

Liebe Kolleginnen und Kollegen,

dieser Lehrband enthält keine fertigen Stunden-Entwürfe. Mit Hilfe von *Fritz & Fertig* und dem dazugehörigen Arbeitsbuch können die Schülerinnen und Schüler ganz individuell arbeiten. Natürlich kann man einzelne gemeinsame gelenkte Schulstunden daraus bauen

(zum Beispiel als Einführungsstunde oder als Stationsarbeit), aber vielmehr eignet es sich für Wochenpläne oder als Werkstattarbeit bei der jeder nach seinem Tempo vorwärtsgeht. Der Lehrband bietet Ihnen:



Kompetenzen, die die Schülerinnen und Schüler in der jeweiligen Einheit erlernen können



Inhalte des Computerspiels zum jeweiligen Thema



Fachliche Anmerkungen und Zusatzinformationen



Weitere Spiele und Übungen, die Sie je nach Ihren Planungen (mit der ganzen Klasse oder als Differenzierungsangebot für bestimmte Schülerinnen und Schüler) einsetzen können



Beispiele für Einstiege, Impulse, Methoden und Unterrichtsgespräche



Geschichten und Erzählungen rund um das Thema Schach



Zusätzliche Arbeitsblätter



Kopiervorlagen für eine mögliche individuelle Wissensüberprüfung



Kopiervorlage als Stempelblatt für bestimmte inhaltliche Bausteine, die die Schülerinnen und Schüler erarbeitet haben

Vorschlag zum Vorgehen: Die Arbeitshefte sollten nur dem ausgeteilt werden, der die erste Phase des Spiels durchspielt hat und in der »Muckibude für Hirngymnastik« mit Fred Fertig weiterüben darf. Denn hier beginnen echte Schachaufgaben. Es wird natürlich in dem Arbeitsheft auch auf den ersten Adventure-Teil zurückgegriffen.

Im Prinzip können die Schülerinnen und Schüler alleine mit der *Fritz & Fertig*-Software und dem Arbeitsheft Schach erlernen. Die Kopiervorlagen »Stempelblatt« (für die Schülerinnen und Schüler zur eigenen Überprüfung/ Motivation) und »individuelle Wissensüberprüfung« helfen den eigenen Lernfortschritt zu sehen und auch zu überprüfen. Die Software bietet mit dem Pokalschrank einen dauerhaften Anzeiger des Lern/Spielfortschritts.

Björn Lengwenus

ist Schulleiter einer Stadtteilschule in Hamburg und seit vielen Jahren als Lizenz-Schachtrainer tätig. Er unterrichtet Grundschüler ebenso wie Senioren, initiierte die Schulprojekte *Schach statt Mathe* und *Schachschule 2020*. Er arbeitete jahrelang im Arbeitskreis Schulschach der Deutschen Schachjugend, als Schulschachreferent des Hamburger Schachjugendbunds und organisiert das größte Schulschachturnier der Welt *Rechtes gegen Linkes Alsterufer*. 2009 wurde er mit dem Deutschen Schachpreis des Deutschen Schachbundes ausgezeichnet. Zusammen mit Jörg Hilbert entwarf er die international preisgekrönte Schachlern-Reihe *Fritz & Fertig* für Kinder, die in 15 Sprachen übersetzt wurde. Er ist verheiratet und hat einen kleinen Sohn.

Jörg Hilbert

hat Kommunikationsdesign studiert und lebt als freier Autor und Illustrator im Ruhrgebiet. Von seinen beliebten *Ritter Rost* Kinderbuchmusicals (Musik von Felix Janosa) wurden bisher über 1 Million Exemplare verkauft. Auch in ihrer Bühnenumfassung gehören sie zu den beliebtesten Kinderstücken überhaupt. Um Björns Schachideen herum schrieb und zeichnete Jörg die Serie *Fritz & Fertig – Schach lernen für Kinder*. Er ist verheiratet, hat zwei erwachsene Kinder und ist entfernt mit dem Dichter Joachim Ringelnatz verwandt.

