# Schach lernen

## Handbuch für

## Schachtrainer

# Stufe 2

© Cor van Wijgerden

# Inhalt


Vorwort....4
Die zweite Stufe....5
Der Lehrer....8
Merkmale des Spiels von Kindern....16
Lernstoff in der zweiten Stufe....18
Anordnung des Lernstoffes....23
Unterrichten....24
- Der Stundenaufbau....24
- Orientierung....25
- Die nötigen Vorkenntnisse....25
- Stoffvermittlung....25
- Verarbeitung....29
  ◦ Spielen....36
- Ergebnisprüfung....43
Die Partien der Kinder besprechen....45
Beispiele....49
- Josina – Danielle....50
- Anne – Alesandra....52
Der Chess Tutor....55
Buch oder Computer....56
Urkunde....60
Benutzungsanleitung für das Handbuch....61

**Basis Lektionen**
1: Aktivität....62
2: Doppelangriff: Dame (1)....68
3: Doppelangriff: Dame (2)....76
4: Die Fesselung....83
5: Ausschalten der Verteidigung....90
6: Die drei goldenen Regeln....97
7: Matt in zwei....106
8: Doppelangriff: ♖♗♘♙♔....112
9: Mattsetzen mit dem Turm....121
10: Abzugsangriff....126
11: Verteidigung gegen Matt....133
12: Der Zwischenzug....138
13: Tests lösen....145

Ergänzende Arbeitsbücher....152
Stufe 2 extra....153
Stufe 2 plus....153
Stufe 2 Vorausdenken....154
Stufe 2 mix....154

**Plus Lektionen**
1⁺: Matt....156
2⁺: Bauernendspiel....165
3⁺: Die Eröffnung....169
4⁺: Verteidigen....176
5⁺: Routenplaner....183
6⁺: Matt ausdenken....189
7⁺: Patt....194
8⁺: Material gewinnen....202
9⁺: Spielregeln....211
10⁺: Verteidigung gegen Freibauern....214

**Vorausdenken**
Vorausdenken....220
Das Arbeitsbuch....231
Blind....244
Fachausdrücke....250
Die Stappenmethode....256


© Cor van Wijgerden

# Die zweite Stufe

Wir gehen davon aus, dass die Kinder den Lektionen dieser Stufe lediglich dann sinnvoll folgen können, wenn sie die vorherigen Stufen 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 im ersten Handbuch erläutert wurde, vertraut sein.

In Teil 2 des Handbuches für Jugendschachtrainer liegt der Schwerpunkt darauf, die Fähigkeiten der Schüler zu verbessern. Besonders wichtig ist hierbei der Angriff. Wir bringen den Kindern Angriffsziele und Angriffstechniken bei, weil:
- beim Schach der Angreifer gewinnt;
- Angreifen eine motivierende Wirkung hat.

Bisher ungekannte Möglichkeiten zu beherrschen, stimuliert die jungen Schachspieler. Sie können das neu Erlernte direkt in ihren Partien anwenden und mit Raffinesse Material erobern. Basistechniken wie der Doppelangriff, die Fesselung und das Ausschalten der Verteidigung sind die Grundlagen der Kombination. Diese Techniken sollten darum sehr strukturiert angeboten werden. Ein gutes Verständnis ist zusammen mit einer gut eingeübten Fähigkeit die Basis für künftige Erfolge bei schwierigeren Themen.

**Ist es ratsam, mit Stufe 2 anzufangen?**
Die Kinder und ihre Eltern möchten das gerne und die Aufgaben in Stufe 2 können Sie teilweise ja schon gut lösen. Warum raten wir trotzdem davon ab? Wir geben Schachunterricht, um besser Schach zu lernen, nicht um Aufgaben lösen zu können. Aufgaben lösen ist nur ein Mittel zum Zweck. So lange die Schüler noch einfach Figuren verlieren, ist ein Innehalten angesagt.
Leider beginnen manche Kinder trotzdem mit Stufe 2, weil sie „ja schon Schachspielen können“. Das heißt fast immer: sie kennen die Spielregeln, haben aber aber einen (enormen) Rückstand auf die Kinder, die schon 1 Jahr lang in Stufe 1 waren. Das bedeutet, dass beinahe alle Kinder, die in den Schachverein kommen und schon spielen können, oft noch vom Übungsmaterial der Stufe 1 profitieren können. Insbesondere das Arbeitsbuch Stufe 1 plus ist für viele Kinder, die mit der zweiten Stufe begonnen haben (aber noch nicht reif dafür sind), eine Herausforderung. Glücklicherweise gewinnt die Wichtigkeit der Extra-, Plus- und Mix-Bücher immer mehr an Bedeutung.
Eine E-Mail eines Trainers unterstreicht die Wichtigkeit: „Bei allen Schülerinnen


© Cor van Wijgerden

*Sich selbst Stellungen ausdenken*
Ein Beispiel für eine Übung, die in nahezu jeder Stunde angebracht ist: „Überlege dir eine Stellung, bei der ein Verteidiger ausgeschaltet werden kann!“ Zwei Schüler denken sich je eine Aufgabe aus mit dem gegebenen Thema und lösen die Aufgabe.

