

Schach lernen

**Handbuch für
Schachtrainer**

Stufe 5

Inhalt

Vorwort.....	4	4: Der Umgang mit Bauern.....	68
Die fünfte Stufe.....	5	5: Wettrennen	78
Lernstoff.....	6	6: Siebte Reihe	84
- Vorwissen.....	8	7: Abzugsangriff.....	92
- Begriffe.....	9	8: Fesselung	99
- Transfer.....	10	9: Die Eröffnung	105
- Taktik	13	10: Turm gegen Bauer.....	114
- Strategie.....	15	11: Starkes Feld.....	120
- Königsangriff.....	15	12: Verteidigen	127
- Die Eröffnung	15	13: Turmendspiel	133
- Das Endspiel.....	18	14: Königsangriff.....	142
- Verteidigen.....	19	15: Offene Linie	147
Betreuung.....	20	16: Remis	156
Individuelle Entwicklung.....	21	Ergänzende Arbeitsbücher	163
Beispielpartien	24	- Stufe 5 extra.....	164
Das Finden eines guten Zuges	29	- Stufe 5 plus	164
- Aktivität	29	- Stufe 5 mix.....	164
- Verwundbarkeit.....	30	- Spielen	165
- Beispielstellungen.....	31	Pluslektionen	
Der Trainer	34	1+: Aktivität	166
Schach auf dem Computer	35	2+: Bauernendspiel	170
- Einschätzung einer Position.....	35	3+: König in der Mitte	176
- Was ist der beste Zug?	36	4+: Der falsche Läufer	181
- Den Trainer ersetzen?	37	5+: Verwundbarkeit.....	187
- Aufgaben am Computer machen .	38	6+: Damenendspiel	193
- Schlussfolgerung	38	7+: Verteidigen.....	198
Schachliteratur	40	8+: Dauerfesselung	204
Urkunde.....	42	9+: Läufer gegen Bauer	209
Benutzungsanleitung für das		10+: Zugzwang	214
Handbuch	43	Fachausdrücke.....	219
Lektionen		Die Stappenmethode	224
1: Material und Zeit	44		
2: Matt.....	56		
3: Durchbruch	63		

Die fünfte Stufe

Die Bücher der Stappenmethode wurden 1987 als Hilfsmittel für Trainer und ihre Schüler veröffentlicht. Das Handbuch (Unterricht) und die Arbeitsbücher (Praxis) sind jedoch nur zwei Säulen des Ganzen. Spielen und Besprechen der Partien sind untrennbar miteinander verbunden. Vor allem letzterem wird im Schachtraining nicht viel Aufmerksamkeit geschenkt. Das rächt sich in vielen Bereichen. Die Schüler wenden das Gelernte nicht in ihren Partien an, Eröffnungen und strategische Themen (beides hervorragend geeignet für Partiebesprechungen) werden weniger beachtet. Wenn wir sagen können, dass in den Stufen 1 bis 3 alle wichtigen Themen mehr oder weniger behandelt wurden, so trifft dies für die Stufen 4 und 5 nicht zu. Für diese Stufen ist die Verdopplung der Anzahl von Lektionen und Arbeitsbüchern ein Kinderspiel. Der Trainer kann das Material, das nicht behandelt wurde, in der Besprechung der Spiele verwenden. Dies kann auf ähnliche Weise geschehen, wie das andere Material erklärt wird. Das Handbuch der 5. Stufe ist das letzte Buch, das für Gruppentraining gedacht ist. Die Anzahl Kinder, die in den Schachvereinen die 5. Stufe erreicht, ist leider nicht besonders groß. Das heißt aber nicht, dass das Schachtraining nach dieser Stufe nicht mehr fortgesetzt werden kann. Das Handbuch Stufe 6 ist für eine individuelle Arbeitsweise gedacht, der Schachtrainer kann daraus aber genügend Lehrstoff entwickeln.

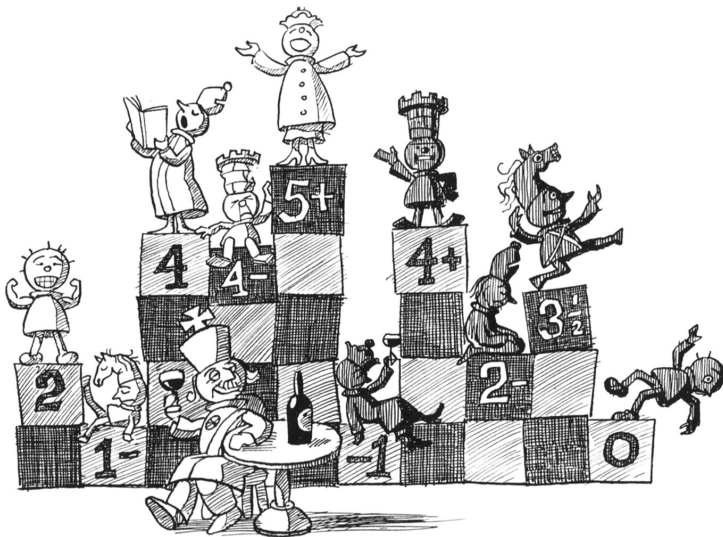
Leider ist die Zahl der Kinder, die Stufe 5-Unterricht in Schachclubs erhalten, nicht groß. Zum Glück gibt es private Trainer und Vereine, die die Trainingseinheiten kombinieren.

