

Psychomotorik – Der Blinde

Für dieses Spiel betreten sechs Kinder das Großfeldschach und bilden drei Paare. Die Kinder stellen sich gegenüber und verteilen sich gut auf dem Schachfeld. Anschließend bestimmt jedes Paar, wer blind ist und wer führt.

Der Blinde schaut sich die Farbe des Feldes an, auf dem er steht, und prägt sie sich ein. Danach bekommt er die Augen mit Hilfe eines Schals verbunden. Der Führende nimmt den Blinden an die Hände und führt ihn Schritt für Schritt über das Schachfeld. Dabei achtet er darauf, dass jeder Schritt auf ein anderes Feld führt.

Der Lehrer gibt das Tempo der Schritte mit Hilfe eines Orff-Instruments vor. Bei jedem Ton dürfen die Kinder auf das nächste Feld gehen. Nach ein paar Feldern ruft der Lehrer laut „Stopp“ und die drei blinden Personen müssen sagen, auf welcher Farbe sie jetzt stehen. Nun dürfen sie den Schal abnehmen und kontrollieren, ob sie Recht hatten. Die Kinder stellen sich wieder hinten an und die nächsten sechs Kinder sind an der Reihe. Beim zweiten Durchgang werden selbstverständlich die Rollen getauscht, damit jeder die blinde Person ausprobieren kann.

Varianten:

1. Es wird zunächst nur in eine Bewegungsrichtung gespielt. Wenn das einigermaßen bei allen Kindern klappt, nimmt man eine zweite dazu und am Ende kann man

alle drei Bewegungsrichtungen (horizontal, vertikal und diagonal) kombinieren. Dies erfordert aber hohe Konzentration bei den Kindern. Deshalb sollte unbedingt auf eine ruhige äußere Umgebung geachtet werden.

2. Die Gruppe wird in 6 Kleingruppen aufgeteilt. Der Erste aus jeder Gruppe sucht sich einen Partner aus der anderen Gruppe. Diese Paare spielen zweimal hintereinander, so dass jeder einmal der Blinde war. Für jede richtige Antwort bekommen die Kinder einen Belohnungsstein. Die Gruppe, die die meisten Steine gesammelt hat, hat am Ende gewonnen.

Tipps:

Falls sich die Kinder am Anfang recht schwer tun, die richtige Farbe zu nennen, kann man sie auch nach jedem einzelnen Feld die Farbe rufen lassen. Dadurch kann der Partner oder der Lehrer ihm helfen, sobald er einen Fehler gemacht hat.

Auch kann man die Kinder am Anfang nur 2-3 Schritte gehen lassen. Die Anzahl der Schritte kann individuell den Fähigkeiten der Kinder entsprechend angepasst werden. So muss ein gutes Paar sechs Schritte machen, während ein anderes Paar nur drei Schritte machen muss.

Material:

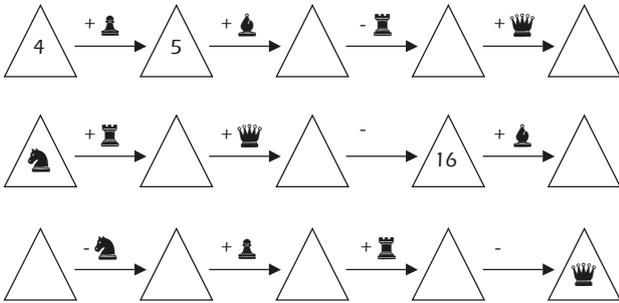
3 Tücher zum Verbinden der Augen
Belohnungssteine



Fotografie von Sabine Goehrke

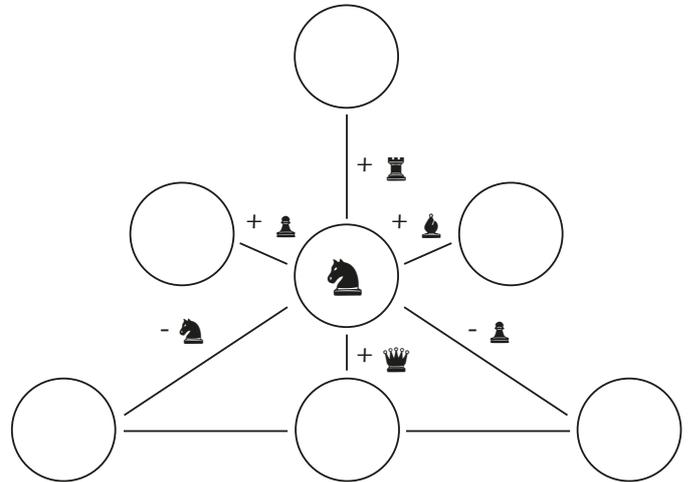
Rechenstrahlen

Die Figuren und ihre Werte werden dazu benutzt, um Rechenaufgaben zu stellen, die in besonderen Formen zu lösen sind.



