

Inhalt

Vorwort.....	4
Die erste Stufe.....	5
Wie Kinder Schach spielen lernen ...	6
Organisation.....	9
Wer gibt Schachunterricht?.....	11
Motivation.....	12
Unterrichten	12
- Orientierung.....	16
- Nötige Vorkenntnisse.....	16
- Stoffvermittlung.....	17
• Einleitung.....	17
• Die Aneignung der Begriffsdefinitionen.....	17
• Anleitung	17
• Zusammenfassung	21
- Verarbeitung.....	21
• Die Gedächtnisstützen	21
• Das Arbeitsbuch.....	21
• Spielformen.....	26
- Ergebnisprüfung	36
Urkunde.....	36
Gruppenleitung	37
Der Chess Tutor	41
Benutzungsanleitung für das Handbuch	43

Basis Lektionen

Lektion 1: Brett und Figuren.....	44
Lektion 2: Gangart der Figuren.....	50
Lektion 3: Angriff und Schlagen....	60
Lektion 4: Der Bauer	69
Lektion 5: Verteidigen.....	79
Lektion 6: Schach	88

Lektion 7: Matt	95
Lektion 8: Matt	101
Lektion 9: Die Rochade	111
Lektion 10: Vorteilhafter Abtausch	116
Lektion 11: Zweifacher Angriff ...	123
Lektion 12: Remis.....	129
Lektion 13: Mattsetzen mit der Dame	134
Lektion 14: En-passant-Schlagen ..	139
Lektion 15: Die Notation	142

Ergänzende Arbeitsbücher	147
--------------------------------	-----

Plus Lektionen

Lektion 1 ⁺ : Material gewinnen.....	152
Lektion 2 ⁺ : Verteidigen	158
Lektion 3 ⁺ : Matt	166
Lektion 4 ⁺ : Brettübersicht	171
Lektion 5 ⁺ : Verteidigen gegen Matt	179
Lektion 6 ⁺ : Remis	184
Lektion 7 ⁺ : Matt ausdenken	188
Lektion 8 ⁺ : Der Freibauer	193

Vorstufe	199
-----------------------	-----

Die 'Schachstunden'	204
Vorstufe 1	204
Vorstufe 2	212
Fachausdrücke.....	218
Die Stappenmethode	224

Die erste Stufe

In der ersten Stufe werden die Grundregeln des Schachspiels behandelt. Besonderer Wert wurde dabei auf die Grundfertigkeiten gelegt, die man für das Schachspiel benötigt.

Dafür stellen wir 15 Lektionen bereit. So viele Lektionen? Ist es nicht viel nützlicher den Kindern die Gangart der Figuren und das Matt zu zeigen und sie dann spielen zu lassen? Nein, das ist nicht der richtige Ansatz. Schon schnell nach der Einführung der Stappenmethode im Jahr 1987 schienen die „Stappenkinder“ nach einem Jahr viel besser Schach spielen zu können, als jene Kinder, die nur gespielt hatten. Unterricht (Handbuch), Üben (Arbeitsheft) und Spielen sind notwendig. Die abgespeckte Version, nur das Arbeitsheft an die Schüler auszuteilen und Aufgaben lösen zu lassen ist besser als nur Spielen, aber noch weit vom Optimum entfernt. Schachaufgaben lösen ist nützlich, aber ohne Anleitung bleibt der lehrreiche Effekt beschränkt auf das Lernen von Mustern. Man kann aber viel mehr herausholen. Für diejenigen, die nicht überzeugt sind von den Erfahrungen nun ein zweiter Grund, die Stappenmethodik zu rechtfertigen.

Wie lernen wir? Zwei Bereiche sind von großer Bedeutung: das Langzeitgedächtnis und das Arbeitsgedächtnis, respektive der Speicherraum und der Raum in dem wir denken. Die Wechselwirkung zwischen beiden ist wichtig.

Schachspielen ist das Lösen von Problemen. Bei jedem Zug ist immer wieder die neue Herausforderung da, einen guten Zug zu finden. Gute Schachspieler haben viel Schachwissen in ihrem Langzeitgedächtnis gespeichert und können auch gute Züge spielen, ohne viel nachzudenken. Diese Fähigkeit verdanken sie ihrer enormen Erfahrung, die in Form eines mentalen Schemas abgespeichert ist. Wir reden hierbei dann von Wissen, Muster(-stellungen), Techniken (wie gebe ich nur mit der Dame Matt), Faustregeln, (Standard)-lösungen für typische Probleme etc. Der Nicht-Schachspieler – ob jung oder alt- hat noch nichts gelernt und sein Langzeitgedächtnis ist auf dem Schachgebiet leer. Er ist angewiesen auf sein Arbeitsgedächtnis. Das ist nicht nur im Hinblick auf die Kapazität begrenzt (4 – 7 Elemente), sondern auch im Hinblick auf die Zeit (binnen 30 Sekunden ist alles vergessen, oder man muss etwas mit der verfügbaren Information machen). Ohne vernünftigen Unterricht wird ein Anfänger niemals die richtigen Dinge lernen. Gerade der Unterricht und die Verarbeitung des Gelernten sorgen für ein strukturiertes Speichern im Langzeitgedächtnis. Darauf kann der Spieler dann in einer Partie zurückgreifen. Beim reinen Spielen lernt man zwar auch Dinge, aber neben einigen guten auch verkehrte. Manche (wichtigen) Dinge entdeckt man nie. Schritt für Schritt lernen wir Schach. Langsam aber sehr sicher. Die elementaren Grundkenntnisse zu erlernen erscheint einfach und verleitet einige Lehrer dazu,

diese Stufe in drei Monaten durchzuziehen. Diese Herangehensweise ist nicht ideal, nicht für Kinder und ebenso wenig für Erwachsene. Allein das Automatisieren der Gangart der Figuren und das Spielen sicherer Züge dauert Monate. Für das Erlernen wesentlicher Techniken wie das „Mattsetzen“ ist eine viel längere Lernzeit erforderlich. So erscheint es sinnvoll, für die Bearbeitung der „ersten Stufe“ ein Jahr zu veranschlagen (von Ausnahmen abgesehen). Nur so sind die Grundkenntnisse solide zu verinnerlichen. Kombinieren Sie den Unterricht mit viel Spielen, auch in der Anfangsphase, wenn noch nicht alle Regeln bekannt sind. Die hierbei „verlorene“ Zeit wird später spielend wieder aufgeholt.

Wie Kinder Schach spielen lernen

Das Schachspiel übt eine enorme Anziehungskraft auf Kinder aus. Sie sind fasziniert von der Form und der Bewegungsmöglichkeit der Figuren. In diesem Spiel bestimmt das eigene Können den Spielverlauf. Die Faktoren „Glück“ und „Pech“ wie beim „Mensch ärgere dich nicht“ haben hier keine Bedeutung mehr. Und daher macht Kindern dieses Spiel so viel Spaß.

