1. Beschäftigung: Das Schachspiel, das Schachbrett und die Schachfiguren

Ziel: Die Kinder hören von einem Spiel, das Schach heißt und werden motiviert, es zu erlernen. Das Schachbrett, die Schachfiguren, die Grundstellung und der Spielablauf werden erklärt.

Lehrmittel: Demonstrationsbrett, Spielmaterial

Gliederung:

(1)Eine Geschichte über das Spiel und warum man es spielt.

(2)Übungen zum Erlernen der Figuren und der Grundstellung

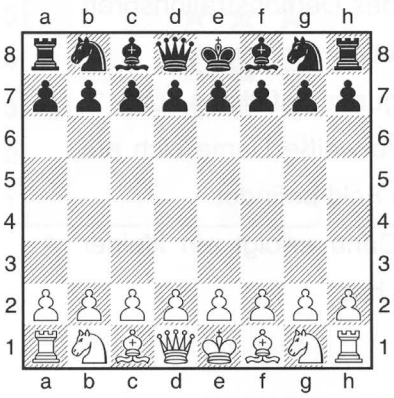
Methodische Hinweise:

(1) In Form einer Geschichte wird das Spiel Schach erwähnt und Interesse geweckt (es ist nicht die Geschichte des Schachspiels gemeint).

Vorschlag: Märchenform; möglichst frei vortragen und gestalten. Vor vielen, vielen Jahren... lebte ein König. Er war krank, langweilte sich sehr usw. Er kannte alle Spiele und verlangte von seinem getreuen Ratgeber ein neues Spiel, das sehr spannend sein müsse. Der weise Ratgeber dachte nach und sagte: "Ich kenne wohl ein Spiel. Es ist schwierig und spannend zugleich. Man muß klug sein, kämpfen und kann viele Abenteuer erleben." "Kämpfen?" fragte der König argwöhnisch, denn er hatte keine großen Kräfte. "Nicht mit der Körperkraft, sondern mit der Kraft der Gedanken kämpft man in diesem Spiel und jeder, der es wagt, wird klüger dabei." "Nun lass hören", forderte der König und der Ratgeber begann: "Das Spiel heißt Schach. Auf einem Brett, das nach dem Spiel Schachbrett heißt, stehen sich zwei Heere/Armeen gegenüber. Das Schachbrett sieht so aus (Demonstrationsbrett zeigen). Es besteht aus vielen kleinen Feldern, die abwechselnd Weiß und Schwarz sind, damit man sie besser unterscheiden kann. Das Schachbrett ist der Kampfplatz. Um die Armeen nicht zu verwechseln, hat die eine Armee weiße Uniformen und die andere schwarze Uniformen an. Damit man sich auf dem Schachbrett nicht verirrt, sind Zahlen und Buchstaben an den Rand geschrieben wie bei einem Stadtplan." Der König hatte aufmerksam zugehört. Nun unterbrach er den Ratgeber und fragte: "Ich sehe den Kampfplatz, aber wo sind die Kämpfer?" "Nur Geduld", sagte der weise Ratgeber. "Hier sind sie zugleich." Er öffnete ein Kästchen und holte eine weiße Figur hervor (König). Das ist der König. Majestät", und der Weise verbeugte sich vor seinem König, "Der König ist im Schachspiel die wichtigste Figur. Ihn gilt es zu schützen, gerät er in Gefangenschaft, ist der Kampf verloren." "Das höre ich gern", sagte der König und

