

Schach lernen

**Handbuch für
Schachtrainer**

Stufe 3

Inhalt

Vorwort	4
Die dritte Stufe	5
• Vorausdenken	5
• Kenntnis und Fähigkeit	8
• Hausaufgaben	9
• Trainingspartien	10
• Partien besprechen	12
• Hilfe	13
• Wettkampfsysteme	15
• Urkunde	17
• Benutzungsanleitung für das Handbuch	18

Lektionen Stufe 3

1: Die Eröffnung abschließen	19
2: Abzugs- und Doppelschach	27
3: Angriff auf eine gefesselte Figur.....	33
4: Matt durch Zutritt	39
5: Das Quadrat	45
6: Ausschalten der Verteidigung	51
7: Verteidigen gegen den Doppelangriff.....	57
8: Kleiner Plan	62
9: Remis	69
10: Röntgen	75
11: Die Eröffnung	80
12: Verteidigen gegen eine Fesselung	86

13: Mobilität.....	93
14: Schlüsselfelder (1)	99
15: Gefesselte Figuren	104
16: Drohungen	110
17: Schlüsselfelder (2)	117
Extra Arbeitsbücher	125
Stufe 3 extra.....	125
Stufe 3 plus	125

Lektionen Stufe 3 plus

1+: Röntgenwirkung.....	126
2+: Gefesselte Figuren	131
3+: Der Randbauer	137
4+: Der Zwischenzug	142
5+: Verwundbar in der Eröffnung	149
6+: Kleiner Plan	155
7+: Matt.....	163
8+: Ausschalten der Verteidigung	169
9+: Unterverwandlung.....	175
10+: Entwickeln.....	179
11+: Die Fesselung	184
12+: Verteidigen gegen matt	189
13+: Das Quadrat.....	194
14+: Der Abzugsangriff.....	199
Fachausdrücke	204
Bestellen	208

Die dritte Stufe

In Stufe 3 kommen einige neue Aspekte des Schachtrainings zur Sprache. Wir gehen davon aus, dass die Kinder den Lektionen dieses Schrittes lediglich dann sinnvoll folgen können, wenn sie die vorherigen Schritte erfolgreich abgeschlossen haben.

Damit ist nicht nur ein ausreichendes Examensresultat gemeint, sondern auch die Umsetzung der erworbenen Kenntnisse in eigenen Partien.

Bei ungenügenden Fähigkeiten bewirkt das Anbieten neuer Kenntnisse eher das Gegenteil des Erwünschten.

Die Lehrperson sollte mit der didaktischen Arbeitsweise, die in den beiden ersten Anleitungen erläutert wurde, vertraut sein.

Vorausdenken

In dieser Stufe beginnen wir mit dem Erlernen wichtiger unterstützender Fähigkeiten.

Eine davon ist das „Vorausdenken“. Der Schüler berechnet im Kopf die Möglichkeiten auf dem Brett und stellt sich gleichzeitig die neu entstandene Situation auf dem Schachbrett vor (er „visualisiert“ die Stellung).

Diese Art des Trainings muss wohlüberlegt angewendet werden.

Sinn der Sache ist, dass die Schüler nach und nach die Fähigkeit entwickeln, sich eine Stellung, die entstehen könnte, vorzustellen. Genau das geschieht natürlich beim Lösen der angebotenen Übungen, aber auch an anderen Stellen kann diese Fertigkeit während des Trainings geübt werden.

Sowohl bei der Besprechung von Übungen als auch von eigenen Partien kann die Frage gestellt werden: „Was würdest du spielen, wenn ...?“

Bei dieser Art des Trainings müssen die individuellen Fähigkeiten berücksichtigt werden. Nur eine gezielte persönliche Vorgehensweise und Betreuung verspricht Erfolg.

Eine Anzahl Faktoren muss im Auge behalten werden:

- Der Schwierigkeitsgrad steigt deutlich pro Zug, der tiefer berechnet werden muss.
- Die Übungen müssen mit Hilfe des Brettes und der Figuren gemacht werden, damit kontrolliert werden kann.

Dinge bereits verstanden wurden, aber auch, was noch Probleme bereitet oder gar noch zu schwierig ist.

