

INHALTSVERZEICHNIS

1.	Schach – mehr als eine Freizeitbeschäftigung?	1
2.	Zum Schachspiel verleiten – Förderung einiger Schlüsselkompetenzen durch Schach spielen	1
2.1	Das Schachspiel – kurzer kulturhistorischer Aufriss und begriffliche Grundlagen	1
2.2	Schach spielen in der Grundschule?	3
2.2.1	Rechtliche Grundlegung und Verankerung der Thematik	3
2.2.2	Lernpsychologische Begründungen (Förderung der Konzentrationsfähigkeit, des räumlichen Vorstellungsvermögens und Problemlösens)	5
2.2.3	Zielfelder der Hinführung zum Schachspiel	9
3.	Unterrichtspraktische Umsetzung eines Schachlehrgangs	10
3.1	Lernvoraussetzungen der Klasse und Vorüberlegungen	10
3.2	Darstellung der Unterrichtsinhalte der Sequenz mit Reflexion	12
4.	Abschließende Reflexion und Schlussgedanken	25

Literaturverzeichnis

Eidesstattliche Erklärung

1. Schach – mehr als eine Freizeitbeschäftigung?

Schach schult den Geist, es stählt den Willen zur Selbstbehauptung und bildet Gemüt und Charakter. (Hans Häffner, Schriftsteller) ¹

Dieses Zitat erinnert stark an maßgebliche Bildungs- und Erziehungsziele. Hierbei wirft sich die Frage auf, ob mit einem Brettspiel wertvolle Bildungs- und Erziehungsarbeit geleistet werden kann. Aber Schach ist mehr.

Jeder, der das Schachspiel bzw. seine Grundzüge beherrscht, ist fasziniert von der Vielfältigkeit der Möglichkeiten, vergisst, wie schnell die Zeit vergeht, wenn man konzentriert spielt. Schach ist ein Strategiespiel, Glück und Zufall spielen keine Rolle, nur das eigene Können, unabhängig vom Alter, d.h. Kinder, Jugendliche und Erwachsene können sich auf gleichem Niveau messen, wenn sie die nötige Geduld und Konzentration besitzen.

Viele Grundschüler sind häufig ungeduldig, können sich nicht lange auf eine Sache konzentrieren und sind in unserer heutigen Wohlstandsgesellschaft von veränderter Kindheit geprägt und folglich permanente, multimediale Unterhaltung und Beschäftigung gewohnt. Sie sind selten für sich allein und viele Kinder können kaum zur Ruhe kommen oder sich mit sich selbst beschäftigen. Daher befinden sich in Klassen viele unruhige Schüler, die sich nur kurz auf eine Sache konzentrieren können. Hier kann Schach spielen eine Möglichkeit sein, die Kinder in ihrer Konzentrationsfähigkeit spielerisch zu fördern und sie intrinsisch zu motivieren, sich auf eine Ruhe und Konzentration fordernde Situation bzw. das Schachspiel einzulassen.

2. Zum Schachspiel verleiten – Förderung einiger Schlüsselkompetenzen durch Schach spielen

2.1 Das Schachspiel – kurzer kulturhistorischer Aufriss und begriffliche Grundlagen

Die meisten Historiker sind der Auffassung, dass das Schachspiel bereits im 5. oder 6. Jahrhundert, womöglich noch früher in Indien entstanden ist. Archäologische Funde belegen, dass das Spiel im 8. Jahrhundert auf Reisen ging, möglicherweise entlang der berühmten als Seidenstraße bekannten Handelsroute. Im Zuge der arabischen Eroberungszüge wanderte das Spiel nach Westen und auf den afrikanischen Kontinent. Nach zwei bis drei Jahrhunderten war es in Europa angekommen. Mit Beginn des

¹ Deutscher Schachbund, 2002, 2f.

11. Jahrhunderts, fünf oder sechs Jahrhunderte nachdem es sich etabliert hatte, wurde Schach in einem Großteil der damals bekannten Welt gespielt.²

Mit Beginn des 20. Jahrhunderts hatte das Schachspiel überall auf der Welt seinen Platz gefunden und wurde von mehr Menschen gespielt als möglicherweise in den ersten tausend Jahren zusammen, wobei unterschiedliche Gruppen das Spiel aus verschiedenen Gründen spielten. Während Künstler wie Marcel Duchamp im Schachspiel den Inbegriff von Schönheit und Ordnung sahen, sahen Pädagogen darin bereits ein Mittel das logische Denken zu fördern. Vor allem aber wurde Schach zu einem Symbol geistiger Größe.³

Bis heute hat das Schachspiel eine lange Entwicklungsperiode durchgemacht und sich über fast alle Länder der Erde ausgebreitet und kann, so wie es heute nach den internationalen Regeln des Weltschachbundes in der ganzen Welt gespielt wird, „wohl als das vollkommenste Unterhaltungsspiel bezeichnet werden“⁴.

Schach, das auf Grund seines etymologischen Ursprungs (von persisch *Schah* = König) auch als das königliche Spiel bezeichnet wird, ist ein strategisches Brettspiel, bei dem zwei Spieler abwechselnd Spielfiguren auf einem Spielbrett bewegen. Ziel des Spiels ist, den *König* des gegnerischen Spielers Schachmatt zu setzen. Schach ist kein Glücksspiel, es entscheidet allein das spielerische Können der Kontrahenten und nicht der Zufall. Auf dem Schachbrett, das aus 64 Feldern besteht, befinden sich zu Beginn einer Partie insgesamt 32 Spielsteine, 16 weiße und 16 schwarze. Die acht unterschiedlichen Figuren, für die je unterschiedliche Zugregeln gelten, werden zu beiden Seiten des Brettes aufgestellt, auf der vorletzten Reihe die Bauern, auf der letzten Reihe die Figuren in der Reihenfolge (von links nach rechts für Weiß, für Schwarz umgekehrt): Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm (s. Abb. 1). Weiß beginnt und die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine Schachfigur.

Schach ist eines der komplexesten Brettspiele. Die Zahl der möglichen Stellungen wird auf $2,28 \times 10^{46}$ geschätzt. Bereits nach zwei Zügen können 72.084 verschiedene Stellungen entstehen. Die Zahl der möglichen Spielverläufe ist noch einmal um ein Vielfaches größer, sodass sich schon für die ersten 40 Züge sich die Schätzungen auf etwa 10^{115} bis 10^{120} verschiedene Spielverläufe belaufen.⁵

Schach wird sowohl wettkampfmäßig bzw. organisiert in Vereinen als auch zum reinen Vergnügen gespielt. Heute hat der Deutsche Schachbund DSB (Stand: März 2006) in

² vgl. Schafroth, 2002, 22f.

³ vgl. Schafroth, 2002, 146ff.

⁴ Lossa, 2008, 13.

⁵ Gruber, 1991, 24.

2700 Vereinen etwa 97.000 Mitglieder, davon 30.000 Kinder und Jugendliche, und gehört damit zu den größten Schachverbänden der Welt.⁶

Über die Anzahl an Hobbyspielern und Spielern in Schach AGs kann nur spekuliert werden, sie werden auf deutschlandweit etwa 18 Mio. geschätzt.⁷

2.2 Schach spielen in der Grundschule?

2.2.1 Rechtliche Grundlegung und Verankerung der Thematik

Die Verfassung des Freistaats Bayern hält in Art. 131 (1) fest: Die Schulen sollen nicht nur Wissen und Können vermitteln, sondern auch Herz und Charakter bilden. Zu diesem Erziehungsziel trägt Schach spielen können, als ein Spiel, das in morgen- und abendländischen Kultur eine große Tradition hat, sicherlich bei.

In den Fächerübergreifenden Erziehungs- und Bildungsaufgaben des Lehrplans für die Grundschulen in Bayern wird betont, dass „Entwicklungen und Veränderungen in Gesellschaft und Wirtschaft (...) zunehmend Aufgaben und Herausforderungen mit sich (bringen), die Unterrichtsfächern nicht eindeutig zugeordnet werden können“⁸. Hierzu gehören *Freizeiterziehung*, im Rahmen derer den Schülern vielseitige Gestaltungsmöglichkeiten für sinnvolle, erfüllte Freizeitbeschäftigungen aufgezeigt werden sollen, sowie *Lernen lernen*. Mit dem Schachspiel wird den Schülern eine solche Freizeitbeschäftigung aufgezeigt. Des Weiteren soll den Kindern bewusst werden, dass sie durch regelmäßige Übungen (hier Schach spielen) ihre Konzentrationsfähigkeit nicht nur beim Schach spielen verbessern, sondern ihnen dieses auch bei anderen, schulischen Dingen zu Gute kommt und sie sich besser und länger auf eine Sache konzentrieren können.

In den Grundlagen und Leitlinien des Lehrplans wird die Bedeutung des *Freiraums* des Lehrplans (Punkt 4.5) sowie das Nutzen von *Querverbindungen* (Punkt 4.3) hervorgehoben. Dieser Freiraum des Lehrplans kann über den Unterricht hinaus zur weiteren Behandlung einzelner Inhalte genutzt werden und dient zur Vertiefung der Bildungs- und Erziehungsarbeit.⁹ Hier sind auch die Förderung einiger Schlüsselqualifikationen wie Konzentrationsfähigkeit, Kreativität sowie das Erlernen von Strategien zu leisten.

Auch das Pädagogische Leitthema der Jahrgangsstufe 3 *Selbstsicherheit gewinnen – anderen Sichtweisen mit Offenheit begegnen* wird in der vorgestellten Sequenz *Hinführung zum Schachspiel* aufgegriffen. Die Schüler lernen beim Schach spielen mit Stärken

⁶ <http://www.schachbund.de/downloads/StatistikJanuar2006.pdf>, Stand: 18.08.09.

⁷ vgl. Expertengespräch W. Rädler

⁸ Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 2000, 14.

