

# **Schach lernen**

**Handbuch für  
Schachtrainer**

**Stufe 4**

**Rob Brunia, Cor van Wijgerden**

# Inhalt

---

Vorwort.....	4	Lektion 11: Materialvorteil .....	80
Die vierte Stufe .....	5	Lektion 12: Jagen und richten.....	85
Der Lernstoff.....	5	Lektion 13: Königsangriff.....	91
Schachpartien der Schüler untereinander .....	6	Lektion 14: Siebte Reihe.....	98
Vorausdenken .....	7	Lektion 15: Endspielstrategie .....	104
Hilfe .....	8	Lektion 16: Räumen.....	111
Das Anwenden von Wissen.....	9	Lektion 17: Dame gegen Bauer ....	118
Der Übergang zu den Erwachsenen .....	10	Zusätzliche Arbeitsbücher.....	125
Das Untersuchen von Stellungen ....	11	Stufe 4 extra .....	125
Urkunde.....	12	Stufe 4 plus .....	126
Benutzungsanleitung für das Handbuch .....	13	Stufe 4 mix.....	126
Lektion 1: Eröffnungsvorteil.....	14	Lektion 1+: Königsangriff .....	127
Lektion 2: Unterbrechen .....	20	Lektion 2+: Verwundbarkeit in der Eröffnung .....	137
Lektion 3: Hinlenken .....	27	Lektion 3+: Unterbrechen .....	142
Lektion 4: Blockieren .....	34	Lektion 4+: Blockieren .....	148
Lektion 5: Vorausdenken .....	41	Lektion 5+: Remis .....	154
Lektion 6: Fesselung: Hinlenken ....	46	Lektion 6+: Fangen.....	163
Lektion 7: Der Freibauer.....	53	Lektion 7+: Kleiner Plan.....	170
Lektion 8: Ausschalten der Verteidigung .....	62	Lektion 8+: Bauernendspiel.....	176
Lektion 9: Der Magnet.....	67	Lektion 9+: Abzugsangriff.....	184
Lektion 10: Schwache Bauern .....	72	Lektion 10+: Endspieltechnik.....	189
		Lektion 11+: Das Schachproblem..	198
		Fachausdrücke.....	205
		Die Stufenmethode.....	208

# Die vierte Stufe

---

Wir gehen davon aus, dass die Lektionen der vierten Stufe lediglich für die Kinder sinnvoll sind, die die vorangegangenen Stufen erfolgreich haben abschließen können. Das heißt, dass nicht nur die Prüfung mit einem zumindest ausreichenden Resultat bestanden wurde, sondern dass die erworbenen Kenntnisse auch in ihren Schachpartien angewendet werden können. Ist dies nicht der Fall, so hat neu angebotener Lernstoff eine eher entgegengesetzte Wirkung; Wissen und die Fähigkeit, es anzuwenden müssen somit Hand in Hand gehen. Für den Unterrichtenden gilt, dass er über die didaktische Vorgehensweise, wie diese in den ersten drei Leitfäden dargelegt wurde, informiert sein muss.

## Der Lernstoff

Der Schwierigkeitsgrad des Lernstoffes der vierten Stufe liegt erheblich über dem der dritten Stufe. Dies liegt hauptsächlich an der zunehmenden Anzahl der benötigten Züge zur Lösung der Aufgaben. Bei den meisten Themen werden zur Lösung  $2\frac{1}{2}$  Züge (5 Halbzüge) benötigt.

Taktik spielt – ebenso wie in den Schachpartien der Schüler – immer noch eine große Rolle. Zum ersten Mal beschäftigen wir uns mit den letzten beiden Arten der Verteidigungsausschaltung: unterbrechen und blockieren. Vor allem das letztere Thema ist bei den Schülern sehr beliebt.

Der Doppelangriff steht ganz im Zeichen des vorbereitenden Zuges. Ein direkter Angriff funktioniert noch nicht, und somit ist eine vorbereitende Aktion notwendig. Alle existierenden Vorbereitungen kommen zum Zuge: hinlenken, ausschalten der Verteidigung, jagen, richten und räumen.

Das Thema des vorbereitenden Zuges der Fesselung wird in der Lektion über das Hinlenken des Vorder- und Hintermannes schon einmal angeschnitten. Die restlichen Themen der Fesselung werden erst in Stufe 5 behandelt.

Andere taktische Themen sind die siebte Reihe und der Magnet.