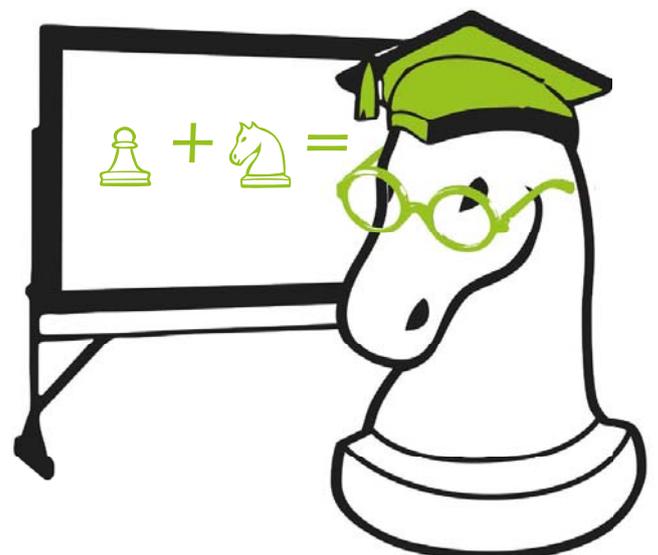
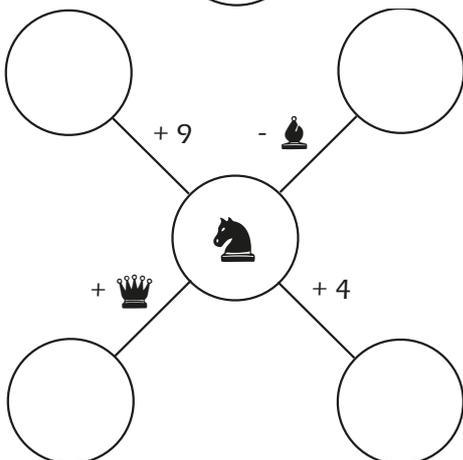
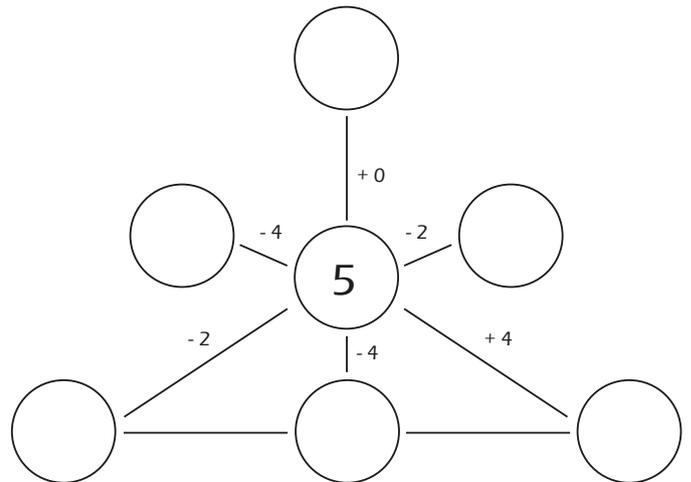
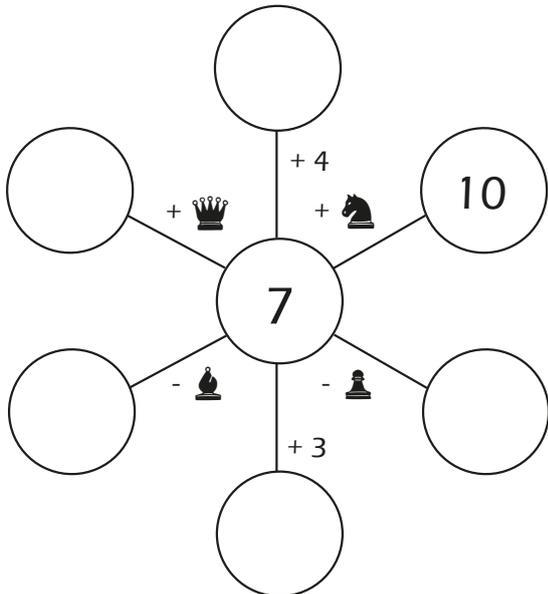
Rechenpyramide

Eine weitere Form des Figurenrechnens, nur diesmal in Form einer Pyramide. Oben sind Ziffern, unten die richtigen Schachfiguren einzutragen.