⁹ vgl. Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 2000, 13.

und Schwächen umzugehen bzw. machen die Erfahrung eine Niederlage hinnehmen zu müssen.¹⁰

In Bezug auf die Förderung des räumlichen Vorstellungsvermögens trifft der Lehrplan nur wenige konkrete Aussagen. So wird zum Beispiel im Fachprofil Mathematik erwähnt, dass die Kinder beim Eintritt in die Schule bereits über erste Vorstellungen des Raumes verfügen, die im Laufe der Schulzeit weiterentwickelt werden sollen. Das räumliche Denken spielt in allen Lebensbereichen eine große Rolle. „Fast jedes Denken, jede kognitive Kompetenz bedient sich visueller, d.h. geometrischer Stützen. Die *intellektuelle Entwicklung* (i.O. kursiv) ist eng verbunden mit den Fähigkeiten, visuell dargebotene Informationen aufzunehmen, zu analysieren, zu speichern, mit ihnen in der Vorstellung zu operieren u.a. So sind visuell-geometrische Erfahrungen und ein entsprechendes Können von grundlegender Bedeutung für die kognitive Entwicklung des einzelnen Schülers.“¹¹

Aus dem großen Gegenstandsbereich der Mathematik werden als Unterrichtsgegenstand in der Grundschule drei elementare Bereiche ausgewählt: Zahlen, räumliche Vorstellungen und mathematische Denkweisen. Als Grundlegende Zielsetzungen – neben den fach- und inhaltspezifischen Lernzielen der Lehrpläne – des Mathematikunterrichts nennt Maras die Förderung grundlegender kognitiver Fähigkeiten, mit dem Ziel offen, beweglich und vernetzt zu denken, die Entwicklung eines Zahlensinns sowie allgemeine Lernziele, die Kreativität und Problemlösen einschließen.¹²

Das räumliche Vorstellungsvermögen zu schulen wird immer wieder als eines der Hauptziele des Geometrieunterrichts bezeichnet, mehr noch, „es ist Voraussetzung für schulisches Lernen überhaupt“¹³. Räumliches Denken als eine Teilkomponente des räumlichen Vorstellungsvermögens ist die „Fähigkeit, mit Vorstellungsinhalten gedanklich zu operieren, d.h. ihre Lage und Beziehungen zueinander in der Vorstellung zu verändern. Gerade das visuell-räumliche Denken stellt eine hohe kognitive Anforderung dar“¹⁴. Das räumliche Denken wird beim Schach spielen trainiert und verbessert, da die Beziehung der eigenen und gegnerischen Figuren zueinander bei jedem Zug reflektiert, mögliche sowohl eigene als auch gegnerische Züge überdacht und hierbei neue Stellungen gedanklich auf ihre Sinnhaftigkeit und Zielführung überprüft werden müssen.

Krauthausen zählt zu den grundlegenden Zielsetzungen des Mathematikunterrichts auch allgemeine Lernziele, die auf auch „fachübergreifende und in gewisser Weise inhaltsunabhängige Qualifikationen [bezogen sind], die ihre Legitimation nicht zuletzt aus einer

¹⁰ vgl. Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 2000, 150.

¹¹ Radatz/ Rickmeyer, 1991, 7.

¹² vgl. Maras, 2005², 200ff.

¹³ Franke, 2007², 27.

¹⁴ Radatz/ Rickmeyer, 1991, 17.

langfristigen und allgemeinen gesellschaftspolitischen Relevanz erhalten sowie im Hinblick auf den individuellen Lebensentwurf in einer demokratischen Gesellschaft“¹⁵.

Die Kultusministerkonferenz (KMK) hält in ihren Bildungsstandards im Fach Mathematik für den Primarbereich im Beschluss vom 15.10.2004 fest, dass sich die Standards nur implizit an den traditionellen Sachgebieten des Mathematikunterrichts der Grundschule Arithmetik, Geometrie, Größen und Sachrechnen orientieren. „In den Vordergrund gestellt werden vielmehr, allgemeine und inhaltsbezogene mathematische Kompetenzen, die für das Mathematiklernen und Mathematik insgesamt charakteristisch sind“¹⁶. Die allgemeinen mathematischen und inhaltsbezogenen mathematischen Kompetenzen sind untrennbar aufeinander bezogen (s. Abb. 2). Erstere umfassen die Bereiche Problemlösen, Kommunizieren, Modellieren, Argumentieren sowie Darstellen von Mathematik (s. Abb. 3). Bei der Hinführung zum Schachspiel wird insbesondere die Fähigkeit des Problemlösens gefördert, wenn auch nicht im streng mathematischen Sinn, so doch in Bezug auf das Erkennen und Nutzen von Zusammenhängen sowie einer Entwicklung von Lösungsstrategien, die durch logische, gedankliche Kombination sinnvoller Spielzüge sowie vorrausschauendem Denken erarbeitet wird. Für derartige kognitive Leistungen ist eine gute Konzentrationsfähigkeit notwendig, die mit regelmäßigem Schach spielen gefördert wird bzw. trainiert werden kann.

Zusammenfassend betont Marion Bönsch-Kauke, Dozentin für Pädagogische Psychologie und Sozialpsychologie an der Friedrich Schiller-Universität Jena, „Schule ist nicht nur beauftragt, Wissen zu vermitteln, sondern auch Kernkompetenzen. Dazu kann Schach wirkungsvoll beitragen“¹⁷.

2.2.2 Lernpsychologische Begründungen (Förderung der Konzentrationsfähigkeit, des räumlichen Vorstellungsvermögens und Problemlösens)

In der Kognitionspsychologie spielt Schach vor allem in der Expertiseforschung¹⁸ eine große Rolle. So ist kaum möglich, Expertisestudien zu finden, in denen nicht Bezug auf Schachuntersuchungen genommen wird, da es eine Vielzahl für die Expertisetheorie prototypischer Schachstudien gibt. Auch zur Erstellung und Überprüfungen informationsverarbeitender Modelle und Fragen nach der Struktur menschlichen Problemlösens ist die Aktualität des Schachspiels als Paradigma psychologischer Forschung bis heute nicht gesunken.¹⁹

¹⁵ Krauthausen in Maras, 2005², 203.

¹⁶ KMK, 2005, 6.

¹⁷ Bönsch-Kauke, 2008, 242.

¹⁸ Expertiseforschung befasst sich mit dem Experten, einer Person, die auf einem bestimmten Gebiet dauerhaft hervorragende Leistungen zeigt.

¹⁹ vgl. Gruber, 1991, 9ff.

Lernpsychologisch stellt das Erlernen des Schachspiels viele Ansprüche an den Anfänger. Gerhard Steiner, Professor für Psychologie an der Universität Basel, unterscheidet sieben Operationen, die ein Schach-Novize oder fortgeschrittener Anfänger ausführen können muss. Als Grundlage für den Anfänger des Schachspiels ist die Kenntnis des Spielbretts und dessen Orientierung, die Kenntnis der Figuren (König, Dame, Turm, Springer, Läufer, Bauer), das Wissen um deren Aufstellung auf dem Brett und das Beherrschen der Regeln über die möglichen Züge, d.h. über die elementaren Operationen auf dem Brett und deren Bedeutung.²⁰ Besonders die Orientierung auf dem Spielbrett und die unterschiedliche Ziehweise der Figuren fördert in ihrer gedanklichen Vorstellung das räumlich Denken.

Die Züge der einzelnen Figuren bezeichnet Steiner als elementare Operation, denen ein Wissen über Regeln zugrunde liegt, das verbal („Der König zieht diagonal oder gerade, aber jeweils nur ein Feld) oder visuell (als Bewegungsbild oder als statisches Ereignisbild) gespeichert wird. Das handelnde Ausführen der Züge mit dem Ziel, sie sich besser einzuprägen, ist besonders beim Springer wichtig. Bruner würde von einer anfänglich enaktiven Repräsentation sprechen, die nach entsprechender Übung zu einer sicheren ikonischen Repräsentation wird. Das Wissen um die Regeln ist zu Beginn des Schachspiels Lernens noch weitgehend kontextfrei und muss dem räumlichen und vor allem dem operationalen Kontext angepasst und damit erweitert werden. Der Anfänger ist viel zu stark in seinem Regelwissen gefangen und hat noch keine Übersicht über das gesamte Geschehen und übersieht wichtige Beziehungen zwischen eigenen und gegnerischen Figuren.²¹

Diese Kontextfreiheit soll verhindert werden, indem die Schüler in der im Folgenden dargestellten Sequenz nicht alle Figuren (gleichzeitig) kennen lernen, sondern nach und nach. Um die Züge und Stärken der einzelnen Figuren nicht kontextfrei zu vermitteln, treten die bereits bekannten Figuren gegeneinander an. Hierzu werden abwechslungsreiche Spielformen eingeführt, die die Züge vertiefen und die Spielstärke der Figuren miteinander vergleichbar machen (s. Kap. 3.2).

Die Fortschritte des Lernenden, der sich ein Wissen über die Stärke der einzelnen Figuren aufgebaut und verstanden hat, dass Züge unterschiedliche Funktionen und Absichten haben, können in Begriffen des kognitiven Lernens beschrieben werden. Hier werden sieben Absichten bzw. Strategien, die mit einem Schachzug verfolgt werden, unterscheiden:

1. einfache Verschiebungen
2. Sperren von Feldern
3. Angreifen oder Bedrohen
4. Schlagen einer gegnerischen Figur

²⁰ vgl. Steiner, 2007⁴, 351.

²¹ vgl. Steiner, 2007⁴, 355ff.

5. Eine andere Figur decken oder Schützen
6. Matt-Setzen
7. Dazwischenstellen.²²

Da die vorgestellte Unterrichtssequenz erstens mit Schach-Novizen, zweitens nur in einem dreimonatigen Kurzlehrgang mit wöchentlich einer Schachstunde durchgeführt wird, werden nicht genannte sieben Strategien erlernt, sondern vier (,Einfache Verschiebungen', ,Angreifen oder Bedrohen', ,Schlagen einer gegnerischen Figur' sowie ,Eine andere Figur decken oder schützen'). Jedoch verlangt auch das Überlegen, welche der vier Strategien für die nächsten Schachzüge der Partie am relevantesten ist oder sind, eine große gedankliche Anstrengungen, Konzentration und Geduld vom Spieler.

