Schach lernen

Handbuch für Schachtrainer

Stufe 3

© Cor van Wijgerden

Inhalt

Vorwort....4
Die dritte Stufe....6
Lehrstoff in der dritte Stufe....7
Die Eröffnung....10
Kenntnis und Fähigkeit....15
Vorausdenken....18
Hausaufgaben....20
Trainingspartien....21
Partien besprechen....17
Hilfe....29
Urkunde....31
Benutzungsanleitung für das Handbuch....32

Lektionen Stufe 3
1: Die Eröffnung abschließen....33
2: Abzugs- und Doppelschach....40
3: Angriff auf eine gefesselte Figur....47
4: Matt durch Zutritt....52
5: Das Quadrat....60
6: Ausschalten der Verteidigung 66
7: Verteidigen gegen den Doppelangriff....72
8: Kleiner Plan....77
9: Remis....84
10: Röntgen....91
11: Die Eröffnung....99
12: Verteidigen gegen eine Fesselung....108
13: Mobilität....116
14: Schlüsselfelder (1)....123
15: Gefesselte Figuren....129
16: Drohungen....138
17: Schlüsselfelder (2)....145

Ergänzende Arbeitsbücher....152
Stufe 3 extra....153
Stufe 3 plus....154
Stufe 3 Vorausdenken....154
Stufe 3 Mix....155

Lektionen Stufe 3 plus
1+: Röntgen....156
2+: Gefesselte Figuren....162
3+: Der Randbauer....168
4+: Der Zwischenzug....173
5+: Verwundbar in der Eröffnung....179
6+: Kleiner Plan....183
7+: Matt....189
8+: Verteidigung ausschalten....194
9+: Unterverwandlung....202
10+: Entwickeln....209
11+: Die Fesselung....213
12+: Verteidigen gegen matt....218
13+: Das Quadrat....224
14+: Abzugsangriff....230

Stufe 3 Vorausdenken....235
Hilfe leisten....237
Aufgaben mit Diagramm und Stellung....238
Das Arbeitsbuch Stufe 3 Vorausdenken....239
Blindübungen....247
Blindpartien....249

Fachausdrücke....250
Die Stappenmethode....256

© Cor van Wijgerden

Die dritte 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 in den beiden ersten Handbüchern erläutert wurde, vertraut sein.

In der Einleitung von Handbuch 2 war das zu schnelle Durchnehmen der Stufen bereits ausführliches Thema. Böse gesagt: in der Praxis wird in vielen Fällen höher gehängt, in welcher Stufe der Schüler gerade ist, als seinen wirklichen Fortgang und seine reale Spielstärke zu sehen. Es ist bedauerlich, dass andere Dinge oft an erster Stelle stehen (ein Diplom, die Fähigkeit, Aufgaben zu lösen, der Ehrgeiz der Schüler und ihrer Eltern). Wichtig ist eigentlich nur der Inhalt der Partien der Schüler. Die gespielten Züge bestimmen, was zu behandeln ist. Es ist die Aufgabe des Lehrers (vor allem des stärkeren Schachspielers) zu bestimmen, was auf keinen Fall gemacht werden sollte. Der Trainer sollte den Lernprozess anleiten (mit dem Ziel, besser Schach zu spielen). Dies geschieht viel zu wenig. Wenn die Fähigkeiten fehlen, ist es wahrscheinlicher, dass das Anbieten von neuem Wissen nach hinten losgeht. Dabei müssen wir uns daran erinnern, dass Schachtraining mehr ist als nur Unterricht und das Lösen von Übungen im Arbeitsbuch.