Rechenstern

Berechne die richtigen Zahlen. Zusatzaufgabe: Stelle diese als Summe oder Differenz von Schachfiguren dar.



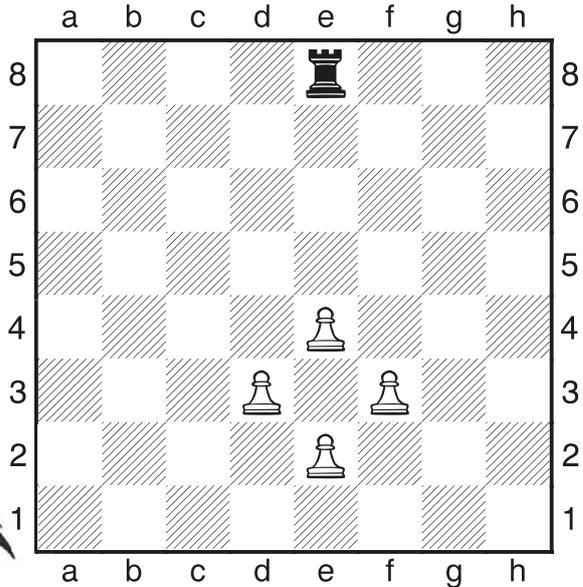
Festungsbelagerung

Die gleiche Spielidee kann man auch mit anderen Konstellationen sehr gut spielen. Die nächste Stufe ist es, mehrere gleiche Figuren antreten zu lassen, beispielsweise:

2 Springer gegen 5 oder 6 oder 7 oder 8 Bauern (in den ersten beiden Fällen haben die Springer Vorteile, dann eher die Bauern).

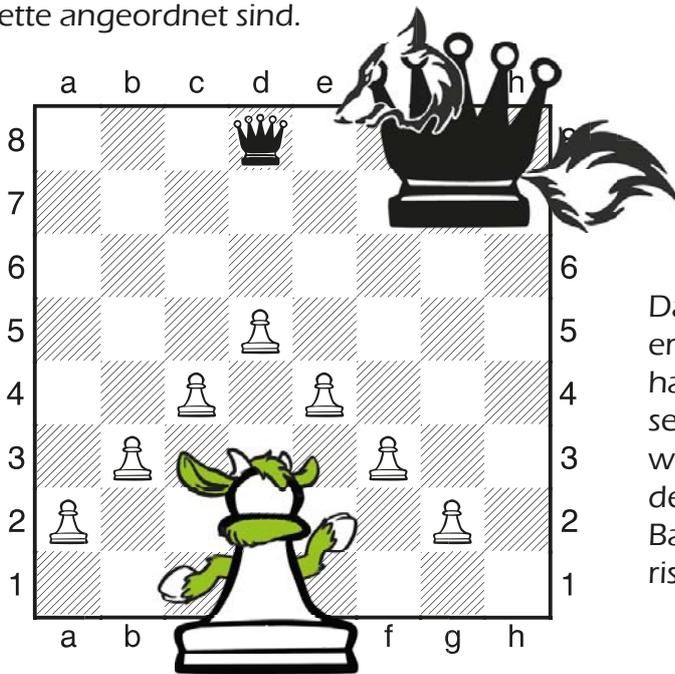
2 Läufer, 1 Turm (oder beide) oder andere Kombinationen gegen x Bauern.

Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Variante eines Bauernduells mit 4 Bauern gegen einen Turm. Dabei werde die Bauern in einem Rhombus angeordnet. Ziel ist das Durchbrechen zur gegnerischen Grundlinie. Der Turm versucht das durch Schlagen aller Bauern zu verhindern.



Der Wolf und die 7 Geißlein

Bei dieser Spielform spielt eine Dame gegen 7 Bauern, welche in einer langen Bauernkette angeordnet sind.



