BERND MALLMANN

Wahlpflichtfach Schach
Lehrplan

Ein Lehrplan für den Schachunterricht
im Wahlpflichtfach Schach.

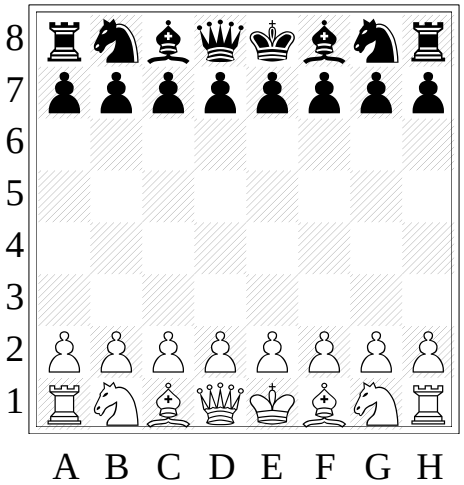
BERND MALLMANN

Wahlpflichtfach Schach
Lehrplan

BERND MALLMANN

Wahlpflichtfach Schach
Lehrplan

Ein Lehrplan für den Schachunterricht
im Wahlpflichtfach Schach.



© Bernd Mallmann
© Chaturanga Verlag Dr. Mario Ziegler

Alle Rechte, auch die des teilweisen Nachdrucks und der fotomechanischen Wiedergabe, vorbehalten.

Umschlaggestaltung/Konzeption: Bernd Mallmann, Trier

Layout/Satz: Chaturanga Verlag Dr. Mario Ziegler,
Friedrich-Ebert-Straße 16, 66538 Neunkirchen
www.chaturanga.de

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 009

1. Der Wahlpflichtfachbereich des Landes Rheinland-Pfalz 009
1.1. Allgemeine Funktionen von Wahlpflichtfächern 010
1.2. Wahlpflichtfächer in der Integrierten Gesamtschule 011
1.3. Das Wahlpflichtfach Schach 012
1.3.1. Bedeutung 012
1.3.2. Allgemeine Funktionen 013
1.3.3. Allgemeine Ziele 013
1.4. Das Wahlpflichtfach Schach in der Integrierten Gesamtschule Trier 014
1.4.1. Bedeutung des Faches und Verankerung im Schulkonzept 014
1.4.2. Organisation 017

2. Spezifische Funktionen und Ziele des Wahlpflichtfaches Schach 018
2.1. Übersicht über die Konzeption des Wahlpflichtfaches Schach 019
2.2. Kompetenzorientierung im Wahlpflichtfach Schach 021
2.3. Aspekte der Gesundheitserziehung im Wahlpflichtfach Schach 023
2.4. Berufsorientierte Aspekte des Wahlpflichtfaches Schach 024

3. Voraussetzungen für die Einrichtung des Wahlpflichtfaches Schach 025

4. Inhaltliche Bausteine des Wahlpflichtfaches Schach 026
4.1. Struktur und Themen der Module 027
4.2. Möglichkeiten des Zugangs zu den Inhalten der Module 028
4.3. Empfehlungen zur Verknüpfung von Praxis und Theorie 028
4.4. Die einzelnen Module 029

A: Trainingsmodule für Theorie und Praxis 030

4.4.1. Modul 1: Systematisches Schachtraining für Anfänger 030
4.4.2. Modul 2: Systematisches Schachtraining für Fortgeschrittene I 033
4.4.3. Modul 3: Systematisches Schachtraining für Fortgeschrittene II 035
4.4.4. Modul 4: Spezielle Eröffnungslehre - Offene Eröffnungen 037
4.4.5. Modul 5: Spezielle Eröffnungslehre - Halboffene Eröffnungen 039
4.4.6. Modul 6: Spezielle Eröffnungslehre- Geschlossene Eröffnungen 040
4.4.7. Modul 7: Das Mittelspiel - Angriffs - und Verteidigungsspiel 041
4.4.8. Modul 8: Das Mittelspiel - Kombinationsspiel 043
4.4.9. Modul 9: Das Mittelspiel - Verteidigungsspiel 045
4.4.10. Modul 10: Endspiellehre - Bauernendspiele 046
4.4.11. Modul 11: Endspiellehre - Leichtfigurenendspiele 048
4.4.12. Modul 12: Endspiellehre – Schwerfigurenendspiele 050
4.4.13. Modul 13: Nimzowitschs System - Zentrum und Entwicklung 052
4.4.14. Modul 14: Nimzowitschs System - Die offene Turmlinie 054
4.4.15. Modul 15: Nimzowitschs System - Die 7. und 8. Reihe 055
4.4.16. Modul 16: Nimzowitschs System - Der Freibauer 057
4.4.17. Modul 17: Nimzowitschs System - Der Abtausch 059
4.4.18. Modul 18: Nimzowitschs System - Endspielstrategie 061
4.4.19. Modul 19: Nimzowitschs System - Der gefesselte Stein 063
4.4.20. Modul 20: Nimzowitschs System - Das Abzugsschach 064
4.4.21. Modul 21: Nimzowitschs System - Die Bauernkette 066
4.4.22. Modul 22: Nimzowitschs System - Grundlegende Prinzipien 068
4.4.23. Modul 23: Nimzowitschs System - Das Positionsspiel 070
4.4.24. Modul 24: Nimzowitschs System - Doppelbauer und Hemmung 072
4.4.25. Modul 25: Nimzowitschs System - Der isolierte Damenbauer 073
4.4.26. Modul 26: Nimzowitschs System - Läufer und Läuferpaar 075
4.4.27. Modul 27: Nimzowitschs System - Starke und schwache Felder 076

B: Allgemeine Module 078
4.4.28. Modul 28: Biologie und Schach - Unser Gehirn 078
4.4.29. Modul 29: Biologie und Schach - Herz-Kreislaufsystem 080
4.4.30. Modul 30: Biologie und Schach – Lernen 082
4.4.31. Modul 31: Schachgeschichte - Die Herkunft des Schachspiels 084
4.4.32. Modul 32: Schachgeschichte - Die großen Spieler/innen 085
4.4.33. Modul 33: Schachgeschichte - Die großen Partien 087
4.4.34. Modul 34: Schach und Ernährung 089
4.4.35. Modul 35: Schach und Gesundheit 091
4.4.36. Modul 36: Schach und Psychologie 093
4.4.37. Modul 37: Schach und Strategisches Denken in der Wirtschaft 094
4.4.38. Modul 38: Schach und Taktisches Denken in der Wirtschaft 096
4.4.39. Modul 39: Schach und Medien 098
4.4.40. Modul 40: Schachprogrammierung 100
4.4.41. Modul 41: Computerschach 102
4.4.42. Modul 42: Schachdatenbanken 103
4.4.43. Modul 43: Schach als Sport 105
4.4.44. Modul 44: Schach als Spiel 107
4.4.45. Modul 45: Schach als Kunst 108
4.4.46. Modul 46: Organisation von Schachprojekten 110
4.4.47. Modul 47: Integration des Schachspiels in den Schulalltag 112
4.4.48. Modul 48: Kooperation mit außerschulischen Schachpartnern 115

5. Hinweise zu Noten und Leistungsbeurteilung 117

Anhang 118
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 6 - 1. Halbjahr 119
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 6 - 2. Halbjahr 121
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 7 - 1. Halbjahr 123
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 7 - 2. Halbjahr 129
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 8 - 1. Halbjahr 134
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 8 - 2. Halbjahr 139
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 9 - 1. Halbjahr 144
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 9 - 2. Halbjahr 146
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 10 - 1. Halbjahr 149
Jahresarbeitsplan Wahlpflichtfach Schach Klassenstufe 10 - 2. Halbjahr 152

Nachwort 157

Hinweise zum Aufbau des Lehrwerks 159

Literaturverzeichnis 162

Einleitung

1. Der Wahlpflichtfachbereich des Landes Rheinland-Pfalz

Dem Bereich der Wahlpflichtfächer kam in der Vergangenheit in der Schullandschaft des Landes Rheinland-Pfalz eine besondere Bedeutung zu (1). Daran hat sich grundsätzlich auch durch die Schulstrukturreform nichts geändert. In den Integrierten Gesamtschulen und den Realschulen Plus wird dies weiterhin so sein.

Natürlich ist nach der Reform der Wahlpflichtfächer in der Realschule Plus der Schwerpunkt der Wahlpflichtfächer auf die Unterrichtsprinzipien Berufsorientierung, Informatische Bildung und Ökonomische Bildung gelegt worden (2).

Die besondere Bedeutung der Wahlpflichtfächer liegt dennoch nach wie vor darin, dass den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit geboten wird ein Fach entsprechend ihren eigenen Interessen und Neigungen auszuwählen. Hierdurch werden die Schülerinnen und Schüler aktiv an der eigenen schulischen Entwicklung beteiligt und übernehmen Verantwortung für die Wahl einiger ihrer Schulfächer.

Der vorliegende Lehrplan für das schulinterne Wahlpflichtfach Schach an der Integrierten Gesamtschule Trier legt seinen Fokus auch auf die oben genannten Unterrichtsprinzipien, obwohl er in einer Integrierten Gesamtschule und nicht in einer Realschule Plus zur Anwendung kommt. Die genannten Unterrichtsprinzipien dürfen heute an keiner Schule fehlen und lassen sich im Wahlpflichtfach Schach auch zumindest teilweise umsetzen.

---

1 Vgl. Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend des Landes Rheinland-Pfalz, Lehrplan Wahlpflichtfach Sport, S. 3, Grünstadt 2002.

2 Vgl. Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend des Landes Rheinland-Pfalz, Rahmenplan Wahlpflichtbereich Realschule Plus, S. 5, Mainz 2010.

Zudem nimmt dieser Lehrplan eines schulinternen Wahlpflichtfaches natürlich auch Bezug auf das Schulkonzept der Integrierten Gesamtschule Trier, welches in stärkerem Maß ein Lernen in anderen Formen ermöglichen will (3). Auch diesem Ziel kann das Wahlpflichtfach Schach mit seinen spielerischen Ansätzen gerecht werden.

1.1. Allgemeine Funktionen von Wahlpflichtfächern

Der Wahlpflichtfachbereich übernimmt unter den Schulfächern eine besondere Rolle. Ab Klassenstufe 6 setzen die Schülerinnen und Schüler entsprechend ihrer Neigung und ihrer Begabung im Wahlpflichtfachbereich aus einem breiten Angebot ihren eigenen Schwerpunkt. Die Schülerinnen und Schüler wählen ein Fach oder eine Fächerkombination nach ihren persönlichen Wünschen und Neigungen. Das eigenständig gewählte Fach wird in den kommenden Jahren zwei - bis vierstündig unterrichtet. Es wird bei der Versetzung und dem Erwerb von Abschlüssen im Sekundarbereich I an den Realschulen Plus als positives Hauptfach gewertet, kann also beispielsweise zum Ausgleich von schlechten Noten in den anderen Hauptfächern verwendet werden. Dies alleine zeigt die große Bedeutung des Wahlpflichtfaches bzw. der Wahlpflichtfächer.

Die Wahlpflichtfächer haben darüber hinaus aber auch Bedeutung, weil sie folgenden wünschenswerten Aufgaben und Zielen entgegen kommen:

=> Durch die Wahlmöglichkeit können die Schülerinnen und Schüler ihren eigenen schulischen Werdegang mitplanen, Einfluss auf ihre berufliche Zukunft nehmen
und die eigene Verantwortungsbereitschaft stärken.

=> Das Prinzip der Individualisierung wird in besonderer Weise berücksichtigt, da der Leistungsvielfalt, den persönlichen Begabungen und den individuellen Neigungen Rechnung getragen wird.

---

3 Vgl. Schulkonzept der Integrierten Gesamtschule Trier, S. 1, Trier 2010.

=> Da die Wahlpflichtfächer aus dem Bereich Fremdsprache oder einem berufsrelevanten Bereich gewählt werden, erlangen Schülerinnen und Schüler Kompetenzen und Qualifikationen, die sie in einem Berufsfeld oder in einer weiterführenden schulischen Laufbahn verwenden können.

=> Der Schule bietet der Wahlpflichtfachbereich die Möglichkeit sich nach außen zu öffnen. Durch die Kooperation mit außerschulischen Partnern können den Schülerinnen und Schülern neue Lernchancen eröffnet werden (4).

1.2. Wahlpflichtfächer in der Integrierten Gesamtschule

Als Wahlpflichtfächer können an den Integrierten Gesamtschulen des Landes Rheinland-Pfalz eine 2. Fremdsprache: d.h. Französisch oder Latein oder Bildungsgang übergreifende Wahlpflichtfächer aus den Themenfeldern: Arbeit und Wirtschaft, Naturwissenschaft und Technik, Handwerk und Künste sowie Gesundheit und Sport gewählt werden.

In der Integrierten Gesamtschule haben die Wahlpflichtfächer darüber hinaus eine besondere Bedeutung, sollen hier doch alle Kinder und Jugendliche gemeinsam unterrichtet und dennoch individuelles Lernen ermöglicht werden.

Der Unterricht wird hier auf die Vielfalt der Schülerinnen und Schüler hin geplant und entwickelt ein positives Verständnis für Unterschiede. Vielfalt wird als Ressource und Chance gesehen. Die Schule versucht alle Schülerinnen und Schüler spüren zu lassen, dass sie eine Schule besuchen, in der es möglich ist, die individuellen Ziele zu erreichen. Die Kinder und Jugendlichen werden darin bestärkt, sich selbst hohe Ziele zu setzen und eigenverantwortlich zu lernen. Die Einschätzung der eigenen Stärken und Lernfortschritte wird gefördert. Alle Schülerinnen und Schüler sind an der gegenseitigen Einschätzung und Bewertung der Lernfortschritte beteiligt.

---

4 Vgl. Ministerium für Bildung, Frauen und Jugend des Landes Rheinland-Pfalz, Lehrplan Wahlpflichtfach Sport, S. 5, Grünstadt 2002.

Das Anbieten und das Erhalten von Hilfe zur Überwindung von Schwierigkeiten gehört zu den selbstverständlichen Aktivitäten im schulischen Raum. Hindernisse für das Lernen werden abgebaut und die Teilhabe der Schülerinnen und Schüler am Schulleben verstärkt.

Zur Verwirklichung dieser Ziele bietet die eigenständige Wahl eines Wahlpflichtfaches eine optimale Möglichkeit.

1.3. Das Wahlpflichtfach Schach

Die unter 1.1 genannten allgemeinen Aufgaben und Ziele und die unter 1.2 aufgezählten spezifischen Erwartungen der Integrierten Gesamtschule an ein Wahlpflichtfach lassen sich im Wahlpflichtfach Schach alle verwirklichen.

1.3.1. Bedeutung

Schach kann als bildungsübergreifendes Fach verstanden werden, das sich zwei unter 1.2 genannten Themenbereichen zuordnen lässt, zum einen dem Bereich Naturwissenschaft und Technik, zum anderen dem Bereich Gesundheit und Sport.

Schach setzt logisches Denken voraus und das Erlernen und Beherrschen dieses Spiels schafft damit Voraussetzungen für mathematisch-naturwissenschaftliches Arbeiten. Schach kann auf hohem Niveau nur von Menschen gespielt werden, die den Einklang von Körper und Geist kennen. Darüber hinaus wird Schach als Denksport betrieben und erfüllt in vielerlei Hinsicht den Sportbegriff.

1.3.2. Allgemeine Funktionen

Der Unterricht im Wahlpflichtfach Schach verbindet in altersgerechter Weise die Praxis mit der Theorie eines Spiels, das in seiner Jahrhunderte dauernden Geschichte Menschen schon immer fasziniert hat. Schülerinnen und Schüler haben beim Schach die Möglichkeit Fähigkeiten und Fertigkeiten zu entwickeln, die in anderen Fächern nicht erreicht werden können.

Im theoretischen Teil des Faches sollen die Erkenntnisse der Schachtheorie umfassend erlernt werden. Im praktischen Teil wird besonderer Wert auf die individuelle Leistungssteigerung unter dem Aspekt des persönlichen Erfolgserlebnisses gelegt werden. Dabei steht allerdings nicht die Förderung sportlicher Spitzenleistungen im Vordergrund. Dem Prinzip der Individualisierung folgend, sollen sie aber auch nicht unterdrückt werden.

1.3.3. Allgemeine Ziele

Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlicher Leistungsfähigkeit in Schach sollen in ihrer Kooperationsfähigkeit gefördert werden, sie sollen befähigt und motiviert werden Schach auch außerhalb der Schule zu spielen. Es wird angestrebt die sozialen Verhaltensweisen der Schülerinnen und Schüler zu entwickeln und zu fördern.

Zudem ist es möglich durch Schach weitere allgemeine Kompetenzen (vgl. auch 2.2) zu erreichen, die auch in den Bildungsstandards anderer Fächer genannt werden.

Schach kann von Jungen und Mädchen chancengleich betrieben werden, d.h. Schach fördert auch das emanzipatorische Verständnis von Schülerinnen und Schülern.

1.4.Das Wahlpflichtfach Schach in der Integrierten Gesamtschule Trier

Schach gehört neben anderen Fächern zum breiten Wahlpflichtfachangebot der Integrierten Gesamtschule Trier.

Das Angebot legt besonderen Wert darauf, dass die Hauptziele der Schulform „Integrierte Gesamtschule“ erreicht werden, d.h. die Schülerinnen und Schüler sollen integrativ lernen und ihre eigene Individualität entfalten.

Der pädagogische Ansatz der Schule sieht dazu unter anderem vor, andere als die üblichen Formen des Lernens zu praktizieren und dabei vor allem die Selbstständigkeit der Schülerinnen und Schüler zu fördern. Die Schule wird hierbei als Lebensraum verstanden und auch so organisiert. Im „Lebensraum Schule“ wird demnach z.B. spielerisch gelernt und diesem Ansatz folgend bringt sich das Wahlpflichtfach Schach voll und ganz ein. Neben dem Bereich „Theater spielen“ betont das Fach Schach alle Formen des spielerischen Lernens.

1.4.1. Bedeutung des Faches und Verankerung im Schulkonzept

Das Wahlpflichtfach Schach ist im Schulkonzept der Integrierten Gesamtschule Trier verankert und wird dort als einer der Schwerpunkte der Schule erläutert. Zur Bedeutung des Faches Schach wird dementsprechend im Schulkonzept folgendes erwähnt:

Der Bildungswert des Schachspiels (5)

In einer Zeit, die von Schnelllebigkeit, Konsumdenken, Fremdbestimmung und durch ein hohes Maß an äußerer Ablenkung geprägt ist, wächst die Bedeutung von ausgleichender, zur Besinnung und Selbstbesinnung führender Tätigkeit. In dieser Hinsicht bietet das Schachspiel vielfältige Möglichkeiten. Abgesehen von den positiven Auswirkungen auf das menschliche Denken, beinhaltet es eine Fülle von die Persönlichkeit bildenden Aspekten. Künstlerische, wissenschaftliche und sportliche Anteile lassen sich im Schach wieder finden, individuellerzieherische Momente kommen in gleicher Weise zum Tragen wie gesellschaftlich-soziale.

Deshalb kann das Schachspiel einen wesentlichen Beitrag zur Unterstützung des allgemeinen Bildungs- und Erziehungsauftrages unserer Integrierten Gesamtschule leisten. Untersuchungen zum Bildungswert des Schachspiels haben beeindruckend dokumentiert, dass Schach besonders im Kinder- und Jugendalter zur Förderung der Persönlichkeit beiträgt. Mit Schach verbinden sich positive Eigenschaften wie

- ➔ Kombinationsvermögen,
- ➔ Konzentration,
- ➔ Logik,
- ➔ Übersicht,
- ➔ Problemlösungsfähigkeit und
- ➔ Kreativität.