Impressum

© Möllers & Bellinghausen Verlag GmbH, München 2016

© ChessBase, Hamburg 2016

ISBN 978-3-86681-535-3

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, Speicherung in digitalen, fotomechanischen, elektronischen oder optischen Speichermedien, auch auszugsweise, bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Didaktisches Konzept und Spielideen: *Björn Lengwenus* / Texte: *Björn Lengwenus und Jörg Hilbert*

Grafische Gestaltung, Illustrationen und Gesamtdesign: *Jörg Hilbert* / Lektorat: *Thomas Stark*

Herstellung: *Eva Tillmann*

Printed in Litauen

1. Auflage 2016

www.quinto-verlag.de • www.chessbase.de



Sandra Lengwenus und die Grundschule Genslerstraße in Hamburg

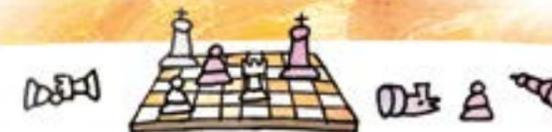
Grundlage dieses Lehrerbands ist das schulinterne Curriculum der Deutschen Schachschule *Grundschule Genslerstraße* in Hamburg. Seit 2008 erhalten alle Kinder der Schule einmal in der Woche Schachunterricht.

Viele der vorliegenden Unterrichtsbausteine und Kompetenzraster basieren auf den curricularen Ausarbeitungen und Ideen der Lehrerin und damaligen Schach-Fachleitung *Sandra Lengwenus*. Sandra entwarf Unterrichtsbausteine für ihre Kolleginnen, die wie sie selbst, nicht nur das Schachunterrichten, sondern auch das Schachspiel selbst von Beginn an lernen mussten. Inzwischen empfängt die *Grundschule Genslerstraße* Hospitationen anderer schachinteressierter Schulen in der Schachmethoden-Werkstatt der Schule.



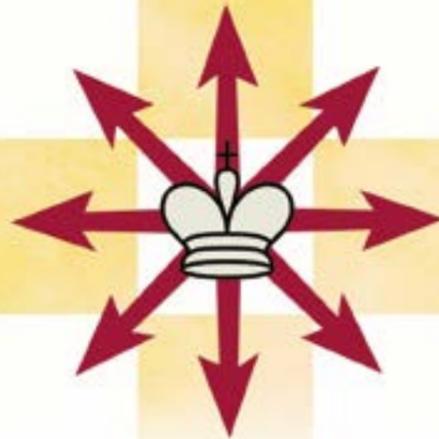
1. Der König	S. 4	13. Rochade (mit 14., 15.)	S. 74
2. Der Turm	S. 10	16. Treppematt	S. 78
3. Der Läufer	S. 16	17. Partieanfang	S. 83
4. Die Dame	S. 22	18. Angreifen und decken	S. 90
4a. Das Patt	S. 28	19. Einknasten	S. 95
5. Der Springer	S. 34	20. Remis	S. 99
6. Der Bauer	S. 42	21. Wert der Figuren	S. 102
7. En passant	S. 49	22./23. Motive beim Schach	S. 104
8. Umwandlung	S. 53	Anhang	
Extra-Stunde: Bauernkloppe Bauernkloppe-Turnier	S. 56	Zum Vorlesen	
9. Kopftraining (mit 10.)	S. 60	• 1. Beruf König	S. 111
11. Aufstellung	S. 63	• 2. Die Tortenkriege	S. 112
12. Von Straßen und Hausnummern	S. 69	• 3. König Bananes Plan	S. 114
		• 4. Prinzessin Blunas Taschengeld	S. 115
		• Schach zum Schwitzen	S. 117
		• Schachvariationen	S. 118
		• Schach im Sportunterricht	S. 120
		• Lösungen	S. 121

Die Einteilung folgt der des Schülerbandes



1.

Der König



Kompetenzen

-  Die Schülerinnen und Schüler erkennen den König an seinem Kreuz.
-  Sie ziehen den König richtig, d. h. sie wissen, dass der König einen Schritt in alle Richtungen gehen kann.
-  Sie lassen zwischen zwei Königen immer ein Feld frei, d. h. sie wissen, dass zwischen zwei Königen immer ein Feld frei bleiben muss (dicke Bäuche der Sumos).
-  Sie verteidigen mit ihrem schwarzen König sinnvoll die eigene Grundreihe.
-  Sie erobern mit ihrem weißen König planvoll die gegnerische Grundreihe.
-  Sie kennen den Begriff *Opposition* und auch die Bedeutung einer Opposition.
-  Sie kennen den Begriff *Zugzwang* und seine Bedeutung.