Anfangs werden unausgeglichene, verlorene oder schlechte Stellungen mit weniger Material behandelt werden. Nach Belieben kann auch hier ein Wettkampfelement eingebracht werden.

Geeignete Themen sind in Stufe 3 reichlich vorhanden:

- Eröffnung (Anwendung der Regeln, Eröffnung abschließen)
- Mittelspiel (Materialvorteil verwerten, kleiner Plan)
- Endspiel (Schlüsselfelder, Übermachtsstellungen)

Das Spielen der schwächeren Partei (die bei gutem Spiel immer verliert) ist für den Schüler nicht sehr motivierend.

Der Simultangebende kann die richtige Denkweise laut in einem Frage- und Antwortspiel demonstrieren. Wenn er einen eigenen Zug macht, kann er natürlich, indem er laut redet, die richtige Denkweise angeben. Dieses Modellieren beweist seinen Nutzen auf jedem Niveau. „Deine Dame hat nicht mehr viele Felder. Wie kann ich sie einschließen?“

Der Simultangebende kann auch absichtlich Themen aus den Unterrichtsstunden in die Partie einbauen. Er kann Kombinationen zulassen, ab und zu eine Figur einstellen, Matt zulassen. Er muss sich nicht wirklich mattsetzen lassen. „Was spielst du, wenn ich das mache?“, ist eine praktikable Zwischenform. Natürlich kann auch an das Simultanspiel ein Themenwettbewerb gekoppelt werden.

Partien besprechen

In dieser Phase der Besprechung eigener Partien ist es wichtig, die Schüler ihr eigenes Spiel reflektieren zu lassen. Ursachen der Probleme und deren Folgen selbst formulieren zu lassen, ist bei Stufe 3 ein wünschenswertes Ziel.

Der Hauptaspekt bleibt die Taktik. Sowohl verpasste Chancen als auch die Möglichkeiten des Gegners werden behandelt. Positionelle Aspekte wie Aktivität und Verwundbarkeit kommen stets häufiger vor. Immer öfter muss darauf aufmerksam gemacht werden, dass jeder Zug aus einem bestimmten Grund gemacht werden kann.

- Die Stellung der Figuren verbessern (z.B. aktivieren).
- Angriffschancen schaffen (Figuren auf die andere Bretthälfte richten oder stellen).
- Die Bauernstruktur verbessern (z.B. einen Doppelbauern auflösen).

4

Matt durch Zutritt

LERNZIEL

- Fähigkeit verbessern, eine Partie zu beenden

NÖTIGE VORKENNTNISSE

- Matt in zwei

STOFFVERMITTLUNG

Begriffe

Zutritt, Bauernmauer, Bresche

Anleitung

Bisher hatten die Figuren in den Stellungen, in denen Matt in zwei möglich war, direkten Zugang zum gegnerischen König. Um die Kenntnisse aufzufrischen, können einige „Matt in zwei“-Stellungen aus der zweiten Stufe wiederholt werden.

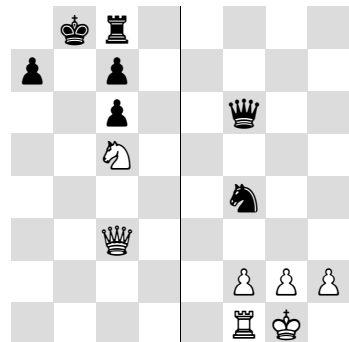
Nun gehen wir über zum Mattsetzen des Königs, der „sicher“ hinter seinen Bauern in der Rochadestellung steht.

Im Diagramm (⇓) sind Rochadestellungen abgebildet. Links ist Schwarz durch die geschwächte Königsstellung völlig chancenlos. Weiß setzt mit einem Damenschach auf der b-Linie matt.

Rechts muss Schwarz härter arbeiten, um Zugang zum König zu bekommen.

Das ist möglich mit dem zweifachen Angriff **1. ... Dg5**, aber so leicht lässt sich der Gegner nicht mattsetzen; er deckt das Matt mit **2. g3**.

Um eine Bresche in die gegnerische Bauernmauer zu schlagen und so die Sicherheit des Königs zu unterminieren, muss man



geschickt vorgehen.