*Fragmente spielen*
Die Schüler üben auf ihrem Brett mit, während sie nacheinander ihre Züge ausführen, z.B. beim Mattsetzen mit dem Turm. Es kann auch eine kurze Partie sein, um die goldenen Regeln anzuwenden.

*Zusammenarbeit*
Es ist lehrreich, zusammen zu lernen- Die Schüler wissen oft selbst am besten, wann ein Stoff schwierig zu verstehen ist und wie ein Problem gelöst werden kann. Ihre Entwicklung verläuft relativ parallel. Wenn der Lehrer selbst ein guter Schachspieler ist, kann diese Lernform sehr nützlich sein.

**Zusammenfassung**
Unter dieser Überschrift sind die wichtigsten Punkte des Stundenverlaufs aufgeführt. Am Ende jeder Stunde sollte der durchgearbeitete Stoff mit den Schülern zusammengefasst werden.

## Verarbeitung

Ein wichtiges Hilfsmittel bei der Arbeit ist das Arbeitsheft mit Gedächtnisstützen und Aufgabenblättern. Jedes Kind braucht ein Arbeitsheft, so dass es seinem eigenen Niveau und Tempo entsprechend das Gelernte verarbeiten kann.

**Das Arbeitsbuch: Die Gedächtnisstützen**
Für die Schüler sind die mündlichen Anleitungen des Lehrers kurz zusammengefasst in Form von Gedächtnisstützen. Dies sind die Seiten mit Text, die sich im Arbeitsbuch befinden. Selbst der beste Lehrer kann nicht verhindern, dass ein Teil seiner mündlichen Anleitungen nicht bei den Kindern ankommt. Von dem, das bei ihnen ankommt, wird auch noch ein Teil selektiert. Die Dinge, die sie sich merken, sind nicht unbedingt die Schwerpunkte der jeweiligen Stunde. Deshalb fassen die Gedächtnisstützen den Kern einer jeden Stunde zusammen.
Wichtig ist, dass die Kinder den mündlich vermittelten Lernstoff nachlesen können. Zu Hause, wenn keine Möglichkeit besteht nachzufragen, frischt die Gedächtnisstütze die verloren gegangenen Informationen auf. Ein weiterer Vorteil liegt darin, dass die Eltern zu Hause sehen können, was ihre Kinder im Schachunterricht lernen. Wenn nötig, können sie nebenbei ihre eigenen Kenntnisse auffrischen.


© Cor van Wijgerden

**Das Arbeitsbuch: Übungen**
Anhand der Aufgaben sollen die Schüler den behandelten Stoff einüben. Die Anzahl der Aufgaben, die ein Schüler während einer Stunde durcharbeitet, ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad, dem Niveau und dem Interesse des Schülers. Die Schüler nur ruhig zu stellen, ist nicht Sinn und Zweck der Aufgaben.
In allen Stellungen ist Weiß am Zug, es sei denn, dass mit einem schwarzen Punkt rechts oben (●) angezeigt wird, dass Schwarz am Zug ist.

Unter der Überschrift „Erklärung" steht der Zweck der Aufgaben und wie sie einzusetzen sind. In einigen Fällen wird auch auf Schwierigkeiten hingewiesen, die auftreten können.

*Brett und Steine*
Jedes Kind sollte ein eigenes Brett und einen eigenen Figurensatz zu seiner Verfügung haben, so dass die Aufgaben gegebenenfalls aufgebaut werden können. Allmählich werden immer mehr Kinder die Diagrammstellungen ohne Brett lösen können. Die mentale Handhabung formt sich allmählich heraus, auch wenn Finger und Bleistiftspitzen immer noch zu Hilfe gezogen werden. Bei schwierigeren Aufgaben muss immer die Möglichkeit bleiben, die Stellung aufzubauen. Es fällt den Kindern leichter, eine Aufgabe zu lösen, wenn sie die Züge selbst ausführen können. Für den Lehrer ist es ein wichtiger Hinweis, wenn die Kinder ein eigenes Schachbrett benutzen.

*Die Such- und Lösungsstrategie*
Im Arbeitsbuch stehen Aufgaben mit einem bestimmten Thema. Durch eine ausgeklügelte Anweisung bringen wir den Kindern bei, sich nicht einfach so auf die Aufgaben zu stürzen. Wir lehren sie, worauf sie achten müssen, und bieten ihnen eine Suchstrategie an. Die Schüler müssen lernen, wie sie im Allgemeinen Probleme eines bestimmten Typs anpacken müssen. Dies ist besonders wichtig für die Praxis, da jede Situation wieder anders ist.