Das Schlagen

Haben die Kinder die Spielmöglichkeiten der Schachfiguren kennen gelernt, wird das Spielen zu einem großen Vergnügen. Ihr oberstes Ziel wird das Schlagen der gegnerischen Figuren sein. Die erbeuteten Figuren werden ordentlich am Brettrand aufgestellt. Regelmäßig wird der Fang gezählt. Kinder zählen ihre „Beute“ auch dann, wenn in der Zwischenzeit nichts Neues hinzugekommen ist. Somit ist dieses „Beutemachen“ der eigentliche Spielzweck bei den Kindern. Der Verlust eigener Figuren bleibt nebensächlich. Selbst wenn sie schon den Begriff des Mattsetzens verstanden haben, bleibt die Faszination des Eroberns der gegnerischen Figuren ihre größte Motivation. Sie wählen eine ihrer Figuren aus und gehen damit auf Beutejagd. Wird diese Figur geschlagen, nehmen sie eine andere. Wird in diesem Spiel ein Spieler mattgesetzt, erscheint das beiden Spielern wie ein Zufall, den sie gerne ignorieren würden, um weiterspielen zu können. „Du bist matt“, wird kompensiert durch: „Ja, aber ich habe deine Dame!“

Die Materialphase

Der Lernabschnitt, in dem die Kinder so mit dem „Material“ beschäftigt sind, ist deutlich zu erkennen. Wir nennen diesen Abschnitt: **die Materialphase**. Durch diesen spielerischen Umgang mit der Spieleigenschaft der Schachfiguren gewinnen die Kinder eine große Sicherheit im Umgang mit diesen Eigenschaften. Sie zögern nicht mehr bei der Gangart der Figuren. Eine absolute Brettkontrolle besteht aber noch lange nicht. Das Bewusstsein, welche Figuren in Gefahr sind und was sicher

geschlagen werden kann, entwickelt sich viel langsamer. Viele kleine Spiele und Partien spielen ist der natürlichste Weg, um diese 'Brettkontrolle' zu verbessern.

Es hilft den Kindern enorm, wenn sie diese Phase in ihrem eigenen Tempo so vollständig wie möglich durchlaufen können. Das verhindert unter anderem, dass in späteren Partien immer noch Figuren eingestellt werden. .

Die räumliche Phase

Um den Begriff des „Mattsetzens“ zu verstehen und gezielt damit spielen zu können, muss das Kind während der „Materialphase“ die räumliche Aufteilung des Schachbrettes verstehen lernen. Es muss verstehen, dass die Spieleigenschaften der Figuren nicht nur aufeinander bezogen sind, sondern von der Spielfeldaufteilung abhängig sind. Erst dann erhält das Kind einen räumlichen Überblick. An dieser Stelle erreichen die Lernenden eine neue Phase: **die räumliche Phase**, was nicht heißt, dass sie nun die Materialphase verlassen können.

Nur unter Beibehaltung der Spielweise aus der vorhergehenden Phase lassen sich unnötige Fehler in den Partien der Kinder vermeiden.

Die Zeitphase

Beim Schach machen wir Züge mit einer bestimmten Absicht. Um ein bestimmtes Ziel zu erreichen, benötigen wir Zeit. Zeit drücken wir in Zügen aus. Schachspieler nennen einen Zug ein Tempo (lateinisches Wort, das „Zeit“ bedeutet, der Plural ist Tempi).

Je stärker man spielt, desto eine wichtigere Rolle spielt ein einziges Tempo.

Da Weiß als Erster ziehen darf, hat er von Anfang an einen Zeitvorsprung (auch wenn es nur ein Halbzug ist), man spricht vom so genannten Anzugsvorteil.

Die dritte Phase der Entwicklung nennen wir **Zeitphase**. Dass es einige Jahre dauert, bis ein Kind so weit ist, erfordert eine Erläuterung.

In der 1. Stufe können die Schüler die immense Wichtigkeit von Zeit noch nicht einschätzen. Sie schmieden ab und zu tolle Pläne und rechnen einige Züge weit, zum Beispiel wie sie einen Bauern mit dem König abholen. Leider kann der Gegner die Drohung, wenn es erst einmal so weit ist, mit einem einzigen Zug parieren. Schade um die Zeit (in unseren Augen!), aber die Kinder begreifen noch nicht, dass sie die verlorenen Züge nützlicher hätten verwenden können. Auch Kinder in der 2. Stufe verfolgen einen gegnerischen Bauern noch frohgemut mit ihrem König (weißer Bauer a4, schwarzer Kb3: 1. a5 Kb4 2. a6 Kb5 3. a7 Kb6 4. a8D). Aus ihrer Reaktion können wir ablesen, dass sie das nicht einmal wundert: „Das war knapp!“

Dieses mangelhafte Zeitverständnis ist etwas erstaunlich. Kindern macht es keinen Spaß, beim „Mensch ärgere dich nicht“ einmal auszusetzen. Sie wissen genau, dass sie dann später ins Ziel kommen werden. Beim Schach setzt man nie aus,

Die Lektion zur Notation kann auch in mehrere Teile zerlegt werden, so dass die „Notationsfertigkeit“ langsam zunimmt. Was den Schülern das Aufschreiben der Züge schwer macht ist im Grunde nur ein Teil dieser Fertigkeit: das Benennen von Feldern (Finden des Feldnamens) ist nicht automatisiert und kostet zu viel Zeit. Dazu kommt noch, dass im Arbeitsbuch die Koordinaten bei den Diagrammen fehlen. Aber das ist gewollt! Es macht die Seiten vom Erscheinungsbild her ruhiger und sorgt für weniger Ablenkung, aber das ist nicht der einzige Grund, warum die Koordinaten fehlen. Jeder, der mit Hilfe der Koordinaten versucht, einen Feldnamen zu finden, wird sich das schwer abgewöhnen können. Schauen Sie mal beim Spielabend im Schachverein nach Spielern, die zuerst nach den Buchstaben und Ziffern schauen müssen und manchmal sogar noch einen Finger dazu nötig haben. Der Automatisierungsprozess dauert länger mit den Koordinaten am Brett und wird manchmal dadurch gar nicht abgeschlossen. Sofort zu wissen, wie ein Feld heißt, ist wichtig. Beim Unterricht ist es sehr nützlich, wenn die Schüler Züge in Notation vorschlagen können. Nehmen Sie sich also beim Unterricht einen Moment, um das Benennen von Feldern zu üben. Die Schüler machen das oft auf ihrem eigenen Brett und übernehmen die Stellung vom Demonstration Brett. Ab und an zusammen eine Stellung aufbauen ist eine gute Übung, um das Benennen von Feldern zu üben. „Stelle einen weißen Springer auf d4, den schwarzen König auf g8“ usw. Ist die Stellung fertig aufgebaut, dann vergleichen die Schüler ihr eigenes Brett mit dem Demobrett.

Fragen Sie, auf welchem Feld eine Figur steht. Benennen Sie die Felder, wenn Sie einen Zug machen („Ich ziehe den Läufer von c1 nach g5“). Deuten Sie auf einem leeren Demonstration Brett auf ein Feld. Fragen Sie, welches Feld das ist. Es gibt genug Möglichkeiten. Der nächste Schritt ist das Notieren des Zuges unter dem Diagramm. Am Anfang eine Aufgabe, später dann mehr. Ein Rahmen aus Pappe mit den Koordinaten kann am Anfang als Hilfe dienen. Nach jeder Aufgabe wird der Rahmen weitergeschoben.

Man kann auch mit dem Computer das Felder benennen üben. Beim Chess Tutor Stufe 1 (siehe S. 41) kommt in den ersten 15 Lektionen immer wieder die Übung vor: Klicke auf Feld X. Die Koordinaten sind anfangs sichtbar, später nicht mehr.

Allgemeine Hilfestellung

Während der Verarbeitungsphase muss der Lehrer aufmerksam sein. Er sollte herumgehen, helfen und nachsehen. Eine unmittelbare Rückkopplung zwischen Lehrer und Schüler bewirkt den höchsten Lerneffekt. Anhand der Fehleranzahl sieht der Lehrer während und nach der Aufarbeitungsphase, was ein Kind begriffen hat und was nicht. Hierauf kann er später eingehen. Eine allgemeine Richtlinie sollte sein, dass die Kinder 70 bis 80% der Aufgaben, die sie bearbeiten, auch sicher beantworten können. Liegt der Prozentsatz niedriger, dann hat das Kind wahrscheinlich nicht alles verstanden, wird weiterhin Fehler machen und

schließlich die Lust verlieren. Die Schüler an dieser Stelle weiterrufen zu lassen, wäre ein Fehler. Ratsamer ist es, die Lektion zu wiederholen und genauer auf die Situationen einzugehen, die das Kind nicht verstanden hat. Die Art der Fehler muss gut analysiert werden. Werden bei den Aufgaben des Aufgabensatzes „*Schlage eine ungedeckte Figur*“ abwechselnd gedeckt und ungedeckt stehende Figuren geschlagen, dann wird deutlich, dass die Lektion „Verteidigung durch Decken“ noch einmal erklärt werden muss.