Nach und nach spielen auch positionelle Aspekte eine zunehmende (aber immer noch kleine!) Rolle in den Partien der Schüler der vierten Stufe. Diese vagen Themen können gut anhand des Endspiels vermittelt werden. Die Lektionen über materiellen Vorteil und Endspielstrategie beinhalten viele strategische Aspekte. Weiterhin trägt die Lektion über schwache Bauern dazu bei, dass die Schüler ein wenig bewusster (nicht viel, aber immerhin) mit ihren Bauern umgehen. Dasselbe gilt für die Lektion über die Eröffnung. Im Übrigen können positionelle Faktoren

am besten durch Besprechen der Schülerpartien behandelt werden (siehe auch Lektion „Kleiner Plan“ in Stufe 3).

Der Königsangriff ist eine Mischung aus Taktik und Strategie. Wir behandeln in dieser Stufe vor allem, wie der Angriff abgerundet wird.

Planvolles Spiel ist wichtig beim Schachspielen und daher auch ein wichtiger Teil der Lektion „Dame gegen Bauer“. Außerdem zeigt diese Lektion, wie wichtig die Zusammenarbeit der Figuren und wie sehr relativ die Punktzählung der Figuren ist.

Selbstverständlich ist die Auswahl des Stoffes eine persönliche, basierend auf der Entwicklung der Kinder im Schachspiel und einer Dosis Erfahrung.

## **Schachpartien der Schüler untereinander**

Übungspartien: Dieses Thema wurde bereits in den vorangegangenen Lehrgangsstufen, vor allem in Stufe 3, ausführlich behandelt. Leider beschränkt sich in den Jugendclubs das Angebot zum Üben oftmals auf das Geben von Anweisungen bzw. auf das Lösen von Aufgaben in den Arbeitsbüchern. Um richtig zu üben, ist es aber notwendig, dass die Kinder untereinander Stellungen ausspielen.

Das Ziel ist vielschichtig:

- 1) Das Einüben einer praktischen Fähigkeit in einem bestimmten Stellungstyp.
- 2) Das Kennenlernen bestimmter Themen (Eröffnung, Mittel- und Endspiel).
- 3) Das Training abwechslungsreich zu gestalten, indem das spielerische wie auch das kämpferische Element angesprochen wird.

Um eine Stellung ausspielen zu können, muss eine Stellung gewählt werden, die in der Spielführung eindeutig ist, so dass das unter 1) Genannte optimal unterstützt werden kann.

Es ist offensichtlich, dass dies unmittelbar im Zusammenhang mit der Spielstärke des zu trainierenden Spielers steht.

Das Ansprechen eines bestimmten Themas hilft dem Übungsleiter einzuschätzen, von welchem jeweiligen Kenntnisstand bei dem Schüler ausgegangen werden kann, und bietet dem Übungsleiter somit Informationen darüber, wo dieser einhaken sollte. Das unter Punkt 3 Genannte ist vor allen Dingen wichtig, damit Ruhephasen (sich setzen und zuhören) sich mit den aktiven Phasen abwechseln können. Für die bessere Aufnahme ist dies vorteilhaft.

Wichtig ist die Art und Weise, wie das Ausspielen von Stellungen den Schülern angeboten wird. Um Demotivation und Langeweile zu verhindern, darf die Stellung nicht zu einseitig sein. Jeder spielt demnach einmal mit Weiß und

**LERNZIEL**

- das Erlernen neuer Angriffstechniken
- die Wichtigkeit des Tempogewinnes

**NÖTIGE VORKENNTNISSE**

- Mattbilder

**STOFFVERMITTLUNG****Anleitung**

Bis jetzt haben wir schon viele Kombinationen erlernt, die direkt mit dem Angriff auf den König, den Formen zur Ausschaltung der Verteidigung und Matt-in-zwei-Übungen zu tun hatten.

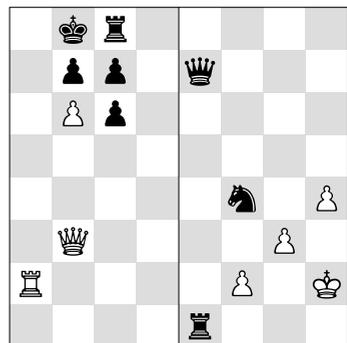
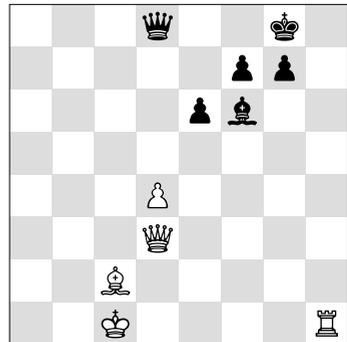
In dieser Lektion kommt ein letztes wichtiges Motiv, der Angriff auf die Rochadestellung, an die Reihe.