In der linken Hälfte des Diagramms (↑) zieht Weiß **1. Dxa7+**; Schwarz muss schlagen, und Weiß setzt mit dem Turm matt auf a2.

In der rechten Hälfte finden wir ein ähnliches Motiv: **1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Th8** matt. In beiden Fällen schlägt der Angreifer mit einem Opfer eine Bresche in die gegnerische Bauernmauer. Der Verteidiger hat keine Wahl und macht erzwungene Züge.

Zwei weitere Beispiele mit Zutritt finden Sie im Diagramm (⇒). Links ist eine typische Rochadestellung nach der langen Rochade abgebildet. Durch den Läufer auf d6 hat Schwarz keinen Spielraum. Weiß schlägt mit einem Turmopfer zu: **1. Txc6+ bxc6 2. La6** matt. Machen Sie auf das Mattbild mit den beiden Läufern aufmerksam. Beim Mattsetzen mit Zutritt tauchen immer wieder die gleichen Mattbilder auf. Es lohnt sich, sich diese zu merken.

Rechts kommt das Mattbild mit zwei Türmen aufs Brett. Nach **1. ... Dxb3+ 2. gxb3 Txb3** matt ist die Sache gelaufen.

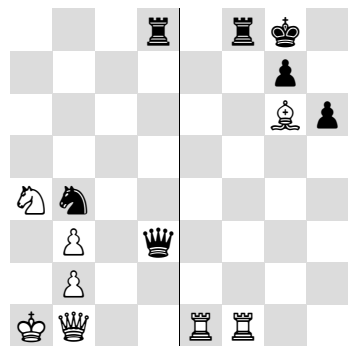
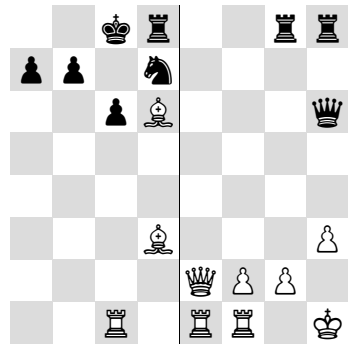
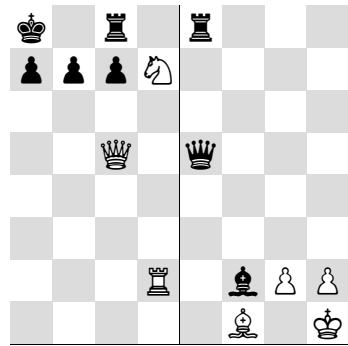
Der Platz der Bauern um den König kann natürlich auch von anderen Figuren eingenommen werden. Auch dann kann ein Opfer die Entscheidung bringen, aber ein einfacher Tausch kann ebenso ausreichend sein.

Links im Diagramm (↓) tauscht Schwarz die Damen und setzt daraufhin matt: **1. ... Dxb1+ 2. Kxb1 Td1#**.

Rechts tauscht Weiß die Türme und setzt matt: **1. Txf8+ Kxf8 2. Te8#**.

Außer Schlagen gibt es noch eine zweite Möglichkeit, sich Zutritt zum König zu verschaffen.

Der Bauer, der im Weg steht, wird mit



einem Opfer abgelenkt.

In der linken Hälfte des Diagramms (♠) spielt Weiß **1. Sb6+**, Schwarz muss schlagen, **1. ... axb6**, und Weiß kann den König mattsetzen mit **2. Ta1#**.

Ein zweites Beispiel ist in der rechten Hälfte abgebildet. Die weiße Königsstellung sieht stabil aus, obwohl der schwarze Turm auf der ersten Reihe gefährlich eingedrungen ist. Der Schein trügt allerdings, denn mit **1. ... Sg4+** erzwingt Schwarz ein Loch in der weißen Königsstellung. Nach dem forcierten **2. hxg4** setzt Schwarz mit **2. ... Dh4** matt. Nicht schwierig, wenn man es ein paar Mal gesehen hat.

Die beiden Beispiele im Diagramm (⇒) sind schwieriger, da der erste Zug kein Schach ist. Der Verteidiger hat die Wahl, auf welche Weise er mattgesetzt werden will!

