



Lernziel: Grundelemente Lektion 2

LEKTION 2

DER KÖNIG

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

- Koordinaten des Schachbretts
- Gangart des Königs
- Tabufelder

Spiele

- Gangart des Königs (1)
- Opposition (2)
- Tabufelder (3)

Ausblick

Quellenangabe

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Heute beschäftigen wir uns mit der wichtigsten Figur des Schachspiels, dem König! Bevor wir diese Figur einführen, erklären sie kurz die Koordinaten des Schachbretts!

Frage:

Warum gibt es überhaupt die Zahlen und Buchstaben am Rand des Schachbretts? Welche Informationen braucht ein Postbote, um in einem Ort einen Brief zu zustellen?

Antwort:

Jedes Feld am Schachbrett hat einen eindeutigen Namen, ähnlich wie in einem Ort: Jedes Haus steht in einer bestimmten Straße und hat eine bestimmte Hausnummer! Auch beim Schachbrett gibt es 8 Straßen (a-h) und jeweils 8 Hausnummern (1-8).

Üben Sie nun kurz mit den Teilnehmern die Koordinaten!

Material: Demobrett, Magnete

Heften Sie einen Magneten nach e4!

Frage:

Wie heißt dieses Feld? Straße? Hausnummer? (Immer auf diese Reihenfolge achten: e4 nicht 4e!). Der Schüler, der die richtige Antwort gegeben hat, sucht sich ein neues Feld aus, heftet einen Magneten dorthin und nimmt den nächsten

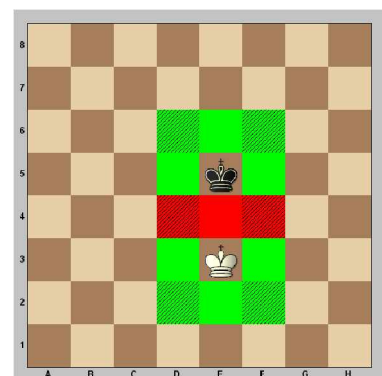
Schüler dran usw. Wenn Sie den Eindruck haben, dass alle Teilnehmer die Koordinaten beherrschen, heften sie nun einen weißen König nach e3. „Der König ist ein alter Mann mit Krückstock. Er kann nur ein Feld weit in jede Richtung gehen.“

Verteilen Sie 8 Magnete unter den Teilnehmern.

Aufgabe:

Markiert alle Felder, auf die der weiße König im nächsten Zug ziehen kann mit einem Magneten!

Dies bietet eine gute Möglichkeit, auch die Koordinaten noch einmal zu wiederholen: d2, e2, f2, d3, f3, d4, e4 und f4! Nun nehmen Sie die Magnete wieder ab und stellen einen schwarzen König nach e5. Wieder sollen die Schüler alle Felder mit einem Magneten markieren, die der schwarze König im nächsten Zug betreten kann.





Lernziel: Grundelemente Lektion 2

Problem:

Die Felder d4, e4 und f4 liegen sowohl vom weißen als auch vom schwarzen König ein Feld weit entfernt! Können beide Könige diese Felder betreten oder wie ist das beim Schach geregelt?

Wichtige Merkregel:

Die Könige haben dicke Bäuche und müssen immer ein Feld Abstand halten. Nach d4, e4 und f4 kann momentan kein König gehen, da sie dort viel zu nah aneinander stehen würden.

Zusammenfassung (König):

- alter Mann mit Krückstock
à kann nur ein Feld weit gehen!
- dicker Bauch
à Könige müssen immer ein Feld Abstand halten und können nie direkt nebeneinander stehen!

Spiel 1 (Gangart des Königs)

(ein Spiel von Clemens Sieverding)

Teilen Sie nun die Teilnehmer in Zweiergruppen ein. Jede Gruppe erhält ein Schachbrett mit Figuren. Die Teilnehmer suchen sich die beiden Könige heraus und stellen diese nach e1 (Weiß) und e8 (Schwarz).

