler und die erfolgreiche Umsetzung von Schach als Fach an vielen deutschen Grundschulen ließen den Entschluss reifen, auch an meinem Gymnasium (Gymnasium Ohlstedt in Hamburg) Schach als reguläres Fach einzuführen.

Die Vorstellung dieses Vorhabens im Eltern- und Schülerrat wurde mit großem positivem Interesse aufgenommen.

Auch die Schulleitung und der Mittelstufenabteilungsleiter unterstützten das Vorhaben sofort sehr aktiv.

Die Kontaktaufnahme mit Verlagen und Autoren und die Vorstellung meines Vorhabens führten zu einer Welle von Unterstützung: Schachbücher, DVDs, Arbeitsunterlagen und viele Anregungen, ausführliche schriftliche Vorschläge und vieles mehr. Diese Unterstützung hält bis heute an. Zu nennen sind hier: Rainer Woisin und Martin Fischer von der Firma Chessbase, Bernd Jehle von der Firma Chessware, Mathias Graul vom Schachversand Euro Schach Dresden, Jürgen Daniel von iSchach/Stappenmethode, Robert Ullrich von Schachversand Ullrich. Heinz Brunthaler, Klaus Lindörfer, Harald Schneider-Zinner und Bernd Mallmann stehen für die ständige Begleitung per Email und Materialvermittlung, Frank Ewers und Mirco Klingenberg vom Golf House (OhlChess-Sweatshirt mit Logo) sowie Professor Tobias C. Stubbe von der Universität Dortmund für die wissenschaftliche Begleitung des Schachunterrichtes.

Allen gilt mein besonderer Dank! Diese Welle der Unterstützung gab einen zusätzlichen Motivationsschub. In den Sommerferien 2014 erarbeitete ich die erste Fassung des Schach-Curriculums (neueste Version (4. Auflage) zu finden auf der Schulwebsite https://www.gymnasium-ohlstedt.de/department/schach/ veröffentlicht).

Unmittelbar vor und in den Sommerferien 2015 entstand die in vielen Teilen überarbeitete und erweiterte Fassung. Diese Arbeit wird nie zu Ende sein. Deshalb bin ich allen Lesern dankbar, die mir kritische Anmerkungen, Kommentare, Vorschläge und Diskussionen zukommen lassen (freisgis@gmx.de).

Beim Nachweis von Zitaten und Literatur wende ich die von Unisa vorgeschriebene Harvard-Methode an und folge dabei den Regeln in:

Christof Sauer (Hg.) 2004. Form bewahren: Handbuch zur Harvard-Methode. (GBFE-Studienbrief 5). Lage: Gesellschaft für Bildung und Forschung in Europa e.V. sowie Bahr, J & Frackmann M. 2011. Richtig zitieren nach der Harvard-Methode. Eine Arbeitshilfe für das Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten. Solothurn (Schweiz): Institut für Praxisforschung.

Auch meiner Frau habe ich besonders zu danken, da ich oft (sonst gemeinsame) Zeit über den Materialien und am Computer verbracht habe!

September 2015

Vorwort zur 2. Auflage Februar 2016 bis September 2017

Das Curriculum wurde wieder durchgesehen und teilweise korrigiert und ergänzt (v.a. Unterrichtsstunden sowie Erfahrungsbericht nach den ersten drei Jahren Unterricht) sowie neue Werke in die Bibliographie aufgenommen.

September 2017

Vorwort zur 3. Auflage März 2019

Das Curriculum wurde redaktionell überarbeitet. So wurden Teile hinzugefügt, ergänzt (Lösungen zu den Klausuren), Teile umgestellt, gelöscht oder verändert.

Eingeflossen sind nun vor allem die Erfahrungen mit einer anderen, zum Teil schwächeren Lerngruppe (ab Schuljahr 2018/19) mit mehr Schülern, die als fortgeschrittene Anfänger bezeichnet werden können.

Außerdem konnte der Autor Teile der Inhalte (methodischer wie praktischer Art) verschiedener interessanter weiterer Lehrbücher (siehe Kapitel 8.1), produktiv in die Praxis umsetzen und wird die diesbezüglichen Erfahrungen versuchen darzustellen.

März 2019

Vorwort zur 4. Auflage Januar 2020

Ergänzungen und Erweiterungen fanden statt in den Kapiteln 'Studien' (hier vor allem die Studie aus den USA, wo Dr. David Poston 854 Schüler in einem Zeitraum von 7 Jahren (!) beobachtet hat, 'Schach als Sport', 'Schach als Wissenschaft', 'Strategie' (Steinitz), 'Erfahrungsbericht nach fünf Jahren Schachunterricht' (neue methodische Überlegungen im Bereich Taktik).

Des Weiteren erfolgte eine erneute redaktionelle Überarbeitung.

Januar 2020

Vorwort zur 5. Auflage Januar 2021

Ergänzt wurde das *Curriculum Schach* durch die Oberstufenlehrpläne des Gymnasiums-Kirchheim und des Gymnasiums Ohlstedt, da vor allem das Gymnasium Ohlstedt plant, sobald als möglich einen *Grundkurs Schach* in der Oberstufe anzubieten.

Januar 2021

Franz Reisgis

Inhaltsverzeichnis Abstract iii Vorwortiv **Einleitung** 1 Didaktische Grundlagen3 1.1 Bedeutung3 1.2 Dimensionen des Schachspiels 5 1.3 Schach als Sport5 Schach als Wissenschaft5 Schach als Kunst6 1.4 1.5 1.6 Studien......8 "Aspen Elementary School-Studie"......9 Schach gegen ADHS......9 1.7 1.8 1.9 1.10Fazit 11 1.11 2 2.1 Grundlagen......14 2.2 2.3 2.4 2.5 2.6 Der Stundenaufbau 20 2.7 Anforderungen und Beurteilungskriterien23 3 3.1 3.2

4	Inha	lte	27
	4.1	Metawissen	28
	4.2	Einführende Inhalte (v.a. Anfänger und AG)	28
	4.3	Übungen zur Brettkontrolle	28
	4.4	Eröffnung(en) des Schachspiels 1	29
	4.5	Eröffnung(en) des Schachspiels 2	29
	4.6	Eröffnung(en) des Schachspiels 3 - konkret	29
	4.7	Eröffnungsrepertoir	29
	4.8	Taktik	30
	4.9	Strategie	31
	4.10	Endspiel	32
	4.11	Methoden beim Spiel	33
	4.12	Spielen – Nachspielen von Partien	34
		Spielen 34	
		Turnierteilnahme	34
		Fairplay 34	
		Körperliche und psychologische Aspekte des Schachspiels	34
		Nachspielen	34
	4.13	Analyse von Partien	36
	4.14	Gesellschaftlich-soziale Bedeutung des Schachspiels	37
		Schach und Politik	37
		Schach als Motiv in der Filmkunst	37
		Schach und Geschichte	37
		Schach und Literatur	38
5	Orga	anisation	39
	5.1	Organisatorische Ausstattung	39
	5.2	Arbeits- und Lernmaterialien	39
	5.3	Software	40
	5.4	Filme	41
	5.5	Schachverein	41
	5.6	Events	41
	5.7	Presse	42
6	Das Wahlpflichtfach Schach am Gymnasium Ohlstedt		
	6.1	Wie kam die Schule auf die Idee?	43
	6.2	Was erhofft sich die Schule davon (für die Schüler)?	43
	6.3	Voraussetzungen für das Wahlpflichtfach Schach	44
	6.4	Organisation des Schachunterrichtes an der Schule	44
	6.5	Evaluation des Schachunterrichtes an der Schule	45
		Information und Befragung von Schülern und Eltern	45
		Wissenschaftliche Begleitung	45
	6.6	Corporate Identity	46

9	9.1 9.2 9.3 9.4 9.5 9.6 9.7 9.8 9.9	Lehrbücher	119 120 123 123 123 124 124
9	9.2 9.3 9.4 9.5 9.6 9.7 9.8 9.9	Lehrbücher Lehrbücher mit Aufgaben Zeitschriften Taktik Strategie Eröffnung Denken und Entscheidungsfindung. Psychologie	119 120 123 123 123 124 124
9	9.2 9.3 9.4 9.5 9.6 9.7 9.8	Lehrbücher	119 120 123 123 124 124
9	9.2 9.3 9.4 9.5 9.6 9.7	Lehrbücher	119 120 123 123 124
9	9.2 9.3 9.4 9.5 9.6	Lehrbücher Lehrbücher mit Aufgaben Zeitschriften Taktik Strategie	119 120 123 123
9	9.2 9.3 9.4 9.5	Lehrbücher Lehrbücher mit Aufgaben Zeitschriften Taktik	119 120 123 123
9	9.2 9.3 9.4	Lehrbücher Lehrbücher mit Aufgaben Zeitschriften	119 120 123
9	9.2 9.3	Lehrbücher Lehrbücher mit Aufgaben	119 120
9	9.2	Lehrbücher	119
9		_	
9		Didaktisch-methodische Literatur/Lehrpläne	116
_		ographie	
	8.3	Lehrplan des Gymnasiums Ohlstedt	
	8.2	Lehrplan des Gymnasiums-Kirchheim	
		3. Lehrbücher	
		2. Schachunterricht am Gymnasium	
	-	Der allgemeine Erziehungs- und Bildungsauftrag	
	8.1	Lehrplan des Gymnasiums Altensteig	
8	Lehr	pläne am Gymnasium	98
	7.10	Bangiev (2014c): "Wie bedeutsam ist das Eröffnungsstudium Spielverständnis?"	
	7.9	Stichpunkte für die Beschäftigung mit den eigenen Partien	
	7.8	Wir analysieren eine Partie	
	7.7	Eröffnungsgrundsätze	
	7.6	Methodisches Vorgehen bei der Zugfindung	
	7.5	Stellungsbeurteilung und Stellungsanalyse	
	7.4	Selbsteinschätzung	
	7.3	Lösungsbogen (Ausschnitt)	
	7.2	Schriftliche Einverständniserklärung	
	7.1	Wissenschaftliche Untersuchungen	
7		ang	
_	6.13	Erfahrungsbericht nach fünf Jahren Schachunterricht	
		Klausur 71	
	6.12	Klausuren (Auswahl)	63
	6.11	Unterrichtseinheiten	
	6.10	Schachlehrplan des Gymnasiums Ohlstedt	
	6.9	Presse	
	6.8	Events	46
	6.7	Zusammenarbeit mit einem Schachverein	

Einleitung

Es gibt bisher kein Curriculum Schach für das Gymnasium in Deutschland. Deshalb stellt dieses Curriculum einen ersten Versuch dar, den im Schuljahr 2014/15 begonnen Unterricht im Wahlpflichtbereich (Klasse 8-10) am Gymnasium Ohlstedt in Hamburg auf eine entsprechende Grundlage zu stellen.

Ein Grundlagenwerk ist dabei die "Schachlehre-Schachtraining" von Ernst und Uwe Bönsch (Bönsch 2000).

Orientierung dabei boten die schachlichen Aktivitäten an vor allem schulischen Unterrichtsversuchen und Arbeitsgemeinschaften in Deutschland und weltweit.

Besonders genannt werden müssen dabei der "Lehrplan Schach" der IGS Trier, erstellt von Bernd Mallmann, der "Lehrplan Schachunterricht" der St.-Sebastian-Schule (Katholische Grundschule Raesfeld) sowie der bisher unveröffentlichte Rahmen-Lehrplan für das Kultusministerium Baden-Württemberg des ehemaligen Weltklassespielers und GM Ludek Pachmann, der 1985 im privaten Gymnasium in Altensteig den Schachunterricht gab und dabei tatkräftig von Klaus Lindörfer unterstützt wurde.

Dieses Curriculum soll nach jedem Unterrichtsjahr weiter an die Praxis angepasst werden.

Der Schachunterricht findet am Gymnasium Ohlstedt im Wahlpflichtbereich der Mittelstufe statt (Klasse 8-10).

Die Schüler¹ sollen in den drei Jahren, wenn sie ab Klasse 8 den Wahlpflichtkurs besuchen, die in 1.5 genannten allgemeinen Ziele sowie ein erhöhtes Spielverständnis und niveau erreichen.

Das Alter der Schüler (14-16 Jahre) spielt nicht mehr die entscheidende Rolle für die Auswahl der Unterrichtsinhalte und -methoden, sondern vielmehr Auffassungsgabe, Merkfähigkeit, Umsetzungsfähigkeit und das Spielverständnis. Entsprechend sind die Anforderungen an die Binnendifferenzierung.

Die mögliche und nützliche Zusammenarbeit mit einem örtlichen Schachverein wird aufgezeigt, Möglichkeiten dargestellt, den Unterricht über vielfältige Möglichkeiten sogenannter Events zu erweitern. Dass natürlich diese vielfältigen Aktivitäten heute von jeder Schule auch nach außen dargestellt werden müssen, schließt dieses Kapitel ab.

Dieses Curriculum bildet die Grundlage für einen zu erstellenden "Lehrplan Schach für das Gymnasium", durchgehend für die Klassen 5-12 (13).

Grundlage der Untersuchung ist vielfältige nationale und internationale Literatur über didaktische und methodische Grundlagen und Zugänge sowie die fast unüberschaubare Schachliteratur, wobei in erster Linie Literatur Verwendung findet, die Arbeitsgrundlage für Schulunterricht sein könnte.

Im 1. Kapitel sollen die *didaktischen Grundlagen des Unterrichts* dargestellt und erläutert werden. Dabei soll der Stellenwert deutlich werden, den regelmäßiger Schachunterricht auf Einstellungen, Verhalten und Leistungen der Schüler haben kann.

¹ Aus Gründen der Lesbarkeit wird das generische Maskulinum verwendet, welches weibliche wie männliche Personen gleichermaßen einschließt.

- Im 2. Kapitel werden die *methodischen Grundlagen* vorgestellt. Dabei wird auch deutlich, dass aufgrund der außerschulischen (Vor-)Erfahrungen der Schüler die Leistungsunterschiede erheblich sein können, was natürlich Auswirkungen auf die Unterrichtsgestaltung hat.
- Im 3. Kapitel werden die Anforderungen und Beurteilungskriterien vorgestellt. Unter den Anforderungen sind die konkret schachlichen, die mentalen sowie die sozialen Anforderungen zu verstehen. Da die Leistungen im Fach Schach als (reguläres) Fach wie andere Fächer beurteilt werden müssen, wird dargestellt, wie die Beurteilung sich auf die Bereiche laufende Kursarbeit und was darunter zu verstehen ist und Klausuren verteilen.

Die Schüler haben im Wahlpflichtbereich (Klasse 8-10) drei Jahre Schachunterricht. Auf diesen begrenzen Zeitraum wird versucht die Inhalte auszurichten.

- Im 4. Kapitel werden die *Inhalte* vorgestellt, von denen ausgegangen werden kann, dass sie für ein schachliches Fundamentum notwendig sind. Darauf aufbauend werden auch Inhalte für die leistungsstärkeren Schüler angeboten, so dass diese sich nicht unterfordert fühlen und sich schachlich weiter entwickeln können.
- Im 5. Kapitel geht es um die *Organisation des Unterrichtes*. Raum- und Materialausstattung, Software und Filme werden benannt, die sich für den Einsatz im Unterricht eignen.
- Im 6. Kapitel wird der Wahlpflichtbereich am Gymnasium Ohlstedt in Hamburg mit den damit verbundenen Erfahrungen nach viereinhalb Jahren vorgestellt.
- Im 7. sind *Materialen* angehängt, die für den Unterricht grundsätzliche Verwendung finden können und auch gefunden haben.
- 8. Kapitel werden Lehrpläne für Gymnasium vorgestellt, die umgesetzt wurden, werden und geplant sind.
- Im 9. Kapitel wird die *Literatur* aufgezeigt, die für den didaktischen, methodischen und inhaltlichen Bereich als Grundlage diente und dienen kann. Sicher gibt es noch viele Werke, die ganz oder zum Teil für den Unterricht geeignet ist. Das wäre jetzt aber eine eigenständige Arbeit, die schachliche Literatur ausführlich dahingehend zu untersuchen. Aufgezeigt wird hier die Literatur, die allgemein am häufigsten für Unterricht genutzt wird.

Am Ende stellt sich der Autor kurz vor.

1 Didaktische Grundlagen

Da es keine spezielle "Didaktik des Schachunterrichts" gibt, wird hier gewissermaßen Neuland beschritten.

1.1 Situation

Wir beobachten eine stark wachsende Anzahl verhaltens- und emotional auffälliger Schüler (Aggressionen, psychische Probleme, Konzentrationsschwächen, ADS...).

Gleichzeitig haben sich auch die sozialen Strukturen verändert (viele Alleinerziehende, Zeit- und Geldmangel).

Der Leistungsdruck auf die Schüler steigt (Verkürzung der Schulzeit auf dem Gymnasium, drohende Arbeitslosigkeit...).

In den Schulen müssen immer mehr die Lehrer versuchen, Erziehungsmängel der Schüler zu reduzieren – eigentlich die Aufgabe der Eltern und nur von diesen eigentlich zu leistenund nicht Aufgabe der Schule.

Das sind nur einige der Veränderungen in den Schulen in den letzten Jahren.

1.2 Bedeutung

Die Bedeutung eines verstärkten Schachunterrichtes für die Zukunft unserer jungen Menschen wird sehr pointiert in dem Werk "Schachlehre – Schachtraining" von Bönsch (Bönsch 2000) herausgestellt. Deshalb sollen im Folgenden die wichtigsten Aussagen zitiert werden:

"Die Komplexität und der rapide Wandel der modernen Welt stellen immer höhere Ansprüche an das Vermögen und die Bereitschaft der Menschen, intellektuelle Herausforderungen zu bestehen und neuartige Probleme zu lösen" (Bönsch 2000: 3 und 21).

"Da es für die heranwachsende Generation und im gesellschaftlichen Leben immer mehr darauf ankommt, über vorteilhafte Lern-, Denk- und Problemlösefähigkeiten zu verfügen, wird dem Schach durch sein Potenzial, entsprechende Entwicklungen anzuregen, ein höherer Stellenwert zukommen. ...

Eigenschaften wie Fleiß, Ausdauer, jederzeit kritisches Selbsteinschätzen sowie das Analysieren eigener Stärken und Schwächen verhelfen zu besseren Ergebnissen" (Bönsch 2013: 18 und 24).

Zu den hervorragenden Erfolgsfaktoren gehören Disziplin, Geduld, Zielorientierung und Nachhaltigkeit.

Die Rahmenbedingungen und Spielregeln des Schachspiels beinhalten *Ruhe*, *Respekt vor dem Gegner* und *diszipliniertes Verhalten*. Eigenschaften, die gesellschaftlich zunehmend verloren zu gehen scheinen und dem Schach spielen immanent sind. Das Einfordern dieser Regeln ist kein persönlicher Angriff und wird daher schneller akzeptiert.

Beim Schach kann jeder Schüler selbständig nach und nach seine Defizite erkennen, um sie dann zu ändern, da das Spiel keinen Spielraum für Ausreden lässt. Der nahe Bezug zum Leben fördert die Selbstkritikfähigkeit und ermöglicht daher andere Entwicklungen der Persönlichkeit.

Modellversuche haben belegt, dass Schachspielen über einen längeren Zeitraum die Konzentrationsfähigkeit der Schüler erhöht. Außerdem unterstützt es den Abbau von Kommunikationsschwierigkeiten untereinander und hilft Abseitsstehenden aus ihrer Isolation heraus zu kommen.

Dass Schach Schülern beim Lernen helfen kann, das haben verschiedene Studien bewiesen (Kap. 1.6).

Schach stärkt auch die sozialen Kompetenzen. Besonders für Kinder aus sozial schwächeren Schichten ist Schach eine Möglichkeit, Selbstbewusstsein aufzubauen und sich besser in die Gesellschaft zu integrieren. Zudem gibt es keine Unterteilung nach Geschlecht oder Altersklassen. Schach kann jeder spielen.

Durch das Schach spielen wird auch das räumliche Vorstellungsvermögen geschult, damit das räumliche Denken trainiert und verbessert.

Nach Pachmann wirkt sich das regelmäßige Schachspielen ganz besonders "in der Entfaltung der Fähigkeit zur Mathematik und damit auch zu den Naturwissenschaften aus….durch das Schachspiel können auch Fähigkeiten derjenigen Schüler gefördert werden, die anfangs nicht zum mathematischen Denken neigen" (Pachmann 1985).

Das Schachspiel kann zusätzlich nach Pachmann auch "ein Bindeglied zwischen dem mathematisch-logischen und dem psychologisch-intuitiven Denken sein" (Pachmann 1985).

Durch den Einsatz von Schach in Schulen wird den Lehrern ein Werkzeug in die Hand gegeben, das durch die Disziplin des Spiels und seine prägenden Merkmale den Kindern fehlende Eigenschaften ihrer Persönlichkeit spielerisch vermittelt, ohne dass sie sich mit emotionalen und persönlichen Konflikten innerhalb der Klasse auseinandersetzen müssen.

Das *Europäische Parlament* hat "Schach als Bildungswerkzeug" mehrheitlich angenommen (Europaparlament 2012).

Die European Chess Union (ECU, dt. Europäische Schachvereinigung) versteht sich als Interessenverband des europäischen Schachs mit Sitz in Belgrad. Ihre Unterorganisation Education (http://www.europechess.org/commissions/educational-commission/) kümmert sich um die Weiterentwicklung und Unterstützung der Ausbildung im Schach auf Schulebene (CiS = Chess in Schools). Hierfür wird parallel zum Deutschen Schulschachpatent das Europäische Schulschachpatent für Lehrkräfte angeboten.

Weitere Informationen sind zu finden im Papier *ECU Education Commission – Survey on Chess in Schools 2015/16* (http://www.europechess.org/commissions/educational-commission/ecu-edu-survey-on-cis-201516-initial-findings/ [Stand 01.03.2019] → dort ,Initial Findings from the ECU Survey on Chess in Schools Final') sowie eine Präsentation unter ,ECU Chess 4 Europe Martin HUBA' (http://www.europechess.org/commissions/educational-commission/cis-presentations/ [Stand 01.03.2019]).

Begleitend findet jährlich eine ECU Educational Chess Conference statt.

Die von der FIDE veröffentlichten Dokumente "Chess – A Tool for Education and Health" (FIDE 2018) sowie "Chess in Schools – Our Global Future" (FIDE 2014) zeigen sehr umfassend die Dimensionen des Schachs in der Schule auf!

1.3 Dimensionen des Schachspiels

Schach als Sport

Das Schachspiel ist historisch wie viele andere Spiele fest in den Bereich des Sports eingegliedert. Das war begründet in den Gemeinsamkeiten des Wettkampfgedankens, dem Austragen reglementierter Turniere, Länderkämpfe usw. sowie in der starken leistungsorientierten Zielrichtung mit konditionellen und willentlichen Anstrengungen. Dem Kampf zwischen zwei Gegnern bzw. Mannschaften geht oft ein physischer und psychologischer Ausbildungs- und Trainingsprozess voraus.

Nach der Definition des wissenschaftlichen Beirats des Deutschen Sportbundes (Wissenschaftlicher Beirat des DSB 1980: 437) gehört die 'motorische Aktivität' (Bewegung) zum Sport. Schachspieler spielen häufig Partien über mehrere Stunden. Dabei kommt es nicht auf spezielle Kräfte an, sondern als Grundlage eine gut ausgebildete Fitness und Kondition. Außerdem kommt eine besondere Bedeutung der Schulung der Koordination von Auge, Geist und Hand zu.

Troubat, N. und andere (Troubat 2009: 343ff.) weisen in einer Studie nach, dass die Teilnehmer während einer 90-minütigrn Schachpartie gegen einen Computer physiologische Prozesse (Messung von Herzfrequenz, Respiratorischem Quotienten, Herzfrequenzvariabilität) zeigen, wie sie auch in klassischen Ausdauersportarten zu beobachten sind (der Fettstoffwechsel nimmt eine entscheidende Rolle im Verlauf einer Schachpartie ein). Das Schachspiel fordert nicht nur mental, sondern verursacht auch physischen Stress.

Schon als einer der ersten hat Pfleger (1985, 1988) anhand von Untersuchungen herausgestellt, dass die geistigen und körperlichen Anstrengungen während einer Schachpartie denen in anderen Sportarten gleichkommen.

Schach als Wissenschaft

Schach umgibt die "Aura einer exakten Wissenschaftlichkeit" (Rauchhaupt 2010). "Schach hat aber auch viel mit Wissenschaft gemein. Denn ständig werden neue Theorien über die drei Phasen des Spiels, die Eröffnung, das Mittel- und das Endspiel, aufgestellt. Sie geben Anlaß zu Hypothesen, die dann im Spiel experimentell geprüft werden" (Wason 1972).

Man kann sich dem Schach "systematisch und analytisch nähert, also nach der Weise einer theoretischen Wissenschaft" (Rauchhaupt 2010).

Das wissenschaftliche Element im Schach äußert sich erstens im methodischen Erforschen des Leistungszuwachses, vor allem der drei Spielphasen im Sinne eines immer tieferen Eindringens in die Eröffnungs-, Mittel- und Endspieltheorie, zweitens in der zunehmenden Optimierung des Schachalgorithmus mit Hilfe von Problembearbeitungsprozessen und drittens im Verdeutlichen der Wirkungsweise heuristischer Strategien in Problemlösungsprozessen.

Die Diskussion darüber, ob Schach eine Wissenschaft ist, wird so schnell nicht enden. Sicherlich eine Fragestellung für eine größere Untersuchung.

Schach als Spiel

Schach ist ein Brettspiel. Es stellt den Kampf zweier gleich starker Mächte dar. Im Mittelpunkt einer Partie steht der König. Aufgabe der Spieler ist es, den gegnerischen König in dessen Spielraum mehr und mehr einzuengen und ihn schließlich auf dem letzten Feld, das er noch besitzt, Matt zu setzen.

Schach als Kunst

Schach ist Kunst wegen der ästhetischen Komponente, die vor allem bei interessanten Kombinationen durch das Zusammenwirken vieler Figuren zum Ausdruck kommt. Außerdem kann man auch eine Schachkomposition als Kunst bezeichnen.

Schach als Erziehungsmaßnahme

Kinder lernen schnell, dass eigen Unvermögen als Ursache einer Niederlage zu akzeptieren und freuen sich dennoch auf den nächsten Versuch.

Ein weiterer Erfolg des Schachunterrichts ist die Verbesserung der schulischen Leistungen durch Erhöhen der intellektuellen Lernfähigkeit, Fördern der verstandes- und charakterbildenden Eigenschaften und Fähigkeiten wie produktives und schlussfolgerndes Denken, Fantasie und Vorstellungskraft, Kreativität, Konzentrationsfähigkeit, Fleiß und Ausdauer.

1.4 Allgemeine Funktionen

Der Unterricht im Fach Schach verbindet in altersgerechter Weise die Praxis mit der Theorie eines Spiels, das in seiner Jahrhunderte dauernden Geschichte Menschen schon immer fasziniert hat. Schülerinnen und Schüler haben beim Schach die Möglichkeit Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entwickeln, die in anderen Fächern nicht erreicht werden können (siehe Mindmap "Schlüsselkompetenzen").

Im theoretischen Teil des Faches sollen die Erkenntnisse der Schachtheorie umfassend erlernt werden. Im praktischen Teil wird besonderer Wert auf die individuelle Leistungssteigerung unter dem Aspekt des persönlichen Erfolgserlebnisses gelegt. Dabei steht allerdings nicht die Förderung sportlicher Spitzenleistungen im Vordergrund. Dem Prinzip der Individualisierung folgend sollen und dürfen sie aber auch nicht unterdrückt werden.

1.5 Allgemeine Ziele

Das Wesen des schachspezifischen Denkens ist ein vorausschauendes problemlösendes Denken (Bönsch 2000: 96).

Bei den Schülern soll diese Fähigkeit des *planenden und strukturierenden Denkens* gefördert und geschult werden.

Durch den spezifischen Unterricht kann sich bei den Schülern ein entspannteres Verhältnis zu den eigenen Fehlern und damit zur Selbstkritik entwickeln.

Babak Sohraby (Sohraby 2014) führt aus, dass diese so aufgebaute positive Einstellung zum Lernen die Schüler auch gegen Misserfolge und Resignation stabilisieren hilft.

Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Leistungsfähigkeit in Schach sollen in ihrer Kooperationsfähigkeit gefördert werden. Es wird angestrebt, die sozialen Verhaltensweisen der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln und zu fördern (Sohraby 2014).

Zudem ist es möglich, durch Schach allgemeine Schlüsselkompetenzen (vgl. Mindmap) zu erreichen, die auch in den Bildungsstandards anderer Fächer genannt werden.

Schach kann von Jungen und Mädchen chancengleich betrieben werden, d. h. Schach fördert auch das emanzipatorische Verständnis von Schülerinnen und Schülern.

Sie sollen befähigt und motiviert werden Schach auch außerhalb der Schule zu spielen.

Im Schachunterricht in der Schule sollen nicht in kurzer Zeit möglichst spielstarke und erfolgreiche Schachspieler ausgebildet werden. Die Zielsetzung der Schule ist allgemeiner:

- Verbesserung der *Konzentrationsfähigkeit*. Das bedeutet vor allem für die Schule, die Fähigkeit zu entwickeln, sich länger auf eine Sache konzentrieren zu können.
- Verbesserung der Problembewältigungsstrategien (d.h. ein genaueres Hinschauen bei Aufgabenstellungen, eine "Situations-/Aufgabenanalyse" statt eines vorschnellen Aktionismus).
- Stärkung sowohl des Selbstwertgefühls als auch der Frustationstoleranz.
- Außerdem sollen Schülern eine Eigenschaft antrainiert werden, die sie befähigt, selbst die geringsten praktischen Chancen zu suchen und zu finden, mit denen sie anscheinend fest vorbestimmte Verläufe ändern können.

1.6 Studien

Feldversuch an der IGS Trier

Der Feldversuch wurde von der Universität Trier (ZDiag, Prof. Dr. Sigrun-Heide Filipp) geleitet (Filipp 2014).

Kurzfassung der Ergebnisse:

- a) Eine signifikante Verbesserung des Wahrnehmungsvermögens und der Konzentration sind in der Experimentalschule vor allem in den beiden ersten Schuljahren und hier vor allem bei den leistungsschwachen Schülern nachweisbar.
- b) Ein signifikanter Intelligenzanstieg in der Experimentalschule konnte im zweiten Schuljahr nachgewiesen werden.
- c) Eine Veränderung der Rechtschreibfähigkeit blieb noch ohne Aussagekraft.
- d) Deutlich höhere Werte bei Leistungsmotivation und Sozialkompetenz erwiesen sich in den Klassenstufen 3 und 4.
- e) "Phänomenale Indizien" beim Vera-Test 2006 in der Experimentalschule in Deutsch: Leseverständnis und Sprachverständnis sowie in Mathematik: Zahlen, Operationen und Größen und Messen.

Feldstudie am Gymnasium Ohlstedt

Schachlehrer OStR Franz Reisgis engagierte gleich zu Beginn seines Schachunterrichtes am Gymnasium Ohlstedt in Hamburg (damals erstes staatliches Gymnasium in Deutschland mit Schach als regulärem Fach im Wahlpflichtbereich der Mittelstufe) Prof. Tobias C. Stubbe und sein Team von der Universität Göttingen für eine wissenschaftliche Begleitung des Unterrichtes. Der Abschlussbericht kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden: https://www.gymnasium-ohlstedt.de/department/schach/).