Es kommt vor, dass der Gegner in einem Angriff trotz materiellem Übergewicht mit dem König entkommen kann.

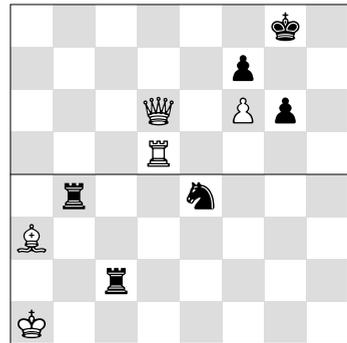
Nach dem auf der Hand liegenden 1. Dh7+ im Diagramm (⇒) kommt 1. ... Kf8, und der König flieht über das Feld e7. Der König muss auf dem Königsflügel festgehalten werden. Durch **1. Th8+**, ein Zug, der den König nach h8 zwingt, ist das möglich. Nach **1. ... Kxh8** **2. Dh7** ist Schwarz matt.

Der hierfür gängige Begriff ist Magnetkombination, ein Name, der für sich selbst spricht. Links im Diagramm (⇓) bringt 1. Da4 nach 1. ... cxb6 nichts ein. Mit **1. Ta8+** erreicht Weiß jedoch sein Ziel: **1. ... Kxa8** **2. Da4+ Kb8** **3. Da7#**.

Im rechten Teil steht der schwarze König auf der



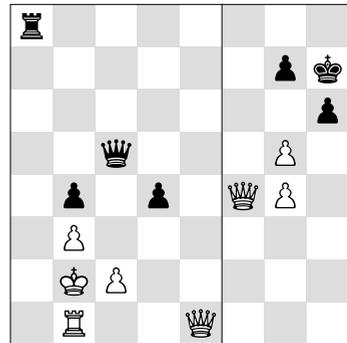
anderen Hälfte des Brettes undeckbar auf Matt. Schwarz muss deshalb mit Tempogewinn, dem Inbegriff einer Magnetkombination, handeln. Dies ist mit **1. ... Th1+ 2. Kxh1 De1+ 3. Kh2 Dxf2+ 4. Kh1 Dg2#** möglich.



Tempogewinn ist von größter Wichtigkeit. Der Angreifer, der am Matt beteiligt ist, muss mit Schach in Position gebracht werden.

Anhand der oberen Hälfte des Diagramms (⇑) kann darauf nochmals Nachdruck gelegt werden. Die normale Angriffsführung 1. Dd8+ Kh7 2. Df8 verläuft zu langsam. Schwarz bekäme damit Zeit für einen verteidigenden Zug oder sogar für einen eigenen gewinnbringenden Angriff. Schwarz verliert forciert nach **1. Df8+! Kxf8 2. Td8#**.

Im unteren Teil steht Schwarz an der anderen Seite des Brettes wieder vor undeckbarem Matt. Keine Zeit, um mit 1. ... Sc3 zu trödeln. Der Springer muss mit Tempo (mit Schach!) nach c3: **1. ... Ta2+ 2. Kxa2 Sc3+ 3. Ka1 Tb1#**.

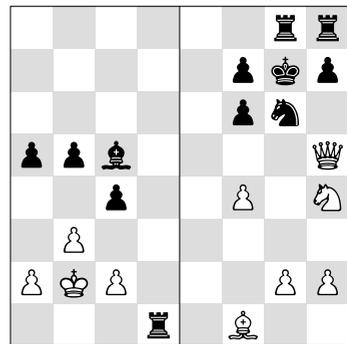


Links im Diagramm (⇔) wird der König in der Rochadestellung mattgesetzt: **1. ... Ta2+** (aber nicht 1. ... Da5, weil der weiße König dann nach c1 entwischt) **2. Kxa2 Da5+ 3. Kb2 Da3#**. Nimmt Weiß nicht auf a2, folgt Matt auf c2.

Rechts sehen wir, wie der König geschickt vor seine Bauernformation gezogen wird. Nach **1. g6+ Kxg6** (oder 1. ... Kg8 2. Df7+ und matt) **2. Df5** ist Schwarz matt.