---

5 Vgl. Schulkonzept der Integrierten Gesamtschule Trier, S. 20 f, Trier 2010.

In Anlehnung an Herbert Zapf (Lehrwart des Schachbundes NRW) in einem Aufsatz zum Thema „Der Bildungswert des Schachs – eine vergleichende Untersuchung“.

Schach fördert im Bereich des Denkens vor allem die Konzentrationsfähigkeit und das folgerichtige, logische Denken. Gleichzeitig werden Urteilsvermögen, allgemeine Analysefähigkeit und das räumlich-abstrakte Denken stark verbessert. In diesem Kontext spielen auch die Voraussicht und damit die Fähigkeit zur Vorausplanung eine nicht zu unterschätzende Rolle.

Am wichtigsten jedoch und fast von unschätzbarem Wert ist das durch ständiges Anwenden und Üben sich herausbildende Phänomen der Entwicklung eigener Problemlösungsstrategien. Diese Fähigkeit ist übertragbar auf andere Wissensgebiete, was nicht nur, aber sicher gerade auch in der Schule von zentraler Bedeutung ist. Eine derartige Schulung für Gedächtnis und Intellekt ist in so konzentrierter Form vor allem durch das Schachspiel möglich. Zwischen den reinen Denkabläufen und der emotionalen Ebene bestehen natürliche Zusammenhänge. Schachspezifisch sind hier die starke Verbesserung des intuitiven Erfassens komplexer Zusammenhänge und die Entwicklung von Willensstärke, Ausdauer und Disziplin zu nennen.

Wie fließend hier die Übergänge sind und welche Nähe zu charakterbildenden und die Persönlichkeit fördernden Faktoren vorhanden ist, wird an folgenden Punkten sichtbar, die durch Schach bewirkt werden:

- ➔ Zielstrebigkeit und Entschlusskraft,
- ➔ Fähigkeit zu Kritik und Selbstkritik in einem klar sachbezogenen Rahmen,
- ➔ Erhöhte geistige Belastbarkeit,
- ➔ Verbesserung des Selbstbewusstseins und realistischer Selbsteinschätzung,
- ➔ Ausbildung von Kreativität, Phantasie und Spielfähigkeit,
- ➔ Förderung der Wahrnehmung ästhetischer und künstlerischer Phänomene.

Neben diesen individualpsychologischen Faktoren soll und darf der soziale Aspekt des Schachspiels nicht vernachlässigt werden. Man braucht einen Spielpartner, den man nicht nur als Gegner zum Messen der eigenen Kräfte zu betrachten lernt; nicht selten sind gerade durch das gemeinsame Schachspielen enge Freundschaften entstanden. Schach-Arbeitsgemeinschaften an Schulen setzen sich häufig aus Schülern unterschiedlicher Altersstufen zusammen, wobei das fürsorgliche Betreuen jüngerer und schwächerer Spieler durch ältere und im Schachspiel fortgeschrittene Mitschüler/innen ein oft zu beobachtendes Verhalten ist (Dozentensystem).

1.4.2. Organisation

Zur Organisation des Wahlpflichtfaches Schach an der Integrierten Gesamtschule finden sich im Schulkonzept folgende Erläuterungen:

Grundsätze und Organisation der Schacharbeit an der Schule (6)

- Das Schachspiel zieht sich wie ein roter Faden durch alle Jahrgänge der IGS Trier.
- Das Schachspiel wird als wichtiger Bestandteil der kulturellen, der sportlichen und der spielerischen Praxis und der Persönlichkeitsentwicklung der Schüler/innen im Schulkonzept anerkannt und festgelegt.
- Das Schachspiel wird in der fünften Klasse und in der Oberstufe in Form von Arbeitsgemeinschaften und von der sechsten bis zur zehnten Klasse in Form eines Wahlpflichtfaches mit eigenem Lehrplan unterrichtet.
- Die Schachspieler/innen der Integrierten Gesamtschule Trier nehmen an regionalen und überregionalen Turnieren im Schulschachbereich teil.
- Die Ausbildung der Kinder erfolgt durch einen ausgebildeten Lehrer mit C-Trainerschein und mit Hilfe von Schachdozenten, d.h. älteren Schülern, die mit ihrer größeren Erfahrung die jüngeren Schüler/innen betreuen.

---

6 Vgl. Schulkonzept der Integrierten Gesamtschule Trier, S. 21, Trier 2010.

2. Spezifische Funktionen und Ziele des Wahlpflichtfaches Schach

Die wichtigste spezifische Funktion des Wahlpflichtfaches Schach liegt darin, bei allen Lernenden die Lust am Denken zu wecken. Es wird in der Zukunft immer wichtiger, neben gründlichen und gut organisierten Sachwissen, auch über allgemeine Lern-, Denk- und Problemlösungsfähigkeiten zu verfügen (7).

Genau diese im Wahlpflichtfach Schach zu schulen ist oberstes Ziel des Faches. Dabei muss man berücksichtigen, dass Denkpsychologen Problemlösungsprozesse häufig in eine Abfolge unterschiedlicher Schritte unterteilen:

1. Problemfinden
2. Problemdarstellen
3. Lösungsplanung
4. Ausführen des Plans
5. Bewertung der Lösung
6. Rückschau und Verallgemeinerung (8)

Genau diesen Schritten folgend gehen Schachspieler/innen vor, wenn sie während einer Schachpartie gute Züge suchen und nachher ihre Partie analysieren. Das bedeutet: beim Schachspielen erlernt man automatisch, wie Probleme angegangen werden. Im Fach Schach muss die Lust geweckt werden, den Problemlösungsprozess immer wieder zu durchleben, d.h. die Lust am Denken muss geweckt werden.

---

7 In Anlehnung an Prof. Dr. Hans-Ludwig Freese (Professor für Erziehungswissenschaft) in einem Aufsatz zum Thema „Erziehung zum Denken: Komplexität und rascher Wandel unserer Welt stellen uns vor neue Aufgaben“, Manuskript S. 1.

8 In Anlehnung an Prof. Dr. Hans-Ludwig Freese (Professor für Erziehungswissenschaft) in einem Vortrag zum Thema „Erziehung zum Denken: Komplexität und rascher Wandel unserer Welt stellen uns vor neue Aufgaben“, Manuskript S. 2.

2.1. Übersicht über die Konzeption des Wahlpflichtfaches Schach

Es ist klar, dass auch das Fach Schach den Ansprüchen des erweiterten Lernbegriffes entsprechen muss und daher die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler in den Bereichen Sachkompetenz, Methodenkompetenz, soziale Kompetenz und affektive Kompetenzen fördern muss. Der vorliegende Lehrplan erreicht diesen Anspruch durch eine Modularisierung. Er beinhaltet 27 Trainingsmodule für Theorie und Praxis, sowie 21 allgemeine Module. In jedem Modul finden sich alle oben genannten Kompetenzbereiche wieder, allerdings mit unterschiedlicher Gewichtung. Die Trainingsmodule für Theorie und Praxis beinhalten stärker die schachspezifischen Themenstellungen, die 21 allgemeinen Module stellen den Zusammenhang zu anderen Lebensbereichen her. In den einzelnen Bereichen des erweiterten Lernbegriffes sollten Schülerinnen und Schüler jeweils mindestens folgende sechs Kompetenzen erwerben:

A: Sachkompetenz

- ➔ die Lernenden können nach den geltenden Regeln des Weltschachverbandes Schach spielen
- ➔ die Lernenden begreifen die allgemeinen Prinzipien der Eröffnungsführung
- ➔ die Lernenden streben im Mittelspiel einer Schachpartie bewusst nach dem Erreichen und Sichern von Vorteilen
- ➔ die Lernenden begreifen das Endspiel hauptsächlich als Phase zur Verwirklichung erreichter Vorteile gegen den maximalen Widerstand des Gegners
- ➔ die Lernenden können das Schachspiel kontextbezogen als Sport, als Spiel, als Wissenschaft einordnen
- ➔ die Lernenden kennen den Wert des Schachspiels als wichtiges Kulturgut

B: Methodenkompetenz

- ➔ die Lernenden können Probleme richtig beurteilen
- ➔ die Lernenden sind in der Lage Problemlösungsstrategien anzuwenden
- ➔ die Lernenden können sinnvolle Pläne entwickeln und umsetzen
- ➔ die Lernenden können verschiedene Lösungsansätze vergleichen und bewerten
- ➔ die Lernenden können aus einer Analyse des Vergangenen sinnvolle Handlungsoptionen für die Zukunft entwickeln
- ➔ die Lernenden können am Beispiel erkannte richtige Prinzipien verallgemeinern

C: Soziale Kompetenz

- ➔ die Lernenden befolgen die Regeln sportlicher Fairness
- ➔ die Lernenden sind bereit Konflikte fair und argumentativ zu lösen
- ➔ die Lernenden halten sich an die Regeln des Spiels
- ➔ die Lernenden sind fähig mit Mitschüler/innen und Lehrer/innen kooperativ zu arbeiten
- ➔ die Lernenden sind fähig Rücksicht zu nehmen und zu integrieren
- ➔ die Lernenden sind bereit anderen zu helfen

D: Affektive Kompetenzen

- ➔ die Lernenden können mit allen möglichen Partieausgängen adäquat umgehen
- ➔ die Lernenden können „schockierende“ Züge verarbeiten
- ➔ die Lernenden begreifen den Wahlspruch des Weltschachverbandes „Gens una sumus“ („Wir sind eine Gemeinschaft.“)
- ➔ die Lernenden haben Freude am Gelingen von Kombinationen und Plänen, also am logischen Denken
- ➔ die Lernenden suchen nach Rettungsplänen, auch in aussichtslos erscheinenden Lagen

2.2. Kompetenzorientierung im Wahlpflichtfach Schach

In der heutigen Zeit ist es wichtiger als je zuvor, dass Schülerinnen und Schüler Kompetenzen erreichen. Dieser Tatsache muss auch ein Lehrplan im Fach Schach Rechnung tragen.

Neben den schachspezifischen Kompetenzen ist es besonders wichtig auch allgemeine Kompetenzen zu fördern und zu fordern. Im vorangegangenen Abschnitt wurde bereits darauf hingewiesen, dass die wichtigste Kompetenz, die beim Schachspielen erworben wird, die Problemlösungskompetenz ist, da diese eine wichtige Voraussetzung zum Erwerb anderer Kompetenzen darstellt. Von dieser Kompetenz ausgehend, ergeben sich zwangsläufig eine Reihe weiterer Kompetenzen. Folgende Übersicht veranschaulicht, welche Kompetenzen durch Schach erlernt werden können:

Wahlpflichtfach Schach - Schlüsselkompetenzen entwickelt von der zentralen Problemlösungskompetenz aus

- 1. Mathematische Kompetenz
  - Stärkung des räumlichen Vorstellungsvermögens
  - Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien
  - Bessere Strukturierung des Denkens
  - Anwendung exakter Denkmethoden
  - Verbessern der Antizipationsfähigkeit

- 2. Medienkompetenz
  - Sinnvoller Umgang mit dem Internet
  - Sinnvolles Nutzen des Computers
    - Sinnvolles Nutzen von Datenbanken
    - Sinnvolles Nutzen von Schachprogrammen
- 3. Soziale Kompetenz
  - Besserer Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen
  - Bessere Teamfähigkeit
  - Besseres Regelverhalten
  - Stärkung der Selbstverantwortung
  - Steigerung des Selbstwertgefühls
- 4. Sportliche Kompetenz
  - Stärkere Ausdauer
  - Höherer Siegeswille
  - Höhere Fairness
  - Bessere räumliche Orientierung
- 5. Spiel- und Lernkompetenz
  - Erkenntnis der Notwendigkeit lebenslangen Lernens
  - Lernen einer sinnvollen Freizeitbeschäftigung
  - Gesteigerte intrinsische Motivation

- 6. Lesekompetenz
  - Besseres Lesen und Verstehen von Texten
  - Bessere Lesefähigkeit und Lesefertigkeit
  - Besseres Verstehen von Anleitungen

- 7. Selbstmotivationskompetenz
  - Besserer Umgang mit Druck- und Prüfungssituationen
  - Höhere Zielstrebigkeit
  - Bessere Konzentration und Ausdauer

2.3. Aspekte der Gesundheitserziehung im Wahlpflichtfach Schach

Die Module 28 – 30 sowie die Module 34 – 36 zeigen auf, dass Schach auch einen Beitrag zur Gesundheitserziehung in der Schule leisten kann. Zum einen lernen die Schülerinnen und Schüler die körperlichen Voraussetzungen kennen, die es ihnen ermöglichen Schach zu spielen. Zum anderen lernen sie aber auch, wie sie ihren Körper und natürlich auch ihren Geist behandeln müssen, damit sie zu guten Schachspieler/innen werden. Dieser ganzheitliche Ansatz bietet die Gewähr, dass die Kinder erkennen, dass Schach auch biologische Voraussetzungen braucht, und dass es notwendig ist, sich mit diesen biologischen Voraussetzungen zu beschäftigen. Schach ist in gewisser Weise ein Sport und auch als solcher vom Deutschen Sportbund anerkannt. Daher kann Schach als Schulfach sicher dem Bereich „Gesundheit und Sport“ innerhalb des Kanons der Wahlpflichtfächer zugeordnet werden.

2.4. Berufsorientierte Aspekte des Wahlpflichtfaches Schach

Da das Wahlpflichtfach Schach, genau wie andere Wahlpflichtfächer auch, Beiträge zur Berufsorientierung liefern muss, enthalten die allgemeinen Module mit ihrer jeweiligen Schwerpunktsetzung auch Inhalte, die für verschiedene Berufsfelder relevant sind (z.B. für Lehrkräfte, für Schachtrainer/innen mit Trainerschein, für Ernährungsberater/innen, für Physiotherapeut/innen, für Berufe im Rahmen der Datenverarbeitung und Programmierung, für Berufe innerhalb der freien Wirtschaft, die strategisches Denken voraussetzen). Vor allem die umfangreichen mathematischen Kompetenzen, die im Wahlpflichtfach Schach erworben werden, spielen in der Berufswelt eine große Rolle. Daher lässt sich Schach als Schulfach sicher dem Bereich „Naturwissenschaft und Technik“ innerhalb des Kanons der Wahlpflichtfächer zuordnen. Die folgenden Auszüge aus dem Berufsbild des Fachinformatikers bzw. der Fachinformatikerin machen zahlreiche Bezüge zu den Modulen 40 – 42 des Wahlpflichtfaches Schach deutlich.

Lernfeld 6: Entwickeln und Bereitstellen von Anwendungssystemen
Die Schülerinnen und Schüler werden befähigt, in Projekten bei Analyse, Entwurf, Realisierung und Bereitstellung von Anwendungssystemen mitzuwirken. Sie entwerfen systematisch und sachgerecht Lösungen für didaktisch reduzierte Anwendungen. Sie wenden für die Bearbeitung von Anwendungssystemen eine Programmentwicklungsmethode an und passen die Programme auf der Grundlage bekannter Algorithmen und Datenstrukturen unter Nutzung einer Softwareentwicklungsumgebung an den jeweiligen Anwendungsfall an. Die Schülerinnen und Schüler werden in die Lage versetzt, die Vorgehensweise zu reflektieren. Sie entwickeln und nutzen Datenbankanwendungen auf der Grundlage eines Datenmodells und können Datenschutz- und Datensicherungskonzepte exemplarisch anwenden. (9)

9 Vgl. Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf Fachinformatiker / Fachinformatikerin - Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 25. April 1997.

Entsprechende Aussagen können auch den Berufsbildern der anderen angegebenen Berufe entnommen werden

3. Voraussetzungen für die Einrichtung des Wahlpflichtfaches Schach

Die Einrichtung eines Wahlpflichtfaches Schach bedarf unbedingt bestimmter Rahmenbedingungen, die an der Integrierten Gesamtschule Trier bereits weitgehend umgesetzt wurden.

Der Unterricht muss in einem speziellen „Schachraum“ durchgeführt werden, da die unterrichtenden Lehrkräfte die Arbeitsmaterialien (Bretter, Figuren, Schachuhren, Demonstrationsbretter) nicht immer herumtragen können. Es sollte eine größere Menge an Spielmaterial vorrätig sein, da es immer wieder zur Durchführung von Schachturnieren kommen wird.

50 Sätze bestehend aus Brett, Figurensatz und Schachuhr gehören zur Mindestausstattung einer Schule, an der Schach Unterrichtsfach ist. Zudem müssen mehrere Demonstrationsbretter vorhanden sein, damit die Schüler/innen dem Tischgruppenkonzept der Schule folgend in Gruppen arbeiten können.

Es ist günstig, wenn die Lernenden auch in ihren Pausen Schach spielen können. Die Einführung eines Freilandschachspiels auf dem Pausenhof ist daher notwendig.

Als weitere wichtige Komponente des Schachtrainings müssen auch Computerarbeitsplätze mit gängigen Schachprogrammen (Spiel- und Lernsoftware) und Schachdatenbanken eingerichtet werden.

Natürlich darf auch die oder der Lehrende nicht vergessen werden. Mindestvoraussetzung der oder des Lehrenden im Wahlpflichtfach Schach sollte der Besitz des C-Trainerscheins des Deutschen Schachbundes sein.

Zudem sollte die oder der Lehrende möglichst Lehrer/in sein, damit auch die pädagogischen und didaktischen Gesichtspunkte des Unterrichtsfachs genügend berücksichtigt werden. In den Arbeitsgemeinschaften (5. Klasse und Oberstufe) können auch Nichtlehrer/innen eingesetzt werden.

Es ist zweckmäßig, bei der Erstellung des Stundenplanes die Wahlpflichtfachstunden im Fach Schach zu blocken und als Doppelstunden anzubieten.

4. Inhaltliche Bausteine des Wahlpflichtfaches Schach

Ähnlich wie bei anderen Wahlpflichtfächern bietet sich auch im Wahlpflichtfach Schach eine Modularisierung der Lerninhalte an. Die 48 Module des Lehrplans ermöglichen einen flexiblen Aufbau des im Konzept der Integrierten Gesamtschule Trier vorgeschriebenen Jahresarbeitsplans.

Die zentralen Elemente dieses Lehrplans sind daher die 48 Module, die eine enge Verzahnung von Praxis und Theorie darstellen. Sie sind als Bausteine zu verstehen und ermöglichen den Lehrenden eine variable Gestaltung des Wahlpflichtfaches.

Jedes Modul repräsentiert ein bestimmtes Thema, zu dem übergeordnete Ziele formuliert sind. Häufig sind die Module in Dreiergruppen zusammengefasst.

In diesem Fall handelt es sich um thematisch nahverwandte Module, die aber nicht unbedingt in zeitlicher Reihenfolge eingesetzt werden sollen.

Den jeweiligen Themen innerhalb eines Moduls werden Inhalte zugeordnet, die sich wiederum auf theoretische und praktische Formen des Wissenserwerbs beziehen.

4.1. Struktur und Themen der Module

Der Lehrplan sieht zwei Großgruppen von Modulen vor. Zum einen sind da die Trainingsmodule für Theorie und Praxis, zum anderen die allgemeinen Module.

In der ersten Gruppe befinden sich 27 Module. Die ersten drei Module beschäftigen sich mit dem systematischen Erlernen des Schachspiels auf verschiedenen Niveaustufen. Es geht im Wesentlichen um das Erlernen von Regeln und deren Anwendung. Auf dem Fortgeschrittenenniveau steht natürlich die nutzbringende Anwendung der Regeln im Vordergrund.