Ein anderer Ansatz geht von einer richtig gelösten Aufgabe aus. Die Analyse, weshalb diese Aufgabe so gut gelöst wurde, hilft den Schülern, ihre eigenen Fehler zu verstehen. Zusammen mit dem Lehrer entdecken sie die Regeln, die zu Problemlösungen führen. Der Schüler gewinnt ein Gespür für die stets wechselnden Situationen auf dem Schachbrett und vermindert die Anzahl neuer Fehler. Für die Anwendbarkeit des Gelernten, die Anwendung in den wechselnden Situationen im Training und auch in den Partien, ist es absolut notwendig, dass der Schüler seine eigene Vorgehensweise gut reflektieren kann.

Bei jedem Aufgabensatz sind unter „Fehler“ und „Hilfe“ noch weitere spezielle Hilfestellungen angegeben.

Praktische Hilfestellung

Beim Lösen der Aufgaben werden die Kinder Fehler machen. Fehler sind ein Indikator für die Grenzen ihres Verständnisses und ihres Könnens. Mit einer gezielten Hilfestellung kann den Kindern weitergeholfen werden. Eine Anzahl von Faktoren ist zu beachten:

- Die Ursache der Fehler:
 - der Lernstoff wurde nicht verstanden
 - eine der vorausgehenden Lektionen wurde nicht verstanden
 - Unachtsamkeit (z.B. durch zu schnelles Arbeiten)
 - Ablenkung durch andere Faktoren auf dem Brett
- Methoden, um zu helfen:
 - Fragen stellen (nicht selbst die Antwort geben)
 - zusammen mit dem Kind am Problem arbeiten
 - hilft eine Form der Hilfestellung nicht, eine andere ausprobieren

Das Kind sollte die Hilfe immer positiv erleben, nur so wird es weiterhin um Hilfe fragen und motiviert bleiben.

Im Diagramm (siehe nächste Seite) ist eine Aufgabe aus dem Aufgabensatz *Verteidigen / Decken: A* abgebildet. Ein Kind hat als Antwort **1. Sc3-b5** notiert. Dieser Zug ist falsch.

Es können auch andere Fehler gemacht werden. Es ist wichtig zu wissen, dass die unterschiedlichsten Fehler gemacht werden. Ein Zug wie **1. Sc3-e2** ist schwerwiegender, weil diese Lösung nicht auf die Aufgabenstellung eingeht.

Die Hilfe kann folgendermaßen aussehen:

- Wir bauen die Stellung auf einem Brett auf.
- Wir lassen das Kind die falsche Antwort ausführen.
- Wir fragen nach, ob es erkennen kann, was an diesem Zug verkehrt ist.
- Wir lassen das Kind die Stellung aus schwarzer Sicht sehen (das Brett kann umgedreht werden, wenn dies dem Kind hilft).

Danach sehen die Kinder meist ein, wo ihr Fehler lag. Jetzt können sie die richtige Antwort suchen. Das Kind hat selbst festgestellt, dass der Springer verloren geht, dies hat es durch Entdecken gelernt.

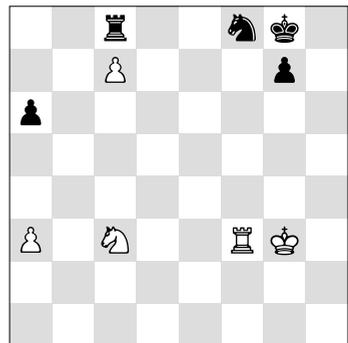
Die richtige Hilfe

Lehrer:

- entdeckt den Fehler (1. Sc3-b5)
- formuliert die Ursache (die Antwort 1. ... a6xb5 wurde übersehen)
- stellt fest, dass die Antwort im Kern richtig ist (Sb5 deckt Bauern c7)

Lehrer und Kind:

- die Stellung wird aufgebaut
- der falsche Zug wird ausgeführt
- der Lehrer stellt Fragen
- Hilfe
 - das Brett umdrehen
 - unnötige Figuren entfernen, nur die wichtigen stehen lassen
 - andere Stellung mit dem gleichen Problem aufbauen



Kind:

- das Kind entdeckt den Fehler
- es sucht nach der richtigen Antwort

Ergebnisse aufzeichnen

Um einen allgemeinen Eindruck von einem Schüler zu bekommen, ist es nützlich, die Ergebnisse zu notieren.

Die Motivation der Kinder hängt zu einem Teil direkt vom erreichten Resultat ab. Wenn alles richtig und der Schüler schnell fertig ist, geht die Aufmerksamkeit durch Langeweile verloren (dann wird die Arbeit nachlässiger und es werden Fehler gemacht). Andererseits bedeuten langsames Arbeiten und wenig richtige Lösungen einen Verlust an Selbstvertrauen so dass neue Aufgaben vermieden werden.

Beim Aufzeichnen der Ergebnisse können solchen Tendenzen entdeckt werden. Das geht manchmal ganz einfach, so wie in der Tabelle. Die Anzahl der richtig gelösten Aufgaben wird notiert. Das Minuszeichen bedeutet: noch nicht gemacht; sobald die Seite bearbeitet wurde, wird das Zeichen in ein Pluszeichen geändert. Herbert ist hier das Sorgenkind.

Seite	Judith	Lotte	Herbert	Jürgen
3	+12	+10	+4	+10
4	+12	+11	-	+11
6	+12	+12	+7	+12
8	+12	+9	+6	-

Die Versuchung ist groß, die Ergebnisse noch umfangreicher festzuhalten (ein Schülerverwaltungssystem) mit Fehleranalyse etc. Das ist sicher hilfreich, kostet aber Unmengen von Zeit. In der Praxis zeigt sich, dass es oft nach einigen Monaten eingestellt wird.

Differenzierung

Natürlich sind in jeder Gruppe Schüler, die die Aufgaben und Probleme schneller und geschickter lösen als andere. Diesen Schülern stehen die „Vertiefungsübungen“ zur Verfügung. Unter der Überschrift „Arbeitsbuch“ stehen im Handbuch die Aufgabensätze aus dem Arbeitsbuch, deren Schwierigkeitsgrad gekennzeichnet ist. Die Übungen, die im Anschluss an eine Lektion von allen bearbeitet werden, sind mit einem △ gekennzeichnet, die mit zwei △ △ gekennzeichneten sind schwieriger und kommen nur für einige wenige in Frage. Zu einem späteren Zeitpunkt der Unterweisung sind diese Übungen auch für alle anderen Schüler zu empfehlen. Die mit drei △ △ △ gekennzeichneten Übungen bezeichnen einen Schwierigkeitsgrad, den die meisten Kinder nicht erreichen werden. Sie eignen sich jedoch hervorragend als Testaufgaben, allerdings erst am Ende der ersten oder in der folgenden Stufe.