Klüger durch Schach – weitere Studien

In ihrem Buch "Klüger durch Schach" (Wissenschaftliche Forschungen zu den Werten des Schachspiels) verweist Dr. Marion Bönsch-Kauke (Bönsch-Kauke 2008: 213-268) auf diverse großangelegte Schulschach-Projekte und Durchbruchstudien zum Schach als Lernwerkzeug:

- Venezuela-IQ-Feldstudie
- Hongkong-Studie
- Pennsylvania Bradford Tri-State Area School Pilotstudie
- Niederländische Studie zur Kognitionsentwicklung
- Leipziger pädagogisch-psychologische Schachuntersuchungen
- New York City School Chess Program
- Brooklyn-Studie
- Trierer Schulschachstudie (s.o.)
- Satka Schulschach-Großraumstudie in Russland (Bönsch-Kauke: 249-268.).
- "Schach und Schule" Die Mecklenburger Schulschachstudie (Evaluationsprojekt zur Untersuchung der Effekte des Schachunterrichts auf kognitive Merkmale,

Konzentration, Gedächtnis, Sozialkompetenz und Schuleinstellung (Dr. Hoese). Diese Untersuchung ist noch nicht abgeschlossen.

• u.v.a.m.

KELLER (2009) veröffentlichte 2009 eine Liste "Wissenschaftliche Untersuchungen "Schach und persönliche Eigenschaften" – eine Auswahl", die zu den ausgewählten Studien auch die wichtigsten Ergebnisse aufzeigt (Anhang 8.1).

Eine neue Studie des Instituts für Bildung in London ("IoE-Studie") hat die Chess-Effekt-Hypothese überprüft (Schaffeld 2017). Dabei wurden zur Kontrollgruppe keine Unterschiede festgestellt. Alle Analyse zeigten bisher aber, dass durch Schachtraining das allgemeine Auffassungsvermögen erhöht wird. Nicht deutlich ist aber, inwieweit Quantität und Qualität des Schachunterrichts eine Rolle spielen.

"Aspen Elementary School-Studie"

David Poston (POMEROY 2019) führte zusammen mit Kathryn K. Vandenkieboom an der Aspen Elementary School eine Studie mit 854 Kindern (Kindergarten bis 6. Klasse) aus allen sozialen Schichten (sie wollten wissen, ob die positiven Ergebnisse eventuell am privilegierten Elternhaus liegen) über 7 Jahre durch.

Die Ergebnisse zeigten für Poston, dass "die Vorzüge des Schachs eng mit dem "Lernen" des Spiels verknüpft sind. Je mehr man lernt, desto mehr profitiert man. ... Die Daten bestätigen, das Schachspieler und Schachspielerinnen tatsächlich bessere schulische Leistungen zeigen (wer Schach spielt, ist klug), aber die statistische Auswertung der Daten zeigt vor allem, dass die schulischen Leistungen besser werden, wenn man Schach lernt (Schach macht klüger)" (FISCHER 2020).

Genau diese Ergebnisse zeigt auch die Studie am Gymnasium Ohlstedt in Hamburg (siehe oben).

1.7 Schach gegen ADHS

In Collado Villalba bei Madrid (Spanien) kam eine Studie zu dem Schluss, dass Schach ein wirksames Heilmittel gegen ADHS zu sein scheint (Wittmann 2012).

1.8 Schachbasiertes Training bei Suchterkrankungen

Ab dem Sommer 2019 führt Prof. Dr. Sabine Vollstädt-Klein als Leiterin der Arbeitsgruppe "Neuroimaging abhängiges Verhaltens" am Zentralinstitut für Seelische Gesundheit in Mannheim zwei wissenschaftliche Studien durch, um herauszufinden, ob ergänzendes schachbasiertes kognitives Training bei der Behandlung von Suchterkrankungen hilft (Jittenmaier 2019). Sie ist gleichzeitig Gründungsmitglied der International Society for Applied Chess (ISAC), welche die Anwendung von Schach zum Beispiel in der Psychotherapie, der Rehabilitation von Patienten und bei der Arbeit mit Flüchtlingen oder autistischen Kindern unterstützt

1.9 Der Lehrer – Schachlehrer

Viele Lehrer schrecken davor zurück, eine Schachklasse oder Schach AG zu unterrichten. Aber "auch wenn man kein starker Schachspieler ist, kann man ein hervorragender Trainer sein" (Dvoretzky 2012: 185). Oder Lehrer. Das didaktische und methodische Geschick ist wesentlich, zusammen mit Erfahrung und der Lehrerpersönlichkeit.

Dazu passen auch die wesentlichen Aussagen der Hattie-Studie (Hattie-Studie 2014):

Für Hattie steht die Lehrperson für einen erfolgreichen Unterricht im Zentrum des Geschehens, die die Lernsequenzen initiiert und situiert.

"Ganz allgemein gesprochen, sorgen die Lehrenden für eine effektive und störungsarme Klassenführung, für ein anregungsreiches Lernklima und für kognitiv aktivierende Lernaufträge, Aufgabenstellungen und Erklärungen. Dabei kommt es vor allem auf angeleitete Lernprozesse an, und zwar in Form von gut strukturierten Erklärungen, anschließenden Verdeutlichungen und Lösungsbeispielen sowie Übungen – angepasst an das Vorwissen der Lernenden. Ein solcher Unterricht wird mit "Direkter Instruktion" umschrieben und ist – wie den Ergebnissen der Hattie-Studie zu entnehmen – offenen Lernmethoden wie einem entdeckenden, problemorientierten, forschenden, experimentierenden und konstruktivistischen Lernen überlegen. Die Ergebnisse zeigen, so Hattie (vgl. S. 243), dass aktiver und von Lehrpersonen gelenkter Unterricht effektiver ist als ein Unterricht, bei dem die Lehrenden als Lernbegleiter und Lernunterstützer nur indirekt in das Geschehen eingreifen: "(...) only minimal guidance (...) does not work". ... Mit dieser pointierten Folgerung bezieht Hattie eine klare Position zum Verhältnis von "Direkter Instruktion." (Hattie 2014: 12).

Mit anderen Worten, es kommt auf den Lehrer an, er steht im Mittelpunkt (z.B. auch lehrerzentrierter Unterricht), ist gut vorbereitet, arbeitet methodisch klar, kontrolliert die Lernergebnisse.

Er ist aber auch als Lehrerpersönlichkeit integer, ehrlich, offen und weiß die Schüler von den Unterrichtsinhalten zu überzeugen, bestenfalls zu begeistern.

Also ein Lehrer – auch Schachlehrer – wie er eigentlich sein sollte!

1.10 Fazit

Kontinuierliches Schachlernen und Schachspielen in der Schule scheint den Schülern bei ihrer sozialen und fachlichen Entwicklung zu helfen.

Das ist auch eine Bestätigung dafür, dass die Einführung von Schach als Fach sinnvoll ist.

Schach hat sich im Rahmen des Qualitätsverbesserungsprogramms zur Überwindung des PISA Schocks für Grundschulen bewährt. Erste Untersuchungen und ihre Auswertung am Gymnasium Ohlstedt (siehe Kapitel 6.5) weisen in die gleiche Richtung.

Darum gibt es auch keine vernünftigen Argumente gegen das Schulfach Schach.

Es geht auch nicht darum, Spitzenspieler zu produzieren – dafür müssten die Schüler lange trainieren. Gleichwohl sollen sehr gute und talentierte Schüler – wie eigentlich in jedem Schulfach - gefördert werden.

Auch der für einen sehr guten Spieler benötigte Perfektionismus in der Kenntnis der Schachtheorie und deren Umsetzung kann nicht erreicht werden, aber die Schüler sollen einen gewissen Perfektionismus in der Konzentrationsfähigkeit erreichen. Damit wiederum erreichen sie eine Fähigkeit, die sich dann auch in anderen Schulfächern positiv auswirkt.

Natürlich steht ein neues Schulfach Schach in Konkurrenz zu anderen Fächern bei einer nach oben begrenzten Wochenstundenzahl für die Schüler. Bedenkt man dann aber die positiven Wirkungen des Schachs und auch die Erfahrungen mit Schach als Schulfach in anderen Ländern, dann kann nicht gesagt werden, dass es keine Lösungen geben könnte.

Natürlich werden auch ausgebildete Schach-Lehrer benötigt. Da dieses "Fach" nicht an einer Universität als Unterrichtsfach studiert werden kann, müssen Schulen auf schachlich und pädagogisch qualifizierte Lehrkräfte zurückgreifen (zu bedenken sei, dass an den Schulen (insbesondere den Gymnasien) auch Lehrkräfte Informatik, Darstellendes Spiel, Politik, Philosophie, Journalismus etc. unterrichten, ohne dieses Fach studiert zu haben!).

Für interessierte Pädagogen werden zum Beispiel das Deutsche Schulschachpatent oder auch das Europäische Schulschachpatent angeboten. Diese Aufgabe könnten auch zusätzlich die Lehrerfortbildungsinstitute übernehmen. Schach könnte auch als Kurzfach während des Lehramtsstudiums in den bestehenden Fächerkatalog (z.B. wie Sport) aufgenommen werden.

1.11 Kompetenzen

Der Hype um die Kompetenzorientierung verliert das Wichtigste aus den Augen: in erster Linie muss es um die Aneignung von Wissen gehen, denn ohne Wissen (Inhalte) auch keine Kompetenzen. Entsprechend sind leider zum Teil die neueren Lehrpläne und die oft mit ihnen verbundenen Lehrbücher gestaltet (dies widerspiegelt die Erfahrung des Autors nach 41 Jahren als Lehrer an einem Hamburger Gymnasium (u.a. auch das Fach Geografie)).

Kompetenz-Vertreter sagen, dass nicht entscheidend ist, was Schüler wissen, sondern was sie können. Aber ist es nicht so, das Können auf Wissen (Fachkompetenz) aufbaut?!

Wenn im Bildungsplan des Saarlandes steht, dass im Unterricht exemplarisches Lernen, verbunden mit inhaltlicher Reduktion stattfinden soll, dann habe ich (und sicher die Mehrzahl meiner Kollegen) schon seit Jahrzehnten so unterrichtet – ohne sich dafür wieder ein neues 'bildungspolitisches Kunstwort' auszudenken.

Prof, Liessmann spricht hier von 'Kompetenzfetischischmus' (Keutel & Grossarth 2015).

Dieser Lehrplan Schach setzt dem in erster Linie den Erwerb von schachlichem Wissen entgegen – erst dann können damit (schachliche) Kompetenzen aufgebaut werden.

Folgende wichtige Ziele ergeben sich hinsichtlich der Kompetenzbereiche:

a) Sachkompetenz

Die Schüler können nach den geltenden Regeln des Weltschachverbandes Schach spielen.

b) Methodenkompetenz.

Die Schüler können Schachprobleme beschreiben und beurteilen sowie Lösungsstrategien entwickeln, vergleichen, umsetzen und bewerten.

c) Soziale Kompetenz

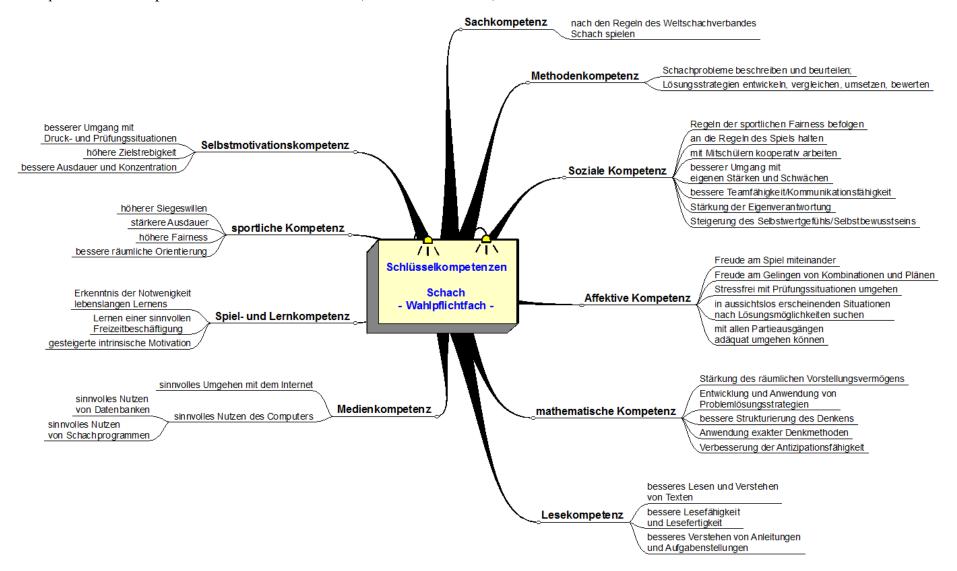
Die Schüler befolgen die Regeln sportlicher Fairness. Sie halten sich an die Regeln des Spiels und sind fähig mit Mitschülern kooperativ zu arbeiten.

d) Affektive Kompetenz.

Die Schüler haben Freude am Schachspiel miteinander, am Gelingen von Kombinationen und Plänen. Sie können stressfrei/stressarm mit Prüfungssituationen umgehen.

Sie suchen auch in aussichtslos erscheinenden Situationen nach Lösungsmöglichkeiten und sie können mit allen möglichen Partieausgängen adäquat umgehen.

Mindmap: Schlüsselkompetenzen im Schach-Unterricht (nach MALLMANN)



2 Methodik

2.1 Grundlagen

Um den Unterricht kind- und lerngerecht aufzubauen, muss gerade beim Schach berücksichtigt werden, wie beim Schach gelernt wird.

Kinder lernen Schach *altersgemäß* über drei Phasen (Schneider-Zinner 2014c):

• die *Materialphase*

Wenn die Kinder die Gangart der Figuren erlernt haben ist ihr erstes Ziel, Figuren des Gegners zu erbeuten. Der Umgang mit den Schachfiguren wird in dieser Phase spielerisch geübt. "Es ist wichtig, dass das Kind diese Phase vollständig durchlaufen und auskosten kann. Das verhindert, dass in späteren Partien häufig Figuren eingestellt werden".

• die räumliche Phase

In dieser Phase lernen die Kinder, dass die Eigenschaften der Figuren nicht nur aufeinander bezogen, sondern auch von der Spielfeldaufteilung abhängig sind.

• die Zeitphase

"Durch den Unterricht und die Partiebesprechung begreifen die Kinder ab der Stufe 2 immer besser, dass eine Schachpartie mehr ist als eine Reihe einzelner Züge. Durch das Lösen von Aufgaben lernen sie, die Wichtigkeit von Zügen vorauszusehen."

Dabei kann keine der drei Phasen von einer der anderen deutlich abgegrenzt werden. Sie fließen nämlich in der Praxis ineinander über und verlaufen zum Teil parallel.

Das bedeutet für den Unterricht, dass diese Phaseneinteilung natürlich unbedingt berücksichtigt werden muss, der Lehrende muss erkennen, in welcher Phase sein Schüler sich befindet.

Im Folgenden zitiere ich sinngemäß die theoretisch-methodischen Grundlagen, wie sie Paul Gaffron in seinem Band 1 "Taktik für Schulschach" (Gaffron 2004a: 5-15) darlegt.

Im Gegensatz zu einem Schachcomputer zeichnet sich der menschliche Spieler durch heuristisches Vorgehen aus. "...er ist in der Lage, schnell und konsequent wichtige und unwichtige Daten zu trennen und sich auf die zu konzentrieren, die für ihn oder die zu lösende Aufgabe von Nutzen und Bedeutung sind" (Gaffron 2004a: 5).

Dies ist nur dadurch möglich, dass der Spieler in "Mustern" denkt. So kann ein Spieler je nach Voraussetzungen des Gedächtnisapparates und des Trainings eine sehr große Anzahl von Mustern speichern.

Die Fähigkeit gut Schach zu spielen basiert auf der Verwertung von Mustern (Pattern).

Aus der Kenntnis einfacher Pattern entstehen neue, kompliziertere Strukturen, die schon bald ein hohes Niveau schachlicher Fertigkeiten ergeben.

Damit ist dann auch der Rahmen für die erforderliche schachspezifische Wissensvermittlung vorgegeben:

- Vermittlung von einfachen Pattern (taktische Motive, elementare Matt- und Vorteilsmotive);
- Entwicklung der Fähigkeit, diese Motive auch innerhalb komplizierterer Stellungen zu erkennen und anzuwenden;
- Erkennen und Einbeziehen gegnerischer Verteidigungspläne (Gegenpattern);
- Wechsel von Motiven (eine Drohung kann vom Gegner zwar pariert werden, damit ermöglicht er aber die Anwendung eines anderen Musters, etwa durch den Wegzug einer Figur oder eine entstandene Bauernschwäche usw.)."

Schneider-Zinner (2014a) nennt folgende *Grundsätze*, die im Training/Unterricht zu beachten sind (ähnlich auch bei Bönsch 2000: 76ff.):

1. Grundsatz der Systematik

(von leicht zu schwer – von bekannt zu unbekannt – von knapp zu umfangreich, von einfach zu komplex, von langsam zu schnell, von konkret zu abstrakt);

2. Grundsatz der Fasslichkeit;

(differenzieren-individualisieren (z.B. unterschiedliche Lerntempi, altersgerecht, v.a. konkret-anschaulich);

3. Grundsatz der Anschaulichkeit

"Die konkrete bildhafte Demonstration schachlicher Themen trägt entscheidend zur besseren Erkenntnisgewinnung bei." (Jahns 2003: 40);

4. Grundsatz des dauerhaften Aneignens von Kenntnissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten

(hinein ins Langzeitgedächtnis, dabei ist zu beachten, dass zu Beginn der Unterrichtsstunde der Lernerfolg meist am größten ist, da Motivation und Konzentration noch relativ hoch sind);

5. Grundsatz der Einheit vom schachlichen Ausbilden und Erziehen.

Da beim gezielten Schachunterricht vor allem das eigene Denkvermögen trainiert werden soll, ist das *Lösen von Schachaufgaben* sehr wichtig (auch Bangiev 2014a)! Es trainiert die Ausdauer, den Wechsel zwischen Anspannung (um ein Problem zu lösen) und Entspannung, die eigene Denktechnik und stärkt das Selbstvertrauen. Deshalb sind *selbständige Schülerarbeiten* und *-aufgaben* (→ eigene Denkanforderungen) so wichtig.

Warum ist gerade für Kinder das Lösen von Schachaufgaben so wichtig (Bangiev 2014a)?

- "a) Kinder sind schlechte Verlierer. Sie benötigen positive Emotionen."
- "b) Kinder spielen in der Regel zu schnell, weil sie nicht in der Lage sind, die gedankliche Anspannung zu planen und zu halten."
- "c) Kinder kennen keine Denkmethode, sondern probieren Züge aus." Eine entwickelte Denktechnik hilft ihnen, eine Denkmethode zu beherrschen.

Bei der Arbeit mit Arbeitsblättern kann der Stoff geübt, gefestigt und auch kontrolliert werden.

Die Schachaufgabe muss allerdings aus der "Sicht des Schülers im Lösungsbereich liegen und aus eigener Kraft durch Überlegungen, Versuchen und wiederholtes Durchdenken lösbar sein" (Bönsch 2000: 72).

Jeder Zug wird mit einer Methode gesehen bzw. gefunden. Die ständige Wiederholung der Anwendung der Suchmethode wird durch die positiven Ergebnisse gestärkt.

Das schachliche Denken muss systematisch trainiert werden. Das Verfahren, wie Züge gefunden, geprüft und schließlich ausgewählt werden, nennt man *Denktechnik*. Jeder Schachspieler muss eine eigene Denktechnik aufbauen und systemisch fortentwickeln.

"Das schachlichen Denken entwickelt sich im Verlauf des schöpferischen Werdeganges des Schachspielers" (Suetin 1981: 245-246).

Zwei schachliche Denkmethoden finden hier ihre Berechtigung: die *deduktive* "geht von allgemeinen Überlegungen und von einer logischen Einschätzung der Stellung aus, um zu speziellen, konkreten Merkmalen sowie zu einzelnen, verborgenen Besonderheiten des Kampfes vorzudringen." (Suetin 1980:242). Bei der induktiven Methode "handelt es sich es sich dagegen um konkrete Berechnungen, die als Ausgangspunkt dienen, um die Eigentümlichkeit der Position zu erfassen" (Suetin 1980:242). In der Praxis werden meist beide Methoden angewandt.

Damit wird ein Denkvermögen entwickelt, bei dem das Gedächtnis und eine hohe Konzentrationsfähigkeit durch eine geschulte Denktechnik ihre ganze Wirkung entfalten kann.

Autoren, die besonders die Denkprozesse beim Schach behandeln, sind GM Ramesh (2015), Kotow (1986) – eher für Fortgeschrittene, Ochman (2013 + 2014), Soltis (2005) und Przewoznik & Soszynski (2001).

2.2 Vorgehen

Nach Bernd Rosen (2014) sollten die Etappen der schachlichen Entwicklung wie folgt aussehen:

- 1. "Die Wirkung der Figuren kennen lernen; einzügige taktische Operationen: Einstellen und Wegnehmen sind an der Tagesordnung,
- 2. Kurzzügige Drohungen und elementare Fallen aufstellen,
- 3. Typische taktische Wendungen ohne Rücksicht auf die strategischen Notwendigkeiten der Stellung,
- 4. Komplexe taktische Operationen und Opferwendungen kennen,
- Die F\u00e4higkeit, stellungsgem\u00e4\u00dfe Pl\u00e4ne zu entwickeln und diese mit taktischen Mitteln durchzusetzen. Hierzu kann der Spieler auch lange Varianten korrekt berechnen,
- 6. Die Fähigkeit, Ausnahmen von scheinbar zutreffenden Schemata zu erkennen."

Vier grundsätzliche Vorgehensweisen finden dann im Unterricht statt:

- 1. *Lernen* (Zeigen, Erklären, Diskutieren, selbst entdecken)
- 2. Üben (Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit)
- 3. Anwenden
- 4. Spielen

Lernen und Üben findet in Form eines *doppelten Spiralcurriculums* (die meisten Lernschritte werden durch vielfältige Wiederholungen gefestigt) statt.

Die Schüler müssen den jeweiligen Lernstoff beherrschen, bevor der nächste gelehrt wird! Das dauert bei den Schülern in der Regel länger als es die Fachbücher suggerieren!

Planung und Durchführung des Unterrichts erfolgen nach einer auch für andere Schulfächer gängigen Vorgehensweise:

- genaue Vorbereitung und nötige Flexibilität
- altersgemäßer Unterricht
- systematischer Aufbau
- vom konkreten zum Abstrakten ("Regeln" werden durch konkrete Beispiele erläutert)
- vom Leichten zum Schweren
- vom Einfachen zum Komplexen also Lektionen mit konkreten Beispielen beginnen
- zuerst die einfachen Begriffe
- Anschaulichkeit
- Individualisierung und Differenzierung
- Prinzip der häufigen Wiederholung (!)
- Nachbereitung
- Einzelarbeit Partnerarbeit [– Gruppenarbeit eher seltener, da nicht besonders effektiv]
- Führen eines *Partienheftes* (+ Schnellhefter) (Dokumentation, Entwicklung, Nachspielen)
- Erziehung zum Fairplay

Um die Schüler konzentriert am Unterrichtsgeschehen zu halten, sollten weitere Methoden zum Einsatz kommen:

- Lernen durch selbständiges Entdecken.
- Schüler versuchen Antworten eigenständig zu finden.
- Schüler benötigen Zeit für ihre Antworten Qualität geht vor Quantität.
- Spielerische Wiederholungen einsetzen.

- Schüler auf interessante Websites führen, auf denen sie weiter "forschen" können.
- Immer wieder Rückmeldungen geben.
- Die Analyse der eigenen Partien sollte große Aufmerksamkeit besitzen.

Der Umfang der zu lernenden Einheiten muss richtig dosiert, auf das Alter und das Vorwissen abgestimmt werden.

So muss mit einfachen Positionen begonnen werden und diese müssen nach und nach ausgebaut werden. Damit sollte die zugrunde liegende Lösungsmethode / der Plan erkannt und die erlernte Technik dem schachlichen Vorwissen des Schülers hinzugefügt werden.

Die Erfahrung zeigt, dass die Grundlagen nicht zu früh verlassen werden sollten um sich mit komplizierteren Kombinationen zu beschäftigen.

Die meisten Schüler sollten die grundlegenden Muster und Methoden dauerhaft verinnerlicht haben, bevor der nächste Schritt erfolgt.

Also: Vermittlung von Mustern zur richtigen Zeit, in angemessener Menge und Fassbarkeit.

Deshalb besitzen Wiederholungen auch eine große Bedeutung.

Gerade auch beim Schach hat eine unmittelbare Rückkoppelung zwischen Lehrer und Schüler den höchsten Lerneffekt.

Natürlich sollen die Schüler für die Bereiche Eröffnung, Mittelspielmotive, Endspiel, Stellungsbeurteilung, Zugfindung sogenannte "Regel"-Übersichten zur ständigen Orientierung an die Hand bekommen, aber vor den "Regeln" müssen die Inhalte verstanden sein!

2.3 Unterrichtsmethoden

In starker Vereinfachung kann man drei Grundformen in der Unterrichtsmethodik für den Schachunterricht unterscheiden (Jahns 2003: 36-37):

1. die darbietende Unterrichtsmethode

Diese Methode wird als Frontalunterricht bezeichnet. Hauptsächlich wird der zu vermittelnde Stoff vom Lehrer in sprachlicher Form dargeboten und vorgetragen.

2. die aufgebende Unterrichtsmethode

Bei dieser Methode stellt der Lehrer den Schülern ein Problem vor. Die Schüler sollen selbstständig ein Verfahren entwickeln, welches zur Lösung des Problems führt. Der Lehrer hat die Aufgabe, eventuell Lernhilfen zu geben, die am Lernprozess orientiert sind sowie die Lösungsansätze zu kontrollieren und zu bewerten. Nach Wagenschein ist kann dies im Unterricht auch als "das Werden des Wissens" bezeichnet werden.

3. die *erarbeitende* Unterrichtsmethode

Diese Methode beinhaltet ein Unterrichtsgespräch zwischen Schülern und dem Lehrer. Das Stellen von Fragen ist ebenso erlaubt, wie das Einbringen von Ideen möglicher Problemlösungsverfahren.

Auf diese Weise wird der Schüler mit neuen Denkmethoden vertraut gemacht, bestehende Denkmethoden werden durch Übung vertieft. Daraus entsteht schöpferisches und selbstständiges Denken.

4. Die anwendende Unterrichtsmethode

Die Schüler wenden so oft als möglich ihre Fähigkeiten und Fertigkeiten in Zweikämpfen und Turnieren an (vollrundige Turniere (in der Klasse), Turniere nach dem Schweizer System (Schulturniere, Schul- und Landesmeisterschaften)).

2.4 Methoden zur Festigung des schachlichen Wissens

Brunthaler sagt aus seiner Erfahrung: Gedächtnis im Schach ist an mehrere Gedächtnisarten geknüpft, darunter u. a. das episodische Gedächtnis. Wenn wir also über ein Schachthema diskutieren, prägt sich nicht nur der reine Informationsgehalt ein, sondern auch die "Story" (Disput, Recht behalten, was Peinliches gesagt haben etc.) ein und hilft, das Wissen zu verknüpfen und zu vertiefen. Es ist erwiesen, dass mit Emotionalem verbundenes Wissen sich tiefer und nachhaltiger einprägt als reines abstraktes Wissen. Das ist übrigens der Grund, warum Erlerntes ohne praktische Anwendung viel schneller verloren geht als durch Erfahrung (Partie gespielt, Ein- und Reinfälle, in der Analyse diskutiert) gestützte Kenntnisse.

Bönsch (2000: 91) zeigt auf, dass zum Aneignen und Einprägen dauerhafter stabiler Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten unterschiedliche Methoden wirksam werden:

Allgemein wichtig sind zwei Dinge:

- Je präziser die Denkprozesse beim Vorausberechnen ablaufen, desto erfolgreicher können schachdenkspezifische Lösungswege erreicht werden.
- Die Analyse der eigenen Partien ist entscheidend für die Verbesserung im Schach.
 Dafür sollte der Schüler aber über Kenntnisse über des Spielaufbaus und der Stellungsbewertung verfügen.

Prozess des gedächtnismäßigen Aneignens:

- Wahrnehmung der Information.
- Trennen von wesentlichen und unwesentlichen Informationen.
- Die wesentlichen Informationen erfahren konzentrierte Aufmerksamkeit.
- Speichern dieser Kenntnisse im Gedächtnis.
- Akustische Darbietung 20 %.
- Optische Darbietung 30 %.
- Optisch-akustische Darbietung 50 %.

• Gedankliches Durchdringen und Anwenden = $90 \% \rightarrow$ "Learning by doing".

Die Hauptmittel gegen das Vergessen sind nach Bönsch (200: 91):

- die "Methode des getimten Wiederholens" sowie
- "während des Unterrichts und am Ende des Unterrichts, zu Beginn jeder neuen Unterrichtsstunde muss das Wichtigste noch einmal abgefragt und damit wiederholt werden."

Vor allem für die Fortgeschrittenen gilt, dass Erfolge sich zunehmend einstellen zum einen durch Talent, zum anderen durch selbständige Arbeit (Dvoretzky 2011: 22). Deshalb sollte diese Schülergruppe zunehmenden mit Aufgaben für die häusliche Arbeit versorgt werden. Am besten sollten sie zur täglichen Arbeit an ihrer schachlichen Entwicklung angehalten werde.

Außerdem sehr wichtig – auch für Anfänger – ist das Nachspielen guter (auch historischer) Partien. Besonders sollte bei der Auswahl darauf geachtet werden, dass diese Partien qualitativ gute Kommentare besitzen. Dvoretzky (2012: 75) sagt dazu: "Zum Beispiel die Sammlungen der besten Partien von großen Spielern mit ihren eigenen Kommentaren. ... Sehr interessant und lehrreich sind auch Monographien..." Als Beispiele nennt er Nimzowitsch, Nunn, Rowson, Marin, Aagard und Karsten Müller. Ergänzen kann man diese Liste sicher mit B. Fischer und Capablanca.

Das wichtigste aber – gerade im Unterricht von Anfängern und leicht Fortgeschrittenen – ist die Erziehung zum *Selbst-Denken*, wie Lasker (Lasker 1977: 283) betont. Und er fährt fort: "Schach darf keine Sache des Gedächtnisses sein, einfach, weil es dazu nicht wichtig genug ist. Muß sich der Mensch, mit Auswendiggelerntem plagen, so muß er wissen, warum; das Gedächtnis ist zu wertvoll für Gleichgültiges. … Nicht also Ergebnisse soll man im Gedächtnis bewahren, sondern Methoden. Die Methode ist elastisch; sie steht mir in jeder Lebenslage zu Gebote; das Ergebnis, weil an individuelle Bedingungen gebunden, ist starr." (Lasker 1977: 283-284).

2.5 Schachmappe

Die Schüler führen eine Schachmappe (Schnellhefter o.a.), in der die Unterrichtsmaterialien und schriftlichen Aufzeichnungen abgelegt werden. So haben sie (und ihre Eltern) einen Überblick über das jeweils Geleistete.

2.6 Der Stundenaufbau

Beachtet werden sollte der rhetorische Dreisatz von Bönsch (Bönsch 2000: 84):

- 1. Sage vorher, worüber du reden wirst.
- 2. Sage zwischendurch, worüber du gerade sprichst.
- 3. Sage zum Schluss, worüber du geredet hast.

Die Strukturierung der Stunden sollte immer nach dem gleichen Muster erfolgen, der den Lernstoff logisch aufbaut und hilft, die Muster bei den Schülern besser zu festigen (analog dem Vorschlag von Brunia/van Wijgerden (2003-2012) bei ihrer Stappenmethode):

1. Orientierung

Dem Schüler soll die Zielsetzung der Unterrichtsstunde klar sein, in dem das Lernziel/die Lernziele klar benannt werden im Zusammenhang mit dem Unterrichtsthema (jede Unterrichtsstunde hat mindestens einen Schwerpunkt). Zusammenfassungen und Gedächtnisstützen helfen dem Schüler, die Zielsetzung des Unterrichts zu verstehen.

