

## Schach für Kindergarten und Grundschule

|  |          |
|--|----------|
| <b>Vorwort und Inhaltsverzeichnis.....</b>       | <b>3</b> |
| <b>Die kleinen Icons: Wer steht wofür? .....</b> | <b>7</b> |

## Teil 1 - Einführung: Ein Schachkurs für Kinder

|  |    |
|--|----|
| • Der Reiz eines uralten Spiels.....   | 8  |
| • Schach für alle im Unterricht und das schon in der 1. Klasse? Na klar!.....  | 8  |
| • Methode der kurzen Sequenzen.....  | 10 |
| • Die Kinder bestimmen ihre Varianten und ihr Niveau selbst.....   | 12 |
| • Reduziere das Spiel zusätzlich optisch – und fokussiere dich auf Weniges!.....   | 13 |
| • Abstrakte Regeln leicht gemacht: Nutze Hilfen.....   | 14 |
| • Konkrete Anschauung ist für kleinere Kinder immens wichtig.....  | 15 |
| • Turbo mit Teamplay .....   | 16 |
| • Tipps der Lehrkraft für die Spieler während der Trainingsstunden.....  | 19 |
| • Wie sieht eine typische Unterrichtsstunde aus? - <i>von medialen Hilfen und viel kindgemäßer Anschauung</i> .....  | 20 |
| • Andere wichtige Hilfen für Kinder, um Schach für kleinere Kinder anschaulicher und verstehbarer zu machen.....   | 22 |
| • Schachprobleme anschaulich übersetzen, Lösungen diskutieren und darstellen..   | 23 |
| • Den Schachkurs beginnen: Kommunikation schon bei der Einladung: Wie bringe ich die Idee von <i>Schachvarianten</i> statt des <i>Originalspiels</i> in die Klasse? Oder: Gegen das Verleiden eines tollen Spiels..... | 27 |
| • Gegenkommunikation: Nehmen Sie die Kinder mit! Ängste und Frust und Langeweile und Ungeduld.....   | 28 |
| • Motivation ist alles – Spaß für ein ganzes Jahr und länger!.....   | 30 |

# Vorkurs

- **Mit Kindergartenkindern die Figuren kennenlernen**  
 „Der magische, verzauberte Leuchtturm“ – mit Spielanleitung -..... **31**
- *„Der magische, verzauberte Leuchtturm - und die Pferde“* – mit Spielanleitung -..... **33**

- Der Schach-Buddy – spricht miteinander!..... 35
- Was bedeutet da „Schlagen“ von Figuren?..... 36
- Was bedeutet „Decken einer Figur“?..... 37
- Gute Stimmung und Fairness..... 38
- *Richtig setzen – die Regeln:* Bewegungsmuster von Turm und Läufer..... 39
- *Richtig setzen – die Regeln:* Bewegungsmuster des Pferdes..... 41
- Die Ritterburg..... 43

Die Setzkarten (mit Übersicht über die Figuren):

Seite 44 – 51

- Setzkarte Turm
- Setzkarte Pferd
- Setzkarte Läufer
- Setzkarte Bauer
- Setzkarte Dame
- Setzkarte König

Teil 2: Kleine (Bauern-)Spiele zum Kennenlernen für Anfänger

- Mit kleinen Bauernspielen die Figuren kennenlernen:..... 53
- Spiel 1 bis 4: Anspruchsniveaus..... 54
- Übersicht über die Bauernspiele..... 55
- Spiel 1a: *Türme und Bauern* ..... 56
  - Spielanleitung (mit Spielkarte)..... 57
- Spiel 1b: *Türme, Pferde und Bauern* ..... 60
  - Spielanleitung (mit Spielkarte)..... 61
- Spiel 2: *Supertürme und Bauern* ..... 64
  - Spielanleitung (mit Spielkarte)..... 65
- Spiel 3: *Pferde, Superpferde (Springer) und Bauern*
  - Variantenüberblick und Niveaus (mit Spielkarte)..... 68
- Spiel 4: *Variiere das Spiel nach deinem Niveau und wähle die Figuren für dein Wahlspiel* (mit Spielkarte)..... 70

Pferdeleckerli sammeln für 2 bis 4 Kinder (Spiele mit Turm, Pferd und Läufer):

- Auf die Bauernspiele aufbauen und mit kleinen Spielen Strategien erlernen..... 75
- Leichter! Anspruchsniveau beim Bauernschach..... 76
- Spiele mit mehr als 2 Kindern: Die Schachfiguren aus Lego..... 78

- Übersicht über die Spiele „Leckerli sammeln“ ..... 80
- Spiel 5a *Pferde-Leckerli sammeln* (LEICHTER)..... 81
  - Spielanleitung (mit Spielkarte) ..... 82
- Spiel 5b: *Pferde-Leckerli sammeln -2-* ..... 85
- Strategische Überlegungen zu *Leckerli-sammeln – 2 -* ..... 86
  - Spielanleitung (mit Spielkarte)..... 88
- Spiel 5c: *Pferde-Leckerli sammeln -3 -*: Ein schwieriges Spiel für 3 oder 4 Kinder.. 91
  - Spielanleitung (mit Spielkarte)..... 92
- Strategische Überlegungen zu *Leckerli-sammeln – 3 -* ..... 93

**Teil 3: Mit echten Schachregeln spannende Spiel-Varianten spielen**

*Bauern und König kennenlernen*

- **Spiel 6: Bauern-Rugby**..... 96
- Strategische Überlegungen zum *Bauern-Rugby*..... 97
- Knocheleien und strategische Züge: Schachaufgaben zum Bauerndurchbruch..... 99
  - Spielanleitung (mit Spielkarte) ..... 100

*Das Decken von Figuren erlernen*

- **Spiel 7: Geistertanz** ..... 103
- Decken lernen – und eine ganz neue Spielidee..... 104
- Strategische Überlegungen zum „Geistertanz“..... 105
- Übersicht über die Spiele „Geistertanz“..... 107
- Spielanleitung Spiel 7a: Geistertanz: Jagd auf Türme und Pferde (mit Spielkarte) 109
- Spielanleitung Spiel 7b, 7c und 7d: Geistertanz: Jagd auf Türme, Pferde  
und Läufer (mit Spielkarten) ..... 112

*Vorlage für eine Spielanleitung: Dein eigenes Spiel*

- **Spiel 8: Ein eigenes Spiel erfinden** ..... 114
- So heißt dein eigenes Spiel (Deckblatt)..... 115
- Spielanleitung und Spielkarte für dein eigenes Spiel (Blancovorlage)..... 116