Das Beispiel zeigt, dass der Turm mit 5 Bauereinheiten zwar theoretisch mehr Gewicht hat, als 4 Bauern, diese aber durch gegenseitiges Decken sehr stark werden. Desto weiter man den Rhombus nach vorn schiebt, desto weniger Chancen hat der Turm die Bauern vom Durchbrechen auf die gegnerische Grundlinie abzuhalten.

Dabei wird deutlich, dass die Anordnung der Bauern deren Stärke teilweise stark verändern kann. Hat eine Dame gegen 7 Bauern im Normalfall einen Vorteil, wird es in dieser Konstellation spannend. Die Dame soll versuchen, alle Bauern zu schlagen, die Bauern, zur Gegenseite durchzukommen.



Staffellauf

Bei der Kombination aus Schach und Staffellauf sind Schnelligkeit, Teamfähigkeit, sowie unterschiedlichste Schachkenntnisse gefragt.

Eigentlich ist dies als Outdoorvariante gedacht. Natürlich kann man es aber auch im Haus von einem Zimmer zum anderen, im Gang, in der Turnhalle, ... spielen.

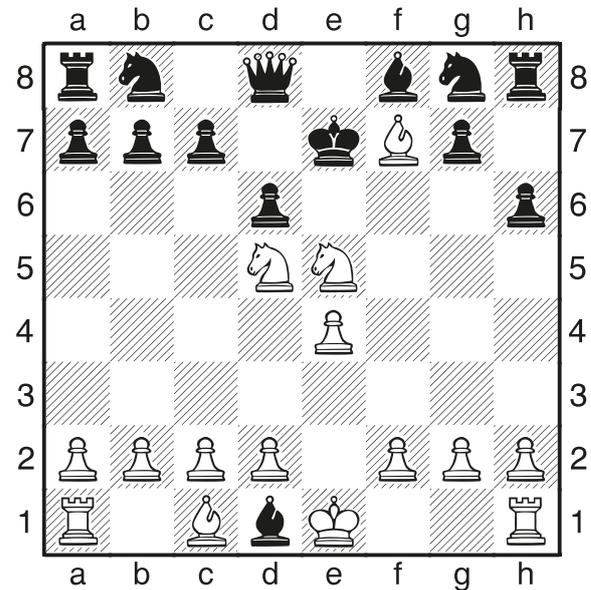
Unter „**Grundstellung auf Zeit aufbauen**“ auf Seite 38 haben wir bereits die einfachste Variante vorgestellt, indem zwei Mannschaften die Grundstellung um die Wette aufbauen. Bei „**Lauf-Schach**“ auf Seite 100 spielen die Kinder so eine normale Partie Schach. Unter „**Rucksack-Schach**“ auf Seite 215 wird eine Idee mit Taktikaufgaben und Rucksack ausführlich besprochen.

Schon aus dem Titel heraus ergibt sich die allgemeine Spielidee. Sie bilden zwei (oder mehr) Mannschaften. Dann bereiten Sie das Spielareal (Hof, Turnhalle, Klassenzimmer, ...) vor und überlegen sich die Aufgabe für den Staffellauf, sowie das benötigte Material.

In Erweiterung der schon vorgestellten einfachen Idee „**Grundstellung auf Zeit aufbauen**“, können Sie dies mit z.B. dem Seekadettenmatt leicht und sinnvoll erweitern. Man nehme ein Großfeldschachspiel und die dazugehörigen Maxi-Figuren (es geht natürlich auch ein normales Schachspiel). Es werden z.B. drei Teams gebildet.

Diese stellen sich in einem sinnvollen Abstand zum Brett hinter einer Linie auf. Jedes Team erhält zehn Figuren (die weiße Dame und ein schwarzer Bauer sind in der Schlussstellung des Seekadettenmatts nicht mehr mit im Spiel). Die Aufgabe besteht darin, wer als Erster seine zehn Figuren auf die richtigen Felder der Schlussstellung des Seekadettenmatts gestellt hat und ordentlich als Team hinter der Startlinie wieder Aufstellung genommen hat.