Den Kindern, die schneller begreifen als der Durchschnitt, müssen schwierigere Aufgaben gestellt werden. Das sollte nicht als eine Maßnahme verstanden werden, diese Kinder lediglich ruhig zu stellen. An einer bestimmten Stelle des Unterrichtes ist es wichtig, zwischen den langsamen und den schnelleren Schülern zu unterscheiden, um jedem die Möglichkeit zu geben, seinen eigenen Fähigkeiten entsprechend spielen zu können. Die Gruppe der schnellen Spieler muss hinreichend getestet werden. Nur so kann der Lehrer überprüfen, ob diese den Stoff wirklich verinnerlicht haben und im Spiel anwenden können oder ob sie wie ein Eilzug durch den Stoff gerast sind und ihn nur oberflächlich begriffen haben.

Spielformen

Der Stoff darf natürlich nicht nur schriftlich verarbeitet werden. Das Nachspielen der Stellungen ist von größter Bedeutung. Kinder wollen einfach spielen. „Wann spielen wir denn endlich eine Partie?“ ist die meist gestellte Frage. Das Schachspiel ist von so großer Komplexität, dass die Schüler nach der ersten Stunde noch

3

Angriff und Schlagen

LERNZIEL

- Interaktion zwischen den Schachfiguren

NÖTIGE VORKENNTNISSE

- Gangart der Schachfiguren
- Rangordnung der Schachfiguren

STOFFVERMITTLUNG

Begriffe

Schlagen, Springen, Mobilität, Verwundbarkeit, gegenseitig, Angriff, sicher, gedeckt, ungedeckt, Schlagzug

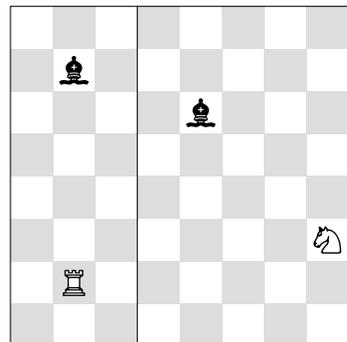
Anleitung

Durch die vorausgegangene Lektion und die aufgetauchten Probleme wird deutlich, welche der notwendigen Vorkenntnisse aufgearbeitet werden müssen. Die Figuren, die nicht so schwierig sind, können wahrscheinlich schnell abgehandelt werden. Erfahrungsgemäß bereitet der Springerzug den meisten Schülern die größten Schwierigkeiten.

In dieser Lektion stehen erstmals Figuren beider Farben in einer Stellung und beeinflussen sich gegenseitig. Die Schüler müssen lernen, auf zwei unterschiedliche Figuren zu achten. Dadurch ist ihre Aufmerksamkeit gefragt.

Angriff und schlagen

Weisen Sie im Diagramm (♣) darauf hin, dass der Turm den Läufer im Visier hat. Das heißt, der Turm greift den Läufer an. Weiß am Zug kann ihn schlagen. Der Turm zieht nach b7, auf den Platz des Läufers; der Läufer wird vom Brett entfernt und spielt nicht mehr mit. Der Turm hat den Läufer geschlagen.



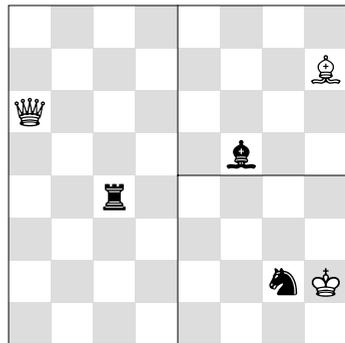
Rechts greift der schwarze Läufer den Springer an, er kann ihn schlagen.

Führen Sie weitere Beispiele mit anderen Figuren vor. Abwechselnd wird mit weißen und schwarzen Figuren rückwärts und vorwärts geschlagen. Rückwärts schlagen ist schwieriger, auch das Schlagen über einen größeren Abstand hinweg erhöht den Schwierigkeitsgrad.

Links im Diagramm (♖) greift die Dame den Turm an.

Rechts oben greifen sich die Läufer gegenseitig an. Entscheidend ist, wer am Zuge ist.

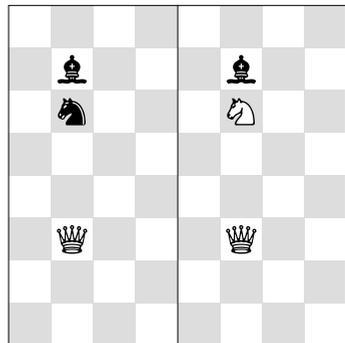
Rechts unten kann der König den Springer schlagen. Ein Schüler soll auf dem Demonstrationsbrett den Angriff zeigen und das Schlagen ausführen.



Regeln rund um das Schlagen

Schlagen ist nicht erzwungen! Das Schlagen ist an Regeln gebunden. Die folgenden Beispiele zeigen, wann nicht geschlagen werden darf.

Links im Diagramm (♞) greift die Dame den Springer an, aber nicht den Läufer. Der schwarze Springer wird danach durch den weißen ausgetauscht (siehe rechts). Der Läufer darf auch hier nicht geschlagen werden. Kurz: Figuren können nicht über andere Figuren springen. Es gibt eine Ausnahme.

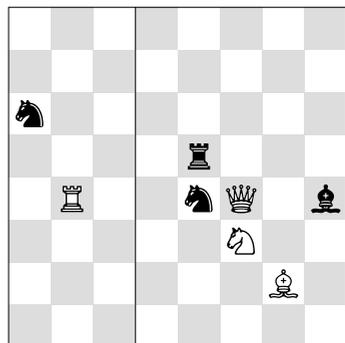


Ein Springer darf springend schlagen

Das Schlagen mit dem Springer erfordert besondere Aufmerksamkeit. Er kann nicht nur „normal“ schlagen, sondern auch „springend“ schlagen, also über andere Figuren hinweghüpfen.

Links im Diagramm (♞) schlägt der schwarze Springer den weißen Turm. Nichts Ungewöhnliches.

Im rechten Teil des Diagramms kann der Springer auf f3 wählen, ob er den Turm auf e5 oder den Läufer auf h4 schlägt. Es spielt keine Rolle, dass Figuren „im Weg stehen“.



Kinder, vor allem jüngere, haben mit dem springenden Schlagen ihre Schwierigkeiten. Die Figuren stehen ihrer Ansicht nach sehr wohl „im Weg“. Sie nehmen den Springer, ziehen ihn nach e4, sehen ein Hindernis und probieren es dann auf der anderen Seite.

Das Spielchen „*Welcher Springer frisst am schnellsten*“ ist zu dieser Lektion eine gute Übung.

Zum Schluss schließen wir den Springer komplett ein, wir stellen ihn nach e3 (Diagramm ⇨) und lassen nur den Ausgang f4. Können die Kinder mit dem Springer, ohne lange nachzudenken, acht Züge ziehen, ein zweimaliges Schlagen inbegriffen, dann haben sie das Schlagen mit dem Springer begriffen.

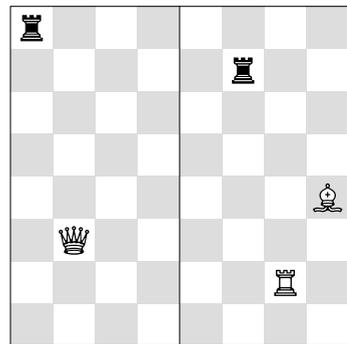
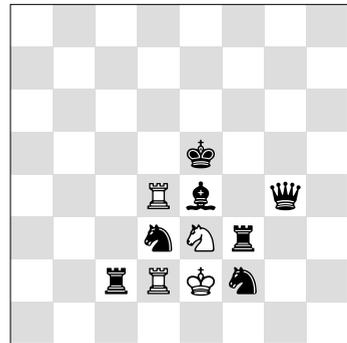
Auch in dieser Lektion sollten die Kinder möglichst viel auf ihrem eigenen Brett mitspielen. Wir dürfen dabei nicht vergessen, dass das Aufbauen der Stellungen vom Demonstration Brett auf ihr eigenes Brett für die Kinder noch eine ziemliche Hürde darstellt.