Ein Schachtrainer schreibt auf seiner Klub-Homepage: *„Für Stufe 1 und 2 braucht man im Durchschnitt 1 Jahr. Für Stufe 3 benötigt man im Durchschnitt 1,5 Jahre, die höheren Stufen dauern schnell mal 2 Jahre“*.
Jedem seinen eigenen Ansatz, aber wenn Stufe 1 und 2 in der empfohlenen Weise durchgearbeitet wurden (und dann sprechen wir von mindestens 2 Jahren) dann kann Stufe 3 ohne Probleme auch in einem Jahr absolviert werden. Dafür gibt es aber ein paar Bedingungen. Erforderlich sind eine fehlerlose Brettkontrolle in der Grundstellung und eine ausreichende Brettkontrolle bei einem Zug Tiefe. Viele Kenntnisse müssen automatisiert sein. In diesem Fall sind die taktischen Aufgaben in dieser Stufe überhaupt kein Problem. Schließlich gibt es viele Vorkenntnisse. Es wurde bereits gesagt, dass je mehr Vorkenntnisse, desto leichter ist es, neues Wissen aufzunehmen.
Es ist immer wieder erstaunlich, wie schnell junge Schachspieler mit dem richtigen Ansatz (Unterricht, richtiges Üben und Besprechung der Partien) anfangen, besser zu spielen.

© Cor van Wijgerden

Lehrstoff in der dritte Stufe

Auch in dieser Stufe werden wieder alle Phasen des Schachspiels behandelt: die Eröffnung, das Mittelspiel und das Endspiel. Bei den Menüpunkten Taktik (direkt gewinnen), Positionsspiel (gesunde Züge machen und langsam die Stellung verstärken, zumindest sie aber nicht zu schwächen), Verteidigen (Verlust vermeiden) machen wir da weiter, wo wir in Stufe 2 aufgehört haben. Beim Schwierigkeitsgrad unterscheiden sich die zweite und dritte Stufe nicht großartig. Am Anfang der Entwicklung der Stappenmethode 1985–1987 (bevor wir etwas veröffentlicht hatten) waren die beiden Stufen noch eine. Das basierte auf der Kombinationstiefe: 1½ Züge tief (drei Halbzüge oder drei ply): Weiß zieht, Schwarz antwortet, Weiß vollstreckt. Die Aufspaltung in zwei Teile nahmen wir nach Wichtigkeit, Nutzen, Häufigkeit in Partien, Schwierigkeitsgrad und Varianten vor. Das bedeutet, dass einige relativ leichte Themen, die nicht so oft in Partien vorkommen, erst in Stufe 3 an die Reihe kommen. Wir werden diese daher etwas ausführlicher behandeln.

Taktik

Die Behandlung von taktischen Themen mit drei Halbzügen wird abgeschlossen. Bekannte Themen werden erweitert und vertieft. Nur Fangen ist neu.

Abzugs- und Doppelschach

Der Abzugsangriff kehrt in einer Form zurück, in der der Angriff zum Schach wird. Das Abzugsschach kennen wir bereits aus Lektion 3^{+} der Stufe 1. In Stufe 2+ wird bereits die Sonderform Doppelschach (ein Abzugsschach mit zweimal Schach) behandelt. Ein Abzugsschach zu finden, ist einfach: Die Batterie ist auf den König gerichtet. Wir besprechen die verschiedenen Absichten und zeigen, dass es mehr gibt, als nur ein angreifendes Ziel mit dem Vordermann anzugreifen.

Röntgen

Röntgen wird in Röntgenangriff, Röntgenschach (Lektion 10) und Röntgendeckung (kurz in Lektion 10 und ausführlicher in 1^{+}) benötigt. Letzteres ist nicht für jeden offensichtlich. Die Aktion der Bahnfiguren geht durch die eigene hindurch.

Fesselung

Die Fesselung ist ein Thema, das in jeder Partie vorkommt, sich aber von anderen taktischen Themen unterscheidet. In den meisten Fällen gibt es keinen Materialgewinn oder ein Matt. Dennoch ist eine Fesselung für die verteidigende Partei immer verwundbar. In Stufe 2 wurde die gefesselte Figur – der Vordermann – verloren. In dieser Stufe ist die gefesselte Figur ausreichend gedeckt, aber durch

© Cor van Wijgerden

einen Angriff auf die gefesselte Figur ist ein Materialgewinn möglich (Lektion 3). Die kniffligste Form kommt in Lektion 15. Die begrenzte Wirkung einer gefesselten Figur wird von Schülern in Partien oft übersehen. Die vertraute Brettkontrolle bekommt ein zusätzliches Element. Eine gefesselte Figur kann in der Regel nicht ziehen und erfüllt daher kaum Aufgaben: Eine gefesselte Figur ist kein guter Verteidiger. Andererseits sollte der Angreifer dies nicht blindlings annehmen. Die verteidigende Partei hat (manchmal) Optionen. Diese Fesselung wird auf Seite 135 besprochen und erhält mehr Aufmerksamkeit als in der vorherigen Ausgabe. Im Plus-Teil gibt es zwei weitere Lektionen mit der Fesselung. Die Kreuzfesselung in Lektion 11+ ist die schönste Form.