Fritz & Fertig Software - was wird hier geübt?



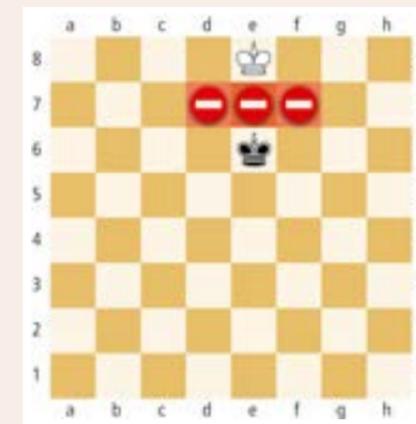
Sumospiel

Mit Hilfe der Sumoringer wird die Zugweise des Königs und die Opposition eingeübt (nur mit Hilfe der Opposition ist der gegnerische König von der Matte zu stoßen). Würde der Computer fehlerlos spielen, hätte man keinerlei Chance ihn in die Opposition zu zwingen. Aber alle zwei bis drei Züge macht dieser einen absichtlichen Fehler. Hier müssen die Schülerinnen und Schüler den entscheidenden Oppositionszug finden, um den König an den Mattenrand zu drängen.

Muckibude für Hirngymnastik
Die Throneroberung

Dieses Spiel kann auch am Demobrett vorgespielt und/oder zu zweit am Brett ausprobiert werden. In der Regel steht der »Anziehende« besser (d. h. derjenige, der zuerst am Zug ist), aber auch hier hilft die Opposition, Angriffe abzuwehren und zu blockieren.

Fachbegriffe und -informationen

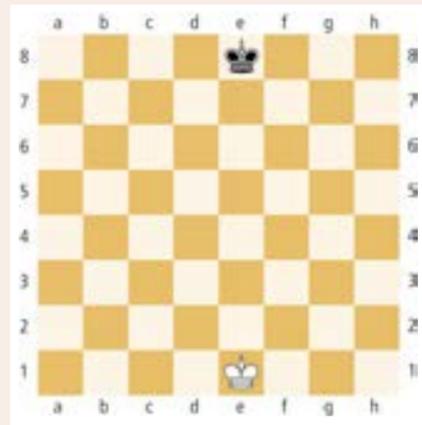


Typische Opposition

Opposition

Die »Opposition« ist im Schachspiel besonders für das Endspiel wichtig. Eine Opposition besteht immer dann, wenn sich die beiden Könige gegenüberstehen und eine ungerade Anzahl von Feldern zwischen ihnen liegt. Dabei gilt, dass derjenige, dem es gelingt in die Opposition hineinzugehen, im Vorteil ist, weil der andere ausweichen muss.

Diese klassische Opposition (ein Feld zwischen den Königen) sollten die Schülerinnen und Schüler lernen. Derjenige, der die Opposition setzt, blockiert das Vorwärtsgen des gegnerischen Königs. Dies wird entscheidend, wenn andere Figuren mitspielen (oder bei Spielen wie der Thron- oder Schlosseroberung).



Spiel »Schlosseroberung«

Gibt es einen Trick beim Spiel »Schlosseroberung« (siehe Workbook)?

Ja. Weiß gewinnt immer – sofern er richtig spielt. Schwarz kann aber versuchen, den weißen Spieler reinzulegen. Das Geheimnis ist die Opposition.

Da der weiße Spieler mit einem Schritt nach vorne in die Opposition gehen kann (es sind dann 5 Felder zwischen beiden Königen), steht er besser. Wenn Schwarz in der Folge allerdings *nicht direkt* nach vorne geht, sondern taktierend einen Schritt zur Seite macht, muss Weiß gut aufpassen, weil er theoretisch die Opposition verlieren kann.

