

Wie ziehen die Figuren?

–

**Einführung für Vier –
Fünfjährige**

**Hausarbeit zum C-Trainer-Lehrgang
von Lukas Koll**

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
1 Wie zieht der Bauer?.....	5
1.1 Umwandlung des Bauern:.....	7
1.2 Wie schlägt der Bauer?.....	9
1.3 Aufgabe zum Vertiefen:.....	10
2 Wie zieht der König?.....	12
2.1 Aufgabe zum Vertiefen:.....	14
3 Wie zieht der Turm?.....	16
3.1 Aufgabe zum Vertiefen:.....	18
4 Wie zieht der Läufer?.....	19
4.1 Aufgabe zum Vertiefen:.....	21
5 Wie zieht die Dame?.....	22
5.1 Aufgabe zum Vertiefen:.....	25
6 Wie zieht der Springer?.....	26
6.1 Aufgabe zum Vertiefen:.....	28
7 Quellenverzeichnis.....	30
8 Erklärungsvermerk.....	31

Einleitung

Liebe Leserin und lieber Leser,

im Alter von 14 Jahren begann ich in meinem Verein, den Karlsruher Schachfreunden, Zwergenschach zu geben. Wie schon der Name des Trainings verrät, gebe ich kleinen bzw. sehr jungen Kindern Schachtraining. Diese Kinder sind im Alter von vier bis sieben Jahren. Sie bauen eine immer stärker werdende Verbindung zu meinem Trainerteam und mir auf und natürlich auch umgekehrt :-)

Warum ich dieses Thema für die Hausarbeit genommen habe und Ihnen vorstelle, ist glasklar. Ich möchte, dass diese Hausarbeit so viele Trainer und Schachspieler wie möglich erreicht. Denn dadurch sollen alle erfahren, dass auch Kinder in frühem Alter ohne Probleme Schach lernen und spielen können. Wie man dies schafft, dass die Kinder die Gangarten der Figuren erlernen, wird hier in der Hausarbeit erklärt.

Das Ziel der Hausarbeit ist also, dass Kinder die Schachfiguren richtig ziehen können, wissen wie Schach funktioniert, Spaß am Schach haben und Jahre lang weiter Schach spielen. Zwei Sachen muss ich Ihnen aber noch sagen.

Erstens, die Kinder können nicht von heute auf morgen alle Gangarten der Figuren einspeichern und ausführen. Sie brauchen dafür Zeit, daher sollten Sie mindestens eine Unterrichtseinheit pro Figur für die Gangart der Figuren einplanen.

Zweitens, ich habe bewusst „en passant“ und die Rochade weggelassen.

Ein Beispiel dazu: Man erklärt den Kindern, dass der Bauer nur geradeaus ziehen und diagonal schlagen kann. Aber bei „en passant“ zieht der Bauer ein Feld diagonal nach vorne und plötzlich ist ein Bauer vom Gegner weg, den man nicht „normal“ geschlagen hat. Dies verwirrt die Kinder und macht somit alles viel komplizierter. Also die Finger von „en passant“ und Rochade im Alter von vier bis fünf Jahren weg lassen.

Denn für vier- bis fünfjährige Kinder sind diese Züge nicht wichtig, sondern wie schon gesagt: Die Kinder sollen Spaß am Schach haben!

In der Hausarbeit habe ich manche Textblöcke kursiv geschrieben. Dies kommt daher, dass ich den Kindern die Gangarten der Figuren genau so erkläre wie in diesen Blöcken. Denn es funktioniert so einfach echt super. Durch meine langen und großen Erfahrungen, haben sich diese Sätze entwickelt.

Einen Tipp kann ich Ihnen noch geben wie Sie am besten die Gangarten der Figuren den Kindern erklären. Nehmen Sie Beispiele aus dem Alltag, durch die die Kinder Verbindungen knüpfen können. Außerdem verdeutlichen und vereinfachen die Beispiele das Erklären. Ein Beispiel beim Bauern stellt „die Rutsche“ dar.

Nun hoffe ich sehr, dass für Sie die vorliegende Arbeit eine Anregung ist, ebenfalls Zwergenschach anzubieten. Denn die jungen Kinder machen uns zu glücklichen, fröhlichen und vor allem zu „jungen“ Trainern.

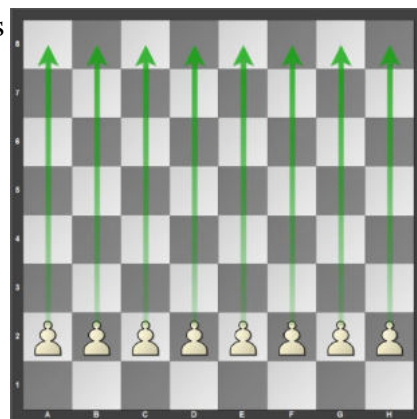
1 Wie zieht der Bauer?

Ein Bauer darf immer nur nach vorne ziehen, aber zurückziehen ist für den Bauern nicht erlaubt.

„Hierzu gibt es schönes Beispiel: Das ist wie bei einer Rutsche, wenn ihr oben sitzt und dann runter rutscht, dann könnt ihr nicht mehr von unten nach oben rutschen.“

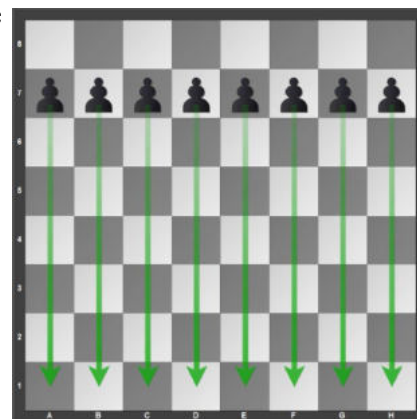
Die weißen Bauern können nur von der 2. Reihe bis zur 8. Reihe ziehen.

Dies zeigt man den Schülern anhand von Pfeilen, die wie in der Abbildung hingelegt werden. Außerdem sollten die Bauern in die Hand genommen und mehrmals übers ganze Brett gezogen werden, damit es deutlicher wird.



Die schwarzen Bauern können nur von der 7. Reihe bis zur 1. Reihe ziehen.

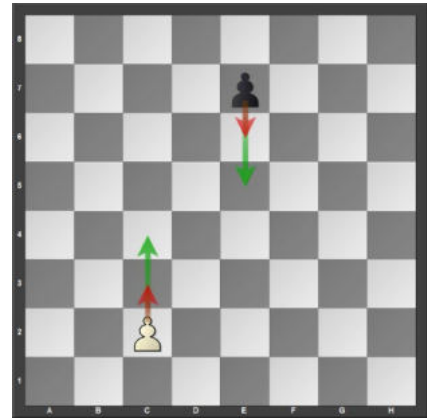
Dies zeigt man den Schülern anhand von Pfeilen, die wie in der Abbildung hingelegt werden. Außerdem sollten die Bauern in die Hand genommen und mehrmals übers ganze Brett gezogen werden, damit es deutlicher wird.