Die nächsten neun Module sind wiederum in Dreiergruppen angeordnet und beschäftigen sich mit der Eröffnung, dem Mittelspiel und dem Endspiel einer Schachpartie. Es werden dabei unterschiedliche Aspekte der Partiephasen beleuchtet.

In den folgenden 15 Modulen wird jeweils ein Aspekt des grundlegenden Systems von Aaron Nimzowitsch vorgestellt und eingeübt.

An die Trainingsmodule schließen sich 21 allgemeine Module an, die sich mit Themen auseinandersetzen, die mit dem Schachspiel nur indirekt in Verbindung stehen.

Die Module 28-30 beschäftigen sich intensiv mit den biologischen Voraussetzungen des Schachspielens und machen die Schülerinnen und Schüler mit einer naturwissenschaftlichen Betrachtungsweise des Schachspiels vertraut.

Die Module 31 – 33 betrachten die Schachgeschichte und die Einordnung des Schachspiels in historische Kontexte.

Die Module 34 – 36 leisten einen Beitrag zur Gesundheitserziehung der Schülerinnen und Schüler, indem sie sich mit Ernährungs-, Gesundheits- und psychologischen Aspekten beschäftigen, die Grundlage für gutes Schachspiel sind.

Die Module 37 – 39 werfen einen Blick auf die Möglichkeit beim Schach erworbenes Denken auf die Wirtschaft zu übertragen. Die Module 40 – 42 haben genau wie die gerade genannten Module einen starken Berufsbezug. Sie beschäftigen sich mit dem Einsatz von Computern, Datenbanken und Schachsoftware im Rahmen einer Vorbereitung und Nachbereitung von Schachturnieren.

Die Module 43 – 45 betrachten die verschiedenen Möglichkeiten des Zugangs zum Schach und vermitteln den Wert des Schachspiels als wichtiges Kulturgut.

Den Abschluss bilden Module, die sich mit dem Hineinwirken des Schachspiels in die Gesellschaft beschäftigen.

4.2. Möglichkeiten des Zugangs zu den Inhalten der Module

Der Zugang zu den Modulen ist natürlich auf verschiedene Weise möglich. Man kann bei allen Modulen als Ausgangspunkt die Praxis des Schachspiels nehmen und dann zur Theorie kommen. Natürlich kann aber auch zuerst die Theorie behandelt und später in der Praxis ausprobiert werden. Es bleibt dem Lehrenden überlassen welcher Zugang bei welchem Modul geeigneter ist.

4.3. Empfehlungen zur Verknüpfung von Praxis und Theorie

Es empfiehlt sich in jedem Fall Praxis und Theorie zu verknüpfen und die Art des Zugangs hin und wieder zu wechseln. Jedes Modul sollte im Durchschnitt 13 bis 14 Unterrichtsstunden umfassen, d.h. man kommt auf ca. 640 Unterrichtsstunden insgesamt.

Da Schach als Wahlpflichtfach in den einzelnen Jahrgangsstufen mit folgenden Stundenansatz versehen ist,

6. Klassenstufe	➔	2 Stunden
7. Klassenstufe	➔	4 Stunden
8. Klassenstufe	➔	4 Stunden
9. Klassenstufe	➔	3 Stunden
10. Klassenstufe	➔	3 Stunden

kommt man bei 40 Schulwochen pro Schuljahr auf eine Gesamtstundenzahl von 640. Dies bedeutet, dass eine Schülerin oder ein Schüler, die oder der von der sechsten bis zur zehnten Klasse Schach als Wahlpflichtfach wählt, alle Module durchlaufen wird, wobei drei Module einer Wochenstunde entsprechen. Das heißt man hat als Lehrender ca. 40 Stunden für drei Module Zeit.

4.4. Die einzelnen Module

Im Folgenden sind die einzelnen Module beschrieben. Zu Beginn werden die zu erreichenden Lernziele genannt. Damit aber nicht nur ein reiner Lernzielkatalog entsteht und dieser Lehrplan eine stärkere Kompetenzorientierung aufzeigen will, wird immer auch mindestens eine Kompetenz (siehe auch 2.2) genannt, die in dem Modul erworben werden kann.

Im Anschluss werden in tabellarischer Form die Lerninhalte der Theorie genannt und Hinweise für die Praxis gegeben.

Den Abschluss bilden etwaige Bemerkungen sowie Hinweise zur Leistungsfeststellung.

A: Trainingsmodule für Theorie und Praxis

Die Trainingsmodule für Theorie und Praxis beschäftigen sich im Wesentlichen mit dem systematischen Schachtraining.

Das systematische Schachtraining beginnt mit dem Erwerb verschiedener Diplome des Deutschen Schachbundes. Das systematische Schachtraining geht im Wesentlichen auf den berühmten Schachspieler Aaron Nimzowitsch zurück.

Er hat vor über 100 Jahren damit begonnen das Schachspiel auf seine Systematik hin zu untersuchen. Die Ideen von Aaron Nimzowitsch hat er in seinem Buch „Mein System“ beschrieben. Dieses Werk gilt als das Standardwerk des Positionsspiels im Schach und ist in seiner Art einzigartig. Aufbauend auf den Ideen dieses Buches wurden viele Module dieses Lehrplans entwickelt. Diese Module müssen natürlich modernen Erkenntnissen des heutigen Schachtrainings angepasst werden und neueste didaktische Ideen berücksichtigen.

4.4.1. Modul 1: Systematisches Schachtraining für Anfänger (10)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen in diesem Modul mit den Grundbegriffen des Schachspiels vertraut gemacht werden. Sie erlernen die Regeln des Spiels, die Gangarten der einzelnen Figuren und deren Besonderheiten wie Schachbieten und Schlagen. Auch die Regeln über das Ziel des Spiels und das Ende der Partie sollen erlernt werden.

---

10 Vgl. Pfleger, H.; Kurz E.; Treppner G.: Schach Zug um Zug: Bauerndiplom, Turmdiplom, Königdiplom – Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes zur Erringung der Diplome, S. 15 ff, München 2004.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Besseres Regelverhalten (Kompetenzbereich 2)
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Schachbrett * Diagramm * Figuren * Grundstellung	➔ Grundstellung aufbauen ➔ Diagramme erstellen
König * Dame * Stellung * Angreifen * Schlagen * Schach * Matt	➔ Ausführen von Dame- und Königszügen ➔ Mattsetzen mit der Dame
Turm * Decken * Tauschen * Notation	➔ Ausführen von Turmzügen ➔ Mattsetzen mit zwei Türmen
Läufer	➔ Ausführen von Läuferzügen
Springer * Springergabel * Familienschach * Ewiges Schach	➔ Ausführen von Springerzügen ➔ Finden eines Familienschachs
Die Bauern * Gangart * Doppelschritt * Schlagen * Gabel * Bauernkette * Einzelbauer * Doppelbauer * Umwandlung * Freibauer	➔ Ausführen von Bauernzügen (Ziehen und Schlagen) ➔ Finden von Gabeln
Schlagen en passant * Wert der Figuren * Qualität	➔ Anwenden der en passant – Regel in vorgegebenen Stellungen
Rochade	➔ Anwenden der Rochade – Regel
Partieverlust * Matt * Aufgabe	➔ Finden von einfachen Mattbildern

Theorie	Beispiele für die Praxis
Remis * Vereinbarung * dreimalige Stellungswiederholung * 50-Züge-Regel * Patt * Berührt – geführt	➔ Reproduktion von Remispartien mit unterschiedlichen Varianten der Entstehung des Remis

Bemerkungen:
Der deutsche Schachbund vergibt mehrere Diplome. Diese Diplome werden nach einer Prüfung verliehen. Der Erwerb des Bauerndiploms attestiert dem Spieler, dass er die Regeln des Schachspiels beherrscht und Grundbegriffe des Spiels kennt. Der Kurs zum Erwerb des Bauerndiploms bildet die Grundlage für das Modul 1.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Lückentexte zu den wichtigsten Grundbegriffen und den Schachregeln
* Bauerndiplom mit Testaufgaben

b) Praxis:
* Lösung verschiedenster Schachaufgaben
* Gruppeninternes Anfängerturnier

4.4.2. Modul 2: Systematisches Schachtraining für Fortgeschrittene I (11)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen in diesen Modul mit weiterführenden Begriffen des Schachspiels vertraut gemacht werden. Sie lernen die Stadien der Partie kennen, setzen sich mit Fragen der Turnierpraxis auseinander und lernen Grundprobleme der Schachstrategie kennen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Besseres Verstehen von Anleitungen (Kompetenzbereich 5)
* Sinnvolles Nutzen von Schachprogrammen (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Kurzpartien	➔ Anwendung von Eröffnungsfallen
Fesselung	➔ Finden von Motiven der Fesselung
Turnierschach * Hängepartie * Partieformular * Bedenkzeitbeschränkung * Bauern- und Springergabel	➔ Finden von Gabeln
Opfer * Drohung	➔ Reproduktion von Partien mit gelungenen Opfern

11 Vgl. Pfleger, H.; Kurz E.; Treppner G.: Schach Zug um Zug: Bauerndiplom, Turmdiplom, Königdiplom – Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes zur Erringung der Diplome, S. 67 ff, München 2004.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Turnierleiter * Abzugsschach * Doppelschach * Ersticktes Matt	➔ Mattbilder zum Erstickten Matt finden
Mattbilder und Mattstellungen	➔ Einfache Mattbilder finden
Partiestadien	➔ Erkennen einzelner Partiestadien in eigenen Partien
Grundsätze der Eröffnungsbehandlung	➔ Spielen von Themenpartien
Mittelspiel * Computerschach * Simultanschach * Fernschach * Blindschach	➔ Analysieren von eigenen Partien mit einem Schachprogramm
Endspiel * Schachliteratur	➔ Besprechen von Endspielproblemen am Demonstrationsbrett

Bemerkungen:
Der deutsche Schachbund vergibt mehrere Diplome. Diese Diplome werden nach einer Prüfung verliehen. Der Erwerb des Turmdiploms attestiert dem Spieler, dass er über die Regeln des Schachs hinaus grundlegende Kenntnisse in dem besitzt, was das Handwerkszeug des Fortgeschrittenen ausmacht: spezifische Stärken und Schwächen der Figuren, häufig wiederkehrende Strategeme, wie Fesselung, Gabel und Opfer, sowie die Prinzipien der drei Phasen, in die sich eine Schachpartie schematisch einteilen lässt. Der Kurs zum Erwerb des Turmdiploms bildet die Grundlage für das Modul 2.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Analyse einer eigenen Partie zu besonderen Schwerpunkten
* Turmdiplom mit Testaufgaben

b) Praxis:
* einfache Mattbilder lösen
* Themenpartien spielen

4.4.3. Modul 3: Systematisches Schachtraining für Fortgeschrittene II (12)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen sich in diesen Modul noch tiefer und differenzierter mit dem Schachspiel und seinen Feinheiten beschäftigen. Sie sollen neben unmittelbarer Anleitung und Belehrung dazu angeregt werden sich eigenständig mit dem eigenen Schachspiel zu beschäftigen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)
* Verbessern der Antizipationsfähigkeit (Kompetenzbereich 1)
* Gesteigerte intrinsische Motivation (Kompetenzbereich 3)

12 Vgl. Pfleger, H.; Kurz E.; Treppner G.: Schach Zug um Zug: Bauerndiplom, Turmdiplom, Königdiplom – Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes zur Erringung der Diplome, S. 171 ff, München 2004.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Eröffnungen: Offene Spiele	➔ Spielen der Italienischen Eröffnung am Demonstrationsbrett in Gruppen
Eröffnungen: Halboffene Spiele	➔ Spielen der Französischen Eröffnung im Zweikampf
Eröffnungen: Geschlossene Spiele	➔ Vorstellen des Damengambits am Computer
Mittelspiel: Strategie und Taktik	➔ Vorführen der Umsetzung von strategischen Vorteilen in einem taktischen Schlag
Mittelspiel: Fallen, Verführung und Taktik	➔ Fallen finden ➔ taktische Finessen finden
Mittelspiel: Bauernstellung, Positionsspiel	➔ Beispielpartien zur Wichtigkeit der Bauernstellung
Endspiel: Bauernendspiele	➔ Anwendung der Opposition
Endspiel: Turmendspiele	➔ Regelkenntnis für Doppelturm-Endspiele
Endspiel: Leichtfigurenendspiele * Abwicklung * Zwischenzug	➔ Mattsetzen mit zwei Läufern ➔ Mattsetzen mit Springer und Läufer

Bemerkungen:
Der deutsche Schachbund vergibt mehrere Diplome. Diese Diplome werden nach einer Prüfung verliehen. Der Erwerb des Königsdiploms attestiert dem Spieler, dass er sich schon ein sehr ordentliches Rüstzeug erworben hat und viele Feinheiten des reichen und sicher nicht einfachen Schachspiels beherrscht. Der Kurs zum Erwerb des Königsdiploms bildet die Grundlage für das Modul 3.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Analyse verschiedener Eröffnungen
* Königsdiplom mit Testaufgaben

b) Praxis:
* Miniaturen lösen
* Endspiele spielen

4.4.4. Modul 4: Spezielle Eröffnungslehre - Offene Eröffnungen (13)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Hauptvarianten von drei Offenen Eröffnungen kennen. Sie sollen die wichtigen Ideen der Eröffnungen verstanden haben und prinzipiell verstehen was das Besondere an Offenen Eröffnungen ist. Zudem sollen sie wissen welche Vor- und Nachteile Gambiteröffnungen mit sich bringen.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

---

13 Vgl. Estrin, J., Panow, J.: Grundzüge der Schacheröffnungen I – Offene Spiele, Schachverlag Rudi Schmaus, Heidelberg 1980.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Spanische Partie	➔ Analyse bedeutender Partien ➔ Themenpartien spielen ➔ Varianten durchspielen
Die Italienische Partie	➔ Analyse bedeutender Partien ➔ Themenpartien spielen ➔ Varianten durchspielen
Das Königsgambit	➔ Analyse bedeutender Partien ➔ Themenpartien spielen ➔ Varianten durchspielen ➔ andere sinnvolle Gambiteröffnungen suchen

Bemerkungen:
Die Erkenntnis von Eröffnungen und ihrer Varianten ist für gutes Schachspielen unbedingt erforderlich. Die Schülerinnen und Schüler sollen aber spielerisch mit den Eröffnungen umgehen und nicht krampfhaft zum „Variantenpauken“ angehalten werden. Im Vordergrund steht die Förderung der Kreativität der Schülerinnen und Schüler.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Erlernen und Beherrschen der Hauptvarianten mindestens einer Offenen Eröffnung

b) Praxis:
* vertraut machen mit Eröffnungsliteratur (Offene Eröffnungen)
* Themenpartien (Offene Eröffnungen) spielen

4.4.5. Modul 5: Spezielle Eröffnungslehre - Halboffene Eröffnungen (14)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Hauptvarianten von drei Halboffenen Eröffnungen kennen. Sie sollen die wichtigen Ideen der Eröffnungen verstanden haben und prinzipiell verstehen was das Besondere an Halboffenen Eröffnungen ist.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Französische Partie	➔ Analyse bedeutender Partien ➔ Themenpartien spielen ➔ Varianten durchspielen
Die Sizilianische Partie	➔ Analyse bedeutender Partien ➔ Themenpartien spielen ➔ Varianten durchspielen
Die Caro Kann Eröffnung	➔ Analyse bedeutender Partien

14 Vgl. Estrin, J., Panow, J.: Grundzüge der Schacheröffnungen II – Halboffene Spiele, Schachverlag Rudi Schmaus, Heidelberg 1980.

Bemerkungen:
Die Erkenntnis von Eröffnungen und ihrer Varianten ist für gutes Schachspielen unbedingt erforderlich. Die Schülerinnen und Schüler sollen aber spielerisch mit den Eröffnungen umgehen und nicht krampfhaft zum „Variantenpauken“ angehalten werden. Im Vordergrund steht die Förderung der Kreativität der Schülerinnen und Schüler.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Erlernen und Beherrschen der Hauptvarianten mindestens einer Halboffenen Eröffnung

b) Praxis:
* vertraut machen mit Eröffnungsliteratur (Halboffene Eröffnungen)
* Themenpartien (Halboffene Eröffnungen) spielen

4.4.6. Modul 6: Spezielle Eröffnungslehre - Geschlossene Eröffnungen (15)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Hauptvarianten von drei Geschlossenen Eröffnungen kennen. Sie sollen die wichtigen Ideen der Eröffnungen verstanden haben und prinzipiell verstehen was das Besondere an Geschlossenen Eröffnungen ist.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

---

15 Vgl. Karpow, A.: Wie spielt man Geschlossene Eröffnungen, Rau-Verlag, Düsseldorf 2001.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Englische Partie	➔ Analyse bedeutender Partien ➔ Themenpartien spielen ➔ Varianten durchspielen
Das Damengambit	➔ Analyse bedeutender Partien ➔ Themenpartien spielen ➔ Varianten durchspielen ➔ andere sinnvolle Gambiteröffnungen suchen
Die Orang Utan Eröffnung	➔ Analyse bedeutender Partien ➔ Themenpartien spielen ➔ Varianten durchspielen

Bemerkungen:
Die Erkenntnis von Eröffnungen und ihrer Varianten ist für gutes Schachspielen unbedingt erforderlich. Die Schülerinnen und Schüler sollen aber spielerisch mit den Eröffnungen umgehen und nicht zum reinen „Variantenpauken“ angehalten werden. Im Vordergrund steht die Förderung der Kreativität der Schülerinnen und Schüler.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Erlernen und Beherrschen der Hauptvarianten mindestens einer Geschlossenen Eröffnung
* Vor- und Nachteile seltener Eröffnungen (1. b4) kennen

b) Praxis:
* vertraut machen mit Eröffnungsliteratur (Geschlossene Eröffnungen)
* Themenpartien (Geschlossene Eröffnungen) spielen

4.4.7. Modul 7: Das Mittelspiel - Angriffs - und Verteidigungsspiel (16)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Chancen ihrer Figuren nach Abschluss der Entwicklung wahrnehmen und konzentrierte Angriffe gegen schwache Punkte des Gegners durchführen können oder im anderen Fall gegnerische Drohungen wahrnehmen und sie rechtzeitig abwehren können.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Besserer Umgang mit Druck- und Prüfungssituationen (Kompetenzbereich 4)
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Was man bei Materialvorteil beachten muss	➔ Aufgaben zum einfachen Angriff
Die Folgen eines Entwicklungsrückstandes	➔ Aufgaben zum Ausnutzen von Entwicklungsfehlern
Doppelangriffe	➔ Aufgaben zu den Doppelangriffen
Der Einsatz des Turmes	➔ Partiebeispiele zum Angriff über Die halboffene f-Linie

16 Vgl. Bastian, H.: Schach-Grundkurs 3 „Mittelspiel“, Deutsche Schulschachstiftung, Saarbrücken 2005.

Bemerkungen:
Die Module zum Mittelspiel stellen im Besonderen die Erziehung zum Selbstdenken in den Mittelpunkt des didaktischen Handelns. Hilfreich hierbei ist die Formulierung eines brauchbaren Begriffsapparates. So sollen z.B. die mit besonderen Zügen verbundenen Wirkungen präzise benannt werden, z.B. Hinlenkungsopfer, Ablenkungsopfer usw. Es ist wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler ihr Handeln beim Schachspielen auch selbst verbalisieren können.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Elemente des Angriffsspiels kennen
* Elemente des Verteidigungsspiels kennen

b) Praxis:
* Aufgabenblätter bearbeiten
* Testpartien weiterführen

4.4.8. Modul 8: Das Mittelspiel – Kombinationsspiel (17)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen eine Selbsteinschätzung ihrer Partie anhand eines vorgegebenen Schemas durchführen und systematisch Verbesserungen ihrer Figurenaufstellung vornehmen können. Sie sollen einfache taktische Motive benennen und kombinatorisch ausnutzen können.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkere Ausdauer (Kompetenzbereich 6)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