Kleiner Merksatz für Kinder über die Opposition:

**Rein ist fein!
Raus ein Graus!**



Zugzwang

Beschreibt die Pflicht beim Schach einen Zug auszuführen. Es ist nicht erlaubt, auf seinen Zug zu verzichten. Dies ist sehr wichtig, weil viele Schachmanöver (wie z. B. die Opposition) ohne Zugzwang wertlos wären.

Fachbegriffe und -informationen



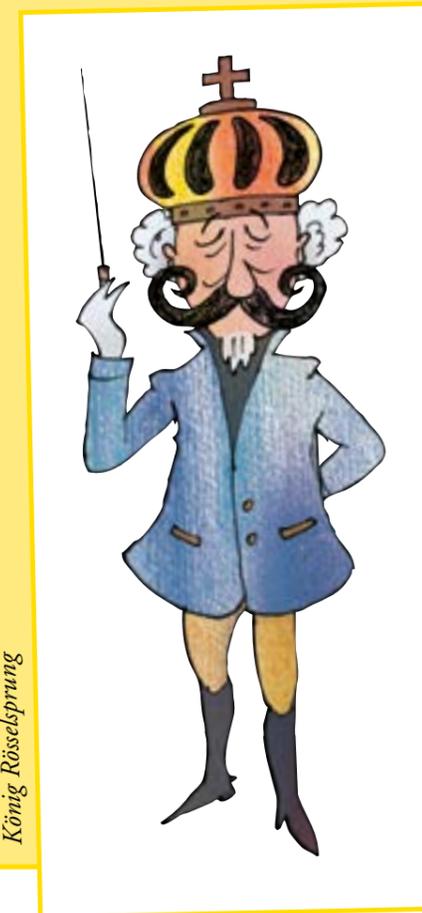
Mögliche Unterrichtsbausteine

Einstieg:

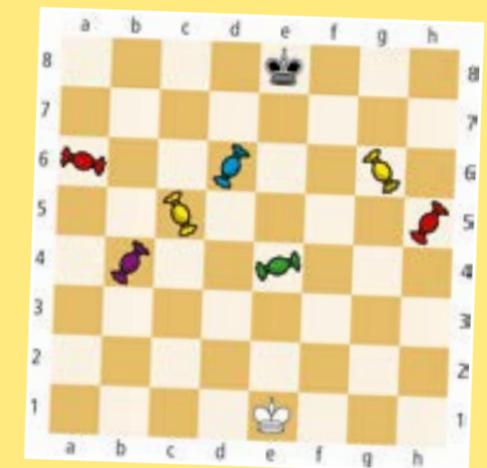
- Ein »echter« König wird an die Tafel gemalt.
- Sammlung: »Was kennzeichnet einen König? Wie ist ein König?«
- Beim Schach gibt es ebenfalls einen mächtigen König.
- Schachkönig vorstellen (Demofigur und Figur).
- »Woran kann man den König immer erkennen?«
- Er hat ein Kreuz auf der Krone.
- Dieser König hat ein besonderes Königreich: das Schachbrett.
- »Wer kennt schon seine Bewohner?« (König, Dame, Turm, Läufer, Springer (Pferd), Bauer).
- Zusatzmaterial: Bild König Rösselsprung (s. u.).

Einführung des Themas am Demobrett

- »Wo wohnt der König?«
- Der schwarze König wohnt auf weißem Feld »e«, der weiße auf schwarzem Feld »e« – jeweils auf den »Grundreihen«.
- »Wie zieht der König?« Er ist sehr würdevoll und geht deswegen immer nur ein Feld pro Zug.
- Am Demobrett zeigen, wie der König geht.
- »Wenn sich zwei Könige treffen, sind ihre Bäuche so dick, dass immer ein Feld Platz dazwischen sein muss (= Sumo-Ringer).«
- Am Demobrett zeigen.
- Da beide Könige Süßes sehr lieben (deshalb sind sie auch so dick), sollen sie um die Wette Bonbons einsammeln (siehe unten oder Schülerarbeitsheft). Zur Veranschaulichung kann dieses Spiel am Demobrett gespielt werden. Lehrer gegen die Klasse.
- Arbeitsauftrag für das Probespiel: Vermuten lassen, welcher König mehr Bonbons sammeln kann. Dabei muss darauf geachtet werden, dass die beiden nicht nebeneinanderstehen.