Sicher angreifen

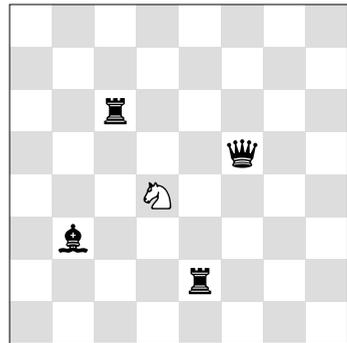
Im Diagramm (⇩) kann die Dame den Turm nur diagonal angreifen, ohne Gefahr zu laufen, selber geschlagen zu werden. Ein guter Zug ist **1. Db3-d5**. Die Dame sollte den Läufer nur auf gerader Linie angreifen.

Auf der rechten Seite kann der schwarze Turm den weißen nicht angreifen. Er würde dann selber geschlagen werden. Schwarz kann aber mit **1. ... Tf7-h7** (f4) den weißen Läufer gefahrlos angreifen.

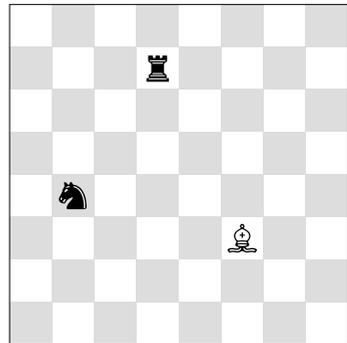
Hier ist der Springer auch wieder eine Ausnahme, er kann jeden anderen Stein angreifen außer dem gegnerischen Springer, ohne von diesem selber geschlagen zu werden.



Im Diagramm (♠) hat Weiß seinen Springer nach d4 gezogen. Es geht ausschließlich um den Begriff ‘sicher angreifen’. Der Terminus Doppelangriff kommt nicht über unsere Lippen. Im Allgemeinen sollten bei den Angriffsstellungen mehr als zwei Figuren auf dem Brett stehen. Jede weitere Figur erhöht die Interaktion zwischen den Steinen. So kann z.B. beim Angriff einer Figur jede weitere gegnerische Figur dieser sozusagen die „Suppe versalzen“.

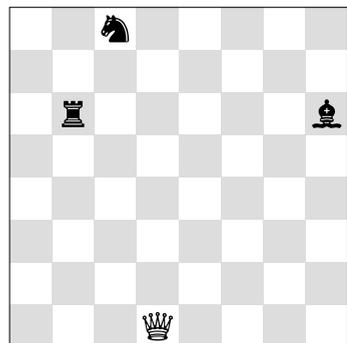


Der Läufer auf f3 im Diagramm (⇒) kann den schwarzen Turm auf d7 von c6 und g4 aus angreifen. Auf c6 kann der schwarze Springer den Läufer schlagen, deshalb führt dieser Angriff nicht zum Erfolg. Der korrekte Angriffszug ist **1. Lf3-g4**.



Gedeckt und ungedeckt

In diesem Diagramm (♣) muss die Dame eine Figur angreifen. Wir fragen die Schüler, welchen Zug sie machen würden. Sie entdecken selbst, was klug ist. Beim Angreifen von Figuren ist es nicht nur wichtig, sicher anzugreifen. Genauso wichtig ist es, dass die angegriffene Figur tatsächlich sicher geschlagen werden kann. Es stehen drei schwarze Figuren auf dem Brett, aber es ist nicht sicher, den Turm oder den Läufer zu schlagen. Sie stehen gedeckt. Nach Dame schlägt Turm folgt Turm schlägt Dame und nach Dame schlägt Läufer folgt Turm schlägt Dame. Es sollte klar sein, dass es nur Sinn macht, den Springer anzugreifen. Der Springer steht ungedeckt. Gute Züge sind **1. Dd1-c2**, **1. Dd1-d7** und **1. Dd1-g4**.



Zusammenfassung

Gegnerische Figuren, die angegriffen werden, können geschlagen werden. Ein Muss ist es aber nicht, denn Schlagen ist nicht erzwungen. Dame, Türme und Läufer können nicht über

andere Figuren springen. Der Springer springt und schlägt über andere Figuren hinweg.

Der Gegner kann ebenfalls angreifen und schlagen! Figuren, die man angreift, sollten sicher angegriffen werden.

VERARBEITUNG

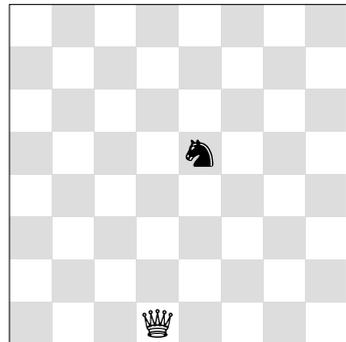
Spielart

Dame gegen Springer

Die Dame soll den Springer erobern (Diagramm ⇒). Der Springer kann nur am Rand und auf einigen Feldern in Randnähe gefangen werden (b- und g-Linie, 2. und 7. Reihe). Die Begriffe Beweglichkeit (Springer in der Mitte) und verwundbar (Springer in Randnähe) spielen eine Rolle.

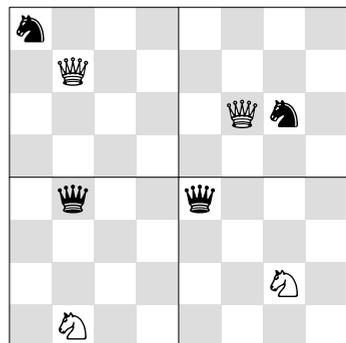
Die Kinder wechseln nach jedem Spiel die Farbe.

Bei kleineren Gruppen ist es gut möglich, dass der Lehrer simultan die Springerpartie übernimmt. Die Schüler setzen den Springer zu oft ein und dann ist der Spaß schnell vorbei. Der Trainer spielt selbstverständlich die Springerseite.



Nach einer Weile können die Kinder auf dem Demonstrationstisch einige Springerfänge zeigen.

In diesem Diagramm (⇓) stehen vier Möglichkeiten. Kinder haben die Neigung, mit der Dame so nah wie möglich anzugreifen. Die Fänge unten im Diagramm kommen anfangs kaum vor. Anfangs machen die Kinder willkürliche Züge. Nach einigen Lektionen kann dieses Spiel wiederholt werden. Die Kinder werden dann schon viel zielgerichteter spielen und den Springer schnell fangen (auch bei richtigem Gegenspiel).



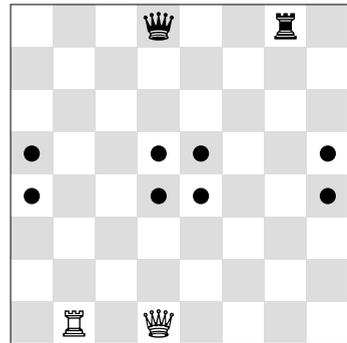
Schlagen

Wer schlägt zuerst die Spielmarken, Knöpfe oder Münzen, die auf dem Diagramm (↑) abgebildet sind? Bauern zu benutzen empfiehlt sich wegen der Farbe nicht.

Die Spieler sollen so viele Spielmarken wie möglich einsammeln, ohne selber geschlagen zu werden. Nicht erlaubt ist es, über die Marken hinwegzuspringen.

Die Bedeutung von Zentrumsfeldern steht in diesem Spiel im Vordergrund.

