

KINDERSCHACH

METHODIK
FÜR ERZIEHER UND PÄDAGOGEN



Jordan • Niesch • Ullmann

Liebe Schachfreunde,

zurecht habt Ihr Euch für die beiden neuen Lehrhefte Kinderschach entschieden. Ich kann Euch dazu nur beglückwünschen. Denn Schach kann in jedem Alter erlernt werden. Das ist das Tolle am Schach. Schach macht in jedem Alter Spaß! Kinder im Kindergarten oder in der Grundschule können es spielen. Sie spielen es ungestüm, angriffslustig voller Taktik, und mit viel Herz.



Daneben lernen Kinder schon in ganz jungen Jahren über das Schachspiel viel für das Leben. Sie merken es nicht. Aber Sie als Erzieher/innen und als Lehrer/innen wissen dies und deshalb freue ich mich so, dass Sie in Ihren pädagogischen Auftrag Schach mit aufgenommen haben und mit der neuen Lehrmethodik Schach den Kindern beibringen wollen. In den beiden Heften, dem Methodikheft für die Lehrenden und dem Übungsheft für die Lernenden wird spielerisch aber trotzdem systematisch Schach beigebracht. Die beiden Autoren Dr. Dirk Jordan und Harald Niesch haben die aktuellen Forschungen und die vielfältigen Erfahrungen vieler Schachpädagogen neben ihren eigenen in dieses Lehrmaterial einfließen lassen. Mittels kleiner Spiele, angereichert mit methodischen Tipps und didaktischen Methoden wird das Schachspiel von allen rasch erlernt werden.

Und dann kann es losgehen. Ihr seid zu echten Schachspielern und Schachspielerinnen geworden und gehört zur weltumspannenden Schachfamilie. Denn auch das ist das Schöne am Schach: Schach wird überall auf der Welt gespielt. Schach spricht eine Sprache, auch wenn die beiden Schachspielenden dies nicht tun sollten. Aber mit dem, was sich auf den 64 Feldern abspielt, versteht man sich sofort.

Und als Teil der Schachfamilie steht Euch dann auch die große weite Welt des Schachs offen. Ihr könnt andere Schachspielende kennenlernen, an Turnieren teilnehmen, noch tiefer in das verzweigte Schachwissen eindringen und Schach im Verein spielen. Schach bietet vielfältige Möglichkeiten.

Daher beglückwünsche ich Euch alle noch einmal von ganzem Herzen, dass Ihr Euch für Schach entschieden habt.

Ich als Maskottchen der Deutschen Schachjugend werde Euch von nun an begleiten auf Eurem Schachweg und wünsche Euch vor allem viel, viel Spaß bei meinem tollen Spiel, dem Schachspiel!

Ihr, Euer Chessy

www.deutsche-schachjugend.de

Liebe Schachfreunde,

das Schulschach in Deutschland entwickelt sich prächtig, viele Schachfunktionäre sprechen von einem Boom. Neben Großveranstaltungen wie Linkes gegen Rechtes Altsterufer in Hamburg, den Deutschen Schulschachmeisterschaften gibt es erfreulicherweise immer mehr kleinere Schulschachturniere in den Landkreisen unserer Bundesrepublik.



Die vielen Schulschach-Arbeitsgemeinschaftsleiter brauchen natürlich gutes Material, um unseren Schachnachwuchs pädagogisch und didaktisch das Spiel der Könige nahe zu bringen.

Ich freue mich sehr, dass es ein weiteres, sehr gutes Heft auf dem Markt gibt und wünsche diesem tollen Heft alles Gute!

Ihr Walter Rädler
Vorstand Deutsche Schulschachstiftung

www.schulschachstiftung.de
E-Mail: Wraedler@aol.com

Inhaltsverzeichnis	3
Vorwort	4
Allgemeine methodische Hinweise	5
Einleitung	6
Das Schachbrett und die Figuren	9
Der König	12
Die Dame	14
Der Turm	18
Der Laufer	18
Der Springer	20
Der Bauer	22
Das Schach	25
Das Matt	27
Das Patt	31
Die Rochade	33
Das Schlagen des Bauern „en passant“	36
Remisregeln	38
Kleine Hinweise zum Partiebeginn und Eröffnungsregeln	40
Glossar	43
Literaturempfehlung/ Impressum	45
Übungsheft - Lösungen	46
Diplom	54
Methodische Materialien	56