---

17 Vgl. Bastian, H.: Schach-Grundkurs 3 „Mittelspiel“, Deutsche Schulschachstiftung, Saarbrücken 2005.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Folgen eines Entwicklungsrückstandes	➔ Aufgaben zum Ausnutzen von Entwicklungsfehlern
Eine Idealaufstellung der Figuren	➔ Aufgaben zu Kombinationen auf zwei Zentrumslinien
Die Postierung der Läufer	➔ Aufgaben zu den Doppelangriffen von Läufern ➔ Aufgaben zur Fesselung
Die Postierung des Springers	➔ Partiebeispiele zum Doppelangriff des Springers bzw. zum Familienschach

Bemerkungen:
Die Entwicklung des Denkens im Schach folgt, nach Meinung der führenden Schachpädagogen, am besten der Entwicklung der Schachstile in der Geschichte des neuzeitlichen Schachs. Dieses genetische Prinzip bedeutet konkret, dass großer Wert auf die Schachtaktik, also auf das Lösen von Kombinationsaufgaben gelegt werden muss. Das Kombinationsvermögen ist bei Schülerinnen und Schülern gut trainierbar. Die dazu notwendigen Denkstrukturen müssen früh im Gehirn verankert werden. Dies geschieht durch Aufgabenbearbeitung zur Kombinatorik.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Elemente des Kombinationsspiels kennen
* Elemente der Schachtaktik kennen

b) Praxis:
* Aufgabenblätter bearbeiten
* Testpartien weiterführen

4.4.9. Modul 9: Das Mittelspiel – Verteidigungsspiel (18)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass es beim Schachspiel notwendig ist, die ständige Aufmerksamkeit den Absichten des Spielpartners zu widmen, d.h. sie sollen Drohungen erkennen und sich mit Abwehrmaßnahmen auskennen.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 3)
* Bessere Konzentration und Ausdauer (Kompetenzbereich 4)
* Besserer Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen (Kompetenzbereich 2)
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Mattbilder mit dem Turm	➔ Aufgaben zum Grundreihenmatt
Die Nutzung der offenen c-Linie	➔ Aufgaben zu Mattbildern mit dem Turm
Mattbilder mit einem Läufer	➔ Aufgaben zu den Mattbildern mit einem Läufer
Das Läuferpaar	➔ Partiebeispiele zu Mattbildern mit dem Läuferpaar

18 Vgl. Hauschild, A.: Grundkurs Schach – Schachtrainerlehrgang für die Klassen 5 und 6, S. 65 ff, Deutsche Schachjugend, Berlin 2004.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Mattbilder mit einem Springer	➔ Partiebeispiele zu Mattbildern mit einem Springer

Bemerkungen:
In diesem Modul ist es wichtig, dass die Kinder auch einmal die Rolle des Bedrohten übernehmen und vor die Aufgabe gestellt werden, mehr oder weniger schwere Verteidigungszüge zu finden.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Elemente des Verteidigungsspiels kennen
* Bedeutung von Drohungen und deren Abwehr

b) Praxis:
* Aufgabenblätter bearbeiten
* Testpartien weiterführen

4.4.10. Modul 10: Endspiellehre – Bauernendspiele (19)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen aufbauend auf ihren Kenntnissen in den technischen Endspielen, die Bauernendspiele als die Grundlage aller übrigen Endspiele kennen lernen. Sie sollen die wichtigsten Prinzipien der Bauernendspiele erfassen und anwenden können.

19 Vgl. Rosen, B.: Fit im Endspiel, S. 19 ff, Chessgate AG, München 2001.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Gedeckter Freibauer	➔ Aufgabenbögen zu gedeckten Freibauern
Verbundene Freibauern	➔ Übungsbeispiele zum Umgang mit verbundenen Freibauern durchspielen
Entfernter Freibauer	➔ Aufgabenbögen zu entfernten Freibauern
Isolierte Freibauernpaare	➔ Aufgabenbögen zu isolierten Freibauernpaaren
Raumvorteil	➔ Partiebeispiele zum Raumvorteil
Blockade	➔ Partiebeispiele zur Blockade durchspielen
Sprengung	➔ Partiebeispiele zur Sprengung durchspielen
Durchbruch	➔ Partiebeispiele zum Durchbruch durchspielen

Bemerkungen:
In diesem Modul ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler verstehen, dass das Beherrschen elementarer Bauernendspiele auch deshalb notwendig ist, weil in nahezu allen Endspielen immer wieder eine Abwicklung in ein elementares Bauernendspiel möglich ist und dieses dann beurteilt werden muss.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* grundlegende Bauernendspiele kennen
* Prinzipien der Bauernendspiele kennen

b) Praxis:
* Aufgabenbögen bearbeiten
* Testpartien weiterführen

4.4.11. Modul 11: Endspiellehre – Leichtfigurenendspiele (20)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Stärken und Schwächen der Leichtfiguren Springer und Läufer kennen und vor allen in taktischen Endspielstellungen einschätzen können.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)
* Verbessern der Antizipationsfähigkeit (Kompetenzbereich 1)

---

20 Vgl. Rosen, B.: Fit im Endspiel, S. 49 ff, Chessgate AG, München 2001.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Springer gegen Bauer(n)	➔ Testpartien weiterführen
Springer und Bauer gegen Springer	➔ Testpartien weiterführen
Strategie im Springerendspiel	➔ verbale Beschreibung anfertigen
Läufer gegen Bauer(n)	➔ Testpartien weiterführen
Läufer und Bauer gegen Läufer	➔ Testpartien weiterführen
Ungleichfarbige Läufer	➔ Endspielthementurnier spielen
Strategie im Läuferendspiel	➔ verbale Beschreibung anfertigen
Endspiele mit Springer gegen Läufer	➔ Endspielthementurnier spielen

Bemerkungen:
Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler in diesem Modul nebenher erkennen, wann ein Leichtfigurenendspiel als positionelles Remis eingeschätzt werden muss (König und Läufer gegen König und Läufer / König und Läufer gegen König und Springer / König und Springer gegen König und Springer).

Hinweise zur Leistungsfeststellung:
a) Theorie:
* grundlegende Läuferendspiele kennen
* Prinzipien der Springerendspiele kennen

b) Praxis:
* Endspielthementurnier spielen
* Testpartien weiterführen

4.4.12. Modul 12: Endspiellehre – Schwerfigurenendspiele (21)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen elementare Manöver in Schwerfigurenendspielen kennen und anwenden können, sowie die wichtigsten Strategien in Turm- und Damenendspielen verstehen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Endspiele mit Turm gegen Bauer(n)	➔ Testpartien weiterführen
Der Brückenbau	➔ Aufgabenbögen zum Brückenbau
Die Stellung Philidors	➔ Aufgabenbögen zur Stellung Philidors
Das Karstedt – Manöver	➔ Aufgabenbögen zum Karstedt – Manöver
Strategie im Turmendspiel	➔ verbale Beschreibung anfertigen
Endspiele mit Dame gegen Bauer(n)	➔ Testpartien weiterführen
Dame und Bauer gegen Dame	➔ Testpartien weiterführen

21 Vgl. Rosen, B.: Fit im Endspiel, S. 71 ff, Chessgate AG, München 2001.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Strategie im Damenendspiel	➔ verbale Beschreibung anfertigen

Bemerkungen:
Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler in diesem Modul nebenher erkennen wann ein Schwerfigurenendspiel in der Regel als positionelles Remis eingeschätzt werden muss (Turm gegen Leichtfigur / König und Turm gegen König und Turm / König und Dame gegen König und Dame). Die Schülerinnen und Schüler sollen auch die Ausnahmen kennen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* elementare Turmendspiele kennen und die Strategie des Turmendspiels verstehen
* elementare Damenendspiele kennen und die Strategie des Damenendspiels verstehen

b) Praxis:
* Testpartien weiterführen

4.4.13. Modul 13: Nimzowitschs System - Zentrum und Entwicklung (22)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass „Entwicklung“ nicht bedeutet, dass man zwei oder drei Figuren entwickelt hat, sondern dass alle Figuren entwickelt sein müssen und es vermieden werden muss, eine Figur Ausflüge über das Brett machen zu lassen.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Besseres Verstehen von Anleitungen (Kompetenzbereich 5)
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der Bauernzug als Hilfszug der Entwicklung	➔ Betrachtung von Partieanfängen
Der Entwicklungsvorsprung als Ideal	➔ Diskussion der Vor- und Nachteile der Skandinavischen Eröffnung
Abtausch mit nachfolgendem Tempogewinn	➔ Betrachtung des Damengambits
Das Liquidieren mit nachfolgender Entwicklung oder nachfolgender Befreiung	➔ verbale Beschreibung anfertigen

22 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 42 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Nimzowitsch, A.: Die Praxis meines Systems, S. 13 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Das Zentrum und seine Demobilisierungswut	➔ Partiebeispiel „Nimzowitsch – Ahues“ (Berlin 1928)
Bauernraub in der Eröffnung	➔ Betrachtung des Evansgambits

Bemerkungen:
Es ist wichtig, dass Lernende im Schach erkennen, dass sich das Schachspiel systematisch erlernen lässt. In diesem Modul soll das verdeutlicht werden.

Bevor die Inhalte des Moduls angegangen werden, sollen die Elemente der Schachstrategie nach Nimzowitsch genannt werden (Zentrum / offene Turmlinie / Spiel in der 7. und 8. Reihe / Freibauern / Fesselungen / Abzugsschach / Abtausch / Bauernketten).

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Prinzipien der Zentralisierung und Entwicklung kennen

b) Praxis:
* Stellungen analysieren und bewerten

4.4.14. Modul 14: Nimzowitschs System - Die offene Turmlinie (23)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen wissen, dass eine Turmlinie immer dann offen ist, wenn der eigene Bauer fehlt oder verdeckt ist. Darüber hinaus wissen sie, dass es dabei unwichtig ist, ob sie gegen leere gegnerische Punkte (Felder) oder gegen gegnerische Steine (meist Bauern) zielt. Die Schülerinnen und Schüler sollen offene Turmlinien ausnutzen können.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Entstehung der offenen Linie	➔ Partiebeispiel „Thomas – Aljechin“ (Baden – Baden 1925)
Das Ideal jeder Linienoperation	➔ verbale Beschreibung anfertigen
Hindernisse auf dem Wege einer Operationslinie	➔ evolutionäre und revolutionäre Angriffe unterscheiden
Das eingeschränkte Vorrücken in einer Linie und die Linie als Sprungbrett	➔ Analyse und Bewertung von Stellungen
Vorposten und Angriffsradius	➔ Definitionen geben

23 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 53 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 29 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Bemerkungen:
Den Schülerinnen und Schülern muss verdeutlicht werden, dass die Prinzipien von Nimzowitsch nicht statisch betrachtet werden dürfen. In diesem Modul lässt sich sehr schön darstellen, dass offene Linie nicht gleich offene Linie ist. Der Lehrende muss die Unterschiede von offenen Mittellinien und offenen Randlinien darstellen, um die Flexibilität von Prinzipien zu verdeutlichen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Definition der offenen Linie kennen
* Ausnutzung von offenen Linien nachvollziehen

b) Praxis:
* Schema zur offenen Linie aufzeigen

4.4.15. Modul 15: Nimzowitschs System - Die 7. und 8. Reihe (24)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass das Eindringen in das gegnerische Gebiet, also die 7. und 8. Reihe, die logische Folge des Spiels in einer Linie ist. Sie sollen lernen, in ihrem eigenen Spiel ihre Bemühungen auf ein Angriffsobjekt zu konzentrieren.

---

24 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 63 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.

Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 39 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)
* Höhere Zielstrebigkeit (Kompetenzbereich 4)
* Stärkere Ausdauer (Kompetenzbereich 6)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Wahl eines Angriffsziels	➔ Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen
Konzentrischer und revolutionärer Angriff in der 7. Reihe	➔ Analyse und Bewertung von Stellungen durchführen können
Die fünf Spezialfälle in der 7. Reihe	➔ Schematisierung der Spezialfälle in das allgemeine Schema zur 7. und 8. Reihe einordnen

Bemerkungen:
In diesem Modul soll ein Schwerpunkt darauf gelegt werden, dass sich die Elemente der Schachstrategie in Schemata zusammenfassen lassen, die allerdings flexibel betrachtet werden müssen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Bedeutung von Angriffszielen kennen
* konzentrische und revolutionäre Angriffe in der 7. Reihe kennen
* Spezialfälle in der 7. Reihe kennen

b) Praxis:
* Testpartien fortführen
* Schema zum Vorgehen in der 7. und 8. Reihe erstellen

4.4.16. Modul 16: Nimzowitschs System - Der Freibauer (25)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen wissen, dass man einen Bauern immer dann als Freibauern bezeichnet, wenn er weder einen feindlichen Bauern vor sich hat (d.h. in der gleichen Linie) noch einen solchen in der Nebenlinie zu fürchten hat, also ungehindert zur gegnerischen letzten Reihe gehen kann. Sie sollen darüber hinaus wissen, dass selbst eine gegnerische Hemmung (Blockade) dieses Bauern nichts an seiner Eigenschaft als Freibauer ändert.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

---

25 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 87 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Nimzowitsch, A.: Die Praxis meines Systems, S. 13 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 47 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Blockade der Freibauern	➔ Blockadestellungen nachvollziehen
Der Blockeur und seine Möglichkeiten	➔ Partiebeispiel „Leonhardt – Nimzowitsch“ (San Sebastian 1912)
Im Kampf gegen den Blockeur	➔ Partiebeispiel „Nimzowitsch – v. Gottschall“ (Breslau 1925)
Frontalangriff des Königs gegen einen isolierten Bauern	➔ Analyse und Bewertung von Stellungen
Die privilegierten Freibauern	➔ Abgrenzungen von - zwei verbundenen - gedeckten - entfernten Freibauern aufzeigen
Vorrücken des Freibauern	➔ Gründe für das Vorrücken beschreiben

Bemerkungen:
In diesem Modul sollte mit zahlreichen Partiebeispielen gearbeitet werden, um den Schülerinnen und Schülern die Bedeutung von Freibauern in der Praxis zu zeigen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Arten von Freibauern und ihre Bedeutung kennen
* Möglichkeiten der Blockade von Freibauern kennen

b) Praxis:
* Frage – und Anwortspiel

4.4.17. Modul 17: Nimzowitschs System - Der Abtausch (26)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen in welchen Fällen ein Abtausch sinnvoll ist und in welchen Fällen nicht. Sie erkennen, dass ein Abtausch dann durchgeführt werden kann, wenn er das Öffnen einer Linie ohne Zeitverlust ermöglicht, wenn eine angreifende Figur durch Abtausch vernichtet wird, wenn er dazu führt, dass man durch Rückzug kein Tempo verliert.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkere Ausdauer (Kompetenzbereich 6)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)

---

26 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 113 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.

Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 60 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Abtausch, um eine Linie ohne Zeitverlust zu öffnen oder zu besetzen	➔ Vergleich mit dem Wissen zur offenen Linie
Vernichten eines Verteidigers durch Abtausch	➔ Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen
Tauschen, um nicht durch Rückzug Zeit zu verlieren	➔ Analyse und Bewertung von Stellungen
Art und Zeit des Abtausches	➔ Partiebeispiel „Dr. Bernstein – Perlis“ (1909) ➔ Partiebeispiel „Rosselli – Rubinstein“ (1925) ➔ Partiebeispiel „Nimzowitsch – Druwa“ (Riga 1919)

Bemerkungen:
Dieses Modul bietet die Möglichkeit der Verknüpfung mit einem anderen Modul. Es gibt die Gelegenheit das Wissen über die offene Linie abzurufen und auf neu zu lernende Inhalte anzuwenden. Dies ermöglicht eine Vernetzung von Inhalten auf ganz besondere Art und Weise.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Gründe kennen, die einen Abtausch sinnvoll machen

b) Praxis:
* Testpartien fortführen

4.4.18. Modul 18: Nimzowitschs System – Endspielstrategie (27)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass das Endspiel dem systematischen Realisieren von Vorteilen gilt, die im Mittelspiel geschaffen wurden. Sie sollen in der Hauptsache materielle Vorteile realisieren können.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkere Ausdauer (Kompetenzbereich 6)
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Zentralisierung	➔ Partiebeispiel „Rubinstein – Nimzowitsch“ (Karlsbad 1907)
Das Versteck und der Brückenbau	➔ Analyse und Bewertung von Stellungen
Die aggressive Turmstellung und die aktive Leichtfigur	➔ Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen

27 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 116 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 62 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Zusammenschweißen isolierter Figuren	➔ Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen
Materialisierung des abstrakten Begriffs Linie und Reihe	➔ Partiebeispiel „Nimzowitsch – Jacobsen“ (1923)

Bemerkungen:
Den Schülerinnen und Schülern muss in diesem Modul vermittelt werden, dass es notwendig ist, dem Endspiel einer Partie die gleiche Aufmerksamkeit zu schenken wie dem Mittelspiel. Um zu wissen was im Endspiel wichtig ist, müssen die Lernenden das Endspiel aus seinen Elementen heraus kennen lernen, denn genau wie das Mittelspiel hat auch das Endspiel bestimmte Elemente (Zentralisierung / aggressive Turmstellung und aktive Leichtfigur / Zusammenschweißen isolierter Figuren / Materialisierung von Linien).

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* die wesentlichen Elemente der Endspiel – Strategie kennen

b) Praxis:
* Testpartien fortführen
* Problemaufgaben lösen
* Schematisierung der Endspielstrategie erstellen

4.4.19. Modul 19: Nimzowitschs System - Der gefesselte Stein (28)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass Fesselungen sich zumeist in rein taktischen Momenten einer Schachpartie ergeben, andererseits aber auch in der Anlage einer Partie vorgesehen sein können und dann den ganzen weiteren Verlauf logisch beeinflussen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Bessere Lesefähigkeit und Lesefertigkeit (Kompetenzbereich 5)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der Begriff des ganz und des halb gefesselten Steins	➔ Begriffsklärungen
Die Abtauschkombination auf dem Fesselungsfeld	➔ Partiebeispiel „Morphy – Herzog von Braunschweig“
Das Problem der Entfesselung	➔ Partiebeispiel „Cohn – Nimzowitsch“ ➔ Partiebeispiel „Nimzowitsch – Casablanca“

28 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 128 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 70 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Bemerkungen:
Die Fesselung ist ein leicht zu verstehendes Prinzip der Schachstrategie. Den Lernenden kann in diesem Modul klar gemacht werden, dass auch die leichter zu verstehenden Prinzipien Feinheiten aufweisen, die für den Schachspieler wichtig sind.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Arten der Fesselung kennen
* Bedeutung der Fesselung erfassen

b) Praxis:
* Testpartien fortführen

4.4.20. Modul 20: Nimzowitschs System - Das Abzugsschach (29)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass es eine Verwandtschaft von „Fesselung“ und Abzugsschach gibt, die darin besteht, dass drei Akteure beteiligt sind: ein Angreifer, der mit Schachgebot droht, ein „aufdeckender“ Stein, dessen Wegzug das Schach bewirken würde und der bedrohte Stein.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)

---

29 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 143 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.

Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 79 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Verwandtschaftsgrad zwischen Fesselung und Abzugsschach	➔ tabellarischer Vergleich
Die Zwickmühle	➔ Beispielpartie „Torre – Lasker“ (Moskau 1925)
Das Doppelschach	➔ Beispielpartie „v. Bardeleben – Nisniewitsch“ ➔ Beispielpartie „Reti – Dr. Tartakower“ ➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Ryckhoff (Pernau 1910)

Bemerkungen:
In diesem Modul wird der Vergleich von Fesselung und Abzugsschach durchgeführt, um den Verwandtschaftsgrad der beiden Strategieelemente zu bestimmen. Dies muss den Schülerinnen und Schülern verdeutlicht werden. Das Modul bietet die Gelegenheit einer vergleichenden Untersuchung und damit das Erlernen einer Methodik, die beispielsweise im naturwissenschaftlichen Bereich grundlegend ist.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Akteure beim Abzugsschach kennen
* Vergleich der Strategieelemente Abzugsschach - Fesselung

b) Praxis:
* Testpartien fortführen
* tabellarischen Vergleich Abzugsschach – Fesselung erstellen

4.4.21. Modul 21: Nimzowitschs System - Die Bauernkette (30)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler wissen, dass jede schwarz - weiße Bauernkette (kurz: Bauernkette), eine schräg laufende Reihe von ineinander verschobenen weißen und schwarzen Bauern ist, die das Brett in zwei Hälften teilt, die dann diagonal zueinander liegen.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Basis der Bauernkette	➔ Schematische Darstellung - der Idee der Kettenbildung - des Umgehungsangriffs - der Demobilisierung des Zentrums
Der Angriff gegen die Basis der Bauernkette	➔ Übungen mit reinen Bauernketten (ohne andere Figuren)

30 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 147 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Nimzowitsch, A.: Die Praxis meines Systems, S. 90 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Übertragung der Blockaderegel vom Freibauer auf die Kette	➔ Untersuchungsbeispiel „Französische Eröffnung“
Überrumpelung	➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Salwe“ (Karlsbad 1911)
Die langsame Belagerung der nicht gedeckten Basis	➔ Postulate der langsamen Belagerung

Bemerkungen:
Das Modul setzt die unbedingte Kenntnis der Module zur offenen Linie und zur Blockade des Freibauern voraus. Dies bedeutet, dass das vorliegende Modul erst nach diesen beiden Modulen gelehrt werden darf.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Definition der Bauernkette kennen
* Vorgehensweisen gegen die Bauernkette kennen

b) Praxis:
* Testaufgaben lösen

4.4.22. Modul 22: Nimzowitschs System - Grundlegende Prinzipien (31)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Elemente der Strategie von Aaron Nimzowitsch kennen, sie in vorgegebenen Partien identifizieren und in eigenen Partien anwenden können.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)
* Erkenntnis der Notwendigkeit lebenslangen Lernens (Kompetenzbereich 3)
* Höhere Zielstrebigkeit (Kompetenzbereich 4)
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Das Zentrum und die Entwicklung	➔ Betrachtung von Partieanfängen
Die offene Turmlinie	➔ Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen
Die 7. und 8. Reihe	➔ Fortführen von Testpartien
Der Freibauer	➔ verbale Beschreibung anfertigen
Der Abtausch	➔ Fortführen von Testpartien
Die Elemente der Endspielstrategie	➔ Analyse und Bewertung von Stellungen

31 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 42 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 14 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der gefesselte Stein	➔ Aufgabenblätter lösen
Der Abzug	➔ Abzugschach konstruieren
Die Bauernkette	➔ Fortführen von Testpartien

Bemerkungen:
Dieses Modul ist ein rein rekapitulierendes Modul, in dem die Kenntnisse der vorausgegangenen Module überprüft und zusammengebracht werden. Es verlangt vom Lernenden große Motivation und komplexe Fähigkeiten.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* die Elemente der Schachstrategie nach Aaron Nimzowitsch kennen
* die Strategieelemente in ihrem Zusammenhang sehen

b) Praxis:
* in vorgegebenen Partien die Elemente der Strategie von Nimzowitsch bestimmen

4.4.23. Modul 23: Nimzowitschs System - Das Positionsspiel (32)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler müssen wissen, dass Positionszüge zumeist weder Droh- noch Verteidigungszüge sind, sondern dass es sich bei ihnen um Züge handelt, welche die Position in höherem Sinne sichern sollen und dass es dazu notwendig ist, die eigenen Figuren in Kontakt mit den feindlichen oder eigenen strategischen wichtigen Punkten zu bringen.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Höhere Zielstrebigkeit (Kompetenzbereich 4)
* Bessere Konzentration und Ausdauer (Kompetenzbereich 4)
* Stärkere Ausdauer (Kompetenzbereich 6)

Theorie	Beispiele für die Praxis
„Gedankenschädlinge“ und falscher Aktionismus	➔ Übungen zur Psychologie des Positionsspiels
Überschätzung der Akkumulierung geringfügiger Vorteile	➔ Übungen zur Psychologie des Positionsspiels
Die Prophylaxe und Überdeckung	➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Giese“ ➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Aljechin“ (Baden – Baden 1925)
Die Gesamtbeweglichkeit der Bauernmasse	➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Prof. Michel“ (Semmering 1926)

32 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 173 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 96 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Leitmotiv der wahren Strategie	➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Aljechin“ (Semmering 1926) ➔ Beispielpartie „Yates - Nimzowitsch“ (Baden – Baden 1925) ➔ Beispielpartie „Rubinstein – Nimzowitsch“ (San Sebastian 1912)
Die Aufgabe des Zentrums	➔ Beispielpartie „Dr. Tarrasch – Mieses“ (Berlin 1916)

Bemerkungen:
Kenntnisse im Positionsspiel sind genauso wichtig wie taktische und strategische Kenntnisse. Das Modul verlangt, die Lernenden psychologisch mit dem Positionsspiel vertraut zu machen. Positionsspiel ist nicht mysteriös, sondern verlangt lediglich Geduld und positionelle Kenntnisse. Die Schülerinnen und Schüler müssen sich psychologisch z.B. von dem Gedanken lösen, dass jeder einzelne Zug etwas leisten muss. Züge können auch Korrektur- oder Ruhezüge sein.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Wege zur Aneignung des Positionsspiels kennen

b) Praxis:
* Beispielpartien abfragen

4.4.24. Modul 24: Nimzowitschs System - Doppelbauer und Hemmung (33)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Hauptschwäche eines kompakten Doppelbauern kennen und unterscheiden können, ob es sich um eine aktive oder dynamische Schwäche handelt.
Zu erwerbende Kompetenzen:
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die einzige wirkliche Stärke des Doppelbauern	➔ Stellungen mit „verharrenden“ Bauernmassen bewerten
Die häufigsten Doppelbauernkomplexe	➔ Beispielpartie „Yanowsky – Nimzowitsch“ (Petrograd 1914)
Hemmung durch mysteriöse Turmzüge	➔ Beispielpartie „Blackburn – Nimzowitsch“ (1914)
Die Hemmungsaktion	➔ Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen
Die verschiedenen Formen der Hemmung	➔ Diagramme mit Formen der Hemmung

33 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 196 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Nimzowitsch, A.: Die Praxis meines Systems, S. 61 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.

Bemerkungen:
Den Schülerinnen und Schülern soll klar gemacht werden, dass Hemmung auch ohne das Vorhandensein gegnerischer Doppelbauern denkbar ist. Eine richtige Voll-Hemmung, die sich auf große Teile des Brettes erstreckt, ist allerdings nur möglich, wenn der Gegner unter dem Nachteil eines Doppelbauern leidet.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Definition des Doppelbauern kennen
* Schwächen von Doppelbauern kennen
* Definition der Hemmung kennen

b) Praxis:
* Testpartien fortführen

4.4.25. Modul 25: Nimzowitschs System - Der isolierte Damenbauer (34)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen das Problem des isolierten Damenbauern als eines der wichtigsten Probleme des ganzen Positionsspiels kennen und wissen, dass es sich hierbei um die Wertung eines statistisch schwachen Bauern handelt, der aber ungeachtet seiner Schwäche von dynamischer Kraft erfüllt ist.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

---

34 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 217 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.

Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 124 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der Isolani als Endspielschwäche	➔ Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen
Der Isolani als Angriffsinstrument	➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Taubenhaus“
Das isolierte Bauernpaar	➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Giersling und Kinch“ (Kopenhagen 1924)

Bemerkungen:
Es ist für die Schülerinnen und Schüler unerlässlich, die Problematik der isolierten Damenbauern aus eigener Erfahrung heraus zu betrachten.
Daher bietet es sich an, den Lernenden Themenpartien vorzugeben, die sie weiter spielen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Endspielschwächen kennen, die durch den isolierten Damenbauern entstehen
* den isolierten Damenbauern als Angriffsinstrument kennen

b) Praxis:
* Themenpartien fortführen

4.4.26. Modul 26: Nimzowitschs System - Läufer und Läuferpaar (35)

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die beiden Pole kennen, zwischen denen sich die Läufer bewegen. Auf der einen Seite die Langschrittigkeit als Vorteil und die Schwäche der Felder von entgegen gesetzter Feldfarbe als Nachteil.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der Horwitz – Läufer	➔ Kurzpartien zum Horwitz-Läufer
Läuferpaar und Bauernmasse	➔ Beispielpartie „Richter – Dr. Tarrasch“
Einengung der Springer bei gleichzeitigem Kampf gegen eine Bauernmehrheit	➔ Beispielpartie „Harmonist – Dr. Tarrasch“
Die beiden Läufer im Endspiel	➔ Beispielpartie „Michel – Tartakower“ (1925)

35 Vgl. Nimzowitsch, A.: Mein System, S. 225 ff, Siegfried Engelhardt Verlag, Berlin 1973.
Vgl. Brunthaler, H.: Mein System easy, S. 130 ff, Schachverlag Ullrich, Zeil am Main 2007.

Bemerkungen:
Den Schülerinnen und Schülern kann in diesem Modul vermittelt werden, dass die Besprechung der Läufer bzw. des Läuferpaares eigentlich nicht zu den Elementen der Strategie des Systems von Aaron Nimzowitsch passen. Sie stellen lediglich eine Art „Waffengattung“ dar.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Stärken und Schwächen der Läufer kennen
* das Läuferspiel und das Springerspiel vergleichen können

b) Praxis:
* Testaufgaben lösen

4.4.27. Modul 27: Nimzowitschs System - Starke und schwache Felder

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler kennen starke Punkte im Schach und wissen wie man sie überdecken kann, zudem können sie schwache Bauern beseitigen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der Mittelpunkt	➔ Beispielpartie „Reti –Yates“ (New York 1924)
Überdeckung der Mitte als Schutz für den König	➔ Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen
Wie man schwache Bauern los wird	➔ Beispielpartie „Nimzowitsch – Jacobsen“

Bemerkungen:
Den Schülerinnen und Schülern soll in diesem Modul vermittelt werden, dass es im Schach nicht nur um schwache und starke Figuren geht, sondern auch um schwache und starke Felder.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* starke und schwache Felder erkennen

b) Praxis:
* Testpartien fortsetzen

B: Allgemeine Module

Die allgemeinen Module haben einen ganz anderen Zweck als die Trainingsmodule für Theorie und Praxis. Letztere beschäftigen sich mit den ganz spezifischen Eigenheiten der Trainingslehre des Schachspiels. Die allgemeinen Module hingegen nehmen Bezug auf die körperlichen und geistigen Voraussetzungen des Schachspiels und ordnen Schach mit seinem ganz eigenen Wert in historische und kulturelle Zusammenhänge ein.

Die allgemeinen Module stellen auch den Zusammenhang mit anderen Wahlpflichtfächern her, denn in diesen Modulen werden die berufsrelevanten Bezüge vermittelt.

Außerdem lassen sich durch diese Module Bezüge zu den Bereichen „Naturwissenschaft und Technik“ sowie „Gesundheit und Sport“ innerhalb des Wahlpflichtfachkanons herstellen.

4.4.28. Modul 28: Biologie und Schach - Unser Gehirn

Zu erreichende Ziele:

Die Schülerinnen und Schüler sollen den Aufbau des menschlichen Gehirns kennen und seine Funktion beschreiben können. Zudem sollen sie die Besonderheiten des menschlichen Geistes im Vergleich zu Computern kennen.

Zu erwerbende Kompetenzen:

* Besseres Lesen und Verstehen von Texten (Kompetenzbereich 5)
* Bessere Lesefähigkeit und Lesefertigkeit (Kompetenzbereich 5)
* Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Aufbau des menschlichen Gehirns	➔ Arbeitsblätter mit Schnitten des Gehirns (Seitenansicht / Aufsicht / Schnitt von unten)
Funktion des menschlichen Gehirns	➔ Beschreibung an Hand von Beispielen ➔ Lückentexte
Leistungen des menschlichen Gehirns	➔ Beispiele aus dem Bereich des Schachs (z.B. Blindsimultan) ➔ Internetrecherche ➔ Plakatarbeit
Vergleich menschliches Gehirn – Computer	➔ Texte zur Rechenleistung und Leistungsaufnahme ➔ Effizienzvergleich ➔ Texte zur Speicherfähigkeit

Bemerkungen:
Den Schülerinnen soll in diesem Modul die Bedeutung des menschlichen Gehirns für das Schachspiel verdeutlicht werden. Sie wenden Konzentrationsübungen an.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Aufbau des Gehirns kennen
* Funktion des Gehirns kennen

b) Praxis:
* Lückentexte
* Arbeitsblätter mit zu beschriftenden Abbildungen

4.4.29. Modul 29: Biologie und Schach - Herz-Kreislaufsystem

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen das menschliche Herz-Kreislaufsystem in Aufbau und Funktion kennen. Darüber hinaus können sie die Bedeutung des Herz-Kreislaufsystems für das Schachspiel wiedergeben und den Zusammenhang zwischen Körper und Geist darstellen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkere Ausdauer (Kompetenzbereich 6)
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Anatomie und Funktion des Herz-Kreislaufsystems	➔ Arbeitsblätter und Lückentexte zum Herz-Kreislaufsystem
Blutdruck	➔ Auswertung von Texten zum Blutdruck ➔ Gefahr des Bluthochdrucks
Krankheiten des Herz-Kreislaufsystems	➔ Lehrfilme zu den Themen - Schlaganfall - Herzinfarkt
Gesunderhaltung des Herz-Kreislaufsystems	➔ Methoden des effektiven Trainings des Herz-Kreislaufsystems ➔ praktisches Lauftraining
Zusammenspiel Körper und Geist	➔ Vergleich medizinischer Untersuchungen zum Thema „Belastung des Herz-Kreislaufsystems beim Schach“

Bemerkungen:
Die Schülerinnen und Schüler sollen in diesem Modul am Beispiel des Herz-Kreislaufsystems erkennen, wie wichtig die körperliche Fitness für gutes Schachspiel ist. Es sollen auf jeden Fall auch praktische Laufübungen durchgeführt werden.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Bau und Funktion des Herz-Kreislaufsystems
* Trainingsmethoden

b) Praxis:
* Auswertung von Studien
* Arbeitsblätter
* Lückentexte

4.4.30. Modul 30: Biologie und Schach - Lernen

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Grundlagen des Lernens kennen und die Arten des Lernens beschreiben können.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Erkenntnis der Notwendigkeit lebenslangen Lernens (Kompetenzbereich 3)
* Besserer Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen (Kompetenzbereich 2)
* Gesteigerte intrinsische Motivation (Kompetenzbereich 3)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Eckpfeiler des Lernbegriffs	➔ Internetrecherche zur Begriffsklärung folgender Begriffe: - Gedächtnis - Lerntypen - Lernstrategien ➔ Plakatarbeit

Theorie	Beispiele für die Praxis
Physiologische Grundlagen des Lernens	➔ Einfache Tiermodelle zur Konditionierung ➔ Neurobiologische Grundlagen an Hand von Fachtexten erlesen
Der Lernprozess	➔ Vergleich von Modellen zum Lernprozess - Kolbs Lernzyklus - Modell von Phil Race - Kontrollschleifenmodell
Arten des Lernens	➔ Lernarten beschreiben - Klassische Konditionierung - Prägung - Lernen durch Einsicht
Lernen lernen	➔ Analyse der eigenen Schachpartien ➔ Lernen mit Schachliteratur ➔ Lernen mit Chessbase

Bemerkungen:
Die Schülerinnen und Schüler sollen in diesem Modul angeregt werden, über ihr eigenes Lernverhalten zu reflektieren und für sie geeignete Lernstrategien beim Schachtraining anzuwenden.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Lernbegriff
* Lernmethoden

b) Praxis:
* Definitionen geben
* Lernmethoden beschreiben

4.4.31. Modul 31: Schachgeschichte - Die Herkunft des Schachspiels

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen Eckpunkte der Schachgeschichte kennen und darstellen können.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Besseres Lesen und Verstehen von Texten (Kompetenzbereich 5)
* Bessere Lesefähigkeit und Lesefertigkeit (Kompetenzbereich 5)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der Begriff Schach	➔ Definitionen im Internet suchen
Die Herkunft des Schachspiels	➔ Fragen beantworten zur Herkunft und Entwicklung des Schachspiels
Die Weizenkornlegende	➔ Berechnungen zur Weizenkornlegende ➔ Einsatz der DVD „Schulschach“ zur Verdeutlichung der Legende

Theorie	Beispiele für die Praxis
Das heutige Schachspiel	➔ Aufbau des Weltschachverbandes (FIDE) ➔ Entwicklungen in der Regelkunde

Bemerkungen:
Die Schülerinnen und Schüler sollen in diesen Modul einen Blick auf die Geschichte des Schachspiels werfen und sich über die Herkunft und Entwicklung ihres Spiels informieren.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Herkunft des Schachspiels
* Geschichte des Schachspiels

b) Praxis:
* Fragebögen zur Herkunft
* Beschreibungen der Geschichte

4.4.32. Modul 32: Schachgeschichte - Die großen Spieler/innen

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die wichtigsten Spieler/innen der Schachgeschichte kennen und Besonderheiten ihres Spiels darstellen können. Darüber hinaus sollen sie durch die Biografien der weltbesten Spieler/innen für ihr eigenes Spiel motiviert werden.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Höherer Siegeswille (Kompetenzbereich 6)
* Gesteigerte Intrinsische Motivation (Kompetenzbereich 3)
* Steigerung des Selbstwertgefühls (Kompetenzbereich 2)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Wilhelm Steinitz	➔ Literaturstudien zu Steinitz
Emanuel Lasker	➔ Auswertung zeitgenössischer Artikel über Lasker
Aaron Nimzowitsch	➔ Untersuchungen zur Wirkung grundlegender Schachtheorien
José Raúl Capablanca	➔ Studien zum Begriff Genie
Bobby Fischer	➔ Einordnung der Weltmeisterschaft 1972 in die weltgeschichtliche Lage
Garri Kasparow	➔ Fernsehberichte über den Politiker Garri Kasparow
Viswanathan Anand	➔ Interviewauswertung
Judith Polgar	➔ Berichte über Frauen im Schach

