

Landesschachbund Brandenburg e.V.

- Informationsblatt -

Ein Informationsblatt des Präsidiums des LSBB e.V. für seine Mitglieder. Der Inhalt erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern möchte lediglich in groben Zügen zum jeweiligen Thema informieren und hoffentlich einige Anregungen geben. Verantwortlich für den Inhalt: Norbert Heymann.

Wie man Schmetterlinge fängt oder anhaltende Schachbegeisterung weckt *Ein Gastbeitrag von Kristine Pews*

Der Schmetterling, den man „Schachbrett“ nennt, gehört zur Familie der Edelfalter, ist sehr variabel und bildet eine Anzahl von örtlichen Formen aus. Eine ähnliche Vielfalt trifft man auf jedem Schulhof an. Den Ort, den jeder Übungsleiter aufsuchen sollte, möchte er denn ein paar Schmetterlinge



für eine Trainingsgruppe fangen. Natürlich erst, wenn die/der stellvertretene Schulleiter/in (sie/er ist an jeder Schule verantwortlich für die Arbeit der Arbeitsgemeinschaften) mit dem „fangen“ einverstanden ist. Parallel dazu ist natürlich auch das Interesse sowie das Einverständnis der Eltern zu wecken.

Alles gut gelaufen! Die auf den Elternversammlungen verteilten kleinen Werbezettel brachten genug Resonanz. Man baut die Schachbretter für die erste Stunde auf und ist gespannt, wer bzw. wie viele den ersten Schritt wagen. Eine Gruppe von acht Schachanfängern (1./2. Klasse) ist ideal, da dann schneller die gemachten Fehler korrigiert werden können. Keine Gruppe sollte aus mehr als 12 Kindern bestehen. Die zwölf ist in dieser Beziehung irgendwie eine magische Zahl. Die ganze Gruppendynamik ändert sich wenn da auch nur eine/r hinzukommt. Es wird schlagartig unruhiger und lauter.

Doch nun beginnt das eigentlich spannende, das setzen der Schachfiguren als ein immer wieder aufregendes Erlebnis zu präsentieren. Zuerst kommt der Springer ins Spiel, auch wenn es eigentlich die komplizierteste Figur ist. Doch jedes Kind lernt mit dessen Hilfe auch gleichzeitig die Geometrie des Schachbrettes kennen. Einen Läufer von a8 nach h1 oder von a8 nach a2 zu setzen, das ist einfach und schnell langweilig. Doch bei einem Springer ist schon Nachdenken und richtiges Hingucken erforderlich. Kinder, die mit dieser Gangart so gar nicht zurecht kommen, denen wird auch die Freude am Schach spielen schnell abhanden kommen. Denn nicht jede/r muss bzw. kann diesem Spiel etwas abgewinnen. Um den Springer herum gibt es auch noch

ein paar lustige Geschichten zu erzählen, die die Kinder zum lachen bringen. Denn fast alle Kinder lieben Pferde.

Sind alle Figuren bekannt, geht es weiter mit dem „sicheren anwenden lernen“. Es dauert ein Weilchen, bis mit Sicherheit auch alle Figuren richtig gesetzt werden können. In

den ersten 20 Minuten geht es um einzügige Mattaufgaben. Jedes Kind erhält ein Blatt mit vier Aufgaben. Das Aufstellen der Figuren anhand eines Diagramms bringt kaum Probleme. Die Kinder sind dabei in Bewegung, das Schachbrett wird vertrauter und erste Mattbilder prägen sich ein. Ab Blatt 6 kommen eine zweizügige Mattaufgabe hinzu sowie einfache Endspielaufgaben. Jedes Kind erhält ein Arbeitsblatt mit je vier Aufgaben und löst es nach seinem eigenen Tempo. Manche sitzen zwei Übungstunden an einem Blatt, manche schaffen es in einer Übungsstunde. Dabei wird auch gleichzeitig die Feldbezeichnung geübt. Für diesen „Knobelwettbewerb“ gibt es Punkte und am Ende des Schuljahres erhält die/der Beste einen kleinen Pokal.

Parallel dazu ist das Spielen wichtig. Hier sollten immer wieder vor jedem Spiel die Eröffnungsprinzipien wiederholt werden. Da bei Anfängern eine Partie äußerst selten mit einem Matt endet, werden als Belohnung die Werte der geschlagenen Figuren summiert und in die Turniertabelle eingetragen. Diese Methode schlägt zwei Fliegen mit einer Klappe: die Kinder lernen den Wert einer Figur kennen und sie üben zählen.