Wir gehen davon aus, dass Kinder den Lektionen dieser Stufe nur dann sinnvoll folgen können, wenn sie die vorherigen Stufen mit gutem Erfolg abgeschlossen haben. Das beinhaltet nicht nur ein ausreichendes Ergebnis beim Examen, sondern auch, dass die Schüler das Gelernte in ihren eigenen Partien in die Tat umsetzen können. Bei ungenügenden Fähigkeiten erreicht man mit dem Anbieten neuen Lernstoffes das Gegenteil des Erwünschten; Kenntnis und Fähigkeiten müssen Hand in Hand gehen.

Das Spielen von Kindern auf Stufe 5 (d.h. mit der Stufe 4-Prüfung in der Tasche) ist keine freudvolle Erfahrung. Die Schüler machen zu viele Fehler, die auf diesem Niveau nicht mehr vorkommen sollten. Sie zeigen ein enormes Wissen über die Eröffnungstheorie. Zehn bis fünfzehn Züge der Theorie sind keine Ausnahme. Dagegen ist nichts einzuwenden, wenn die Züge nach der Theorie mehr oder weniger auf dem richtigen Niveau sind, aber das ist sehr häufig nicht der Fall. Der Umfang der Eröffnungskennntnisse muss im Verhältnis zur Spielstärke stehen.

Für denjenigen, der die Lektionen unterrichtet, gilt, dass er über die didaktische Handlungsweise, wie sie in den ersten vier Stufen erläutert worden ist, Bescheid wissen muss. Ebenso wichtig ist ein Verständnis für die Struktur des Lernstoffes. Natürlich gibt es Wissenslücken bei den Schülern. Es ist die Aufgabe des Trainers diese zu schließen. Der Trainer kann dies nicht tun, wenn er keine Ahnung hat, wie die vorherigen Stufen aufgebaut waren. Wissenslücken sind kein unüberwindbares Problem. Die einzige Bedingung ist, dass der Trainer erkennt, dass sie da sind, und dass er an ihrer Beseitigung arbeitet. Das ist leichter gesagt als getan. Besonders pffiffige Kinder finden es unter ihrer Würde, Aufgaben aus einer niedrigeren Stufe zu machen. Es wird eine Herausforderung benötigt: 0 Fehler innerhalb einer bestimmten Zeit (der Schüler kann dies selbst angeben).

Durch die Einführung von neuem Wissen (dem aktuellen Stand der Dinge) werden die Lücken vergrößert und es entsteht schnell eine Kluft. Eine derartige Diskrepanz ist schwieriger zu überwinden. Der Schüler kann nicht mehr motiviert werden: „Das lerne ich sowieso nie!“ Es ist gut, dass Vereine einen externen Trainer holen, weil der Verein selbst keinen Trainer mit ausreichendem Niveau im Haus hat. Leider ist Elo meist das einzige Kriterium. Dieser Wunsch kommt zum Teil auch von den Teilnehmern.



Lernstoff

Der Schwierigkeitsgrad des Materials in Stufe 5 ist zum Teil nicht viel höher als der von Stufe 4. Die Anzahl der Züge der Lösungen der Übungen bleibt gleich: in den meisten Fächern ist die Lösung $2\frac{1}{2}$ Züge tief (5 ply). Wenn die ersten vier Stufen in der empfohlenen Weise (Lektion, Übung, Spielen und Besprechen der Partien) absolviert wurden (d. h. einschließlich der Arbeitsbücher plus, extra, Vorausdenken und Mix), wird Stufe 5 keine Probleme bereiten. Auch nicht die positionellen Themen. Sie sind einfach zu machen, wenn die Partien der Schüler ab Stufe 2 besprochen wurden. Kinder, die nur die Aufgaben in den Arbeitsheften machen, sind bereits abgesprungen, werden bald abspringen oder nur langsam an Spielstärke gewinnen.

Ein Trainer ist unersetzlich. Besprechung der Partien, Feedback und Hilfe beim Lernen (um drei wichtige Dinge zu nennen) sind unverzichtbare Hilfsmittel, um im Schach stärker zu werden. Ein Computer (siehe Seite 35) kann diese Aufgabe nur sehr bedingt übernehmen (DVD, Schachprogramm, etc.), allein ein Mensch kann eine persönliche Betreuung leisten.. Die Schüler werden nur dann besser spielen, wenn wir dafür sorgen, dass sie auf die richtige Weise lernen. Besser Schach spielen zu lernen bedeutet, den Stoff zu verstehen, ihn sich zu merken und, nicht zu vergessen, ihn auch anwenden zu können. Dazu gehört mehr als nur das Ablesen der Züge, die ein Schachprogramm auf dem Bildschirm erzeugt. Erkennen ist nicht dasselbe wie wissen und das wiederum ist nicht dasselbe wie können.