Die Schlussstellung des Seekadettenmatts:

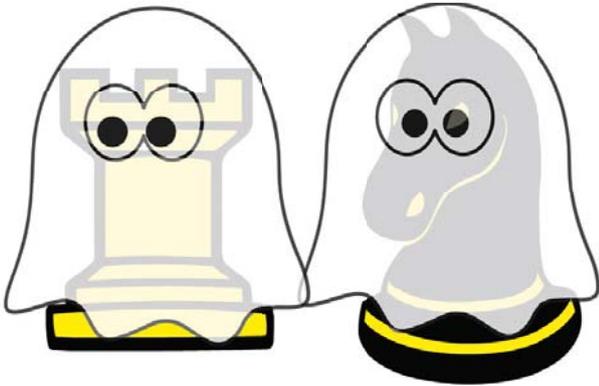


Nach dem Startschuss läuft das erste Teammitglied mit einer Figur los und stellt diese auf ein möglichst richtiges Feld für das Mattbild, läuft zurück und schlägt das nächste Teammitglied ab. Welches daraufhin mit der nächsten Figur losläuft usw. Die anderen Teams sind beim Startschuss mit gleicher Aufgabe auch losgelaufen. Das schnellste Team gewinnt. Ein „Schiedsrichter“ muss das richtige Aufstellen überprüfen. Sollte ein Einsetzen falsch sein, kann man Strafzeiten (z.B. 2 Sekunden) vergeben oder einmal eine Falschlösung zulassen oder den Spieler die Figur mit zurücknehmen lassen oder ...

Zur Vereinfachung kann man an einem Demobrett die Stellung aufgestellt oder auch nur vorher gezeigt und dann das Brett (zur späteren Kontrolle) umgedreht haben. Etwas komplizierter kann man es machen, wenn man z.B. einen Wendepunkt hinter das Großfeldschach aufstellt. Dieser muss erst umlaufen werden. Darüber hinaus kann man die Bewegungsart ändern: Rückwärtslaufen, Hüpfen auf einem Bein oder mit geschlossenen Beinen, ...

Geister-Schach

Einer der bekanntesten und vor allem bei Kindern sehr beliebter freundlicher Geist ist „Casper“. Mehrere Filme wurden nach den in den USA beliebten Comics gleichen Namens gedreht.



Da es bei der Begriffsbildung durchaus unterschiedliche Zuordnungen in der Literatur gibt, grenzen wir zuerst „Geister-Schach“ von anderen Begriffen wie „Kriegs-Schach“, bei uns besser bekannt als „Phantom-Schach“, oder „Mauer-Schach“ ab. Für dieses benötigt man zwei Bretter, einen Satz Figuren und einen zusätzlichen Schiedsrichter. Diese Schachspielweise stellen wir unter **„Mauer-Schach“ auf Seite 186** vor.

Wir wollen unter „Geister-Schach“ folgende eher anspruchsvolle Spielweise bezeichnen. Sie ist einfach zu verstehen und kann viel Spaß machen.

Bei Spiegel Online (1) kann man lesen, dass am baden-württembergischen Landesgymnasium für Hochbegabte in Schwäbisch-Gmünd „Geister-Schach“ eingesetzt wird: „Statt Bauern, Türmen, Springern und Läufern stehen auf ihrem Brett nur Mühlesteine - und die sind obendrein noch alle weiß. Man kann die Figuren also nicht sehen, sondern muss sie sich in jeder Spielsituation merken, nur auf der Unterseite ist der Wert der Figur vermerkt.“

(1) <http://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/hochbegabte-kinder-das-genie-spielt-geisterschach-a-474415-2.html>

Damit haben wir die wesentliche Komponente schon erklärt bekommen. Es werden auf dem Schachbrett gleich aussehende (also nicht unterscheidbare) Gegenstände benutzt. Diese werden auf der 1. und 2. für Weiß und auf der 7. und 8. Reihe für Schwarz aufgestellt. Nun wird jedem dieser gleich aussehenden Gegenstände die Eigenschaft der Schachfigur zugeordnet, auf deren Feld sie in der Grundstellung steht. Wir spielen mit diesen - mit einer Schachfigureneigenschaft versehenen - Gegenständen eine normale Schachpartie. Die Herausforderung besteht darin, dass man sich zu jeder Zeit merken muss, welcher Gegenstand welcher Figur entspricht.

Ein wenig Gedanken kann man sich um die zu benutzenden Gegenstände machen. Recht einfach und effizient haben das die Gymnasiasten aus Schwäbisch-Gmünd gelöst, indem sie Mühlesteine genutzt haben.

Hier ist aber durchaus auch Kreativität möglich. Sie könnten z.B. Geisterfiguren basteln (kaufen) und den zugeordneten Figurentyp auf der Unterseite befestigen/schreiben.