Bönsch-Kauke führt zahlreiche wissenschaftliche Schulschach-Untersuchungen an, von denen zwei Studien kurz geschildert und eine Maßstäbe setzende aktuelle deutsche Studie erläutert wird. Ein interessantes Ergebnis erhielten die russischen Pädagogik- und Psychologieprofessoren Galperin und Talysina 1968. Sie führten in der Unterstufe Schachunterrichts-Experimente nach der Methode der etappenweisen Ausbildung geistiger Handlungsfähigkeit durch. So verbesserten sich in allen Klassen, in denen der 35-stündige Schachunterricht bzw. -lehrgang durchgeführt wurde, nicht nur die Leistungen der Schüler in sämtlichen Fächern, sondern es konnten auch Qualitäten des logischen Denkens herausgebildet werden.²³

Für eine Kanadische Studie wurde das Schachspiel 1992 in einen speziell konzipierten Mathematikunterricht mit integrierten Problemlösephasen eingeführt. Das Programm folgte der Theorie von R.M. Gagné (1969), wonach das Lernen durch Problemlösen zur höchsten Kategorie menschlichen Lernens zählt. Durch Problemlösen erworbene Fähigkeiten sind nach lernpsychologischen Untersuchungen leichter übertragbar und widerstandsfähiger gegen Vergessen. So erbrachte eine Untersuchung mit 437 Fünftklässlern, bei denen in drei Gruppen das Schachspiel durchgängig, teilweise oder gar nicht eingesetzt wurde, signifikant höhere Fähigkeiten beim Verständnis und Lösen mathematischer Probleme. Proportional zum Anteil des Schachspiels im Lehrplan stiegen mathematische Kompetenzen von 12,02% bis zu 21,46% für die schachlich unterwiesene Gruppe gegenüber den Vergleichsgruppen. Die Noten der Schachgruppen stiegen von 62% auf 81%.²⁴ Über den Zeitraum der durchgeführten Untersuchung bzw. des Lehrgangs konnten jedoch keine Angaben gefunden werden.

Die Deutsche Schulschachstiftung beauftragte im Jahr 2001 das Psychologische Institut der Universität Trier mit einer Evaluationsstudie zu prüfen, inwieweit Schachunterricht in der Grundschule die geistige Entwicklung von Kindern fördert. In einer sequentiellen

²² vgl. Steiner, 2007⁴, 354.

²³ vgl. Bönsch-Kauke, 2008, 207f.

²⁴ vgl. Bönsch-Kauke, 2008, 228f.

Längs/Querschnitt-Studie wurde die Dauer des Schachunterrichts über die Schuljahre variiert, wobei eine Stunde Schach pro Woche den Mathematikunterricht ersetzte. Hierbei fand der Schachunterricht nach den Vorgaben und der Methodik des Schulschachpatents der Deutschen Schachjugend als Lernen mit allen Sinnen und als „Learning by doing“ nach den Grundsätzen der Laborschule Hartmut von Hentigs statt, für den Schule ein Ort der Primärerfahrungen bedeutet. Für ihn ist Leistung ein Akt der Einsicht und Überzeugung, frei und freudig erbracht.²⁵ Da „Kinder – laut weltweiter Erfahrung im Schulschach – von der spielerischen Betätigung beim Schach begeistert sind, ist diese Art von Unterricht für sie genau das Richtige“²⁶.

Begleitet vom Lehrstuhl für Psychologie der Universität Trier wurden in der Grundschule in Trier-Olewig mit Schachunterricht und in vier Kontrollgruppen der benachbarten Grundschule ohne Schachunterricht jährlich zu drei Zeitpunkten Intelligenz-, Verhaltens- und Leistungstest für 1.Konzentrationsfähigkeit, 2.Intelligenz, 3.Rechtschreibfähigkeit und 4.schulische Integration durchgeführt. Eine relative Überlegenheit der Olewiger Schüler zeigte sich für die Experimentalgruppen 1 und 2, die im 1. bzw. 2. Schuljahr mit dem Schachunterricht begonnen hatten. Besonders bei den anfänglich in Bezug auf produktive und reproduktive Wahrnehmung, visuelle Orientierung und Aufmerksamkeit als leistungsschwächer eingestuften Kindern waren Konzentrationsfähigkeit und Rechenleistungen gewachsen. Zudem bekundeten die Kinder ein hohes subjektiv erlebtes Wohlbefinden über den gesamten Untersuchungszeitraum, während dieses bei den Kindern der Kontrollschule sogar abnahm.

Dass Schachunterricht wesentlich die Wahrnehmungsfähigkeit und die Konzentration steigert und leistungsschwache Kinder vom Schach im Verhältnis deutlich mehr als leistungsstarke Schüler profitieren, belegen Messwerte gegenüber den Werten der Kontrollgruppe (GS Egbert) (s. Abb. 4). In den Klassen drei und vier ließen sich bei Vergleich mit der Kontrollschule deutlich höhere Werte bei Leistungsmotivation und Sozialkompetenz nachweisen. Bei den VERA-Test-Vergleichsarbeiten der Grundschulen, die 2006 in sieben Bundesländern durchgeführt wurden, erzielten die Viertklässler der Olewiger Grundschule, die zu diesem Zeitpunkt seit drei Jahren Schach spielten, hervorragende Ergebnisse und zeigten in Mathematik (Zahlen und Operation sowie Größen und Messen) doppelt so gute Leistungen wie der Landesdurchschnitt (s. Abb. 5). In Deutsch erreichten sie im Bereich Leseverständnis 2½ mal bessere Leistungen (s. Abb. 6), im Bereich Sprache untersuchen drei mal bessere Ergebnisse als der Landesdurchschnitt (s. Abb. 7).²⁷

Als Fazit und Ergebnis der Trierer Schulschachuntersuchung hält Bönsch-Kauke fest:

²⁵ vgl. Bönsch-Kauke, 2008, 231f.

²⁶ Bönsch-Kauke, 2008, 232.

²⁷ vgl. www.schulschachstiftung.de, 2.04.09 (PP-Präsentation)

- „Kontinuierliches Schach spielen und Schachlernen in der Schule hilft den Schülern bei ihrer Entwicklung.
- Bestätigung dafür, dass die Einführung einer regulären Schulstunde Schach sinnvoll ist.
- Schach hat sich im Rahmen des Qualitätsverbesserungsprogramms zur Überwindung des PISA-Schocks für Grundschulen bewährt²⁸.

Viele Praxiserfahrungen bestätigen die positiven Ergebnisse der Trierer Schulschachstudie. Die Hamburger Schulleiterin Monika Küsel-Pelz, an deren Grundschule seit einem Jahr eine Unterrichtsstunde Schach statt Mathematik unterrichtet wird, meint schon jetzt positive Auswirkungen des Schachspiels zu beobachten, da die Kinder offener an Sachaufgaben herangehen.²⁹

Seit dem schlechten Abschneiden Deutschlands bei den Pisa-Tests ist das Spiel gefragter denn je und immer mehr Grund- und Ganztagschulen bieten es an, da es nicht nur spannend ist, sondern auch einige positive Nebeneffekte hat und zum Beispiel die räumliche Vorstellungskraft verbessert und Aufmerksamkeit und Konzentrationsfähigkeit steigert, wie auch der Schuldirektor i. R. und Ehrenvorsitzender der Deutschen Schulschachstiftung Kurt Lellinger betont.³⁰

Auch Sigrun-Heide Filipp, Professorin für angewandte Entwicklungspsychologie, macht sich dafür stark, Schach in der Schule zu lehren, da es Kindern das Gefühl vermittelt, gewinnen oder verlieren zu können, Aspekte, die sie fürs Leben gebrauchen können. Zusammengefasst hebt sie hervor: Schach stärkt die geistige Entwicklung und die Persönlichkeit der Kinder.³¹

2.2.3 Zielfelder der Hinführung zum Schachspiel

Langfristiges Ziel eines Schachlehrgangs ist neben der Freude am Spiel, dem Umgang mit Sieg und Niederlage, der Notwendigkeit eine gewisse Ruhe zu erlangen und die Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit. Ziel einer zehnwöchigen Sequenz kann es daher nicht sein, die Konzentrationsfähigkeit zu verbessern, sondern sie zu fördern, indem die Schüler zum Schachspiel hingeführt werden. Hierzu gehört, den Schülern die Vorteile des Schach spielens und die Gründe, warum dies im Schul- bzw. Mathematikunterricht eingesetzt wird, bewusst zu machen und sie selbst erfahren lassen. Dies erfolgt mit Hilfe von Fragebögen zur Selbsteinschätzung und Reflexionsrunden. Die Förderung des räum-

²⁸ Bönsch-Kauke, 2008, 240.

²⁹ vgl. Jamin, 2008, o.S..

³⁰ vgl. Gieritz, 2007, o.S..

³¹ vgl. Filipp in Zickgraf, 2009, o.S..

lichen Denkens geht einher mit der Notwendigkeit sich zu konzentrieren und sich mögliche Spielstellungen bzw. ihre Veränderungen vorzustellen.

Um weitere Anforderungen des Lehrplans zu erfüllen, aber auch eine Begeisterung der Schüler für das Schachspiel zu erhalten und bewahren, wird das Thema Schach in verschiedenen Fächern aufgegriffen (D, KuE). So werden in einem sorgfältig ausgewählten Lesetext eine Geschichte zur Entstehung bzw. verschiedenen Mythen zur Entstehung des Schachspiels gelesen. Für das gegen Ende der Sequenz erstellte Schach-Akrostichon reflektieren die Schüler über ihre bisherigen Erfahrungen, Erlebnisse und Gefühle, die sie in den Schachstunden erlebt haben bzw. welche Empfindungen und Dinge sie nun mit dem Thema Schach verbinden.

3. Unterrichtspraktische Umsetzung eines Schachlehrgangs

3.1 Lernvoraussetzungen der Klasse und Vorüberlegungen

Die Klasse 3c, mit der die dargestellte Unterrichtssequenz durchgeführt wurde, besteht aus 23 Schülern überwiegend deutscher Herkunft. Insgesamt ist die Klasse in Mathematik sehr leistungsfähig. Die Schüler beherrschen den Lernstoff der dritten Klasse recht gut, sodass von Mitte Mai bis Schuljahresende eine Stunde Mathematikunterricht durch einen 10-wöchigen Schachlehrgang ersetzt wird.