Nun wissen die Kinder, wo die Bauern mit dem Ziehen starten und wo sie mit dem Ziehen enden. Die Bauern können aber nicht in einem Zug von ihrem Ausgangsfeld zur 1. oder 8. Reihe ziehen. Sondern sie müssen fünf oder sechs Mal ziehen, um zur gegnerischen Grundreihe zu gelangen.

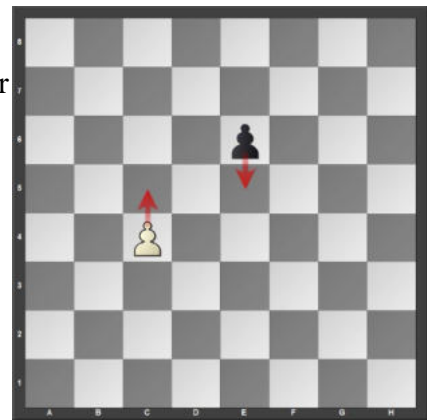
Wenn ein Bauer zum ersten Mal zieht, dann darf dieser ein (rote Pfeile) oder zwei Felder (grüne Pfeile) nach vorne ziehen.

Dies zeigt man wie in der Abbildung mit zwei Felder langen grünen Pfeilen und ein Felder langen roten Pfeilen. Die roten Pfeile legt man auf die grünen Pfeile.



Nachdem der Bauer von seinem Ausgangsfeld ein oder zwei Felder nach vorne gezogen ist, darf dieser weiter nach vorne ziehen. Aber dann immer nur noch ein Feld nach vorne.

Dies wird in der Abbildung durch die beiden roten Pfeile dargestellt. Dies veranschaulicht man auch am Brett mit ein Feld langen Pfeilen.

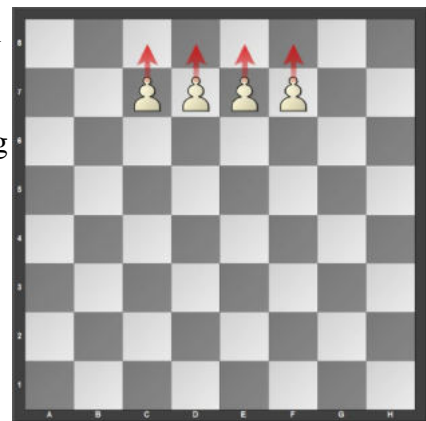


„Ein weiteres Beispiel: Dies ist wie bei der Rutsche. Man schwingt sich rein, um am Anfang schneller zu rutschen. Dies kann man mit einem Bauern vergleichen, der zwei Felder nach vorne zieht. Wenn man aber sich in die Rutsche hineinsetzt und sich dann abstoßt, rutscht man die ganze Zeit gleich schnell weiter. Wie ein Bauer, der immer nur ein Feld nach vorne zieht.“

1.1 Umwandlung des Bauern:

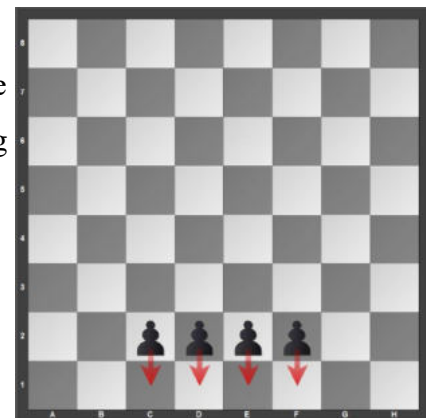
Nun fragt man sich, was passiert, wenn der Bauer auf die gegnerische Grundreihe gezogen ist. Es wird etwas ganz Tolles passieren. Der Bauer macht einen Zaubertrick, er verwandelt sich. Der Bauer kann sich in einen Springer oder Läufer oder Turm oder in eine Dame verwandeln. Am besten ist es, wenn man sich eine Dame her zaubert. Denn diese ist die beste Schachfigur.

Wenn man Weiß hat, dann muss man mit den Bauern von der 7. Reihe zur 8. Reihe ziehen, um eine Umwandlung zu machen. Dies wird in der Abbildung mit den roten Pfeilen dargestellt.



Genau so wird es auch den Kindern am Brett veranschaulicht.

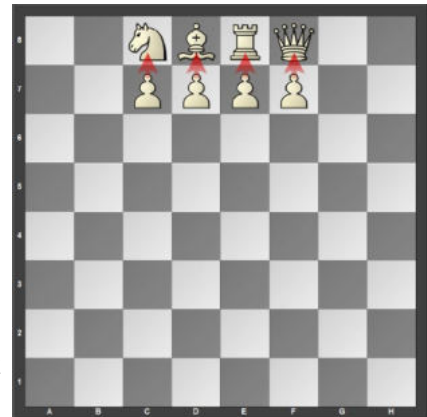
Wenn man Schwarz hat, dann muss man mit den Bauern von der 2. Reihe zur 1. Reihe ziehen, um eine Umwandlung zu machen. Dies wird in der Abbildung mit den roten Pfeilen dargestellt.



Genau so wird es auch den Kindern am Brett veranschaulicht.

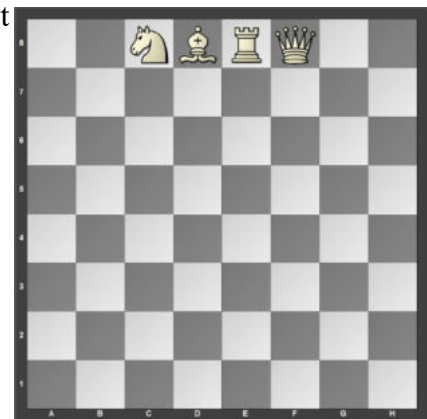
Bei der Umwandlung darf man also sich eine Umwandlungsfigur nehmen. Diese sind die Figuren, die man in der Abbildung sieht. Man darf sich also entscheiden, in welche Figur der Bauer sich umwandeln soll.

Dies veranschaulicht man auch genauso am Brett mit den roten Pfeilen, zur Verdeutlichung.



Damit aber die Umwandlung auch vollständig beendet ist, muss man den Bauern, der auf der gegnerischen Grundreihe steht, wegnehmen und die gewünschte Figur hinstellen.

So sieht es dann aus, wenn die Umwandlung geklappt hat. Bei Schwarz ist es genauso. Außer, dass die schwarzen Figuren auf der 1. Reihe stehen.

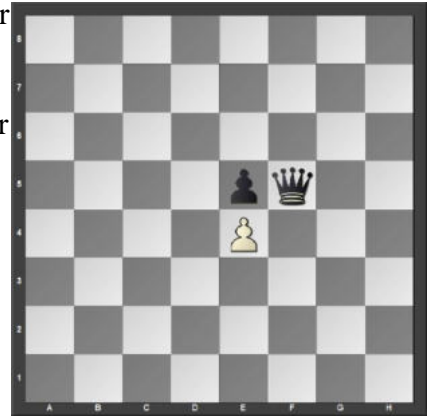


Also Bauer, lauf, lauf, lauf!