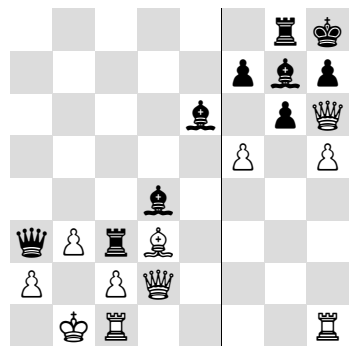
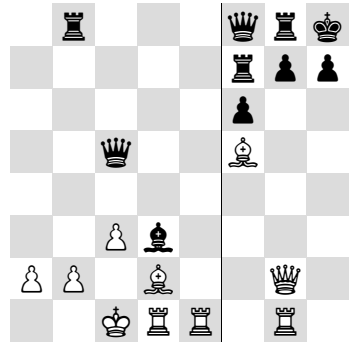
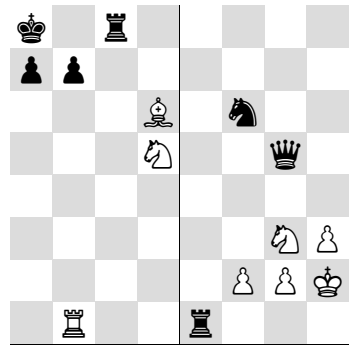
Links hat Weiß nach **1. ... Da3** keine Chance auf Entkommen. Nach **2. bxa3** wird er mit **2. ... Tb1** mattgesetzt. Auf einen anderen Zug folgt **2. ... Dxb2#**.

Rechts liegt 1. Lxh7 auf der Hand, um nach dem Zurückschlagen mit Dame oder Turm auf der h-Linie mattzusetzen. Schwarz muss jedoch nicht schlagen, und nach **1. ... g5** ist nicht erkennbar, wie Weiß weiterkommt. Richtig ist der schöne Zug **1. Dg6**, wonach Matt unvermeidlich ist.

Ein neues Thema gibt die Möglichkeit, ein bereits behandeltes Thema zu wiederholen. Zutritt und Doppelschach können gut kombiniert werden.

Links im Diagramm (♣) kann Schwarz sich nicht Zutritt verschaffen durch **1. ... Txb3+**, denn nach **2. cxb3** ist b2 gedeckt. Korrekt ist **1. ... Db2+** **2. Kxb2 Txb3** matt.

Rechts schlägt Weiß mit der Dame auf h7,



um nach **1. ... Kxh7** mit **2. hxg6** mattzusetzen

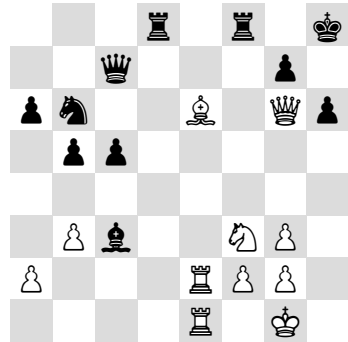
Mattbilder zu kennen ist eine große Hilfe beim Mattsetzen. Denken Sie sich zusammen mit den Schülern einige aus. Nehmen Sie jeweils ein Figurenpar mit einem typischen Mattbild (z. B. ♖♖, ♔♖, ♖♘, ♖♙, ♙♙, ♙♙).

Suchstrategie

Die Suchstrategie für das Lösen der Aufgaben behandeln wir mit Hilfe des Diagramms (⇒).

1. Der König ist das Ziel.
2. Suche ein Mattbild. Die Gedächtnisstütze und die Mattbilder auf dem Übungsblatt können helfen!
2. Mache ein Loch in die Königsstellung.
3. Setze matt!

Mit 1. Lf5 Txf5 erreicht Weiß nichts. Der schwarze h-Bauer muss verschwinden. Nach dem richtigen **1. Sg5** droht Matt auf h7, also muss Schwarz schlagen: **1. ... hxg5**
2. Dh5 matt.