Die richtigen Handlungsweisen können wir unterteilen in:
- orientieren (Merkmale der Stellung feststellen);
- Züge finden und ausprobieren (auf dem Brett, verbal oder in einem späteren Stadium auch nur im Kopf);
- gefundene Züge abwägen und den besten wählen;
- kontrollieren (Ziel erreicht?) und den Zug ausführen.

Das Orientieren ist eine wichtige Teilhandlung, die Kinder leider oft einfach auslassen. Bei jeder Lektion stehen die Fragen, die sich ein Schüler bei einem Thema stellen kann, z.B. „Welche Figuren sind ungedeckt?" „Wo kann der König


© Cor van Wijgerden

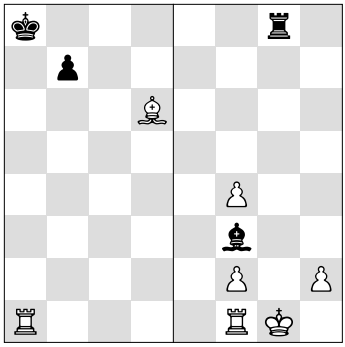
# 7 Matt in zwei

**Lernziel**
- Matt schnell zu finden

**Nötige Vorkenntnisse**
- Matt
- Angriffstechniken

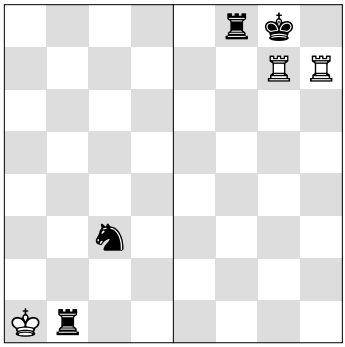
**Stoffvermittlung**

**Begriffe**
Mattbild, Fluchtfeld



**Anleitung**
Beim Erlernen von Matt in zwei sind die folgenden Elemente wichtig:
1. die Wiedererkennung des Mattbildes (die Schlussstellung bei Matt)
2. die Zusammenarbeit von Figuren (bei unterstützendem Matt oder ergänzendem Matt)

*Mattbilder*
Zuerst beschäftigen wir uns mit der Wiedererkennung, die auch schon bei den Matt-in-einem-Übungen eine wichtige Rolle spielte. Für das Aufrufen des relevanten Vorwissens können die abgebildeten Stellungen im Diagramm (⇨) und (⇩) dienen. Die Figur die mattsetzt, muss eingesetzt werden.



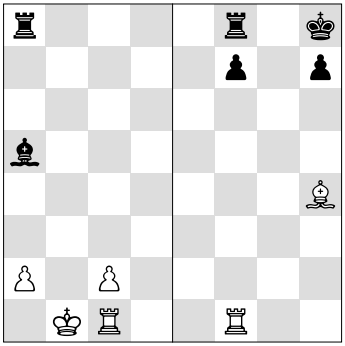
Dieser Jäger kann außer Schach geben noch mehr Aufgaben verrichten: Fluchtfelder nehmen oder eigene Figuren decken (ist also teilweise Bewacher). Der Bewacher hält die Fluchtfelder unter Kontrolle, kann aber zugleich den Jäger decken, ist also auch Helfer.
Lassen Sie die Schüler sich auf ihrem eigenen



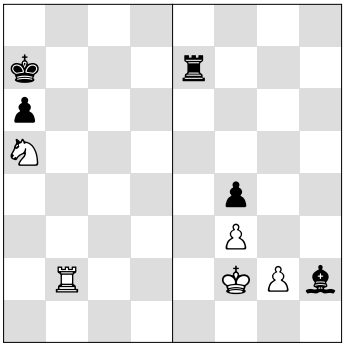
© Cor van Wijgerden

Brett auch selbst Aufgaben ausdenken.
Nur wenn diese Matt-in-einem-Zuge Aufgaben ohne Probleme gelöst werden, gehen wir zu Matt-in-zwei-Stellungen.

*Zusammenarbeit der Figuren*
In den meisten Fällen wird die Zusammenarbeit der Figuren aus dem Abwechseln zwischen Jagen und Bewachen bestehen. Es gilt, den König in die Enge zu treiben. Links in diesem Diagramm (⇧) gibt zuerst der Turm Schach: **1. ... Tb8+ 2. Ka1 Lc3#**. Rechts sind die Rollen vertauscht: **1. Lf6+ Kg8 2. Tg1#**. Der Verlierer hat keine Wahl, die Wirkung der Züge ist daher leicht nachzuvollziehen.