Im linken Teil des Diagramms (⇓) ist Schwarz am Zug. Er hat nur Turm, Läufer und Bauern zur Verfügung. Auch in solchen Fällen kann der Magnet helfen: **1. ... c3+ 2. Kxc3 Ld4#**.

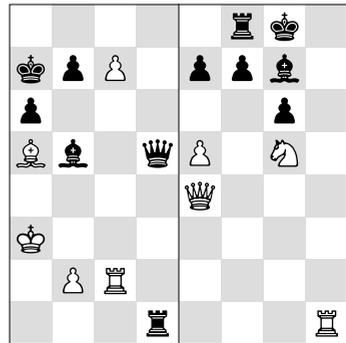
Rechts hat Weiß auch nicht viele Angreifer. Doch der Gewinn ist einfach. Der schwarze König muss wieder nach vorne gelockt werden: **1. Dh6+ Kxh6 2. Sf5+ Kh5 3. Le2#**.



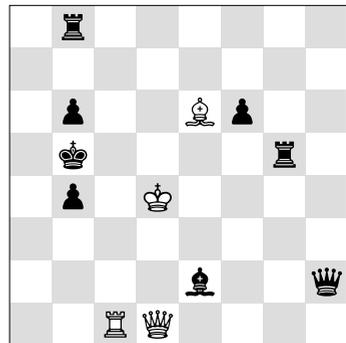
In diesem Diagramm (↑) sehen wir zwei schwierige Beispiele.

Links droht Schwarz, mit 1. ... Ta1+ 2. Kb4 Ta4 Weiß mattzusetzen. Es fehlt die Zeit, eine neue Dame zu holen. Die schöne Lösung ist **1. Lb6+ Kxb6** (auf 1. ... Ka8 holt sich Weiß natürlich eine neue Dame) **2. c8S+! Ka5 3. b4#**.

Rechts sehen wir eine typische Angriffsstellung. Nach dem direkten 1. Dh4 verteidigt Schwarz sich mit 1. ... Te8, wonach 2. Dh7+ Kf8 nichts einbringt. Aber Weiß fehlt nicht nur Zeit. Auch der Läufer auf g7 steht im Weg (sonst könnte 3. Dxf7# folgen). Mit **1. Th8+** schlägt Weiß zwei Fliegen mit einer Klappe. Auf **1. ... Kxh8** folgt natürlich **2. Dh4+** und **3. Dh7#**; auf **1. ... Lxh8** entscheidet **2. Dh4 Te8 3. Dh7+ Kf8 4. Dxf7#** oder **4. Dxxh8#** (die Deckung von f7 wäre wichtig gewesen).



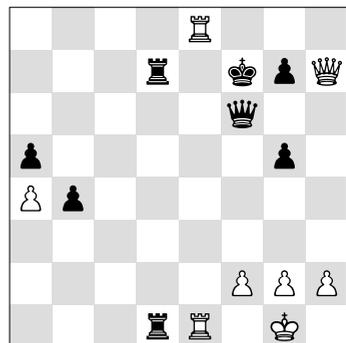
Die Schüler der vierten Stufe wissen den Reiz des Magneten im Diagramm (⇒) sicherlich zu schätzen. Und ganz besonders, wenn sie bereits eine Weile vergeblich nach der Lösung gesucht haben. Weiß kann nur gewinnen mit **1. Da4+ Kxa4 2. Ta1+** (dieser Zug muss mit Tempogewinn geschehen) **2. ... Kb5 3. Ld7#**.



### Suchstrategie

Die Magnetkombination ist gar nicht schwierig. Voraussetzung hierfür ist das Beherrschen der Mattbilder. Nach dem Finden eines geeigneten Mattbildes müssen die Schüler nach einem Opfer suchen, damit der wichtigste Angreifer für das Matt mit Tempo seinen Teil dazu beitragen kann.

In diesem Diagramm (↓) hat Weiß Pech, dass der Turm auf e1 nur teilweise mitspielen kann, ansonsten würde 1. Dg8+ oder 1. Dh5+ ganz leicht gewinnen. Das einzige Mattbild ist eine Stellung mit der weißen Dame auf e8. Mit Hilfe des Magneten ist dies im Handumdrehen



erledigt: **1. Tf8+ Kxf8 2. Dh8+ Kf7 3. De8+**.  
Dann aber scheint der Turm auf e1 sehr wohl noch eine Rolle zu spielen. Die Lösung scheint auf der Hand zu liegen, aber den meisten Schülern fällt die Aufgabe dennoch schwer.