blickte zufrieden drein. "Wenn das der König sein soll, so verlange ich, dass meine Frau auch mitspielt, sie steht mir immer zur Seite." "So soll es geschehen", antwortete der Weise. Diese Figur heißt Dame, sie steht neben dem König und ist vom feindlichen Heer gefürchtet, weil sie sehr stark ist und überall auf dem Kampffeld auftauchen kann". "Nun brauche ich meine schnellen Kampfwagen neben mir", forderte der König. "Hier sind sie", antwortete der Weise und stellte zwei Figuren neben König und Dame. Diese Figur heißt Läufer und ist wegen ihrer Schnelligkeit gefürchtet." "Neben den Läufern stehen die Springer, sie vertreten Eure Reiterei, Majestät, auf die Ihr so stolz seid." Der König strahlte, als er die Figuren sah, wurde er doch an seine Lieblinge erinnert. "Nun fehlen noch die Türme", sagte der Ratgeber. Die Türme stellte er neben die Springer in die Ecken des Schachbrettes. "Diese Türme sind Euer großer Schutz, Majestät, gerade so stark und mächtig wie Eure unübertroffenen Kriegselefanten." Neugierig schaute der König in die geheimnisvolle Schachtel seines Ratgebers, was wohl noch zum Vorschein kommen würde. "Das sind die Bauern, Eure Soldaten, die Ihr immer als erste in den Kampf schickt, sie sind zwar klein, aber oft hat so ein gewitztes Bäuerlein den Sieg für Euch errungen." Der Ratgeber stellte 8 Bauern vor die Felder der bereits stehenden Figuren. Aus der Schachtel waren viele schwarze Figuren herausgefallen, gerade von der Art, wie die eben aufgestellten weißen Figuren. "Das sind Eure Gegner, sagte der Ratgeber zum König, sie werden Eurer Armee genau gegenüber aufgestellt. Geschwind stellte der Ratgeber die schwarze Armee auf und sagte zum König: "Majestät müssen sich bloß bei der Aufstellung merken, dass die weißen Figuren auf der 1. und 2. Reihe und die schwarzen Figuren auf der 7. und 8. Reihe stehen. Weiterhin steht die Dame immer auf dem Feld ihrer Uniformfarbe: Weiße Dame - weißes Feld, schwarze Dame - schwarzes Feld." Auf dem Schachbrett war folgende Stellung zu erkennen (Diagramm 1).

Diagramm 1: Grundaufstellung der Figuren



Der König warf alle Figuren durcheinander und begann sie wie zuvor aufzustellen. Er begann mit den Türmen, die er in die Ecken stellte, neben jeden Turm einen Springer, neben jeden Springer einen Läufer und nun? Ja richtig, weiße Dame auf weißes Feld und zuletzt den König auf das noch freie Feld. Nun rasch die Bauern davor gestellt. Das gleiche nun mit den schwarzen Figuren. Als er damit fertig war, freute er sich und lachte. "So einfach ist das. Und so langweilig'", seufzte er plötzlich, weil er dachte, das Spiel nun zu kennen.
"Oh nein", rief der Weise. "Nun beginnt doch erst das Spiel, Majestät." "Bestimmt einen Mann Eures Ranges, der die schwarze Armee führt, Ihr führt die weißen Figuren." "Der Mann bist Du", rief der König. "Du sollst mich lehren." "Nun Majestät, Geduld. Wir müssen noch die Regeln lernen, nach denen die Figuren auf dem Kampfplatz kämpfen dürfen, danach können wir beginnen, da Ihr die weiße Armee führt, gebührt Euch der erste Zug, darauf darf ich mit meinen Figuren antworten, dann seid Ihr wieder an der Reihe und danach ich und so weiter. Das Spiel geht so lange, bis Ihr meinen König oder ich den Eurigen auf dem Schachbrett gefangen habe." "Das wird sehr spannend", sagte der König. "Lass uns sofort mit dem Erlernen der Regeln beginnen."
Dann spielte er. Zuerst gegen den Ratgeber. Danach gegen alle klugen Männer an seinem Hofe. Danach lud er sich andere Könige ein, er spielte und spielte, wurde mit jedem Spiel klüger und löste viele Schwierigkeiten in seinem großen Reiche. Er war über alle Ländergrenzen berühmt und geachtet, von seinem Volke wegen seiner Klugheit, gefürchtet von seinen Feinden, da er in allen von ihnen angezettelten Kämpfen siegte.
Frage an die Kinder: Wollen wir auch so klug werden, wie der König und gemeinsam dieses Spiel erlernen?