Bemerkungen:
Den Schülerinnen und Schülern soll in diesem Modul deutlich gemacht werden, dass die großen Spieler/innen der Schachgeschichte einen wichtigen Beitrag zur Entwicklung des Schachspiels, manchmal aber auch zur allgemeinen Geschichte geleistet haben.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Weltmeisterbiographien
* exemplarische Bedeutung großer Spieler/innen für die Schachgeschichte

b) Praxis:
* Wissenstests
* Kurzbiographie in Form eines Aufsatzes

4.4.33. Modul 33: Schachgeschichte - Die großen Partien

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen einige bedeutende Partien der Schachgeschichte kennen und ihren Wert für das eigene Spiel erkennen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Verbessern der Antizipationsfähigkeit (Kompetenzbereich 1)
* Höhere Zielstrebigkeit (Kompetenzbereich 4)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Unsterbliche	➔ Anderssen – Kieseritzky (1851) analysiert mit Fritz (Schachcomputerprogramm)
Der Sieg des Geistes über die Materie	➔ Rotlevi – Rubinstein (1907) analysiert an Hand allgemeiner Prinzipien des Schachs

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der phantastische Mattangriff	➔ Tarrasch – Aljechin (1922) analysiert mit Chessbase (Schachdatenbankprogramm)
Der psychologische Sieg	➔ Botwinnik – Tal (1960) analysiert am Demonstrationsbrett
Der schnelle Gewinn	➔ Larsen – Spasski (1970) analysiert mit eigener, individueller Methode
Der Sieg des Computers über den Weltmeister	➔ Deep Blue – Garri Kasparow (1996) analysiert mit Fritz (Schachcomputerprogramm)

Bemerkungen:
Die Schülerinnen und Schüler sollen in diesem Modul verstehen, dass große Partien eine Darbietung von Scharfsinn, Dramatik, Geduld und Phantasie im Schachspiel sind, die einen zutiefst ästhetischen Schatz der Schachgeschichte darstellen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:
a) Theorie:
* Große Partien kennen

b) Praxis:
* Große Partien wiedergeben können
* Große Partien erklären können

4.4.34. Modul 34: Schach und Ernährung

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Nährstoffgruppen kennen, die Grundlagen gesunder Ernährung beschreiben können und die Bedeutung der Nahrung für das Schachspiel kennen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Besseres Lesen und Verstehen von Texten (Kompetenzbereich 5)
* Bessere Konzentration und Ausdauer (Kompetenzbereich 4)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Kohlenhydrate	➔ Sachtexte über Aufbau und Funktion von Kohlenhydraten auswerten
Fette	➔ Arbeitsblätter zu Aufbau und Funktion der Fette bearbeiten
Proteine	➔ Lückentexte zu Aufbau und Funktion der Proteine ausfüllen

Theorie	Beispiele für die Praxis
Vitamine	➔ Internetrecherche zu - den Vitaminen - den Vitaminmangelkrankheiten durchführen
Grundlagen der gesunden Ernährung	➔ Erstellen von Ernährungspyramiden ➔ Folgen fehlerhafter Ernährung zusammenstellen
Zusammenhang zwischen Ernährung und Fitness	➔ Fitness – und Ernährungsleitfaden erstellen
Zusammenhang zwischen Ernährung und Konzentration	➔ Studien zum Zusammenhang zwischen Ernährung und Konzentration auswerten

Bemerkungen:
In diesem Modul soll den Schülerinnen und Schülern bewusst werden, wie wichtig gesunde Ernährung für die Einheit von Körper und Geist ist und damit für gutes Schachspiel.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Nährstoffe kennen
* Grundlagen gesunder Ernährung kennen

b) Praxis:
* Testfragen beantworten

4.4.35. Modul 35: Schach und Gesundheit

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen grundlegende Maßnahmen zur Erhaltung ihrer Gesundheit kennen, Gefahren für die eigene Gesundheit beschreiben können und die Bedeutung der Gesundheit für das Schachspiel kennen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Besserer Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen (Kompetenzbereich 2)
* Besseres Lesen und Verstehen von Texten (Kompetenzbereich 5)
* Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Der Begriff der Gesundheit	➔ Definitionen vergleichen und auswerten: - allgemein - entwicklungspsychologisch - pflegerisch - soziologisch
Drogen	➔ Lernen an Stationen: - LSD - Heroin - Canabis - Kokain

Theorie	Beispiele für die Praxis
Alkohol	➔ Auswertung von Langzeitstudien
Rauchen	➔ Internetrecherche ➔ Plakatarbeit
Zusammenhang zwischen Gesundheit und Konzentration	➔ Studien zum Zusammenhang zwischen Gesundheit und Konzentration auswerten

Bemerkungen:
In diesem Modul soll den Schülerinnen und Schülern klar werden, dass es vor allem eine gesunde Lebensweise ist, die einem die eigene Gesundheit erhält. Zudem müssen sie lernen, dass Gesundheit eine wichtige Voraussetzung für das Schachspielen ist. Besonders wichtig ist, dass erkannt wird wie gefährlich Drogen und Alkohol für die Gesundheit sind.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* den Begriff Gesundheit definieren können
* Drogen und ihre Wirkungen kennen

b) Praxis:
* Portfolio erstellen

4.4.36. Modul 36: Schach und Psychologie

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen den Begriff Schachpsychologie kennen und wissen, dass sich psychologische Erkenntnisse und Erfahrungen ganz praktisch auf Schachpartien anwenden lassen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Höhere Zielstrebigkeit (Kompetenzbereich 4)
* Besserer Umgang mit Druck – und Prüfungssituationen (Kompetenzbereich 4)
* Gesteigerte intrinsische Motivation (Kompetenzbereich 3)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Anfänge der Schachpsychologie	➔ Sichtung älterer Schachliteratur ➔ Besonderheiten bei Gambiteröffnungen und ihrer Psychologie
Psychologie des Schachspielers	➔ exemplarische Betrachtung berühmter Schachspieler hinsichtlich ihrer psychischen Verfassung - Paul Morphy - Wilhelm Steinitz - Alexander Aljechin - Bobby Fischer
Praktische Aspekte der Schachpsychologie	➔ Ableiten von Trainingsmethoden aus psychologischen Erkenntnissen

Bemerkungen:
Die Schülerinnen und Schüler sollen in diesem Modul erkennen, dass Psychologie ein wichtiges Moment beim Schachspielen darstellt und dass Kenntnisse in diesem Gebiet für das eigene Spielen wichtig sind.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Psyche einiger Schachspieler kennen
* aus psychologischen Erkenntnisse abgeleitete Trainingsmethoden kennen

b) Praxis:
* Testfragen beantworten

4.4.37. Modul 37: Schach und Strategisches Denken in der Wirtschaft

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen Strategien und Denkweisen, die sie im Schach gelernt haben, auf Vorgänge in der Wirtschaft übertragen können.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Grundsatz: „Entscheidungen für die Zukunft werden in der Gegenwart getroffen“	➔ Partiebeispiele, die zeigen wie früh getroffene planvolle Entscheidungen einen späteren Erfolg bewirken ➔ Wirtschaftstrategien vorstellen, die den Grundsatz beherzigen: * Die Strategie von „Trigema“ * Die Strategie von „Bertelsmann“
Grundsatz: „Konsequenz und Anpassungsfähigkeit sind kein Gegensatz“	➔ Partiebeispiele, die zeigen wie eine Strategie konsequent verfolgt und dennoch an aktuelle Entwicklungen angepasst wird ➔ Wirtschaftstrategien vorstellen, die den Grundsatz beherzigen: * Die Strategie der „DEBEKA“ * Die Strategie von Mc Donald´s“
Grundsatz: „Gute Entscheidungen brauchen einen strategischen Schlachtplan“	➔ Grundzüge planvollen Handelns erarbeiten lassen: - Entscheidung (Ausbildung einer Intention + Entwicklung eines Plans) - Handlungsregulation (Realisierung des Konzeptes

Theorie	Beispiele für die Praxis
Grundsatz: „Strategien müssen mit Willenskraft umgesetzt werden“	➔ Unternehmerpersönlichkeiten * Josef Neckermann * Axel Springer

Bemerkungen:
In diesem Modul muss den Schülerinnen und Schülern klar werden, dass sich die Strategien, die ihnen beim Schachspielen helfen, auch auf andere Bereiche des Lebens übertragen lassen. An Beispielen aus der Wirtschaft wird dies aufgezeigt.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* strategische Handlungsgrundsätze kennen
* Wirtschaftsstrategien kennen

b) Praxis:
* Wirtschaftsstrategien an praktischen Beispielen analysieren
* Testfragen beantworten

4.4.38. Modul 38: Schach und Taktisches Denken in der Wirtschaft

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen den Begriff „Taktik“ auf Vorgänge aus der Wirtschaft anwenden und taktische Elemente des Schachspiels auf die Wirtschaft übertragen können.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Verbessern der Antizipationsfähigkeit (Kompetenzbereich 1)
* Besserer Umgang mit Druck- und Prüfungssituationen (Kompetenzbereich 4)
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Zusammenhang von Taktik und Strategie	➔ Begriffsklärungen „Taktik“ und „Strategie“ in verschiedenen Bereichen ➔ Beispiel für vorhandene Taktik, aber fehlende Strategie: - die Erfindung des Motorflugzeugs durch die Gebrüder Wright
Phantasie und Berechnung als Grundlagen einer guten Taktik	➔ Leben und Werk von Thomas Edison ➔ Leben und Werk von Bill Gates
Erarbeitung einer Taktik unter zur Hilfenahme der Computertechnologie	➔ Wirtschaftsdatenbanken kennen lernen ➔ Statistiken auswerten können

Bemerkungen:
Die Schülerinnen und Schüler müssen in diesem Modul verstehen, dass taktisches Handeln etwas völlig anderes ist als strategisches Handeln. Sie sollen aber auch verstehen, dass Taktik ohne Strategie zu nichts führt. Beispiele von Erfindern und der Nutzung dieser Erfindung durch die Wirtschaft verdeutlichen die Zusammenhänge.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Begriffsabgrenzung „Taktik“ und „Strategie“ kennen
* Elemente der Taktik in der Wirtschaft kennen
* Zusammenhang zwischen Taktik und Strategie darstellen können

b) Praxis:
* Wissenstests
* Kurzbiographie in Form eines Aufsatzes

4.4.39. Modul 39: Schach und Medien

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen die Präsenz und die Wirkung des Schachspiels in verschiedenen Medien kennen und bewerten können.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (Kompetenzbereich 7)
* Sinnvolles Umgehen mit dem Computer (Kompetenzbereich 7)
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Schach in Printmedien	➔ Schachrätsel und Berichterstattung über Schach in allgemeinen Zeitungen ➔ Berichterstattung über Schach in Fachzeitschriften (Rochade, Schach Magazin 64, Jugendschach)
Schach im Internet	➔ Schachspielen im Internet ➔ Berichterstattung über Schach im Internet ➔ Schachforen ➔ Schachdatenbanken
Schach in visuellen Medien	➔ Berichterstattung über Schach im Fernsehen ➔ Schach dem Großmeister (WDR) ➔ Kinofilme (Die Schachspielerin)

Bemerkungen:
In diesem Modul ist es wichtig, dass den Schülerinnen und Schülern klar wird, dass das Schachspiel zu seiner Darstellung verschiedene Medien nutzt. Es soll aber auch deutlich werden, dass sich verschiede Medien unterschiedlich gut eignen, um Schach darzustellen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Darstellungsformen des Schachs in Medien kennen
* Vor- und Nachteile der Berichterstattung über Schach in verschiedenen Medien kennen

b) Praxis:
* Referate

4.4.40. Modul 40: Schachprogrammierung

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen das Grundproblem der Schachprogrammierung verstehen und die elementaren Prinzipien der Schachprogrammierung kennen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Anwendung exakter Denkmethoden (Kompetenzbereich 1)
* Sinnvolles Umgehen mit dem Computer (Kompetenzbereich 7)
* Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Intuition und Berechnung	➔ Begriffsklärungen „Intuition“ und „Berechnung“
Das Rechenschachbrett	➔ Bedeutung von Adressen in einem Speicher klarmachen ➔ Festlegung des Wertes einer Adresse verdeutlichen

Theorie	Beispiele für die Praxis
Die Schachregeln	➔ Prinzip des mathematischen Ausdrückens der Gangart von Figuren
Die Stellungsbewertung	➔ Prinzipien der datentechnischen Bewertung von Stellungen - materielle - positionelle
Die Zugsuche	➔ Erstellung von Zugbäumen ➔ Anwenden des Minimax-Algorithmus

Bemerkungen:
Die Schülerinnen und Schüler sollen erkennen, dass die Hauptschwierigkeit der Schachprogrammierung darin liegt, dass die menschliche Intuition durch eine Rechenmaschine imitiert werden muss. Sie sollen Grundstrategien der Schachprogrammierung kennen, die das Problem näherungsweise lösen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Grundstrategien der Schachprogrammierung kennen

b) Praxis:
* Testfragen beantworten

4.4.41. Modul 41: Computerschach

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen verschiedene Schachprogramme kennen und wissen wie man mit diesen Programmen spielt und arbeitet.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Höherer Siegeswille (Kompetenzbereich 6)
* Sinnvolles Nutzen des Computers (Kompetenzbereich 7)
* Sinnvolles Nutzen des Internets (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Das Schachlernprogramm Fritz und Fertig	➔ Übungseinheiten aus Fritz und Fertig ausprobieren ➔ Bewertung der Güte des Programms
Das Schachprogramm Fritz	➔ Spielen mit Fritz auf unterschiedlichen Niveaustufen ➔ Analyse eigener Partien mit Fritz ➔ Analyse fremder Partien mit Fritz
Großcomputerschach	➔ Betrachtung des Wettkampfes „Kasparow – Deep Blue“
Computerschach – menschliches Schach	➔ Gegenüberstellung der Vor – und Nachteile von Computerschach im Vergleich zum Menschenschach

Bemerkungen:
Die Schülerinnen und Schüler sollen mit den gängigsten Computerschachprogrammen vertraut gemacht werden. Es ist aber auch wichtig, dass sie sich kritisch mit diesen Programmen auseinandersetzen. Es soll erkannt werden, dass ein Computer nie den menschlichen Spielpartner vollwertig ersetzen kann.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Schachprogramme kennen und bewerten können

b) Praxis:
* Partieanalysen mit einem Schachprogramm erstellen

4.4.42. Modul 42: Schachdatenbanken

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen den Wert und die Bedeutung von Schachdatenbanken kennen und den elementaren Umgang mit ihnen beherrschen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Sinnvolles Nutzen des Computers (Kompetenzbereich 7)
* Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (Kompetenzbereich 7)
* Bessere Strukturierung des Denkens (Kompetenzbereich 1)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Partiespeicherung in Datenbanken	➔ eigene Partien in der Datenbank speichern
Partieanalyse mit Hilfe von Datenbanken	➔ eigene Partien mit Datenbanken speichern ➔ fremde Partien mit Datenbanken speichern
Schachkompositionen erstellen mit Hilfe von Datenbanken	➔ eigene Schachkompositionen mit der Datenbank erstellen
Verschiedene Schachdatenbanken	➔ arbeiten mit Chessbase ➔ arbeiten mit ChessAssitant ➔ arbeiten mit SCID (**S**hane's **C**hess **I**nformation **D**atabase)

Bemerkungen:
In diesem Modul soll den Schülerinnen und Schülern die hohe Bedeutung von Schachdatenbanken für das moderne Schachspiel verdeutlicht werden. Zudem sollen sie die allgemeine Bedeutung von Datenbanken erkennen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* verschiedene Schachdatenbanken kennen
* Nutzungsmöglichkeiten von Schachdatenbanken kennen

b) Praxis:
* Turniervorbereitung in einer Datenbank erstellen

4.4.43. Modul 43: Schach als Sport

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen sollen das Für und Wider der Fragestellung, ob Schach ein Sport ist argumentativ darstellen können und ihre eigene Meinung zu dieser Frage fundiert vertreten können.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)
* Besseres Lesen und Verstehen von Texten (Kompetenzbereich 5)
* Sinnvolle Nutzung des Internets (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Definition „Sport“	➔ verschiedene Definitionen für den Begriff „Sport“ kennen ➔ Merkmale erarbeiten, die eine Tätigkeit als Sport definieren - Regeln des deutschen Olympischen Sportbundes für die Neuaufnahme einer Sportart reflektieren
Abgrenzung „Sport“ – „Spiel“	➔ Merkmale eines Spiels heraus-arbeiten

Theorie	Beispiele für die Praxis
Schach als Sport?	➔ Argumente darstellen, die Schach als Sport definieren a) formale Argumente b) inhaltliche Argumente ➔ Argumente darstellen, die gegen Schach als Sport sprechen ➔ Gerichtsurteile zum Thema sichten (Internetrecherche)

Bemerkungen:
In diesem und den nächsten beiden Modulen geht es darum, den Schülerinnen und Schülern deutlich zu machen, dass Schach sich vielen Bereichen zuordnen lässt. Schach weist künstlerische, sportliche, spielerische und wissenschaftliche Aspekte auf. Es muss hervorgehoben werden, dass daher auch die Zugänge zum Schachspiel individuell verschieden sind und jeder für sich herausfinden muss, welcher Zugang zu ihm passt.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Pro- und Contra- Argumente kennen, die für oder gegen die These sprechen, dass Schach ein Sport ist
* Definitionen des Begriffes Sport kennen

b) Praxis:
* Dialektische Erörterung zum Thema „Ist Schach ein Sport“

4.4.44. Modul 44: Schach als Spiel

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen sollen wissen was den Charakter von Spielen ausmacht, sie sollen darüber hinaus wissen, was der biologische Sinn des Spielens ist und welche Charakteristika Schach als Spiel festlegen.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Besseres Lesen und Verstehen von Texten (Kompetenzbereich 5)
* Sinnvolle Nutzung des Internets (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Definition „Spiel“	➔ verschiedene Definitionen des Begriffes „Spiel“ suchen
Verhaltensbiologische Begründung des Spiels	➔ verhaltensbiologische Fachtexte auswerten
Die Spieltheorie	➔ Internetrecherche zur Spieltheorie durchführen ➔ Schach mit der Methodik der Spieltheorie untersuchen

Bemerkungen:
In diesem Modul wird der Spielcharakter des Schachspiels untersucht. Die Schülerinnen und Schüler wenden dabei ein wissenschaftliches Modell auf das Schachspiel an.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* die Spieltheorie kennen

b) Praxis:
* Aufsatz über die Spieltheorie verfassen, exemplarisch am Schachspiel

4.4.45. Modul 45: Schach als Kunst

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen Darstellungen des Schachspiels in der Kunst kennen, und verstehen, dass das Schachspiel selbst eine Kunst ist.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Lernen einer sinnvollen Freizeitbeschäftigung (Kompetenzbereich 3)
* Gesteigerte intrinsische Motivation (Kompetenzbereich 3)
* Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Schach in Kunst und Literatur	➔ Buchbeschreibung „Die Schachnovelle“ ➔ Buchkritik „Gardez“ ➔ Lebendschach gestalten ➔ Rösselsprungrätsel
Schach im Film	➔ Filmbeschreibung „Harry Potter und der Stein der Weisen“ ➔ Filmkritik „Schachfieber“

Theorie	Beispiele für die Praxis
Kunst im Schach	➔ Berühmte, kunstvolle Schachpartien erarbeiten ➔ eigene kunstvolle Schachpartien kreieren ➔ Elemente der Schachkunst erarbeiten