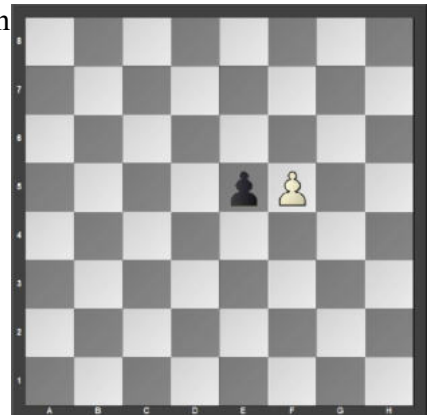
1.2 Wie schlägt der Bauer?

Es wurde gesagt, dass der Bauer nur geradeaus nach vorne ziehen darf, was aber nicht immer stimmt. Denn der Bauer darf auch diagonal ziehen. Aber nur dann, wenn er dabei eine gegnerische Figur schlägt.

Hier in der Stellung sieht man den weißen Bauern, der von einem schwarzen Bauern blockiert wird. Somit kann er nicht mehr geradeaus nach vorne ziehen. Aber dafür kann er diagonal nach rechts ziehen, indem er die schwarze Dame schlägt.



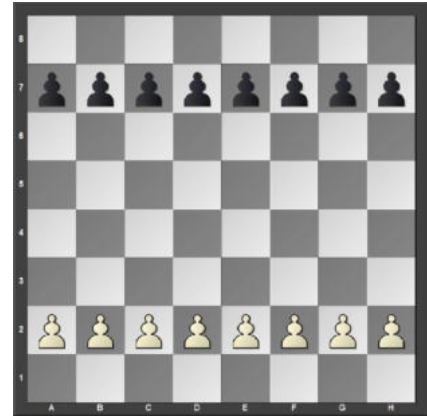
Dies kann man sehr gut verdeutlichen, indem man den Bauern nimmt und mit diesem dramatisch die Dame schlägt. Man kickt mit dem Bauern die Dame weg und stellt ihn auf das Feld, wo die Dame stand.



1.3 Aufgabe zum Vertiefen:

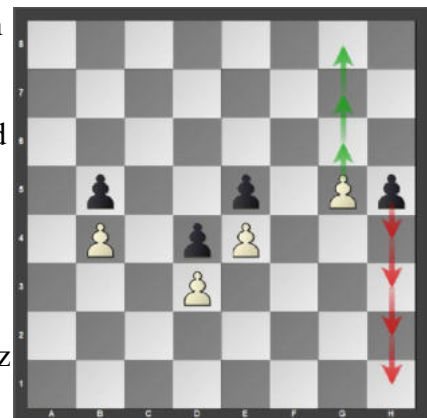
Bauernschach:

Es sind acht weiße und acht schwarze Bauern auf dem Schachbrett vorzufinden. Die weißen Bauern stehen auf der 2. Reihe und die schwarzen Bauern stehen auf der 7. Reihe, also auf ihrer Grundstellung.

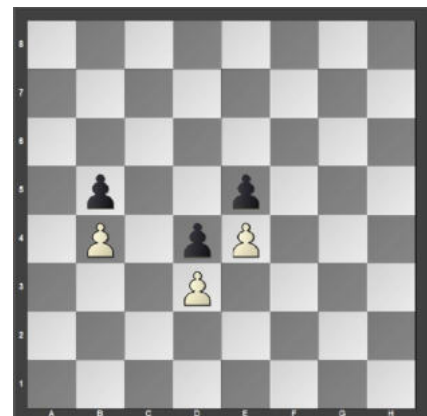


Das Ziel im Bauernschach ist es, als Erster mit einem eigenen Bauern auf die Grundreihe des Gegner gezogen zu haben. Wenn man dies geschafft hat, wird die Partie sofort beendet und man hat gewonnen.

Hier in der Abbildung gewinnt Weiß, da er nur noch drei Mal mit dem Bauern ziehen muss. Denn Schwarz muss noch vier Mal ziehen, also ein Mal mehr.



Man kann auch die Bauernschachpartie gewinnen, wenn der Gegner am Zug ist und nicht mehr ziehen kann. Dann ist die Partie auch sofort beendet und beide Spieler tauschen die Farbe, um eine Revanche zu spielen.



Diese drei Schachstellungen sollte man den Kindern zeigen, wenn man ihnen die Regeln erklärt. Denn dadurch verdeutlicht man alles nochmal viel besser und ist für die Kinder viel einfacher verständlich.

Dieses Spiel lässt die Kinder das Ziehen von Bauern sehr gut wiederholen und verstehen. Denn sie müssen sich mit den Figuren auseinandersetzen, um zu gewinnen. Da man einen Bauern mehrfach ziehen muss, um auf die gegnerische Grundreihe zu gelangen.

2 Wie zieht der König?

Ein König darf in jede Richtung ziehen. Somit darf er: ...

- nach unten
- nach oben
- nach links
- nach rechts
- diagonal nach links oben
- diagonal nach links unten
- diagonal nach rechts oben
- diagonal nach rechts unten

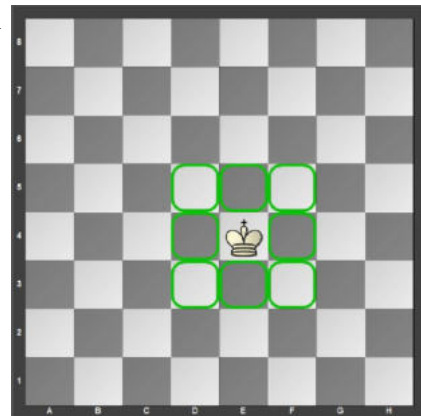
Wie man also sieht, in sehr viele Richtungen. Mehr als der Bauer, der nur nach vorne ziehen, diagonal nach links und rechts schlagen darf.

„Hier gibt es ein langsames Beispiel: Denn der König kann immer nur ein Feld weiter ziehen. Somit ist er ganz laaannngggssaaamm. Somit kann man mit den Kindern das Spiel machen, dass man nur sehr laaannngggssaaamm reden darf und sich auch sehr laaannngggssaaamm fortbewegen darf wie ein Schildkröte.“

Dies Spiel ist sehr lustig für die Kinder und hilft ihnen sich in den König sehr stark zu versetzen, da sie ihm nachmachen.

Der König darf pro Zug in jede Richtung auf ein Feld ziehen. Hier in der Abbildung kann der König auf all diese grünen Felder ziehen.

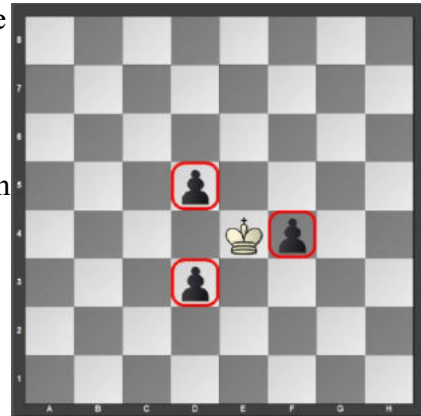
Dies sollte man den Kindern genauso verdeutlichen.