Liebe ErzieherIn, Lehrer, Eltern und Großeltern,

die Projektarbeit und der Situative-Ansatz nehmen in der Arbeit mit Kindern ein immer größeren Platz ein. Gerade im Kindergarten aber auch für die Ganztageserziehung der Grundschulen bieten sich breite Beschäftigungsmöglichkeiten für die Arbeit mit den Kindern. Wichtig ist heute auch die frühzeitige Erkennung der individuellen Bedürfnisse, der individuellen Fähigkeiten und Fertigkeiten sowie eventueller Begabungspotentiale. Um diesem Anliegen zu entsprechen, müssen neue Wege gegangen, geeignete Methoden und Formen entwickelt werden.

Kinderschach versteht sich als eine Möglichkeit, in Form einer langfristigen Projektarbeit, den Kindern und Erziehern ein Angebot für eine interessante, geistige Tätigkeit zu unterbreiten. Es bietet den Erziehern gleichzeitig die Möglichkeit, Kinder in ihren Fähigkeiten und Fertigkeiten besser differenzieren zu können.

Diese Methodik soll Ihnen helfen, mit ihren Kindern das Schachspiel zu erlernen. Über viele Jahre hinweg wurde sie erprobt und nun auch neugestaltet. Sie ist insbesondere gedacht für die Nutzung im Kindergarten und in der Grundschule Klasse 1 und 2. Die Einrichtungen, in denen mit Schach begonnen wurde, wollen darauf nicht mehr verzichten.

„Der Aufbau einer »intelligenten Wissensbasis« benötigt Zeit, denn er ist ein mühevoller Prozess der inneren Strukturierung. Aus diesem Grund ist es notwendig, bereits früh damit zu beginnen. Und so kann auch die Kindertageseinrichtung ein geeigneter Ort sein, die Freude und den Spaß am Knobeln zu wecken, damit Mathematik keine »bittere Medizin« ist (vgl. Spiegel/Selter 2004). Es gilt, den Weg für ein mathematisches Verständnis von Zahlen wie der Null, über Symmetrien oder Muster bis hin zu philosophischen Fragestellungen zu ebnen.“ (Sächsischer Bildungsplan, S.00). Nicht nur der mathematische Bildungsprozess wird durch Schach besonders unterstützt.

Die wissenschaftliche Studie der Universität Trier belegt, die Beschäftigung mit Schach steigert bei den Kindern:

- a) die Wahrnehmungs-, die Konzentrations- und die Integrationsfähigkeit
- b) das Mathematikverständnis (2,0 fach)
- c) das Leseverständnis (2,5 fach)
- d) das Sprachverständnis (3,0 fach)

Darüber hinaus wurde gezeigt, dass insbesondere leistungsschwächere Kinder vom Schach profitieren.

Die vielfältigen Funktionen des Schachspiels sollten auch im Kindesalter genutzt werden. Hier nur eine kleine Auswahl: Schach mit seinen spezifischen Wirkungen entwickelt, fördert und unterstützt:

1. Geistige Beweglichkeit, Befähigung zum lebenslangen Lernen, Motivation zur Lösung geistig anspruchsvoller Aufgaben, das individuelle Problemlösungsverhalten
2. Komplexe Persönlichkeitsentwicklung, Schöpfer-tum, Vorstellungskraft, Phantasie, Grundlagen für strategisches und taktisches Denken, Konzentrationsfähigkeit, Gewissenhaftigkeit, Beharrlichkeit, Mut, Selbstkritik, Selbständigkeit usw.
3. Erkennen (auch Früherkennung) und Förderung von Begabung, Erkennen von Defiziten, Einschätzung von Fähigkeiten, Fertigkeiten, Eigenschaften und Verhaltensweisen

Der ganzheitliche Bildungsansatz mit seinen vielfältigen Facetten wird in dieser Methodik deshalb favorisiert.