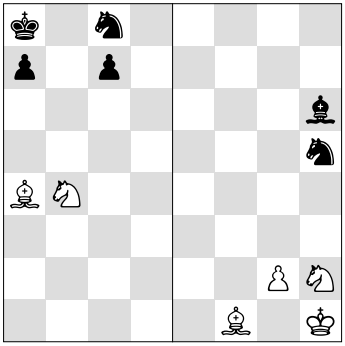


Erste Bedingung fürs Mattsetzen ist die Erreichbarkeit des schwarzen Königs für die weißen Figuren, ein Schach muss möglich sein. Zweite Bedingung ist die Zusammenarbeit der Figuren. Sie müssen die Aufgaben verteilen. Die eine Figur jagt den König auf ein Feld, so dass die andere Figur eingreifen kann.
Im Diagramm (⇨) sind die Aufgaben des Bewachers schwieriger. Der Springer deckt nach **1. Sc6+ Ka8 2. Tb8#** den Turm und nimmt dem König das Feld a7: eine Kombination von unterstützendem und ergänzendem Matt.
Rechts das gleiche Bild nach **1. ... Lg3+ 2. Kf1 Te1#**. Beachten Sie, dass der Turm auch das Feld g1 kontrolliert.



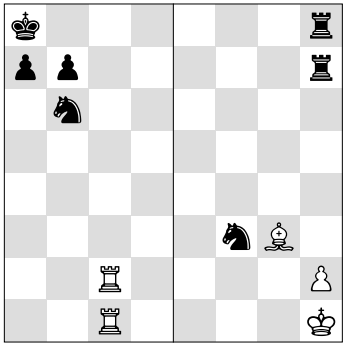
Zusammenarbeit heißt:
- einander unterstützen
- zusammen die Fluchtfelder des schwarzen Königs beherrschen

Beim Mattsetzen mit nur zwei Figuren ist nahezu immer „Hilfe“ von feindlichen Figuren nötig, die ihrem König im Wege stehen.
Im Diagramm (⇩) arbeiten in beiden Hälften Läufer und Springer zusammen. Links spielt Weiß **1. Lc6+**, um nach **1. ... Kb8** mit **2. Sa6#** mattzusetzen.

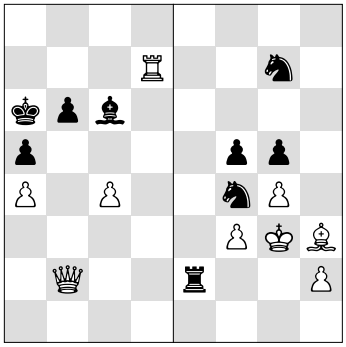



© Cor van Wijgerden

Rechts sind die Rollen vertauscht. Jetzt muss erst der Springer Schach geben, dann erst greift der Läufer ein: **1. ... Sg3+ 2. Kg1 Le3#**.

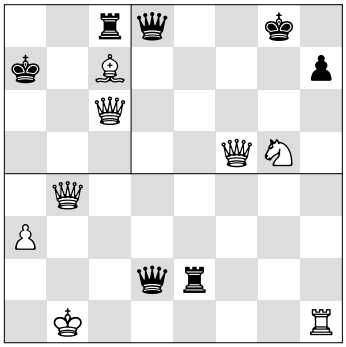


*Der zweifache Angriff*
Figuren können einander auch auf andere Art helfen: sich opfern!
Links im Diagramm (⇧) finden wir ein einfaches Beispiel. Die verwundbare Grundreihe bei Schwarz lädt ein zum Matt: **1. Tc8+ Sxc8 2. Txc8#**. Weiß setzt matt dank des zweifachen Angriffs auf c8.
Rechts ist die Lage kaum schwieriger. Der Läufer auf g3 verteidigt mit dem König h2. Schwarz hat drei Angreifer, und das reicht, um den Läufer auszuschalten: **1. ... Txh2+ 2. Lxh2 Txh2#**.



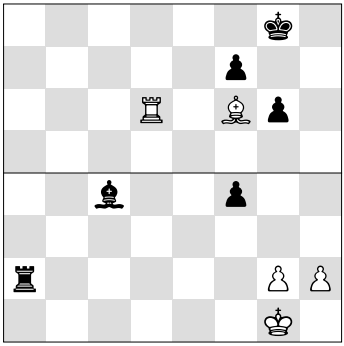
Der zweifache Angriff ist schwieriger, wenn das Mattbild ungewöhnlich ist. Links im Diagramm (⇨) setzt Weiß matt mit **1. Db5+ Lxb5 2. cxb5#**. Nicht schwierig, aber die Schüler müssen diese Form ein paar Mal gesehen haben. Einfach die Dame herzugeben, ist nicht der erste Zug, über den sie nachdenken.
Auch in der rechten Stellung hat der Angreifer einen Ersatzspieler auf Lager : **1. ... Sfh5+ 2. gxh5 Sxh5#** (aber nicht 2. ... f4+ 3. Kg4).
Auf dem B-Blatt sind nur Aufgaben mit derartigen Matt-in-zwei-Übungen mit dem zweifachen Angriff abgebildet.