Von den 23 Schülern der dritten Klasse geben in einer ersten Umfrage elf an, Schach spielen zu können, unter ihnen jedoch kein Vereinsspieler. Um die Spielstärke der Schüler einschätzen zu können, spielen die Schüler kurze Partien gegeneinander, wobei sich schnell herausstellte, dass „Spielen können“ primär gleichbedeutend mit dem Wissen um die Spielzüge der einzelnen Figuren war und keiner der Schüler Erfahrungen mit verschiedenen Eröffnungen, Rochade, Taktiken im Mittelfeld oder Endspiel hatte. Vor allem mangelte es am Wissen um die Stärke einzelner Figuren, sodass teilweise wahl- und ziellos Figuren unterschiedlicher Wertigkeit³² abgetauscht wurden.

Daher entschied ich mich, die Klasse nicht in zwei homogene Lerngruppen (Anfänger und Fortgeschrittene) zu teilen, sondern einen gemeinsamen Lehrgang durchzuführen, im Verlauf dessen die Figuren nach und nach eingeführt werden und dessen Ziel nicht die Beherrschung sämtlicher Regeln (z.B. Rochade, Mattsetzen mit König und Turm etc.) ist, sondern die Fähigkeiten und Stärke der Figuren sowie ihre Strategien und Möglichkeiten auszutesten. Für Schüler mit Vorwissen werden immer wieder differenzierende Einheiten

³² Figuren besitzen je nach ihrer Stärke unterschiedliche Wertigkeiten bzw. Punkte. So lassen sich Stellungen schneller einschätzen und ein Figurenabtausch kalkulieren: Bauer (1), Springer (3), Läufer (3), Turm (5), Dame (9).

durchgeführt, in denen sie einen Einblick in die wichtigsten Figuren bei Eröffnungszügen, sowie teilweise Taktiken im Mittelfeld und Endspiel bekommen. Den Schülern, die von sich behaupteten Schach spielen zu können, muss bewusst gemacht werden, dass „Schach spielen können“ kein Zustand, sondern ein Prozess (lebens-)langen Lernens ist und dass dieses Spiel im Gegensatz zu anderen Brettspielen (wie z.B. Mühle) unzählige Möglichkeiten und Varianten birgt.

Der niederländische Schachdidaktiker Cor van Wijgarden, der die Stappen-Methode (=Stufen-Methode) entwickelte, geht davon aus, dass Kinder bei einmaligem Training in der Woche ein (Schul-) Jahr brauchen sollen, bis sie alle Figuren und Spielzüge kennen. Die Figuren und Spielzüge werden nach und nach eingeführt.³³

Es ist lernpsychologisch nicht sinnvoll bzw. möglich, Schülern in zwei oder drei Monaten Schach spielen beizubringen. Ziel der durchgeführten Unterrichtssequenz ist es daher nicht, aus Schülern Schachspieler zu „machen“, sondern ihnen die Begeisterung für das Spiel langanhaltend zu vermitteln sowie ihnen bewusst zu machen, was ihnen Schach spielen „bringt“, warum hierfür eine Wochenstunde Mathematik „geopfert“ bzw. ersetzt wird.

Die Ergebnisse der Trierer Schulschachstudie sind darüber hinaus Langzeitergebnisse, die sich auf einen Zeitraum von ein bis vier Jahren beziehen – je nachdem welche Klassenstufe getestet wurde – , und können daher in diesem kurzen Zeitraum sicherlich nicht in gleichem Maße erzielt werden. Der Schwerpunkt der Unterrichtssequenz liegt daher wie erwähnt darin, den Schülern das Ziel der verbesserten Konzentrationsfähigkeit bewusst zu machen und ihre Begeisterung und Freude am Schachspiel anzustoßen.

Wie erwähnt kann in zehn Wochen nicht sinnvoll Schach spielen „gelernt“ werden, um den strategischen und taktischen Spielaufbau zu kennen, sondern die Schüler sollen zum Schachspiel hingeführt werden, Schach spielen als eine sinnvolle Freizeitbeschäftigung empfinden, die ihnen einerseits Spaß macht, aber auch für die Schule bzw. für ihre Konzentrationsleistung eine Verbesserung bringt. Um den Schülern Letzteres bewusst zu machen, werden sie regelmäßig in Reflexionsrunden über ihr Denken beim Schach spielen nachdenken sowie zu Beginn, während und am Ende des Lehrgangs einen Fragebogen (deren Auswertung sich hier anschließt) ausfüllen, in welchem sie unter anderem über Sinn des Schachspiels in der Schule reflektieren. Als Abschluss der Sequenz „Hinführung zum Schachspiel“ wird ein klasseninternes Schachturnier ausgetragen, für das eine der Spielformen, in der nicht alle Figuren beteiligt sind, sondern Strategie und Taktik entscheidend sind, gewählt wird.

Um die Thematik Schach ganzheitlich und fächerübergreifend zu erfahren, werden in Deutsch (Lesen und mit Literatur umgehen) ein Lesetext über die Geschichte bzw.

³³ vgl. Experteninterview W. Rädler, 22.05.09.

Herkunft des Schachspiels sowie Kreatives Schreiben (Für sich und andere schreiben) ein Schach-Akrostichon verfasst. Für das drei mal drei Meter große Schachbrett, das auf dem neu gestalteten Pausenhof angelegt bzw. gemalt wurde, werden im Kunstunterricht Pappmaché-Schachfiguren hergestellt, die beim Abschlussturnier eingesetzt werden und in den nächsten Jahren hoffentlich in einer Schach AG zum Einsatz kommen.

Die Schüler bekommen in jeder Schachstunde eine Schach-Hausaufgabe, die sie alleine oder mit einem Partner lösen. Schüler, die zu Hause kein Schachspiel besitzen, erledigen die Schachaufgabe ihres Schachportfolios in der Vorviertelstunde.

3.2 Darstellung der Unterrichtsinhalte der Sequenz mit Reflexion

Innerhalb des folgenden Kapitels werden nun die Unterrichtsinhalte, die zur Hinführung zum Schachspiel in einer dritten Klasse durchgeführt wurden, beschrieben. Dabei wird sowohl auf einzelne schriftliche oder mündliche Schüleräußerungen (durch Anführungszeichen gekennzeichnet) als auch auf Schwierigkeiten und Erfolge eingegangen.

Die weite Sequenz umfasst die Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit und des räumlichen Vorstellungsvermögens sowie die Reflexion der Schüler darüber. Seit Schuljahresbeginn lösen die Schüler am Ende einer Mathematikstunde regelmäßig Logicals, um problemlösendes Denken sowie Konzentration zu fördern. Die Schüler bearbeiten diese Logicals mit großer Begeisterung – auch freiwillig als zusätzliche Hausaufgabe. An diese Begeisterung und die Fortlösung von streng schulischen mathematischen Inhalten knüpft die Schach-Sequenz an. Die im Laufe der Sequenz regelmäßig durchgeführten Reflexionsrunden am Ende der Unterrichtsstunde sowie die Reflexion mit Hilfe des Fragebogens (vor Beginn, während und nach Abschluss des Kurz-Lehrgangs) befähigt die Schüler über ihr Lernen und Lernen lernen nachzudenken. Einen weiteren Aspekt findet die Freizeiterziehung, da die Schüler Schach spielen als sinn- und freudvolle Freizeitgestaltung empfinden sollen. Darüber hinaus kann besonders Schach als traditionelles in allen Generationen bekanntes Spiel zur Förderung der Familienbindung beitragen.

Für den Schachunterricht werden kaum materielle Voraussetzungen benötigt. Pro Schülerpaar werden ein Brett mit Figurensatz eingesetzt sowie ein Demonstration Brett für den Klassenverband, das im Steh- und Sitzkreis verwendet wird. Die Schüler erhalten zu Beginn eine Schach-Mappe, in der sie ihre Schach-Hausaufgaben und Arbeitsblätter abheften und bearbeiten.

enge Sequenz Hinführung zum Schach spielen	mögliche Querverbindungen
<p>1. UZE Das Schachbrett und seine Figuren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fragebogen für zukünftige Schachspieler - Vorwissen der Schüler sammeln (Anzahl der Felder, Figuren, Grundstellung) - Start mit der spannendsten (weil schwierigsten) Figur: Der Springer - Springerrad und -feld legen (farbige Steckwürfel) - Das Pferdeäpfelspiel (der Springer beherrscht das Brett) 	<p>Mathematik 3.1 Geometrie</p> <p>Deutsch 3.2 Für sich und andere schreiben 3.2.1 Texte verfassen (Texte schreiben: Schreibspiele: Akrostichon) 3.4 Lesen und mit Literatur umgehen 3.4.3 Sinnverstehendes Lesenweiterentwickeln (Umfangreichere Texte inhaltlich erschließen, zunehmend selbstständig Informationen gewinnen)</p> <p>Sporterziehung 3.2 Gemeinschaft 3.2.1 Regelgeleitetes Handeln (Spielideen verstehen, akzeptieren und umsetzen) 3.2.2 Handeln in der Gemeinschaft (Mit Sieg und Niederlage umgehen)</p> <p>Kunsterziehung 3.3 Wir in der Gruppe Gestalten (Gemeinschaftsvorhaben der Klasse oder Gruppe zur Selbstdarstellung durchführen) Arbeitsbereich Räumliches Gestalten (Formen verschiedener plastischer Massen und Bauen mit starren und flexiblen Materialien)</p>
<p>2. UZE Was der Springer alles kann</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wiederholen des Pferdeäpfelspiels, Reflexion HA - Das Springer-Einpark-Spiel - Springer-Gummi-Bärchen-Spiel - Pferdeparcours (Über Hindernisse ans Ziel gelangen → vorausschauend ziehen) - Springerfresser-Spiel (Grundstellung der Figuren) 	
<p>3. UZE Wir lernen den König kennen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kontrolle und Besprechen der HA - Königsfelder legen, Prinzip Sumo-Ringer - König Grundreihenspiel (halbes Brett) - Thronwechsel-Spiel (→ Opposition vermeiden!) - Chipsfresser-Spiel (erweitertes Zentrum) 	
<p>4. UZE Der Bauer (4 Regeln)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kontrolle und Besprechung der HA - Vier Regeln für Bauernzüge (Fixierung an Tafel und auf AB) - Spiel Bauernkloppe (je vier Bauern) 	
<p>5. UZE Kleine Spiele mit dem Bauern</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung der vier Bauern-Regeln und der Bauernkloppe - Spiel Bauernfußball (8 Bauern und König) - Erhöhter Schwierigkeitsgrad: Bauernfußball mit Fliege - Reflexion mit Hilfe des zweiten Fragebogens 	
<p>6. UZE Läufer und Turm</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Läufer-Smarties-Spiel (Diagonalen öffnen) - Der Turm-Wettlauf - Wettlauf im Viereck mit Läufer und Turm 	
<p>7. UZE Wie stark ist der Bauer?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kontrolle und Besprechen der Hausaufgabe - Duell: Springer gegen Bauer (Wertigkeit der Figuren vergleichen) - Duell: Läufer gegen Bauer (Wertigkeit der Figuren vergleichen) - Duell: Turm gegen Bauer (Wertigkeit der Figuren vergleichen) 	
<p>8. UZE Turnier-Vorbereitung: Bauernfußball</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung der letzten Stunden - Vorbereitung auf das Abschlussturnier: Wiederholung der Spielvariante Bauernfußball (König und Bauern) - Differenzierung: wichtige Figuren in der Eröffnung (Grundwissen Eröffnung) 	
<p>9. UZE Abschlussturnier: Bauernfußball (Doppelstunde)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Durchführung des Abschlussturniers - fünf Runden Schweizer System (Auslosung: Punktgleiche Spieler treten gegeneinander an) mit anschließender Siegerehrung (Urkunden, Pokal- und Sachpreise) 	
<p>10. UZE Abschlussreflexion und Perspektive</p> <ul style="list-style-type: none"> - abschließender Fragebogen (geschlossene und offene Fragen) - Differenzierung: So löse ich Schachaufgaben aus einem Schachbuch (→ Orientierung auf dem Spielfeld) - Der Spielzug der Dame - AB „Tipps für weiterhin“ (Information und Anregung für Schach spielen in der Freizeit) - gemeinsame Abschlussreflexion 	