Ziel: Die Kinder lernen die Dame kennen, ihre Gangart und Besonderheiten



Demonstrationsbrett, Spielmaterial, Plastikchips/ Muggelsteine (PC/ M), Arbeitsblätter

- Gliederung:**
- (1) Wiederholung der Grundstellung und Gangart des Königs
 - (2) Die Dame
 - (3) Übungen mit der Dame



Wiederholung

- a) Stellen Sie am Demobrett eine Grundstellung mit Fehlern auf z.B. Dame und König sowie Läufer und Springer vertauscht. Frage: Was ist falsch?
- b) Am Demobrett stellen Sie den weißen König nach e3 und den schwarzen nach e5. Lassen Sie die Kinder die Felder zeigen (mit Magneten besetzen) auf die:
 - die Könige **nicht** ziehen dürfen (d4, e4, f4) danach:
 - der weiße König ziehen kann (d2, e2, f2, d3, f3)
 - der schwarze König ziehen kann (d6, e6, f6, d5, f5)

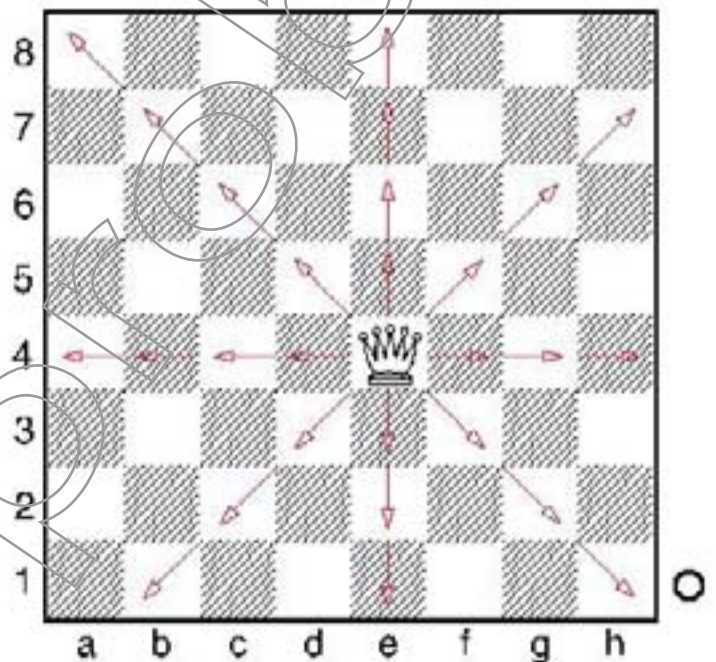


Die Dame zieht in ihrer Art wie der König, nur dass sie Felder überspringen darf und damit auch weite/ lange Züge machen kann.