Fangen
In Lektion 13 „Mobilität" geht es hauptsächlich um das Thema Fangen. Das ist ein neues Thema. Das Fangen einer Figur ist ähnlich wie das Matt des Königs. Der Unterschied ist, dass manche Figuren mehr Möglichkeiten haben als der König. Eine Figur hat zu wenig Bewegungsfreiheit, je nachdem, wo sie auf dem Brett steht (z. B. am Rand), ihre eigenen Figuren im Weg sind und gegnerische Figuren ihr Felder wegnehmen.

Abzugsangriff
Die Ziele des Abzugsangriffs sind Materialgewinn oder Matt. Beim Ausschalten der Verteidigung und beim Fangen können wir den Abzugsangriff als Hilfsmittel einsetzen (Lektion 14+).

Matt
Zwei Lektionen haben das Wort Matt im Titel. In Lektion 4 bricht der Angreifer geschickt die Bauernmauer vor dem gegnerischen König auf. Lektion 7+ konzentriert sich auf das Mattbild. Dies ist ein beliebtes Thema in der Schachliteratur. In dieser Lektion betrachten wir neben verschiedenen Mattbildern auch den Weg zum Ziel. Welche Mittel können wir beim Matt anwenden? Da gibt es eine ganze Reihe. In Lektion 6 hat das Ausschalten der Verteidigung das Matt zum Ziel. Dies ist eine weitere Lektion, in der die Grundlagen bereits in der vorherigen Stufe behandelt worden sind.
Mattprobleme eignen sich für die sinnvolle Anwendung von Fähigkeiten wie logisches Denken und Rechnen auf dieser Stufe. Das Ziel ist bekannt, sodass wir nur noch den Weg zum Endpunkt berechnen müssen. Man weiß alles über die Stellung und muss trotzdem nachdenken. Diese Fähigkeit wird in der Einführung auf Seite 18 trainiert und in Lektion 9+ gibt es Beispiele zum Thema Unterverwandlung.

Der **Zwischenzug** (Lektion 4+) ist keine Taktik, sondern ein nützliches Werkzeug in anderen Themen, um Material zu gewinnen.

© Cor van Wijgerden

4 Matt durch Zutritt

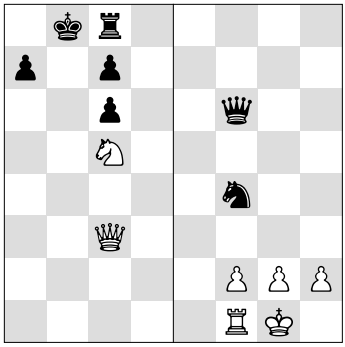
Lernziel
- Fähigkeit verbessern, eine Partie zu beenden

Nötige Vorkenntnisse
- Matt in zwei

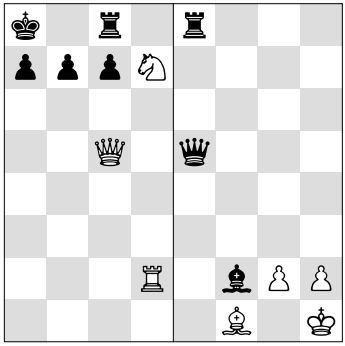
Stoffvermittlung

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 kann Schwarz nur matt drohen mit **1. ... Dg5**. Nichts passiert nach **2. g3**.

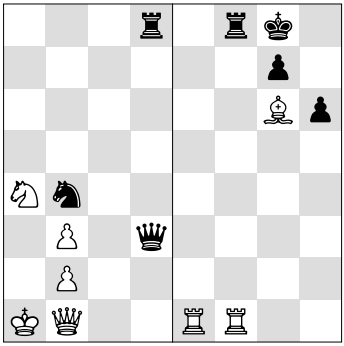


Zutritt
Um eine Bresche in die gegnerische Bauernmauer zu schlagen und so die Sicherheit des Königs zu unterminieren, muss man geschickt vorgehen. Links im Diagramm (⇩) gewinnt **1. Dxa7+ Kxa7 2. Ta2#**. Rechts finden wir ein ähnliches Motiv: **1. ... Dxh2+ 2. Kxh2 Th8#**.