Lernen führt zu einem positiven Ergebnis, wenn wir auf folgendes achten:

- Der Lernende muss aktiv beteiligt sein.
Er muss Informationen aktiv verarbeiten, Vorwissen aktivieren (was weiß ich schon) und mit neuem Wissen verbinden.
- Der Lernende muss eine Wissensbasis aufbauen und diese dann erweitern
Der Aufbau neuer Strukturen muss sich auf zuvor Gelerntes beziehen.
Die einzelnen Teile müssen in einen Zusammenhang gebracht werden. Zu den bereits gewonnenen Erkenntnissen werden neue Aspekte hinzugefügt. Sie werden erweitert, vertieft und die Fertigkeit läuft so weit wie möglich parallel dazu. Es ist ein wachsender Schneeball. Die Stappenmethode ist auf diese Weise aufgebaut; konzentrisch und zyklisch heißt es.
- Wiederholung ist wichtig.
Je mehr ein Schüler weiß, desto leichter ist es, neuen Informationen eine Bedeutung zu geben. Das funktioniert aber nur, wenn das früher Gelernte nicht vergessen wird und gut genug behandelt wird.
- Aufmerksamkeit für die richtige Ebene

Die Partien der Schüler geben den genauesten Indikatoren auf die Spielstärke. Die Prüfung, die Ergebnisse der Übungen in den Arbeitsbüchern und die Elo sind nützliche Hinweise, aber nicht annähernd genau genug. Zu schwieriger Lernstoff ist demotivierend und eine Verschwendung von investierter Zeit.

- Bewertung von Lernergebnissen (die Diagnose)
Richtiges Feedback durch einen Trainer garantiert effektive Lernergebnisse.
Die Selbstkontrolle wird eine immer wichtigere Rolle spielen.

Was sollten die Schüler zu Beginn von Stufe 5 wissen? Alles über die niedrigeren Stufen natürlich, aber was bedeutet das und warum ist es wichtig. Bevor wir zum technischen Inhalt des Schachspiels übergehen, wollen wir uns zunächst mit den Vorkenntnissen, den Begriffen und der Manövrierfähigkeit beschäftigen.

Vorwissen

Es ist wichtig, dass die Themen und Begriffe mit den vorherigen Stufen übereinstimmen. In fast jedem Handbuch (am ausführlichsten in Stufe 1 und 2) wird auf die Bedeutung von Vorwissen hingewiesen. Was müssen die Schüler über das behandelte Thema wissen? Nehmen wir als Beispiel Lektion 5: das Wettrennen. Was spielt beim Wettrennen eine Rolle? Spezifisches Wissen: das Quadrat und Dame gegen Bauer. Dies sollte mehr oder weniger bekannt sein, wir werden dieses Material nicht noch einmal erklären, aber es kann einen gewissen Einfluss auf den Inhalt der Lektion haben, wenn das Wissen nicht ausreichend ist. Die Schüler werden helfen und fernhalten nennen, allgemeine Techniken, die in allen Endspielen nützlich sind. Wir werden nicht fragen, was sie bereits über das Wettrennen wissen! Das ist noch neu. Wir zwingen die Schüler dazu, über das Thema nachzudenken, wir aktivieren ihr Vorwissen. Bedenken Sie, dass dem Schüler nicht immer bewusst ist, was er bereits weiß, manchmal ist das Wissen unter einer anderen Bezeichnung zu finden (die in Schachbüchern und von Trainern verwendete Terminologie ist alles andere als einheitlich). Die Schüler verbinden neues Material auf unterschiedliche Weise mit vorhandenem Wissen. Es entsteht eine Vielzahl von Pfaden zu den Informationen, wodurch die neuen Informationen leichter verfügbar sind. Praktisch bei Partien! Darüber hinaus können neue Informationen schneller und einfacher verarbeitet werden. Das Ergebnis ist, dass das Arbeitsgedächtnis kaum beansprucht wird, da viele Informationen bereits automatisiert sind. Kurz gesagt: Teilweise mag Vorwissen notwendig sein, weil es Voraussetzung ist (sonst kann man der Lektion nicht folgen), Vorwissen ist auch nützlich, weil das Gedächtnis aktiviert wird. Wir schaffen sozusagen eine Garderobe, an der neue Kleider (Informationen) aufgehängt werden können.

LERNZIEL

- eine neue positionelle Waffe kennen lernen

NÖTIGE VORKENNTNISSE

- siebte Reihe (taktisch und positionell)

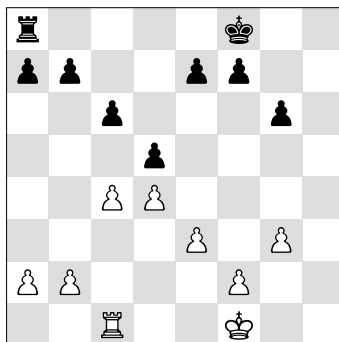
STOFFVERMITTLUNG**Anleitung**

Türme sind die einzigen Figuren, die auf einem leeren Brett von jedem Feld aus die gleiche Anzahl Felder beherrschen (14). Aus Lektion 14 der 4. Stufe wissen wir bereits, dass ein Turm in einer praktischen Partie auf der siebten Reihe am besten steht. Um dorthin zu gelangen, braucht der Turm freie Bahn. Es dürfen keine Bauern im Weg stehen. Eine Linie, auf der sich keine Bauern mehr befinden, nennen wir eine **offene Linie**.