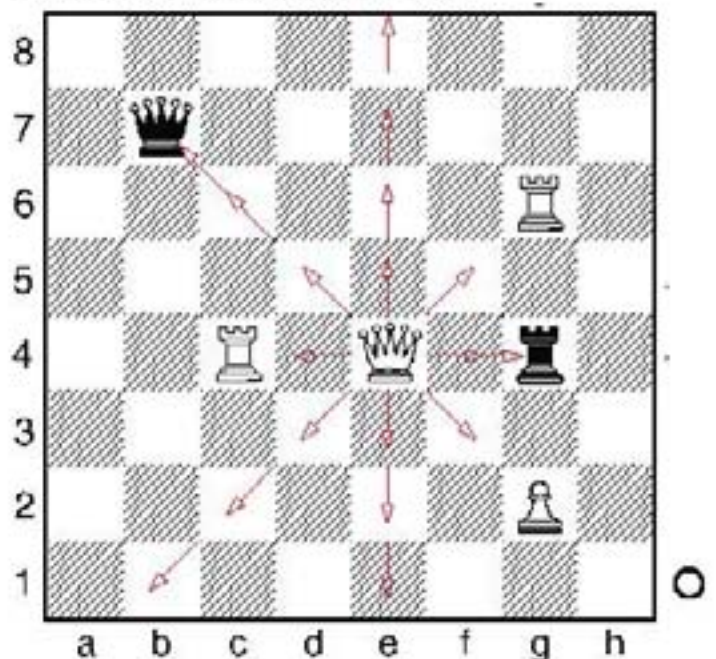


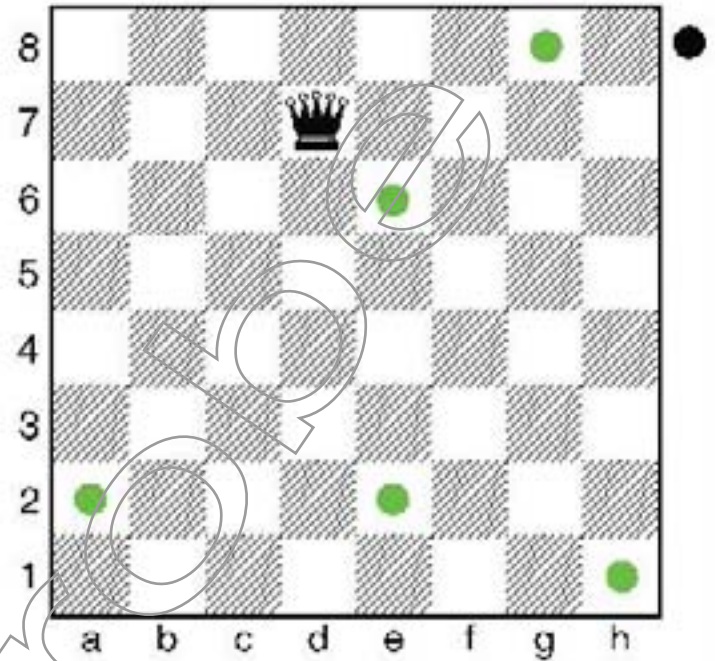
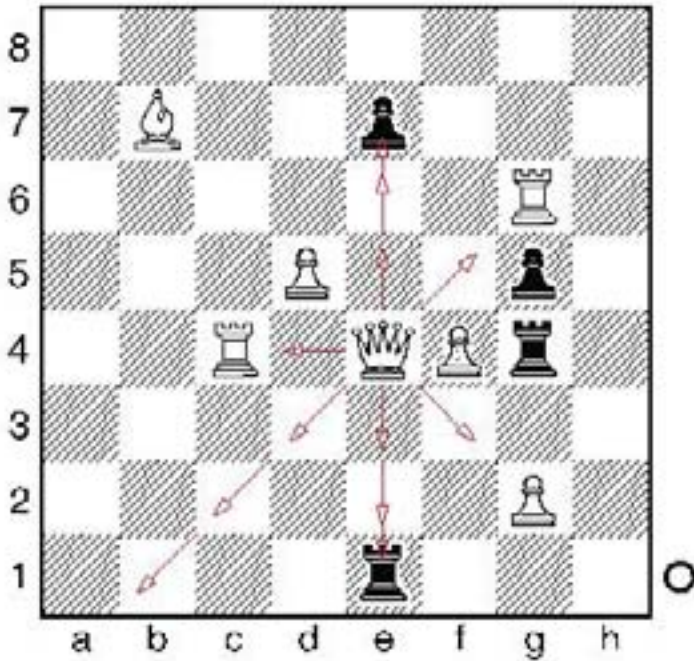
Lehrinhalt

Die Dame ist die wertvollste Figur im Schachspiel. Sie kann in alle Richtungen ziehen, so weit es geht. Sie können ein Wand- oder Tischdemo nutzen, um die Zug- und Schlagmöglichkeiten zu demonstrieren.



Die Dame darf keine Figuren überspringen. So wie die Dame zieht, kann sie auch andere Figuren schlagen. Die Dame darf auch geschlagen werden. Sie darf auch wieder zurückziehen.





Übungen mit der Dame

- In einer ersten Übung lassen Sie alle Kinder eine schwarze Dame auf ein leeres Feld des Schachbrettes (z.B. e4) stellen und alle von dieser Dame erreichbaren Felder mit PC/M belegen. Sie brauchen 27 PC/M.
- Stellen Sie nun die Dame auf ein Eckfeld (z.B. a8). Es bleiben bei der gleichen Aufgabenstellung 8 PC/M übrig, da die Dame jetzt nur 21 Felder erreichen kann.

- In einer kleinen Partie Dame gegen Dame werden diese Dinge gefestigt. Lassen Sie bitte dabei zuerst von beiden Seiten nur die Dame (auf d1 und d8) am Brett aufbauen. „Weiß darf ziehen!“, dabei stellen einige Kinder fest, dass Weiß sofort die schwarze Dame schlagen kann.
- Verändern sie nun die Ausgangsstellung: Beachten Sie, dass sich zu Beginn nicht beide Damen gegenüber stehen, beide sollten auf einem weißen bzw. schwarzen Feld stehen.
- Nutzen Sie die Arbeitsblätter zur Dame.