Bemerkungen:
In diesem Modul sollen die Schülerinnen und Schüler verstehen, dass Schach immer wieder von Künstlern als Thema ihrer Kunst aufgegriffen wurde. Sie sollen aber auch erkennen, dass eine Schachpartie selbst ein Kunstwerk sein kann und sie als Schachspielerin oder Schachspieler zum Künstler bzw. zur Künstlerin werden können.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Darstellungen des Schachspiels in Kunst, Literatur und Film kennen
* Elemente der Schachkunst kennen

b) Praxis:
* Testaufgaben lösen

4.4.46. Modul 46: Organisation von Schachprojekten

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen in der Lage sein eigenständig Schachprojekte zu planen und durchzuführen. Zudem sollen sie die Resultate der Projekte evaluieren können.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)
* Steigerung des Selbstwertgefühls (Kompetenzbereich 2)
* Besserer Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen (Kompetenzbereich 3)
* Bessere Teamfähigkeit (Kompetenzbereich 2)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Projektbegriff	➔ Begriffsabgrenzungen klären mittels Fachtexten ➔ Projekte in verschiedenen Bereichen an Hand von Beispielen verstehen - in der Wirtschaft - in der Pädagogik - im Sport
Merkmale des Projektunterrichts	➔ Merkmale des Projektunterrichts exemplarisch erlernen - Handlungsorientierung - Selbstorganisation - Teamwork

Theorie	Beispiele für die Praxis
Evaluationsmethoden	➔ Methoden bei eigenen Projekten anwenden: - Beobachtungsmethoden - Fragebogen - Interview - Statistik - Faktoranalyse
Projektdurchführung	➔ mögliches exemplarisches Projekt: - Stand für den Deutschen Schulschachkongress vorbereiten, der die eigene Schulschacharbeit zeigt

Bemerkungen:
In diesem Modul soll die Eigenverantwortung der Schülerinnen und Schüler gesteigert werden. Da Projektunterricht natürlich nicht nur an einer Stelle eines Curriculums auftauchen kann, muss dieses Modul in verschiedenen Stufen der Ausbildung immer wieder eingesetzt werden.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* den Projektbegriff kennen
* Methoden der Projektarbeit kennen
* Evaluationsmethoden kennen

b) Praxis:
* Portfolio

4.4.47. Modul 47: Integration des Schachspiels in den Schulalltag

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen Möglichkeiten kennen und anwenden, wie die eigene Arbeit im Schulfach Schach im Alltag der Schulgemeinschaft integriert sein kann.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Höhere Zielstrebigkeit (Kompetenzbereich 4)
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)
* Steigerung des Selbstwertgefühls (Kompetenzbereich 2)
* Bessere Teamfähigkeit (Kompetenzbereich 2)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Bedeutung von schulinternen Schulschachturnieren kennen	➔ Informationen sammeln über die Geschichte und Entwicklung des Schulschachs an der eignen Schule ➔ Vorbereiten und Durchführen der schulinternen Schulschachmeister-schaft ➔ Darstellen der schulinternen Schachturniere: - in der Schülerzeitung - auf der Schulhomepage - auf Stellwänden in der Schule
Bedeutung von regionalen und überregionalen Schulschachturnieren kennen	➔ Informationen sammeln über die Geschichte und Entwicklung des Schulschachs: - in der eigenen Region - im eigenen Bundesland - in Deutschland ➔ Teilnahme an regionalen und überregionalen Schulschach-Turnieren: - Bezirksmeisterschaft - Rheinland-Pfalz-Meisterschaft

Theorie	Beispiele für die Praxis
Werbung	➔ Methoden der Werbung beschreiben ➔ das Wahlpflichtfach Schach im Schulalltag repräsentieren und für das Schachspiel werben: - Vorstellung des Faches bei Konferenzen - Vorstellen des Faches bei Schulfesten

Bemerkungen:
In diesem Modul ist es wichtig, dass den Schülerinnen und Schülern klar wird, dass sie und das Schachspiel nicht losgelöst von ihrem sonstigen sozialen Umfeld stattfinden, sondern in das Umfeld „Schule“ eingebunden sind und eingebunden sein müssen, damit das Projekt Schach sinnvoll umgesetzt werden kann. Sie sollen erkennen, dass Schach einen Beitrag zum Zusammenhalt der Schulgemeinschaft leisten kann, dass aber auch die Schulgemeinschaft wichtig ist für das Gelingen von Vorhaben der Schachspieler und Schachspielerinnen.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* Methoden der Werbung kennen

b) Praxis:
* Testbogen zu Methoden der Werbung

4.4.48. Modul 48: Kooperation mit außerschulischen Schachpartnern

Zu erreichende Ziele:
Die Schülerinnen und Schüler sollen Möglichkeiten der Zusammenarbeit mit außerschulischen Schachpartnern kennen und anwenden.

Zu erwerbende Kompetenzen:
* Höhere Zielstrebigkeit (Kompetenzbereich 4)
* Stärkung der Selbstverantwortung (Kompetenzbereich 2)
* Lernen einer sinnvollen Freizeitbeschäftigung (Kompetenzbereich 3)
* Gesteigerte intrinsische Motivation (Kompetenzbereich 3)
* Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (Kompetenzbereich 7)

Theorie	Beispiele für die Praxis
Struktur der Schachvereine in der eigenen Stadt kennen	➔ Internetrecherchen durchführen und Organigramme erstellen ➔ Interviews vorbereiten und durchführen
Struktur der Schachregionalverbände in der eigenen Region kennen	➔ Internetrecherchen durchführen und Organigramme erstellen ➔ Besuch einer Bezirksversammlung und Bericht hierüber verfassen
Struktur der überregionalen Schachverbände kennen	➔ Internetrecherchen durchführen und Organigramme erstellen ➔ Besuch des Deutschen Schulschachkongresses

Theorie	Beispiele für die Praxis
Schulen in der Region kennen, die auch Schach im schulischen Angebot haben	➔ Partnerschachschulen suchen und Wettkämpfe organisieren

Bemerkungen:
In diesem Modul sollen die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass sie auch über ihr enges soziales Umfeld hinaus Partner suchen können, um Schachveranstaltungen zu organisieren. Im Sinne der Heterogenität einer Integrierten Gesamtschule sollen bessere Schülerinnen und Schüler sich Fördermöglichkeiten suchen, wie z.B. einen persönlichen Trainer, sie sollen natürlich auch in örtliche Schachvereine eintreten.

Hinweise zur Leistungsfeststellung:

a) Theorie:
* regionale und überregionale Strukturen im Bereich Schach kennen

b) Praxis:
* Organigramme erstellen

5. Hinweise zu Notengebung und Leistungsbeurteilung

Im Wahlpflichtfach Schach umfasst ein Modul etwa zehn bis zwölf Wochenstunden, d.h. man kann pro angesetzter Wochenstunde in einem Schuljahr ca. drei Module durchführen. Daraus ergibt sich folgende Konstellation.

6. Klassenstufe	➔	2 Stunden	➔	6 Module
7. Klassenstufe	➔	4 Stunden	➔	12 Module
8. Klassenstufe	➔	4 Stunden	➔	12 Module
9. Klassenstufe	➔	3 Stunden	➔	9 Module
10. Klassenstufe	➔	3 Stunden	➔	9 Module

In jedem Halbjahr müssen, außer im sechsten Schuljahr, zwei Klassenarbeiten geschrieben werden. Dies bedeutet, dass in jedem Schuljahr nach je zwei bis drei Modulen eine Klassenarbeit geschrieben werden muss.

Die Klassenarbeiten machen 50 % der Gesamtnote aus. Die anderen Leistungsnachweise setzen sich, wie auch in anderen Fächern üblich aus folgenden Elementen zusammen:

➔ Epochalnoten
➔ Heftnoten
➔ Projektnoten

Schachspezifisch kann die Bewertung von Turnierergebnissen dazu kommen oder auch die Bewertung von absolvierten Diplomen (Bauern-, Springer-, Läufer-, Turm- und Königsdiplom).

Damit ergibt sich folgende Struktur der Leistungsbeurteilung:

Klassenarbeiten **(Anteil an der Gesamtnote: 50%)**	**Andere Leistungen** **(Anteil an der Gesamtnote: 50%)**
Ausgewählte Inhalte aus mindestens zwei Modulen	
Zwei Klassenarbeiten / Halbjahr	<u>Allgemein:</u> Epochalnoten Heftnoten Projektnoten
	<u>Schachspezifisch:</u> Schachdiplome Turnierergebnisse

<u>Anhang</u>

Die schulinternen Arbeitspläne für die Integrierte Gesamtschule Trier sind aus dem Lehrplan für das Wahlpflichtfach Schach abgeleitet worden und stellen die Konkretisierung des Lehrplans im Schulalltag der Schule dar. Die Arbeitspläne sind nach Schulhalbjahren erstellt und chronologisch geordnet worden.

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 6 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
1	**Systematisches Schachtraining für Anfänger** - Grundbegriffe des Schachspiels * Linien * Reihen * Diagonalen * Grundstellung - Wert der Figuren - Gangart aller Figuren - Gangart des Bauern - Besonderheiten des Bauern - Sonderzüge * en passant - Regel * Rochade - Partieausgänge * Matt * Patt * Aufgabe * Remisvereinbarung * 50-Züge-Regel * Dreimalige Stellungswiederholung - Notationsregeln - Umgang mit der Schachuhr	Erarbeiten von Wissensspeichern Figurenrechnen Spiele mit Teilfigurensätzen Spiele mit Bauern Zusammenstellung von möglichen Partieausgängen in Partnerarbeit Beispielpartien nachspielen Spielen eines Turniers	Demonstrationsbrett CD-Rom „Fritz und Fertig“ Arbeitsblätter Arbeitsblatt Schachbretter mit Figuren Plakate Partiematerial Schachbretter mit Figuren	**ab S. 30**	**Besseres Regelverhalten (K2)** **Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Bauerndiplom & Zusatzaufgaben**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 6 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
31	**Schachgeschichte – Die Herkunft des Schachspiels** - Herkunft und Bedeutung des Begriffes „Schach“ - Weizenkornlegende - Aufbau der FIDE - Entwicklungen in der Regelkunde	Internetrecherche mit anschließender Ergebnispräsentation Rechnen mit Potenzen der Zahl 2 Internetrecherche in Partnerarbeit Erarbeiten von Wissensspeichern	Computer mit Internetzugang Plakate „Schulschach“ – DVD Computer mit Internetzugang Arbeitsblätter	**ab S. 84**	**Besseres Lesen und Verstehen von Texten (K5)** **Bessere Lesefähigkeit und Lesefertigkeit (K5)**
2	**Systematisches Schachtraining für Fortgeschrittene I** - Kurzpartien und Eröffnungsfallen - taktische Elemente - Partiephasen * Eröffnung * Mittelspiel * Endspiel - Grundsätze der Eröffnungsbehandlung	vorgegebene Partien beraten Taktikaufgaben lösen Erarbeiten von Wissensspeichern vorgegebene Partien weiterspielen Erarbeiten von Wissensspeichern Simultanspiel	Demonstrationsbrett Arbeitsblätter Arbeitsblätter Schachprogramm „Fritz“	**S. 14 – 16**	**Besseres Verstehen von Anleitungen (K 5)** **Sinnvolles Nutzen von Schachprogrammen (K7)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Turmdiplom & Zusatzaufgaben**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 6 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
32	**Schachgeschichte – Die großen Spieler/innen** - Wilhelm Steinitz – Der erste Weltmeister der Schachgeschichte - Emanuel Lasker – Verbindung von Mathematik und Schachspiel - Aaron Nimzowitsch – Der Begründer der modernen Schachlehre - José Raúl Capablanca – Das Schachgenie - Bobby Fischer – Schach in Zeiten des Kalten Krieges - Garry Kasparow – Ein Schachweltmeister geht in die Politik - Viswanathan Anand – Weltmeister im Zeitalter der Computertechnologie - Judith Polgar – Frauen und Schach	Literaturstudien durchführen Auswertung zeitgenössischer Artikel über Lasker Untersuchung der Nachhaltigkeit grundlegender Schachtheorien Begriffsklärung „Genie“ Internetrecherche durchführen Einordnung Auswertung von Nachrichtensendungen Auswertung von Interviews Internetrecherche durchführen Entwicklungen im Frauenschach darstellen	Zeitgenössische Literatur über Wilhelm Steinitz Zeitgenössische Zeitungsberichte über Emanuel Lasker Schachliteratur, die sich auf Nimzowitsch bezieht Lexika Computer mit Internetzugang aktuelle Nachrichtensendungen Zeitungsinterviews Fernsehinterviews Computer mit Internetzugang Schachzeitschriften Presseberichte	**ab S. 85**	**Höherer Siegeswille (K6)** **Gesteigerte Intrinsische Motivation (K3)** **Steigerung des Selbstwertgefühls (K2)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 6 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
47	**Integration des Schachspiels in den Schulalltag** - Bedeutung des Schachspiels an der eigenen Schule - Bedeutung von Schulschach in der Region - Werben für Schulschach an der eigenen Schule	Informationen sammeln über die „Schach-geschichte“ der Schule Teilnahme an regionalen Schulschachmeister-schaften Methoden der Werbung beschreiben Werbematerialien erstellen	Schulhomepage Schülerzeitung Bezirksentscheid Trier im Schulschach	**ab S. 112**	**Höhere Zielstrebigkeit (K4)** **Stärkung der Selbstverantwortung (K2)** **Steigerung des Selbstwertgefühls (K2)** **Bessere Teamfähigkeit (K2)**
3	**Systematisches Schachtraining für Fortgeschrittene II** - Eröffnungen * Offene Spiele * Halboffene Spiele * Geschlossene Spiele - Mittelspiele * Strategie und Taktik * Fallen und Verführung - Endspiel * Bauernendspiele * Turmendspiele * Leichtfigurenendspiele	Vorspielen ausgewählter Eröffnungen Arbeiten mit Eröffnungsbüchern Angeleitete Partie-analysen durchführen Fallen finden Technische Endspiele spielen	Demonstrationsbrett mit Figuren Spezielle Eröffnungsbücher Schachdatenbank „ChessBase“ Allgemeine Endspiellehrbücher Spezielle Endspiellehrbücher	**ab S. 35**	**Stärkung der Selbstverantwortung (K2)** **Verbessern der Antizipationsfähigkeit (K1)** **Gesteigerte intrinsische Motivation (K3)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Königsdiplom & Zusatzaufgaben**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
29	**Biologie und Schach – Herz-Kreislaufsystem** - Anatomie und Funktion des Herz-Kreislaufsystems - Blutdruck - Krankheiten des Herz-Kreislaufsystems - Gesunderhaltung des Herz-Kreislaufsystems - Zusammenspiel von Körper und Geist	Bau des menschlichen Herzens Funktion des menschlichen Herzens (Körperkreislauf & Lungenkreislauf) Bedeutung des Blutdrucks (Auswertung von Texten zum Blutdruck und Bluthochdruck) Herzinfarkt Schlaganfall Methoden des effektiven Trainings des Herz-Kreislaufsystems Vergleich Medizinischer Untersuchungen zum Thema „Belastung des Herz-Kreislauf-Systems beim Schach“	Arbeitsblätter und Lückentexte zum Herz-Kreislaufsystem Informationstexte zu Blutdruck und Bluthochdruck Lehrfilme zu Herzinfarkt und Schlaganfall Literatur zum Herz-Kreislauf-Training Medizinische Untersuchungen zum Thema „Belastung des Herz-Kreislauf-Systems beim Schach“	**ab S. 80**	**Stärkere Ausdauer (K6)** **Stärkung der Selbstverantwortung (K2)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
4	**Spezielle Eröffnungslehre – Offene Eröffnungen** - Die Spanische Partie	Analyse bedeutender Partien Eröffnungsidee erarbeiten Themenpartien spielen Hauptvarianten durchspielen	Eröffnungsliteratur „Spanische Partie“ Wissensspeicher Partiebeispiele	**ab S. 37**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)**
	- Die Italienische Partie	Analyse bedeutender Partien Eröffnungsidee erarbeiten Themenpartien spielen Hauptvarianten durchspielen	Eröffnungsliteratur „Italienische Partie“ Wissensspeicher Partiebeispiele		
	- Das Königsgambit	Analyse bedeutender Partien Eröffnungsidee erarbeiten Themenpartien spielen Hauptvarianten durchspielen	Eröffnungsliteratur „Königsgambit“ Wissensspeicher Partiebeispiele		
	- Russische Eröffnung	Analyse bedeutender Partien Eröffnungsidee erarbeiten Themenpartien spielen Hauptvarianten durchspielen	Eröffnungsliteratur „Russische Eröffnung“ Wissensspeicher Partiebeispiele		**<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum Thema „Biologie und Schach – Herz- Kreislaufsystem“ & Aufgaben zu den Offenen Eröffnungen**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
34	**Schach und Ernährung** - Nährstoffe * Kohlenhydrate * Fette * Proteine * Vitamine - Grundlagen der gesunden Ernährung - Zusammenhänge zwischen Ernährung und Fitness - Zusammenhänge zwischen Ernährung und Konzentration Vorstellung des Berufsbildes „Ernährungsberater“ ➔ Was ist ein Ernährungsberater? ➔ Was macht ein Ernährungsberater?	Auswertung von Sachtexten über Aufbau und Funktion einzelner Nährstoffe Internetrecherchen zu den einzelnen Nährstoffen durchführen Erstellen von Ernährungspyramiden Erstellen eines Leitfadens zur gesunden Ernährung in Kombination mit einem ausgewogenen Fitnesstraining Auswertung von Studien zum Zusammenhang zwischen Ernährung und Konzentration Spezielle Berufskunde durch: ➔ Internetrecherche ➔ Einladen eines Ernährungsberaters (Interview)	Sachtexte über Aufbau und Funktion von Nährstoffen Computer mit Internetzugang Informationstexte zur gesunden Ernährung Informationstexte zu Ernährung und Fitness Wissenschaftliche Studien Thema „Ernährung und Konzentration“	**ab S. 89**	**Besseres Lesen und Verstehen von Texten (K5)** **Bessere Konzentration und Ausdauer (K4)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
10	**Endspiellehre – Bauernendspiele** - Freibauern * Gedeckte Freibauern * Verbundene Freibauern * Entfernte Freibauern * Isolierte Freibauernpaare	Prinzipen der Freibauerendspiele erarbeiten Übungsbeispiele zum Umgang mit verschiedenen Freibauern durchspielen	Aufgabenbögen Übungsbeispiele Endspielstudien Parteibeispiele	**ab S. 46**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)**
	- Raumvorteil im Bauernendspiel	Partiebeispiele zum Raumvorteil selbstständig weiterspielen	Partiebeispiele Endspielstudien		
	- Die Blockade	Prinzip der Blockade erarbeiten	Wissensspeicher		
	- Die Sprengung	Prinzip der Sprengung erarbeiten	Wissensspeicher		
	- Durchbruchstrategien	Strategien des Durchbruchs	Übungsbeispiele		
	- Regeln der Bauernendspiele nach Cheron	Prinzip der Opposition und Prinzip der Quadratregel erarbeiten	Übungsbeispiele		**<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum Thema „Schach und Ernährung“** **&** **Aufgaben zu den Bauernendspielen**
	- Besonderheiten bei Randbauern	Schwächen des Randbauern erarbeiten Übungsbeispiele zum Randbauern			