Spielanleitung:

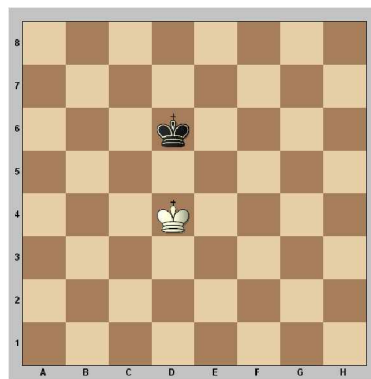
Der weiße König möchte auf die 8. Reihe, der schwarze auf die 1. Reihe. Weiß beginnt,

dann zieht Schwarz, immer abwechselnd, bis der erste König angekommen ist, danach werden die Farben getauscht und es geht von vorne los.

Beispielpartie am Demobrett:

1. Ke1-e2 Ke8-e7
2. Ke2-e3 Ke7-d6
3. Ke3-d4

Was soll Schwarz nun ziehen?



Wichtig:

Schwarz darf nicht nach c5, d5 oder e5 ziehen, weil hier die Könige zu nah aneinander stehen (dicker Bauch)! Er muss also zur Seite ausweichen: Kd6-c6 oder Kd6-e6!

3...Kd6-e6 4.Kd4-c5 Ke6-e5
5. Kc5-c6 Ke5-d4 6. Kc6-c7
Kd4-d3 7. Kc7-c8 und Weiß war schneller!

Fragen Sie die Schüler, welche Farbe meistens gewinnt!

Antwort:

In der Regel gewinnt Weiß. Er hat den Anzugsvorteil!

Spiel 2 (Opposition)

(ein Spiel von Clemens Sieverding)

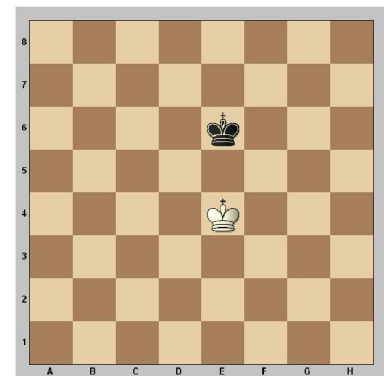
Nun übernehmen Sie die schwarzen Steine in Spiel 1. „Ich zeig Euch mal einen Trick, wie man den Weißen ganz schön ärgern kann.“ Ein Teilnehmer übernimmt die weißen Steine und Sie versuchen eine ähnliche Stellung wie in der folgenden Partie hinzubekommen.

1. Ke1-e2 Ke8-d8
2. Ke2-e3 Kd8-e7

Kleiner Tipp für den Trainer:

Dies ist die Fernopposition. Die Felder e3 und e7 sind beide schwarz. Wenn der Teilnehmer nun nach vorne geht, erreichen sie auf jeden Fall die Nahopposition! Wieder haben die Felder dieselbe Farbe!

3. Ke3-e4 Ke7-e6



Und geschafft! Nun lassen Sie ihren Schüler einfach nicht mehr vorbei!





Lernziel: Grundelemente Lektion 2

4. Ke4-d4 Ke6-d6
5. Kd4-c4 Kd6-c6
6. Kc4-d4 Kc6-d6
7. Kd4-e4 Kd6-e6
8. Ke4-f4 Ke6-f6

Frage:

Na, fällt Euch etwas auf? Was mache ich?

Antwort:

Wenn Schwarz die ganze Zeit auf die drei Felder vor dem weißen König aufpasst, hat Weiß keine Chance vorbei zu kommen. Allerdings kann Schwarz so auch nicht gewinnen!

Lassen Sie die Schüler diesen Trick auch noch selbst ausprobieren. Somit trainieren sie bereits jetzt die Tabufelder und die Opposition, ohne das Sie diese Begriffe schon einführen müssen.