Die Dame ist die wertvollste Figur, aber auch ohne eine Dame kann man ein Spiel noch gewinnen.



Spiel & Spaß

Im realen Leben und besonders in Märchen gibt es Königinnen. Finden Sie den Unterschied zwischen einer Königin und einer Prinzessin heraus. Wie sehen diese aus, welche Kleider tragen Sie? Man kann tolle Kostüme inklusive Kopfbedeckungen in der Gruppe herstellen und z.B. beim nächsten Fasching als Kostüm tragen.



Die Dame steht zentral am Besten. Sie entwickelt „mehr Kraft“!



- Eine andere spielerische Form könnte sein, dass ein Kind eine Dame bekommt (z.B. auf d7). Das andere Kind bekommt 5 PC/M (oder gegnerische Bauern) und verteilt diese auf dem Brett. Mit wie vielen Zügen schafft es die Dame, alle PC/M zu schlagen. Danach wechselt die Aufgabe. Wer weniger Züge gebraucht hat, gewinnt.

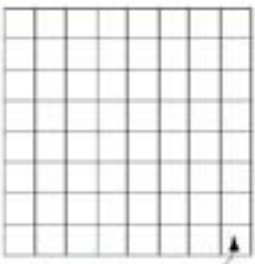




Fülle den Abschlussfeld aus!



Welche Farbe hat das achte Feld?



Kreuze an!

Kreuze die Fender an!

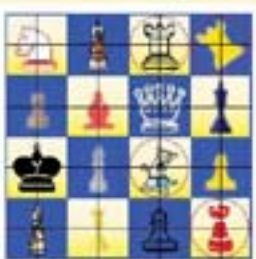


Welche Figur kann schlagen?



Kreuze an!

Wie viel Türme hast du gefunden?



T →

ABSCHLUSSTEST



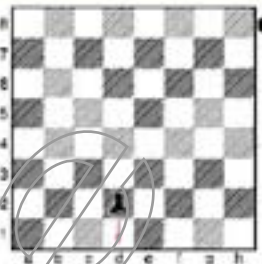
Fülle den Abschlussfeld aus!



Zeichne für den den kürzesten Weg zum ein!

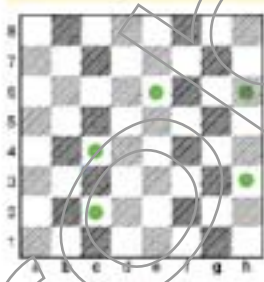


In welche Figur kann der sich umwandeln?



Kreuze an!

Welche Figur kann so ziehen?



Kreuze an!

Zeichne einen Zug ein und es ist Schach (+)



ABSCHLUSSTEST



Fülle den Abschlussfeld aus!

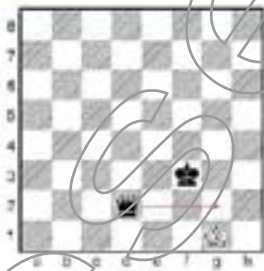


Ist Weiß Matt (ja)?



Kreuze an! ja nein

Setze Matt(e)!



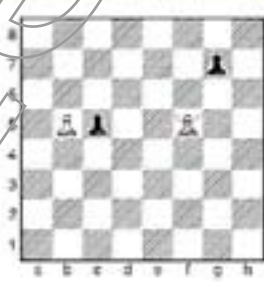
Zeichne den Zug ein!

Welche Rochade ist möglich?



Kreuze an!

Kreuze an, wo der noch einseitig schlagen kann!



ABSCHLUSSTEST



Fülle den Abschlussfeld aus!



Es ist Schach (+), Matt (+) oder Matt (-) Kreuze an!



ABSCHLUSSTEST

METHODISCHE MATERIALIEN



didaktisches Demobrett



Schach und Dame
(2D/ 3D)



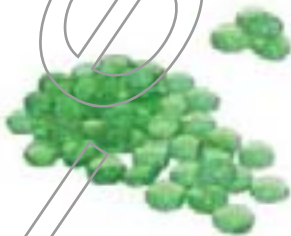
Brett & Figuren



Arbeitsblätter



Plastikchips



Mugelsteine



Schachwürfel



Kartenspiel



KINDERSCHACH



9 783944 710013