Da ein „Erfolg“ der Sequenz wie erwähnt auf Grund der eher langfristig positiven Auswirkungen des Schach spielen nicht kurzfristig nach wenigen Wochen aufgezeigt bzw. erlangt werden kann und die Schüler in ihrer Reflexionsfähigkeit gefördert werden sollen sowie um darüber hinaus Veränderungen einzelner Schüler dokumentieren und ihnen selber bewusst zu machen, reflektieren die Schüler über ihr Lernen beim Schach spielen, indem sie an drei Zeitpunkten (vor Beginn der Sequenz, in der 5. Unterrichtseinheit sowie am Ende der Sequenz) einen Fragebogen ausfüllen (s. Abb.8). Dieser enthält sowohl offene als auch geschlossene Fragen. Einige Fragestellungen werden in jedem der drei Fragebögen aufgegriffen, um einen Entwicklungsprozess verfolgen zu können. Andere Fragen orientieren sich an der jeweiligen Gegebenheit.

Im Folgenden werden die Unterrichtsinhalte der Sequenz geschildert. Hierzu werden die einzelnen Spiele zu jeder Figur bzw. Thematik mit Erläuterung ihrer didaktischen Funktion beschrieben, daran schließt sich eine kurze Reflexion mit Auswertung des Schülerfragebogens an, wobei auf zwei Schüler näher eingegangen wird.

Die Auswertung der Schülerreflexionen, die diese mit Hilfe der Fragebögen getätigt haben, wird in ihren wichtigsten Ergebnissen dargestellt. Die Vorstellung der Einheiten zur Differenzierung sowie die fächerübergreifende Aufgreifung der Thematik im Deutsch- und Kunstunterricht, werden aus Gründen der Übersichtlichkeit ans Ende gestellt.

Um Vorinformationen einzuholen und das Vorwissen der Schüler abzufragen, wird der erste Fragebogen vor Beginn der Sequenz eingesetzt. Es stellt sich heraus, dass alle Schüler Personen in ihrem Umfeld haben, die Schach spielen. Bei den meisten handelt es sich um Familienmitglieder (18 Mal, v.a. Großvater und Vater), Klassenkameraden (15) sowie Bekannte und Freunde (9). Die meisten Schüler sind gespannt bzw. neugierig auf Schach (16) und freuen sich darauf, Schach zu spielen (22).

Den Schülern wird im Anschluss an die Bearbeitung des ersten Fragebogens im Stehkreis ein Schachbrett präsentiert. Sie vermuten, warum statt Mathematik nun Schach gespielt wird („Beim Schach muss man viel nachdenken.“, „Bei Schach muss man sich konzentrieren.“). Anschließend wird das Vorwissen der Schüler gesammelt. Es stellt sich heraus, dass die Schüler fast alle Figuren – nicht zuletzt auf Grund ihrer Form, z.B. Turm oder Springer bzw. Pferdchen – benennen können. Mit der spannendsten und auf Grund seiner Ziehweise für Anfänger schwierigsten Figur, dem Springer, wird begonnen, da hier einerseits der Aufforderungscharakter besonders für Mädchen hoch ist und andererseits mit der einzelnen Figur einen Vielzahl an Spielformen durchgeführt werden kann. Die „Experten“ erläutern der Klasse, wie der Springer ziehen darf und demonstrieren es auf dem Schachbrett („der zieht zwei gerade und ein Feld rüber“, „er hüpf in einem Dreieck“, „Der Springer zieht ein Feld gerade und eins schräg oder umgekehrt“). Wichtig ist hier, dass sich die Schüler für den Springerzug die Erklärung merken, die ihnen persönlich am

einfachsten erscheint, weswegen keine vom Lehrer vorgegeben wird, sondern die Mitschüler Merkhilfen vorschlagen. Mit farbigen Steckwürfeln wird das Springerrad (Felder, auf die der Springer ziehen kann) mehrfach auf dem Demonstrationsbrett gelegt und verschiedene korrekte Ziehmöglichkeiten bzw. Züge für den Springer verbalisiert. Mit ihrem Partner legen die Schüler eigenaktiv handelnd das Springerrad, wobei ein „Experte“ einem Anfänger assistiert. Die Visualisierung der möglichen Springerzüge mit farbigen Steckwürfeln vertieft das Verständnis für die Ziehweise und wird zum Springerfeld erweitert, auf dem die Felder, auf die der Springer im zweiten, dritten und vierten Zug ziehen kann und mit verschiedenen farbigen Steckwürfel markiert werden. (s. Abb. 9) Diese abstrakte Aufgabe vermittelt den Schülern ein erstes Gefühl dafür, was der Springer alles kann, welche Möglichkeiten er hat sowie dass er alle 64 Felder des Spiels erreichen kann. In den folgenden Spielen testen die Schüler spielerisch die Fähigkeiten des Springers, vertiefen seine Ziehweise und üben vorausschauend zu ziehen, da auch die Züge bzw. Zugmöglichkeiten des gegnerischen Springers beachtet werden müssen, um den eigenen Springer und somit das Spiel nicht zu verlieren.

Diese Spiele fordern und fördern einerseits die Konzentration, da vor allem die Anfänger den Spielzug des Springers noch nicht verinnerlicht haben, aber auch die „Experten“ vor die Herausforderung gestellt werden, möglichst viele Felder zu erreichen. Nebenher führt es spielerisch eines der wichtigen Prinzipien des Schachspiels ein: Eine andere Figur schlagen. Die Schüler üben das Spiel mehrfach, wobei ab jetzt jeder Schüler mit seinem Banknachbarn zusammenarbeitet. Die erste Schachhausaufgabe besteht in dreimaligem Üben des Pferdeäpfelspiels.

Um den Spielzug des Springers zu vertiefen, werden in der folgenden Unterrichtseinheit weitere Spiele eingeführt. Ziel ist neben der Beherrschung des Springerzuges und der anderen Figuren vor allem, die Konzentration der Schüler die gesamte Unterrichtszeit zwar abwechslungsreich, aber stetig zu fordern, indem nacheinander verschiedene Spielformen gespielt werden. So werden für jede Figur eine Vielzahl an Spielen zur Übung der Ziehweise der jeweiligen Figur gelernt. Diese einfachen Spielformen bedürfen keiner großen Anleitung, fördern aufgrund ihrer Kurzweiligkeit und kurzen Dauer die Motivation und Spielfreude. Der Wettkampfcharakter fordert stets die Konzentration der Schüler.

Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt stets. Jede Spielform wird mehrfach im Unterricht und meistens auch zu Hause geübt. Kurze, anschauliche Erklärungen der Spiele werden zum Nachspielen an der „Schach-Wand“ fixiert, damit sie für die Schüler ersichtlich sind und in jeder Stunde um die neuen Spiele ergänzt. (s. Abb. 10)

Die Schachstunden laufen in der Regel wie folgt ab:

1. kurze Wiederholung der Vorstunde im Stehkreis mit gegebenenfalls Besprechung und Kontrolle der Schachhausaufgabe

2. Theoretische Darlegung des neuen Stoffs bzw. der neuen Figur oder Spielform
3. Praktische Aufgaben zum neuen Stoff (PA)
4. kurze Auswertung und Reflexion der Unterrichtsstunde

Der Aufbau der Sequenz ergibt sich aus der Reihenfolge der eingeführten Figuren, für die je nach Schwierigkeit der Ziehweise ein oder zwei UZE benötigt werden. Um eine Kontextfreiheit zu verhindern (s. Kap. 2.2) werden entweder als Hausaufgabe und in Form von Spielen die Figuren zusammengeführt und ihre Wertigkeit (zueinander) im Spiel von den Schülern eigenaktiv herausgefunden.

Abbildung 11 gibt einen Eindruck von in höchst konzentriert in das Spiel vertieften Schülern, Abbildung 12 zeigt Beispiele aus der Schach-Mappe.

Übungen Springer

Pferdeäpfelspiel (für 2)

Aufbau: 2 Springer (schwarz u. weiß) stehen in beliebiger Anordnung auf dem Spielbrett

Spielregel: Jeder Springer hinterlässt auf dem Feld einen Pferdeapfel, wenn er es verlässt. Auf dieses Feld darf nicht mehr gezogen werden. Gewonnen hat, wer den gegnerischen Springer schlagen kann oder wessen Gegner nicht mehr ziehen kann (alle Felder mit Pferdeäpfeln besetzt).