2. Vorkenntnisse

Der Unterricht muss auf gefestigten Vorkenntnissen der Schüler aufbauen, damit der neue Stoff eine "Verankerung" findet. Vorkenntnisse müssen immer wieder aufgefrischt werden, damit der Schüler neue Informationen schneller und einfacher verarbeitet werden können.

3. Stoffvermittlung

Dieser Schritt erfolgt durch Vortragen, Erklären und Vorführen, manchmal auch durch eine Aufgabenstellung, die die Schüler auffordert, die Lösung/Lösungen selbst zu suchen. Der zu erlernende Stoff sollte immer durch ein Beispiel unterstützt werden. Die Präsentation des Lehrers sollte auf die Reaktion der Schüler ausgerichtet sein. Hauptthemen der Stunde sollten so früh wie möglich schriftlich festgehalten werden. Wichtig ist auch, dass die Schüler während der Stunde so wenig wie möglich auswendig lernen sollen.

Nach dem Prinzip der *sokratischen Methode* wird der Problemlösungsprozess durch Fragen des Lehrenden initiiert und gesteuert, so dass dem Lernenden geholfen wird, sich das Wissen selbst anzueignen (zum Beispiel: Aufbau von Stellungen, in denen taktische Motive selbst erarbeitet werden). Eine sehr gute Darstellung dieser Methode für das Schach zeigt Heisman (2013) auf!

Die Vermittlung neuer Inhalte sollte sich an der Chunk-Theorie orientieren, so dass der Schüler immer nur eine limitierte Anzahl an Chunks (7) dargeboten bekommt, damit sich die neuen Inhalte im Kurzzeitgedächtnis abgespeichert werden können (Jacob & Faulhaber 2015: 2).

Der Lehrer strukturiert diese Phase des Unterrichts durch gute Fragen.

4. Verarbeitung

- Die Schüler eignen sich den Lernstoff dann durch Übungen, Beispiele und Aufgaben an.
- Wichtige Informationen werden als Gedächtnisstützen notiert, so dass sie jederzeit nachgelesen werden können.
- Die Arbeitsanweisungen für die Übungen und Aufgaben müssen eindeutig und klar verständlich sein.
- Der Lehrer sollte auf eine unmittelbare Rückkopplung zwischen Lehrer und Schüler achten.
- An dieser Stelle können für fortgeschrittenere Schüler auch vertiefte und erweiterte Übungen im Rahmen der Individualisierung angeboten werden.

• Bei der Verarbeitung bieten sich auch die verschiedenen Arbeitsformen (Einzel-, Zweierarbeit, Gruppenarbeit eher weniger, da ineffektiv) an.

5. Ergebnisprüfung

Durch unterschiedlichste Formen (z.B. Tests) sollte kontrolliert werden, ob die Schüler den Lernstoff verstanden haben und ihn anwenden können. Der bereits gelernte Stoff sollte jeweils in einem übersichtlichen Rahmen sein, der dann besser in mehreren kleinen Überprüfungen abgefragt wird.

2.7 Schachpsychologie

Die ausführliche Beschäftigung mit der Schachpsychologie ist auf dieser Ebene nicht wesentlich. Verwiesen sei hier zum Beispiel auf die Bücher von Munzert, Fine, Djakow/Petrowski/Rudik, Brunthaler (unterteilt hier in drei Bereiche: SPsych, die einen selber betrifft (Schwächen erkennen / beheben, Motivation, Widerstände überwinden); SPsych, die zwischen uns dem Gegner wirkt (aber weniger "Psychokrieg", sondern z. B. Probleme mit dem Spielstil des Gegners, Angst vor dem "Riesen" usw.); SPsych, die den Bereich der Soziologie streift, etwa gruppendynamische Prozesse und Adaption. Nur der erste Bereich ist wirklich wichtig – an uns selbst können wir am besten / schnellsten positive Veränderungen vornehmen, alles andere ist sekundär und auch zu unterschiedlich, um es generalisieren zu können. Lehrer, vor allem erfahrene Lehrer, sollten über genügend Grundkenntnisse aus dem Studium und der Berufserfahrung verfügen.

Folgende Situationen sind mit exemplarisch für den Schulunterricht im Schach:

Dvoretzky (2011: 155) sagt zu Recht, dass "bessere Kenntnisse in eine für einen Sieg ausreichende Punktezahl umzuwandeln…fast immer eine sehr schwere Aufgabe" ist – also eine gewonnene Stellung auch wirklich zu gewinnen.

Schwächere Schüler verlieren relativ schnell eine mehr oder weniger wichtige Figur und möchten schon resignieren. Es muss ihnen immer wieder verdeutlicht werden, dass auch ihr Gegner im Laufe der Partie wahrscheinlich ähnliche Fehler begeht.

Wenn Schüler ein Turnier spielen, oder auch im Unterricht gegen stärkere Gegner antreten müssen, muss der Lehrer in der Lage sein, ihnen zu Mut zu verhelfen. Oder wie Dvoretzky (2011: 70) sagt: "Unter richtigem Mut versteht man nicht Furchtlosigkeit, sondern die Fähigkeit, seine Angst zu überwinden!" Respekt vor dem Gegner besitzen, aber die Herausforderung positiv annehmen.

Manchmal wollen Schüler auch daran verzweifeln, dass sie scheinbar ein schlechtes Gedächtnis besitzen. Aber, wie Dvoretzky (2011: 192) schreibt, "...das schlechte Gedächtnis hatten auch B. Spassky und sogar M. Botvinnik (auch Anatoly Karpow – M.D.)" – und sind trotzdem Weltmeister geworden.

Sicher gibt es noch weitere Situation aus dem Unterricht (z.B. Zeitnot), die hier aber nicht näher angesprochen werden sollen.

3 Anforderungen und Beurteilungskriterien

Prüfungen (Tests, Klausuren, etc.) dienen dem Nachweis des Lernfortschritts.

Sie erfolgen unterrichtsbegleitend.

Es soll festgestellt werden, ob die Schüler die in den jeweiligen Unterrichtsabschnitten vermittelten schachlichen Themen (Inhalte) hinreichend verstanden und schachlichen Kompetenzen ausgebildet haben.

3.1 Anforderungen

Unter den Anforderungen sind die konkret schachlichen, die mentalen sowie die sozialen Anforderungen zu verstehen. Da die Leistungen im Fach Schach als (reguläres) Fach wie andere Fächer beurteilt werden müssen, wird dargestellt, wie die Beurteilung sich auf die Bereiche ,laufende Kursarbeit' – und was darunter zu verstehen ist - und Klausuren verteilen.

Die Zusammensetzung der Kurse kann in einem Wahlpflichtbereich altersmäßig sehr unterschiedlich sein, da Schüler der Klassen 8-10 den Kurs besuchen können. Schachliche Entwicklungsunterschiede können durch individualisierte Hilfen ausgeglichen werden.

Die nachfolgenden Mindestanforderungen sind von jedem Schüler zu erreichen.

Nach dem ersten Lernjahr

Die Schüler können Strategie und Taktik unterscheiden, kennen die Phasen des Spiels, die Grundideen der Eröffnung und Eröffnungsgrundsätze sowie Grundsätze der Stellungsbeurteilung.

Spielstärke:

Die Schüler sollen in der Lage sein, regelkonforme Spiele gegeneinander spielen zu können und dabei die Notation beherrschen. Erste Teilnahme an Mannschaftsturnieren.

Regeln:

Die Grundregeln des Schachs sind zu beherrschen (Ziehen der Figuren, Matt und Patt, Partie spielen).

Taktik:

Grundzüge der Taktik sind zu beherrschen: Angreifen, Verteidigen (Wegziehen, Decken, Schlagen, Dazwischen ziehen), Schach und Schach parieren, Doppelangriff (Angriffsziele sind der König, eine Figur, ein wichtiges Feld; dabei u.a. Gabel, Spieß, Fesselung, Abzug,).

Strategie:

Rochade, "Routenplanen" ("Wie kommt man von A nach B?"), methodisches Vorgehen bei der Zugfindung, Stellungsanalyse und -beurteilung.

Eröffnung:

"3 goldene Regeln" (Bauern im Zentrum, Figuren raus, Königssicherheit).

Eröffnungsfehler und ihre Folgen (z.B. Schäfermatt).

Endspiel:

Treppenmatt, Mattsetzen mit D+K, T+K.

Matt in einem und in zwei Zügen (einfache Übungen).

Freibauer.

Sonstiges:

Geschichte des Schachspiels.

Nach dem zweiten Lernjahr

Spielstärke:

Die Spieler nehmen an Turnieren teil.

Regeln:

Die Schüler beherrschen jetzt auch die Regeln, die zu einem regelkonformen Spiel in einem Turnier nötig sind.

Taktik:

Erweiterung des taktischen Wissens: Weitere taktische Motive, Einführung in Kombinationen, die die Verteidigungsstellung des Gegners schwächen (Beseitigung der Schutzfigur, Ablenkung, Hinlenkung, Blockade, Röntgenschach und Röntgenangriff), Überlastete Figuren, Batterie, Mattsetzen beherrschen.

Strategie:

Fortsetzung "Routenplanung", Patt und Pattvermeidung, Partieaufbau planen.

Die offene Turmlinie, die 7. Und 8. Reihe, der Freibauer, der Abtausch, Endspielstrategie, der Abzug, die Bauernkette.

Fortsetzung der Stellungsanalyse, methodisches Vorgehen bei der Zugfindung.

Eröffnung:

Erweiterung der "3 goldenen Regeln" (u.a. Entwickle alle Figuren, ziehe nicht zweimal mit derselben Figur, bring die Dame nicht zu früh in das Spiel, stelle deine Figuren so weit wie möglich gedeckt auf).

Einführung in Italienische, Spanische und vor allem die Schottische Eröffnung (beinhaltet für Weiß gleich die Initiative!) als Weißer und Schwarzer. Dabei Verstehen des Eröffnungsplanes.

Endspiel:

Bauernendspiele. Dabei: Lehre vom Quadrat, Oppositionsregel, Rolle der Randbauern.

Sonstiges:

Schachweltmeister und andere herausragende Schachspieler.

Nach dem dritten Lernjahr

Spielstärke:

Die Schüler nehmen an Turnieren und Meisterschaften teil.

Regeln:

Die Schüler beherrschen alle wesentlichen Regeln des Schachspiels, so dass sie diese auch an Anfänger vermitteln können.

Taktik:

Alle bekannten taktischen Motive können im Spiel umgesetzt werden. Verteidigung gegen Doppelangriff.

Remissituationen verstehen, sie erzeugen können (zu wenig Material, Dauerschach, Dauerangriff (Stellungswiederholung), Vereinbarung).

Strategie:

Methodisches Vorgehen bei der Zugfindung.

Eröffnung:

Einführung in die Sizilianische Eröffnung.

Einführung in Varianten der Eröffnungen des zweiten Lernjahres.

Beispiele für halboffene und geschlossene Eröffnungen.

Endspiel:

Endspiele aus Turnierpartien können erfolgreich zu Ende geführt werden.

Sonstiges:

Schüler organisieren selbst ein Schachturnier.

3.2 Beurteilungskriterien

Es gibt keine standardisierte, überall bewährte Methode der Leistungsbeurteilung beim Schach. Deshalb sollen hier nur Möglichkeiten aufgezeigt werde. Je nach Lerngruppe, Lernstoff und Lernzeitraum u.a.m. können nachfolgende Vorschläge eingesetzt werden.

Hier ein Bewertungsmuster aus dem Wahlpflichtkurs:

- 1. Während und nach dem Unterricht individuelle Bewertung der Mitarbeitsleistung (mündliche Beteiligung nach Qualität und Quantität),
- 2. Tests, Übungen, Klausuren,
- 3. Auswertung der Partiezettel durch den Lehrer,
- 4. Selbsteinschätzung.

Eine selbstmotivierende Methode ist das Aushändigen eines Selbsteinschätzungsbogens (siehe Anlage \rightarrow "Was ich alles kann", 14.4) an die Schüler. So können sie an jeder Stelle des Unterrichts versuchen sich selbst kritisch einzuschätzen. Die Inhalte dieses Bogens sind natürlich je nach Unterricht veränderbar.

- 5. Referate (etc.):
 - Schachgeschichte(n)
 - Weltmeister & berühmte GM
 - berühmte Turniere / Weltmeisterschaftszweikämpfe
 - konkrete Eröffnung(en) und ihre Ideen
 - taktische Motive
 - •

Eventuell dafür für Schüler Unterlagen/Kopien vorbereiten.

- 6. Simultanwettkämpfe
 - gegen stärkere Schüler
 - gegen Gäste (IMs, GM)

4 Inhalte

Der ehemalige Schachgroßmeister Ludek Pachmann stellte zusammen mit Klaus Linddörfer 1985 einen "Rahmenplan – Lehrfach Schach" (siehe Kapitel 8) an der Internatsschule Altensteig fertig, wo er von 1985-1989 Schach unterrichtete. Dieser Lehrplan gliederte den Schachunterricht in die Klassen 5-13. Er zeigt dezidiert auf, was die Schüler am Ende der jeweiligen Klassenstufe gelernt haben sollen, in welcher Klassenstufe welche Inhalte mit wie viel Stunden unterrichtet werden.

Dieser Plan ist aber nur dann umsetzbar, wenn die Schüler dann mindestens auch von Klasse 5 an durchgehend Schachunterricht haben. Leider wurde dieser Lehrplan aber nie in die Praxis umgesetzt.

Die im Folgenden beschriebenen Inhalte beziehen sich auf den *Unterricht am Gymnasium Ohlstedt*.

Sicherlich sind je nach Altersgruppe, Zusammensetzung der Gruppe und Niveau der Gruppe diese Inhalte zu verändern.

Allgemeine Zielvorgabe:

 Analog zu Dvoretzky sollen sich die Schüler ein Denkmodell antrainieren, so dass sie Remis oder absolut hoffnungslose Stellungen nicht akzeptieren. "Sie sollen lernen, bei der Analyse und beim Spiel am Brett die geringsten praktischen Chancen zu suchen und zu finden, mit denen der anscheinend fest vorbestimmte Verlauf der Partie geändert werden könnte" (Dvoretzky 2004: 29).

Die Zielevorgaben sind im Anfangsunterricht:

- Beherrschung der Grundregeln des Schachs.
- Beherrschen einfacher Grundsätze der Schachstrategie und Taktik für alle Bereiche der Schachtheorie.
- Analyse der eigenen Partien auf einfachem Level.

Die Zielvorgaben für Schüler mit erweiterten Kenntnissen:

- Schüler können sich gut in allen wichtigen Bereichen der Schachtheorie (Eröffnungen, Strategie und Taktik, Endspiele) orientieren.
- Schüler können eigene und fremde Partien analysieren.
- Kenntnis eines allgemeinen Überblicks über die Schachgeschichte.

Die allgemeinen Ausbildungsziele:

- Entwickeln von taktischen Fähigkeiten (dieser Bereich sollte den größten Bereich des Unterrichts einnehmen).
- Kennenlernen einiger (elementarer) Endspiele sowie Verbesserung der Endspielkenntnisse.
- Überblick über die Eröffnungen (es sollen in erster Linie offene Spiele gespielt (d.h. 1.e2-e4) werden) und ihrer Grundgedanken.
- Wecken von dauerhaftem Interesse am Schachspiel.
- Vermittlung elementarer strategischer Kenntnisse (Kap. 4.9)

4.1 Metawissen

• Geometrie des Schachbretts & seine Farben

Aufbau des Schachbrettes (8x8 Felder), seine Farben (s/w), Nummerierung der Felder (normal und ,blind')

• Figuren

Die Geschichte der Figuren kennenlernen, ihre Beweglichkeit und ihre Bedeutung

• Geschichte des Schachspiels

Vom ersten groben Überblick des Weges des Spiels bis zu detaillierten Kenntnissen hinsichtlich inhaltlicher Veränderungen (Regeln) und großer Spielerpersönlichkeiten.

4.2 Einführende Inhalte (v.a. Anfänger und AG)

Nachdem die Schüler das Schachbrett und die –figuren kennen gelernt haben, lernen die Schüler in spielgemäßen kleinen Wettkämpfen die Gangart und Wertigkeit der verschiedenen Schachfiguren kennen.

Zu den Zielen gehören:

- Schachbrett in der Grundstellung aufbauen, Gangart der Figuren, Wertigkeit der Figuren, Rochade, Schlagen "en passant", Schachgebot finden, Schachgebot abwehren (schlagen, dazwischen ziehen, wegziehen), Schachmatt finden.
- Wichtig zu erfahren ist für die Schüler das oberste Gebot des Schachspiels, die Sicherheit des Königs.
- Die Schüler sollen eine Partie aufschreiben und auch korrekt nachspielen können.
- Bei erweiterter Spielpraxis sollen die Schüler Ziele erreichen, wie sie weiter unten beschrieben sind.
- Dazu gehören auch: Matt und Patt unterscheiden, Remisregeln, Problemlösen wie Springerrundreise auf dem 64-er-Feld, 8-er-Damenproblem, Spielen mit Schachuhr und Turnierverhalten.

4.3 Übungen zur Brettkontrolle

Manche Fehler, die beim Spiel gemacht werden, könnten verhindert werden, wenn das Schachbrett besser verstanden wird. Die Schüler sollen spielerisch lernen, das Schachbrett (später aber auch Brettstellungen) mit geschlossenen Augen zu sehen, also die Entwicklung eines "Mind's Eye". Der Schüler lernt das Brett nicht mehr als Ganzes zu sehen, sondern visualisiert Ausschnitte in Relationen zu anderen Ausschnitten.

Erste Übungen könnten sein: einzelne Felder nach Farbe zu benennen, Diagonalen zu benennen zusammen mit den dabei gestreiften Feldern.

Einen sehr guten Überblick liefert BRUNIA (2003). Interessante und wichtige Übungen sind auch zu finden bei 'ICS Tactics 1' (https://docplayer.net/20858626-Chess-tactics-

our-student-has-to-start-his-training-in-the-tactics-area-with-these-2-elements.html [Stand 14.01.2020].

4.4 Eröffnung(en) des Schachspiels 1

Anfänger scheitern schon häufig in der Eröffnungsphase, so dass es gar nicht erst zu einem befriedigenden Mittelspiel oder Endspiel kommt. Sie kämpfen relativ früh schon "ums Überleben".

- Grundideen der Eröffnung verstehen (Koordination der Figuren, deren Zusammenspiel und die gemeinsame Wirkung muss verstanden werden),
- Eröffnungsgrundsätze (das Zentrum, Mobilisierung, Sicherheit (siehe auch Kapitel 7.7)),
- Eröffnungsfallen,
- die Frage, wie Eröffnungen studiert werden sollen.

4.5 Eröffnung(en) des Schachspiels 2

"Gliederung" (offen, halboffen, geschlossen), Listung, "Regeln" & Praxis.

4.6 Eröffnung(en) des Schachspiels 3 - konkret

- Schottische Eröffnung
- Italienische Eröffnung
- Spanische Eröffnung
- Sizilianische Eröffnung
- ...

Eröffnungen sollen jeweils aus der Sicht von Weiß und Schwarz betrachtet werden.

Die grundsätzlichen Ideen der verschiedenen Eröffnungen sollen vermittelt und erkannt werden – kein Auswendiglernen bis zum x.Zug. Dabei kann auf Varianten eingegangen werden, wenn die Schüler selbst entsprechende Ideen entwickeln oder schon sehr fortgeschritten sind.

4.7 Eröffnungsrepertoir

Stellenwert und Bedeutung eines Eröffnungsrepertoires für beide Farben.

4.8 Taktik

Taktik ist auch ein Bestandteil anderer Bereiche, aber auch das wesentlichste Moment der Schachpartie.

Für den Anfänger wie auch den fortgeschrittenen Anfänger ist Taktik das Wichtigste überhaupt. Zum einen um selbst weniger grobe Fehler zu begehen, andererseits um dann auch Chancen zu erkennen und realisieren zu können.

Hier sollen insgesamt taktische Fähigkeiten entwickelt werden, indem die Schüler wichtige Kombinationsmotive kennen lernen und angehalten werden, ihr eigenes Spiel taktisch betont zu gestalten.

Taktische Grundmotive:

- Gabel
- Spieß
- Fesselung
- Abzug
- Doppelangriff
- Die Räumungskombination
- Kombinationen, die die Verteidigungsstellung des Gegners schwächen
 - Beseitigung der Schutzfigur
 - Ablenkung
 - Hinlenkung
 - Blockade
- Überlastete Figuren
- Batterie
- Umwandlungskombinationen
- Das Mattsetzen beherrschen
- Mattbilder.

Mattsetzen:

- Mattkombinationen
- Mattbilder kennen (u.a. Anastasias Matt, Arabisches Matt, Ersticktes Matt).

Endspiele:

- Elementare Endspiele (Awerbach 1981; Müller & Lamprecht 2003).
- Logische Abläufe von Endspielen verstehen; Endspieltechniken.
- Endspielroutinen kennen: wie Treppenmatt und Bauerndurchbruch (hier müssen die Schüler Züge im Voraus planen), Mattsetzen mit D + K, T + K, einfache Bauernendspiele (Lehre vom Quadrat, Oppositionsregel, Rolle der Randbauern).

4.9 Strategie

Strategische Überlegungen können am Anfang in grundsätzlicher Art angesprochen werden ("Ein Plan ist besser als kein Plan"). Unglücke treten gerne immer dann ein, wenn in komplizieren Lagen ohne Plan und Strategie gehandelt wird.

Die Vertiefung richtet sich dann nach dem Entwicklungsstand der Schüler.

Zur Vermittlung strategischer Grundelemente gehören:

- Allgemeine Darstellung der einzelnen Phasen des Schachspiels (Eröffnung, Mittelspiel, Endspiel) und ihrer Bedeutung.
- Den Partieaufbau verstehen.
- Kennenlernen der Strategien, die mit einem Schachzug verfolgt werden:
 - 1. einfache Verschiebungen
 - 2. Sperren von Feldern
 - 3. Angreifen und Bedrohen
 - 4. Schlagen einer gegnerischen Figur
 - 5. eine andere Figur decken oder schützen
 - 6. Matt-Setzen
 - 7. Dazwischen stellen.
- Sehen und Verstehen von *Ungleichgewichten* (Silman 2012: 3-29).
- Elemente des Positionsspiels
 - Die offene Turmlinie
 - Die 7. und 8. Reihe
 - Der Freibauer
 - Der Abtausch
 - Die Elemente der Endspielstrategie
 - Der gefesselte Stein
 - Der Abzug
 - Die Bauernkette
 - Doppelbauer und Hemmung
 - Der isolierte Damenbauer
 - Läufer und Läuferpaar
 - Starke Punkte überdecken, schwache Bauern loswerden
 - Lavieren und der Angriff auf beiden Flügeln.

4.10 Endspiel

Endspiele sind Schach in seiner reinsten Form. Nur eine limitierte Anzahl von Figuren ist noch auf dem Brett. Es ist äußerst wichtig, für alle Figuren optimal zu agieren.

Das Ausspielen von Endspielstellungen vermittelt somit exemplarisch Möglichkeiten, Stärken und Schwächen der Figuren und ihres Zusammenspiels.

Eine klare Vermittlungsreihenfolge ist schwer zu bestimmen und sollte sich auch nach den Fähigkeiten und Voraussetzungen der Schüler richten.

AWERBACH (1981)

- Technische Endspiele
- Bauernendspiele
- Springerendspiele
- Läuferendspiele
- Läufer gegen Springer

MÜLLER & LAMPRECHT (2003)

- Grundlegende Mattführungen
- Bauernendspiele
- Springerendspiele
- Läuferendspiele
- Läufer gegen Springer
- Turmendspiele

SILMAN (2012):

- Overkill-Matts (Treppe, Box mit Dame und/der Turm gegen König)
- Pattalarm
- Leichtfiguren gegen König (u.a. Opposition)
- Bauernendspiele
- Leichtfiguren gegen einen Bauern
- Turm gegen einen Bauern (nach Silman (2012) bis Elo 1400)

ROSEN (2001)

- Elementare Motive: König und Bauer gegen König
- Kampfmethoden des Königs
- Bauernstrukturen und –manöver im Bauerendspiel
- Springer
- Läufer
- Turm
- Dame

Brunia und van Wijgerden (2009-2012):

- Mattsetzen mit Turm
- Bauernendspiel
- Dame

MARTIN (2014 und 2015):

- Bauernendspiel
- Planfassung und Strategie für das Endspiel (!)
- Turmendspiel

4.11 Methoden beim Spiel

- Stellungsanalyse/Stellungsbewertung (siehe 7.5).
- Methodisches Vorgehen bei der Zugfindung (siehe 7.6)
- Trainingsmethoden im *Internet* (auf verschiedenen Websites können die Schüler Taktiktraining betreiben, Eröffnungen studieren und sich erklären lassen und vieles mehr). Hier kann man Schüler auffordern, entsprechende Sites zu finden und dem Kurs vorzustellen, die dann diskutieren können, ob diese Site zum Lernen geeignet erscheint.
- Beispiele für Websites:

http://www.herderschach.de/Training/Online/tr46c0.html

http://www.herderschach.de/Training/

http://www.schach-tipps.de/schachtraining

http://www.schachtrainer.de/

http://www.chess.com/chessmentor/

https://www.chesscademy.com/

http://de.ideachess.com/

http://de.chesstempo.com/chess-tactics.html

http://schach-spielen.eu

In der Realität wird nicht immer in der Reihenfolge ,Stellungsbewertung → Planfassung → Auswahl von Kandidatenzügen → Zug' gedacht, sondern alles passiert häufig gleichzeitig, Bewertungen und konkrete Züge werden ständig miteinander verknüpft.

Trotzdem sollte den Schülern – vor allem den Anfängern - klare (Denk-)Schemata für die Stellungsanalyse/Stellungsbewertung (siehe 7.5) und für das methodische Vorgehen an die Hand gegeben werden, damit sie zuerst das strukturierte Denken im strategischen Bereich des Schachs lernen. Nach genügend Übung sind diese Schemata so gespeichert, dass sie mehr oder weniger blitzschnell abgearbeitet werden, das heißt wesentliche Elemente der Stellung werden insgesamt erfasst, sogleich bewertet und (vorläufige) Kandidatenzüge gesehen. Jede neue Stellung stellt also grundsätzlich ein Problem für den Spieler/Schüler dar.

Dörner (1992) gibt zu bedenken, nicht nur an die Lösung der anstehenden Probleme zu denken, "ohne an die zu denken, die man durch die Problemlösungen neu" (Dörner: 11) erzeugt. Eine falsche Strategie wäre auch, "...wenn man die Probleme löst, die man lösen kann, statt diejenigen, die man lösen soll" (Dörner: 46).

Dörner führt weiter aus, dass wer sich nicht um Probleme kümmert, die er nicht hat, bald welche bekommen wird (Dörner 1992: 127). In der Zusammenfassung seines wichtigen Werkes (auch für Schachspieler!) treten Unglücke immer ein, wenn in komplizierten Lagen ohne Plan und Strategie gehandelt wird

4.12 Spielen - Nachspielen von Partien

Spielen

Richtiges und gutes Schachspielen lernt man in erster Linie durch das Spielen von Langpartien. Das Spielen von Blitzpartien macht den Schülern zwar Spaß, führt sie aber eher weg vom Erlernen des ernsthaften Spielens.

Das Spielen von *Turnierpartien* (120 Minuten – mindestens 40 Züge) ist natürlich in einer Doppelstunde nicht zu schaffen, hier bieten sich sogenannte *Schnellschach*-Partien an, die dann zwischen 15-60 Minuten dauern können. Je nach Unterrichtsplanung kann der Lehrer hier die Zeit flexibel einsetzen.

Bewährt haben sich in der Unterrichtspraxis Partien mit 20 Minuten Bedenkzeit.

Dabei hat der Lehrer die Möglichkeit, einzelne Partien zu beobachten und sich Notizen zu machen (u.a. zu den Schülerleistungen).

Auch Spiel um kleine Preise (die Erfahrung zeigt, dass dies die Motivation, gewinnen zu wollen, steigert.

Turnierteilnahme

- Turnierschachregeln (Folgen bei Regelverstößen, Rolle des Schiedsrichters, Notation).
- Turnierablauf (Ergebnismeldung, Spieler vs. Zuschauer)
- Einführung in Turniersysteme (Schweizer System, Rundensystem, Einzelturnier, Mannschaftsturnier).
- Teilnahme an schulinternen Turnieren und Turnieren auf Landesebene.

Fairplay

- grundlegende Regelkenntnisse,
- Grundregeln des Respekts vor dem Gegner.

Körperliche und psychologische Aspekte des Schachspiels

- Innere Einstellung, Siegeswillen, Konzentration
- Körpersprache und Ausstrahlung
- Anstrengung des Schachspiels (physiologische und psychologische Belastung)
- Bedeutung des Ausgleichsports.

Nachspielen

Das Nachspielen von vor allem guten (Meister-)Partien wird in der Literatur immer wieder als gewinnbringend erwähnt. Aber dafür müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein, es gibt Einschränkungen, aber dann kann es auch einen Nutzen geben.

Problem: Selbst bei kommentierten Partien wird häufig nur alle 6-8 Halbzüge ein kurzer Kommentar abgegeben. Das mag hinreichend für gute Schachspieler sind, für Anfänger

oder Fortgeschrittene ist das meist ziemlich unverständlich, weil zum Beispiel auch kein Hinweis auf einen Plan und die Absichten hinter den Zügen vorhanden ist. Sehr anschaulich erläutert diese Problematik SOLTIS (2010) in seinem Buch, er zeigt dann aber auch Auswege auf.

Gute Beispiele für die Kommentierung Zug für Zug liefern zum Beispiel Nunn (2002), Chernev (2003) und Soltis (2005).

Voraussetzungen: Die Schüler müssen mit der Notation vertraut sein (auch spielen können auf einem Brett ohne Koordinaten), sie sollten mindestens über erste Grundlagen der drei Spielphasen (Eröffnung, Mittelspiel, Endspiel, Taktik und Strategie) verfügen, damit sie auch in der Lage sind, die Züge und die dahinter stehenden Absichten zu verstehen (was so aber kaum möglich ist, da wir bei einer unkommentierten Notation nicht die wahren Absichten des jeweiligen Spielers kennen können).

Einschränkungen: Vor allem für das Mittelspiel können wir nur versuchen zu verstehen, welchen Plan die Spieler verfolgen.

Nutzen: der Nutzen ist umso größer, je mehr Wissen in allen Bereichen der Schachpartie vorhanden ist und über je mehr Spielverständnis und Spielpraxis der Schüler verfügt. Dann werden bestimmte "Themen" in der Partie schneller (oder überhaupt erst) erkannt, wenn der Schüler sich darüber Wissen angeeignet hat und idealerweise auch in der Lage ist, dieses Wissen variabel anzuwenden. Außerdem kann ein oberflächliches Durchsehen guter Partien (auch klassischer Partien) sehr nützlich sein für die Verbesserung des Positionsverständnisses (Jussupow 1991: Kap.3).

4.13 Analyse von Partien

Die Analyse ist das systematische Durchspielen der Partie nach Beendigung derselben (Post-Mortem-Analyse).

Ziel ist es, die *Wendepunkte* der Partie zu finden, *minderwertige Züge* aufzudecken oder *Fehler* (hier vor allem die Ursachen der eigenen Fehler zu finden!) und zu einer möglichst genauen Stellungsbewertung für jede Partiesituation zu gelangen (damit können auch neue Möglichkeiten gefunden werden, auf die während der Partie nicht geachtet wurde, weil man mit anderen Ideen beschäftigt war).