Die Linienöffnung

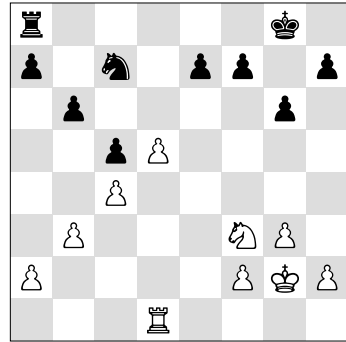
Im Diagramm (♣) gibt es nur eine offene Linie, die h-Linie. Keine der beiden Parteien hat dort viel zu suchen. Das Einfallsfeld auf der siebten (zweiten) Reihe kann von den Königen einfach verteidigt werden.

Weiß kann eine zweite Linie öffnen durch **1. cxd5**. Der Tausch der Bauern sorgt für eine offene Linie. Bei der Linienöffnung ist es natürlich wichtig, dass der Gegner dies nicht ausnutzen kann. Hier kann davon keine Rede sein. Nach **1. ... cxd5 2. Tc7 Tb8 3. Td7!** (eine notwendige Feinheit; sonst 3. ... Ke8 und 4. ... Kd8) **3. ... e6 4. Tc7** beherrscht Weiß die siebte Reihe. Er kann jetzt in aller Ruhe seinen König näher heranholen.



Wenn wir nach dem ersten Zug die Möglichkeiten der Türme zählen, wird deutlich, dass nicht nur das Eindringen auf der siebten Reihe zählt. Der weiße Turm beherrscht elf Felder, der schwarze nur vier. Außerdem bindet der weiße Turm den schwarzen König an den Bauern f7 und an die Deckung des Bauern b7.

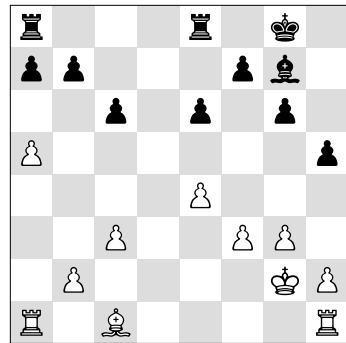
In diesem Diagramm (↑) finden wir eine zweite Möglichkeit zur Linienöffnung. Nach **1. d6** (Schwarz muss schlagen, und die d-Linie wird geöffnet) **1. ... exd6** (nicht gut ist 1. ... Td8 wegen 2. dxc7, und Weiß gewinnt) **2. Txd6** dringt der weiße Turm im nächsten Zug erfolgreich auf der siebten Reihe ein.



Opponieren (entgegenstellen)

Die normale Verteidigungsart gegen einen Einfall auf der offenen Linie ist das Opponieren der Türme auf der Linie.

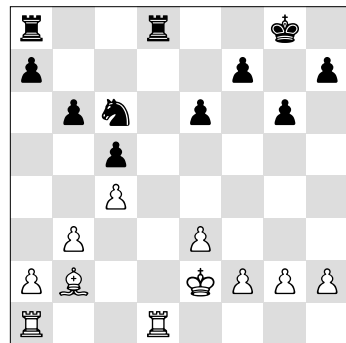
Im Diagramm (⇒) muss man sorgfältig spielen. Nach **1. Td1** ist **1. ... Ted8** die richtige Erwiderung. Nach einem Zug mit dem anderen Turm verliert Schwarz die Kontrolle über die d-Linie: 1. ... Tad8 2. Le3 a6 3. Lb6. Nach **1. ... Ted8** **2. Le3 Kf8** ist nichts passiert. Weiß kann nicht einfach die d-Linie aufgeben mit **3. Txd8+ Txd8** **4. Lxa7?** (4. Kf2!) **4. ... Td2+**, wonach der schwarze Turm viel aktiver stehen würde.



Ausschalten der Verteidiger

Das Ausschalten des verteidigenden Turmes ist eine wichtige Waffe des Angreifers beim Erobern einer offenen Linie.

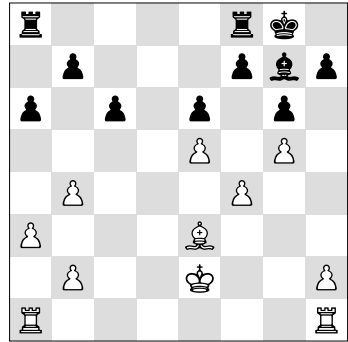
In der Diagrammstellung (⇓) scheint auf den ersten Blick alles in Butter zu sein für Schwarz. Beide Parteien haben Kontrolle über die offene d-Linie, aber nach dem sehr starken **1. Lf6** ist Schwarz machtlos gegen das Eindringen eines weißen Turmes. Der Läufer jagt den Turm von d8 weg. Er muss mit dem Turm auf d1 tauschen oder den Turm von d8 wegziehen. In beiden



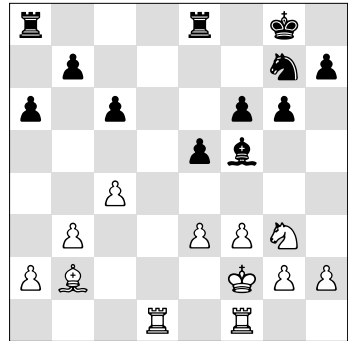
Fällen dringt Weiß mit einem Turm auf d7 ein, wonach Schwarz eine ziemlich mühsame Verteidigung erwartet.

Wenn es eine offene Linie gibt, ist es nicht immer die beste Strategie, diese gleich zu besetzen.