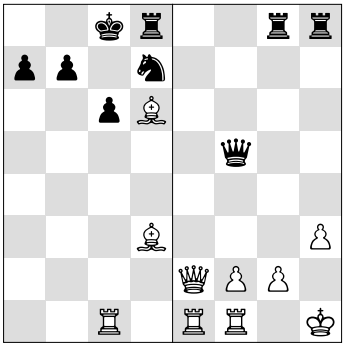


© Cor van Wijgerden

In beiden Fällen schlägt der Angreifer mit einem Opfer eine Bresche in die gegnerische Bauernmauer. Der Verteidiger hat keine Wahl und macht erzwungene Züge.
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#**.

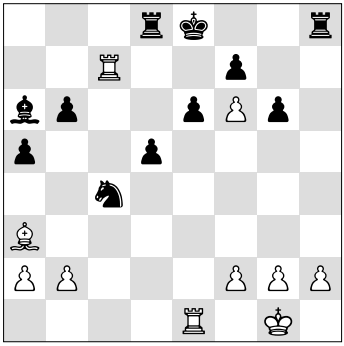


Ablenken mit schlagen
Welcher Bauer im Diagramm (⇨) verhindert, dass Weiß matt wird? Der Bauer b7 muss verschwinden, aber der Bauer kann nicht Weiß schlagen. Jetzt gibt es einen zweiten Weg, Zutritt zum König zu kriegen. Der Bauer, der den König beschützt, wird mit einem Opfer abgelenkt. Dies kann mit oder ohne schlagen geschehen.
Links hat der schwarze König keinen Spielraum. Weiß schlägt mit einem Turmopfer zu: **1. Txc6+ bxc6 2. La6#**.



Rechts muss Schwarz den g-Bauern ablenken mit **1. ... Dxh3+ 2. gxh3 Txh3#**. Mit dem Turm zuerst zu schlagen ist weniger zwingend: 1. ... Txh3+ 2. Kg1 und führt sicher nicht sofort zum Matt. Wenn man mit der Dame schlägt, spielt auch der Bewacher auf g8 mit.

Im Diagramm (⇩) hat der schwarze König keine Fluchtfelder, aber ein Schach ist unzureichend: 1. Te7# gibt die Kontrolle über das Feld f8 auf. Der Jäger kann nicht spielen, aber nach dem Ablenken kann er es. Mit **1. Txe6+** macht Weiß den Weg für den f-Bauern frei: **1. ... fxe6 2. f7#**.

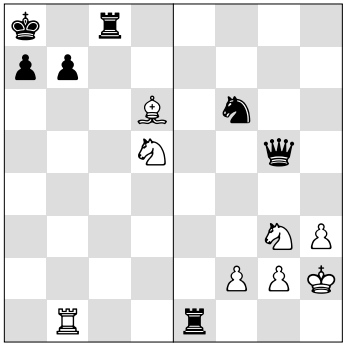


© Cor van Wijgerden

Ablenken ohne schlagen

Links im Diagramm (⇧) spielt Weiß **1. Sb6+**, Schwarz muss schlagen, **1. ... axb6 ,** und Weiß kann den König mattsetzen mit **2. Ta1#**.

Rechts sieht die weiße Königsstellung stabil aus. Der Schein trügt allerdings, denn mit **1. ... Sg4+** erzwingt Schwarz ein Loch in der weißen Königsstellung und setzt matt: **2. hxg4 Dh4#**.

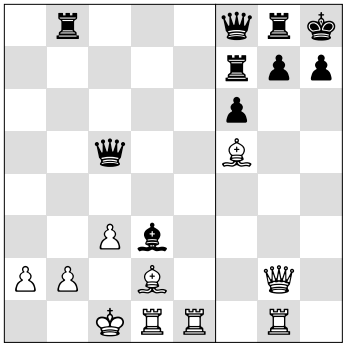


Ablenken ohne Schach

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#**.