Die schriftliche Kommentierung benutzt die aus dem Schachinformator bekannten Symbole (diese Auswahl sollte für die Schule genügen):

- ! ein sehr guter Zug
- !! ein ausgezeichneter Zug
- ? ein schwacher Zug
- ?? ein grober Fehler
- !? ein beachtenswerter Zug
- ?! ein Zug von zweifelhaftem Wert
- + Weiß hat entscheidenden Vorteil ("steht auf Gewinn")
- -+ Schwarz hat entscheidenden Vorteil ("steht auf Gewinn")
- = Stellung ist gleich

Die Beschäftigung mit den eigenen Partien ist eine der wichtigsten Trainingsmethoden und entscheidend für die Verbesserung im Schach ("...die Weiterentwicklung eines Schachspielers ohne ein kritisches Verstehen des eigenen Schaffens nicht möglich ist" (Jussupow 1991: Kap.3).

Am besten und schnellsten lernt der Schüler aus seinen eigenen Fehlern. Ein Grund dafür ist, dass der Schüler hier eine stärke emotionale Beteiligung hat.

Es sollte versucht werden, dass zumindest bei den Langpartien die Schüler gegenseitig am Ende einer Partie analysieren. Sehr helfend könnte sein, wenn dabei ein spielstärkerer Schüler anwesend ist, der ein besseres Schachverständnis aufweist und so das Spiel auch besser "lesen" kann.

Eine andere Möglichkeit ist, dass immer mal eine Partie vor der Gruppe analysiert wird.

Im Anhang stelle ich zwei Möglichkeiten vor, Partien zu analysieren (Schlemermeyer (2015) und Martin (2009)).

Weitere Möglichkeiten, Partien zu analysieren:

- Analyse der eigenen Partien auf der Grundlage des Partienzettels in häuslicher Arbeit (nach einer Mustervorgabe) – erst dann (eventuelle) mit der Hilfe des Computers.
- Der von Karel und Merijn van Delft (Delft 2010: 92) vorgeschlagene Weg der Analyse am Computer ist zwar sehr effektiv, aber für den Unterricht (sprich Hausaufgabe) wohl zu aufwendig.

(gut) kommentierte Meisterpartien zum Erlernen des Analysierens - die es leider kaum gibt, denn für Anfänger und leicht Fortgeschrittene müsste jeder (!)
 Zug kommentiert sein. Dies ist meist nicht der Fall – meist sind nur Schlüsselstellungen kommentiert.

Grundsätzlich ist zu sagen, dass eine ausführliche Partieanalyse im Rahmen des Schachunterrichtes schon aus zeitlichen Gründen sehr schwer durchzuführen ist. Trotzdem sollte versucht werden, sie ab und zu exemplarisch einzuplanen und die Schüler zu häuslicher Analyse anzughakten (z.B. Hausaufgabe).

Gute Übungen finden dazu finden sich auch bei Heisman (2010).

4.14 Gesellschaftlich-soziale Bedeutung des Schachspiels

Schach und Politik

- "Kalter Krieg" auch im Schach
- Wettkampf Fischer gegen Spasski

Schach als Motiv in der Filmkunst

Gegebenenfalls fächerübergreifende Analyse eines Films (z.B.)

- Die Schachnovelle (1960)
- Die Grünsteinvariante (1985)
- Knight Moves ein mörderisches Spiel (1992)
- Lushins Verteidigung (2000)
- Die Schachspielerin (2009)
- Innocent Moves Searching for Bobby Fischer
- Bauernopfer Spiel der Könige
- MAGNUS Der Mozart des Schachs
- Die Schachspielerin
- •

Schach und Geschichte

- Die Reiskornlegende (mit Bezug zum Mathematikunterricht; Kennenlernen von Exponentialfunktionen)
- Wettkämpfe Kasparow gegen Karpow
- Magnus Carlsen als junge Person der Zeitgeschichte
- Geschichte der Weltmeisterschaften
- ...

Schach und Literatur

- Stefan Zweig: Schachnovelle
- Thomas Glavinic: Carl Haffners Liebe zum Unentschieden
- Fabio Stassi: Die letzte Partie
- Vladimir Nabokov: Lushins Verteidigung
- Samuel Beckett: Murphy
- Das Wunder von Marseille Spiel um dein Leben, Fahim!
- Das Schachmädchen Der erstaunliche Weg der Phiona Mutesi
- siehe auch: https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_belletristischer_Literatur_mit_schachlichem_Hauptinhalt

5 Organisation

5.1 Organisatorische Ausstattung

Folgende Rahmenbedingungen für den Schachunterricht sind wünschenswert:

• Ein Arbeitsraum

Dieser sollte genügend Platz und die Möglichkeit bieten, die Tische in U-Form oder klassisch frontal aufzubauen.

• Schachbretter und Figuren

Nach Möglichkeit sollte jeder Schüler für den ganzen Unterricht ein eigenes Brett zur Verfügung haben.

• Demonstrationsbrett

Optimal ist die Ausstattung mit zwei Demonstrationsbrettern, so dass auf dem einen Brett die Übungsaufstellung, auf dem anderen Brett Varianten, Ideen etc. gezeigt werden können.

Smartboard

Hier können via Chessbase o.a. Medien (auch Hausaufgaben) visualisiert und gleichzeitig wichtige Dinge als visuelle Stütze notiert werden.

• Hilfsmittel

Schnellhefter mit Partiezettel oder Partiehefte; Heft oder Schreibpapier für Merksätze und/oder Notizen...

5.2 Arbeits- und Lernmaterialien

Zur Realisierung der Unterrichtsvorhaben kann auf bisher bewährte gedruckte *Schachkurse* und *Lernsoftware* zurückgegriffen werden, die unterschiedliche Herangehensweisen aufzeigen:

- Brackeler Schachlehrgang
- Schach lernen (Stappenmethode)
- Schach-Grundkurs (Bastian 2009)
- Schach lernen mit Chessy (Deutsche Schachjugend)
- Schach Zug um Zug (Pfleger 2004))
- Grundkurs Schach (Hauschild)

Für etwas fortgeschrittenere oder "schnellere" Schüler die didaktisch und methodisch sehr guten Bücher:

- Schach lernen mit System, Band 1 (Weteschnik 2014) und Band 2 (Martin 2015)
- Wie setze ich meinen Gegner Matt? (Stark 2008)
- Wie gewinne ich eine Figur (Stark 2009)

- Tutor 1-3
- Fritz & Fertig 1-4
- Lucas Schach

Für den Schachunterricht am Gymnasium Ohlstedt findet keine stringente Orientierung an einem konkreten Werk statt. Die Schüler sind zwischen 13 und 16 Jahre alt sowie schachlich vom leicht fortgeschrittenen Anfänger bis zum Vereinsspieler (ELO 1500) reichend. Insofern muss sehr differenziert und situativ vorbereitet werden. Deshalb ist die Schachbibliothek der Schule auch sehr umfangreich.

Als kostenlose Turniersoftware bietet sich Sevilla an (alternativ Swiss Chess (kostenpflichtig)).

Als kostenlose Schachsoftware kann den Schülern *Arena* an die Hand gegeben werden – auch gut für den Unterricht geeignet.

Als kostenlose Lernsoftware bietet sich Lucas Chess (z.Z. Version 11.18), als Pendant zu Chessbase das Datenbanksystem SCID an.

5.3 Software

Die hier vorgestellte Software wurde größtenteils freundlicherweise von CHESSBASE zur Verfügung gestellt. Im Rahmen des Unterrichtes wird sich zeigen, inwieweit sie gewinnbringend angewandt werden kann.

- Bönsch, U. (Red.): Schach. Das königliche Spiel. Medien LB
- Bräutigam, M.: Schachtaktik 1: Kombinieren lernen. Fritztrainer Mittelspiel. Chessbase
- Chessbase 12 Chessbase
- Deep Fritz 14 Chessbase
- Die Deutsche Schulschachstiftung: Kleine Schachspiele
- Ftacnik, L.: 1000x Schachmatt. Fritztrainer Taktik. Chessbase
- Jacoby, G.: Gewinnen in der Eröffnung. Teil 1: Eröffnungstaktik. Fritztrainer Eröffnung. Chessbase
- Jacoby, G.: Hamburger Taktik-Schule. Fritztrainer Taktik. Chessbase
- King, D.: Powerplay 20: Praxiskurs Angreifen. Fritztrainer Powerplay. Chessbase
- Lengwenus, B.: Grundlagen der Schacheröffnung. Fritztrainer Eröffnung. Chessbase
- Richter, M.: Geheimnisse der Planfindung. Fritztrainer Mittelspiel. Chessbase
- ...

5.4 Filme

Filme wie die nachgenannten können den Unterricht auflockern, neue Sichtweisen aufzeigen und auch motivieren.

- Innocent Moves
- Lang lebe die Königin
- Searching for Bobby Fischer (deutsche Fassung)
- Zug um Zug in den Wahnsinn. Bobby Fischer
- Pawn Sacrifice: Film über Bobby Fischer
- Die Schachspielerin
- Filme über diverse Schachweltmeisterschaften
-

5.5 Schachverein

Für über den Unterricht hinaus interessierte und/oder begabte Schachschüler macht die Zusammenarbeit mit einem örtlichen Schachverein Sinn.

Schachlehrer oder dafür geeignete Spieler des Clubs können sogenannten Gastunterricht zu speziellen Themen geben, Schüler auch an Turnieren des Clubs teilnehmen.

Ein Ziel kann es auch sein, Schüler zum Eintritt in einen Schachverein zu motivieren.

5.6 Events

Unter anderem:

- Schachturniere gegen Nachbarschulen
- Einladungs-Schachturniere
- Hamburger Schulschachmeisterschaft
- Hamburger Blitzschachmeisterschaften für Schulen
- Hamburger Schulschach-Cup
- Rechtes gegen Linkes Alsterufer
- Schachturnier "Schüler gegen Eltern"
- Einbindung von "Schachgrößen"
- u.v.a.m.

Hier soll auch verwiesen werden auf ein "Konzept für Schachevents mit optimaler Öffentlichkeitswirkung" von Stefan Kindermann.

5.7 Presse

Natürlich ist es wichtig in der heutigen Schullandschaft, dass Besonderheiten, Neues, Erfolge usw. einer Schule an die Öffentlichkeit kommuniziert werden. Das stärkt die Corporate Identity und damit die Identifikation der Schüler mit ihrer Schule.

Außer der Veröffentlichung auf der Website der Schule bieten sich in dabei die örtlichen und überörtlichen Print- und Onlinemedien an.

Nicht vergessen sollte die Lehrkraft, sich von den Eltern eine schriftliche Einverständniserklärung zur Veröffentlichung der Schülerdaten und der Fotos einzuholen (siehe 7.2).

6 Das Wahlpflichtfach Schach am Gymnasium Ohlstedt

Schach gehört neben anderen Fächern zum breiten Wahlpflichtfachangebot des Gymnasiums Ohlstedt.

Neben dem Wahlpflichtfach Schach existiert seit dem zweiten Halbjahr des Schuljahres 2014/15 auch eine Schach AG, die von einem jungen Kollegen geführt wird, der auch Vereinsspieler war. Seit dem Schuljahr 2019/2020 gibt es zwei Schach-AGs, da immer mehr Schüler Schach spielen wollen.

Der pädagogische Ansatz der Schule sieht dazu unter anderem vor, auch andere als die üblichen Formen des Lernens zu praktizieren und dabei vor allem die Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Die Schule wird hierbei als Lebensraum verstanden und auch so organisiert.

Das Schachspiel wird von der achten bis zur zehnten Klasse in Form eines Wahlpflichtfaches mit eigenem Lehrplan unterrichtet.

An den regelmäßigen Wettkämpfen können auch Schüler der fünften bis siebten Jahrgangsstufe teilnehmen.

Die Schachspieler/innen des Gymnasiums Ohlstedt nehmen an regionalen und bei Gelegenheit auch an überregionalen Turnieren im Schulschachbereich teil.

6.1 Wie kam die Schule auf die Idee?

Auslöser waren:

- Die Veröffentlichung der Ergebnisse der Schulschachstudie der Uni Trier im Herbst 2007 sowie verschiedene Veröffentlichungen anderer Studien (siehe dort).
- Kompetenz und Stärke unserer Schule im Bereich Schach (Hamburger Mannschaftsmeister, Hamburger Blitzmeister, viele sehr gute und gute Platzierungen bei Mannschaftswettkämpfen, Schach AG).

6.2 Was erhofft sich die Schule davon (für die Schüler)?

- Genaueres Hinschauen bei Aufgabenstellungen,
- Situations-/Aufgabenanalyse vor Aktionismus,
- Verbesserung der Konzentration,
- Lernen des Umgangs mit Niederlagen,
- Stärkung des Selbstwertgefühls,
- ...und vieles mehr.

6.3 Voraussetzungen für das Wahlpflichtfach Schach

- Du bist neugierig, kreativ und fantasievoll!
- Du hast Spaß am Spiel und an Wettkämpfen mit anderen!
- Du hast Lust auch einmal nachzudenken!
- Du bist in der Lage ruhig zu sein und kannst dich konzentrieren!

6.4 Organisation des Schachunterrichtes an der Schule

- Zielgruppe: Klasse 8-10 (Wahlpflichtunterricht); Klasse 5-7 (AG).
- Vorwissen: Anfänger oder fortgeschrittene Anfänger oder Mischgruppe.
- *Methodik*: Leistungsdifferenzierung.
- *Unterrichtszeit*: früher Nachmittag (Ganztagsschule!) Doppelstunde.
- Unterrichtsort: Klassenraum mit dem Schrank mit den Materialien (Schachbretter, Schachfiguren, Schachuhren, Arbeitsmaterialien und Bücher) sowie Smartboard.
- *Material*: Schachbretter und –figuren, Schachuhren, Demonstrationsbretter, Computer/Notebook mit Schachsoftware (v.a. Fritz, Chessbase, Freeware für Unterricht und Schüler (Arena 3.5, Lucas Chess 11.16), Bücher, Arbeitsblätter.
- Bildung von Schulschachmannschaften.
- Teilnahme an regionalen und überregionalen Wettkämpfen.
- Einrichtung eines Gartenschachs im Innenhof (2 Felder).
- Schachtisch mit 2 integrierten Feldern im Innenhof.





• Die Kooperation mit dem Bergstedter Schachklub läuft.

6.5 Evaluation des Schachunterrichtes an der Schule

Information und Befragung von Schülern und Eltern

Vor Beginn der Wahlmöglichkeiten für die Wahlpflichtbereiche und -fächer wurden die Schüler und die Eltern der in Frage kommenden Klassen ausführlich über den (neuen) Unterricht informiert.

Nachdem feststand, dass der Unterricht wissenschaftlich begleitet wird, wurde eine Vergleichsklasse aus den achten Klassen ausgesucht (die meisten Teilnehmer der Schachklasse kamen aus einer der achten Klassen und würden insgesamt drei Jahre den Unterricht besuchen) sowie die Eltern im Rahmen eines Elternabends über Inhalt und Ablauf der schriftlichen Testungen informiert und deren Zustimmung eingeholt (einstimmig!).

Wissenschaftliche Begleitung

Die wissenschaftliche Begleitung fand unter Leitung von Prof. T. C. Stubbe von der Universität Göttingen (Institut für Erziehungswissenschaft – empirische Schul- und Bildungsforschung) statt.

Zu Beginn und am Ende des ersten Halbjahres des Schuljahres 2014/15 fand eine erste Testung statt. Die Ergebnisse wiesen in die Richtung der Ergebnisse der Untersuchung der Trierer Studie (Kap. 1.6).

Die neuste Schulrückmeldung stammt von Februar 2016. Der Mathematiktest stammt dabei aus der internationalen Schulleistungsstudie PISA, in dessen Rahmen Kompetenzen der Fünfzehnjährigen in Mathematik, Naturwissenschaften und Lesen im internationalen

Vergleich getestet werden. Im Ergebnis zeigte sich ein Anstieg der mittleren Mathematikleistung in der Schachklasse um das Dreifache gegenüber der Vergleichsklasse, was einem Schuljahr Mathematikunterricht entspricht

(Schachzug o.D.: https://www.gymnasium-ohlstedt.de/department/schach/).

6.6 Corporate Identity

Um die Corporate Identity der Schüler des Schachunterrichtes zu bilden, zu festigen und zu entwickeln kann es von Vorteil sein, wenn die Schüler auf Turnieren mit einem markanten, gut zu merkenden Namen auftreten – in Verbindung mit einem äußeren Erkennungsmerkmal wie zum Beispiel einem einheitlichen Pulli.

Namen und Emblem:

OhlChess (in Anlehnung an unsere erfolgreichen Frisbee-Ultimate-Mannschaften, die unter dem Namen "Ohlbees" starten).

Pullis mit OhlChess-Emblem (der Pulli in einem eleganten dunklen Blau wie unsere Schul-Sweatshirts oder die eleganten Polohemden unserer Schul-Golfmannschaft (*Ohl-Golf*)).



6.7 Zusammenarbeit mit einem Schachverein

Für über den Unterricht hinaus interessierte und/oder begabte Schachschüler macht die Zusammenarbeit mit dem Schachklub, dem Bergstedter Schachklub aus der Nachbarschaft Sinn.

Schachlehrer des Clubs geben Gastunterricht zu speziellen Themen, unsere Schüler nehmen auch an Turnieren des Clubs teil.

6.8 Events

Unter anderem:

- Schachturniere gegen Nachbarschulen
- Einladungs-Schachturniere
- Ohlstedter Schulschachmeisterschaft
- Schachturnier "Schüler gegen Eltern"

- Einbindung von "Schachgrößen"
 (Martha Michna, Dr. Karsten Müller (Endspiel (HSK)..., Referenten von Chessbase (?))
- Unterricht und Simultan mit Martha Michna
- Unterricht und Simultan mit Alex Shirov(geplant)
- Hier soll auch verwiesen werden auf ein "Konzept für Schachevents mit optimaler Öffentlichkeitswirkung" von Stefan Kindermann.

Konkret:

- Meisterschaft der Schachklasse
- Schach-Schulmeisterschaft
- Schüler-Eltern-Schachturnier
- Hamburger Mannschafts-Meisterschaft (HHMM)
- Rechtes gegen Linkes Alsterufer
- Wandsbek-Cup

6.9 Presse

Natürlich ist es wichtig in der heutigen Schullandschaft, dass Besonderheiten, Neues, Erfolge usw. einer Schule an die Öffentlichkeit kommuniziert werden. Das stärkt die Corporate Identity und damit die Identifikation der Schüler mit ihrer Schule.

Außer der Veröffentlichung auf der Website der Schule bieten sich in Hamburg dabei die folgenden Print- und Onlinemedien an:

- Heimatecho, Markt, Wochenblatt
- Hamburger Abendblatt
- DIE WELT
- Chessbase

6.10 Schachlehrplan des Gymnasiums Ohlstedt

Wahlpflichtfach Schach



Schulisches Curriculum

Das Gymnasium Ohlstedt führt seit dem Schuljahr 2014/15 Schach im Wahlpflichtbereich in der Mittelstufe (Klasse 8-10) auf der Grundlage des von Schachlehrer Franz Reisgis geschriebenen Schach-Curriculums durch.

Mit dem Angebot des Faches Schachs werden wissenschaftliche Untersuchungsergebnisse (u.a. Trierer Studie) in die Praxis umgesetzt. Herr Reisgis hat seinen Schachunterricht zwei Jahre von Prof. Stubbe (Uni Göttingen) wissenschaftlich begleiten lassen.

Die neuste Schulrückmeldung stammt von Februar 2016. Der Mathematiktest stammt dabei aus der internationalen Schulleistungsstudie PISA, in dessen Rahmen Kompetenzen der Fünfzehnjährigen in Mathematik, Naturwissenschaften und Lesen im internationalen Vergleich getestet werden. Im Ergebnis zeigte sich ein Anstieg der mittleren Mathematikleistung in der Schachklasse um das Dreifache gegenüber der Vergleichsklasse, was einem Schuljahr Mathematikunterricht entspricht.

Für die Schüler wird durch dieses Wahlpflichtangebot ein Fach angeboten, das auch durch seine Schnittmenge von Sport, Spiel, Wissenschaft, Kunst (und Erziehungsmaßnahme) einen besonderen Reiz ausübt.

Deshalb kann man bei dem Versuch, den allgemeinen Erziehungs- und Bildungsauftrag des Schachs zu formulieren, zuerst von der Analyse der Wirkung des Schulsportes ausgehen. Das Schach erfüllt genauso wie körperlich anstrengende Sportarten die Aufgabe, bestimmte Charaktereigenschaften zu fördern: Gesundes Selbstvertrauen, Selbstkritik, Streben nach Erfolg durch Fleiß, Ausdauer, Leistungswillen, Selbstdisziplin und Fairness. Schach erzieht junge Menschen dazu, auch in schwierigen Situationen klare Entscheidungen zu treffen.

Schach als Lehrfach soll im Lernprozess nicht nur seinen eigenen Stellenwert haben, sondern vor allem als ein Mittel dienen, Fähigkeiten für andere Bereiche, also auch für andere Unterrichtsfächer, zu erhöhen (s.o.).

Didaktische Vorteile: Theorie und Praxis, Spiel und Ernst verbunden, individueller Leistungszuwachs auf jedem Niveau möglich, Teilnahme an Turnieren, spielerisches Messen im Wettkampf mit anderen.

Überfachliche Kompetenzen werden ebenso gefördert wie fachliche Kompetenzen.

Der Kurs findet zweistündig im Schachraum statt. Außerdem nehmen die Schüler regelmäßig an Turnieren teil.

Für die Leistungsbewertung werden die Mitarbeit/das Arbeitsverhalten, die Ergebnisse der schriftlichen Lernerfolgskontrollen (in Form von zwei Klausuren im Schuljahr), die Ergebnisse von verschiedenen Testaufgaben, Referate und Vorträge zu Schachspielern und zur Schachgeschichte sowie die Leistungsentwicklung berücksichtigt. Dabei finden die jeweilige Jahrgangsstufe und die Zeitdauer der bisherigen Unterrichtes Beachtung.

Allgemeine Inhalte

Funktionale Ziele:

- Steigerung der Kreativität
- Befähigung zur Strategieentwicklung
- Förderung der Denkfähigkeit
- Beobachtungssicherheit und Phantasieaktivitäten in räumlichen Zusammenhängen und logischen Kombinationen
- Förderung der Planungssicherheit
- Stärkung der Vorgehenssicherheit
- Sicherheit der Ergebnisfindung (Gedächtnisverlässlichkeit)
- Steigerung im Konzentrationsvermögen
- Verstärkung der Ausdauer (Stabilität in der Belastbarkeit)
- Einübung in Formen der Strategieentwicklung
- Einführung in Formen des Systematisierens
- Einüben in Formen des Operationalisierens

Ziele für die Motivationssicherheit

- Steigerung der Interessiertheit
- Stabilisierung der Selbstwerthygiene
- Gewinnung und Steigerung von persönlichem Ehrgeiz
- Steigerung der Lernbereitschaft
- Steigerung der Erfolgsmotivation

Pädagogische Ziele

- Umgang mit Erfolgen und Niederlagen
- Einübung in Selbsterfahrung
- Kommunikationssicherheit in Umgang mit Spielpartnern, Spielleitung, ...
- Einübung in Formen der Selbstkontrolle
- Einübung in Formen der Selbstdisziplin und menschlichen Umgangsdisziplin
- Erlebnisgewinnung beim Schachspielen und den Sozialerfahrungen

Anm.: Konzentrationsfähigkeit

- Konzentration ist ein Zustand geistiger Wachheit, in dem die körperlichen und geistigen Kräfte auf ein Ziel ausgerichtet sind.
- Konzentration ist eine geistige Fähigkeit, die beim Spielen und Lernen geübt, erfahren und gelernt wird. Dies ist ein Reifungsprozess, der mehrere Jahre andauert.
- Die kindliche Konzentrationsphase hält im Durchschnitt nur etwas doppelt so viele Minuten an, wie das Kindesalter in Jahren zählt.

Zeit/ Wochen- stunden	Kompetenzen	Inhalte + Ablauf + Ziele	Evaluation, Präsenta- tion, Wettkämpfe
2	Lernen	Wichtige Begriffe des Schachspiels:	
	Üben	Angreifen, Schlagen, Decken, Tausch, Drohung, Schach, Matt, Patt, Analyse (Partie oder Stellung), Remis (Vereinbarung, dreimalige Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel), Partieverlust (Zeitüberschreitung, Aufgabe), Wert der Figuren, grundlegende Eigenschaften der einzelnen Figuren	Abfragen (schriftlich + mündlich)
16	Leisten	Zentrale taktische Motive:	
		Fesselung, Gabel, Spieß, Abzug, Doppelschach, Opfer, Ablenkung, ersticktes Matt	Taktikprüfungen/-tests
	Kooperieren (bei Partnerar- beit)	Partiephasen:	
10		Eröffnung: "Eröffnungsregeln", Kurzpartien, offene, halboffene und geschlossene Spiele	Eröffnungstests
8		Mittelspiel: Strategie und Taktik, Fallen, Verführung, taktische Vorteilsgewinnung, Anhäufung positioneller Vorteile, Wichtigkeit der Bauernstellung	Mittelspielaufgaben
14		Endspiel: Elementares Mattsetzen (K+D,K; K+2T,K; K+T,K; K+2L,K; K+L+S,K)	Endspieltests
		Elementare Bauernverwandlung, Mattbilder, Mattstellungen, Bauernendspiele, diverse Figurenendspiele	

12		Zentrale strategische Motive:	
		Drucksäule, ewiger Springer, Freibauer, Blockade, Einsperrung, Räumung, Hebel, Keilbauer, hängendes Zentrum, Zentralisierung, Plombierung	
2		Fairplay:	Test
		Grundregeln des Respekts vor dem Gegner,	
		erlaubtes Verhalten - faires Verhalten	
4	Wettkämpfen	Körperliche/psychologische Aspekte: Innere Einstellung, Siegeswillen, Konzentration, Körpersprache und Ausstrahlung, Anstrengung des Schachspiels, Bedeutung von Ausgleichssport	
6 + x		Turnier und Vorbereitung:	Wettkampfbeobachtung Wettkampfprüfung Filmanalyse
		Turnierschachregeln (Folgen bei Regelverstößen, Rolle des Schiedsrichters), Turnierformen ((Schweizer System, Rundenturnier; Einzelturnier, Mannschaftsturnier), Teilnahme an Schulturnieren	
6		Gesellschaftlich-soziale Bedeutung des Schachspiels: Schach als Motiv in der Filmkunst • Die Schachnovelle (1960) • Die Grünsteinvariante (1985) • Knight Moves - ein mörderisches Spiel (1992) • Das Königsspiel – Ein Meister wird geboren (1994) • Lang lebe die Königin (1995) • Lushins Verteidigung (2000) • Die Schachspielerin (2009)	

	• Zug um Zug (2015)	Referate
		Vorträge
6	Schach und Geschichte:	Tests
	Die Reiskornlegende (mit Bezug zum Mathe-Unterricht, Kennenlernen	
	von Exponentialfunktionen), Geschichte des Schachspiels, Wettkämpfe	
	Karpov gegen Kasparov, die Welt- und Großmeister des Schachs, Mag-	
	nus Carlsen als junge Person der Zeitgeschichte	
jede	Spiel	
Stunde	Anwenden des Gelernten	
4	Schriftliche Arbeiten	
	zwei pro Halbjahr	

6.11 Unterrichtseinheiten

Im Folgenden werden die Unterrichts-(doppel)stunden in Kurzform vorgestellt.

In der Klasse des ersten Durchganges ab dem Schuljahr 2014/15 waren neun Schüler aus Klasse 8, sechs Schüler aus Klasse 9 und fünf Schüler aus Klasse 10. Von den 20 Schülern waren fünf Mädchen.

Zwei Schüler spielten in einem Schachverein, beide besaßen eine ELO von etwa 1500 und 1200.

Zu gleichen Teilen waren die anderen Schüler einzuordnen als leicht fortgeschrittene Anfänger.

Entsprechend hatte ich zwar einen festen Unterrichtsplan, musste aber immer wieder binnendifferenzieren, um den unterschiedlichen Wissens- und Spielstärken gerecht zu werden.

Zu allen Stunden gibt es natürlich auch ausführlichere Unterrichtsübersichten, gegliedert nach Inhalten, Zielsetzung, Material und Arbeitsform.

Stunde 1/2:

Stellungsanalyse (Analyse, Grundsätze, Stellung weiterspielen)

-> Methoden der Stellungsbeurteilung finden ("sokratische Methode") - Beurteilungskriterien kennen lernen.

Eingangstest (Überblick über Vorwissen/Können) -> Kopien aus Lindörfer Spiel

Stunde 3/4:

Stellungsanalyse (Wiederholung der Beurteilungskriterien) Eingangstest 2 (Lösungen der Hausaufgabe und Erweiterung) Spiel

Stunde 5/6:

Eingangstest-Lösungen Stellungsanalyse Spiel mit Partieformular

Stunde 7/8:

Übungen zum Einprägen der Felder-Notation Taktik: Beutezug, Matt in ½, Vorteil in 2 (taktisches Sehen) Spiel mit Partieformular

Stunde 9/10:

Matt in ½, Vorteil in 2 (taktisches Sehen) Spiel mit Partieformular

Stunde 11/12:

Matt in ½, Vorteil in 2 -> Vergleich der Hausaufgabe

Eröffnung (Bauern, Grundregeln)

-> grundsätzliches zu Bauernzügen am Beginn der Partie; Kennen lernen von "Grundregeln der Eröffnung"

Spiel (Umsetzung des Gelernten aus 2.: Grundstellungen 'Italienische Partie', 'Spanische Partie'

Stunde 13/14:

Eröffnung: Wiederholung der Grundregeln

Maria Shirov-Michna stellt ihre Partie von der Deutschen Ländermeisterschaft vor

Stunde 15/16:

Eröffnungen lernen: Was man mit Bauernzügen bewirken kann

-> Festigung elementarer Eröffnungsprinzipien

Piece Values -> Materialvor- und -nachteil beim Kalkulieren errechnen Spiel

Stunde 17/18:

Taktik: Matt in ½ / Vorteil in 2 (taktisches Sehen – Hausaufgabe vergleichen) Spiel als Vorbereitung für das erste Turnier

Stunde 19/20:

Turnier gehen die Grundschule Bergstedt (2014 Deutscher Mannschaftsmeister der Grundschulen!)