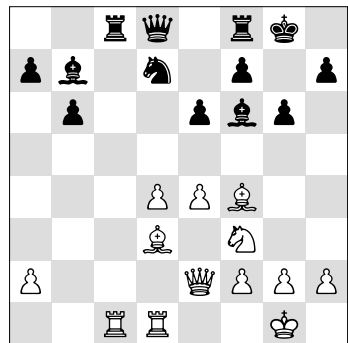
Im Diagramm (♠) muss Weiß beim Besetzen der offenen d-Linie vorsichtig vorgehen. Der auf der Hand liegende Zug 1. Td1 bringt nach 1. ... Td8 2. Lb6 Td5 nichts. Schwarz kann die offene Linie erfolgreich verteidigen. Nur das vorbereitende **1. Lb6** verhindert das Opponieren auf der d-Linie. Im nächsten Zug zieht Weiß dann doch einen Turm auf die d-Linie und dringt anschließend mit **3. Td7** ins gegnerische Lager ein.



Wird eine offene Linie durch eine Partei beherrscht, kann das Eindringen auf der siebten Reihe manchmal noch durch eine andere verteidigende Figur verhindert werden, wie z.B. den Läufer auf f5 im Diagramm (⇒). Weiß erreicht sein Ziel durch Schlagen, und nach **1. Sxf5** verschafft Weiß sich Zutritt zum Feld d7. Sofortiges Schlagen ist hier gefragt, denn die Verdopplung mit 1. Td2 ist zu langsam. Nach 1. ... Td8 2. Tfd1 Txd2 3. Txd2 Lc8 hält Schwarz die weißen Figuren außerhalb seines Lagers.



Im Diagramm (♣) ist eine alltägliche Stellung aus der Turnierpraxis abgebildet. Die c-Linie ist die einzige offene Linie. Es ist sehr lehrreich, wie diese in kürzester Zeit in die Hand des Weißen fällt. Erst zieht Weiß **1. La6**; dieser Zug dient nicht allein dazu, einen Verteidiger von c8 auszuschalten, sondern auch dazu, mit der Dame ins gegnerische Lager einzudringen. Schwarz muss schlagen: **1. ... Lxa6** (oder 1. ... Txc1 2. Txc1 La8 3. Ld6 und 4. Lb5, und Schwarz sind die Hände gebunden; Damengewinn mit 4. Tc8 ist unnötig). Es folgt **2. Dxa6**



Txc1 (erzungen, sonst Bauernverlust) **3. Txc1 Da8**. Die c-Linie gehört dem Weißen. Nach den Zügen **4. Ld6 Td8 5. e5 Lg7 6. Tc7** geht Material verloren. In der Partie *Geller-Simagin, Moskau 1951* folgte noch **6. ... De4 7. Sd2 De1+ 8. Sf1 Sf8 9. Dxa7 Lh6 10. Txf7**, und Schwarz gab auf.

Einen Vorteil umwandeln

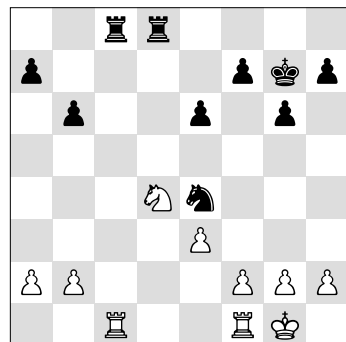
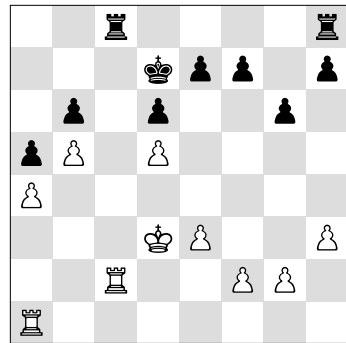
Eine Besonderheit, die noch behandelt werden sollte, ist die Umwandlung des Vorteils einer offenen Linie in einen anderen Vorteil.

Im Diagramm (\Rightarrow) wird ein Beispiel gezeigt. Die Alleinherrschaft über die c-Linie kann nicht errungen werden. Nach Turmverdopplung mit **1. Tac1** verteidigt Schwarz sich erfolgreich mit **1. ... Tc5**. Mit **1. Tc6** muss Weiß einen anderen Weg finden. Schwarz muss entweder schlagen oder dem Weißen die c-Linie überlassen. Im ersten Fall erhält Weiß einen sehr gefährlichen Freibauern; im zweiten Fall erobert Weiß die c-Linie, wonach er in aller Ruhe seine Bauern nach vorne bringen kann (**1. ... Tb8 2. Tac1 Thc8 3. Kd4**).

Ein Feld auf einer offenen Linie, das von einem Bauern unterstützt wird (am besten im gegnerischen Lager), nennen wir einen **Stützpunkt**. In dieser Stellung ist das Feld c6 für Weiß und das Feld c5 für Schwarz ein **Stützpunkt**.

Spielen Sie die Position nach **3. Kd4** simultan. Am besten zweimal, einmal mit Weiß und einmal mit Schwarz. Wenn es genügend Schüler gibt, ist das Gegeneinanderspielen eine Alternative.