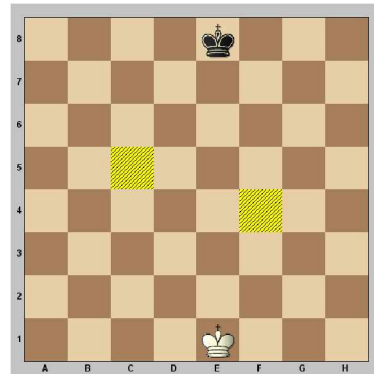
Spiel 3 (Tabufelder)
(ein Spiel von Clemens Sieverding)

Material: Würfel, Süßigkeiten (Cola-Kracher, Smarties, M&Ms oder etwas Ähnliches)

Dieses Spiel wird Ihren Schülern am meisten Spaß machen und bestimmt werden Sie in einer der nächsten Trainingsstunden die Frage hören: „Haben Sie heute wieder Süßigkeiten dabei?“ Während für Sie das Trainieren der Tabufelder im Vordergrund steht, werden die Schüler ganz heiß auf die Süßigkeiten sein!

Vorbereitung:

Stellen Sie den weißen König nach e1 und den schwarzen König nach e8. Nun legen Sie auf die Felder f4 und c5 einen Cola-Kracher.

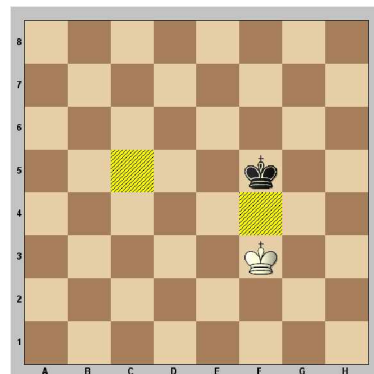


Spielanleitung:

Weiß beginnt zu würfeln. Bei einer 1 oder 6 muss er die Reihe wechseln. Bei einer 2, 3, 4 oder 5 muss er auf der Reihe bleiben.

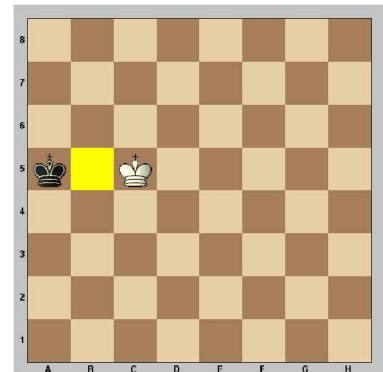
Bevor es losgeht, besprechen Sie mit den Teilnehmern die zwei folgenden Sonderstellungen!

Sonderfall 1



Weiß hat eine 6 gewürfelt.

Sonderfall 2



Schwarz hat eine 3 gewürfelt.

Frage:

Darf er nun nach f4 ziehen und den Cola-Kracher verspeisen?

Antwort:

Nein, hier steht er viel zu nah am schwarzen König (Denken Sie an die dicken Bäume!).

Frage:

Okay, was muss Weiß dann ziehen?

Antwort:

Bei einer 1 oder 6 muss Weiß die Reihe wechseln. Die Felder e4, f4 und g4 werden vom schwarzen König bewacht, also muss Weiß zurück auf die 2. Reihe (e2, f2 oder g2).

Wichtig!

Achten Sie während der Spiele stets darauf, dass alle Regeln ordnungsgemäß eingehalten werden. Sind beide Cola-Kracher verspeist, starten Sie ein neues Spiel (z. B. mit Süßigkeiten auf a4 und h5).





Frage:

Darf er nun nach b5 und den Cola-Kracher füttern?

Antwort:

Nein, auch hier stehen die beiden Könige zu nah aneinander (dicke Bäuche!).

Frage:

Was macht Schwarz dann?

Antwort:

Bei einer 2, 3, 4 oder 5 muss er auf der gleichen Reihe bleiben, allerdings darf er nicht nach b5 und auf der anderen Seite ist das Brett zu Ende. Schwarz muss aussetzen und Weiß ist dran.

Ausblick

Heute haben wir auf spielerische Weise die Gangart des Königs, die Opposition und die Tabufelder kennen gelernt. In der nächsten Lektion folgen die Übungsaufgaben zur wichtigsten Figur des Schachspiels!

Quellenangabe

Die Spiele zum Thema „Der König“ wurden entwickelt und freundlich zur Verfügung gestellt von *Clemens Sieverding*.