Der König kann alle gegnerischen Figuren schlagen, die ein Feld neben ihm stehen. Einen König kann man nicht schlagen, sondern nur Schach oder Schachmatt setzen.

Hier in der Abbildung sieht man drei Bauern, die neben dem König stehen. Diese könnten vom König geschlagen werden. Nun muss man aber entscheiden, welchen Bauern der König schlagen soll.

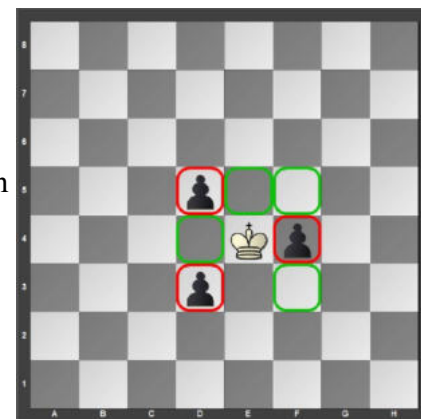
Dies veranschaulicht man den Kindern genauso.



Doch man muss aufpassen, denn der König darf nicht auf alle Felder ziehen. Er darf auf kein Feld ziehen, das von einer gegnerischen Figur bedroht ist. Dadurch würde der König „im Schach“ stehen, was er nämlich nicht darf.

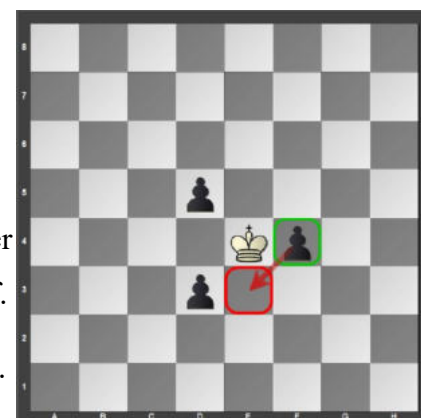
Hier in der Abbildung sieht man durch die roten Kreise, welche Figuren der König schlagen könnte. Durch die grünen Kreise sieht man, auf welche Felder der König ziehen könnte. Aber ein Feld hat keinen Kreis, warum?

Dies sollte man den Kindern genauso veranschaulichen.



Dieses eine Feld hat keinen Kreis, weil es von einem Bauern angegriffen wird. Denn wie wir wissen, ziehen hier in der Stellung die Bauern nach unten.

In der Stellung sieht man den grün umkreisten Bauern, der das rot markierte Feld angreift. Dieses Feld ist da oben, das unmarkierte Feld. Dadurch weiß man jetzt, dass das Feld bedroht ist und der König nicht drauf ziehen darf, denn er würde sonst im Schach stehen. Was er nicht darf. Dies veranschaulicht man den Kindern genau so.



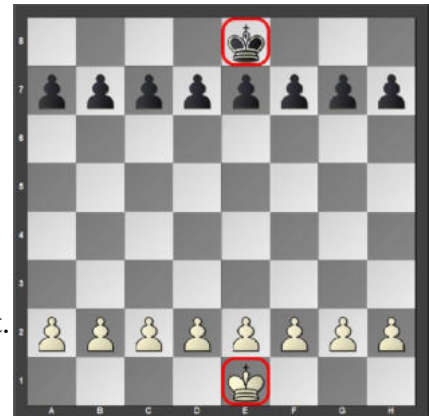
2.1 Aufgabe zum Vertiefen:

Bauernschach mit König:

Es sind acht weiße und acht schwarze Bauern auf dem Schachbrett vorzufinden. Außerdem haben Weiß und Schwarz noch einen König.

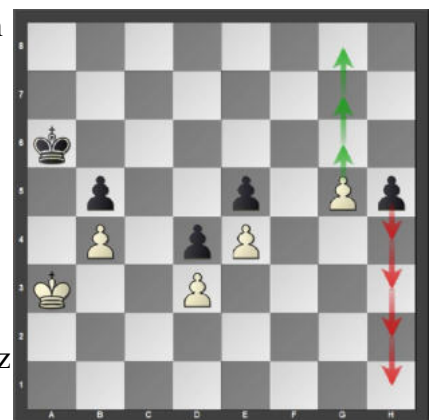
Die weißen Bauern stehen auf der 2. Reihe und die schwarzen Bauern stehen auf der 7. Reihe, also auf ihrer Grundstellung.

Die Könige stehen auf den gleichen Feldern wie in der Abbildung. In der Abbildung sind sie rot markiert.



Das Ziel im Bauernschach ist es, als Erster mit einem eigenen Bauern auf die Grundreihe des Gegners gezogen zu haben. Dann wird die Partie sofort beendet.

Hier in der Abbildung gewinnt Weiß, da er nur noch drei Mal mit dem Bauern ziehen muss. Denn Schwarz muss noch vier Mal ziehen, also ein Mal mehr.



Man zeigt den Kindern wieder diese Schachstellungen am Schachbrett, damit sie Bilder vor Augen haben. Dadurch kommen sie den Regeln und der Funktionsweise des Spiels näher.

Dieses Spiel lässt die Kinder das Ziehen von Bauern und Königen sehr gut wiederholen und verstehen. Denn sie müssen sich mit den Figuren auseinander setzen, um zu gewinnen. Da man einen Bauern mehrfach ziehen muss, um auf die gegnerische Grundreihe zu

gelangen. Ein König erschwert hier die Sache, da dieser die Bauern aufhalten kann, wenn diese in seine Nähe kommen.

3 Wie zieht der Turm?

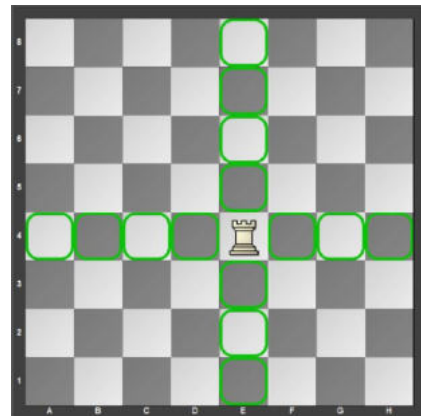
Ein Turm darf in vier Richtungen ziehen. Er zieht waagrecht und senkrecht. Waagrecht bedeutet, dass der Turm nach links oder rechts ziehen kann. Senkrecht bedeutet, dass er nach oben oder unten ziehen kann.

Hierzu können die Kinder ein tolles Beispiel bauen: „Wenn ihr euch hierzu mal meine selbstgebaute Burg anschaut, erkennt ihr, dass diese vier Türme hat. Diese vier Türme sind mit Mauern verbunden. Nun kann man einen Schachturm nehmen und ihn von einem Turm zum anderen Turm fortbewegen lassen. Dadurch merkt man, dass dieser Turm dann senkrecht und waagrecht zieht.“

Baut mit den Kindern auch ein Burg aus Küchenrollen und Papier. Dadurch haben die Kinder ihren Spaß und arbeiten sich in das Thema sehr stark ein.