VERARBEITUNG

Gedächtnisstütze

◇ *Zutritt verschaffen und Mattbilder*

Arbeitsbuch

□ *Matt / Matt in zwei (Zutritt): A* ♙

Erklärung: Dieses Übungsblatt besteht aus Mattbildern mit zwei Türmen und mit Dame + Läufer. Im ersten und siebten Diagramm sind typische Beispiele mit den genannten Figurenparen abgebildet. Sie kommen alle in den Aufgaben vor (gespiegelt, mit vertauschten Farben u.ä.). Lassen Sie die

Schüler sich erst das Mattbild ins Gedächtnis rufen, so dass sie gezielt nach Zügen suchen können.


Typische Mattbilder besser erkennen zu lernen ist das Hauptziel dieser Aufgaben. Machen Sie die Schüler auf den Gebrauch der Hilfedigramme aufmerksam.

Fehler: Die Lösung führt nicht zum Matt.

Hilfe: Im Allgemeinen wird wenig Hilfe benötigt, eventuell kann auf das gewünschte Mattbild hingewiesen werden.

Fehler: Stellung Nr. 11 wird nicht gelöst. Die Lösung beginnt mit einem „stillen Zug“, nicht mit Schlagen oder Schach.



Hilfe: Die Stellung erlaubt nur eine Art von Mattbild, und dazu steht der Bauer g6 im Weg. Dieser kann mit 1. Sxf6 unsanft entfernt werden, aber nach 1. ... fxg6 führt dies zu nichts. Fragen Sie nach einer anderen Möglichkeit (ablenken).

□ *Matt / Matt in zwei (Zutritt): B* 

Erklärung: Dieses Übungsblatt besteht aus Mattbildern mit Turm + Springer und Turm + Läufer. Im ersten und siebten Diagramm sind typische Beispiele mit den genannten Figurenpaaren abgebildet. Sie kommen alle in den Aufgaben vor (gespiegelt, mit vertauschten Farben u.ä.).

Fehler: Stellung Nr. 5 wird falsch gelöst. Es gibt viele Züge, die verführerisch aussehen, der Anfangszug ist jedoch ein stiller. Außerdem sind Mattbilder mit Dame + Läufer oder Springer möglich.

Hilfe: Lassen Sie den Schüler die Antworten selbst widerlegen. Die meisten Schüler probieren das Mattbild mit der Dame auf h7, aber 1. Dh4 h6 führt nicht zum Matt. Der Damenzug 1. Dg6 kostet die Dame und wird daher schnell verworfen. Bitten Sie den Schüler, sich diesen Zug etwas genauer anzusehen.

□ *Matt / Matt in zwei (Zutritt): C*  

Erklärung: Dieses Übungsblatt besteht aus zwei Mattbildern mit zwei Läufern und aus gemischten Mattbildern. Im ersten Diagramm sind typische Beispiele mit zwei Läufern abgebildet. Sie kommen alle in den Aufgaben vor (gespiegelt, mit vertauschten Farben u.ä.).

Fehler: Die Lösung führt nicht zum Matt.

Hilfe: Die Mattbilder sind etwas schwieriger, da mehr Figuren für

das Matt benötigt werden. Stellen Sie eine ähnliche Stellung wie die gefragte aufs Brett.

ANTWORTEN

Matt / Matt in zwei (Zutritt): A

- | | |
|--|------------------------------|
| 1) vier Mattbilder ♖ ♗ | 7) vier Mattbilder ♖ ♗ |
| 2) 1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2# | 8) 1. Txc6+ bxc6 2. Da6# |
| 3) 1. ... Dxb2+ 2. Lxb2 Thxb2# | 9) 1. ... Txb2+ 2. Kxb2 Dh4# |
| 4) 1. Dxb7+ Kxb7 2. T1h7# | 10) 1. Lxb7+ Kxb7 2. Dc6# |
| 5) 1. Se6+ fxe6 2. Tf1# | 11) 1. Sh5 gxh5 2. Dxb7# |
| 6) 1. Dxb6+ (1. Txb6+ Kg8!) 1. ... Lxb6 2. Txb6# | 12) 1. Sg5+ hxg5 2. Dh5# |