Stunde 21/22:

Besprechung und Auswertung der Turniererfahrung

Spiel mit Uhr (als Vorbereitung für die Hamburger Mannschaftsmeisterschaften der Schulen)

Stunde 23/24:

Hamburger Mannschaftsmeisterschaften der Schulen – Sekundarstufe I Spielen mit Turnierdruck, Schachuhr, kennen lernen des Schweizer Systems, eventuell taktisches Mannschaftsverhalten

Stunde 25/26:

Auswertung der Hamburger Mannschaftsmeisterschaften

Vorbereitung der Klausur 1

Taktik 1: Schüler werden über die Vielfalt der taktischen Motive informiert

Taktik: Doppelangriff (Arbeitspapiere)

Stunde 27/28:

Taktik: Doppelangriff (Hausaufgabe vergleichen)

Doppelangriff: weitere Arbeitsbeispiele

Stunde 29/30:

Taktik: Doppelangriff (Hausaufgabe vergleichen)

Spiel mit Partieformular

Stunde 31/32:

Klausur 1 (siehe Anhang)

Stunde 33/34:

Rückgabe und Besprechung der Klausur

Taktik: Springergabel (der Springer und seine Felder, Gabel-Varianten des Sprin-

Spiel

Stunde 35/36:

Spiel mit Partieformular und langer Bedenkzeit

Stunde 37/38:

Matt in 1 / Matt in 2 (Mattbilder erkennen lernen)

Spiel

Stunde 39/40:

Taktik: Springergabel

Spiel

Stunde 41/42:

Vorstellung des Bergstedter Schachclubs durch einen Vertreter des Klubs

Vorbereitung "Rechtes gegen Linkes Alsterufer"

Taktik: Springergabel (Hausaufgabe vergleichen)

Taktik: Einführung Spieß

Stunde 43/44:

GM Martha Michna besucht den Unterricht

GM Michna kommentiert ihre Partie gegen Elisabeth Pähtz (German Masters Frauen 2015), lässt allerdings ab dem Mittelspiel ihre Züge durch die Schüler finden GM Michna spielt simultan gegen die Klasse

Stunde 45/46:

Turnier "Rechtes gegen Linkes Alsterufer" mit 4 OhlChess-Mannschaften

Stunde 47/48:

Taktik: Fesselung (Kennen lernen des Motivs, Unterschied zu Gabel und Spieß)

Nachlese "Rechtes gegen Linkes Alsterufer

Spiel

Stunde 47/48:

Taktik: Fesselung (Hausaufgabe vergleichen)

Taktik: Kreuzfesselung

Spiel

Stunde 49/50:

Taktik: Kreuzfesselung (Hausaufgabe vergleichen)

Stellungsbeurteilung (Wiederholung und Festigung der Beurteilungskriterien)

Spiel

Stunde 51/52: Klausur 2 Stunde 53/54: Rückgabe und Besprechung Klausur Partie spielen bis zum ersten Wendepunkt – dann Diskussion mit Partner über mögliche Fehler Spiel Stunde 55/56: Taktik: Abzug (Einführung des Motivs mit Übungen) Spiel Stunde 56/57: Taktik: Abzug (Einführung des Motivs mit Übungen) Spiel Schuljahresende Stunde 57/58: "Einspielen" Stunde 59/60: Test der "Schachklasse" durch die Uni Dortmund Freies Spiel Stunde 61/62: Wiederholungstest "Taktische Motive" Auswertung des Tests Spiel mit Partieformular Stunde 63/64: Matt in 1 / Matt in 2 Spiel mit Beginn der "Schottischen Eröffnung" ab 4. Sf3xd4 Gemeinsame Analyse der Partien Stunde 65/66: Einordnung: Eröffnung-Mittelspiel-Endspiel Matt mit König und Turm

Matt mit König und 2 Türmen

Spiel (5 Minuten Bedenkzeit)

Stunde 67/68:

Turnier gegen die Grundschule Bergstedt (Deutscher Mannschaftsmeister 2015)

Stunde 69/70:

Hamburger Mannschafts-Meisterschaft

Stunde 71/72:

Matt mit König und Dame Spiel (20 Minuten Bedenkzeit)

Stunde 73/74:

Beginn der Referate: Philidor – Morphy

König und Bauer gegen König

König und Bauer gegen König (Springerbauer)

Spiel

Stunde 75/76:

Referate: Steinitz – Lasker

König und Bauer gegen König (Festigung)

König und Bauer gegen König (Springerbauer) (Festigung)

Spiel

Stunde 77/78:

Film: Searching for Bobby Fischer (deutsch)

Stunde 79/80:

Referate: Keres - Bronstein

Bauernendspiele – Grundlagen: Wiederholung der Testaufgaben der Kopien

Spiel (Bedenkzeit 15 Minuten)

Stunde 81/82:

Klausur 1

Stunde 83/84:

Rückgabe der Klausur

Referat: Tarrasch

Spiel: Fortsetzung der "Schottischen Partie" mit Aufschreiben

Stunde 85/86:

Referate: Nimzowitsch – Capablanca

Endspiel-Test (Rückgabe und Besprechung)

Vergleich der Arbeitspapiere (Matt in 1..[A+B])

Freies Spiel

Stunde 87/88:

Rückblick: Teilnahme am Springerpokal

Referat: Aljechin

HA-Kontrolle: Bauernendspiele

Die FIDE-Schachregeln

Spiel (Langpartie mit Aufschreiben)

Stunde 89/90:

Referate: Euwe – Botwinnik

HA-Kontrolle: Elementare Bauernendspiele: Quadrat-Regel

Spiel (Langpartie mit Aufschreiben)

Stunde 91/92:

Referat: Smyslow

Spiel (Langpartie mit Aufschreiben)

Stunde 93/94:

Referat: Tal

Endspiel – Grundkenntnisse (Arbeitspapier)

Spiel (Langpartie mit Aufschreiben)

Stunde 95/96:

Teilnahme mit 4 Mannschaften am Wandsbek-Cup

Stunde 97/98:

Taktik + Endspiel: Einüben und Probieren des Gelernten

Blitzpartien Langpartie

Stunde 99/100:

Taktik + Endspiel

Blitzpartien

Langpartie (Fortsetzung)

Stunde 101/102:

Referate: Paul Keres, David Bronstein

Blitzpartien

Langpartie (Ende und Analyse)

Stunde 103/104:

Referate: Bobby Fischer, Karpov, Kortschnoi

"Matt mit König und Dame"

Langpartie

Stunde 105/106:

Referate: Shirov, Kramnik

"Matt mit König und Dame" (Kontrolle der Hausaufgabe)

Langpartie mit Aufschreiben

Stunde 107/108:

Referat: Kasparow

Filmausschnitt "Krieg auf dem Schachbrett"

Langpartie (Ende und Analyse)

Stunde 109/110:

Klausur 2

Referate: Anand, Aronian

Filmausschnitt "Krieg auf dem Schachbrett" 2

```
Stunde 111/112:
     Referat: Caruana
     Stellung: "Blind für Besseres"
     Eröffnung: Fortsetzung (Züge des Gegners verstehen)
     Langpartie
Stunde 113/114:
     Referat: Marta Michna
     "Der 1-Züger Power-Test"
     Eröffnung: Fortsetzung (Italienisch. Grundideen; mit d3)
     Langpartie
Stunde 115/116:
     Eröffnung: Fortsetzung (offene-halboffene-geschlossene Systeme: Unterschiede
     erkennen) – Spanische Eröffnung (kennenlernen der 4 Basiszüge)
     Langpartie
Stunde 117/118:
     "Talent-Test"
     Spanische Eröffnung
     Langpartie
Stunde 119/120:
     Endspielstudie
     "Wie lerne ich Eröffnungen?" fritztrainer "Eröffnung"
     Langpartie
Stunde 121/122:
     Endspielstudie
     Mattspiele (Narrenmatt, Schäfermatt, Seekadetten-Matt, Marshall-Falle)
     Langpartie
Stunde 123/124:
     Referat: Carlsen
     MW in New York: Partieverlauf, 10. Partie
Stunde 126-130:
     Schulturnier "OhlChess-Meisterschaft 2016"
Stunde 131-132:
     Matt in 1 + Matt in 2
     TurmSpringer (TS)-Abzugsbatterie
     Langpartie
Stunde 133-134:
     Matt in 2
     TS-Abzugsbatterie 2
     Spieltraining für Turnier (15' Bedenkzeit)
```

Stunde 135-136:

Matt der Anastasia

Spanisch (Shirov-Partie)

Spieltraining für Turnier (15' Bedenkzeit)

Stunde 137-138:

Vorschau Bezirkscup Wandsbek

Matt in 2 (war Hausaufgabe)

Endspiel: Turm gegen Läufer

Spiel

Stunde 139/140

Matt in 1+2

Schachaufgabe für das Alsteruferturnier

Spiel

Stunde 141/142

Springerproblem

Matt in 2

Schachaufgabe für Alsteruferturnier

Spiel

Stunde 143/144

Theorie: Notation (Wiederholung für die Anfänger) und Zug- und Stellungsbewer-

tung

Matt in 1+2

Spiel

Stunde 145/146

Werte des Schachspiels

Wie soll man analysieren?

Matt in 1+2

Spiel

Stunde 147/148

Endspiel: Springerbauer; Schlagen von blockierten Bauern; Wer wandelt zuerst

um?

Spiel (Langpartie mit Notation)

Stunde 149/150

Referate

Matt in 1+2

Spiel (Langpartie mit Notation)

Stunde 151/152

Referate

Organisation der Mannschaften für das Turnier Rechtes gegen Linkes Alsterufer

Spiel (Training für das Turnier)

Stunde 153/154

Nachlese: Alsteruferturnier

Referate

Bauern: Seele des Spiels

Spiel

Stunde 155/156

Organisatorisches: Arbeit am 8.6.

Referate Matt in 1+2

Bauern: Seele des Spiels 2

Spiel

Stunde 157/158

Klassenarbeit Vorteil in 1 Matt in 2

Bauern: Seele des Spiels 3

Spiel

6.12 Klausuren (Auswahl)





Schriftliche Arbeit 1

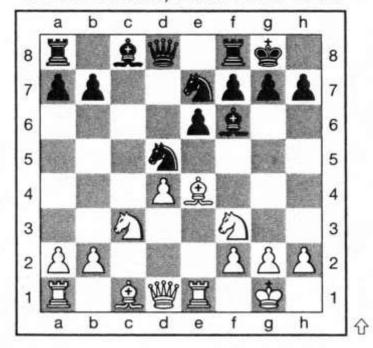
- 1. Nenne die Eröffnungsgrundsätze.
- 2. Überprüfe die beiden folgenden Diagramme hinsichtlich der Eröffnungsgrundsätze:



3. In welche	Reihenfolge könnte bei Diagramm 1 sinnvoll eröffnet worden sein?
Weiß	<u>Schwarz</u>

Anand-Karpow

4. WM-Partie, Lausanne 1998

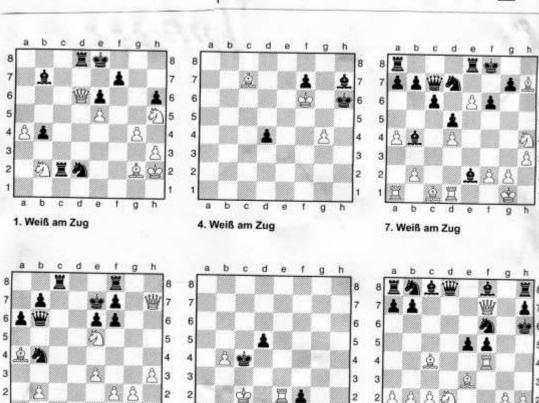


- 4. Nenne die Merkmale der Stellungsbeurteilung.
- 5. Konkrete Stellungsbeurteilung
- 5.1 Führe für die Stellung auf dem Diagramm (Anand-Karpow) eine Stellungsbeurteilung durch (mit Schlussfolgerung!).
- 5.2 Mit welchem Zug wird Weiß fortsetzen und warum mit diesem Zug?

6. Löse die folgenden Aufgaben "Matt in 1 Zug" und "Matt in 2 Zügen".

Taktik Matt in 1 Zug



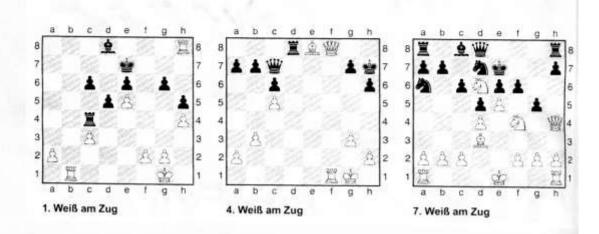


Taktik Matt in 2 Zügen

2. Weiß am Zug



8. Weiß am Zug



5. Weiß am Zug

Lösung zur Klausur 1



Schriftliche Arbeit

- 1. Nenne die Eröffnungsgrundsätze.
- Der Kampf ums Zentrum (wer das Zentrum kontrolliert, kontrolliert auch die Partie.
 - In der Eröffnung sollte es das Ziel sein die Zentrumsfelder (e4 d4 e5 d5) mit Bauern zu besetzen und/oder mit Figuren zu kontrollieren).
 - Eröffne die Partie mit einem Zentrumsbauern und ziehe mit den Leichtfiguren (Springer, Läufer) auf zentrale Felder oder kontrolliere sie mit ihnen.
- **Figuren entwickeln** (Versuche alle deine Figuren zu entwickeln, dann hast du mehr davon zur Verfügung, wenn du den gegnerischen König angreifst.

 Der optimale Zug entwickelt die eigenen Figuren und hindert den Gegner daran seine zu entwickeln. Schafft man es z.B. zu verhindern, dass der Gegner die Rochade schafft, hat man gute Chancen den König im Zentrum erfolgreich anzugreifen).
- Den König in Sicherheit bringen (sichere rechtzeitig Deinen König durch die Rochade. Bringe deinen König in die Nähe einer Ecke des Brettes, dort ist er in der Regel sicherer).
- Den Gegner an der Entwicklung hindern.
- Besetze das Zentrum mit Bauern, kontrolliere es mit Figuren.
- Vermeide unnötige Bauernzüge.
- Ziehe nicht ohne zwingenden Grund mehrmals mit einer Figur.
- Bringe die Dame nicht zu früh ins Spiel.
- Enge den Bewegungsdrang der eigenen Bauern nicht durch Figuren ein. Bauern und Figuren müssen einander ergänzen.
- Vernachlässige nicht die Entwicklung Deiner Figuren durch frühzeitigen Bauernraub.
- Vermeide planlose Züge mit den Bauern (vor allem mit den Randbauern)!
- Verliere deine Figuren nicht durch Unachtsamkeit! Jede Figur ist wertvoll, du kannst eine Partie nicht gewinnen, ohne Figuren zum Mattsetzen zu haben.
- Vermeide gedankenlose Entwicklung. Jeder Zug muss einem Plan untergeordnet sein!

2. Überprüfe die beiden folgenden Diagramme hinsichtlich der Eröffnungsgrundsätze:

Diagramm 1 Diagramm 2





Diagramm 1 (Italienische Eröffnung)	Diagramm 2 ("Fantasy")
Für S und W gilt:	S:
Zentrum besetzt mit e-Bauern	Unkontrolliertes Ziehen der Bauern –
Zentrumskontrolle durch Springer und	keine Linien werden geöffnet für Läufer
Läufer	Springer am Rand
Figuren sind entwickelt – nur Türme und Dame warten noch	W:
Könige können im nächsten Zug durch	Zentrum mit Bauern besetzt Läufer aktiv auf c4
Rochade in Sicherheit gebracht werden	aber: Springer am Rand
Σ harmonische Entwicklung	f-Bauer öffnet Königsseite ohne Not

3. In welcher Reihenfolge könnte bei Diagramm 1 sinnvoll eröffnet worden sein?

<u>Wei</u> <u>B</u>		Schwarz	
1. e4	Besetzung des Zentrum	e5	Besetzung des Zentrum
2. Sf3	greift e5 an	Sc 6	deckt e5
3. Lc4	Angriff auf Angriff f7	Lc5	Angriff auf Schwachpunkt f2
4. d3	macht Lc1 frei	Sf6	bereitet die 0-0 vor
5. Sc3	Weiterentwicklung	d6	Weiterentwicklung
6. Lg5	Fesselung des Sf6	Le6	Unterbrechung der Angriffsdiagonale des Läufers auf c4

4. Nenne die Merkmale der Stellungsbeurteilung

Materielles Kräfteverhältnis:

Materialgleichgewicht (*Materialkonstellation* beider Armeen im Vergleich): Springer = 3 Bauern; Läufer = 3 ½ Bauern; Turm = 5 Bauern; Dame = 9 Bauern

Vorhandensein unmittelbare Drohungen:

Welchen Zug will der Gegner als nächstes machen (wenn ich ihn nicht daran hindere)?

Sicherheit der Königsstellung:

Sicherheit beider Königsstellungen im Vergleich/Gefährdung der Könige

Beherrschung offener Linien, Diagonalen, Reihen:

Läufer; Turm; Turm-Dame doppeln

Zentrum -- Raumvorteil / Raum- (Felder-)beherrschung / Räumliches Übergewicht:

Aktive Postierung von Figuren:

Entwicklung der Figuren

Koordination zwischen den Figuren, Figurendruck im Zentrum, Figuren, die entwickelt werden müssen?

Die Bauernstruktur, schwache und starke Felder:

starkes Bauernzentrum, Freibauern, Bauernmajorität auf einem Flügel, schwache Bauern beim Gegner

5. Konkrete Stellungsbeurteilung

Capablanca-Aljechin

21. WM-Partie, Buenos Aires 1927



Vergleichende Analyse

- Auf dem Brett herrscht Materialgleichheit.
- 2. Konkrete Drohungen gibt es nicht.
- Die K\u00f6nige sind zuverl\u00e4ssig gesch\u00fctzt, ihre Lage hat bislang keinen Einfluss auf die Stellungsbewertung.
- Die zwei offenen Linien sind unter beiderseitiger Kontrolle.
- Die Bauern sind symmetrisch angeordnet, wodurch beide Seiten starke Mittelfelder beherrschen – Weiß d4 und c5, Schwarz d5 und c4.
- Im Zentrum sind die Möglichkeiten der Parteien etwa gleich.
- Die Schwerfiguren stehen symmetrisch.
 Weiß besitzt etwas aktivere Springer, Schwarz etwas aktivere Läufer.

M Allgemeine Schlussfolgerung

Die Stellung verspricht den Gegnern gleiche Aussichten. Bei richtigem Spiel sollte die Partie deshalb remis enden. Das Bestreben beider Parteien geht dahin, die Schlüsselfelder c5 und c4 zu besetzen. Schwarz ist schon zum Manöver ☑d7–e5–c4 oder ☑d7–b6–c4 bereit, aber Weiß dürfte immer ausgleichende Möglichkeiten finden.

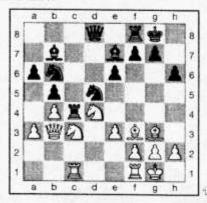
16. Ag3

Das verhindert nur eines der Springermanöver. Beide Marschrouten konnten durch ©d4-b3-a5 unterbunden werden.

16... むb6 17. 当b3 むfd5

Der ganze Kampf geht um den Punkt c4. Nach dem Tausch 18. ②×d5 ≜×d5 bekäme der Läufer die Möglichkeit, dieses wichtige Feld zu kontrollieren. Außerdem hat Schwarz die positionelle Drohung 18...②×c3 19. 互×c3 ≜d5 20. 營b2 互×c3 21. 營×c3 營a8 nebst 22...互c8 aufgestellt, wodurch die lange Diagonale und die c-Linie erobert würden.

18. £f3 Ec4!



Im Vergleich zur Ausgangsstellung hat sich vieles zugunsten von Schwarz verändert. Seine Figuren haben starke Punkte eingenommen, und der Tausch auf d5 ermöglicht ihm, die c-Linie zu besetzen. Weiß sollte jetzt mit dem Läufer nach e2 zurückkehren.

19. Qe4 ≝c8 20. Exc4

Das ist bereits ein deutlicher Fehler. Der Kampf um die Linie musste mit 20. 豐b2 fortgesetzt werden.

20... 0xc4 21. 国c1 營a8!

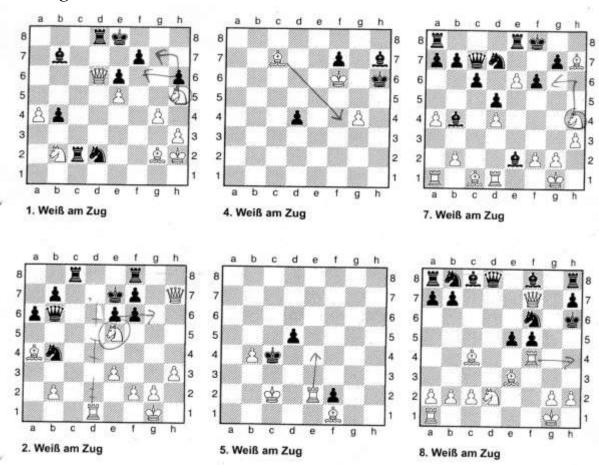
Es droht 22... €xb4 oder 22... €dxe3.

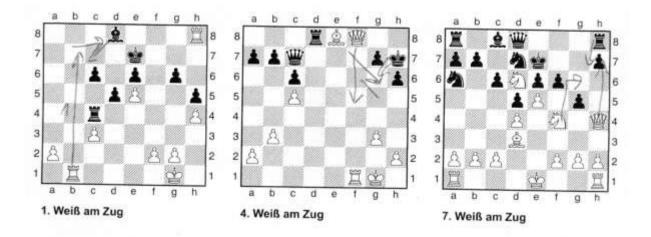
22. �c3 ≣c8 23. �xd5 ≜xd5 24. ≜xd5 ≝xd5

Der schwarze Vorteil ist noch plastischer geworden. Es droht 25...e5 mit Raumgewinn.

25. a4 &f6 26. 4f3 &b2!

6. Löse die folgenden Aufgaben "Matt in 1 Zug" und "Matt in 2 Zügen"





Klausur

Juni 2016

Schacharbeit 2



1. Bauernendspiel

1.1 Welches der beiden Endspiele endet Remis? \rightarrow ankreuzen!

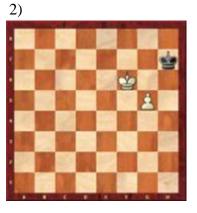


1) **X**

1. Kb3 Kb5!

Der schwarze König verhindert, dass der weiße König vorwärts gehen kann.

- 2. c4+ Kc5 3. Kc3 Kc6
- 4. Kd4 Kd6 5. c5+ Kd7
- 6. Kd5 Kc7 7. c6 Kc9
- 8. Kd6 Kd8 9. C7+ Kc8



bis schließlich die kritische Stellung erreicht wird. Wir haben eine Situation beiderseitigen Zugzwanges vor uns. Das Zugrecht ist hier für beide Seiten nachteilig. Weiß am Zug muß 1.Kc6 spielen, was zu Patt und somit Remis führt. Schwarz am Zug muß 1... Kb7 ziehen, worauf Weiß 2.Kd7 antwortet und den Bauern in eine Dame umwandelt. Weiß muß somit obige Stellung also möglichst mit schwarzer Zugpflicht anstreben, während Schwarz danach trachten wird, daß Weiß am Zug ist.

1.2 Wie sind die nächsten 4 Züge bei Beispiel 2)?

Weiß Schwarz

- 1. Kf7 Weiß beabsichtigt, seinen König vor den Bauern zu bringen
 - 1....Kh8
- 2. Kg6!
- 2. Kg8
- 3. Kh6
- 3. Kh8
- 4. g6 Dieser Bauernvormarsch zwingt den schwarzen König, die Opposition aufzugeben 4.... Kg8
- 5. g7
- 5. Kf7
- 6. Kh7 Der weiße König beherrscht nun das Umwandlungsfeld g8, und der Bauer geht im nächsten Schritt zur Dame

2. Löse die folgende Aufgabe:

Schreibe hier die richtige Zugreihenfolge auf.

Weiß beginnt:

1. g6! Wenn 1...hxg6 2. f6! gxf6 3. h6 und gewinnt

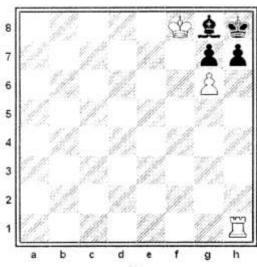
Gleichfalls gewinnt 1....fxg6 2. h6! gxh6 3. f6

- 3. Weiß setzt in 2 Zügen matt
- 1. Th6! Wenn 1. ...gxh6 2. g7#

Wenn 1. ...L (beliebig) 2. Txh7#



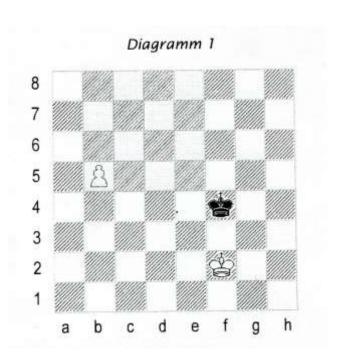
bei



- 3. Entscheide: SCHWARZ ist am Zug – gewinnt Weiß?
- □ ja □ nein

WEISS ist am Zug – gewinnt Weiß?

- □ ja □ nein
 - 4. Wie heißt die grafische Regel, die diesem Prinzip zugrunde liegt?



Was besagt diese Regel?

Wenn der König das Quadrat des Bauern betreten kann, dann hält er den Bauern noch auf.

..... Punkte Σ



6.13 Erfahrungsbericht nach fünf Jahren Schachunterricht

Raumgröße und Anzahl der Kursteilnehmer

Unterrichtet wird in einem "normalen" Klassenraum, der Platz bietet für 32 Schüler² (die dann allerdings eng sitzen).

2019 haben wir einen separaten Schachunterrichtsraum bekommen (halb so groß wie ein normaler Klassenraum, mit Teppichboden, Regale für die Schachbibliothek, abschließbarer Schrank für die Schachutensilien, Schachbildern an der Wand).

Der Kurs wird im Mittel von 16 Schülern besucht, so dass für die Mitarbeit Richtung Smartboard wie auch für das Spiel mit- und gegeneinander genug Platz vorhanden ist.

Heterogenität des Kurses

Spielstärke

Die Spielstärke der Schüler lag zwischen Elo 800-1900, im Schuljahr 2020 bis ca.1500.

Eine Binnendifferenzierung war trotzdem in verschiedenen Varianten möglich:

- leistungshomogene Paarungen,
- heterogene Paarungen, wobei der Stärkere die Aufgabe hatte, den Schwächeren auf mögliche Schwächen und/oder Fehler hinzuweisen,
- Mattaufgaben (von Matt in 1 bis Vorteil in 2),
- Endspielaufgaben verschiedener Schwierigkeitsgrade,
- gemeinsame Analyse von Stellungsbildern, wobei im Gespräch auch die Schwächeren nach einiger Unterrichtszeit zu brauchbaren Ergebnissen kamen.

Alter und Geschlecht

Da der Kurs für Schüler der 8.-10. Klasse stattfindet, sind die Schüler zwischen 13-16 Jahre alt.

Mädchen wählen den Kurs in der Regel nur, wenn mindestens auch ein anderes Mädchen den Kurs wählt.

In der Regel gibt es keine signifikanten Unterschiede zwischen den Geschlechtern hinsichtlich Mitarbeit und Leistungen.

Ausstattung

- 3 Demobretter
- 1 Smartboard
- 20 Bretter
- 22 Figurensätze
- 20 Uhren

² Aus Gründen der Lesbarkeit wird das generische Maskulinum verwendet, welches weibliche wie männliche Personen gleichermaßen einschließt.

jede Menge Partiezettel kleine Schachbibliothek

Zeit

Wöchentlich findet eine Doppelstunde (90 Minuten) statt – vom Stundenplan her in der 7./8. Stunde (14-15:30 Uhr). Da die Schüler vorher durchgehend sechs Unterrichtsstunden hatten, besaßen die Schüler anfangs nicht mehr die volle Aufmerksamkeit und Konzentration. Das änderte sich meistens, wenn die Schüler von dem jeweiligen Thema und der Aufgabe sich besonders angesprochen fühlten.

Mindestens 30-45 Minuten jeder Doppelstunde waren/sind für die Spielpraxis reserviert. Das alles schränkt natürlich den möglichen Umfang des Theorieunterrichtes ein (aber die Schüler sollen durch den Unterricht unter anderem auch zur lebenslangen Freude am Schachsport/Schachspielen motiviert werden).

Inhalte

Allgemein

Es wurde versucht, das gesamte Spektrum des Schachspielens abzudecken: Taktik, Endspiel, Eröffnung, Spielpsychologie. Lediglich der Bereich Strategie war nur sehr knapp vorhanden.

Schachspezifisch

Taktik:

Die wesentlichen taktischen Motive wurden mittels Smartboard + Chessbase + Chessbase-DVDs sowie Arbeitskopien (auf denen die Motive vorgestellt und Beispiele gezeigt wurden; Aufgabenblätter dazu forderten die Schüler zur Umsetzung des Gelernten auf) behandelt.

Eine neue Überlegung: ich spreche die taktischen Motive kurz an und es gibt dafür Lern- und Arbeitsunterlagen als *Hausaufgabe*. Im *Unterricht* stelle ich Stellungen vor und die Schüler suchen (begründete) Lösungen, die gemeinsam erörtert werden.

Eröffnungen:

Nach dem Studium selbst gespielter Partien wurden erste Grundsätze erarbeitet. Diese wurden dann ergänzt und die Spieler aufgefordert, bei den Partien auf diese zu achten.

Ausführlich wurde die *Schottische Eröffnung* behandelt, da sie etwas aggressiver ist wie die *Italienische* oder die *Spanische Eröffnung*, was der Mentalität der jüngeren Schüler geschuldet ist. Die Italienische und die *Spanische Eröffnung* wurden dann anhand von Papieren, Demobrett und Übungspapieren gelehrt.

Bei allen gelehrten Eröffnungen wurden für die praktischen Übungen dann nur die jeweils etwa ersten 5 Züge vorgegeben, die Schüler wurden aufgefordert, die Partie frei fort zu setzen (jeweils mit Weiß und Schwarz). Die Ergebnisse wurden dann in der Klasse am Demobrett gemeinsam diskutiert. Die Schüler wurden dann aufgefordert, auf der Website von Chessbase Partien mit diesen Eröffnungen nachzuspielen.

Zum Verhältnis von Taktik und Eröffnungen:

Das Erkennen von gelernten taktischen Motiven und ihre Umsetzung wurde bei den Schülern in ihren Partien immer wieder beobachtet (was diesen auch Freude machte).

Eröffnungsfehler führten aber immer wieder dazu, dass die Schüler dann schnell in Nachteil gerieten (was diesen weniger Freude bereitete) – selbst in dem Wissen, dass auch ihren Gegnern dies im Laufe der Eröffnung noch passieren kann.

Auch wenn immer wieder in der Literatur zu finden ist, dass Taktik das A und O der Anfängerausbildung ist, auf der anderen Seite viele Anfängerlehrbücher mit Endspielen (das "reine Schach" – Denken pur) beginnen, so nützt das alles wenig, wenn der Schüler schon fehlerhaft aus der Eröffnung kommt und dann nur noch um das Überleben kämpft – und so auf Dauer den Spaß am Schach verlieren kann.

Also gehört an den Anfang die elementare Frage, wie das Spiel am besten zu beginnen ist.

Endspiel:

Das Erlernen elementarer Endspiele fordert die Schüler und macht ihnen (gerade) deshalb auch viel Spaß.

Technische Endspiele und Bauernendspiele standen im Mittelpunkt, Aber auch Läufer- und Springerendspiele wurden geübt (diese sind vor allem für die Fortgeschritteneren interessant gewesen).

Strategie:

Da ich für den Könnensbereich der Schüler die Themenfelder Eröffnung, Taktik und Spiel anfangs für wichtiger erachtete, blieb nicht viel Zeit für strategische Themen.

Angesprochen und demonstriert wurden Gute Läufer-Schlechte Läufer, Dominanz, Blockade, Vereinfachung.

Stellungsanalyse/Stellungsbewertung:

Für Schüler – auch für die Anfänger – ein interessantes Thema. Nach der einleitenden Frage "Was sehen wir" kamen immer sehr interessante und fruchtbare Diskussion auf. Weiter wurde nach dem Prinzip der *sokratischen Methode* gearbeitet.

Die Schüler entwickelten schnell einige wichtige Punkte der Stellungsbeurteilung. Sie versuchten sich in die jeweilige Seite hineinzudenken und mögliche Pläne zu entdecken.

Meiner Meinung nach ist dies eine wichtige Methode für das Schachlernen der Schüler!

Spiel:

Ein wesentlicher Teil des Schachlernens ist das konkrete Spiel. Es wurde auch immer wieder von den Schülern gefordert. Am liebsten spielten sie Schnell- oder 5-Minuten-Blitzpartien spielen. Dabei machte ich sie darauf aufmerksam, dass sie so in der Regel keine guten Schachspieler werden – und verweise auf die Weltspitze (die fast alle zuerst sehr gute Langpartie-Spieler waren und sind).