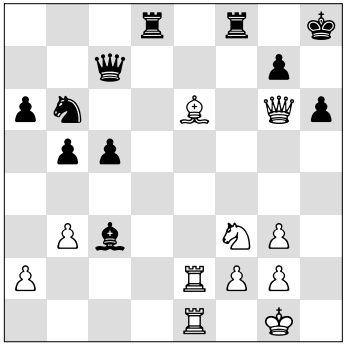
Rechts liegt 1. Lxh7 auf der Hand, um nach dem Zurückschlagen mit Dame oder Turm auf der h-Linie mattzusetzen. Schwarz muss jedoch nicht schlagen, und nach 1. ... g5 ist nicht erkennbar, wie Weiß weiterkommt. Richtig ist der schöne Zug **1. Dg6**, wonach Matt unvermeidlich ist.



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!
3. Mache ein Loch in die Königsstellung.
4. Setze matt!



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

© Cor van Wijgerden

Verarbeitung

Gedächtnisstütze

◇ *Zutritt verschaffen und Mattbilder*

Arbeitsbuch

☐ *Matt in zwei: Zutritt: A* 

Erklärung: Diese Übung besteht aus Mattbildern mit zwei Türmen und mit Dame + Läufer. Wir können darauf hinweisen, aber es ist besser, die Schüler dies selbst entdecken zu lassen.
Typische Mattbilder besser erkennen zu lernen ist das Hauptziel dieser Aufgaben.

Fehler: Die Lösung führt nicht zum Matt.

Hilfe: Im Allgemeinen wird wenig Hilfe benötigt, eventuell kann das Figurenpaar, welches das Matt bewirkt, angegeben werden.

Fehler: Stellung Nr. 10 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. Sxg6 unsanft entfernt werden, aber nach 1. ... fxg6 führt dies zu nichts. Fragen Sie nach einer anderen Möglichkeit (ablenken).

☐ *Matt in zwei: Zutritt: B* 

Erklärung: Diese Übung besteht aus Mattbildern mit Turm + Springer und Turm + Läufer.

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 in zwei: Zutritt: C* 

Erklärung: Dieses Übungsblatt besteht aus zwei Mattbildern mit zwei Läufern und aus gemischten Mattbildern.

Fehler: Die Lösung führt nicht zum Matt.

Hilfe: Die Mattbilder sind etwas schwieriger. Stellen Sie eine ähnliche Stellung wie das gefragte Mattbild aufs Brett.

© Cor van Wijgerden

☐ *Matt in zwei: Zutritt: D* ♗♗

Erklärung: Eine Übung, wo Zutritt verschaffen und Abzugs- und Doppelschach kombiniert werden. Das ist eine nützliche Wiederholung und nicht zu schwierig.

Fehler: Die Lösung ist falsch.

Hilfe: Lassen Sie es noch einmal versuchen, bevor Hilfe angeboten wird. Mögliche Frage: „Wo ist eine Batterie?“

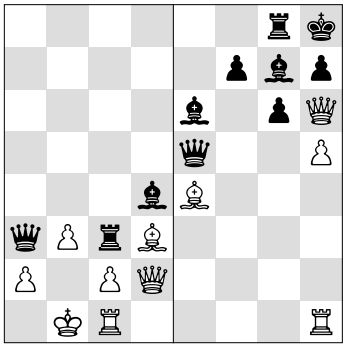
Zusätzliches Übungsmaterial

Ein neues Thema bietet die Möglichkeit, ein bereits behandeltes Thema aufzunehmen, zu wiederholen und zu vertiefen.

Abzugs- oder Doppelschach

Zutritt und Abzugs- und Doppelschach können gut zusammenpassen. Im Diagramm (⇨) kann Schwarz durch 1. ... Txb3+keinen Zutritt schaffen , weil nach 2. cxb3 b2 gedeckt ist. Das Schlagen von b3 muss mit Tempo erfolgen und das geht mit Hinlenken. Richtig ist **1. ... Db2+ 2. Kxb2 Txb3#**.