Matt / Matt in zwei (Zutritt): B

- | | |
|--|---|
| 1) vier Mattbilder ♖ ♗ | Lxc8 2. Sc7# |
| 2) 1. Dxb7+ Kxb7 2. Th3# | 7) vier Mattbilder ♖ ♗ |
| 3) 1. ... Dxa2+ 2. Kxa2 Ta8# | 8) 1. Dxd8+ Kxd8 2. Te8#. |
| 4) 1. Dxb7+ (1. Sg6+? hxg6) 1. ... Kxb7 2. Th2# | 9) 1. ... Txb2+ (1. ... Te1+ 2. Sf1) 2. Kxb2 Th8# |
| 5) 1. Dg6 (1. Dh4 h6; 1. Sxb7 Sf5 ; 1. Lxb7 Te7) 1. ... hxg6 2. Th3# | 10) 1. Dxf5+ (1. Dg2 Lxc5) 1. ... exf5 2. Tg8# |
| 6) 1. Dc8+ (1. Sc7+ Kb8) 1. ... | 11) 1. ... Dxb2+ 2. Kxb2 Lf1# |
| | 12) 1. ... Da3 2. bxa3 Tb1# |

Matt / Matt in zwei (Zutritt): C

- | | |
|--|--|
| 1) vier Mattbilder ♗ ♘ | La3# |
| 2) 1. Dxa6+ (1. Lg2 La7) 1. ... bxa6 2. Lg2# | 6) 1. ... Df3+ 2. gxf3 Lh3# |
| 3) 1. Dxf7+ (1. Lb3 Tf8) 1. ... Kxf7 2. Lb3# | 7) vier Mattbilder: Mix |
| 4) 1. Dxe6+ (1. Sb5 Dxb2+ 2. Kxb2 hxg5+) 1. ... fxe6 2. Lg6# | 8) 1. ... Sf3+ 2. gxf3 Teg8# |
| 5) 1. ... Dxc3+ (1. ... Df5 2. Lb3; 1. ... La3 2. Sb1) 2. bxc3 | 9) 1. ... Sg4+ 2. hxg4 Th6# |
| | 10) 1. Dxb5 (1. Lxg6 fxg6) 1. ... gxh5 2. Lh7# |
| | 11) 1. ... Dxb2 2. gxb2 Lf3# |
| | 12) 1. ... Dxf2+ 2. Kxf2 Lc5# |

Extra-Arbeitsbücher

Außer den existierenden Arbeitsbüchern sind Extra-Arbeitsbücher und Plus-Arbeitsbücher erschienen. Viele Schüler nehmen sich sofort die nächste Stufe vor, nachdem sie eine Stufe abgeschlossen haben. Die Spielstärke steigt meist unregelmäßig (siehe auch Kenntnis und Fähigkeiten auf S. 8). 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 weitergegangen wird, was für viele Kinder noch zu hochgegriffen ist, kann auf diese Weise einigermaßen entgegengewirkt werden.

Stufe 3 extra

Ein Arbeitsbuch mit nur einer Gedächtnisstütze und ansonsten lediglich Aufgaben. In der ersten Hälfte des Buches stehen nur Aufgaben mit denselben Themen wie in der 3. Stufe. Diese sind nicht nur nützlich als zusätzliche Übung, sondern besonders auch als Wiederholung.

In der zweiten Hälfte sind alle Aufgaben gemischt, es gibt also keinen Hinweis auf das Thema. Diese Aufgaben ähneln einer richtigen Partie am ehesten. Durch Platzmangel stehen im normalen Stufenbuch zu wenig von diesen Aufgaben.

Die Antworten finden Sie auf der Website: www.stappenmethode.nl

Stufe 3 plus

In diesen Büchern ist Platz für:

- neue Themen
- Themen, denen durch Platzmangel nur wenig Aufmerksamkeit in den „normalen“ Stufen gewidmet wurde
- das Vertiefen von wichtigen Themen
- Themen aus einer vorherigen Stufe auf einem höheren Niveau

Wir behandeln alle Themen in 14 Plusstunden. Diese Themenvorgaben helfen vor allem Trainern, die nicht ohne Weiteres Lehrbeispiele aus dem Ärmel schütteln können.

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

Mix Arbeitsbuch:

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

Vorausdenken Arbeitsbuch:

Stufe 2 Vorausdenken

Handbuch zum Selbststudium

Stufe 6

Software (nur Windows)

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 und www.chesstutor.eu