Didaktische Funktion: Übung der Ziehweise des Springers, Konzentration auf den eigenen Springer mit Beachtung des gegnerischen, einige Züge müssen geplant werden.

Pferdeäpfelspiel (für 1)

Aufbau: 1 Springer auf beliebigem Startfeld, Steckwürfel

Spielregel: Ziel ist es, alle bzw. möglichst viele Felder abzuspringen. Ein Feld, auf das schon gezogen wurde, wird mit einem Steckwürfel (o.ä.) markiert. Das Spiel ist beendet, wenn der Springer nicht mehr ziehen kann.

Didaktische Funktion: Übung der Ziehweise des Springers. Förderung der intrinsischen Motivation (z.B.: Wie viele Steckwürfel schaffst du? Möglich sind 64, ab 30 bist du schon gut.)

Springer-Gummibärchen-Spiel

Aufbau: Springer (2s, 2w) stehen in Grundstellung, statt der Bauern befinden sich Gummibärchen auf der 2. bzw. 7. Reihe.

Spielregel: Ziel ist es, alle gegnerischen Gummibärchen zu schlagen. Gegnerische Springer dürfen ebenfalls geschlagen werden.

Didaktische Funktion: Schwierigkeit besteht darin, auch auf zwei gegnerische Figuren zu achten (erste Anwendung mehrerer Strategien, d.h. es ist Konzentration auf mehrere Faktoren nötig).

Pferdeparcours

Aufbau: 3 Stifte (Hürden), 1 Springer und ein Steckwürfel (Futter) werden auf Spielbrett arrangiert (s. Abb. 13).

Spielregel: Der Springer soll mit möglichst wenig Zügen zu seinem Futter (Steckwürfel) gelangen, muss jedoch über alle drei Hürden (Stifte) springen.

Didaktische Funktion: Förderung problemlösenden Denkens, da auf einige Felder (Hürden bzw. Stifte) nicht gezogen werden darf, sodass einige Züge im Voraus gedacht werden muss, um mit möglichst wenigen Zügen das Ziel zu erreichen.

Springerfresser-Spiel

Aufbau: alle Figuren in Grundstellung, die schwarzen und weißen Springer werden getauscht.

Spielregel: Es darf nur mit den Springern gezogen werden. Gewonnen hat, wer zuerst alle gegnerischen Figuren (außer Springer) geschlagen hat. Springer dürfen geschlagen werden.

Didaktische Funktion: Lernen der Grundstellung durch Üben (mehrmaliges Aufbauen). Vorausschauendes Ziehen mit zwei Springern.

Übungen König

König-Grundreihen-Spiel

Aufbau: beide Könige stehen in 1. bzw. 8. Reihe, gespielt wird auf einem halben Brett (4x8 Felder)

Spielregel: Ziel ist es, mit dem König die gegnerische Grundreihe zu erreichen.

Didaktische Funktion: Opposition (Könige stehen sich gegenüber) ist nötig, damit gegnerischer König nicht vorbeiziehen kann.

Thronwechsel-Spiel

Aufbau: beide Könige stehen auf einem Spielchip (Thron) in großer Entfernung (z.B. Diagonale) auf dem Spielbrett.

Spielregel: Gewonnen hat, wer zuerst den gegnerischen Thron erreicht. Die Könige dürfen sich nicht berühren (auf benachbarten Feldern befinden) oder schlagen.

Didaktische Funktion: Vertiefung des Verständnisses der Opposition auch auf der Diagonale.

Chipsfresser-Spiel

Aufbau: 16 Spielchips werden in erweitertes Zentrum gelegt. Die Könige befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten (s. Abb. 14).

Spielregel: Die Spielchips müssen von den Königen geschlagen werden, die Könige dürfen sich nicht berühren bzw. schlagen. Das Spiel ist beendet, wenn alle Chips geschlagen („gefressen“) sind oder sich beide Könige beim letzten verbleibenden Chip befinden. Gewonnen hat, wer am meisten Chips geschlagen hat.

Didaktische Funktion: eigene Figuren (Spielchips) decken, damit sie vom Gegner nicht geschlagen werden können und vorausschauend spielen.

Übungen Bauer

Bauernkloppe

Aufbau: je 4 Bauern (4s, 4w) stehen sich nebeneinander in der Grundreihe (2. bzw. 7. Reihe) gegenüber (s. Abb. 15).

Spielregel: Sieger ist, wessen Bauer zuerst die gegnerische Grundlinie erreicht. Wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, ist der Gegner am Zug.

Didaktische Funktion: alle Regeln des Bauernzuges beachten (zieht ein Feld gerade, darf aus Grundreihe auch zwei Felder ziehen, schlägt schräg, ‚en passent‘ bzw. schlagen im Vorübergehen). taktische Überlegungen nötig, da eigene Bauern für einen sinnvollen Figurenabtausch gedeckt werden müssen.

Bauern-Fußball (ähnlich Bauernkloppe)

Aufbau: Bauern und Könige stehen in Grundstellung.

Spielregel: Ziel ist, mit einem Bauern die gegnerische Grundlinie zu erreichen. Der König darf nicht geschlagen werden (dem Schachgebot muss ausgewichen werden).

Didaktische Funktion: Schüler müssen auf viele Angriffspunkte achten und Strategien entwickeln, welches die beste Position für den König ist, der entweder in die Brettmitte ziehen kann (Angriff) oder verhindert auf der Grundreihe, dass ein Bauer sie erreicht (Verteidigung).

Zwischenreflexion: zweiter Fragebogen

Klassenverband

In der zweiten Woche des Schachlehrgangs holen sich einige Schüler, als die zwanzigminütige Pause auf Grund der Witterungsverhältnisse im Klassenzimmer statt fand, (unaufgefordert) Schachbretter um gegeneinander das Pferdeäpfelspiel zu spielen. Nachfolgenden Lehrkräften fiel die ruhige, friedliche Atmosphäre im Klassenzimmer auf. Dies macht deutlich, wie intensiv die Schüler das Thema Schach aufgegriffen haben, und dass sie es als Spiel weniger als schulischen Lerninhalt begreifen sowie Spaß am mit- und gegeneinander spielen und üben zeigen.

Nach fünf Stunden Schachunterricht geben alle Schüler an, Schach mache ihnen Spaß (ein Mal Antwort ‚ein bisschen‘), jedoch aus unterschiedlichen Gründen. Die häufigste Begründung (8) besteht in der Begeisterung zum Nachdenken bzw. darin, dass Schach ein Nachdenkspiel ist („weil man dabei richtig denken kann“, „man muss üben und überlegen, überlegen ist mein Hobby“), vier Schüler mögen an Schach, dass sie sich konzentrieren müssen („Weil man vollkommen konzentriert ist und man viel aufpassen muss.“). Auch die Chancengleichheit beider Spieler wird als Begründung mehrfach genannt (3x).

Diagramm 1 zeigt anschaulich, dass der Großteil der Schüler Schach sehr positiv gegenüber steht und die meisten glauben, dass sich Schach spielen ‚ein bisschen‘ oder definitiv (Antwort ‚ja‘) auf die im Fragebogen genannten Faktoren auswirkt. Ob sich diese Selbsteinschätzungen der Schüler bestätigt, wird Fragebogen III zu Ende der Sequenz herausstellen.

Einzelne Schüler

Dersim, ein Schüler mit türkischem Migrationshintergrund, besucht den Förderkurs Mathematik und zeigt besonders in Geometrie schwache Leistungen. Er hat in allen Fächern Schwierigkeiten sich an die Regeln zu halten und sitzt daher meist auf einem Einzelplatz. Er überschätzt sich und seine Leistungen immer wieder und schafft es selten sich über einen längeren Zeitraum auf eine Sache zu konzentrieren.

Während der Schachstunden zeigt Dersim große Aufmerksamkeit, was auch daran liegt, dass er sich zu den „Experten“ zählt. Er konzentriert sich gut auf das Spiel, denkt reflektiert nach und zieht überlegt. Schach macht ihm Spaß, „weil es immer spannend wird und das ein Nachdenkspiel ist“.

Carlos ist ein ungeduldiger, unorganisierter Schüler, der häufig vergisst sich zu melden. Sein Verhalten ist meist sehr unruhig, er kann sich nur kurz konzentrieren. Seinen schulischen Leistungen sind mittelmäßig. Auf Grund seiner hektischen Art nimmt er in seiner Klasse eher eine Außenseiterposition ein. Er reagiert häufig sehr impulsiv und redet oft bevor er nachdenkt.

Carlos kann zu Beginn der Sequenz noch nicht Schach spielen, es macht ihm (Fragebogen II) jedoch Spaß, er findet es „cool, wenn man nachdenken muss“. Er gibt an, Schach spielen helfe ihm jedoch nicht in Mathematik, bringe ihm nichts für sein allgemeines Lernen, Er glaubt aber, dass es ihm hilft, genauer sowie im Voraus zu denken, beim Lösen von Knobelaufgaben sowie sich besser zu konzentrieren und ruhig zu bleiben. Bemerkbar macht sich dies bisher jedoch kaum. Beobachtungen (3.+4. UZE) stellen fest, dass er sich kaum auf das Spiel konzentrieren kann, wenn er gegen Mitschüler spielt. Es macht den Anschein, er spiele ohne nachzudenken, da er

immer wieder falsche Springerzüge zieht. Tritt er hingegen gegen die Lehrkraft an, fällt auf, dass er sich seinen Zug meist überlegt, ihn aber sehr hektisch ausführt und teilweise falsch zieht. Seine Selbstwahrnehmung (s. Fragebogen) und Verhalten divergieren somit auseinander.

Übungen Turm und Läufer

Läufer-Chipsfresser-Spiel

Aufbau: Läufer stehen in Grundstellung, die Bauern in Grundstellung werden durch Spielchips (Steckwürfel etc.) ersetzt (s. Abb. 16).

Spielregel: Ziel ist es, die gegnerischen Chips zu schlagen. Die Läufer dürfen geschlagen werden.

Didaktische Funktion: Spielweise der Läufer (diagonal auf weißen bzw. schwarzen Feldern) üben. Konzentration auf die Diagonalen, Beachtung der gegnerischen Läufer (keine Gewinnchance bei Läuferverlust, da die Feldfarbe der Läufer im Gegensatz zu Turm und Springer nicht variabel ist).