Der Turm darf pro Zug in eine von den vier Richtungen ziehen. Hier in der Abbildung kann der Turm auf all diese grünen Felder ziehen.

Dies sollte man den Kindern genauso wie der in der Stellung zeigen. Denn dadurch wissen sie auch noch wie weit der Turm ziehen darf.



Die Gangart des Turmes kann man den Kinder auch noch gut verdeutlichen und beibringen, wenn man den Fußboden zur Hilfe nimmt. Denn manche Fußböden haben quadratische Fliesen wie die Schachfelder. Somit gibt man den Kindern den Auftrag, dass sie sich auf dem Fußboden wie ein Turm fortbewegen sollen → also waagrecht und senkrecht: links, rechts, unten, oben.

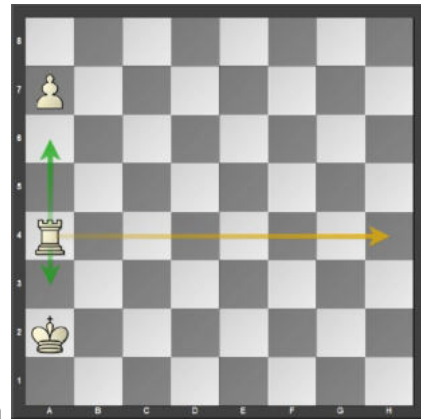
Der Turm kann nur die gegnerischen Figuren schlagen, außer den König. Denn diesen kann man nur Schach oder Schachmatt setzen.

Hier in der Abbildung sieht man, wo der Turm überall hinziehen kann:

Wie man sieht, gibt es nur einen Pfeil, der bis zum Schachbrettrand verläuft. Dies ist der gelbe Pfeil.

Die beiden grünen Pfeile enden vor den weißen Figuren. Dies ist nämlich so. Der Turm kann über keine Figur springen. Er muss also vor dem

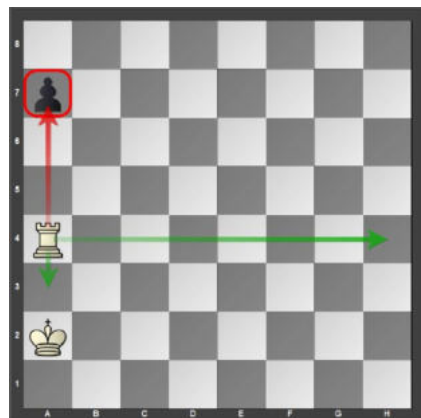
König und Bauer stehenbleiben. Da die eigenen Figuren wie Mauern sind, über die man nicht drüber gelangt.



Dies veranschaulicht man den Kindern genauso.

Hier in der Abbildung sieht man einen schwarzen Bauern, der vom Turm angegriffen wird. Siehe den roten Pfeil.

Der Turm muss nicht vor diesem Bauern stehen bleiben, sondern darf diesen schlagen, da dieser ein gegnerischer Bauer ist.



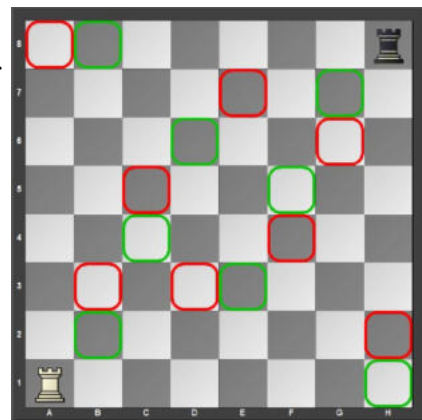
Dies sollte man den Kindern wie in der Stellung verdeutlichen, damit sie es besser verinnerlichen.

3.1 Aufgabe zum Vertiefen:

Diamantenjagd:

Schwarz und Weiß und haben beide einen Turm auf dem Schachbrett. Außerdem gibt es noch 16 Diamanten auf dem Schachbrett verteilt. Von diesen 16 Diamanten gibt es acht Diamanten in der einen Farbe (zum Beispiel grün) und die anderen acht Diamanten sind in einer anderen Farbe (zum Beispiel rot). Die Türme stellt man am besten in die Ecke.

So würde es dann zum Beispiel aussehen. Nun müssen sich Schwarz und Weiß entscheiden, wer welche Diamanten jagen soll, grün oder rot.



Das Ziel ist es, als erster alle Diamanten von der ausgewählten Farbe geschlagen zu haben. Wenn man dies schafft, dann hat man gewonnen.

Eine Ausnahme gibt es aber hier: Wenn Weiß beginnt und als erster alle Diamanten sich geholt hat, dann hat Weiß noch nicht sofort gewonnen. Denn Schwarz hätte ja dann somit einen Zug weniger gehabt. Somit muss man Schwarz noch einen Zug ziehen lassen und schauen, ob er noch sich den letzten Diamanten geholt hat. Wenn Schwarz es geschafft hat, dann haben beide gewonnen. Wenn er es nicht geschafft hat, dann hat Weiß gewonnen.

Durch dieses Spiel üben die Kinder wie sie mit dem Turm ziehen können. Außerdem müssen sie nachdenken wie sie zu den Diamanten gelangen können. Dadurch versetzen sich die Kinder noch mehr in den Turm hinein.

4 Wie zieht der Läufer?

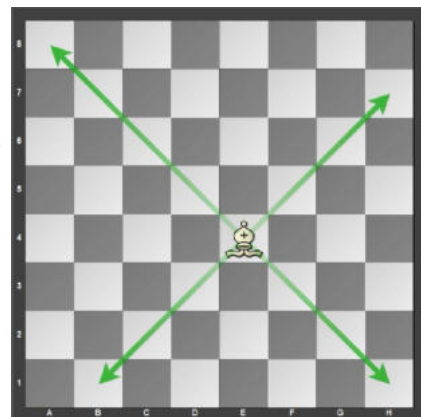
Ein Läufer darf in vier Richtungen ziehen. Er zieht diagonal nach links oben, diagonal nach links unten und diagonal nach rechts oben, diagonal nach rechts unten. Diagonal ist das gleiche wie schräg, doch im Schach ist schräg ein verbotenes Wort. Somit muss das Wort „diagonal“ benutzt werden.

Hierzu gibt es ein super tolles Beispiel: „Man nimmt das Spiel Dame. Denn hier müssen alle Spielsteine diagonal ziehen. Außerdem kann man das Spiel den Kindern auch noch gleich beibringen, da dieses nicht sehr schwer ist. Somit übt man hier nur das Diagonalziehen.“

Bringt den Kindern das Spiel Dame mit und erklärt ihnen wie es geht. Dann sollten die Kinder das Spiel mehrmals spielen.

Der Läufer darf pro Zug in eine von den vier Richtungen ziehen. Wie weit er ziehen darf, ist nicht festgelegt. Aber über den Schachbrettrand hinaus, darf der Läufer natürlich nicht ziehen.

Hier in der Abbildung sieht man durch die grünen Pfeile wie weit der Läufer ziehen darf.



Dies sollte man den Kindern genauso verdeutlichen.