Aus diesem Grunde sorgte ich dafür, dass für Langpartien immer wieder mindestens 30 Minuten der Doppelstunde reserviert waren. Sehr oft mussten sie die Partien auch

auf dem Partiezettel notieren, so dass a) sie diese Partie gemeinsam nachspielen konnten und b) ich die Zettel dann an mich nehmen konnte, um sie zu Hause auszuwerten. Diese Auswertung bekamen die Schüler dann kommentiert im gemeinsamen Gespräch zurück.

Die Partieanalyse kommt aufgrund des Zeitmangels meist zu kurz – das bedeutet für mich als Lehrer, schon beim Beobachten der Partien, die entsprechenden Punkte wahrzunehmen um sie mit den Schülern später besprechen zu können:

- wurde die Partie aufgrund schlechter Eröffnungsführung/-kenntisse verloren?
- wurden die entscheidenden Fehler im Mittelspiel oder im Endspiel gemacht?

Bei den schwächeren Schülern war immer wieder zu beobachten, dass sie ihre Partie häufig schon nach 15-20 Minuten (manchmal auch eher) beendet hatten – vor allem, weil einer von Beiden mehr oder weniger katastrophale Fehler gemacht hatte.

Die Schüler wurden von mir mittels verschiedener Methoden angeleitet, sich beim Überlegen mehr Zeit zu nehmen (manchmal legte ich einen Euro neben das Brett für den Sieger – und schon wurde länger nachgedacht).

Turniere:

Wir nahmen/nehmen an allen Turnieren teil, die sich im Hamburger Raum für uns anboten (Hamburger Mannschaftsmeisterschaften, Springer-Pokal, Wandsbek-Cup, Rechtes gegen Linkes Alsterufer).

Da die Turnierleistungen der Schüler des Schachunterrichtes auch notenrelevant waren, wurde jeweils bis zuletzt gekämpft (natürlich spielte für die Leistungsbeurteilung die Stärke des Gegners eine Rolle (zum Beispiel konnte sich mein bester Schüler gegen Luis Engels lange behaupten, was natürlich eine sehr gute Note zur Folge hatte).

Zweimal im Jahr (vor den Sommerferien und vor den Weihnachtsferien) veranstalteten/veranstalten wir ein schulinternes Turnier, das dann für alle Schüler der Schüler offen war.

Schachgeschichte:

Begleitend zum Unterricht fertigen die Schüler kleine Referate zu (vom Lehrer) ausgewählten historischen Schachweltmeistern resp. –großmeistern an, die sie dann der Klasse vortragen (mit Bildern, z.T. mit kurzen Videoausschnitten).

Kopien der Eröffnungsgrundsätze und Stellungsbeurteilung/-analyse dürfen/sollen anfangs beim Spiel neben dem Brett liegen, damit die Schüler die Inhalte mit der Zeit verinnerlichen und diese dann später automatisch ablaufen (abgerufen aus dem Unterbewusstsein).

Die Praxis hat gezeigt, dass für einen zeitgemäßen, abwechslungsreichen und auch spannenden Unterricht auf Dauer nicht nur auf ein (oder wenige) Werk(e) zurückgegriffen werden kann.

Didaktische, methodische und inhaltliche Impulse und Materialen erschließen sich mit der Zeit – mehr oder weniger schnell – aus einer (ziemlich großen) Vielzahl von Veröffentlichungen zum Schach und Schachunterricht. Dabei ist es dann für den geplanten Unterricht der Erfahrung und dem Geschick der Lehrkraft überlassen, die passenden Beispiele zu wählen.

Es wird versucht, viel nach dem Prinzip der *sokratischen Methode* zu unterrichten, weil dadurch die Konzentration des ganzen Kurses gefordert ist – was meist auch gelingt. Das setzt voraus, das der Lehrer mit dieser Methode zu arbeiten versteht. Diese Methode ist für beide Seiten anstrengend. Wenn die Schüler entsprechend "mitgenommen" werden, kann es aber auch gelingen. Das Verstehen ist dadurch größer. Gut demonstriert wird diese Methode auch bei Pandolfini (2003).

Wichtig sind dann immer wieder folgende Dinge:

- Wenn der Lehrer für seinen Unterricht 'brennt', die Wichtigkeit und den Spaß an der Sache vermitteln kann, dann fällt es leichter, die Schüler 'mitzunehmen'.
- Methodisch sollte im Vordergrund stehen die Erweiterung des schachspezifischen Wissens und des Verständnisses.
- die Schüler immer wieder Aufgaben der verschiedensten Art lösen zu lassen (Mattbilder, Stellungsbilder, Fortsetzung von (vorbereiteten) Stellungen ...
- Training, d. h. die Schüler sollen das Gelernte immer wieder versuchen im Spiel zu finden und anzuwenden.

Besonders gute Beispiele für den Unterricht finden sich in folgenden Büchern und Magazinen:

Maiselis, I.L. & Judowitsch, M.M. 1967. *Lehrbuch des Schachspiels*. 11. Aufl. German Democratic Republic: Sportverlag Berlin. (!)

Die berühmte "Langvariante" dazu:

Maizelis, Ilya 2014. The Soviet Chess Primer. Glasgow: Quality Chess.

The Soviet Chess Primer ist eine partielle Übersetzung der 1960er-Edition des Originals Maizelis' Shakhmaty osnovy teorii (Шахматы основы теории. Ungefähr 60% des russischen Textes erscheint in The Soviet Chess Primer

Awerbach, Juri & Beilin, Michail 1987. *ABC des Schachspiels. Ein Lehrbuch für die An-fängerausbildung.* 9. überarbeitete Aufl. Berlin: Sportverlag Berlin.

Die Bänder der rororo-Reihe Juniorschach. (!)

Heisman, Dan 2017. Everyone's Second Chess Book. Newton Highlands: Mongoose Press.

Rochade KIDS. Rochade Kids UG (Hg.). (ab) 2018. (!)

- Treppner, Gerd und Seppeur, Reinhold 2003. *Schachhandbuch für Fortgeschrittene*. Hollfeld: Joachim Beyer Verlag.
- Hendricks, Willy 2014. *Erst ziehen, dann denken*. Sinn und Unsinn im Schachtraining. Alkmaar: New in Chess.
- Jonathan Rowson 2003. *Die sieben Todsünden des Schachspielers*. London: Gambit Publications.

Jonathan Rowson 2007. Schach fur Zebras. London: Gambit Publications.

7 Anhang

7.1 Wissenschaftliche Untersuchungen

Wissenschaftliche Untersuchungen "Schach und persönliche Eigenschaften" – eine Auswahl

Zusammengestellt von Dr. Markus Keller, Mannheim (Mai 2009)

Die meisten Untersuchungen sind bei Kindern im Alter von 10 Jahren durchgeführt worden, einige im Grundschulalter, wenige im Kindergartenalter.

Die Untersuchungen stammen meist aus der ehemaligen Sowjetunion und den USA. Hier eine Auswahl an internationalen Daten samt Quellenangaben.

1957, Moskau (Ziow, I.: Ein wichtiges Mittel bei der Erziehung der Schüler. St. Goar 2008, Hrsg. M. Dräger),

Unterstufe: Gesamtnotenschnitt wurde besser (bei mindestens drei Monate Schach mit 1h/sem)

1967, Moskau (Galperin, P.J.; Talysina, N.P.: Entwicklung des Wissens und Könnens auf der Grundlage der Theorie der etappenweisen Herausbildung geistiger Handlung. Berlin 1968),

Unterstufe: Gesamtnotenschnitt besser; Herausbildung von Qualitäten des logischen Denkens (35 Stunden Schach)

- 1971, Bad Kösen (Beste, H.: Untersuchungen über die Auswirkungen schachsportlicher Betätigung auf die Schülerpersönlichkeit. Halle 1972 Hrsg. Deutscher Schachverband),
 - 5.-8. Klasse: Verbesserung in Mathematik, Verbesserung der Betragen-Noten (1h/sem)
- 1973, Zaire (Frank, A.; d'Hondt, W.: Aptitudes et apprentissage du jeu d'échecs au Zaire. Psychopathologie Africaine 15 (1979), S. 81-98),
 - 16-18 Jahre: Verbesserung des räumlichen Vorstellungsvermögens und der verbalnumerischen Fähigkeiten (2h/sem für ein Jahr)
- 1974-76, Belgien (Christiaen, J. 1982 nach Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Leibniz-Verlag, St. Goar 2008),
 - 5. Klasse: Beschleunigung der kognitiven Entwicklung vom konkreten zum formalen Niveau als logisch-deduktives Denken und komplexes Urteilen (1h/sem für 1,5 Jahre)
- 1980, Venezuela (Projekt "Lernen zu denken!" der Regierung, unterstützt durch UNE-SCO und Weltschachbund bei 4.266 Kindern nach Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Leibniz-Verlag, St. Goar 2008),

- ab 6 Jahre: Hebung des IQ (Wechsler-Test) (4h/sem für 0,5 Jahre)
- 1977-79, Hongkong (nach Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Leibniz-Verlag, St. Goar 2008),
 - ??: Verbesserung um 15% in Mathematik und wissenschaftlichen Tests
- 1979-83, Pennsylvania/USA (Ferguson, R.: Teaching the fourth R (Reasoning) through chess. In: School Mates, 1 (1) 3, 1983),
 - 9-12 Jahre: Verbesserung des kritischen Denkens (um 17% gegenüber nationalem Schnitt), Verbesserung des kreativen Denkens, insbesondere Flüssigkeit, Flexibilität und Originalität (2h/sem für 32 sem)
- 1980, Niederlande (Christiaen, J.; Verhofstadt-Denève, L.: Schaken en cognitieve ontwikkling. In: Nederlands Tijdschrift voor de Psychologie en haar Grendsgebieden 36 (1981), S. 561-582),
 - 10 Jahre: Verbesserung des räumlichen Vorstellungsvermögens (1h/sem)
- 1985, Chisinau (Talysina ?? nach Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Leibniz-Verlag, St. Goar 2008),
 - ?? Verbesserung des Gedächtnisses und der organisatorischen Fähigkeiten (2 Jahre)
- 1985, Schweiz (nach Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Leibniz-Verlag, St. Goar 2008),
 - ?? Verbesserung des sozialen Verhaltens
- 1986-92, New York (New York City School Chess Programm mit über 3.000 Kindern nach Bönsch-Kauke, M.: Klüger durch Schach. Leibniz-Verlag, St. Goar 2008),
 - 4-16 Jahre: Verbesserung der Lesefähigkeit u.a.
- 1985, Québec/Kanada (Lyons, R.; Lyons, M.: Défi mathématique. Editions Etudes Vivantes. Québec, 1986),
 - 5. Klasse: Verbesserung des Verständnisses und Lösens mathematischer Probleme
- 1997, Texas (Liptrap, J.M.: Chess and standard test scores. In: Chess Life, 1998, S. 41-43),
 - 3.-5. Klasse: Doppelt so große Fortschritte in Mathematik und beim Lesen (1-3 h/sem für 3 Jahre)
- 2004-07, Trier (Uni Trier 2007 Trierer Schulschachstudie. U.a. bei http://www.schulministerium.nrw.de/BP/Servicethemen/Schachspiel/index.html);

1.-4. Klasse: Verbesserung des Wahrnehmungsvermögens und der Konzentration vor allem in den beiden ersten Klassen und vor allem bei den leistungsschwachen Schülern; höhere Werte bei Leistungsmotivation und sozialem Erleben in der 3. und 4. Klasse; Verbesserung der Deutsch- und Mathematikfähigkeiten (1h/sem für 1-4 Jahre)

2007, Mülheim/Ruhr (Schreiber 2007 nach www.kindergartenschach.de),

4-5 Jahre Verhalten der Kinder beim Schachspiel im Vergleich zu anderen Spielen (Umfrage bei Kindergärtnern):

sozialer: 32% ruhiger: 87,5%

aufnahmefähiger: 25%

integrativer: 8,9%

emotionaler: 0%

kommunikativer: 48,2%

interessierter: 64,3% konzentrierter: 91,1%

2008, Hattingen/Brauweiler (Stiftung Mercator),

4-5 Jahre Wissenschaftliche Begleitung eines Kindergartenprojekts an 10 Kindergärten (18 Monate mit 1h/sem für 18 Monate)

7.2 Schriftliche Einverständniserklärung

Seit dem 25. Mai 2018 muss die EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) auch an Schulen angewendet werden. Deshalb kann ich im Moment nicht beurteilen, ob die unten stehende Einverständniserklärung rechtlich bindend ist.

Einverständniserklärung



zur Verwendung von Personenabbildungen und personenbezogenen Daten von Schülerinnen und Schülern

Sehr geehrte Damen und Herren,

liebe Eltern.

fiir

Schüler der Schachklasse nehmen an diversen Schachturnieren und -events teil, manchmal besuchen uns auch Pressevertreter oder IMs oder GM.

Online werden Berichte bei www.chessbase.de und auf unserer Schulhomepage erscheinen, gedruckte Artikel unter anderem im Hamburger Abendblatt, in DIE WELT sowie im Heimatecho (zum Teil werden diese Medien diese Artikel dann auch online stellen).

Dabei werden Fotos aus dem Unterricht sowie von den Turnieren veröffentlicht, auf denen dann auch Schüler zu sehen sein werden. Bei den allgemeinen Bildern werden keine schülerbezogenen Daten veröffentlicht. Sollten Journalisten der Printmedien in den Unterricht kommen und Schüler interviewen, dann könnte es sein, dass auch Name und Alter (kein Geburtsdatum) und/oder Klasse genannt werden (auf keinen Fall andere Adressdaten).

Hiermit willige ich / willigen wir in die Veröffentlichung von personenbezogenen Daten einschließlich Fotos meiner Tochter/meines Sohnes ein:

iui.		
	[Vorname des/der SchülerIn]	[Nachname des/der SchülerIn]
	Unterschrift des geset	zlichen Vertreters

7.3 Lösungsbogen (Ausschnitt)

Wahlpflichtbereich Schach 20 /

Lösungsbogen

Name _____

Aufgabe Nr.	Lösung	richtig gelöst
111.		gelost

7.4 Selbsteinschätzung

Was ich alles kann	×
Regelwerk	
Schachbrett in der Grundstellung	
Gangart der Figuren	
Wertigkeit der Figuren	
Rochade	
Schlagen en passant	
Spielen mit der Schachuhr	
Remisregeln	
Notation einer Partie	
Matt setzen	
Schachgebot finden	
Schachgebot abwehren	
Matt und Patt unterscheiden	
Grundreihenmatt	
Matt setzen mit D + T oder T + T (Treppenmatt)	
Matt setzen mit D + K	
Matt setzen mit T + K	
Matt setzen mit 2 Läufern	
Ersticktes Matt	
Matt in 1 (9 von 10 Einzüger lösen)	
Matt in 2 (9 von 10 Zweizüger lösen)	
Taktische Grundelemente	
Fesselung	
Gabel	
Spieß	
Abzug	
Doppelangriff (inkl. Gabel, Spieß, Abzug)	

Eröffnungen	
Eröffnungsregeln	
Traumstellung "Stierkopf"	
Italienische Eröffnung	
Spanische Eröffnung	
Schottische Eröffnung	
Eröffnungsfallen	
Narrenmatt	
Schäfermatt od. Schäfermatt abwehren	
Seekadettenmatt	
Endspiel	
Freibauern durchbringen (Oppositionsregel)	
Regel vom Quadrat	
Bauerndurchbruch	
Sonstiges	
Springerproblem: Rundreise auf dem 64er Feld	
8-er-Damenproblem	

7.5 Stellungsbeurteilung und Stellungsanalyse

Zuerst sollte man ein vereinfachtes Vorgehen der *Stellungsbewertung* einsetzen (z.B. nächste Seite).

Die Schüler sollen sich diese Merkmale mit der Zeit einprägen und sie im Spiel anwenden – anfangs darf die Übersicht auch noch neben dem Brett liegen.

Später kann die umfangreichere Stellungsanalyse verwendet werden.

Stellungsbeurteilung

1. Materielles Kräfteverhältnis:

Materialgleichgewicht (*Materialkonstellation* beider Armeen im Vergleich): Springer = 3 Bauern; Läufer = 3 ½ Bauern; Turm = 5 Bauern; Dame = 9 Bauern

2. Vorhandensein unmittelbare Drohungen:

Welchen Zug will der Gegner als nächstes machen (wenn ich ihn nicht daran hindere)?

3. Sicherheit der Königsstellung:

Sicherheit beider Königsstellungen im Vergleich/Gefährdung der Könige

4. Beherrschung offener Linien, Diagonalen, Reihen:

Läufer; Turm; Turm-Dame doppeln

5. Zentrum -- Raumvorteil / Raum- (Felder-)beherrschung / Räumliches Übergewicht:

6. Aktive Postierung von Figuren:

Entwicklung der Figuren

Koordination zwischen den Figuren, Figurendruck im Zentrum, Figuren, die entwickelt werden müssen?

7. Die Bauernstruktur, schwache und starke Felder:

starkes Bauernzentrum, Freibauern, Bauernmajorität auf einem Flügel, schwache Bauern beim Gegner

Stellungsanalyse

➤ Den **gegnerischen** Zug verstehen:

Was verändert dieser Zug (Weg- und Hinzug) an der Stellung?
Warum gerade dieser Zug?
Welchen Zug will der Gegner als nächstes machen (wenn ich ihn nicht daran hindere)?
(→ Drohung?)



- > Vorhandensein direkter **Drohungen**.
- ➤ Hat mein Gegner (und wie) auf meine Drohung reagiert?
- Sind meine Figuren geschützt? Hat mein Gegner ungeschützte Figuren?
- ➤ materielles **Kräfteverhältnis** (*Materialkonstellation* beider Armeen im Vergleich):

 Springer = 3 Bauern; Läufer = 3 ½ Bauern; Turm = 5 Bauern; Dame = 9 Bauern.
- > Stellung des **Königs** (Sicherheit beider Königsstellungen im Vergleich).
- > [Stellungsbeurteilung nach dem (theoretischen) Entfernen der Damen vom Brett.]
- > Figurenstellung/Figurenentwicklung

(Koordination zwischen den Figuren, Figurendruck im Zentrum, habe ich Figuren, die entwickelt werden müssen?)

➤ Bauernstellung (Bauernstruktur beider Seiten im Vergleich)

(starkes Bauernzentrum, Freibauern, Bauernmajorität auf einem Flügel, schwache Bauern beim Gegner).

- ➤ Beherrschung **offener Linien/Diagonalen** (Läufer; Turm; Turm-Dame doppeln).
- > starke/schwache Felder.
- **Zentrum** (direkt indirekt).
- **Entwicklung**svorsprung (Figuren, Bauern).
- **Raum**vorteil / Raum- (Felder-)beherrschung.
- ➤ Welche Möglichkeiten bietet die **Stellung**?

Hat die gegnerische Stellung Schwächen? Hat meine Stellung Schwächen? Hat meine Stellung Stärken?

7.6 Methodisches Vorgehen bei der Zugfindung

Methodisches Vorgehen bei der Zugfindung

 Den letzten Zug des Gegners auf (neu aufgestellte) taktische **Drohungen** untersuchen.
 Können eigene Drohungen nun ausgeführt werden?



- 2. Das finden eigener **Kandidatenzüge**
 - Spiele gegen die stärkste Figur deines Gegners (oder verbessere deine schlechteste Figur).
 - Eine Zugfolge (oder einen Zug) machen, die (der) an zwei Stellen gleichzeitig angreift.
 - Einen Zug machen, der etwas droht, bzw. um mit einem Zug die Initiative an sich zu reißen.
 - Einen Zug machen, der Möglichkeiten eröffnet (Bewegungsfreiheit, viele plausible Folgezüge).
 - Wenn man *weniger* Material hat → Bauern tauschen wenn man *mehr* Material hat → Figuren tauschen.
 - einen Zug machen, der auch 'prophylaktische' Wirkung hat.
 - Dem Schutz des eigenen Königs ist alles unterzuordnen:
 Nebenfelder des Königs spielen eine genauso wichtige Rolle wie sein momentanes Aufenthaltsfeld: Fluchtfelder des Königs;
 Bauern vor dem König blockieren; achten auf jede Figur, die sich im Horizont des Königs befindet; jede Figur, die durch den König verteidigt wird, ist ein potentielles Opferziel.
 - Welche Konsequenzen hat mein Zug [Weg-und-Hinzug-Verfahren]?
 - man sieht in der Regel in den ersten 5 Minuten mehr als in den fünf Minuten danach → nicht länger als 15 Minuten rechnen!
 - Berechne jeweils eine Variante zu Ende, dann kümmere dich erst um die nächste.
 - Es gilt, den *besten Zug* in der *Stellung* zu finden.
- 3. Berechnen der Kandidatenzüge.
- 4. *Blundercheck* (kurze Prüfung auf grobe Drohungen und grobe Fehler)!!
- 5. Ausführen des Zuges.

7.7 Eröffnungsgrundsätze

Auf der nächsten ein für den Unterricht passendes Arbeitsblatt für die Eröffnungsschulung (natürlich gibt es dazu fast von jedem Autor ein "Merkblatt" oder "Merksätze"):

Eröffnungsgrundsätze

Der Kampf ums Zentrum

- wer das Zentrum kontrolliert, kontrolliert auch die Partie.
- In der Eröffnung sollte es das Ziel sein, die Zentrumsfelder (e4 d4 e5 d5) mit Bauern zu besetzen und/oder mit Figuren zu kontrollieren).
- Eröffne die Partie mit einem Zentrumsbauern und ziehe mit den Leichtfiguren (Springer, Läufer) auf zentrale Felder oder kontrolliere sie mit ihnen.

• Figuren entwickeln

- versuche alle deine Figuren zu entwickeln, dann hast du mehr davon zur Verfügung, wenn du den gegnerischen König angreifst.
- Der optimale Zug entwickelt die eigenen Figuren und hindert den Gegner daran seine zu entwickeln. Schafft man es z.B. zu verhindern, dass der Gegner die Rochade schafft, hat man gute Chancen den König im Zentrum erfolgreich anzugreifen.

Den König in Sicherheit bringen

- sichere rechtzeitig Deinen König durch die Rochade. Bringe deinen König in die Nähe einer Ecke des Brettes, dort ist er in der Regel sicherer.
- Den Gegner an der Entwicklung hindern.
- Besetze das Zentrum mit Bauern, kontrolliere es mit Figuren.
- Ziehe nicht ohne zwingenden Grund mehrmals mit einer Figur.
- Bringe die Dame nicht zu früh ins Spiel.
- Vermeide unnötige Bauernzüge.
- Enge den Bewegungsdrang der eigenen Bauern nicht durch Figuren ein. Bauern und Figuren müssen einander ergänzen.
- Vernachlässige nicht die Entwicklung deiner Figuren durch frühzeitigen Bauernraub.
- Vermeide planlose Züge mit den Bauern (vor allem mit den Randbauern)!
- Verliere deine Figuren nicht durch Unachtsamkeit! Jede Figur ist wertvoll, du kannst eine Partie nicht gewinnen, ohne Figuren zum Mattsetzen zu haben.
- Vermeide gedankenlose Entwicklung. Jeder Zug muss einem Plan untergeordnet sein!

7.8 Wir analysieren eine Partie

- Markiere während des Spiels die Stellen, wo du verschiedene Züge erwogen hast / unsicher oder schwankend warst / gegnerische Aktionen befürchtet hast und schau die hinterher an, ob diese besser, schlechter oder wie auch immer gewesen sind.
- Schau die Partie sofort nach dem Ende an (denn dann sind alle Ideen und Pläne, die man erwogen hat, noch frisch im Gedächtnis).
 Spiele die Partie zunächst flott durch, um einen allgemeinen Eindruck zu gewinnen.

Im zweiten Schritt wird die Partie Zug um Zug nachgespielt.

Fragen, die gestellt werden können: um welche Eröffnung handelt es sich? Ist uns diese bekannt oder ganz fremd? Leuchten uns die Züge/Pläne ein?

Wenn nicht: entsprechende Stellen markieren, ein Buch, den Computer oder einen erfahrenen Spieler befragen.

- Wir schauen, wo die Wendepunkte der Partie sind, d.h. kritische Stellen, an denen die Wahl bestimmter alternierender Züge / Varianten den Partieverlauf geprägt hat.
 - Diese notieren und sie einzeln durchgehen gründlich und sachlich.
- Wenn du später eine taktische Stellung (z.B. eine Kombination) analysierst, schau nicht nur, ob z.B. die Kombination ging oder vielleicht ein Loch hatte. Gehe weiter zurück und schau, wie es überhaupt zur Kombinationsmöglichkeit kam.
- Sei immer so objektiv wie möglich!

Quelle: Martin (2015: 182)

7.9 Stichpunkte für die Beschäftigung mit den eigenen Partien

- Spielen der Partie (mit Aufschreiben) und Post-Mortem-Analyse mit dem Gegner
- Notieren des Partieverlaufs. Allgemeine Stimmung. Spielsituation. Wie war der Verlauf (Rhythmus) der Partie. Wo fiel das Spielen leicht, wo schwer. Wie waren die Gefühle während der Partie (Freude, Angst, Aufregung etc.) Auch Mitteilungen des Gegners aus der Post-Mortem-Analyse einbeziehen.
- Schachlicher Überblick. Gab es grobe Fehler oder große Brüche in der Partie.
- Bei diesen ersten Schritten ist der Gebrauch von technischen Hilfen noch nicht angebracht (Engines so spät wie möglich ins Spiel bringen).
- Schachliche Analyse. Auffinden der Wendepunkte der Partie, an denen die Bewertung umschlug. Möglichst objektive Analyse (Achtung: Es ist nicht immer angenehm, den schachlichen Wahrheiten ins Auge zu sehen. Viel leichter ist es, sich die Partie schön zu reden.
 - Motto: Die eigenen Fehler sind Zufall oder Unglück. Die Fehler des anderen sind normal.)
- Kritische Momente. Oft sind die Wendepunkte auch die kritischen Momente. Das sind die Momente in einer Partie, bei denen es darauf ankommt, nicht nur zu wählen, sondern die richtige Fortsetzung zu finden.
- Gründe für die eigenen Fehler suchen. Die eigene Fehler-Analyse hat zwei Aspekte:
 - einen schachlichen und einen gefühlsmäßigen. Auf jeden Fall stellen gerade die gefundenen Fehler möglicherweise das eigene Schachgefühl in Frage. Das ist immer eine Gelegenheit! Denn es ist viel schwerer, seine "Vorurteile" loszuwerden als etwas neues dazuzulernen.
- Überflüssig zu erwähnen: Aber gerade diese Beschäftigung mit den Wendepunkten und den kritischen Momenten schärft sowohl den schachlichen als auch den gefühlsmäßigen Sinn für diese Momente in den kommenden Partien.
- Auffinden der eigenen Schwächen. Der Ansatzpunkt für deren Beseitigung. (Gegenposition: Ich habe ein gutes Gedächtnis. Ich mache meine Fehler immer wieder.)
- Eröffnung überprüfen. Die eigenen Kenntnisse verbessern und erweitern.
- Die Ergebnisse sammeln und gelegentlich darauf zurückkommen. Konnte man wiederholte Fehler abschalten. Gibt es neue Beobachtungen.

Quelle: Schlemermeyer (2015: 3)

7.10 Bangiev (2014c): "Wie bedeutsam ist das Eröffnungsstudium für das Spielverständnis?"

Das spezielle Eröffnungsstudium wird dann wichtig, wenn die Schüler über das Stadium eines fortgeschrittenen Anfängers hinaus sind und verstärkt an Turnieren teilnehmen wollen/können.

Die Entscheidungen in der Eröffnungsphase

Diese Entscheidungen haben für beide Seiten besondere Bedeutung, denn die sich dadurch ergebenden Vorteile kommen ja nicht nur einer, sondern beiden Seiten zugute. Wer diese Vorteile besser nutzt, kommt in der Regel mit besseren Chancen aus der Eröffnung heraus. Die Entscheidungen sollen also eine langfristige Zielsetzung haben. Eine wichtige Frage dabei ist, wie die Erfolgsaussichten dieser Entscheidungen einzuschätzen sind.

Aus der Wichtigkeit der Entscheidungen in der Eröffnungsphase spielt das Eröffnungsstudium eine außerordentliche Rolle.

Eröffnungsstudium

Das Eröffnungsstudium ist das schwierigste Thema im Schach. Der Grund besteht in der heutigen Explosion von Eröffnungsvarianten. Viele Varianten, die vor wenigen Jahren als unkorrekt bezeichnet wurden, sind heute hoch modern. Es ist heutzutage fast alles spielbar. Voraussetzt man kennt die Variante.

Wie spielt man die Eröffnungen?

In der Eröffnungsphase spielt man entweder nach bestimmten Prinzipien oder nach gelernten Varianten. Das Beste ist, wenn man beides nutzen kann. So fällt es natürlich leichter, sich Varianten zu merken und sie erfolgreich zu spielen, wenn man das Wesen der Eröffnung, ihre Ideen und ihre Eigenheiten verstanden hat.

Man spielt nach gelernten Varianten

Der Schachspieler ist in der Tat auf die Eröffnungstheorie angewiesen, weil ihm die Grundlagen fehlen, eine Eröffnung aus sich heraus, aus seinem eigenen Denken und Planen aufzubauen.

Die Eröffnungstheorie zeigt heutzutage Berge von Varianten und Analysen. Diese sind schier unüberschaubar und selbst die besten und umfangreichsten Datenbanken lassen viele Fragen offen.

Sicherlich kann man irgendwann einmal sich wichtige Eröffnungsvarianten genauer ansehen. Man muss das Rad ja nicht immer wieder neu erfinden. Nur Auswendiglernen bringt auch hier nichts. Viel zu oft und zu schnell wird ja abgewichen. Und da ist dann wieder eigenes Denken angezeigt. Und gerade für den Schachanfänger gibt es viel Wichtigeres zu tun als sich intensiv mit Eröffnungen auseinander zu setzen.

Fazit: Variantenlernen beschäftigt das Gedächtnis und weniger die eigene Denkarbeit.

Wie lernt man die Eröffnungen?

Einerseits gibt es zu keinem anderen Thema im Schach so viele Schachbücher wie zu den Eröffnungsthemen, anderseits gibt es kaum Grundlagen zur Bewertung der Stellungen.

Die Wahl von Eröffnungen

Soll man die Hauptvarianten spielen von anerkannt guten Eröffnungen oder umstrittene Eröffnungen bevorzugen? Das fragen sich viele Schachfreunde. Die Frage betrifft Kriterien der Eröffnungsbehandlung.

Diesen Kriterien entsprechen am besten die gut anerkannten Eröffnungen, z.B. die Sizilianische Verteidigung, die Spanische Partie, die Königsindische Verteidigung, das Damengambit usw.

8 Lehrpläne am Gymnasium

8.1 Lehrplan des Gymnasiums Altensteig

Rahmenlehrplan -Lehrfach Schach

1. Der allgemeine Erziehungs- und Bildungsauftrag

Das Schach soll im "Schach-Gymnasium" der Jugenddorf-Christophorusschule Altensteig als Lehrfach eingeführt, mehrere Zwecke erfüllen: Zuerst ist es als geistiger Sport sehr gut geeignet, den Schulsport zu ergänzen und damit eine wichtige Aufgabe, die einer harmonischen Entwicklung der ganzen Persönlichkeit - des Körpers, des Geistes und des Gemütes nach dem bekannten Motto "sit mens sana in corpore sano" - zu erfüllen.

Deshalb kann man bei dem Versuch, den allgemeinen Erziehungs- und Bildungsauftrag des Schachs zu formulieren, zuerst von der Analyse der Wirkung des Schulsportes ausgehen. Das Schach erfüllt genauso wie körperlich anstrengende Sportarten die Aufgabe, bestimmte Charaktereigenschaften zu fördern: Gesundes Selbstvertrauen, Selbstkritik, Streben nach Erfolg durch Fleiß, Ausdauer, Leistungswillen, Selbstdisziplin und Fairness. Schach erzieht junge Menschen dazu, auch in schwierigen Situationen klare Entscheidungen zu treffen.