Rundlauf mit Läufer und Turm

Aufbau: 8 Spielchips liegen im erweiterten Zentrum, je 1 Turm und 1 Läufer (auf weißer Diagonale) einer Farbe befinden sich nebeneinander in gegenüberliegenden Bretztecken (s. Abb. 17).

Spielregel: Turm und Läufer laufen einmal um den Block (Spielchips sperren die Felder), hierbei dürfen die gegnerischen Figuren nicht geschlagen werden. Gewonnen hat, wessen Figuren zuerst wieder in der Ausgangsstellung stehen.

Didaktische Funktion: Ziehweise von Turm und Läufer üben. Vorausschauen spielen, sodass die eigene Figur nicht im Wege steht. Die Schüler sollen die beste Strategie (Figuren abwechselnd ziehen oder sie nacheinander um den Block laufen lassen) finden.

Übungen Wertigkeit der Figuren (Bauer, Springer, Läufer, Turm)

Duell Springer gegen Bauer

Aufbau: zu Beginn steht ein Bauer (s) in Grundstellung (7.Reihe) und ein weißer Springer auf beliebigem Spielfeld (ohne Angriff des Bauern).

Spielregel: Ziel ist es, mit dem schwarzen Bauern die gegnerische Grundlinie zu erreichen, was der weiße Springer verhindert. Dies wird dem Einzelbauern nicht gelingen, da seine Züge für den Gegner kalkulierbar sind. Hinzunahme eines zweiten Bauern neben den ersten. Start des Spieles. Gelingt es bei drei Bauern, dass einer die Grundlinie erreicht?

Didaktische Funktion: Wert der Figuren handelnd erfahren und so die Figuren im Spiel vergleichbar machen und ihre Stärke kennen.

Ebenso werden die Duelle Läufer gegen Bauer (→ 3 Bauern) sowie Turm gegen Bauer (→ 5 Bauern) durchgespielt.

Differenzierende Einheiten

Grundwissen Eröffnung

Die Schüler, die zu Beginn der Sequenz angaben, Schach spielen zu können, denen es jedoch allen an theoretischem Wissen im Eröffnungsspiel mangelt, werden in der Kleingruppe Grundsätze für Eröffnungszüge (keine Figur zweimal ziehen, keine Züge mit Randbauern, das Zentrum besetzen,...) gezeigt. Diese Regeln werden von den Schülern begründet und im Spiel angewendet. Die Schüler lernen die Spanische Eröffnung (in ihren ersten sechs Zügen) kennen und üben sie mit einem Partner.

Grundwissen Arbeiten mit einem Schachlehrbuch

Ebendiesen Schülern wird in der letzten Stunde der Sequenz der Umgang mit einem Schachlehrbuch aufgezeigt, sodass sie selber Schachaufgaben, zu Beginn v.a. im Endspiel, d.h. Matt in einem oder zwei Zügen, da hier das Ziel klar ersichtlich ist, lösen können. Nach kurzer Erläuterung der Diagramme lösen die Schüler alleine oder mit einem Partner die Aufgaben, indem sie die Stellung auf einem Spielbrett nachbauen oder direkt mit Hilfe des Diagramms lösen.

Fächerübergreifende Bearbeitung des Themas Schach

Deutsch – Lesen

Mit Beginn der Sequenz wird ein Lesetext über die Entstehung des Schachspiels bzw. Mythen, die sich um seine Entstehung ranken, im Deutschunterricht gelesen und inhaltliche Fragen zu dem eineinhalbseitigen Sachtext (in Anlehnung an ein Schachbuch für Kinder von Kindermann/ Franke) beantwortet. Das Thema Schach soll nicht isoliert behandelt werden, sondern ganzheitlich erfahren werden, wozu ein gewisses Hintergrundwissen unabdingbar ist – nicht zuletzt um den Charme des historischen Spiels aufzunehmen.

Deutsch – Kreatives Schreiben (Akrostichon)

Gegen Ende der Sequenz, als die Schüler bereits ein umfangreiches Wissen über Schach sowie eigene Erfahrungen beim Schach lernen und spielen gesammelt haben, verfassen sie ein Akrostichon³⁴ zum Thema Schach (s. Abb. 18). Den Schülern wird freigestellt, ob sie in Einzel-, Partner- oder Kleingruppen schreiben wollen. Um die

³⁴ Das Akrostichon ist ein Gedicht, in dem der Text in den Zeilen das Wort genauer beschreibt, das man mit den senkrecht untereinanderstehende Anfangsbuchstaben oder hervorgehobenen Buchstaben lesen kann.

Kreativität der Schüler nicht einzuschränken, können sich erstens die Akrostichon-Buchstaben an Anfang, Mitte oder Endes des Zeilen-Wortes befinden und zweitens die Zeilen aus einzelnen Wörtern oder Satzteilen bestehen. Trotz diskussionsintensiver Partner- oder teilweise Kleingruppenarbeit (drei Schüler) arbeiten die Schüler konzentriert und kreativ. Die Ergebnisse sind überraschend vielseitig, so wurden bei einigen Schülern Erinnerungen an Wassily Kandinskys Werk „DreiBig“, das zu Beginn des Schuljahres in Kunsterziehung betrachtet und als Gemeinschaftskunstwerk gestaltet wurde, geweckt und Assoziationen zu zeitgenössischer Kinderliteratur (J.K. Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen) geknüpft.

Kunsterziehung – Pappmaché-Schachfiguren für Gartenschach (auf dem Schulhof)

In zwei Doppelstunden werden in Kunsterziehung 50-90 cm hohe Pappmaché-Schachfiguren für ein Gartenschachbrett auf dem Pausenhof gefertigt (s. Abb. 19). Hier werden den Schülern die kleine Unterschiede in Form und Größe der verschiedenen Figuren bewusst. Sie erleben „ihr“ Schachspiel als Gemeinschaftsprodukt, das ihre Klassengemeinschaft bzw. -zusammenhalt und Identität stärken soll, da ein gemeinsames Kunstwerk (32 Schachfiguren) entstehen, mit denen sie und nachfolgende Klassen Schach spielen können. Motorische und handwerkliche Fähigkeiten werden geschult, da der Umgang mit Drahtgitter einiges Geschick erfordert, wobei soziales Lernen und gegenseitige Hilfe gefördert wird. Nach dem Anmalen (mit Wandfarbe) werden die Figuren (von der Lehrkraft) mit Klarlack besprüht, um sie widerstandsfähiger und einigermaßen wetterfest zu machen. Auf Grund der Witterungsverhältnisse können die Gartenschachfiguren beim Abschlussturnier jedoch nicht wie geplant eingesetzt werden, sodass es im Klassenzimmer und nicht an den Tischen im Pausenhof stattfinden muss. Lediglich in der letzten Stunde ist das Spielen einer Partie auf dem Pausenhof möglich (s. Abb. 20).

Bauern-Fußball-Turnier

Beim zweistündigen klasseninternen Abschlussturnier werden fünf Runden Schweizer System mit einer Computer-Auslosung der Partien gespielt, sodass i.d.R. punktgleiche Spieler gegeneinander antreten.

Nachdem die Turnierregeln erläutert wurden, spielen die Schüler zwei Schulstunden lang höchst konzentriert, ruhig und geduldig, sodass die nötige Turnierruhe stets gewahrt bleibt bis alle Partien der Runde beendet und die Ergebnisse beim Turnierleiter gemeldet sind. Da ohne Schachuhren gespielt wird, kommt es öfter zu Verzögerungen und Wartepausen für Schüler, deren Partien früh beendet sind. Auch Schüler, die während des Unterrichts häufig unruhig sind, auf Stuhl hin- und herrutschen, sind

konzentriert und ernst bei der Sache. Das Verlieren einer Partie empfinden die Kinder nicht als Blamage, da sie jedes Spiel eine neue Chance begreifen. Zum Schluss kann jeder Schüler mindestens ein Spiel gewinnen. Den Abschluss des Turniers bildet eine feierliche Siegerehrung mit Verleihung des Siegerpokals und Urkunden (s. Abb. 21).

Abschlussreflexion und letzter Fragebogen

Klassenverband

82% der Schüler (18) finden, dass Schach spielen ihnen im Mathematikunterricht hilft, davon beantworten 10 die Frage mit ‚ja‘, 8 mit ‚ein bisschen‘. Diagramm 2 zeigt, wie sich die Schülermeinungen zum Schach spielen im Laufe der Sequenz verändert haben. Die kräftigen Farben geben die Anzahl an Zustimmungen an (‚ja‘), die hellen die geteilte Zustimmung (‚ein bisschen‘).³⁵ Die Zustimmung zu den meisten Faktoren (Schach spielen hilft „beim Lösen von Knobelaufgaben“, „mich besser zu konzentrieren“, „genauer zu denken“ und „ruhig zu werden“) erhöht sich im Laufe des Schach-Lehrgangs. Lediglich „Schach spielen bringt etwas für mein allgemeines Lernen“ stagniert, hier finden sich auch die höchste Anzahl an Ablehnungen, d.h. vier Schüler geben an, es helfe ihnen nicht.

Diese größtenteils positive Einstellung wird auch bei der gemeinsamen Reflexion (Zielscheibe) bestätigt, bei der drei Viertel der Schüler angeben, Schach helfe ihnen ihre Konzentration zu verbessern.

Erstaunlich reflektiert wirken auch die Begründungen, warum Schach spielen Spaß macht („Schach ist wie eine Knobelaufgabe. Ich mag Knobelaufgaben.“, „weil es ein ruhiges Spiel ist“ (4x), „ich habe oft gewonnen und verloren, aber das nicht schlimm. Schach ist das beste Spiel der Welt.“)

Erfreulicherweise gibt ein sehr unruhiger Schüler bei Beantwortung der offenen Fragestellung an, ihm mache Schach Spaß „weil es mir hilft mich zu beruhigen“, ihm bringe Schach „dass ich ruhiger werde“. Als Begründung, warum in der Schule Schach gelernt wurde, nennt er „dass man sich besser konzentrieren kann“. Obwohl der Aspekt, dass Schach ein ruhiges, teilweise langsames Spiel ist, bei dem manchmal viel Geduld aufgebracht werden muss, im Unterricht nicht konkret angesprochen wurde, bemerkt der Schüler selbst eine (Verhaltens-)Änderung.