Im Diagramm (⇩) sind drei Stellungen abgebildet, in denen eine Figur die Rolle des Jägers übernimmt. Es sind oft vorkommende Wendungen, es lohnt sich also, sich diese zu merken!
Links oben: **1. Db6+ Ka8 2. Da6#**.
Rechts oben: **1. Dxh7+ Kf8 2. Df7#** oder **1. Df7+ Kh8 2. Dxh7#**.
Unten hat Schwarz die Wahl: **1. ... Da2+ 2. Kc1 Dc2#** oder **1. ... Dc2+ 2. Ka1 Da2#**.




© Cor van Wijgerden

Besonders die Dame eignet sich gut dazu, mit einem Schach den feindlichen König in eine schlechtere Position zu zwingen und dann mattzusetzen.
Ein Turm kann das Kunststück auch alleine schaffen. In dem oberen Diagramm (⇧) wird Schwarz mattgesetzt nach **1. Td8+ Kh7 2. Th8#**.
In der unteren Hälfte entwickelt sich nach **1. ... Ta1+ 2. Kf2 Tf1#** ein bekanntes Mattbild.



Für ein erstes Kennenlernen reichen die gegebenen Beispiele aus. Durch Übung müssen die Schüler aus eigener Kraft das Mattsetzen erlernen.
Kernpunkte sind:
- die Annäherung an den feindlichen König;
- das Zusammenarbeiten (unterstützend und ergänzend);
- das Wiedererkennen von typischen Mattstellungen (wobei Farbe und Platz im Prinzip unwichtig sind).

## Verarbeitung

### Arbeitsbuch

☐ *Matt / Matt ausdenken: A* ♘

Erklärung: Die zwei Figuren neben dem Brett müssen so aufs Brett gestellt werden, dass der Gegner matt ist. Der erste Buchstabe der Figur reicht. Es wird große Unterschiede zwischen den Schülern geben. Bei einer derartigen Übung spielt der räumliche Aspekt eine große Rolle. Nicht alle Schüler sind auf diesem Gebiet gleich weit entwickelt. Besonders die Stellungen mit dem König in der Mitte sind für sie schwierig.

Fehler: Die Lösung ist falsch.

Hilfe: Lassen Sie den Schüler die Fluchtfelder angeben, die der König noch zu seiner Verfügung hat. Die wichtigste Figur muss im Allgemeinen die meisten Felder nehmen. Die niedrigste Figur hat meistens eine deckende Funktion oder sorgt für Schach.

Fehler: Die Stellung ist zu schwierig. Räumliche Wirkung von Figuren ist



© Cor van Wijgerden

nicht einfach. Es kann sein, dass ein Schüler, der normalerweise wenige Fehler in den Übungen macht, jetzt sehr viele hat.

Hilfe: Die Aufgaben werden leichter durch:
- einen Tip (der Springer gibt Schach und der Bauer muss decken, es ist ein ein unterstützendes Matt);
- ein gleichartiges Mattbild zu zeigen;
- den Platz einer Figur vorsagen.

☐ *Matt / Matt in zwei: A* ♘

Erklärung: Lassen Sie beide Züge bis zum Matt angeben. Kleinere Kinder, die noch Pfeile ziehen, können die Pfeile mit 1 und 2 nummerieren.

Fehler: Die Lösung wird nicht gefunden.

Hilfe: Erklären Sie welches Mattbild aufs Brett kommt (z.B. Turm und Läufer). Reicht dieser Tip nicht, zeigen Sie dann auf einem anderen Teil des Brettes ein gleichartiges Mattbild.

☐ *Matt / Matt in zwei: B* ♘

Erklärung: In alle Stellungen kann die Partie am Zug, mit einem zweifachen Angriff mattsetzen.

Fehler: Die Antwort ist falsch.

Hilfe: Wahrscheinlich nicht wirklich notwendig. Entfernen Sie nötigenfalls einen Angreifer und einen Verteidiger, damit eine Matt-in-einem-Zug Stellung übrig bleibt.

☐ *Matt / Matt in zwei: C* ♘♘

Erklärung: Der Jagd auf den König (Schach) und der Gnadenschuss (Matt) geschieht mit derselben Figur.

Fehler: Die Lösung wird nicht gefunden.

Hilfe: Welche Figur kann Schach geben? Wohin kann der König noch ziehen?

☐ *Matt / Matt in zwei: D* ♘♘♘

Erklärung: Siehe Blatt A.

## Antworten

☐ *Matt / Matt ausdenken: A*

1) ♕b7, ♙c6
2) ♕a7, ♙a3
3) ♕a4, ♙b3
4) ♖g1, ♞f3
5) ♖a5, ♘d7
6) ♖b5, ♘c3
7) ♖a8, ♗c6
8) ♖f8, ♗h6



© Cor van Wijgerden

# Ergänzende Arbeitsbücher

1987, als die ersten Übungsblätter der zweiten Stufe erschienen waren (nur auf Holländisch), gab es neben Begeisterung und Beifall auch Zweifel. Kann man den Kindern so viele Aufgaben zumuten? Mit der Zeit stellte sich heraus, dass diese Frage zu bejahen ist. Die Polgarschwestern lösten pro Tag sogar zig Aufgaben. Anfang dieses Jahrhunderts kam daher auch immer häufiger die Anfrage, ob ich nicht noch mehr Aufgaben liefern könne. Das führte anfangs zu zwei Ergänzungen, den Extra- und den Plus-Arbeitsbüchern. Später kam die Serien „Vorausdenken" und „Mix" dazu.