Gerade im Spiel kann man junge Menschen stark motivieren. Vom Schach kann man auch sagen:

"Zu ernst, um nur ein Spiel - zu spielerisch, um Wissenschaft und Kunst zu sein."

Elemente der Wissenschaft, jedoch auch ästhetische Elemente der Kunst sind im Schach enthalten. So können junge Menschen von ihrer natürlichen Neigung zum Spiel fast unbemerkt die Grenze der Kunst und Wissenschaft überschreiten.

In mehreren Ländern durchgeführte Versuche beweisen eindeutig, dass das Schachspiel menschliche Fähigkeiten in mehreren Bereichen steigern kann. Es ist eine Erziehung der Kombinationsfähigkeit, des Gedächtnisses, der Vorstellungskraft, des logischen und abstrakten Denkens. Ganz besonders wirkt sich das regelmäßige Schachspielen in der Entfaltung der Fähigkeiten zur Mathematik und damit auch zu den Naturwissenschaften aus.

Es ist kein Zufall, dass ungewöhnlich viele leistungsfähige Schachspieler unter Mathematikern zu finden sind (Weltmeister Dr. E. Lasker, Dr. Max Euwe und M.M, Botwinnik, Großmeister P. Keres usw. waren von Beruf aus Mathematiker und gehörten gleichzeitig zu den besten Schachspielern aller Zeiten).

Aber durch das Schachspiel können auch Fähigkeiten derjenigen Schüler gefördert werden, die anfangs nicht zum mathematischen Denken neigen, z. B. derjenigen, die eher intuitiv ihre Entscheidungen treffen. Probleme am Schachbrett können zwar (von Ausnahmen bestimmter Endspiele abgesehen!) nicht mit rein mathematischen Mitteln gelöst werden; das Schach entspricht zwar der von Prof. Neumann (1910) ausgearbeiteten Spieltheorie, laut der sog. "strategischen Spielen", wonach jede Entscheidung mit entspre-

chenden mathematischen Operationen bestimmt werden kann, die Zahl aller möglichen Varianten ist jedoch so unvorstellbar groß, dass nicht einmal die modernsten Computer alle prüfen können (die Zahl aller theoretisch möglichen Schachpartien bewegt sich in der Größenordnung von 10⁴⁰ und dass gerade deshalb die Computer das Meisterniveau im Schach nicht erreichen können, weil sie sich (wie es Schachmeister oft tun) nie intuitiv und nach psychologischen Gesichtspunkten entscheiden können. Aber das Schachspiel kann ein Bindeglied zwischen dem mathematisch-logischen und dem psychologisch-intuitiven Denken sein. Es schärft eindeutig den Sinn für mehrere Wissenschaften und bringt grundverschiedene Fähigkeiten des menschlichen Geistes zur harmonischen Einheit.

Im Lernprozess bedeutet das Schach jedoch auch eine bestimmte Gefahr. Auf hohem Niveau (oder gar professionell) betrieben, kann es zum selbständigen, von jeder Wirklichkeit isolierten Denkprozess degenerieren, bei dem 'Fachidioten' produziert und allgemeine Fähigkeiten deutlich gehemmt werden.

Dieser Gefahr kann man jedoch relativ einfach in der Methodik und in der Erziehung junger Schachspieler vorbeugen. Bei richtiger Anwendung kann das Schachspiel ein äußerst geeignetes Hilfsmittel sein zur Erleichterung der Verbreitung von Kenntnissen aus verschiedenen Bereichen.

Ein Beispiel: Ganz komplizierte Probleme der Computertechnik und der ganzen kybernetischen Wissenschaft sind aufgrund des Schachspiels leichter und schneller zu erklären, als mit konventionellen Methoden. Gerade bei der Programmierung der Computer für das Schach haben Wissenschaftler aus mehreren Ländern schon vor Jahren diese Zusammenhänge entdeckt. Der erste Anlass zu systematischen Versuchen mit "schachspielenden Maschinen" (die inzwischen auch in der kommerziellen Sphäre einen festen Platz haben) war die Feststellung dieser Wissenschaftler, dass die mathematische Form der Programmierung aller strategischen Entscheidungen am Schachbrett ein sehr geeignetes Modell für die Programmierung für alle anderen Bereiche sein kann, in denen strategische Entscheidungen notwendig sind, bis z. B. zum heute ganz üblichen Einsatz der Computer in der Wirtschaft (Marketing, finanzielle und ökonomische Probleme, wirtschaftliche Führung),

Zusammenfassung: Schach als Lehrfach soll im Lernprozess nicht nur seinen eigenen Stellenwert haben, sondern vor allem als ein Mittel dienen, Fähigkeiten für andere Bereiche, also auch für andere Unterrichtsfächer, zu erhöhen. Nicht zuletzt ist Schach, dank dieser Zusammenhänge, auch ein sehr geeignetes Mittel dazu, dass die Freizeit nicht mehr unüberbrückbar vom Unterricht getrennt bleibt,

2. Schachunterricht am Gymnasium

A) Gliederung des Schachunterrichtes

- 5. + 6. Klasse Pflichtlehrfach, 2 Stunden pro Woche
- 7. + 8. Klasse Wahlpflichtfach, 2 Stunden pro Woche
- 9. 11. Klasse Profilfach, 3 Stunden pro Woche
- 12. + 13. Klasse Grundkurs, 2 Stunden pro Woche

Voraussetzung für die Wahl des Grundkurses im Schach sind Kenntnisse, die dem Profilfach der 11. Klasse entsprechen. Für Schüler, die am Schachunterricht der Klasse 11 nicht teilgenommen haben (z. 8. neue Schüler oder Schüler, die längere Zeit im Schach-Leistungszentrum tätig waren) wird ein kurzer Ferienlehrgang organisiert, in dem ihre Kenntnisse geprüft, bzw. ergänzt werden.

B) Lernziele

In allen Klassen werden Lernziele verfolgt, die dem allgemeinen Erziehungs- und Bildungsauftrag des Schachspiels entsprechen. Dies geschieht im engen methodischen Zusammenhang einzelner Bestandteile des Schachunterrichtes - der Eröffnungstheorie, Strategie und Taktik, Endspieltheorie und Psychologie des Schachs.

Nach Absolvierung der 6. Klasse sollen die Schüler im Schach eine Spielstärke erreicht haben, die ihnen die Teilnahme an Jugendturnieren (z. B. Kreis- und Bezirksmeisterschaften der D-Jugend) ermöglichen. Sie sollen alle Grundregeln des Schachs und einfache Grundsätze der Schachstrategie und Taktik beherrschen, außerdem sollten sie einen allgemeinen Überblick über die Schachgeschichte und über die organisierte Schachtätigkeit in der Bundesrepublik Deutschland und anderen Ländern haben.

Bereits in diesen beiden Jahren soll mindestens ein wesentlicher Teil der Schüler im Schachspiel eine sinnvolle Freizeitbetätigung, die ihnen Freude bereitet und ihre geistigen Fähigkeiten auch im späteren Leben fördert, entdeckt haben. Außerdem sollen in diesen beiden Klassen die im Teil 1. erwähnten Zusammenhänge mit anderen Lehrfächern verdeutlicht und gefördert werden. So z. B. sollen sie bei Einführung in die Schachgeschichte aus dem Beispiel des Schachs, seinem Wandel vom abenteuerlichen Glücksspiel des Mittelalters bis zum wissenschaftlichen Spiel der Gegenwart, wichtige Tendenzen unserer Kulturgeschichte erkennen, was zur Stärkung ihres geschichtlichen Bewusstseins beitragen kann.

In der 7. + 8. Klasse sollen die Kenntnisse der Schüler und ihre Spieltechnik auf ein Niveau gebracht werden, das ihnen Teilnahme an der Tätigkeit eines normalen Schachvereins - z. B. Teilnahme an Mannschaftsmeisterschaften und Vereinsturnieren - ermöglicht. Der Schwerpunkt liegt in diesen beiden Jahren in praktischen Übungen, sowie in der Teilnahme an Schachturnieren. Dabei werden Schüler, die besondere Begabung fürs Schachspiel zeigen, für die Fortsetzung des Schachunterrichtes motiviert und für seine Fortsetzung bis zum Abitur vorbereitet.

Nach 3 weiteren Jahren (Klasse 9 - 11) sollen die Schüler im praktischen Spiel die Spielstärke erreichen, die etwa den Bezirksmeisterschaften im Schach entspricht. Ihre theoretischen Kenntnisse überschreiten jedoch deutlich die der durchschnittlichen Vereinsspieler: Die Schüler können sich nicht nur in den wichtigen Bereichen der Schachtheorie

(Eröffnungen, Strategie und Taktik des Mittelspiels, Endspiele) orientieren, sie beherrschen darüber hinaus die elementaren Grundsätze der Schach-Psychologie, haben umfangreiche Kenntnisse der Schachgeschichte und kennen sich in der deutschen, sowie ausländischen Schachliteratur aus, beherrschen die Technik der Schach-Computer und sind fähig, selbständig und kompliziertere Situationen zu analysieren.

Im Grundkurs (Jahrgangsstufe 12 - 13) werden außer einer erheblichen Erhöhung der Spielstärke (mindestens ein Teil der Schüler soll das Niveau der 2. Schach-Bundesliga erreichen), den Schülern auch detaillierte Kenntnisse in folgenden Bereichen vermittelt: Psychologie des Schachs, Schachgeschichte - vor allem die Entwicklung der strategischen Konzeption und der Denkweise der Schachspieler zwischen dem 16. Jahrhundert und der Gegenwart - Wissenschaftliche (Grundlagen des Denkprozesses im Schach, in Verbindung mit der modernen Computertechnik, Methodik des Schachtrainings, Psychologie und Taktik des Turnierschachs, ästhetische Werte im Problem-Schach und im praktischen Schach.

C) Methoden des Schachunterrichtes

Die wichtigste Aufgabe ist es, selbständige Denkprozesse der Schüler zu fördern. Vom Anfang an wird deshalb eine Unterrichtsform gewählt, in der die Schüler die "Geheimnisse des Königlichen Spiels" weitgehend selbst entdecken und sich an der Beleuchtung neuer schach-theoretischer Probleme immer aktiv beteiligen.

Beispiele: Einfache Endspiele - wie etwa das Endspiel K+T:K werden zuerst praktisch erprobt, und erst dann erklärt der Lehrer die empirischen Regeln, an denen sich Schachspieler in solchen Situationen orientieren können.

Die Eröffnungstheorie wird nicht mit einer Übersicht von Varianten einzelner Eröffnungen gelehrt, sondern mit Erläuterungen von einigen Grundprinzipien (Entwicklung von Figuren, Bauernzüge als Hilfsmittel der Figurenentwicklung und zur Sicherung des zentralen Raumes), wonach die Schüler weitere Fortsetzungen zuerst selbst suchen und erst dann mit Beispielen aus der Meisterpraxis ihre eigenen Entscheidungen berichtigen können.

Von Anfang an wird große Aufmerksamkeit auf die Erläuterung und logische Begründung strategischer Grundsätze gewidmet, z. B. bereits bei einfachen Übungen in der 5. Klasse (Springer-Züge) wird das Prinzip der Zeit-Ökonomie und des Angriffs und der Verteidigung erklärt.

Ein wichtiger Teil des Unterrichtes sind praktische Übungen. Der Unterricht muss auch für interessierte Schüler mit einem ausreichenden außerunterrichtlichem Angebot verbunden werden (Turniere, thematische Partien, Quiz-Veranstaltungen, Lösung von Schachproblemen...).

Für die Schüler der Klassen 8-13 steht für solche ergänzende Tätigkeit Schach-Leistungszentrum und die Schachabteilung des Sportvereins des Gymnasiums (SCC) zur Verfügung. Da das Schach den Charakter eines geistigen Sportes hat, sollen die im Lernprozess auch für den Sport typischen erzieherischen Aufgaben berücksichtigt werden: Erziehung zum sportlichen "fair play", zum gesunden Selbstvertrauen und Leistungswillen, Ächtung des Gegners, Absage an den sportlichen Chauvinismus, aber Erziehung zum Stolz auf die Leistungen seiner Nation.

D) Rahmenstundenplan für die Klasse 5

a) Elementare Spielregeln:

Kenntnisse über das Schachbrett und Gangart eigener Figuren, Bauernumwandlung, Rochade, Schlagen im Vorbeigehen, Matt, Patt, die Schachnotation. 8 Std.

b) Einfachste Elemente der Schachtaktik:

Verschiedene Formen des Schachgebots, einfaches Mattsetzen, Wirksamkeit der Figuren, Materialgewinn, Wert der Figuren. Anweisungen zum richtigen Denken während der Partie.

c) Planung des Spiels:

Suchen nach einer richtigen Methode in einfachen Endspielen (z. B. K+T:K),-Plan der Entwicklung im Eröffnungsstadium, Beachtung der Faktoren: Material, Zeit und Raum. 8 Std.

d) Eröffnung der Partie:

Grundsätze der Spielführung in der Eröffnung, einfache Eröffnungen (Italienische Partie, Vierspringerspiel mit Modellpartien).

8 Std.

e) Einfache Bauern- und Figurenspiele:

Verwertung des materiellen und positionellen Vorteils, allgemeine Regel für die richtige Spielführung in Endspielen (Zentralisierung des Königs, Zugzwang, Beweglichkeit der Bauern), selbständige Auflösung von Studien.

8 Std.

f) Kurzgeschichte des Schachspiels:

Entstehung und Verbreitung des Schachspiels - Große Schachspieler der Vergangenheit und der Gegenwart. 6 Std.

- g) Übungspartien und praktische Übung der Endspiele. 14 Std.
- h) Schach-Tests und Schach-Quiz. 8 Std.

E) Rahmenstundenplan für die Klasse 6:

a) Strategisches Denken in der Schachpartie:

Bewertung einer Stellung und Planung des weiteren Spielverlaufs, wichtige Elemente der Strategie-Wirkung der Figuren, Rolle der Bauern in der Partie, Bedeutung des Zentrums, guter und schlechter Läufer, Stützpunkte der Figuren.

8 Std.

b) Taktische Orientierung in der Partie:

Manöver und Kombination, Taktische Elemente-Fesselung, Abzug- und Doppelschach, Ab- und Hinlenkung, typische Mattkombinationen, Bauernumwandlung. 12 Std.

c) Eröffnung in der Partie:

Etwas kompliziertere Schemen der Zentrumsbildung - einfache Varianten der Spanischen Partie (Berliner Verteidigung), Russisch, Französisch (3.Sc3 Sf6), Damengambit - angenommene und "Orthodoxe Verteidigung".

10 Std.

d) Typische Endspiele:

Bauernendspiele-Blockade und Durchbruch, entfernter und gedeckter Freibauer, Endspiel D:T, Verwertung des materiellen Vorteils im Endspiel. 8 Std.

e) Einführung in das Problem-Schach:

Studien und Aufgaben, wichtige Grundsätze des Problemschachs, selbständige Lösung von Schachproblemen.

4 Std.

f) Schachgeschichte:

Schach als Teil der Kulturgeschichte, Schachliteratur, organisierte Schachtätigkeit in der Bundesrepublik Deutschlands und in anderen Ländern. 6 Std.

g) Übungspartien und andere praktische Übungen

(Im 2. Halbjahr mindestens eine Partie mit Zeitkontrolle)

h) Schach-Tests und Schach-Quiz

8 Std.

F) Rahmenstundenplan für Klasse 7:

a) Praktische Übungen:

Thematische Partien - mindestens ein Viertel mit Zeitkontrolle, praktische Übungen mit Endspielen 20 Std.

b) Teilnahme an Schachturnieren und Vorbereitung

(etwas 1/3 geht zu Lasten der Unterrichtszeit)

5 Std.

c) Eröffnungstheorie:

Spanische Partie - klassische Varianten, Königsgambit und Gambitvarianten nach 1 e4 e5 2 Sf3 Sc6 3 Lc4, Damengambit (Tartakower-Variante) und Einleitung in die "Indischen Systeme". 12 Std.

d) Endspieltheorie:

T+L:T, T+S:T, T+B;T

Elemente der Endspieltechnik (Verwertung eines Mehrbauern) 8 Std.

e) Mittelspiel:

Offene Linien und Diagonalen, Erhöhung der Figurenkraft, Bauernstruktur und die damit verbundene Planung des Spiels.

8 Std.

f) Schach-Tests und Schach-Quiz

6 Std.

g) Problemschach:

Thematisch gegliederte Problem-Auflösung

G) Rahmenstundenplan für die Klasse 8:

a) Praktische Übungen:

Thematische Partien - mindestens 1/3 mit der Zeitkontrolle, Übungen mit Endspielen.

18 Std.

b) Teilnahme an Schachturnieren und Vorbereitung

(etwa 1/3 geht auf Konten der Unterrichtszeit).

12 Std.

c) Eröffnungstheorie:

Spanische Partie - wichtige Varianten des offenen und des geschlossenen Systems, kurze Übersicht anderer offener Spiele. Sizilianisch - die "Drachen-Variante", Nimzo-Indische und Damenindische Verteidigung (nur einige wichtige Abspiele!). 12 Std.

d) Endspieltheorie:

Turmendspiele - kompliziertere Stellungen mit K+T+1B gegen K+T, Turmendspiele mit mehreren Bauern, elementare Leichtfigurenendspiele, ungleiche Läufer

10 Std.

e) Mittelspiel:

Eigenart der Leichtfiguren, Springer gegen Läufer, Läuferpaar, Spiel mit Schwerfiguren, 7. und 8. Reihe, isolierter Bauer. 10 Std.

f) Schach-Tests und Schach-Quiz

4 Std.

g) Problemschach:

Problemthemen, Strategie im Schachproblem

H) Rahmenstundenplan für die Klasse 9:

a) Praktische **Übungen**:

Thematische Partien und Übungen der thematischen Endspiele 15 Std.

b) Teilnahme an Schachturnieren und Vorbereitung

(etwa 1/3 geht auf Kosten der Unterrichtszeit)

15 Std.

c) Eröffnungstheorie:

Vertiefung der bereits bekannten Eröffnungen, kompliziertere Pläne und moderne Varianten in einzelnen Eröffnungen, strategische Unterschiede zwischen offenen und geschlossenen Eröffnungsschemen.

16 Std.

d) Endspieltheorie:

Strategie des Endspiels: Zentralisierung des Königs, Methoden der Vereinfachung, Zusammenspiel der Figuren mit den Bauern, Leichtfigurenspiele mit wenigen Bauern am Brett.

15 Std.

e) Mittelspiel:

Festlegung des strategischen Planes entsprechend dem Charakter der Stellung. Manöver und Kombination. Rolle des Königs im Mittelspiel - der aktive König, Wahl der Rochade, exponierte Königsstellung. Dame und Schwerfigurenspiel.

16 Std.

f) Psychologie des Schachspiels:

Kombination und Falle, psychologische Wirkung von einzelnen Zügen und Manövern, Erhöhung der eigenen Chancen und Einrechnung des wahrscheinlichen Fehlverhaltens des Gegners.

8 St

g) Schach-Tests und Schach-Quiz

5 Std.

h) **Problemschach**:

Ästhetische Elemente im Problemschach, Zusammenhang - Problemschach - praktisches Spiel 5 Std.

i) Schachgeschichte:

ii) Änderung des Spielstils großer Meister zwischen dem 16. und 20. Jahrhundert. 5 Std.

j) Computer-Schach:

Einleitung, Stärke und Schwächen der Schachprogramme, Testen eines Schachprogramms.

I) Rahmenstundenplan für die Klasse 10:

a) Praktische Übungen:

Thematische Partien, Übungen der thematischen Endspiele.

15 Std.

b) Teilnahme an Schachturnieren und Vorbereitung

(etwa 1/3 geht zu Lasten der Unterrichtszeit). 15 Std.

c) Eröffnungstheorie:

Spanische Partie, moderne Behandlungsweise, Damengambit - Slawische und Halbslawische Verteidigung^ wichtige Systeme im Nimzo- und Damenindisch. 18 Std.

d) Endspieltheorie:

Kompliziertere Figurenendspiele (ohne Bauern) - Dame gegen Leichtfiguren, Turm gegen Leichtfiguren, 2 L:S. Figuren gegen Bauern und kompliziertere Bauernendspiele. 15 Std.

e) Mittelspiel:

Der Freibauer und seine Blockade, der Doppelbauer, Bauernstruktur und ihr Einfluss auf den strategischen Plan, Bauernkette und die mit ihr verbundenen strategischen und taktischen Probleme.

15 Std.

f) Psychologie des Schachspiels:

Fehler und ihre psychologischen Ursachen: Überraschende, paradoxe Züge des Gegners, wann hat eine psychologische Falle ihre Begründung?

8 Std.

g) Schach-Tests und Schach-Quiz

5 Std.

h) Problemschach:

Entwicklung des Problemschachs, verschiedene "Problemschulen". Methoden der Analyse und der Auflösung, 4 Std.

- i) Schachgeschichte:
- ii) Beitrag einzelner großer Meister zur Entwicklung des modernen Schachs. 4 Std.

j) Computer-Schach:

Testversuche mit 2 Programmen

J) Rahmenstundenplan für die Klasse 11:

a) Praktische Übungen:

Thematische Partien, Endspiele

15 Std.

b) Teilnahme an Schachturnieren und Vorbereitung:

(etwa 1/3 des gesamten Zeitaufwandes geht auf Kosten des Unterrichtes.

15 Std.

c) Eröffnungstheorie:

Sizilianische Verteidigung, kurze Übersicht, klassische Systeme, Paulsen System. Königsindische Verteidigung - kurze Übersicht, klassisches System mit Sf3, Le2.

Moderne Flankenspiele"-Einführung

18 Std.

d) Endspieltheorie:

Einfachere Damenendspiele: D:T+B, D+B:D

(nur typische Positionen mit klarem Gewinn- oder Remisplan),

Vorteil eines Mehrbauern bei Bauern an einem Flügel.

12 Std.

e) Mittelspiel:

Bauern- und Felderschwächen, Figuren in Vorpostenstellung, vorgerückte Bauern.

14 Std.

f) Psychologie des Schachspiels:

Psychologische Probleme der Zeitnot und des besonderen Turnierstandes. Kompliziertere Ursachen von Fehlern. 8 Std.

g) Schach-Tests und Schach-Quiz

5 Std.

h) **Problemschach**:

"Strategische Probleme" und theoretische Studien. Wie verfasst man Schachprobleme?

5 Std.

i) Schachgeschichte:

ii) Schachspiel in der Literatur und Entwicklung der Schachliteratur. Bedeutende geschichtliche Persönlichkeiten und das Schachspiel.
 4 Std.

j) Methoden der Schachanalyse und das Fernschach.

4 Std.

k) Computer-Schach:

Technische Grundlagen der Schachprogramme, Testen eines Schachprogrammes. 5 Std.

K) Rahmenstundenplan für den Grundkurs (Jahrgangsstufe 12+13)

a) Das Schach und die Wissenschaft:

Mathematische Theorie der "strategischen Spiele" und das Schach. Schach und Kybernetik: Vorzüge und Grenzen der "denkenden Maschinen", Schach in der Sicht der Soziologie, Logik und Widersprüche im Schach.

b) Schachgeschichte:

Das Schachdenken und der "Zeitgeist" - Entwicklung des Schachspiels zum modernen geistigen Sport. W. Steinitz als Gründer der modernen Schachstrategie und seine schach-philosophischen Entdeckungen. Dr. E. Lasker und seine psychologische Denkweise. Komponenten des gegenwärtigen Schachdenkens.

c) Eröffnungstheorie:

"Dynamische Eröffnungen" (moderne Gambitsysteme), Wiedergeburt der "klassischen Systeme" im Spanisch und im Damengambit. Caro-Kann und Aljechin-Verteidigung, Grünfeld-Indisch und andere geschlossene Spiele.

d) Endspieltheorie:

Strategie und Taktik des Endspiels. Übergang vom Mittelspiel zum Endspiel. Kompliziertere Turm- und Leicht-figurenendspiele.

e) Mittelspiel:

Charakter der Stellung und der strategische Plan.

Zentrum und Flügelangriff, dynamische Spielelemente (Zeit und Material, Zusammenspiel der Figuren und der Bauern, das positionelle Opfer). Angriff und Verteidigung, das Lavieren, Technik des Spiels - Verwertung der Überlegenheit.

f) Schach-Psychologie:

Die Psychologie allgemein (siehe Rahmenlehrpläne Psychologie für Gymnasien und ihre Verwertung im Schachspiel. Zusammenhang der strategischen Konzeption mit der Persönlichkeit des Gegners. Psychologie des Turniers- und des Matchspiels.

j) Methoden des Schachtrainings

- h) Problemschach: Ästhetische Elemente in der Schachpartie und im Schachproblem. Zweckmäßigkeit und Schönheit Zusammenhang und Widerspruch Übersicht des modernen Problemschachs.
- i) Schach-Tests und Schach-Quiz.
- j) Thematische und andere Übungspartien.
- k) Vorbereitung auf Turniere Taktik des Turnierspiels.

3. Lehrbücher

Im "Burg-Verlag" werden in diesem und nächsten Jahr drei Lehrbücher erscheinen, die für die Klassen 5 + 6 und 7+8 bestimmt sind. Für höhere Klassen wird die genaue Auswahl der empfohlenen Literatur nachträglich vorgelegt.

Ludek Pachmann

September 1985

8.2 Lehrplan des Gymnasiums-Kirchheim

Seit 2016/17 gibt es *Schach als Profilfach* (Schach als Profilfach am GyKi 2020) am Gymnasium-Kirchheim in Baden-Württemberg.

Nachfolgend der Lehrplan Schach (Lehrplan Schach 2020) für dieses Profilfach:

Lehrplan Schach (Profilfach) Q11

Schach als Denksport und Teil unserer Kultur

Der Unterricht im Profilfach in der elften Jahrgangsstufe soll den Schülern einen Einblick in die Vielfalt der bunten Schachwelt geben.

Im Zentrum steht die Ausbildung einer angemessenen Fachkompetenz. Diese Zielsetzung soll durch einen kompakten Grundkurs und eine intensive Schulung in taktischen Mustern sichergestellt werden. Ergänzend werden im Anschluss Elemente der Mittel- und Endspieltheorie behandelt.

Im Laufe des Kurses soll den Schülern zusätzlich vielfach Gelegenheit zum Spielen gegeben werden damit der Anwendungsaspekt nicht zu kurz kommt. Hierbei werden die Schüler dazu motiviert an internen und externen Turnieren teilzunehmen.

Eine ergänzende Maßnahme zum Kennenlernen der "realen" Schachwelt ist die Einbindung der Schüler in die Organisation und Durchführung von Turnieren an der Schule (wie z.B. der Münchner Schulschachmeisterschaften). Hierzu gehört auch eine Einführung in die FIDE-Schachregeln.

Abgerundet wird das Schuljahr durch die Beschäftigung mit dem Schachspiel als Kulturphänomen.

Sch 11.1 Grundkurs(ca. 12 Stunden)

- Grundregeln (inklusive der Regeln "en passant" und der Rochade.)
- Grundkonzepte
 - o Wert der Figuren
 - o Drohungen aufstellen und verteidigen (auch gegen Schach)
 - o Initiative, Raum und Aktivität (very short introduction)

- Grundausbildung für den Turnierbetrieb
 - o Fairness am Schachbrett ("Handshake", "Berührt geführt", Regeln für Kiebitze, …)
 - o Umgang mit der Schachuhr
 - o Schachnotation
 - o Dauerschach und Remis durch Stellungswiederholung
 - o Verteidigung gegen das Schäfermatt
- Mattsetzen mit
 - o Dame und Turm,
 - o zwei Türmen,
 - o König und Dame,
 - o König und Turm,
 - o zwei Läufern.
- Grundlegende Mattbilder
 - o Grundmattbilder mit der Dame
 - o Grundreihenmatt
 - o Ersticktes Matt
- Goldene Regeln der Eröffnung (nach IM Roman Vidonyak)
 - o Das Zentrum besetzen/kontrollieren
 - o Figuren aktivieren
 - o Königssicherheit gewährleisten
- Einfache Taktikmotive
 - o Springerkabel
 - o Kleine Kombinationen

Sch 11.2 Systematische Taktikschule (ca. 24 Stunden)

- Doppelangriff
- Abzugsangriff
- Spieß und Fesselung
- Hin- und Ablenkung
- Feld- und Linienräumung
- Beseitigung der Verteidigung

Sch 11.3 Praktische Ausbildung (ca. 24 Stunden)

- · Schnell- und Blitzschachturniere
- Betreutes Spielen (Echtzeit Kommentierung)
- Einführung in die Post-Partie-Analyse
- Schachvarianten (Tandem, Blindschach, Simultan,...)
- Übersicht über die FIDE-Regeln

Sch 11.4Einführung ins Endspiel (ca. 6 Stunden)

- Strategie im Endspiel((Königs-)Aktivität, Prinzip der Zwei-Schwächen,...)
- Bauernendspiele
- Turmendspiele

Sch 11.5Elemente des Mittelspiels (ca. 6 Stunden)

- Planfindung und Kandidatenzüge
- Stellungsbewertung
 - O Schwächen und Stärken (Ungleichheiten) erkennen
- Offene Linien& 7. Reihe für Türme, Vorposten, ...
 - O Statische & dynamische Faktoren
- Mikropläne entwickeln (Figuren optimieren, Routenplanung, Raumvorteil nutzen...)
- Königssicherheit und Voraussetzungen für gelungenes Angriffsspiel

Sch 11.5Schachkultur (ca. 4 Stunden)

- · Mathematik und Schach
- Kunst und Schach
- Schach in den Medien ("Außen"wahrnehmung, Angebote bei YouTube und Co, Spielen im Internet,...)
- Die Weltmeister des Schachspiels
- Vereinskultur in Deutschland
- Schach im Computerzeitalter
- Schachspieler als Beruf

• ...

8.3 Lehrplan des Gymnasiums Ohlstedt

Dieser Lehrplan ist Teil des "Bildungsplan gymnasiale Oberstufe – Schach" (Entwurf: ...), nachdem ab dem Schuljahr 2020/21 ein Grundkurs für die gymnasiale Oberstufe geplant ist.