(2) Die Figuren werden gezeigt und genannt und die Kinder wiederholen ihren Namen. Am Demonstrationsbrett werden die Figuren gemeinsam aufgebaut. Danach versuchen die Kinder zu zweit, jeweils an einem Brett zuerst die Grundstellung mit Ansicht des Demonstrationsbrett aufzubauen, danach sollen sie es ohne Ansicht des Demonstrationsbrettes versuchen.
Es soll schon von Anfang an kontrolliert werden, ob die weißen Figuren auf der 1. und 2. Reihe, die schwarzen Figuren auf der 7. und 8. Reihe stehen und die weiße Dame sich auf einem weißen Feld und die schwarze Dame sich auf einem schwarzen Feld befindet.
Die Figuren werden wieder ordentlich in den Kasten eingeräumt. Dann erfolgt ein kleiner Wettbewerb nach dem Motto, wer zuerst alle Figuren richtig aufgebaut hat.

2. Beschäftigung: Der König

Ziel: Die Kinder lernen den König kennen, seine Gangart und Besonderheiten

Lehrmittel: Demonstrationsbrett, Spielmaterial, Mustersteine bzw. Pappkärtchen

Gliederung:

(1)Wiederholung des Aufstellens der Figuren in der Grundstellung

(2)Der König

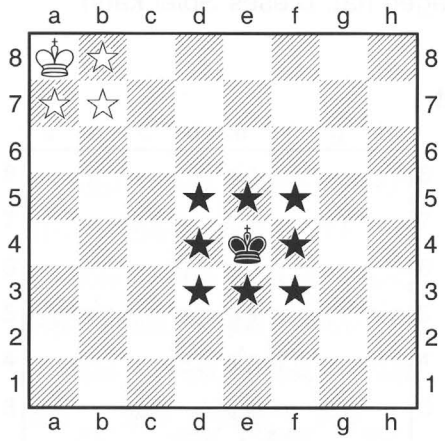
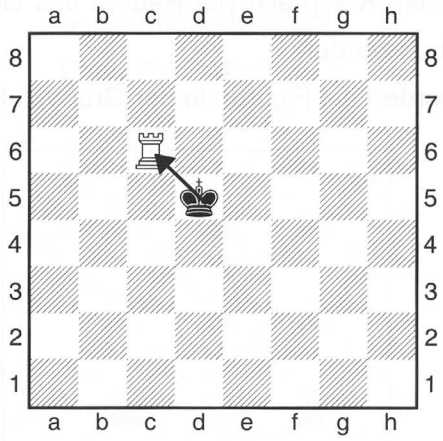
(3)Übungen mit dem König

Methodische Hinweise:

(1) Die Kinder bauen selbständig 1-2 mal die Grundstellung der Figuren auf. Dabei ist in jeder weiteren Beschäftigung auf folgendes zu achten: Die weißen Figuren stehen auf der 1. und 2. Reihe, die schwarzen Figuren auf der 7. und 8. Reihe, die weiße Dame steht auf dem weißen Feld und die schwarze Dame auf dem schwarzen Feld.

(2) Der König ist die wichtigste Figur im Schachspiel, ohne ihn geht kein Spiel weiter. Der König zieht nach allen Richtungen jeweils nur ein Feld. Er darf sich gerade und schräg bewegen. Ein König, der in der Ecke steht, hat nur drei Felder zur Auswahl und steht ein König in der Mitte, sind es acht Felder. (D2) Steht auf dem Feld, auf das der König ziehen kann, eine gegnerische Figur, so kann er diese schlagen und sich auf das Feld stellen. Eigene Figuren dürfen nicht geschlagen werden (D3).

D 2:



D 3: König schlägt Turm c6