In einer der nächsten Unterrichtsstunden (ruhig etwas später) ist eine Wiederholung angebracht. Die Stellung in diesem Diagramm (\Downarrow) ist voll von nützlichen Wendungen in Bezug auf die offene Linie und die zweite Reihe. Es gibt viele Möglichkeiten: ausspielen, paarweise analysie-



ren oder eine Besprechung mit Vorschlägen aus der Gruppe. Schwarz hat einen Vorteil, insbesondere in der Praxis, weil Weiß genau spielen muss. Hier sind einige Möglichkeiten.

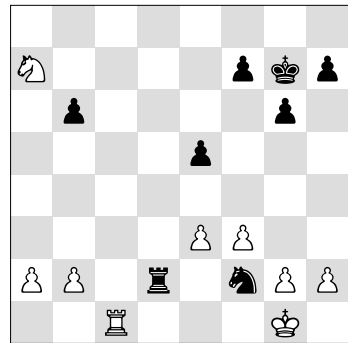
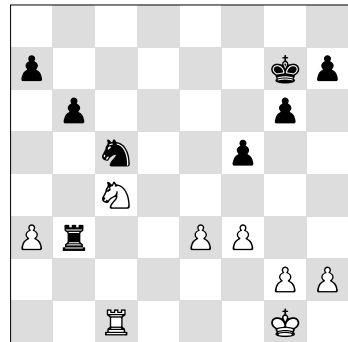
Der erste Zug ist **1. ... e5**. Logisch, dass man auf d2 eindringen will. Weiß hat vier Springerzüge, die sich lohnen. Zwei decken das Angriffsfeld d2 und zwei wählen den Gegenangriff.

A) **2. Sc6 Td2 3. Sxe5 Txc1 4. Txc1 Txb2 5. f3 Sc5 6. a3** (oder 6. Ta1 Kf6) **6. ... Tb3 7. Sc4 f5** (Diagramm ↑) und Schwarz zieht seinen König nach d5 und spielt b5.

B) **2. Sb3 Txc1 3. Txc1 Sd2 4. Sa1** (4. Td1? Sf3+ oder 4. Sxd2 Txd2 5. Tb1 Kf6 und diese Stellung erscheint noch einmal in Variante C, Chancen für Schwarz) **4. ... Sc4 5. b4 Sa3 6. Sb3 Sc2 7. b5 Sa3** und Schwarz gewinnt mindestens einen Bauern. Es geht nicht viel von der Aktivität verloren.

C) **2. Sf3 Sd2 3. Sxd2 Txc1 4. Txc1 Txd2 5. Tb1 Kf6** Siehe Variante B.

D) **2. Sb5 Txc1** (2. ... a6 3. f3 axb5 4. fxe4 b4 ist wahrscheinlich nicht genug, aber das Ausspielen ist lehrreich) **3. Txc1 Td2 4. f3 Sf2 5. Sxa7** (Diagramm ⇒) **5. ... Sd1** (oder sogar 5. ... e4) mit Spielchancen für Schwarz.

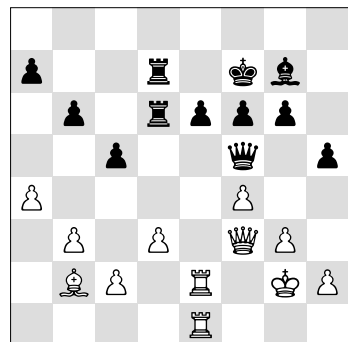


Die praktische Erfahrung ist der Zweck dieses Beispiels; es geht nicht darum, die absolute Wahrheit zu finden. Es gibt viel zu lernen über die Zusammenarbeit von Turm und Springer. Die Figuren sind aktiv und das kann plötzlich vorbei sein.

Für das folgende Beispiel (Diagramm ↓ - aus der Partie *Mellema-Ikonnikov, Dieren 2015*) gilt das Gleiche. Lassen Sie zunächst ausspielen und zeigen erst später die schwierigen Möglichkeiten, die Ikonnivkov spielt.

1. De4

Ein unglücklicher Moment. Das liegt daran,



dass der Läufer auf b2 ungedeckt ist. Warten mit z.B. 1. La1 Td5 und erst dann 2. De4 Dxe4+ ermöglicht es, mit dem Turm zurückzuschlagen: 3. Txe4.

1. ... Dxe4+ 2. dxe4

Erzwungen, sonst geht eine Qualität verloren, obwohl die Umwandlung des materiellen Vorteils nach 2. Txe4 f5 3. Te5 Lxe5 4. Lxe5 Td5 immer noch Technik erfordert. Das liegt im Rahmen des Themas, Schwarz muss Linien für seine Türme öffnen, sonst kommt er nicht weiter.

Angenommen, der Läufer würde gedeckt sein. (z.B. auf a1) dann kann Weiß mit dem Turm zurückschlagen.

Dank dieses Fehlers erscheint das Thema dieser Lektion auf dem Brett. Die Stellung wird immer noch mehr oder weniger ausgeglichen sein, obwohl Schwarz der einzige ist, der etwas tun kann. Der Großmeister spielt in der Folge sehr einfallsreich. Wunderbar, wie er es schafft, das Spiel am Laufen zu halten. Als häufiger Teilnehmer an offenen Turnieren ist das eine sehr nützliche Fähigkeit. Er spielt oft gegen Spieler, die mit einem Remis zufrieden sind.