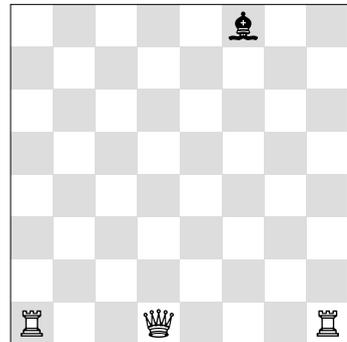
Differenzierung: Beide Parteien haben einen zusätzlichen Turm.



Dame und Türme gegen Läufer

Eine weiße Dame und zwei weiße Türme müssen den schwarzen Läufer fangen (Diagramm ⇒). Sie sollen von der Anfangsstellung aus beginnen. Eine Bedingung kann sein, dass Weiß alle seine Figuren überbehalten muss. Ist das zu schwierig, darf Weiß einen Turm gedeckt schlagen lassen.

Eine nahezu unlösbare Variante ist die mit nur einem weißen Turm. Bei einem korrekten Spiel gelingt dies nur, wenn der Turm (gedeckt!) eingesetzt wird. Darauf kommt allerdings kein Kind von alleine. Ein schwieriges Spiel und darum auch nur für sehr gute Schüler geeignet. Für die anderen Schüler erst später in dieser Stufe.

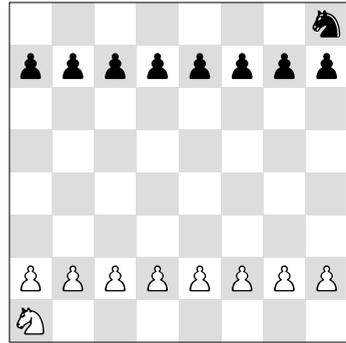


Der Sprung des Springers

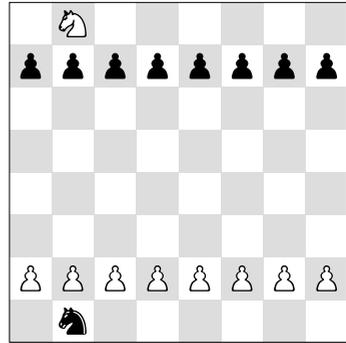
Diese kleinen Spiele, die in erster Linie dazu dienen, die Gangart des Springers zu automatisieren, können sicher noch von Nutzen sein. Es ist nicht schwierig, sich einige Varianten auszudenken.

Siehe die Erklärung in Lektion 2. Beide Parteien haben zwei Springer, die einander schlagen dürfen.

In diesem Diagramm (↑) müssen die Springer in die andere Ecke. Sa1 nach h1, Sh8 nach a8 und das über die dazwischen liegenden Felder b1, c1, d1 bis h1.



Die Bauern sind da, um die Route etwas schwieriger und länger zu machen. Weiter ist es nützlich, dass der Springer ab und an springen. Dieses Spiel kann auch solo gespielt werden. Eine Herausforderung ist das Spiel mit einem weißen Springer auf a1 und einem schwarzen auf h8 (jetzt ohne Bauern). Wer gelangt zuerst auf h8/a1. Weiß gewinnt nahezu immer, außer wenn verraten wird, dass Schwarz nicht zu verlieren braucht. Schwarz zieht Sh8-f7-h8 und macht nichts anderes. Etwas spannender wird es, wenn er nach e5 geht. Schwarz zieht Se5-g6 und wieder zurück nach e5. Weiß gelangt nicht sicher nach f7 oder g6 und kann also h8 nicht erreichen. Beide Springer starten auf einem schwarzen Feld und kontrollieren also ein weißes Feld. Schwarz kann darum seinen Springer nie einstellen!



Springerzug mit schlagen

Im Diagramm (⇒) sollen die Springer um so schnell wie möglich die feindlichen Bauern schlagen.

Gedächtnisstütze

◇ *Angriff und schlagen*

Arbeitsbuch

□ *Spielregeln / Gangart der Figuren* ♞

Erklärung: Die Schüler sollen ein Plus auf die Felder malen, auf die die angegebene Figur zieht. Die gegnerische Figur, die geschlagen wird, wird mit einem Kreis markiert.

Fehler: Die eigenen Figuren werden geschlagen.

Hilfe: Durch die konzentrierte Aufmerksamkeit auf das Schlagen werden andere Faktoren vergessen. Schlagen macht Spaß, je mehr, desto

besser. Die Aufstellungen der Diagramme auf die eigenen Bretter zu übernehmen ist ein gutes Hilfsmittel für die Schüler. „Welche Figur schlägst du?“ und „Sieh doch noch mal hin.“

Fehler: Zu wenige Figuren werden geschlagen.

Hilfe: Nach einer Figur gibt sich das Kind zufrieden, es hieß ja, dass es immer nur eine Figur schlagen dürfe. Die Stellung wird aufgebaut, und es wird gefragt, welche Figuren sonst noch geschlagen werden können.

Fehler: Dame, Turm und Läufer sind gesprungen.

Hilfe: Der Fehler entstand, weil die Regel nicht verstanden wurde, oder, wahrscheinlicher, weil der Schüler von einer falschen Figur ausging, vielleicht von einer Figur, die er gerade geschlagen hatte. Der Hinweis, dass immer die gleiche Figur ziehen soll, genügt.

□ *Angriff / Greife an!*: A



Erklärung: Der Aufgabensatz erfordert eine gute Erläuterung, da aus allen Möglichkeiten die beste herausgesucht werden soll. Die gegnerische Partie spricht ein Wörtchen mit. Es lohnt schon zu Anfang, das beste Lösungsverfahren zu wählen. Die Schüler sollen zuerst alle Angriffsmöglichkeiten in das Diagramm einzeichnen (durch Ankreuzen der Felder), um danach durch einen Vergleich die beste Möglichkeit zu finden. Voraussetzung ist, dass die eigene Figur nicht geschlagen werden darf. Das Motto heißt: sicher angreifen! Der richtige Zug erhält einen Pfeil. Welcher Stein angreifen soll, ist bei einigen Diagrammen eine zusätzliche Schwierigkeit.

Fehler: Der Figur, die angreift, kann selbst geschlagen werden.

Hilfe: Ursache ist, dass zu sehr die eigene Aktivität im Vordergrund stand. Auf dem eigenen Brett führt der Schüler den Zug aus. Der Lehrer fragt: „Was spielt der Gegner jetzt?“

Fehler: Aufgabe 8 oder 10 ist falsch.

Hilfe: Es wird zwar richtig angegriffen, aber der Gegner kann mit der angegriffenen Figur eine andere Figur schlagen (siehe Antworten). Auf dem eigenen Brett führen wir den Zug aus und fragen: „Was kann der Gegner ziehen?“