Neben der Verbesserung der Konzentration (12x), ‚bringt‘ den Schülern Schach spielen, dass sie „Logicals schneller lösen“ (5x), dass sie „logisch Denken üben“, „ruhiger werden“ und „in Mathe besser werden“. Die von ihnen genannten Gründe, warum die Klasse in der Schule Schach spielen lernen, sind vielfältig und durchdacht.

³⁵ Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden die Antwortmöglichkeiten ‚nein‘ und ‚vielleicht‘, die beide wenig Zustimmung fanden, nicht dargestellt; da zu den Zeitpunkten der Erhebungen stets ein Schüler erkrankt war, ergibt sich eine konstante Fragebogenanzahl von n=22.

Außer „damit wir uns besser konzentrieren können“, sind die Schüler nun „aufmerksamer“, können „besser denken“, sich „besser etwas vorstellen“, wobei ihnen Schach spielen „in Mathe“ und „bei vielen anderen Aufgaben hilft“.

Neben dem Bewusstsein, dass Schach ihnen für ihr schulisches Lernen Vorteile bringt, was im Laufe der Sequenz immer wieder verdeutlicht wurde, zeigen die in Diagramm 3 dargestellten Schülerantworten, dass die Schüler Freude am Spiel haben und alle Schüler auch nach Ende der schulischen Sequenz weiterhin Schach spielen und ihre Leistungen verbessern möchten.

Einzelne Schüler

Dersim ‚bringt‘ Schach „dass man beim Überlegen leise überlegt“. In der Schule kann er sich „besser konzentrieren“ und ist „aufmerksamer“. Diese Selbsteinschätzung kann bei Beobachtungen bestätigt werden, wenn er (lange) mit höchster Konzentration den Kopf in die Hände gestützt über den nächsten Zug nachdenkt. Seine Partien während des Abschlussturniers sind häufig unter den letzten Beendeten, was für ein konzentriertes wohlüberlegtes Spiel spricht, in dem nicht wahllos Bauern gezogen werden um möglichst schnell fertig zu sein. In der letzten Unterrichtseinheit interessiert sich Dersim besonders für die Arbeitsblätter mit abgedruckten Stellungen, für die der zum Schachmatt führende Zug gesucht wird.

Carlos spielt gern Schach, weil er nachdenken muss und das „toll ist“. Er ist der Meinung, dass ich Schach im Mathematikunterricht ein bisschen hilft, vor allem, aber dabei, damit er ruhig wird. Letzteres kann auch bei ihm unter Beachtung seiner Voraussetzungen bzw. Ausgangslage beobachtet werden. Es gelingt ihm, sich für eine kurze Zeit auf das Spiel zu konzentrieren und sich nicht ablenken zu lassen. Dies schafft er allerdings (wie beim Abschlussturnier gut zu beobachten war) nur, wenn noch keine Partie beendet ist. Zuschauer machen ihn nervös und lassen ihn impulsiv reagieren. Carlos möchte in Zukunft weiter Schach spielen, seine Spielstärke verbessern und dies eventuell im Schachclub, wo regelmäßiges Üben seine hektisches, unruhiges Agieren in Zukunft etwas unterbinden kann.

4. Abschließende Reflexion und Schlussgedanken

Insgesamt verliefen die Stunden größtenteils wie geplant, jedoch benötigten die Kinder manchmal etwas mehr bzw. weniger Zeit als geplant. Zudem konnte während der gesamten Unterrichtssequenz festgestellt werden, dass die Schüler sehr motiviert arbeiteten bzw. spielten und das Ende jeder Stunde zu Protesten führte.

Wie die Auswertung des letzten Fragebogens ergab und auch von mir während des Verlaufs der Unterrichtsstunden in der Sequenz beobachtet wurde, schafften es die Schüler nach einer anfänglichen Unruhe in den ersten Stunden sich länger zu konzentrieren und reflektiert ihre Züge auszuführen, was sich insbesondere beim Abschlussturnier zeigte.

Erfreulicherweise möchte die gesamte Klasse das Schachspiel in ihre Freizeitgestaltung aufnehmen und regelmäßig gegen Freunde und Verwandte spielen, einige Schüler möchten eventuell den lokalen Schachclub besuchen. Das Messen und Vergleichen mit der Spielstärke anderer trägt zur Persönlichkeitsbildung der Schüler bei, die Kinder können sich nach kurzer Zeit mit Erwachsenen auf sachlichem Gebiet messen, wobei das Schach spielen das Freizeitverhalten in der Familie stark positiv beeinflussen kann. Damit die Schüler wissen, wie sie weiterhin sinnvoll Schach spielen üben und sich verbessern können, bekommen sie einen Informationszettel mit Tipps (geeignete CD-ROMs und Links, lokale Schachclubs, Literatur, ...).

Zu hoffen ist bzw. wünschenswert wäre – auch für die Schüler der 3c – , dass das Projekt im nächsten Schuljahr als Schulschach AG weitergeführt wird, wobei es m. E. bedeutend ist, dass nur Lehrer Schach unterrichten, die da dies wirklich zu wollen, da man selbst sehr gerne spielen muss, um die Begeisterung dafür vermitteln zu können.

Es konnte deutlich werden, wie die Sequenz *Hinführung zum Schachspiel* im Einklang mit überfachlichen Erziehungszielen steht, da beim Schachlehrgang viele Fähigkeiten geschult wurden, die anderen Fächern – nicht nur der Mathematik – zugute kommen, da sie die Schüler befähigen, schneller zu begreifen und zu verstehen (Auffassungsgabe, größere Spontaneität, sorgfältigeres Formulieren einer Antwort, klar durchdachte Überlegungen, usw.). Es gibt sicher viele andere Dinge neben dem Schachspiel, die den Schülern Entfaltungsmöglichkeiten geben, denen aber häufig das spielerische Element und das Neuartige, sich schnell schon wettbewerbs- und wettkampfmäßig mit anderen messen zu können, fehlt, was letztendlich nur durch Konzentration und Übung gelingen kann.

Literaturverzeichnis

Monographien

- BAYERISCHES STAATSMINISTERIUM FÜR UNTERRICHT UND KULTUS (2000): Lehrplan für die bayerische Grundschule. München.
- BÖNSCH-KAUKE, Marion (2008): Klüger durch Schach. Wissenschaftliche Forschungen zu den Werten des Schachspiels. Leibniz Verlag, St. Goar.
- GRUBER, Hans (1991): Qualitative Aspekte von Expertise im Schach. Begriffe, Modelle, empirische Untersuchungen und Perspektiven in der Expertiseforschung. Feenschach-Verlag. Aachen.
- FRANKE, Marianne (2007²): Didaktik der Geometrie. Spektrum Akademischer Verlag. Heidelberg.
- LOSSA, Günter (2008): Schach lernen. Ein Leitfaden für Anfänger des königlichen Spiels. Der entscheidende Zug zum zwingenden Mattangriff. Joachim Beyer Verlag. Hollfeld.
- MARAS, Rainer et al. (2005²): Handbuch für die Unterrichtsgestaltung in der Grundschule. Auer Verlag. Donauwörth.
- RADATZ, Hendrik, RICKMEYER, Knut (1991): Handbuch für den Geometrieunterricht an Grundschule. Schroedel Schulbuchverlag. Hannover.
- SCHAFROTH, Colleen (2002): Schach. Eine Kulturgeschichte. Knesebeck Verlag. München.
- STÄNDIGE KONFERENZ DER KULTUSMINISTER DER LÄNDER IN DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND (KMK) (Hrsg.) (2005): Bildungsstandards im Fach Mathematik für den Primarbereich Beschluss vom 15.10.2004. Wolters Kluwers. Darmstadt.
- STEINER, Gerhard (2007⁴): Lernen. 20 Szenarien aus dem Alltag. Bern.

Zeitschriften/ Zeitungen

- JAMIN, Ulrike (2009): König und Dame statt Plus und Minus. Schach als Fach: An manchen Schulen ist das Spiel Teil des regulären Stundenplans. Dafür fällt Mathe aus. In: Frankfurter Allgemeine Zeitung vom 10.05.2009.
- GIERITZ, Volker (2007): Schach matt den schlechten Noten. In Focus Schule vom 17.08.07. (http://www.focus.de/schule/schule/schule_aid_55071.html).

Sonstiges

- Deutscher Schachbund, Referat Öffentlichkeitsarbeit (Hrsg.) (2002): Zitatensammlung. O.O..
- Eigene Unterlagen des Schulschachpatentlehrgangs in Lauf.
- Experteninterview mit Herrn Walter Rädler, Vorsitzender der Deutschen Schulschachstiftung, am 22.05.2009.
- Fritz & Fertig – Schach lernen und trainieren. CD-ROM. Terzio Verlag.
- KINDERMANN, Stefan, FRANKE, Anne (2006): Schach! Für junge Einsteiger. Knesebeck Verlag. München.
- <http://www.schachbund.de/downloads/StatistikJanuar2006.pdf>, Stand: 18.08.09.
- <http://schulschachstiftung.schulschach-bayern.de/index.php?/archives/54-Schulschachuntersuchung-Trier.html> (Stand: 2.04.2009); Schulschachuntersuchung Trier – Zusammenfassung (Powerpoint Präsentation).
- ZICKGRAF, Arnd: Schach hat positive Auswirkungen auf die Schülerleistungen. (<http://www.schulministerium.nrw.de/BP/Service Themen/Schachspiel/index.html>; Stand: 18.08.09).

Erklärung

Ich versichere, dass ich die vorliegende Hausarbeit in allen Teilen selbstständig gefertigt und keine anderen als die in der schriftlichen Hausarbeit angegebenen Hilfsmittel benutzt habe.

Ferner versichere ich, dass ich die schriftliche Hausarbeit nicht schon als Doktor-, Magister- oder Diplomarbeit bei einer Hochschule oder als schriftliche Hausarbeit bei einer anderen Staatsprüfung für ein Lehramt eingereicht habe.

Mir ist bekannt, dass mir eine anderweitige Verwendung der schriftlichen Hausarbeit vor Aushändigung des Prüfungszeugnisses nicht gestattet ist.

München, den 5.11.2009

Stephanie Schanzenbach