2. ... c4 (Diagramm ⇒)

Bequem. Nach zuerst 2. ... Tc6 3. Lc3 c4 hält Weiß die Stellung geschlossen mit 4. b4.

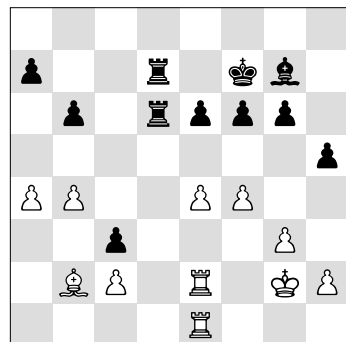
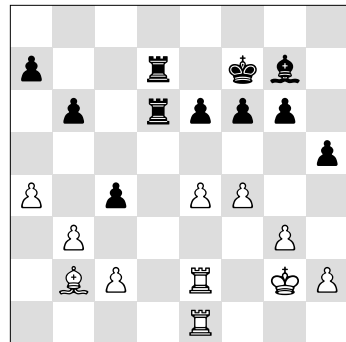
3. Kf3

Was ist der Weisheit letzter Schluss? Dieser Königszug ist es bestimmt nicht. Die Regel, dass der König im Endspiel mitspielen muss, gilt hier nicht: der König ist auf der dritten Reihe verwundbar. Weiß hatte mehrere Alternativen. Einen völlig sicheren Weg (d.h. wenn mehr oder weniger jeder normale Zug gut ist) gibt es nicht.

A. 3. b4 c3 (Diagramm ⇓)

Der einzige Versuch, sonst gibt es kein Durchkommen nach Lc3.

4. Lxc3 Tc6 5. Lb2 Tc4 6. c3 a5 7. e5



Die Position nach 7. bxa5 bxa5 8. Ta1 g5 9. fxg5 fxg5 (Diagramm ♠) ist unangenehm zu spielen. Man hat einen Bauer mehr, aber alle schwarzen Figuren sind aktiv.

7. ... f5 8. Lc1 Txc3

Oder 8. ... Lf8 und man hat die Wahl zwischen 9. Ld2 axb4 10. cxb4 Lxb4 11. Lxb4 Txb4 12. Tc1 Txa4 13. Tb2 Tb7 14. Tcb1 Ta6 15. h4 oder 9. Le3 Txc3 10. bxa5 bxa5 11. Ld2 Tc5 12. Le3 Tc4 13. Ta2 die in beiden Fällen für Weiß recht einfach zu halten sind.

9. Ld2 Tc4 10. bxa5 bxa5 11. Lxa5 und Weiß hat keine schwachen Bauern mehr.

B. 3. bxc4 Tc6 4. a5 Txc4 5. axb6 axb6

Objektiv gesehen ist diese Stellung wahrscheinlich haltbar, aber gegen einen Großmeister ist es am besten, sie zu vermeiden.

C. 3. e5

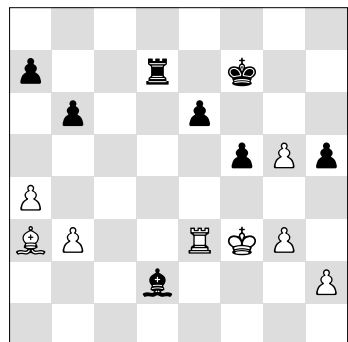
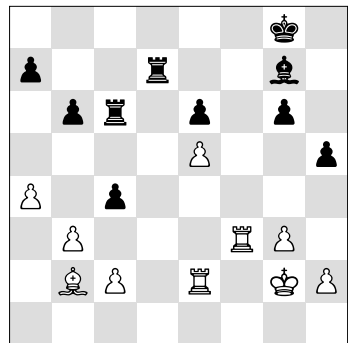
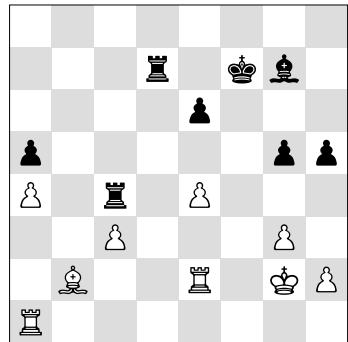
Das reicht aus, aber die Regel, dass man mit einem Läufer auf den schwarzen Feldern seine Bauern auf derselben Farbe nicht festlegen darf, spielt bei einer solchen Wahl immer eine Rolle. Dieser Zug ist außerdem um ein Vielfaches stärker als der Textzug.

3. ... fxe5 4. fxe5 Tc6 5. Tf1+ Kg8 6. Tf3 (Diagramm ⇨) und Schwarz hat keine wirkliche Anhaltspunkte.

3. ... Tc6 4. Ke3

Dies führt zu einer fast verlorenen Stellung. Eine bessere Chance ist 4. e5. Der weiße Läufer ist sowieso schlecht, aber auf diese Weise verhindert Weiß, dass der schwarze Läufer mitspielen kann: 4. ... f5 5. La3 g5 (5. ... Td5 6. h4) 6. fxg5 cxb3 7. cxb3 Tc3+ 8. Te3 Lxe5 9. Txc3 Lxc3 10. Te3 ist nur optisch besser für Schwarz. Es gibt keinen Grund zur Besorgnis, zumal nach 10. ... Ld2 (Diagramm ⇩), Weiß sich mit 11. g6+ Kf6 12. Lb2+ Ke7 13. La3+ mit Dauerschach retten kann.