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 Erlernte 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.
- 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 2 extra kann bereits während des Arbeitens mit dem Basisarbeitsbuch 2 eingesetzt werden. Der Trainer muss einschätzen, ob Teile von „Plus" und „Vorausdenken" zwischendurch behandelt werden, das hängt vom Niveau der Gruppe ab. Gut vorstellbar ist, dass eines der Themen aus dem Plusteil während der Partiebesprechung auftaucht. Auch können einige wenige Übungen aus dem Arbeitsbuch bereits früh(er) behandelt werden.
Das Thema Vorausdenken wird bereits in der ersten Stufe behandelt! Mehr darüber ab Seite 204.
Der Trainer, der einen guten Überblick über die ganze zweite Stufe hat und weiß, was er tut, kann das ein oder andere miteinander kombinieren.


© Cor van Wijgerden

# Stufe 2 extra

Diese Stufe besteht aus einem Arbeitsbuch mit nur einer Gedächtnisstütze und ansonsten lediglich Aufgaben. In der ersten Hälfte des Buches stehen nur Aufgaben mit denselben Themen wie in der 2. Stufe. Diese sind nicht nur nützlich als zusätzliche Übung, sondern besonders auch als Wiederholung. Wir können das Buch bereits während der Arbeit mit dem Basisbuch einsetzen.

In der zweiten Hälfte sind alle Aufgaben gemischt, es gibt also keinen Hinweis auf das Thema. Diese Aufgaben ähneln einer richtigen Partie am ehesten. In der Gedächtnisstütze steht die Vorgehensweise für derartige Aufgaben. Aus Platzmangel stehen im normalen Stufenbuch zu wenig von diesen Aufgaben.
Die gemischten Aufgaben finden fast alle Kinder schwierig, denn die relevante Information aus einer Stellung zu holen, ist für einen Schüler der zweiten Stufe keineswegs einfach. Bei dieser Art Aufgaben müssen wir die Kinder anfangs etwas mehr anspornen, damit sie es weiterhin probieren. Die Rolle des Trainers ist hierbei sehr wichtig. Die Mixblätter müssen daher unbedingt zum richtigen Zeitpunkt an die Reihe kommen.
Fehler sind erlaubt, aber der Schwierigkeitsgrad muss machbar bleiben. Indem diese anspruchsvollen Aufgaben gut gelöst werden, steigt das Vertrauen ins eigene Können. Das Selbstvertrauen nimmt zu und die Schüler sind wieder eine Zeit lang motiviert, was zu besseren Leistungen führt. Siehe das Zitat Seite 5.

Die Antworten finden Sie auf der Webseite: www.stappenmethode.de

# Stufe 2 plus

1985 trafen sich die beiden Autoren erstmals, um eine neue Methode zu entwickeln. Zwei Jahre später erschienen die ersten Handbücher und Arbeitsblätter (nur auf Holländisch). Das Handbuch für Stufe 2 erschien 1988.
Die ursprüngliche Einteilung des Lehrstoffes bewährte sich zwar, aber 15 Jahre Erfahrung lehrten, dass einzelne wesentliche Themen nicht behandelt wurden. Das war das wichtigste Motiv für die Plus-Reihe.

In diesen Büchern ist Platz für:
- neue Themen;
- Themen, denen aus Platzmangel nur wenig Aufmerksamkeit in den „normalen“ Stufen gewidmet wurde;


© Cor van Wijgerden

- das Vertiefen von wichtigen Themen;
- Themen aus einer vorherigen Stufe auf einem höheren Niveau;
- Übungen, um Fähigkeiten zu verbessern (vor allem die Brettübersicht).

Wir behandeln alle Themen in neun Plusstunden. Manche können kurz sein. Voraussetzung ist, dass die Schüler die Aufgaben auf die richtige Weise lösen können. Gar keine Anweisungen zu geben ist daher nicht empfehlenswert.

## Stufe 2 Vorausdenken

Du meine Güte, Vorausdenken - ist das nicht etwas viel verlangt von einem Schachanfänger? Nein, ganz bestimmt nicht. Die Tatsache, dass viele Trainer diese Fähigkeit selbst nicht so gut beherrschen, ist kein Argument, das Thema zu vermeiden. Es ist erstaunlich, wie schnell Kinder nach einem zögerlichen Start bei diesem Thema Fortschritte machen.