Zeit/ca. Wochen-	Kompetenzen	Inhalte + Ablauf + Ziele	Evaluation, Präsenta- tion, Wettkämpfe
2	Lernen Üben	Wichtige <i>Begriffe des Schachspiels</i> : Angreifen, Schlagen, Decken, Tausch, Drohung, Schach, Matt, Patt, Analyse (Partie oder Stellung), Remis (Vereinbarung, dreimalige Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel), Partieverlust (Zeitüberschreitung, Aufgabe), Wert der Figuren,	Abfragen (schriftlich+mündlich)
16	Leisten	Zentrale <i>taktische Motive</i> : Fesselung, Gabel, Spieß, Abzug, Doppelschach, Opfer, Ablenkung, Beseitigung des Verteidigers, ersticktes Matt	Taktikprüfungen/-tests
10	Kooperieren (bei Partnerar- beit)	Partiephasen: Eröffnung: Eröffnungsprinzipien, Kurzpartien, offene, halboffene und geschlossene Spiele Mittelspiel: Strategie und Taktik, Fallen, Verführung, taktische Vorteilsgewinnung,	Eröffnungstests Mittelspielaufgaben

14		Angreifen, Anhäufung positioneller Vorteile, Wichtigkeit der Bauernstellung	
		Endspiel: Elementares Mattsetzen (Wiederholungen) (K+D,K; K+2T,K; K+T,K; K+2L,K; K+L+S,K), Rolle der Bauern, Rolle des Königs, Endspielmattbilder, diverse Bauern- und Figurenend- spiele, Standardpositionen (Lucena-Stellung, Philidor-Stellung, andere grundlegende Turmendspiele)	Endspieltests
12		Strategie/zentrale strategische Motive: Entwicklung und das Zentrum, Bauernstruktur (Minoritäten, Majoritäten, Hebel,), Figurenspiel, Vorposten, offene Linien, der Freibauer, der Abtausch, Blockade, der Rochadeangriff, Prophylaxe	Test
		Stellungsbeurteilung, Variantenberechnung, Zugfindung, Partieanalyse	
2		Fairplay:	
		Grundregeln des Respekts vor dem Gegner,	
		Körperliche/psychologische Aspekte:	
4	Wettkämpfen	Innere Einstellung, Siegeswillen, Konzentration, Körpersprache und	
		Ausstrahlung, Anstrengung des Schachspiels, Bedeutung von Aus-	
		gleichssport	
6 + x		Turnier und Vorbereitung: Turnierschachregeln (Folgen bei Regelverstößen, Rolle des Schieds-	Wettkampfbeobachtung

	richters), Turnierformen (Schweizer System, Rundenturnier; Einzelturnier, Mannschaftsturnier), Teilnahme an Schulturnieren	Wettkampfprüfung
6	Gesellschaftlich-soziale Bedeutung des Schachspiels: Schach als Motiv in der Filmkunst • Die Schachnovelle (1960) • Die Grünsteinvariante (1985) • Knight Moves - ein mörderisches Spiel (1992) • Das Königsspiel – Ein Meister wird geboren (1994) • Lang lebe die Königin (1995) • Lushins Verteidigung (2000) • Die Schachspielerin (2009) • Zug um Zug (2015)	Filmanalyse
	Schach und Mathematik Kunst und Schach	
6	Schach in den Medien Schach und Geschichte: Die Reiskornlegende (mit Bezug zum Mathe-Unterricht, Kennen- lernen von Exponentialfunktionen), Geschichte des Schachspiels, Wettkämpfe Karpov gegen Kasparov, die Welt- und Großmeister des	Referate Vorträge Tests
jede Stunde	Schachs, Magnus Carlsen als junge Person der Zeitgeschichte Spiel Anwenden des Gelernten Klausuren (zwei pro Halbjahr)	

9 Bibliographie

Die Verwendung der Literatur erfolgt nach dem schachlichen Entwicklungsstand der Schüler.

Auch wenn einige Literatur schon älteren Datums ist, so kann sie mindestens auch in Teilen gut verwendet werden.

9.1 Didaktisch-methodische Literatur/Lehrpläne

Bangiev, Alexander 2014a. Warum ist das Lösen von Schachaufgaben eigentlich so wichtig?

[online] http://bangiev.de/methode/artikel/warum-ist-das-loesen-von-schachaufgaben-eigentlich-so-wichtig-3 [03.07.2014].

- Bangiev, Alexander 2014b. *Denktechnik*. [online] http://bangiev.de/methode/arti-kel/denktechnik-3 [03.07.2014].
- Bangiev, Alexander 2014c. *Wie bedeutsam ist das Eröffnungsstudium für das Spielverständnis?* [online] http://bangiev.de/methode/artikel/wie-bedeutsam-ist-das-eroeffnungsstudium-fuer-das-spielverstaendnis-7 [03.07.2014].
- Bönsch, Ernst & Bönsch, Uwe 2000. Schachlehre-Schachtraining. Methodisches Handbuch für Lehrende und Lernende. Berlin: Sportverlag Berlin.
- Brinckmann, Uwe 2013. Schach als sozial-emotionales Fördermedium in der Schulpädagogik, Konzept. [online] .http://schachkurse.de/index.php/schachkurse/konzept-schachkurse [22.12.2013].
- Donlan, Mark C. 2016. *White Belt Chess Curriculum*. Fourth Edition. [online] http://chessedu.org/.[Stand 10.09.2017].
- GM Ramesh RB 2015. Fundamental Chess: Logical Decision Making. Los Angeles (CA): Metropolitan Chess Publishing.
- Hattie-Studie 2014. *Die Hattie-Studie*. Hintergrundartikel von Ulrich Steffens und Dieter Höfer zur Studie von John Hattie ("Visible Learning", 2009). [online] www.sqa.at/pluginfile.php/813/course/section/373/hattie_studie.pdf [Stand 03.03.2019].
- Heisman, Dan 2010. *A Guide To Chess Improvement*. The Best of Novice Nook. London: Gloucester Publishers plc.
- Heisman 2013. Teaching Chess with the Socratic Method. Novice Nook. URL: https://www.danheisman.com/articles-by-subject.html [Stand 12.03.2019].
- Heisman, Dan 2017. *Everyone's Second Chess Book*. Second Edition, Revised and Expanded. Newton Highlands: Mongoose Press.
- Hendriks, Willy 2014. Erst ziehen, dann denken. Alkmaar: New in Chess.

Jahns, Henrike 2003. "Schach – ein neues Schulfach? Grundsätzliche Überlegungen, begründende Hinweise, konzeptionelle Bausteine und Vorschläge zur partiellen inneren Schulreform. Eine Ideenskizze". Hausarbeit zur Prüfung für das Lehramt an Grund-, Haupt- und Realschulen an der Universität Lüneburg.

- Jacob, Verena & Faulhaber, Jörg 2015. *Erklärungsmodell für Schachexpertise*. [online] http://www.cogsys.wiai.uni-bamberg.de/teaching/ws0405/s_planning/sli-des/Problemloesen_Expertise.pdf, [14.04.2015].
- Keller, Markus 2009. Wissenschaftliche Untersuchungen. Wissenschaftliche Untersuchung "Schach und persönliche Eigenschaften" eine Auswahl. [online] https://gkl-bw.de/ueber-uns/wissenschaftliche-untersuchungen/ [Stand 13.12.2019].
- Kindermann, Stefan 2014. *Konzept für Schachevents mit optimaler Öffentlichkeitswirkung*. [online] http://www.schachbund.de/optimale-oeffentlichkeitswirkung.html [20.06.2014].
- Kotow, Alexander 1986. Denke wie ein Großmeister. Zürich: Edition Olms.
- Mallmann, Bernd 2013. *Lehrplan Wahlpflichtfach Schach*. [online] http://schulschachstiftung.schulschach-bayern.de/uploads/IGSSchachlehrplan1.pdf [22.12.2013].
- Ochman, Philip 2013. The Process of Decision Making in Chess. Volume 1: Mastering the Theory. BookBaby.
- Ochman, Philip 2014. The Process of Decision Making in Chess. Volume 2: Goals and Plans. BookBaby.
- Pachmann, Ludek 1985. *Rahmenlehrplan Lehrfach Schach*. Unveröffentlichter Lehrplan für das Kultusministerium in Baden-Württemberg. Christophorusschule Altensteig. [Der Autor besitzt das Original].
- Przewoznik, Jan, Soszynski, Marek 2001. *How to Think in Chess*. Milford: Russel Enterprises.
- Roggon, Bernd 2014. Curriculum: Wahlpflichtkurs Schach am städtischen Gymnasium Bad Segeberg.
- Rosen, Bernd 2014. *Schachtraining mit Bernd Rosen. Teil 2*. [online] http://computerschach.de/Files/2005/Schachtraining%20mit%20Bernd%20Rosen,%20Teil%202.pdf [04.07.2014].
- Schaffeld, Martin 2017. *Macht Schach Schüler schlauer?* [online] https://de.chessbase.com/post/macht-schach-schueler-schlauer [Stand 01.03.2017].
- Schlemermeyer, Wilhelm 2015. Stichpunkte für die Beschäftigung mit den eigenen Partien. [online] http://www.schachclubkreuzberg.de/SCK.Training.20091203.Analyse.eigene.Partien.pdf [01.08.2015].
- Schneider-Zinner, Harald 2007a: Auszüge aus meinem Vortrag zum Systematischen Schachtraining. Mail an Franz Reisgis Juni 2014.
- Schneider-Zinner, Harald 2014a: Grundlegende Fragen des (Schach)-Trainings. Mail an Franz Reisgis Juni 2014.
- Schneider-Zinner, Harald 2014b: Förderung des schachlichen Denkens für Einsteiger. Mail an Franz Reisgis Juni 2014.

- Schneider-Zinner, Harald 2014c: Schach trainieren mit der Stufenmethode Das Erfolgsmodell aus Holland. Mail an Franz Reisgis Juni 2014.
- Sohraby, Babak 2014. *Der Anfang (Motivation 1)*. [online] http://www.schachlehrer.de/motiv/motiv.html [17.06.2014].
- Soltis, Andrew 2005. How to Choose a Chess Move. London: Batsford Chess.
- Soltis, Andrew 2010. Studying Chess Made Easy. London: Batsford Chess.
- St.-Sebastin-Schule Raesfeld 2015. *Lehrplan Schachunterricht*. [online] http://www.schulschach-bayern.de/uploads/GS_Raesfeld_Lehrplan_2013.pdf [22.12.2013].
- Van Delft, Karel & van Delft Merijn 2010. *Developing Chess Talent*. Zweite Auflage. Apeldoorn: KVDC.
- Wagenschein, Martin 2015. Zum Problem des Genetischen Lehrens. [online] http://www.martin-wagenschein.de/Altbau/en/Archiv/W-172.pdf [29.04.2015].
- Wenzhe, Liu 2002. The Chinese School of Chess. London: Batsford Ltd.
- Ziow, I. 2008. Schach ein wichtiges Mittel bei der Erziehung der Schüler. Arbeitsübersetzung für den Trainerrat des DSV von O. Dietze aus "Schachmaty" 23. St. Goar 2008: Leibnitz Verlag.

9.2 Lehrbücher

- Awerbach, Juri 1981. Lehrbuch der Schachendspiele. Band 1: Technische Endspiele, Bauernendspiele, Springerendspiele, Läuferendspiele, Läufer gegen Springer. Berlin: Sportverlag Berlin.
- Awerbach, Juri & Beilin, Michail 1987. *ABC des Schachspiels: Ein Lehrbuch für die Anfängerausbildung.* 9. überarbeitete Aufl. Berlin: Sportverlag Berlin.
- Bronstein, David 1989. *Erfolgreiche Schachlehre: Eröffnungs- und Mittelfeldstrategie*. Niedernhausen: Falken.
- Cherney, Irving 2003. Logical Chess: Move by Move. London: Batsford Ltd.
- Dvoretzky, Mark 2004.: Geheimnisse gezielten Schachtrainings. Zürich: Edition Olms.
- Jussupow, Artur & Dworezki, Mark 1991. *Der selbständige Weg zum Schachprofi*. Hollfeld: Beyer Verlag.
- Karpow, Anatoli & Mazukewitsch, Anatoli 2007. *Stellungsbeurteilung und Plan*. Zürich: Edition Olms.
- Kmoch, Hans o.D. *Die Kunst der Bauernführung*. Hamburg: Verlag "Das Schach-Archiv".
- Kostjew, Alexander 1987. Schach lehren leicht gemacht. Berlin: Sportverlag Berlin.
- Lasker, Emanuel 1977. Lehrbuch des Schachspiels. Hamburg: Das Schach-Archiv.
- Maiselis, I.L. & Judowitsch, M.M. 1967. *Lehrbuch des Schachspiels*. 11. Aufl. Leipzig: Sportverlag Berlin.

- Maizelis, Ilya 2014. The Soviet Chess Primer. Glasgow: Quality Chess.
- Müller, Karsten & Lamprecht, Frank 2003. *Grundlagen der Schachendspiele*. London: Gambit Publications Ltd.
- Nunn, John 2002. Schach verstehen Zug um Zug. London: Gambit Publication Ltd.
- Nunn, John 2009. *Schachgeheimnisse: Ein Kursus zum Selbstunterricht*. Oetwil a.S.: Edition Olms.
- Jonathan Rowson 2003. Die sieben Todsünden des Schachspielers. London: Gambit Publications Ltd.
- Jonathan Rowson 2007. Schach fur Zebras. London: Gambit Publications Ltd.
- Pandolfini, Bruce 2003. Pandolfini's Ultimate Guide to Chess. New York: Fireside.
- Silman, Jeremy 2008. Silmans Endspielkurs: Vom Anfänger zum Meister. Alkmaar: New in Chess.
- Soltis, Andrew 2010. Studying Chess Made Easy. London: Batsford Ltd.
- Suetin, Aleksei 1980. *Schachlehrbuch für Fortgeschrittene*. 5. bearbeitete Auflage. Berlin: Sportverlag Berlin.
- Treppner, Gerd und Seppeur, Reinhold 2003. *Schachhandbuch für Fortgeschrittene*. Hollfeld: Joachim Beyer Verlag.
- Van Fondern, Manfred, Nikolaiczuk, Lothar & Konikowski, Jerzy 1992. *Das große Buch der Schacheröffnungen*. Hollfeld: Beyer Verlag.

9.3 Lehrbücher mit Aufgaben

- Bastian, Herbert 2009. Schach-Grundkurs 2: Eröffnungen. o.O.
- Bönsch, Ernst & Bönsch, Uwe 2000. Schachlehre-Schachtraining: Methodisches Handbuch für Lehrende und Lernende. Berlin: Sportverlag Berlin.
- Brunia, Rob & van Wijgerden, Cor 2003-2012: Schach lernen: Stufe 1. Handbuch für Schachtrainer. O.O.
- Brunia, Rob & van Wijgerden, Cor 2003: Schach lernen: Stufe 2. Handbuch für Schachtrainer. O.O.
- Brunia, Rob & van Wijgerden, Cor 2003-2009: Schach lernen: Stufe 3. Handbuch für Schachtrainer. O.O.
- Brunthaler, Heinz 2005: Schachlehrbuch für Kinder & Eltern. Zeil am Main: Schachverlag Ullrich.
- Brunthaler, Heinz & Martin, Tim (Hg. M. Weteschnik) 2014: *Schach lernen mit System*. Dresden: JugendSchachVerlag.
- Brunthaler, Heinz & Martin, Tim (Hg .M. Weteschnik) 2015: *Schach lernen mit System* 2. *Dresden*: JugendSchachVerlag.
- Chandler, Murray 2012. Papa, du bist schachmatt! London: Gambit Publications Ltd.

- Dürr, Hanno o.D. *Der Schachzirkel: Schachspielen lernen in 12 Schritten*. Schachverband Württemberg. [online]
 - $http://www.google.de/url?sa=t\&rct=j\&q=\&esrc=s\&source=web\&cd=2\&cad=rja\&uact=8\&ved=0\\ahUKEwj6q_TLnLvLAhXqIJoKHUR7BL0QFggp-$
 - MAE&url=http%3A%2F%2Fwww.schachbund.de%2Fausbil-
 - dung.html%3Ffile%3Dfiles%2Fdsb%2Fausbildung%2FSchachzir-kel.pdf&usg=AFQjCNHdIJ4PuIZQOMr-Nov0vpA1MMPklw [02.03.2016].
- Fischer, Alexander 2015: Die Eröffnung: Eine allgemeine Einführung wichtiger Eröff-
- nungen. Norderstedt: Books on Demand. Fischer, Alexander 2015. Das Endspiel: Eine Einführung in die wichtigsten Endspiele mit
- Beispielen. Norderstedt: Books on Demand.

 Harding, Tim 1980. Besser Schachspielen: Weg vom Durchschnitt Zug um Zug.
- Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.

 Hauschild, Andreas o.D. *Grundkurs Schach: Schachtrainerlehrgang für die Klassen 5*
- Hertan, Charles 2015. Basic Chess Openings for Kids: Play Like a Winner from Move One. Alkmaar: New in Chess.

und 6. o.O.: o.V.

- Jänsch, Robert o.D. *Themengeordneter Schachunterricht: Schach für Anfänger und Fortgeschrittene*. Unterrichtsmaterial zum Schachkurs des Ostseegymnasiums Rostock.
- Jussupow, Artur 2006: Schachunterricht. Weißenhorn: Jussupow Schachakademie.
- Keene, Ray & Whiteley, Andrew 1983. Der entscheidende Zug: Gewinnen in Schlüsselpositionen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Lindörfer, Klaus 1988: *Neue Schachschule. 30 Lernschritte vom Hobbyspieler zur Meisterschaft.* Gütersloh: Mosaik Verlag.
- Martin, Tim 2009: Der Schachtrainer Nr. 1. Magdeburg: Blauer Punkt Verlag.
- Martin, Tim 2009: Der Schachtrainer Nr. 2. Magdeburg: Blauer Punkt Verlag.
- Müller, Karsten 2015. Schachendspiele für Kids. London: Gambit Publications Ltd.
- Müller, Karsten 2016. Schachtaktik: Teste und verbessere deine taktischen Fähigkeiten. Eltmann: Beyer Verlag.
- Müller, Karsten 2017. Positionsspiel: Teste und verbessere deine positionellen Fähigkeiten. Eltmann: Beyer Verlag.
- Pachmann, Ludek 2004: Schach für alle. Zürich: Edition Olms.
- Pachmann, Ludek 2004: Schach für Aufsteiger. Zürich: Edition Olms.
- Pfleger, Helmut, Kurz, Eugen & Treppner, Gerd 2004: *Schach Zug um Zug*. München: Orbis Verlag.
- Phillips, Alan 1980. *Der Schachlehrer: Grundkurs für ehrgeizige Spieler*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Pongó, István 2000. Geheimnisse der Schachtaktik. Kecskemét: Caissa Chess Books.

- Rafiee, Kayvan 2010. Schach als Konzentrationstraining in jedem Alter: Band 1: Effektives Schachtraining in 4 Stufen. O.O.: Eigenverlag.
- Rafiee, Kayvan 2010. Schach als Konzentrationstraining in jedem Alter. Band 2: Vertiefungsstufe. O.O.: Eigenverlag.
- Reichel, Norbert 2004. *Erfolgreiches Eröffnungstraining mit Kindern*. Band 1. Reihe "Wissen für den Trainer". Magdeburg: Blauer Punkt Verlag.
- Rosen, Bernd 2001. Fit im Endspiel. O.O.: Chessgate AG.
- Samarian, Sergiu 1987. *Das systematische Schachtraining*. Niedernhausen/Ts.: Falken Verlag.
- Schachschule 64 2010-2014. Teil 1-47. In: Schach-Magazin 64.
- Spindler, Markus 2012. *Schachlehrbuch für Kinder Fortgeschrittene*. Eltmann: Beyer Verlag.
- Stark, Kevin 2009. Wie gewinne ich eine Figur? Eltmann: Beyer Verlag.
- Stark, Kevin 2008. Wie setze ich meinen Gegner Matt? Eltmann: Beyer Verlag.
- Starke, Burkhard & Knaak, Rainer 2010. *Starke Bauernregeln*. Oetwil a.S./Zürich: Edition Olms.
- Thomas, Peter 2002. *Arbeitsblätter Schach. Lern- und Übungsmaterial für Schule und* Jugendarbeit. Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.
- Treppner, Gerd & Seppeur, Reinhold 2003. *Schachhandbuch für Fortgeschrittene*. 7. Auflage. Hollfeld: Beyer Verlag.
- Walker, John N. 1978. *Die ersten Züge: Eröffnungsspiele spielend gelernt*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Walker, John N. 1978. *Angriff auf den König: Mittelspiele spielend gelernt*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Walker, John N. 1981. Teste dein Schach: Spielschwächen erkennen, Spielstärke verbessern, Spielspaß gewinnen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Walker, John N. 1984. *Schach für die Meister von morgen*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag.
- Watson, John & Burgess, Graham 2012. *Schacheröffnungen für Kids*. London: Gambit Publications Ltd.
- Weteschnik, Martin 2014.: *Schach lernen mit System:* Band 1. Dresden: JugendSchach-Verlag.
- Weteschnik, Martin 2015. Schach lernen mit System: Band 2. Dresden: JugendSchach-Verlag.
- Van Wijgerden, Cor 2013. Schach lernen, Stufe 1. o.O.
- Van Wijgerden, Cor 2012. Schach lernen, Stufe 1 plus. o.O.
- Van Wijgerden, Cor 2011. Schach lernen, Stufe 2. o.O.
- Vvan Wijgerden, Cor 2008. Schach lernen, Stufe 2 plus. o.O.

Van Wijgerden, Cor 2010. Schach lernen, Stufe 2 Vorausdenken. o.O.

Van Wijgerden, Cor 2012. Schach lernen, Stufe 3. o.O.

9.4 Zeitschriften

Rochade KIDS. Rochade Kids UG (Hg.). ab 2018. Kernen.

Jugendschach. Dresden: GB JugendSchachVerlag.

9.5 Taktik

Colditz, Karl 2007. Schachkombinationen: Lehr-, Übungs- und Testbuch. Zürich: Edition Olms.

Gaffron, Paul 2004a. *Taktik für Schulschach*. Band 1: *Einführung in die Trainings-Methode*. Magdeburg: Blauer Punkt Verlag.

Gaffron, Paul 2004b. *Taktik für Schulschach*. Band 1-12. Magdeburg: Blauer Punkt Verlag.

Nunn, John 2011. 1001 tödliche Schachmatts. London: Gambit Publications Ltd.

Fischer, Alexander 2015. *Das Mittelspiel: Wichtige Kombinationen mit Beispielen*. Norderstedt: Books on Demand.

Pongo, István 1998. Geheimnisse der Schachtaktik. Kecskemét: Caissa Chess Books.

Stark, Kevin 2008. Wie setze ich meinen Gegner Matt? Eltmann: Schachverlag Ullrich.

Stark, Kevin 2009. Wie gewinne ich eine Figur? Eltmann: Schachverlag Ullrich.

Shmirin, Igor 2010. Schachtaktik 1. O.O.: Ilion.

Van de Oudeweetering, Arthur 2015. Mustererkennung im Mittelspiel: Schärfen Sie Ihren Blick für Schlüsselzüge im Schach. Alkmaar: New in Chess.

Weteschnik, Martin 2000. *Taktik für Jugend- und Schulschach*. Bd. 2. Dresden.: Blauer Punkt Verlag.

Weteschnik, Martin 2002. *Taktik für Jugend- und Schulschach*, Band 1. Dresden: Blauer Punkt Verlag.

Weteschnik, Martin 2006. Lehrbuch der Schachtaktik. Gothenborg: Quality Chess.

Wilson, Fred, Albertston, Bruce 1999. 303 Tricky Chess Tactics. New York: Cardoza Publishing.

9.6 Strategie

Brunthaler, Heinz 2007. Mein System easy. Zeil am Main: Schachverlag Ullrich.

Capablanca, José Raoul 2012. Grundzüge der Schachstrategie. Eltmann: Beyer Verlag.

Koblenz, Alexander 1982. Schachstrategie: Ein Intensivkurs mit Übungen und ausführlichen Lösungen. Niedernhausen/Ts.: Falken Verlag.

- Nimzowitsch, Aaron 2007. Mein System. o.O.: Rattmann.
- Silman, Jeremy 2012. Schach mit neuem Schwung. Alkmaar: New in Chess.
- Webb, Simon 2006. Schach für Tiger: Wie man beim Schach gewinnt. Berlin: Edition Marco.

9.7 Eröffnung

- Snosko-Borowsky, Eugene 2014. Eröffnungsfallen am Schachbrett. Eltmann: Joachim Beyer Verlag.
- Mednis, Edgar 1996. Spiele gute Eröffnungszüge: Die elementaren Kenntnisse in einem Übungsbuch. Zürich: Edition Olms.
- Watson, John & Burgess, Graham 2011. Schacheröffnungen für Kids. London: Gambit Publications Ltd.
- Fischer, Alexander 2015. Die Eröffnung. Norderstedt: Books on Demand.
- Fonder, Manfred van & Nikolaiczuk, Lothar & Konikowski, Jerzy 1992. Das große Buch der Schacheröffnungen. Hollfeld: Joachim Beyer Verlag.

9.8 Denken und Entscheidungsfindung

- Hendricks, Willy 2014. Erst ziehen, dann denken: Sinn und Unsinn im Schachtraining. Alkmaar: New in Chess.
- Soltis, Andrew 2010. Studying Chess Made Easy. London: Batsford Chess.
- Heisman, Dan 2017. *Everyone's Second Chess Book*. Second Edition, Revised and Expanded. Newton Highlands: Mongoose Press.
- Heisman, Dan 2010. A Guide To Chess Improvement: The Best of Novice Nook. London: Gloucester Publishers plc.
- Heisman, Dan 2010. *Elements of Positional Evaluation: How the Pieces Get Their* Power. Milford: Russel Enterprises.
- GM Ramesh RB 2015. Fundamental Chess: Logical Decision Making. Los Angeles (CA): Metropolitan Chess Publishing.
- Kotow, Alexander 1986. Denke wie ein Großmeister. Zürich: Edition Olms.
- McDonald, Neil 2004. Chess: The Art of Logical Thinking: From the first move to the last. London: Batsford Chess.
- McDonald, Neil 2006. *The Art of Planning in Chess: Move by Move.* London: Batsford Chess.
- Ochman, Philip 2013. *The Process of Decision Making in Chess*: Volume 1: *Mastering the Theory*. BookBaby.
- Ochman, Philip 2014. *The Process of Decision Making in Chess:* Volume 2: *Goals and Plans.* BookBaby.

- Soltis, Andrew 2005. *How to Choose a Chess Move*. London: Batsford Chess.
- Przewoznik, Jan, Soszynski, Marek 2001. *How to Think in Chess*. Milford: Russel Enterprises.
- Hesse, Christian 2009. Das kleine Einmaleins des klaren Denkens: 22 Denkwerkzeuge für ein besseres Leben. München: Verlag C.H. Beck.

9.9 Psychologie

- Brunthaler, Heinz 2004. Schachpsychologie für Praktiker Band II. Magdeburg: Blauer Punkt Verlag.
- Djakow & Petrowski & Rudik 1927. Psychologie des Schachspiels auf der Grundlage psychotechnischer Experimente an den Teilnehmern des Internationalen Schachturniers zu Moskau 1925. Autorisierte Übersetzung von W. Brannasky. Berlin und Leipzig 1927: Walter de Gruyter & Co. Reprint.
- Fine, Reuben 1967. *The Psychology of the Chess Player*. Toronto: General Publishing Company Ltd.

Munzert, Reinhardt 1998. Schachpsychologie. Hollfeld: Thomas Beyer Verlags GmbH.

9.10 Allgemein

- Bönsch-Kauke, Marion 2008. Klüger durch Schach: Wissenschaftliche Forschungen zu den Werten des Schachspiels. St. Goar: Leibniz Verlag.
- Dörner, Dietrich 1992. Die Logik des Mißlingen: Strategisches Denken in komplexen Situationen. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Dvoretzky, Mark 2011. Für Freunde und Kollegen: Band 1: Beruf: Trainer. Deiningen: Jussupow Schachakademie Verlag.
- Dvoretzky, Mark 2012. Für Freunde und Kollege: Band 2: Publikationen. Deiningen: Jussupow Schachakademie Verlag.
- Europaparlament unterstützt Programm "Schach in der Schule". [online] http://de.chessbase.com/post/europaparlament-untersttzt-programm-schach-in-der-schule- [15.03.2012].
- FIDE 2018. Chess A Tool for Education & Health. [online] http://cis.fide.com/en/why-chess-in-schools. [Stand 21.01.2020].
- FIDE 2014. Chess in Schools Our Global Future. [online] http://cis.fide.com/en/why-chess-in-schools. [Stand 21.01.2020].
- Filipp, S-H.: Fördert Schachunterricht in der Grundschule die geistige Entwicklung der Kinder? Abschlussbericht über eine Evaluationsstudie zum Schachunterricht an der Trierer Gesamtschule. [online] http://nsv-online.de/downloads/Endbericht-Abschlusskorrektur13-02-07.pdf [16.07.2014].
- Fischer, Johannes 2020. Macht Schach Schüler wirklich schlauer? [online] https://de.chessbase.com/post/macht-schach-schueler-wirklich-schlauer [Stand 05.02.2020].

- Jittenmaier, Franz 2019. *Wie Schach in der Therapie helfen kann*. [online] https://www.chess-international.com/?p=9785 [Stand 12.12.2019].
- Keutel, Klara & Grossarth, Jan 2015. *Der Kompetenz-Fetisch*. [online] https://www.faz.net/aktuell/karriere-hochschule/campus/der-kompetenz-fetisch-wissen-wird-in-schulen-immer-unwichtiger-13425660.html [Stand 03.08.2019].
- Löffler, S. 2012. *Schulinitiative:* "*Schach als Bildungswerkzeug*. [online] http://www.faz.net/frankfurter-allgemeine-zeitung/schulinitiative-schach-als-bildungswerkzeug-11703179.html [20.02.2016].
- Mutschler, Ralf 2000. *Verstehen sie das Schachspielen als Sport*. [online] https://m.grin.com/document/96875 [Stand 13.2.2019].
- Pfleger, H. 1985. *Ist Schachspiel gesund*? Berichte aus der Forschung Nr. 61. Das Präsidialkollegium der Ludwig-Maximilians-Universität München (Hg.).
- Pomeroy, Ross 2020. Does Chess Make Kids Smarter, or Do Smart Kids Play Chess? [online] https://www.realclearscience.com/quick_and_clear_science/2019/09/03/does_chess_make_kids_smarter_or_do_smart_kids_play_chess.ht ml [Stand 05.02.2020].
- Rauchhaupt von, Ulf 2010. *Ein Universum aus eigenem Recht*. [online] https://www.faz.net/aktuell/wissen/leben-gene/schach-ein-universum-auseigenem-recht-1575583.html [Stand 14.01.2020].
- Pfleger, H. 1988. Sportjournal Nr. 10/1988,12.
- Schach in der Schule. [online] [FAZ online 30.03.2012] http://www.faz.net/aktuell/sport/sportpolitik/schulinitiative-schach-als-bildungswerkzeug-11703179.html [14.07.2014].
- Schachzug. Schulrückmeldung zum zweiten Messzeitpunkt von Schachzug Eine Studie zu Schach als Unterrichtsfach. Georg-August-Universität Göttingen o.D.
- Seidel, Rainer 1987. Grundlagen einer wissenschaftlichen Schachtheorie. Berlin: Verlag für Schachtheorie.
- Troubat, N., Fargeas-Gluck, M. A., Tulppo, M., & Dugué, B. 2009. The stress of chess players as a model to study the effects of psychological stimuli on physiological responses: an example of substrate oxidation and heart rate variability in man. European Journal of Applied Physiology, 105(3), 343-349. zitiert auf: Spiel der Könige brauchen Schachspieler einen Personal Trainer? [online] https://trainer-akademie.com/2018/01/18/spiel-der koenige-brauchenschachspieler-einen-personal-trainer/ [Stand 13.12.2019].
- Wason, Peter 1972. *Das Spiel ist Kampf, Wissenschaft und Kunst*. [online] https://www.zeit.de/1972/31/das-spiel-ist-kampf-wissenschaft-und-kunst [Stand 14.01.2020].
- Wissenschaftlicher Beirat des DSB: *Zur Definition des Sports*. In: Sportwissenschaft, Schorndorf, 10 (1980), 4, S. 437 439.
- Wittmann, Nadja: *Schach als Medizin*. [online] http://de.chessbase.com/post/ Schach-als-medizin [10.07.2012].

10 Der Autor

Franz Reisgis, Jg.1952, unterrichtete als OStR am Gymnasium Ohlstedt in Hamburg die Fächer Geographie, Sport und Informatik, in den Wahlpflichtfächern Golf und Schach, in der Oberstufe Ultimate, Fitness und Golf. Er war Fachleiter Informatik und Schach sowie Didaktischer Berater der Schule.



Er führte in den 80er-Jahren *Ultimate*, in den 90er-Jahren *Golf* und 2014 *Schach* jeweils erstmalig an einem deutschen Gymnasium mit entsprechenden Lehrplänen ein.

Seit 2018 ist er pensioniert, unterrichtet aber noch 6 Stunden im Rahmen eines Lehrauftrages (Schach, Ultimate, Golf).