Auch nach 10. ... Ld4 11. Te2 kann Weiß seinen



Ergänzende Arbeitsbücher

1988, als die ersten Übungsblätter der fünften Stufe erschienen waren (nur auf Niederländisch), 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. Das führte zu Ergänzungen, den Extra-, Plus-, Vorausdenken und den Mix-Arbeitsbüchern.

Für Stufe 5 sind drei Arbeitsbücher erhältlich. Genau genommen ist das zu wenig. Selbst wenn wir von der idealen Situation ausgehen (Trainer unterrichtet, lässt die Schüler üben und spielen und bespricht dann ihre Partien), wäre mehr Übung auf demselben Niveau immer noch sinnvoll. Bis einschließlich Stufe 3 ist es einigermaßen überschaubar, was behandelt werden muss. Ab Stufe 4 ist der Bereich schon so groß, dass eine Auswahl getroffen werden muss, und dieser Bereich wird immer größer.

Das Unterrichten und das Lösen von Aufgaben, die auf oder knapp über dem eigenen Niveau liegen, hat in der Regel den richtigen Schwierigkeitsgrad (in dem Sinne, dass es den größten Effekt zeitigt). Glücklicherweise haben die besseren Trainer viel eigenes Material entwickelt, und das ist eine gute Sache. Leider überschätzen die Trainer manchmal das Niveau ihrer Schüler. Es wird definitiv nicht empfohlen, Stufe 6 zu beginnen, ohne Stufe 5 extra und Stufe 5 plus durchgearbeitet zu haben.

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 6 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.

Stufe 5 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 5. 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.

Stufe 5 plus

In diesen Büchern ist Platz für:

- neue Themen (u.a. König in der Mitte, Damenendspiel, Läufer gegen Bauer, Dauerfesselung);
- 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 zehn Pluslektionen. Manche Lektionen können wir besser auf mehrere Unterrichtsstunden verteilen.

Lassen Sie abwechslungsreicher einen Schüler, der schon etwas fortgeschrittener ist, eine Stunde (bzw. einen Teil) vorbereiten und geben.

Stufe 5 mix

Das Mix Arbeitsbuch zählt 62 Seiten mit Aufgaben, genau gesagt $62 \times 12 = 648 - 16$ (Zeichnungen u.a.) = 728 Aufgaben.

Die Themen sind bekannt aus Stufe 5, Stufe 5 plus und die niedrigen Stufen. Für die Plus-Hefte gab es bisher keine Mix-Übungen.

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 Niveau der Aufgaben ist ziemlich gleichmäßig. Natürlich wird die ein oder andere Aufgabe viel Mühe machen. Und genau darum sind diese Hefte das Mittel zur Wahl, um herauszufinden, in welchen Bereichen der Schuh noch drückt. Mixaufgaben lösen kann 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.

Spiele

In vielen Lektionen müssen wir Zeit reservieren zum Ausspielen, am besten im Simultan. Dieser Rat wurde bereits seit der zweiten Stufe gegeben, aber in der Praxis ist das oft problematisch, auch dadurch, dass der Trainer keine geeigneten Ausspielstellungen finden kann (?) oder nicht das gewünschte Niveau hat.

Beim Ausspielen können wir die Schüler je nach ihren Fähigkeiten maßgeschneidert bedienen. Wir können den Schwierigkeitsgrad anpassen und ihnen direkt Feedback geben. „Das war gut, aber solche Züge solltest du vermeiden, weil ...“. So verbessern wir ihre Schwachpunkte auf spielerische Art.

Ausspielen gefällt den Schülern sowieso gut. Die Stellungen sind so angelegt, dass die Schüler in einem Simultan oft gegen den Trainer gewinnen. Wichtig ist, dass sie erfahren, dass sie an Spielstärke zulegen. Das verstärkt ihre Motivation, die sie benötigen, um Energie in das Schachtraining investieren zu wollen. Das resultiert wiederum in Leistungsverbesserung auf lange Sicht. Klingt logisch, oder?

Die Jugend hat ein felsenfestes Vertrauen in das Urteil einer Schach-Engine: „Ich stehe auf Gewinn, +3.12. Diese Stellung ist gewonnen, es ist alles vorbei.“ Lassen Sie die Schüler beweisen, dass sie Recht haben.

Sammeln Sie auch Stellungen aus dem Eröffnungsrepertoire der Schüler, bei denen die Bewertung einen entscheidenden Vorteil anzeigt. Lassen Sie diese Stellungen in einem Simultan ausspielen. Die Spielstärke des Trainers muss beträchtlich sein (obwohl eine gute Vorbereitung auch ausreichen kann). Diese Art des Trainings ist nützlich, um die Spielstärke zu verbessern, aber sie lehrt die Schüler auch, dass das Urteil des Computers nicht direkt auf eigene Fähigkeiten übertragbar ist.

Die Stappenmethode

Die Originalfassung der Stufenmethode ist niederländisch. 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: chesstutor.eu

Die deutschen Bücher und CDs können Sie bestellen bei: **stappenmethode.de**

Auf der Website finden Sie den aktuellen Stand und die Preisliste: stappenmethode.de und chesstutor.eu