## VERARBEITUNG

### Arbeitsbuch

*Matt / Magnet: A* 

Erklärung: Ein Magnetopfer gibt dem Angreifer Zeit, seine wichtigste Angriffsfigur mit Tempo in den Kampf zu bringen. Dank des Opfers wird der Gegner schnell matt (matt in zwei, drei oder vier Zügen).

Fehler: Der König kann entkommen.

Hilfe: Wahrscheinlich unterblieb das Magnetopfer. Noch mal hinsehen reicht meistens.

*Matt / Magnet: B*  

Erklärung: Siehe Übungsblatt A.

Fehler: Die Lösung für Stellung 1 ist 1. Tc1+ Kd6 2. Dd8#.

Hilfe: Achte auf die Dame auf b5 und den König auf f1. Weiß steht im Schach! Versuche es noch mal.

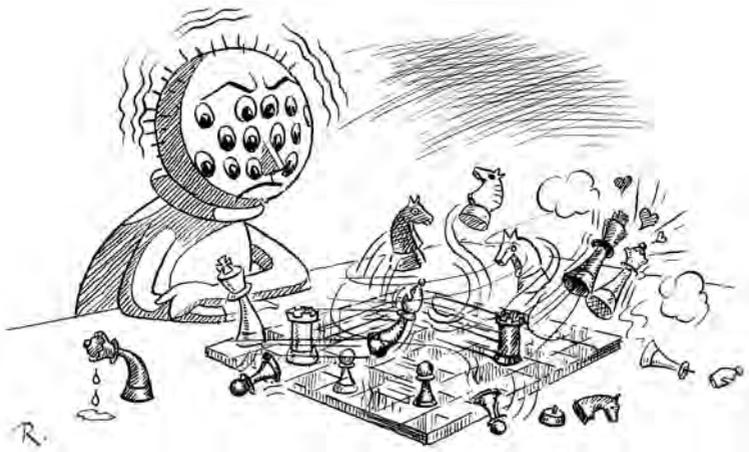
## ANTWORTEN

*Matt / Magnet: A*

- 1) 1. Te8+ Kxe8 2. De7#
- 2) 1. Th8+ Kxh8 2. Dh7#
- 3) 1. Dh6+ Kxh6 2. Th1#; 1. ... Kg8 2. Tc8+ und Matt
- 4) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da6 und Matt
- 5) Zeichnung
- 6) Zeichnung
- 7) 1. a4+ Kxa4 2. Db3+
- 8) 1. Df8+ Kxf8 2. Txf7+ Ke8 3. Tf8+ Kd7 4. T2f7#
- 9) 1. Th8+ Kxh8 2. De8+ Kh7 3. Dg8#
- 10) 1. Th8+ Dxh8 2. Df7#
- 11) 1. ... Th2+ 2. Kxh2 Df4+ 3. Kh1 Df3+ 4. Kh2 Dg2#
- 12) 1. Df6+ Kxf6 2. Le5#; 1. ... Kg8 2. Le5 mit undeckbarem Matt.

□ *Matt / Magnet: B*

- 1) 1. Tc4+ Kxc4 2. Dc3#
- 2) 1. Txb7+ Kxb7 2. Df7+ Kh6 3. Dxb6#; 2. ... Kh8 3. Sxb6#
- 3) 1. ... Dh1+ 2. Kxh1 Lf3+ 3. Kg1 Td1#
- 4) 1. Df8+ Kxf8 2. Td8#
- 5) 1. ... Ld3+ 2. Kxd3 Dd1#
- 6) 1. ... Dg1+ 2. Kxg1 Tbxg2+ 3. Kh1 Tg1+ 4. Kxg1 Sf2#; 2. Txb1 Sf2#
- 7) 1. Tb8+ Kxb8 2. Th8#
- 8) 1. ... Th1+ 2. Kxh1 Dh3+ 3. Kg1 Sf3#
- 9) 1. ... Tg1+ 2. Kxg1 Dxb2+ 3. Kf1 Dh1#
- 10) 1. ... Ta3+ 2. Kxa3 Da1+ 3. Kb3 a4#
- 11) 1. ... Lxb3 2. Kxb3 Df4 und matt auf g3.
- 12) 1. Th7+ Kxh7 2. Dh2+



# Zusätzliche Arbeitsbücher

---

1988, als die ersten Übungsblätter der vierten 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. 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 und anwenden, was sie gelernt haben. 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. Stufe 5 ist ein anderes Niveau und oft noch viel zu hoch gegriffen.
- 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).