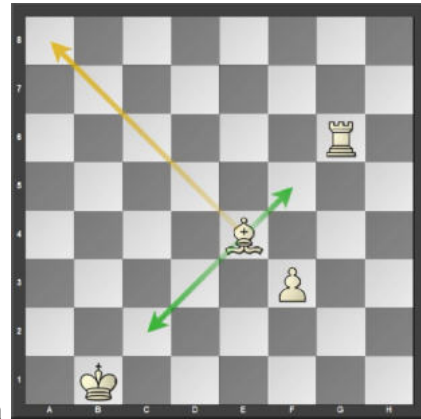
Die Gangart des Läufers kann man den Kindern gut verdeutlichen und beibringen, wenn man den Fußboden zur Hilfe nimmt. Denn manche Fußböden haben quadratische Fliesen wie die Schachfelder. Somit gibt man den Kindern den Auftrag, dass sie sich auf dem Fußboden wie ein Läufer fortbewegen sollen → also diagonal: links oben, links unten, rechts oben, rechts unten.

Der Läufer kann nur die gegnerischen Figuren schlagen, außer den König. Denn diesen kann man nur Schach oder Schachmatt setzen

Hier in der Abbildung sieht man, wo der Läufer überall hinziehen kann:

Wie man sieht, gibt es nur einen Pfeil, der bis zum Schachbrettrand verläuft. Dies ist der gelbe Pfeil.

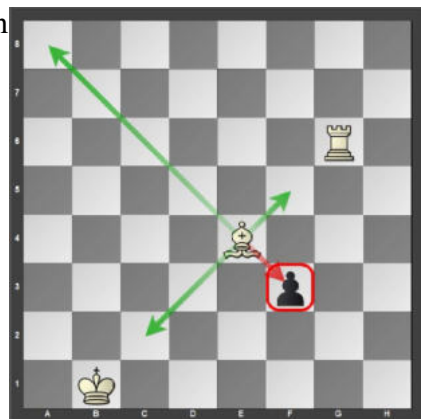
Die beiden grünen Pfeile enden vor den weißen Figuren. Dies ist nämlich so. Der Läufer kann über keine Figur springen. Er muss also vor dem



König und dem Turm stehenbleiben. Der weiße Bauer lässt den Läufer nicht einmal diagonal nach rechts unten ziehen. Da die eigenen Figuren wie Mauern sind, über die der Läufer nicht rüber gelangt.

Dies sollte man den Kindern genauso mit Pfeilen verdeutlichen.

Hier in der Abbildung sieht man einen schwarzen Bauern, der vom Läufer angegriffen wird. Siehe den roten Pfeil.



Der Läufer wird also nicht von diesem Bauern blockiert, sondern er darf diesen schlagen, da dieser ein gegnerischer Bauer ist.

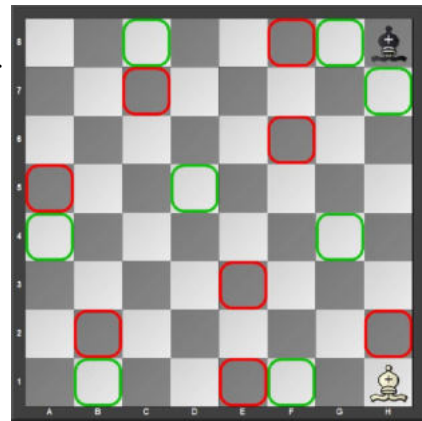
Das sollte man den Kindern genauso verdeutlichen.

4.1 Aufgabe zum Vertiefen:

Diamantenjagd:

Schwarz und Weiß haben beide einen Läufer auf dem Schachbrett. Außerdem gibt es noch 16 Diamanten auf dem Schachbrett verteilt. Von diesen 16 Diamanten gibt acht Diamanten, die auf weißen Feldern stehen, in der einen Farbe (zum Beispiel grün). Die anderen acht Diamanten, die auf schwarzen Feldern stehen, sind in einer anderen Farbe (zum Beispiel rot). Die Läufer stellt man am besten in eine weiße und in eine schwarze Ecke.

So würde es dann zum Beispiel aussehen. Nun müssen sich Schwarz und Weiß entscheiden, wer welche Diamanten jagen soll, grün oder rot.



Das Ziel ist es, als erster alle Diamanten von der ausgewählten Farbe geschlagen zu haben. Wenn man dies schafft, dann hat man gewonnen.

Eine Ausnahme gibt es aber hier: Wenn Weiß beginnt und als erster alle Diamanten sich geholt hat, dann hat Weiß noch nicht sofort gewonnen. Denn Schwarz hätte ja dann somit einen Zug weniger gehabt. Somit muss man Schwarz noch einen Zug ziehen lassen und schauen, ob er noch sich den letzten Diamanten geholt hat. Wenn Schwarz es geschafft hat, dann haben beide gewonnen. Wenn er es nicht geschafft hat, dann hat Weiß gewonnen.

Durch dieses Spiel üben die Kinder wie sie mit dem Läufer ziehen können. Außerdem müssen sie nachdenken wie sie zu den Diamanten gelangen können. Dadurch versetzen sich die Kinder noch mehr in den Läufer hinein.

5 Wie zieht die Dame?

Eine Dame darf in jede Richtung ziehen. Somit darf sie: ...

- *nach unten*
- *nach oben*
- *nach links*
- *nach rechts*
- *diagonal nach links oben*
- *diagonal nach links unten*
- *diagonal nach rechts oben*
- *diagonal nach rechts unten*

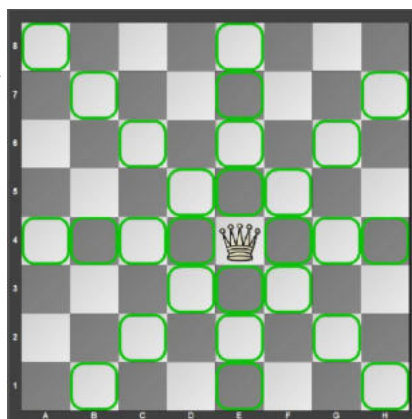
Wie man also sieht, in sehr viele Richtungen. Wenn man aber genauer hinschaut, erkennt man, dass die Dame wie der König in alle Richtungen ziehen kann. Einen kleinen Trick zum Merken wie die Dame zieht gibt es noch. Denn Turm und Läufer zusammen, können genau so wie Dame ziehen. Aber das geht leider nicht, es gibt nur die eine Dame.

Hierzu gibt es ein ganz einfaches Beispiel: „Ihr wisst alle wie Turm und Läufer schon ziehen können. Somit nimmt ihr in die Linke Hand einen Turm und in die rechte Hand einen Läufer. Danach setzt ihr den Läufer auf den Turm. Dadurch habt ihr eine nachgebaute Dame.“

Dieses Spiel zeigt den Schülern, dass sie schon das Wissen für die Dame haben und wie sie dieses Wissen miteinander verbinden können.

Die Dame darf pro Zug in eine von den vielen Richtungen ziehen. So weit wie sie möchte. Hier in der Abbildung kann die Dame auf all diese grünen Felder ziehen.