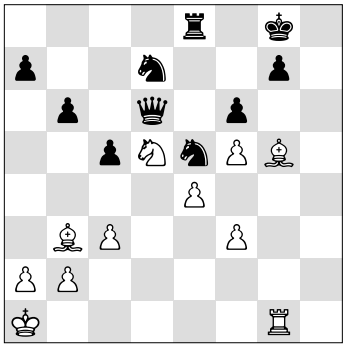
Rechts ist die weiße Dame in Gefahr und Weiß hat keine Zeit für 1. hxg6 wegen 1. ... Lxh6. Also schlägt Weiß mit **1. Dxh7+ Kxh7 2. hxg6#**.



Diese Lektion beschränkt sich auf die Figur, die Matt setzt: den Jäger. Das ist leicht zu erweitern. Auch der Bewacher und der Helfer sind manchmal unverzichtbar.

Bewacher heranholen

Im Diagramm (⇩) muss Weiß das richtige Doppelschach wählen: 1. Se7+ Kf8 führt zu nichts, weil ♞e5 das Feld g6 bewacht. Besser ist **1. Sxf6+**, um ♗g5 als Bewacher einzusetzen: **1. ... Kf8 2. Sh7#**. Nach **1. ... Kh8 2. Th1#** bewachen ♗b3 und ♘f6 das Feld g8.



© Cor van Wijgerden

Ergänzende Arbeitsbücher

1987, als die ersten Übungsblätter der dritten 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. 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" (vorläufig beschränkt auf 2 Bücher) und „Mix" (zur Zeit 5 Bücher) 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 (siehe auch Kenntnis und Fähigkeiten auf S. 32). 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! Wir vergessen, wenn wir nicht wiederholen, und wir müssen wiederholen, um nicht zu vergessen. Wiederholen heißt nicht, bereits erledigte Aufgaben zu lösen. Auch in einer Partie sind die Stellungen immer wieder anders. Der Schachspieler muss die Lösung mit Anstrengung finden. Es werden also andere Aufgaben benötigt.
- Vertiefung! Stärkere Schachspieler (Stufe 4 und höher) sollten prüfen, an welchen Stellen sie Schwächen auf einem niedrigeren Niveau haben. Manchmal kommt diese Erkenntnis nur mit dem Training der eigenen Kinder. Eine freundliche E-Mail von einem Benutzer:
  „Du hattest einmal einen Vortrag in Wijk aan Zee (Tata Turnier), wo ich Ihnen sagte, dass ich viele Hefte durchgearbeitet habe, aber dass ich in Stufe 5 plus angehalten habe, weil ich die Aufgaben zu schwierig fand. Ihre Diagnose war, dass ich in früheren Stufen zu wenig wiederholt hatte. Ich habe nicht viel mit dieser Bemerkung gemacht, aber meine Erfahrung mit dem Stufe 2 Mix zeigt,

© Cor van Wijgerden

dass Sie Recht hatten. Ich vollziehe diese relativ einfachen Stellungen nicht sofort nach; ich verstehe das Gesamtbild und die Taktik, aber der Prozess ist nicht ausreichend automatisiert. Das wird bei komplexen Positionen problematisch."

Wann können wir diese Arbeitsbücher einsetzen? Eine allgemeine Regel gibt es dafür nicht. Das Arbeitsbuch der Stufe 3 extra kann bereits während des Arbeitens mit dem Basisarbeitsbuch 3 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 vorherigen Stufen behandelt! Mehr darüber ab Seite 235.
Der Trainer, der einen guten Überblick über die ganze dritte Stufe hat und weiß, was er tut, kann das ein oder andere miteinander kombinieren.

Stufe 3 extra

Die Übungen haben die gleichen Themen wie in der Stufe 3, so dass das Heft bereits früher sinnvoll eingesetzt werden kann. Weitere Aufgaben sind nicht nur als zusätzliche Übung, sondern auch als Wiederholung nützlich. Der Schwierigkeitsgrad ist etwa gleich oder etwas schwieriger. Auch die Vertiefung der Themen ist sinnvoll. Nachdem acht Seiten mit Mattbildern gelöst wurden, sind die besser im Langzeitgedächtnis gespeichert. Dies bedeutet, dass sie während einer Partie sofort verfügbar sind.
Neu sind die Mixaufgaben mit Tests / Lektion 1-5, 6-10 und 11-17. Die Auswahl der zu verwendenden Themen ist natürlich kleiner.
Die letzten 10 Seiten enthalten Aufgaben über den Typ: Mix. Das ist viel weniger als in früheren Ausgaben, aber seit dem Erscheinen der Mixbücher ist das kein Verlust. Diese gemischten Aufgaben haben keinen Hinweis auf das Thema der Übung und ähneln daher am ehesten einer echten Partei. 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 in jeder beliebigen 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.