Die Vielfalt der Aufgaben im Arbeitsbuch der zweiten Stufe Vorausdenken ist groß. Einen Teil der Übungen verwendete Rob Brunia bereits, bevor überhaupt von der Stufenmethode die Rede war. Das Thema „Vorausdenken“ ist nach und nach in den Handbüchern gelandet. Erst 2005 nahm Rob die Idee wieder auf, mehr mit dieser und anderen Fähigkeiten zu arbeiten. Leider verstarb er bereits kurz darauf. Die Idee wurde aber nicht vergessen und unter anderem dank des inspirierenden Einsatzes von Boris Friesen doch noch umgesetzt.

Dieses Handbuch enthält Lektionen für die Hefte „Plus“ und „Vorausdenken“.

## Stufe 2 mix

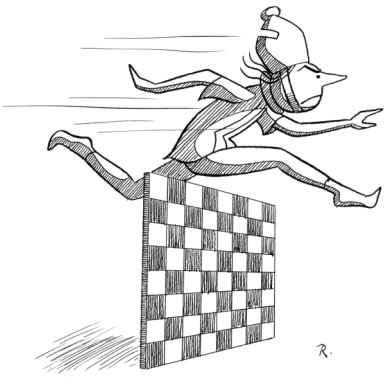
Die Mixbücher tragen die Ziffer der jeweiligen Stufe. Dies zeigt das Niveau der Übungen an. Das heißt nicht, dass es sich nicht mehr lohnt, ein Mixbuch einer niedrigeren Stufe durchzuarbeiten. Bei der Differenzierung (Seite 36) steht, dass man auf die schwierigen Übungen auch später noch in einer höheren Stufe zurückgreifen kann. Dies gilt eingeschränkt auch für andere ergänzende Schülerhefte.

Die Abwechslung in den Mixheften ist größer, als bei den gemischten Aufgaben in den anderen Schülerheften. Alle behandelten Themen kehren zurück, auch die des Plus-Bereichs.


© Cor van Wijgerden

Die meisten Aufgaben gibt es zum Mattsetzen und Material gewinnen und daneben viel Verteidigen: Schach parieren und Verteidigung gegen Matt. Weiter gibt es Routenplaneraufgaben, bei denen nur Weiß zieht. „Gib Schach“, „Schlage alle Figuren“ und „Setze matt“. Die letzten vier Seiten enthalten Matt in zwei Probleme: Aufgaben im Stil der Übungen auf Seite 125 *Matt in zwei (♖)*.

In Stufe 2 werden viele neue Themen vorgestellt. Jeder fängt bei diesen Themen wieder als Anfänger an. Indem man Aufgaben macht, die anfangs nur auf Themen beschränkt sind (in geringerem Umfang auch Mixaufgaben, in denen ein Thema „versteckt“ ist), erweitert sich dieses Wissen. Wenn der Schüler nun auch genügend Partien spielt, wird am Ende der zweiten Stufe ein deutlicher Fortschritt sichtbar. Voraussetzung ist jedoch, dass sowohl zu den Aufgaben als auch zu den gespielten Partien Feedback gegeben wurde. Wir können die Stadien, in denen sich ein Schüler befindet, unterscheiden: von mehr oder weniger noch ohne Kompetenz, über oberflächliche Beherrschung, zu gekonnt (immer weniger Misserfolge) und schließlich bis kompetent/fähig.
Die Anwendung in Partien gelingt immer besser und besser. Das Aufspüren der Themen ist weitgehend automatisiert, der Schüler ist ein Stufe 2-Experte.
Wenn der hier skizzierte Fortschritt weniger erfolgreich ist, zeigen die Ergebnisse der gemischten Übungen genau an, welche Teile schwach sind. Ein solches Einzelthema muss noch einmal betont werden. Unzureichende Beherrschung auf niedrigem Niveau spiegelt sich nach wie vor in den Partien wider.





© Cor van Wijgerden

# Vorausdenken

Das Arbeitsbuch der Stufe 2 „Vorausdenken“ beginnt mit dem Hinweis: „Ein Arbeitsbuch, das etwas anders ist als sonst“. Das gilt zum Teil auch für den Trainer. Die Vorgehensweise und die Art der Übungen unterscheiden sich in mancher Hinsicht von den anderen Arbeitsbüchern, „anders“ auch im Sinne von „unbekannt“. Die Bedenken, das Arbeitsbuch in die Trainingsstunden aufzunehmen, sind noch größer als bei den Extra- und Plusbüchern. Das ist schade und unnötig, denn die Trainer, die es ausprobiert haben, haben positive Erfahrungen gemacht. Jeder Trainer widmet dem Vorausdenken in seinem Unterricht bereits ab der ersten Stufe Aufmerksamkeit. Streng genommen erfordert fast jede Aufgabe in einem der Arbeitsbücher „vorauszudenken“, auch wenn nur ein einziger Zug benötigt wird. Wir müssen schließlich darauf achten, was der Gegner tun kann. Die Schüler müssen kontrollieren, ob das Ziel der Aufgaben erreicht ist: Ist Schwarz matt? Kann ich sicher schlagen? Bei einem Thema wie dem zweifachen Angriff muss die Situation nach dem zweiten Zug bereits klar sein, bevor der erste Zug ausgeführt wird. Gewinne ich Punkte oder nicht? In Stufe 1 plus und 2 plus gibt es Routenplaner, wobei es zum Lösen der Aufgabe vielleicht keine Voraussetzung ist, vorausdenken zu können, es ist jedoch eine große Hilfe. Es hilft oft, bei „Gib Schach“ mit dem Schlusszug zu beginnen.
Was für die erste Stufe gilt, gilt umso mehr für Stufe 2 – ohne Vorausdenken geht es nun gar nicht mehr. Streng genommen also nichts Neues unter der Sonne.