Verschweigen möchte ich natürlich nicht die „kleinen“ Probleme, die da so auf einen Übungsleiter lauern. Am häufigsten: „Ich weiß nicht, was ich ziehen soll!“. Da spielt man dann am besten „Schallplatte mit Sprung“ und wiederholt immer wieder die Sätze:

1. Schau, welche deiner Figuren angegriffen sind.
2. Schau, welche Figuren du angreifen kannst.
3. Überlege, ob du ein Schachgebot hast.
4. Denke an die Mattbilder, die du schon kennst und versuche das hinzubekommen.

Dann gibt es die Frustrierten, die bei kleinsten Schwierigkeiten in die Bockphase kommen, manche bis zum weinen. Da hilft es, sie ganz schnell auf andere Gedanken zu bringen, in dem man sie sich an etwas schönes erinnern lässt. Diese Erinnerung lassen Sie vertiefen und noch ein paar Farben in das Bild bringen. Erscheint dann ein Lächeln im Gesicht, lachen ist natürlich noch besser, dann wird weiter gespielt oder geknobbelt.

Der Grundkurs wird nach einem Schuljahr (45 Minuten pro Woche) mit entsprechenden Ehrungen beendet und wer weitermachen will, wechselt zur AG Schach. Jede AG Schach ist die Basis für den Vereinsnachwuchs. Kinder, natürlich unter Einbeziehung der Eltern, werden nun gezielt für das Turnierschach geworben. Also ist in so einer Schach-AG im Gegensatz zum Grundkurs die Vielfalt unserer Schmetterlinge in die Höhe geschneilt. Da tummeln sich Falter, die schon dem Verein beigetreten sind und Turniere mitspielten, neben blutigen Anfängern und Kindern, die einfach nur Schach spielen wollen. Es liegt nun am Geschick und der Geduld des Übungsleiters bzw. der Übungsleiterin jedem Kind, ein den Neigungen entsprechendes theoretisches Wissen zu vermitteln. Jedes Kind sich zu dem Schmetterling entwickeln zu lassen, das es sein möchte und sein kann. Schließlich wollen sie alle klüger werden. Um dem gerecht zu werden, entwickelte ich mehrere Stufen des Knobelwettbewerbs: Anfänger, Könner Stufe 1 und 2. Je nach Schwierigkeitsgrad werden die Kinder z. B. mit der Oppositionsregel, den verschiedenen Taktiken wie Spieß, Hinlenkung, überlastete Figur sowie Mattkombinationen usw. vertraut gemacht. Es gibt natürlich Hilfestellung beim Lösen, aber dann sollte die Variante noch einmal nachgespielt und die Lösung aus der Erinnerung aufgeschrieben werden. Die Punkteverteilung ist auf allen Stufen gleich, so dass in der „Knobeltable“ jeder die Chance hat, vorne zu sein. Allerdings gibt es bei den Könnern schon

Aufgaben mit mehreren Varianten und für jede Variante einen Zusatzpunkt. Ganz wichtig ist auch die Beschäftigung mit Mattbildern und Mattkombinationen. Dafür entwickelte ich A4-Blätter mit je acht Mattaufgaben. Als Grundlage diente mir Polgars Mattaufgabenbuch. Aber Mattaufgaben sind ja auch vielfältig im Internet zu finden. Hier finde ich eine Zeitbegrenzung wichtig. Wer dann nicht alle acht Aufgaben schafft, lernte trotzdem genug.

Vielfältiger sind nun auch die Art der Trainingsturniere. Da ist das Bauernturnier zum Kennenlernen von Bauernstrukturen, das Schnellschachturnier und das 30-Minuten-Turnier. Bei diesem Turnier gilt die Schreibpflicht und diese Partien sollten nach Möglichkeit auch alle analysiert werden. Und damit bei all diesen Turnieren die Schwächeren nicht gleich untergebuttert werden, dürfen sie je nach Spielstärkeunterschied drei bis fünf Fehler machen, die dann von den Stärkeren erklärt werden.

Aber egal auf welche Art und Weise den Kindern das Schach spielen beigebracht wird. Wichtig ist es zu tun, sich den Herausforderungen zu stellen. Natürlich kosten zwei Stunden Training in einer Arbeitsgemeinschaft Kraft. Alleine schon die Kinder bei der Stange zu halten und sie kontinuierlich zum spielen zu bringen fordert Konzentration, Aufmerksamkeit und Energie. Danach hat man schon das Recht K.O. zu sein. Aber die andere Seite der Medaille, diese Übungsleiter werden weniger schnell älter. Sie bekommen viel von der Energie der Kinder zurück. Also stellen Sie sich den Herausforderungen, Sie Ruheständler und Rentner. Aber auch ältere Schüler und Studenten profitieren von der Arbeit mit einer Schach-AG. Zum einen wird das eigene Wissen gefestigt und zum anderen lernt man organisieren. Eine Fähigkeit, die das Leben leichter und beschwingter macht.

Kristine Pews

USC Viadrina Frankfurt (Oder)