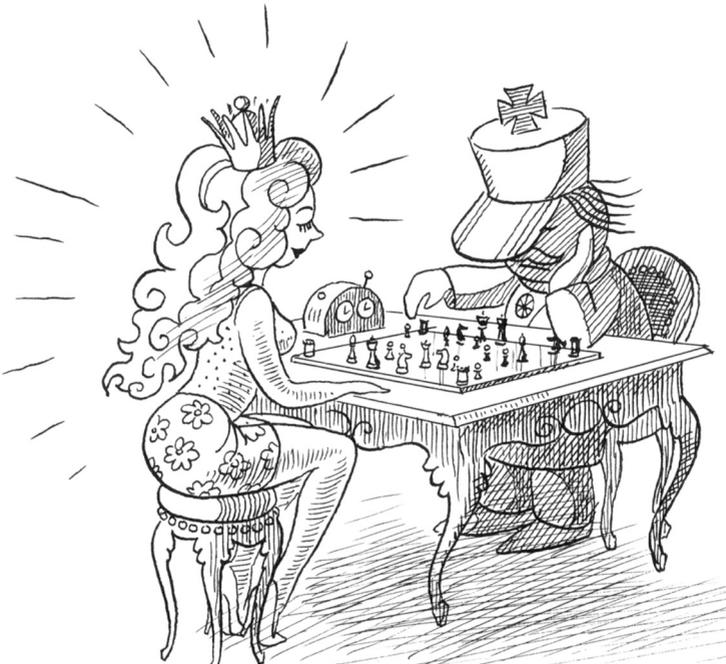
ANTWORTEN

□ Spielregeln / Gangart der Figuren: B

- | | |
|---|---|
| 1) d2, e5, g1, h2, xh4, xg5 | 8) g3, g5, g6, f3, f5, h3, h4, h5, xe6, xg7 |
| 2) c4, e6, f7, g8, e4, xb3, xf3 | 9) c8, e8, f5, f7, xc4, xe4 |
| 3) c4, b4, e4, xd5 | 10) e1, e3, e4, e5, e6, e7, e8, a2, b2, c2, d2, f2, g2, h2, d1, f1, xd3 |
| 4) d5, e6, e7, e8, d4, f6, f4, xc3, xe4, xf5, xg3 | 11) c5, e5, f4, xe7, xg3 |
| 5) c6, c8, a7, b7, d7, e7, f7, g7, h7 | 12) b2, c1, e1, f4, xc5, xe5 |
| 6) d2, f4, f2, g1, xg5 | |
| 7) c4, c3, c6, c7, d5, xb5, xc2 | |

□ Angriff / Greife an!: A

- | | |
|------------------------|-----------------------------------|
| 1) 1. Le2-g4 | 7) 1. Le2-h5 |
| 2) 1. Se4-f6 | 8) 1. Tg2-g6 (1. Se2-d4? Lc6xg2) |
| 3) 1. ... Td5-d1/e5 | 9) 1. ... Sc5-d3 |
| 4) 1. ... Dd5-d2/f7/a2 | 10) 1. La5-b4 (1. Lc6-e4? Tf5xa5) |
| 5) 1. Tb8-d8 | 11) 1. ... Da8-h8 |
| 6) 1. Sb7-d6 | 12) 1. Lg2-d5 |



Ergänzende Arbeitsbücher

Die Entwicklung der Stappenmethode begann im Jahr 1985 und zwei Jahre später wurden das Handbuch und die Arbeitsblätter für die erste Stufe veröffentlicht (nur in den Niederlanden). Die Menge der Übungen war ziemlich ungewöhnlich für diese Zeit und es gab neben Begeisterung auch Zweifel. Sollten die Kinder so viele Aufgaben machen? Die Zeit hat gezeigt, dass diese Frage positiv beantwortet wurde. Allmählich wuchs sogar der Wunsch nach „mehr“.

Dies führte zunächst zu zwei Ergänzungen, den Arbeitsbüchern extra und plus. Mehr oder weniger gleichzeitig kam der Wunsch nach Übungen für junge Kinder im Alter von etwa sechs Jahren auf. Die Vorstufen erschienen.

Noch immer ist nicht die ganze Trainerwelt von der Notwendigkeit der ergänzenden Extra- und Plus- hefte überzeugt. Die Vorstufen hingegen sind völlig akzeptiert.

Einige Rechtfertigung für mehr Arbeitsbücher kann vielleicht angebracht sein. Fast alle Schüler können, nachdem sie das Arbeitsbuch der ersten Stufe durchgearbeitet haben, noch nicht gut genug Schach spielen. In jeder Partie stellen sie noch Figuren ein und auch Figuren, die der Gegner stehenlässt, schlagen sie nicht immer. Ihre Stellungsübersicht, das Sehen aller Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten, ist noch unzureichend. An dieser Übersicht müssen wir als Erstes arbeiten, sonst bleibt sie länger als nötig unter aller Kritik. Wir sollten keinen neuen Stoff behandeln, bevor die Kinder die Basisfähigkeiten gut genug beherrschen. Sieht ein Kind nicht schnell, dass eine Figur hängt, dann hat es keinen Sinn, ihm für das Spielen eigener Partien den Doppelangriff aus der zweiten Stufe beibringen zu wollen. Wohlgemerkt: Für das Spielen - die Anleitung und die Aufgaben verstehen sie schon! Wenn man in seiner Partie schauen muss, ob eine Figur einsteht, wird man sicher nicht sehen, dass im nächsten Zug zwei Figuren in Gefahr sind!

Die beste Art, die Stellungsübersicht bei Kindern zu verbessern, ist, sie Partien spielen zu lassen. Es ist hilfreich zu wissen, dass jedes Kind für jede Phase (siehe Einleitung „Die Schachentwicklung des Kindes“) unterschiedlich viel Zeit braucht. Das eine Kind muss dafür 300 Partien spielen, ein anderes vielleicht 1000. Das Lösen von Aufgaben fördert natürlich auch die Übersicht über das Brett. Außer dem normalen Arbeitsbuch von Stufe 1 sind darum für das gleiche Niveau mehrere Arbeitsbücher erschienen.

Dank der Extra-Arbeitsbücher können Schüler auf etwa dem gleichen Niveau

üben und dadurch länger bei einer Stufe verweilen. Der Schwierigkeitsgrad steigt etwas, damit die Aufgaben eine Herausforderung bleiben.

Mehr Übungsmaterial hat verschiedene Vorteile:

- Viele Schüler nehmen sich sofort die nächste Stufe vor, nachdem sie eine Stufe abgeschlossen haben. Die Spielstärke steigt meist unregelmäßig, sie wenden das Erlernete noch nicht ausreichend in den Partien an. Die Schüler sollten erst einmal mehr Partien spielen. Mit den ergänzenden Arbeitsbüchern können Schüler auf gleichem Niveau mehr üben, wodurch sie sich länger mit einer Stufe beschäftigen. Wesentlich ist, dass der Schwierigkeitsgrad sich nicht zu schnell steigert. Dem Übel, dass (zu) schnell zur nächsten Stufe gesprungen wird, was für viele Kinder noch zu hoch gegriffen ist, kann auf diese Weise einigermaßen entgegengearbeitet werden.
- Beim Lösen der Aufgaben müssen die Schüler lernen, in der richtigen Art und Weise auf eine Stellung zu schauen. Je mehr dies geschieht, desto größer die Chance, dass sie das auch in ihren Partien tun.
- Die Möglichkeiten zur Differenzierung sind gewaltig gestiegen. Das gilt für die Schwächeren (zusätzliche Übungen zum gleichen Thema), aber auch für die Besseren (mehr und schwierigere Aufgaben).
- Wiederholen. Wenn wir nicht wiederholen, vergessen wir, daher müssen wir wiederholen, um nicht zu vergessen.

Wann können wir diese Arbeitsbücher einsetzen? Eine allgemeine Regel gibt es dafür nicht. Das Arbeitsbuch der Stufe 1 extra kann bereits während des Arbeitens mit dem Basisarbeitsbuch 1 eingesetzt werden. Der Trainer muss einschätzen, ob Teile von „Plus“ zwischendurch behandelt werden, das hängt vom Niveau der Gruppe ab. Gut vorstellbar ist, dass eines der Themen aus dem Plusteil während eines Simultans auftaucht. Auch können einige wenige Übungen aus dem Arbeitsbuch bereits früh(er) behandelt werden. Die Routenplaner sind sehr geeignet.

Der Trainer, der einen guten Überblick über die ganze erste Stufe hat und weiß, was er tut, kann das ein oder andere miteinander kombinieren.

Stufe 1 extra

Das Extra-Arbeitsbuch ist voller Übungen. In der ersten Hälfte des Extra-Arbeitsbuches stehen die Aufgaben mit den gleichen Themen wie im Arbeitsbuch der Stufe 1. Diese dienen nicht nur als zusätzliche Übung, sondern vor allem auch als Wiederholung.