Dies veranschaulicht man den Kinder genauso wie in der Stellung.



Die Gangart der Dame kann man den Kindern gut verdeutlichen und beibringen, wenn man den Fußboden zur Hilfe nimmt. Denn manche Fußböden haben quadratische Fliesen wie

die Schachfelder. Somit gibt man den Kindern den Auftrag, dass sie sich auf dem Fußboden wie eine Dame fortbewegen sollen → also waagrecht und senkrecht: links, rechts, unten, oben und diagonal: links oben, links unten, rechts oben, rechts unten.

Die Dame kann die gegnerischen Figuren schlagen, außer den König. Einen König kann man nicht schlagen, sondern nur Schach oder Schachmatt setzen.

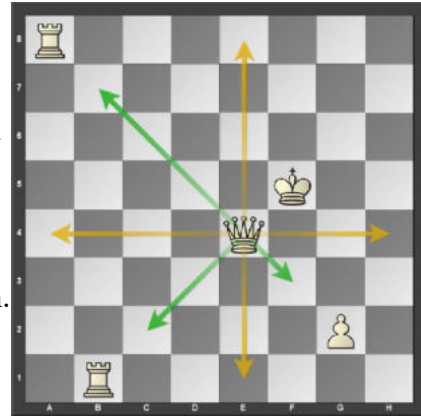
Hier in der Abbildung sieht man, wo die Dame überall hinziehen kann:

Es gibt gelbe Pfeile die bis zum Schachbrettrand verlaufen → Dame kann hier bis zum Schachbrettrand ziehen.

Die grünen Pfeile enden vor den weißen Figuren.

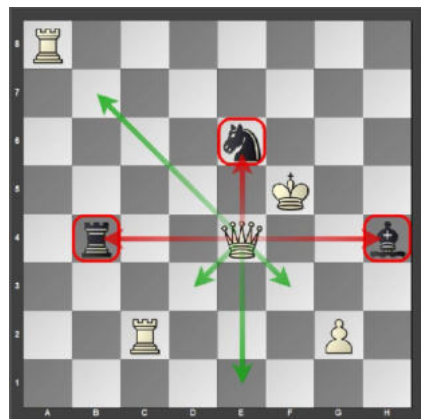
Die Dame kann über keine Figur springen. Sie muss also vor dem König, dem Bauer und den

Türmen, stehenbleiben. Da die eigenen Figuren wie Mauern sind, über die man nicht drüber gelangt.



Hier in der Abbildung sieht man die Dame, die einen schwarzen Springer, Läufer und Turm angreift. Siehe den roten Pfeil.

Die Dame muss nicht vor diesen schwarzen Figuren stehen bleiben, sondern darf diese schlagen, da diese gegnerische Figuren sind.



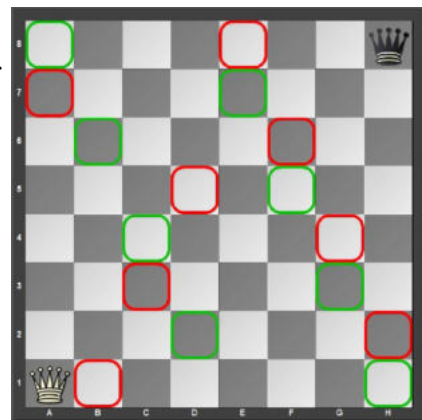
Diese beiden Abbildungen sollte man den Kindern genauso verdeutlichen.

5.1 Aufgabe zum Vertiefen:

Diamantenjagd:

Schwarz und Weiß und haben beide eine Dame auf dem Schachbrett. Außerdem gibt es noch 16 Diamanten auf dem Schachbrett verteilt. Von diesen 16 Diamanten gibt acht Diamanten in der einen Farbe (zum Beispiel grün) und die anderen acht Diamanten sind in einer anderen Farbe (zum Beispiel rot). Die Damen stellt man am Besten in die Ecke.

So würde es dann zum Beispiel aussehen. Nun müssen sich Schwarz und Weiß entscheiden, wer welche Diamanten jagen soll, grün oder rot.



Das Ziel ist es, als erster alle Diamanten von der ausgewählten Farbe geschlagen zu haben. Wenn man dies schafft, dann hat man gewonnen.

Eine Ausnahme gibt es aber hier: Wenn Weiß beginnt und als erster alle Diamanten sich geholt hat, dann hat Weiß noch nicht sofort gewonnen. Denn Schwarz hätte ja dann somit einen Zug weniger gehabt. Somit muss man Schwarz noch einen Zug ziehen lassen und schauen, ob er noch sich den letzten Diamanten geholt hat. Wenn Schwarz es geschafft hat, dann haben beide gewonnen. Wenn er es nicht geschafft hat, dann hat Weiß gewonnen.

Durch dieses Spiel üben die Kinder wie sie mit der Dame ziehen können. Außerdem müssen sie nachdenken wie sie zu den Diamanten gelangen können. Dadurch versetzen sich die Kinder noch mehr in die Dame hinein.

6 Wie zieht der Springer?

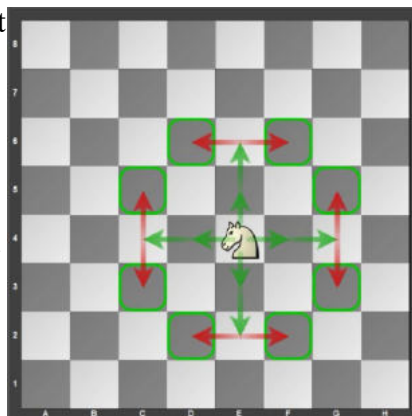
Der Springer ist eine ganz besondere Figur im Ziehen. Denn er zieht ganz anders, als die anderen Figuren. Denn wie sein Name schon verrät, springt über die Felder und die anderen Figuren. Der Springer kann in alle Richtungen ziehen, indem er zwei Felder vorwärts und dann ein Feld zur Seite springt.

Hierzu gibt es ein echt tolles Beispiel: „Es gibt Pferdewettkämpfe, bei denen die Pferde über Hindernisse springen, wie zum Beispiel einen Heuballen oder eine riesengroße Pfütze. Somit wisst ihr, dass die Pferde über jede Figur oder Hindernisse drüber springen können.“

Zeigt den Kindern mal solche Videos im Training, wodurch die Kinder auch ein Bild zum Gesagten haben.

Der Springer darf pro Zug auf eines von den acht Feldern ziehen.

Wie die kleinen Pfeile zeigen, zieht er zwei Felder vorwärts (grüne Pfeile) und dann ein Feld zur Seite (rote Pfeile). Wenn man genau hinschaut, erkennt man den Buchstaben L.