Desweiteren ist der Wiederholungsaspekt nicht zu unterschätzen. Wiederholen ist unbedingt erforderlich. Themen aus einer vorherigen Stufe, die nicht behandelt werden, finden wieder Beachtung. Wenn wir nicht wiederholen, vergessen wir, daher müssen wir wiederholen, um nicht zu vergessen. Außer den existierenden Arbeitsbüchern sind Extra-Arbeitsbücher, Plus-Arbeitsbücher und Mix-Arbeitsbücher erschienen.

## Stufe 4 extra

Ein Arbeitsbuch mit nur einer Gedächtnisstütze und ansonsten lediglich Aufgaben. In der ersten Hälfte des Buches stehen nur Aufgaben mit denselben Themen wie in der 4. Stufe. Diese sind nicht nur nützlich als zusätzliche Übung, sondern besonders auch als Wiederholung.

In der zweiten Hälfte sind alle Aufgaben gemischt, es gibt also keinen Hinweis auf das Thema. Diese Aufgaben ähneln einer richtigen Partie am ehesten. Durch Platzmangel stehen im normalen Stufenbuch zu wenig von diesen Aufgaben.

Die Antworten finden Sie auf der Website: [www.stappenmethode.nl](http://www.stappenmethode.nl).

## Stufe 4 plus

In diesen Büchern ist Platz für:

- neue Themen
- Themen, denen durch Platzmangel nur wenig Aufmerksamkeit in den „normalen“ Stufen gewidmet wurde
- das Vertiefen von wichtigen Themen
- Themen aus einer vorherigen Stufe auf einem höheren Niveau

Wir behandeln alle Themen in 11 Plusstunden. Diese Themenvorgaben helfen vor allem Trainern, die nicht ohne Weiteres Lehrbeispiele aus dem Ärmel schütteln können.

## Stufe 4 mix

Mixaufgaben lösen ähneln am meisten eine echte Partie. Besonders wenn es nicht nur Taktikaufgaben betrifft.

Einfach nur Aufgaben lösen, ist weit weniger nützlich als manch einer denkt. Man lernt Muster, aber es gibt wesentlich mehr herauszuholen. Wichtig ist, ob „richtig“ gelöst wurde. Nicht nur einfach einen Zug gesucht und ausprobiert. Das geschieht bei den Arbeitsheften auch mal, aber wesentlich seltener als beim Lösen von Aufgaben am Computer. Da zocken die Schüler manchmal so, dass es nur so kracht. Falsche Antwort und schnell zum nächsten Zug. Der Lerneffekt bleibt dadurch in Relation zur Zeit, die hineingesteckt wurde, relativ klein.

Mix-Arbeitsbücher können helfen, Fehler und Defizite aufzuspüren. Bei den Antworten wird angezeigt, um welches Thema es sich bei der Aufgabe dreht. Mache ich häufig Fehler beim gleichen Thema, dann ist dies ein Fingerzeig, diesen Bereich noch einmal zu wiederholen. Allgemeine Fertigkeiten wie das Beachten gegnerischer Möglichkeiten werden dabei sicher bei vielen Jugendspielern auftauchen.

Auch der Lösungsansatz (das Finden des besten Zuges) muss sich verbessern. Ohne Suchstrategie gelingt das häufig nicht, wenn die vorhergehenden Stufen nicht verinnerlicht (automatisiert) wurden.

Das allerwichtigste ist, dass es für den Schüler Feedback gibt. (siehe in den Handbüchern im jeweiligen Kapitel unter der Überschrift Arbeitsheft die Punkte Erklärung und Fehler/Hilfe). Ziel ist es, besser Schach zu lernen und die richtige Herangehensweise muss so auch in einer echten Partie umgesetzt werden.

# 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

## **Handbuch zum Selbststudium**

Stufe 6

## **Software** (nur Windows)

Chess Tutor Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3  
(CD oder Download).

Demo: [www.chesstutor.eu](http://www.chesstutor.eu)

Die deutschen Bücher und CDs können Sie

bestellen bei: [www.ischach.com](http://www.ischach.com) oder [www.stappenmethode.de](http://www.stappenmethode.de)

Auf der Website finden Sie den aktuellen Stand und die Preisliste:

[www.stappenmethode.de](http://www.stappenmethode.de) und [www.chesstutor.eu](http://www.chesstutor.eu)