König Rösselsprung



Spiel »Bonbons füttern«



Das kann ich schon, das weiß ich schon,
das habe ich geschafft!



Name: _____

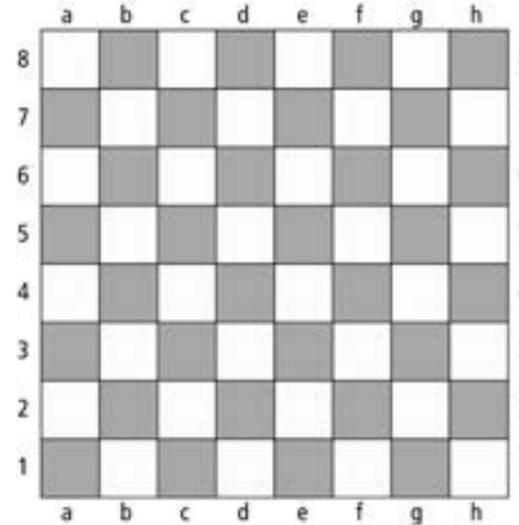
- Ich weiß, wo der König zu Spielbeginn auf dem Schachbrett steht. Zum Ankreuzen
- Ich weiß, wie der König zieht.
- Ich weiß, dass zwischen zwei Königen ein Feld frei bleiben muss (dicke Bäuche).
- Ich weiß, was eine Opposition ist.
- Ich weiß, wie ich eine Opposition setzen kann.
- Ich weiß, dass man beim Schachspielen nicht auf seinen Zug verzichten darf. Man muss immer ziehen, wenn man an der Reihe ist (»Zugzwang«).
- Ich habe bei »Fritz & Fertig« den Königs-Pokal erspielt.



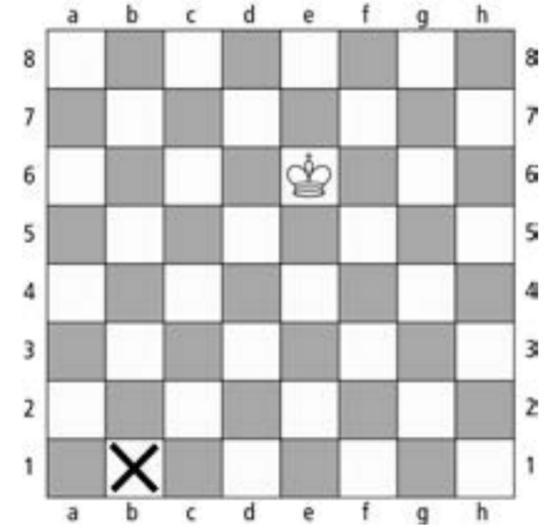
Wer überall ein Kreuzchen hat, bekommt diesen ...

... formschönen Königs-Pokal und darf ihn golden anmalen

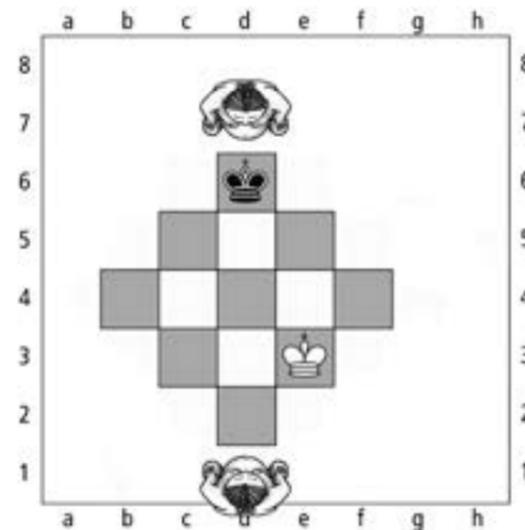
Zeichne ein, wo die Könige zu Beginn des Spiels stehen.



Wie viele Züge braucht der König bis zum Kreuz?



Mit welchem Zug kann Weiß hier das Sumospiel gewinnen?



Wie kann der weiße König in die Opposition setzen?