Ein „Geistertuch“ über einen normalen Spielsatz gelegt, wäre eine andere Idee. Im Handel gibt es einfache Faltschachteln, die man nutzen kann. Wenn diese die richtige Größe haben (Länge x Breite ca. 40 mm x 40 mm, Höhe ca. 100 mm), kann man die Figuren eines Schachspieles darin „verstecken“. Wenn im Laufe der Partie die Frage aufkommt, was denn in der Faltschachtel steckt, könnte man nachschauen.

Wenn Sie die Form etwas differenziert (hier jetzt einfacher) anwenden wollen, können Sie die Farbe der schwarzen und weißen Figuren unterscheidbar machen. Dann benutzen Sie 16 gleich aussehende Gegenstände der einen Sorte und 16 einer anderen.

Max Riedls Schachrätsel



Wir alle rätseln eher gern. Deshalb stellen Rätsel eine hübsche Abwechslung und Bereicherung dar.

In diesem Buch haben wir schon etliche Formen vorgestellt (Spuren im Schnee, Kreuzworträtsel, Silbenrätsel, Sudoku, ...). Hier möchten wir Ihnen jetzt ein Persönlichkeiten-Rätsel an die Hand geben.

Wir greifen dabei auf eine große Sammlung von Max Riedl zurück und lassen den Autor gleich selbst zu Wort kommen: „[...] wichtig war mir als Grundschullehrer, dass die Kinder Freude damit haben, neugierig werden und so ein Leben lang unabhängig von ihrer Spielstärke Schach als eine Bereicherung empfinden. Ich streue in meinen Schachunterricht auch ein, was für coole Typen die Schachspieler zu allen Zeiten sind und waren. Weiß und Schwarz sind dann nicht blutleere Spieler, sondern werden lebendig. [...]“

Wir greifen aus der großen Sammlung (103 Texte) hier sechs heraus und verweisen im Anschluss auf die anderen.

Die **Lösungen** finden Sie in der Übersicht der Persönlichkeiten **ab Seite 237**.



Max Riedls: Die anderen sind Quatsch!

Bezeichnend für ihn ist eine Anekdote mit einer Autogrammsammlerin. Er unterschrieb vor allen anderen Turnierteilnehmern quer über das ganze Blatt. Auf die Frage, wo denn nun Platz für die Unterschriften der anderen Spieler sei, antwortete er: „Die anderen sind Quatsch!“ Auch sonst scherte er sich wenig um die Meinung anderer und ließ schon mal ein Partie oder ein ganzes Turnier oder einen wichtigen Wettkampf sausen, wenn ihm die Bedingungen nicht passten, obwohl sein Verhalten am Brett von allen Gegnern gerühmt wurde, wenn er spielte. Er protestierte nicht selten gegen Fotografen, den geringsten Lärm, gegen die Höhe und die Beleuchtung des Tisches oder die Größe und den Kontrast der Schachbrettfelder, den Spieltermin, den Schiedsrichter, die zu nahe sitzenden Zuschauer... Einmal stieg er sogar als Führender aus einem wichtigen Turnier aus, weil die Organisatoren seine Forderungen nicht zur Gänze erfüllten.

Schon seit der Kindheit war er so. „Wir schaffen es, uns ihm anzupassen“, sagte einer seiner Lehrer. Er wollte immer in allem der Beste sein. „Wäre er neben einem Schwimmbad geboren, so wäre er Meisterschwimmer geworden. Zufall, dass er zuerst aufs Schach stieß.“ Mit sechzehn ging er von der Schule, die ihn nur vom Schach abhielt. Fremdsprachen brachte er sich selber bei, um die Schachveröffentlichungen im Original lesen zu können. „Am Schach reizt mich am meisten die Möglichkeit zu reisen, das Geld, die Atmosphäre. Schach ist zweifelsohne eine Kunst, aber darüber habe ich mir noch keine Gedanken gemacht.“ Bei einer anderen Gelegenheit äußerte er: „Schach erfordert absolute Konzentration. Ja, und Liebe zum Spiel... Gut kann man nur werden, wenn man das Spiel liebt. ...“

Dass es ihm nicht um das Geld verdienen, schon eher um Achtung und Respekt beim Schach ging, bewies er mehrfach auch angesichts von Ansinnen außerhalb des Schachbretts.