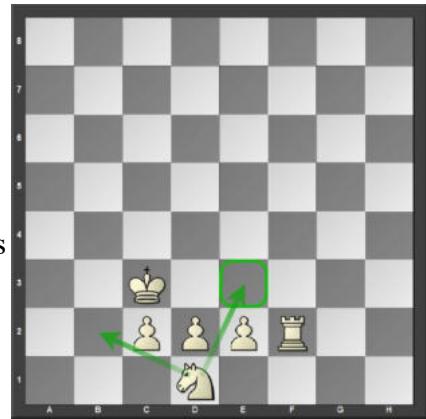


Dies sollte man den Kindern genauso veranschaulichen

Dies kann man den Kinder gut verdeutlichen und beibringen, wenn man ihnen den Auftrag gibt, dass sie einfach wie ein Springer hüpfen sollen. Denn ein Pferd hüpf ja auch.

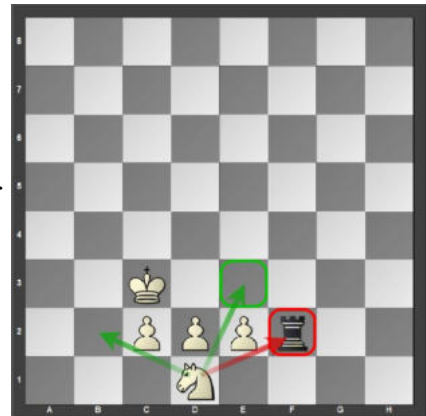
Der Springer kann nur die gegnerischen Figuren schlagen, außer den König. Denn diesen kann man nur Schach oder Schachmatt setzen.

Hier in der Abbildung sieht man, wo der Springer überall hinziehen kann:
Die beiden grüne Pfeile zeigen uns, wo der Springer noch hinziehen kann. Aber das eine Feld mit dem grünen Kästchen verdeutlicht, dass der Springer über Figuren drüber springen kann. Der König und der Turm besetzen zwei Felder, auf die der Springer hätte ziehen können.



Dies veranschaulicht man den Kindern genau so.

Hier in der Abbildung sieht man den Springer, der einen schwarzen Turm angreift. Dies wird durch den roten Pfeil verdeutlicht. Der Springer hat somit in dieser Stellung ein Feld mehr, wo er hinziehen könnte.



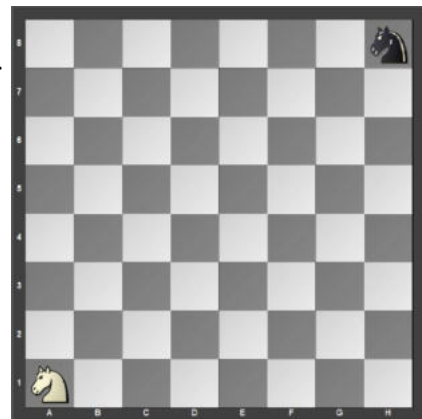
Dies veranschaulicht man den Kindern genau so.

6.1 Aufgabe zum Vertiefen:

Pferdeapfelspiel:

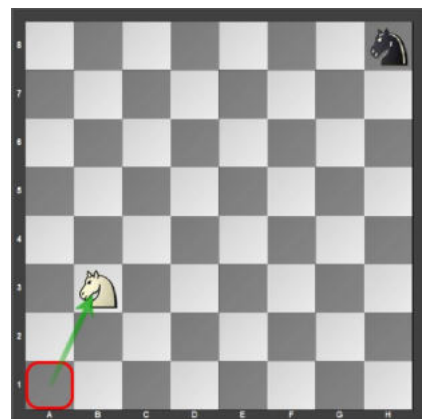
Ein Spieler ist Weiß und der andere Spieler ist Schwarz. Der Weiße hat einen Springer in der einen Ecke und der Schwarze hat einen Springer in der gegenüberliegenden Ecke.

So würde es dann zum Beispiel aussehen. Nun müssen sich Schwarz und Weiß entscheiden, wer beginnen darf.



Nachdem man sich geeignet hat, wer dran ist, geht es los. Die Springer ziehen ganz normal, doch sie hinterlassen Pferdekacke .

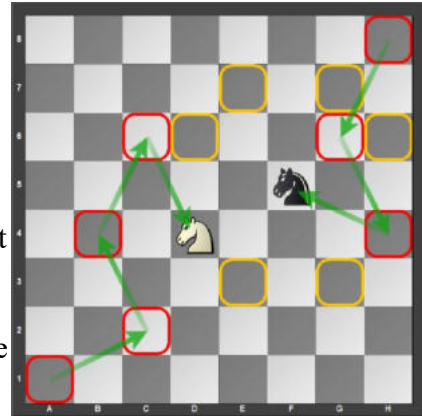
Hier in der Stellung sieht man, dass der Springer vom Feld roten Feld kam. Auf dieses Feld legt man nun ein Muggelstein.



Wenn nun auf ein Feld Pferdekacke, bzw. einen Muggelstein, gelandet ist, darf kein Springer mehr auf dieses Feld ziehen. Denn man möchte ja auch selber nicht in Pferdekacke treten. Mit jedem Zug kommt immer mehr Pferdekacke auf das Brett und umso weniger freie Felder gibt es.

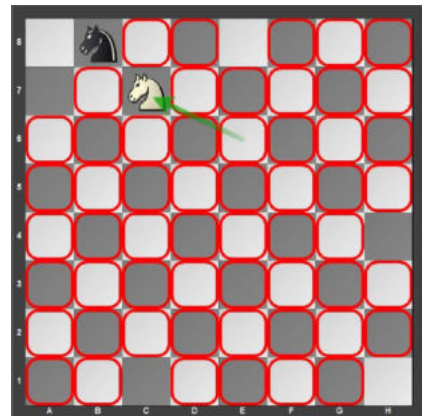
Eine weitere Regel ist, dass die Springer sich nicht schlagen dürfen. Wodurch man auch ein Feld weniger zum Ziehen hat.

Hier in dieser Stellung sieht man die ersten Paar Züge, siehe grüne Pfeile. Außerdem sieht man die Felder, auf denen die Springer schon waren, siehe rote Felder. Aber nun ist Schwarz in der Stellung dran und darf den weißen Springer nicht schlagen. Sondern muss sich entscheiden, auf welches Feld er ziehen sollte. Hier sind schon die möglichen Felder gelb markiert.



Man kann das Spiel Pferdeapfelspiel nur gewinnen, wenn der Gegner mit seinem Springer nicht mehr ziehen kann. Das heißt also, wenn man dran ist und nicht mehr mit dem Springer ziehen kann, dann hat man verloren.

Hier in der Stellung kann der schwarze Springer nicht mehr ziehen. Außerdem sieht man, dass Schwarz am Zug ist, denn Weiß hat gerade den Springer gezogen, siehe grünen Pfeil.



Man sollte hier alle Diagramme den Kindern zeigen. Denn dadurch haben die Kinder eine stärkere Verbindung zum Spiel, wenn sie sehen und hören können wie das Spiel funktioniert.

Durch dieses Spiel üben die Kinder wie sie mit dem Springer ziehen können.

7 Quellenverzeichnis

Chess Base 14

8 Erklärungsvermerk

Die vorliegende Hausarbeit wurde von mir selbständig und nur unter Verwendung der aufgeführten Quelle angefertigt.

Lukas Koll

Lukas 