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

© Cor van Wijgerden

Stufe 3 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 3 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 (Spezielle Formen des Ausschaltens der Verteidigung und der Abzugsangriff, der Randbauer, Unterverwandlung);
- Themen, denen aus Platzmangel nur wenig Aufmerksamkeit in den „normalen“ Stufen gewidmet wurde;
- das Vertiefen von wichtigen Themen (Das gilt für jedes Thema; siehe auch Seite 152);
- Themen aus einer vorherigen Stufe auf einem höheren Niveau.
- Übungen zur Verbesserung der Fähigkeiten (insbesondere Brettkontrolle).

Wir behandeln alle Themen in vierzehn 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 3 Vorausdenken

Vorausdenken ist eine wesentliche Fähigkeit in der Partie von dem Moment an, an dem die Eröffnungstheorie aufhört und man denken muss. Fehlerloses Vorausdenken ist in der gesamten Partie notwendig. Üben lohnt sich also.
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 verschiedenen Übungen sind vielfältiger als in den anderen Arbeitsheften. Die Themen aus Stufe 3 kehren teilweise zurück. Dies gibt einen Hinweis darauf, welche Informationen aus dem Langzeitgedächtnis geholt werden müssen. Damit steht dann ein großer Teil des Arbeitsgedächtnisses für Vorausdenken zur Verfügung.

© Cor van Wijgerden

Stufe 3 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. Im Handbuch auf Seite 32) steht, dass man auf die schwierigen Übungen (angezeigt mit 🧘🧘 oder 🧘🧘🧘) auch später noch in einer höheren Stufe zurückgreifen kann. Dies gilt eingeschränkt auch für andere ergänzende Schülerhefte. Die Ergebnisse der gemischten Übungen zeigen 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.
Die Themen sind bekannt aus Stufe 3, Stufe 3 plus und die niedrigen Stufen. Für die Plus-Hefte gab es bisher keine Mixübungen. Ein Arbeitsbuch mit Übungen mit einer "einfachen" Aufgabe: spiele den besten Zug. Wie bei einer echten Partie weißt du nicht, ob du gewinnen kannst oder verteidigen sollst. Zuerst gut schauen, was los ist. Welche Angriffsziele gibt es? Was droht der Gegner? Ist die Zeit da, Remis zu machen? Kurz gesagt, von allem etwas.
Das Buch endet mit „Matt in zwei Problemen". Das Lösen solcher Probleme ist sinnvoll.

Was lernt der Schüler?

- Flexibles Denken. Die Vorgehensweisen sind je nach Aufgabe unterschiedlich: matt drohen, Fluchtfelder kontrollieren , Fluchtfelder freigeben. Zuerst bestimmen, was das Problem ist und zunächst auf Grund von Daten nach der Lösung suchen.
- Nicht nur die stärkste Verteidigung berücksichtigen, sondern alle möglichen Alternativen.
- Die Zeit ist von wesentlicher Bedeutung. Tempoverlust ist verboten.
- Lernen, die Züge des Gegners zu antizipieren.
- Kandidatenzüge bestimmen, sortieren, vergleichen und eine Auswahl treffen.

Der Zweck von Problemen ist klar: matt in zwei. Schwierige Aufgaben können von jedem gelöst werden (einfach durchhalten). In den meisten Stellungen ist die Anzahl der zu untersuchenden Züge gering, so dass immer eine Lösung durch Eliminierung gefunden werden kann. Der Schüler versteht, dass er nicht zu schnell denken sollte, dass etwas nicht möglich ist.

Dieses Handbuch enthält Lektionen für die Arbeitshefte „Plus" (nächste Seite) und „Vorausdenken" (Seite 235).

© 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