**Notwendige Vorkenntnisse**
Was müssen die Schüler beherrschen, um mit gutem Erfolg mit dem Arbeitsbuch weiterzuarbeiten? Im Großen und Ganzen Folgendes:
- eine gute Brettkontrolle (Brettübersicht) besitzen;
- Felder benennen zu können muss in Fleisch und Blut übergegangen sein;
- das Niveau der zweiten Stufe haben.

*Brettkontrolle*
Eine gute Brettübersicht ist beim Vorausdenken unentbehrlich. Wenn du nicht siehst, dass im ersten oder nach dem gespielten Zug eine Figur hängt, dann hat das Lernen des tieferen Vorausdenkens keine Priorität. Ein guter Schachspieler, der eine Stellung einige Sekunden lang betrachtet, sieht direkt, ob Matt möglich ist oder ob eine Figur in Gefahr ist bzw. gewonnen werden kann. Das gelingt ihm, weil alle Basismuster (die Wechselwirkung zwischen den Figuren und der


© Cor van Wijgerden

räumlichen Wirkung der Figuren) in seinem Langzeitgedächtnis gespeichert sind, es handelt sich also um einen automatisierten Prozess. Ein Schachanfänger besitzt noch kaum Kenntnis, die er in Anspruch nehmen kann. Eine gute Brettübersicht ist äußerst wichtig, da das Arbeitsgedächtnis (mit begrenztem Umfang) dann überwiegend für andere Dinge genutzt werden kann.

Am Ende der zweiten Stufe, nach dem Plusteil, sollten die Schüler über eine gute Brettkontrolle verfügen. Eigentlich dürften sie in ihren Partien keine Figuren mehr einstellen, „vergessen", dass sie eine Figur gewinnen können oder Matt in einem Zug übersehen. Kommt dies dennoch vor, sollte keinesfalls schon mit dem nächsten Thema begonnen werden. Eine Grundfähigkeit – denn das ist die Brettkontrolle am Ende der zweiten Stufe –, die unzureichend beherrscht wird, wird in den Partien zu unnötigen und frustrierenden Fehlern führen.

*Felder benennen*
Ausreichende Beherrschung des Benennens von Feldern und problemlos Züge aufzuschreiben (ohne auf die Koordinaten des Brettes zu schauen) sind Voraussetzung. In der ersten Stufe verlangen wir noch nicht, dass die Schüler die Lösungen der Aufgaben aufschreiben oder ihre Partien mitschreiben. Andererseits steht bereits im Handbuch der ersten Stufe: „Beim Unterrichten ist es äußerst praktisch, wenn die Schüler die Züge benennen können." Die Schüler haben am liebsten wenig Aufwand und verwenden Pfeile, solange sie nicht dazu angespornt werden, die Züge aufzuschreiben. Anfangs ist das Pfeileziehen sinnvoll, weil das zusätzliche Sinnesorgan (Tastsinn) Informationen an das Gehirn sendet. Sobald die Gangart der Figuren automatisiert ist, ist dieser Vorteil vernachlässigbar und ist es an der Zeit, die Lösungen (nach und nach) aufschreiben zu lassen.
Unten auf der Seite 220 steht ein Vorschlag, wie das Benennen der Felder spielerisch automatisiert werden kann.

Bei den Blindübungen ist eine Stellung angegeben mit den weißen und schwarzen Figuren (♖f1 ♕b3 ♞e7) die Bezeichnung der Felder zu kennen, ist daher unerlässlich.
Beim Vorausdenken ist es auch wichtig, dass die Varianten konkret benannt werden, indem die Varianten in Notation aufgeschrieben werden oder mündlich genannt werden. Einigen Kindern, die stark visuell eingestellt sind, bereitet dies anfangs Probleme. Gerade diesen Kindern würde es enorm helfen, wenn sie die mündliche Benennung ins Stellungsbild übersetzen könnten. Es sollte eigentlich nicht mehr vorkommen, dass die Kinder denken: „Dann mach ich so und er den und dann kann ich ihn schlagen." Sei es mit oder ohne die Hilfe einiger Finger. Wenn in Notation gedacht wird (z.B. Lxh7+), kann man sich die Züge viel besser merken.


© Cor van Wijgerden

# 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, Stufe 3 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



© Cor van Wijgerden