In der zweiten Hälfte des Buches stehen Aufgaben des Typs „Mix“. Es gibt also keinen Hinweis auf das Thema der Übung, sie ähneln dadurch schon mehr einer echten Partie. Das Lösen derartiger Übungen fällt einem Erststufler schwer. Zum Glück halten sich die Themengebiete der ersten Stufe in Grenzen: Material gewinnen, Matt in einem setzen und Verteidigen. Das war schon fast alles.

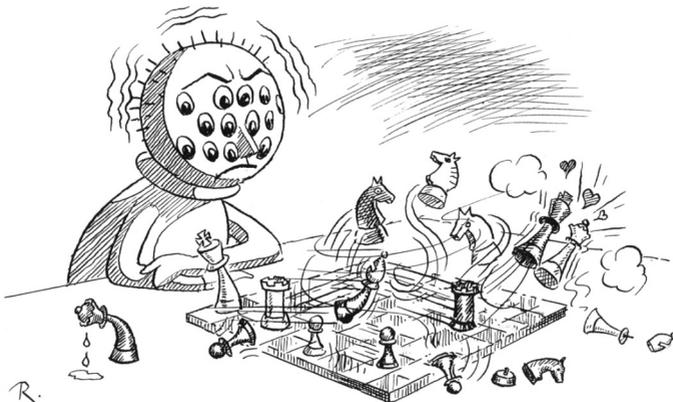
Bei jeder Aufgabe muss der Schüler eine Liste mit drei Fragen abhaken:

- Kann ich Material gewinnen?
- Kann ich mattsetzen?
- Ist eine meiner Figuren in Gefahr?

Anfangs müssen wir bei dieser Art von Aufgaben die Kinder etwas ermutigen, damit sie durchhalten. Die Rolle des Trainers ist hier sehr wichtig, da diese Mix-Aufgaben zum richtigen Zeitpunkt angegangen werden müssen.

Die Antworten der Aufgaben finden Sie auf der Webseite:

<http://www.stappenmethode.nl> oder <http://www.stappenmethode.de>



Stufe 1 plus

Die Einteilung des Materials der ersten Stufe der Stappenmethode funktionierte am Anfang prima. Nach 15 Jahre Erfahrung stellte sich jedoch heraus, dass einzelne wesentliche Teile fehlten oder ungenügend besprochen wurden. Das war ein wichtiges Motiv für die Plus-Serie.

Die Themen im Plusteil konzentrieren sich stark auf das Verbessern der Stellungübersicht. Der Stoff ist größtenteils bekannt, allerdings gibt es einen wichtigen zusätzlichen Aspekt, wodurch der Schüler zwischen zwei verschiedenen Möglichkeiten wählen muss. Das gilt für die Lektionen „Material gewinnen“, „Verteidigen“ (Verteidigen wird auch in zwei anderen Lektionen behandelt) und „Brettübersicht“. Die Routenplaner sind sehr lehrreich und zum Glück auch ein großer Hit bei den Kindern.

Dem Raumaspekt, einem für diese Stufe noch schwierigen Thema, begegnen wir in den Lektionen über Matt und Remis. Beide Begriffe vertiefen wir noch etwas und wir stellen andersartige Aufgaben. Bei einem schwierigen Begriff, und dazu gehört „Matt“ mit Sicherheit, hilft vielseitiges Üben. In Stufe 1 plus muss der Schüler wirklich nachdenken, sonst klappt es nicht. Er muss sich hineinknien.

Wir behandeln alle Themen in acht Plus-Lektionen. Manche können kurz sein. Voraussetzung ist, dass die Schüler die Aufgaben auf die richtige Weise lösen können. Gar keine Anweisungen sind daher nicht zu empfehlen.

Im Arbeitsbuch Stufe 1 plus ist Platz für:

- neue Themen
 - » Routenplaner
 - » Verteidigen gegen matt
 - » Der Freibauer
- das vertiefen wichtige Themen
 - » Material gewinnen
 - » Matt
 - » Unentschieden
- Übungen um die Fähigkeit zu erhöhen (ins besondere die Brettkontrolle)

Vorstufe 1 und 2

Die Nachfrage nach geeignetem Material für kleinere Kinder wächst jährlich. Kein Wunder, denn es gibt schon seit Jahren einen starken Trend dazu, dass Kinder das Schachspiel früh erlernen. Für Vereine, die Jugendarbeit leisten, ist das in der Theorie eine sehr positive Entwicklung. Kinder bleiben länger Mitglieder (die Mehrzahl der Kinder hört erst mit dem Schachspielen auf, nachdem sie die Grundschule verlassen hat) und werden bessere Schachspieler, was wiederum die Chancen auf eine bleibende Mitgliedschaft erhöht. Leider ist die Realität nicht so rosig. Es gelingt bei weitem nicht immer, die jungen Spieler zu halten. Oft trainieren die Kinder aus Mangel an Trainern zusammen mit den älteren Jugendlichen. Das geht nicht lange gut. Das Training macht dem Kind keinen Spaß mehr, es verlässt den Klub.

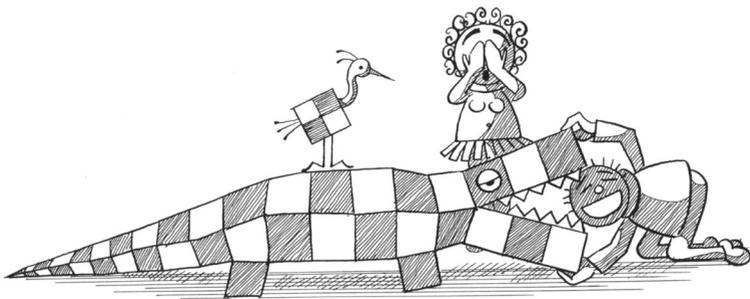
Um dem Trend zu folgen und der Nachfrage aus der Praxis gerecht zu werden, wurden im Jahr 2003 die Vorstufen veröffentlicht, Arbeitsbücher für jüngere Kinder. Angesichts der stetig steigenden Nachfrage bewähren sich die Vorstufen ausgezeichnet.

Stufe 1 plus

Auf der nächsten Seite fangen die Lektionen für den Plus-Teil an.

Vorstufe 1 und 2

Richtlinien für die Verwendung der Vorstufen finden Sie ab Seite 199. Die „Schachlektionen“ für die Arbeitsbücher beginnen auf Seite 204.



Die Stappenmethode

Die Originalfassung der Stufenmethode ist holländisch.
In deutscher Fassung liegen vor:

Handbuch für Schachtrainer

Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4, Stufe 5

Arbeitsbuch

Basis Arbeitsbuch:

Vorstufe 1, Vorstufe 2, Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4, Stufe 5, Stufe 6

Extra Arbeitsbuch:

Stufe 1 extra, Stufe 2 extra, Stufe 3 extra, Stufe 4 extra, Stufe 5 extra, Stufe 6 extra

Plus Arbeitsbuch:

Stufe 1 plus, Stufe 2 plus, Stufe 3 plus, Stufe 4 plus, Stufe 5 plus

Vorausdenken Arbeitsbuch:

Stufe 2 Vorausdenken

Handbuch zum Selbststudium

Stufe 6

Software (zur Zeit nur Windows: XP und höher)

Chess Tutor Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3 (CD oder Download).

Demo: www.chesstutor.eu

Die deutschen Bücher und CDs können Sie bestellen bei:

www.ischach.com oder www.stappenmethode.de

Auf der Website finden Sie den aktuellen Stand und die Preisliste:

www.stappenmethode.de

www.chesstutor.eu