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
7	**Das Mittelspiel – Angriffs- und Verteidigungsspiel** - Materialvorteil - Entwicklungsrückstand - Doppelangriffe - Der Einsatz des Turmes	 Erarbeiten wie man Materialvorteil erarbeiten kann (Taktische Elemente & Kombinatorik) Erarbeiten was man bei Materialvorteil beachten muss Erarbeiten welche Folgen der Entwicklungs-rückstand haben kann Erarbeiten wie sich Entwicklungsrückstand ausnutzen lässt Doppelangriffe als taktisches Mittel nutzen können Vorteile halboffener und offener Linien erkennen Bedeutung der 2. bzw. 7. Reihe Bedeutung der Verdopplung von Türmen	 Wissensspeicher Arbeitblätter zum Materialvorteil Partiebeispiele Aufgabenblätter Wissensspeicher Arbeitblätter zum Entwicklungs-rückstand Arbeitblätter zu den Doppelangriffen Partiebeispiele Arbeitblätter zum Einsatz des Turmes Partiebeispiele Aufgabenblätter	**ab S. 41**	**Besserer Umgang mit Druck- und Prüfungssituationen (K4)** **Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
46	**Organisation von Schachprojekten** - Projektbegriff - Merkmale des Projektunterrichts - Evaluationsmethoden Vorstellung des freiberuflichen Projektmanagers: ➔ Was ist ein Projektmanager? ➔ Was macht ein Projektmanager?	Begriffsabgrenzungen (im Sport / in der Wirtschaft / in der Pädagogik) Merkmale beschreiben (Teamwork / Handlungsorientierung / Selbstorganisation) Anwendung bei eigenen Projekten Spezielle Berufskunde durch: ➔ Internetrecherche ➔ Einladen eines Projektmanagers (Interview) ➔ Besuch eines Projektmanagers (Hospitation)	Fachtexte Computer mit Internetzugang Ausstellung „Schulschach“	**ab S. 110**	**Stärkung der Selbstverantwortung (K2)** **Steigerung des Selbstwertgefühls (K2)** **Besserer Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen (K3)** **Bessere Teamfähigkeit (K2)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
35	**Schach und Gesundheit** - Der Begriff „Gesundheit“ * allgemein * entwicklungspsychologisch * pflegerisch * soziologisch - Drogen * LSD * Heroin * Canabis * Kokain * Ectasy - Alkohol - Rauchen - Zusammenhang zwischen Gesundheit und Konzentration	Definition des Begriffes „Gesundheit“ aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten und vergleichen Lernen an Stationen Auswertung von Langzeitstudien Internetrecherche zur Gesundheitsschädigung durch Rauchen Auswertung von Studien zum Zusammenhang zwischen „Gesundheit und Konzentration“	Computer mit Internetzugang Plakate Arbeitsblätter mit Informationen zu verschiedenen Drogen Langzeitstudien zur Wirkung von Nikotin Computer mit Internetzugang Wissenschaftliche Studien zum Zusammenhang „Gesundheit“ – „Konzentration“	**ab S. 91**	**Besserer Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen (K2)** **Besseres Lesen und Verstehen von Texten (K5)** **Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (K7)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
8	**Das Mittelspiel – Kombinationsspiel** - Figurenentwicklung als Voraussetzung der Strategiefindung - Idealaufstellung der Figuren - Die Postierung der Läufer im Mittelspiel - Die Postierung der Springer im Mittelspiel	Analyse der Eigenschaften der verschiedenen Figuren Ausnutzen von Entwicklungsfehlern Kombinationen auf zwei Zentrumslinien Bedeutung der Fesselung erkennen Wirkung des Familienschachs und der Springergabeln	Wissensspeicher Arbeitsblätter mit Aufgaben zum Ausnutzen von Entwicklungsfehlern Arbeitsblätter Partiebeispiele Arbeitsblätter Partiebeispiele Wissensspeicher	**ab S. 43**	**Stärkere Ausdauer (K6)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum Thema „Schach und Gesundheit“** **&** **Aufgaben zum Kombinationsspiel**
5	**Spezielle Eröffnungslehre – Halboffene Eröffnungen** - Die Französische Partie - Die Sizilianische Partie - Die Caro Kann Eröffnung	Analyse bedeutender Partien Eröffnungsidee erarbeiten Themenpartien spielen Hauptvarianten durchspielen Nebenvarianten analysieren	Eröffnungsliteratur „Französische Partie“ Wissensspeicher Partiebeispiele Eröffnungsliteratur „Die Caro Kann Eröffnung“ Wissensspeicher	**ab S. 39**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
9	**Das Mittelspiel – Verteidigungsspiel** - Mattbilder mit dem Turm * Grundreihenmatt * Treppenmethode - Nutzung der offenen c-Linie - Mattbilder mit einem Läufer - Das Läuferpaar - Mattbilder mit einem Springer	Analyse der Eigenschaften des Turms Anwendung der Treppenmethode beim Mattsetzen mit dem Turm Mattbilder auf den Grundreihen Spielen mit dem Turm auf offenen Linien Analyse der Eigenschaften des Läufers Ausnutzung von Schwächen auf den Diagonalen Bedeutung des Läuferpaars beschreiben Analyse der Eigenschaften des Springers Die Kraft des Springers demonstrieren	Wissensspeicher Arbeitsblätter mit Aufgaben zum Grundreihen- und zum Treppenmatt Arbeitsblätter Partiebeispiele Arbeitsblätter Partiebeispiele Wissensspeicher Arbeitsblätter Partiebeispiele Arbeitsblätter Partiebeispiel	**ab S. 45**	**Stärkung der Selbstverantwortung (K3)** **Bessere Konzentration und Ausdauer (K4)** **Besserer Umgang mit eigenen Stärken und Schwächen (K2)** **Anwendung exakter Denkmethoden (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
28	**Biologie und Schach – Unser Gehirn** - Aufbau des menschlichen Gehirns - Funktion des menschlichen Gehirns - Leistungen des menschlichen Gehirns - Vergleich des menschlichen Gehirns mit Computern	Schnitte des menschlichen Gehirns betrachten und vergleichen Sachtexte zur Funktion des menschlichen Gehirns auswerten Beispiele für besondere Gehirnleistungen am Beispiel „Schach“ betrachten (Blindsimultan, Kasparows Gehirnspeicherfähigkeit, Tals Rechenleistungen, Hübners Sprachlernfertigkeiten) Internetrecherche durchführen Sachtexte zu den Themen * Rechenleistung * Effizienzvergleich „Gehirn“ – „Computer“	Mikroskop Mikroskopische Schnitte Sachtexte Lückentexte Fernsehberichte Berichte in den Printmedien Computer mit Internetzugang Plakate Sachtexte Lückentexte Arbeitsblätter	**ab S. 78**	**Besseres Lesen und Verstehen von Texten (K5)** **Bessere Lesefähigkeit und Lesefertigkeit (K5)** **Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (K7)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 7 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
6	**Spezielle Eröffnungslehre – Geschlossene Eröffnungen** - Die Englische Partie - Das Damengambit - Die Orang Utan Eröffnung	Analyse bedeutender Partien Eröffnungsidee erarbeiten Themenpartien spielen Hauptvarianten durchspielen Analyse bedeutender Partien Eröffnungsidee erarbeiten Themenpartien spielen Hauptvarianten durchspielen Analyse bedeutender Partien Eröffnungsidee erarbeiten Themenpartien spielen Hauptvarianten durchspielen	Eröffnungsliteratur „Englische Partie“ Wissensspeicher Partiebeispiele Eröffnungsliteratur „Damengambit“ Wissensspeicher Partiebeispiele Eröffnungsliteratur „Die Orang Utan Eröffnung“ Wissensspeicher Partiebeispiele	**ab S. 40**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum Thema „Biologie und Schach – Unser Gehirn“ & Aufgaben zu den Geschlossenen Eröffnungen**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
13	**Nimzowitschs System – Zentrum und Enwicklung** - Der Bauernzug als Hilfszug der Entwicklung - Der Entwicklungsvorsprung als Ideal - Abtausch mit nachfolgendem Tempogewinn - Das Liquidieren mit nachfolgender Entwicklung oder nachfolgender Befreiung - Das Zentrum und seine Demobilisierungswut - Bauernraub in der Eröffnung	Bedeutung des Zentrums in der Eröffnung beschreiben Partieanfänge analysieren Bedeutung der Tempi beschreiben Diskussion der Vor- und Nachteile einer exemplarischen Eröffnung (Skandinavisch) Computeranalyse Betrachtung einer exemplarischen Eröffnung (Damengambit) Partieanfänge analysieren und weiterspielen Exemplarische Analyse des Evansgambit mittels Computer	Wissensspeicher Demonstrationsbrett Partieanfänge Wissensspeicher Eröffnungsliteratur (Skandinavisch) Schachprogramm Fritz Wissensspeicher Eröffnungsliteratur (Damengambit) Schachbretter mit Figuren Eröffnungsliteratur (Evansgambit) Schachprogramm Fritz	**ab S. 52**	**Besseres Verstehen von Anleitungen (K5)** **Anwendung exakter Denkmethoden (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
15	**Nimzowitschs System – Die 7. und 8. Reihe** - Die Wahl eines Angriffsziels - Konzentrischer und revolutionärer Angriff in der 7. Reihe - 5 Spezialfälle in der 7. Reihe	Partiebeispiele analysieren Analyse und Bewertung exemplarischer Stellungen durchführen Einordnung der Spezialfälle in ein Schema „7. und 8. Reihe“	Partiebeispiele Wissensspeicher Exemplarische Diagrammstellungen Allgemeines Schema zur 7. und 8. Reihe	**ab S. 55**	**Stärkung der Selbstverantwortung (K2)** **Höhere Zielstrebigkeit (K4)** **Stärkere Ausdauer (K6)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (K7)**
14	**Nimzowitschs System – Die offene Turmlinie** - Die Entstehung der offenen Linie - Das Ideal jeder Linienoperation - Hindernisse auf dem Wege einer Operationslinie - Das eingeschränkte Vorrücken in einer Linie und Die Linie als Sprungbrett - Vorposten und Angriffsradius	Exemplarisches Partiebeispiel analysieren (Thomas – Aljechin /Baden-Baden 1925) Verbale Beschreibung von Linienoperationen Unterscheidung evolutionärer und revolutionärer Angriffe Analyse und Bewertung exemplarischer Stellungen Definitionen erstellen	Partie „ Thomas – Aljechin/Baden-Baden 1925“ Wissensspeicher Sachtexte auswerten Diagrammstellungen zu Angriffen Ausgewählte Partiebeispiele Wissensspeicher	**ab S. 54**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
30	**Biologie und Schach – Lernen** - Lernbegriff - Physiologische Grundlagen des Lernens - Lernprozess - Lernarten - Lernen lernen	Begriffsklärungen per Internetrecherche: * Gedächtnis * Lerntypen * Lernstrategien Tiermodelle zur Konditionierung beschreiben Neurobiologische Grundlagen beschreiben Vergleich von Modellen zum Lernprozess * Kolbs Lernzyklus * Modell von Phil Race * Kontrollschleifenmodell Beschreibung der Lernarten * Klassische Konditionierung * Prägung * Lernen durch Einsicht Analyse eigener Partien	Computer mit Internetzugang Plakate Fachtexte zur Konditionierung Fachtexte zu den neurobiologischen Grundlagen des Lernens Informationsblätter Sachtexte Arbeitsblätter Computer mit Internetzugang Plakate Partieformulare eigener Schachpartien	**ab S. 82**	**Erkenntnis der Notwendigkeit Lebenslangen Lernens (K3)** **Besserer Umgang mit Stärken und Schwächen (K2)** **Gesteigerte intrinsische Motivation (K3)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zur Offenen Turmlinie & Aufgaben zum Thema „Biologie und Schach – Lernen“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
33	**Schachgeschichte – Die großen Partien** - Die Unsterbliche	Analyse mit einem Schachprogramm	Partie „Anderssen – Kieseritzky (1851)“ Schachprogramm Fritz	**ab S. 87**	**Verbessern der Antizipationsfähigkeit (K1)** **Höhere Zielstrebigkeit (K4)**
	- Der Sieg des Geistes über die Materie	Analyse an Hand allgemeiner Prinzipien des Schachs	Partie „Rotlevi – Rubinstein (1907)“ Sachtexte		
	- Der phantastische Mattangriff	Analyse mit der Schachdatenbank „ChessBase“	Partie „Tarrasch – Aljechin (1922)“ Schachdatenbank „ChessBase“		
	- Der psychologische Sieg	Analyse am Demonstrationsbrett	Partie „Botwinnik – Tal (1960)“ Demonstrationsbrett		
	- Der schnelle Gewinn	Analyse mit eigenen, individuellen Methoden	Partie „Larsen – Spasski (1970)“ Schachbrett mit Figuren Plakate		
	- Der Sieg des Computers über den Computer	Analyse mit allen erlernten Methoden	Partie „Deep Blue – Garri Kasparow (1996)		**<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum Thema „Schachgeschichte – Die großen Partien“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
25	**Nimzowitschs System – Der isolierte Damenbauer** - Der Isolani als Endspielschwäche - Der Isolani als Angriffsinstrument - Das isolierte Bauernpaar	Partiebeispiele aus Datenbanken analysieren und bewerten Beispielpartie analysieren und bewerten Beispielpartie analysieren und bewerten Wissensspeicher	Schachdatenbank „ChessBase“ Partiebeispiel „Nimzowitsch - Taubenhaus“ Partiebeispiel „Nimzowitsch – Giersling und Kinch“	**ab S. 73**	**Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (K7)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
17	**Nimzowitschs System – Der Abtausch** - Abtausch, um eine Linie ohne Zeitverlust zu öffnen oder zu besetzen - Vernichten eines Verteidigers durch Abtausch - Tauschen, um nicht durch Rückzug Zeit zu verlieren - Art und Zeit des Abtausches	Vergleich erstellen mit dem erworbenen Wissen zur Offenen Linie Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen Analyse und Bewertung vorgegebener Stellungen Partiebeispiele analysieren * „Dr. Bernstein – Perlis (1909)“ * „Rosselli – Rubinstein (1925)“ * „Nimzowitzsch – Druwa (1919)“	Fachtexte Eigene Unterlagen Plakate Schachdatenbank ChessBase Ausgewählte Diagrammstellungen Partiebeispiel „Dr. Bernstein – Perlis (1909)“ Partiebeispiel „Rosselli – Rubinstein (1925)“ Partiebeispiel „Nimzowitzsch – Druwa (1919)“	**ab S. 59**	**Stärkere Ausdauer (K6)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (K7)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
38	**Schach und Taktisches Denken in der Wirtschaft** - Zusammenhang von Taktik und Strategie - Phantasie und Berechnung als Grundlagen einer guten Taktik - Erarbeitung einer Taktik unter zur Hilfenahme der Computertechnologie Gedanken zum Berufsportfolio: ➔ Eigene Stärken und Schwächen im Schach ➔ Eigene Stärken und Schwächen allgemein ➔ Berufsbilder, die zu mir passen könnten	Begriffsklärungen „Taktik“ und „Strategie“ in verschiedenen Bereichen vornehmen (Schach / Sport / Wirtschaft / Militär) * die Erfindung des Motorflugzeugs * Leben und Werk von William Boeing Leben und Werk untersuchen von: * Thomas Edison Spezielle Berufskunde: ➔ Fragebögen zur Eigenreflexion ➔ Internetrecherchen zu Erwartungen von Unternehmen ➔ Anforderungsprofile verschiedener Berufe	Fachtexte Lexika Informationstexte Arbeitsblätter Biographie William Boeing Biographie Thomas Edison	**ab S. 96**	**Verbessern der Antizipationsfähigkeit (K1)** **Besserer Umgang mit Druck- und Prüfungssituationen (K4)** **Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (K7)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum Abtausch** **&** **Aufgaben zum Thema „Schach und Taktisches Denken in der Wirtschaft“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
36	**Schach und Psychologie** - Anfänge der Schachpsychologie - Psychologie des Schachspielers - Praktische Aspekte der Schachpsychologie Vorstellung des Berufsbildes „Psychologe“: ➔ Was ist ein Psychologe? ➔ Was macht ein Psychologe?	Sichtung älterer Schachliteratur Exemplarische Betrachtung berühmter Schachspieler hinsichtlich ihrer psychischen Verfassung * Paul Morphy * Alexander Aljechin * Michail Botwinnik * Bobby Fischer Ableitung von Trainingsmethoden aus psychologischen Erkenntnissen Spezielle Berufskunde durch: ➔ Internetrecherche ➔ Einladen eines Psychologen (Interview) ➔ Besuch der Universität - Teilnahme an einer Vorlesung	Historische Schachbücher Sachtexte Informationstexte Plakate Biographien der Spieler: * Paul Morphy * Alexander Aljechin * Michail Botwinnik * Bobby Fischer Sachtexte Plakate	**ab S. 93**	**Höhere Zielstrebigkeit (K4)** **Besserer Umgang mit Druck- und Prüfungssituationen (K4)** **Gesteigerte intrinsische Motivation (K3)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
19	**Nimzowitschs System – Der gefesselte Stein** - Der Begriff des ganz und des halb gefesselten Steins - Die Abtauschkombination auf dem Fesselungsfeld - Das Problem der Entfesselung	Begriffsklärungen zur Fesselung durchführen * klassisch * modern Partiebeispiele analysieren und bewerten Partiebeispiele analysieren und bewerten	Ältere und moderne Fachtexte zur Fesselung Partiebeispiel „Morphy – Herzog von Braunschweig“ Eigenes Partiematerial	**ab S. 63**	**Bessere Lesefähigkeit und Lesefertigkeit (K5)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)**
16	**Nimzowitschs System – Der Freibauer** - Die Blockade des Freibauern - Der Blockeur und seine Möglichkeiten - Im Kampf gegen den Blockeur - Frontalangriff des Königs gegen einen isolierten Bauern	Blockadestellungen nachvollziehen Partiebeispiele analysieren Wissensspeicher erstellen Partiebeispiele analysieren Wissensspeicher erstellen Analyse und Bewertung vorgegebener Diagrammstellungen	Vorgegebene Diagrammstellungen Partiebeispiel „Leonhardt – Nimzowitsch (1912)“ Partiebeispiel „Nimzowitsch – von Gottschall (1925)“ Vorgegebene Diagrammstellungen	**ab S. 57**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 8 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
37	**Schach und Strategisches Denken in der Wirtschaft** - Grundsatz: „Entscheidungen für die Zukunft werden in der Gegenwart getroffen“	Partien analysieren, die zeigen wie früh getroffene planvolle Entscheidungen einen späteren Erfolg bewirken Wirtschaftsstrategien vorstellen, die den Grundsatz beherzigen: * Die Strategie Trigema * Die Strategie Bertelsmann	Beispielpartien Computer mit Internetzugang Homepage von * Trigema * Bertelsmann Informationstexte Arbeitsblätter	**ab S. 94**	**Stärkung der Selbstverantwortung (K2)** **Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)**
	- Grundsatz: „Konsequenz und Anpassungsfähigkeit sind kein Gegensatz“	Partien analysieren, die zeigen wie eine Strategie konsequent verfolgt und dennoch an aktuelle Entwicklungen angepasst wird Wirtschaftsstrategien vorstellen, die den Grundsatz beherzigen: * Die Strategie Debeka * Die Strategie Mc Donald´s	Beispielpartien Computer mit Internetzugang Homepage von * der Debeka * Mc Donald´s Informationstexte Arbeitsblätter		**<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum Gefesselten Stein &** **Aufgaben zum Thema „Schach und Strategisches Denken in der Wirtschaft“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 9 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
44	**Schach als Spiel** - Definition „Spiel“ - Verhaltensbiologische Begründung des Spiels - Die Spieltheorie	Verschiedene Definitionen des Spielbegriffes suchen Verhaltensbiologische Fachtexte zum Thema „Spielen“ auswerten * Niklas Tinbergen * Konrad Lorenz Internetrecherche zur Spieltheorie durchführen	Lexika Fachtexte Informationstexte Arbeitsblätter Lexika Fachtexte Informationstexte Arbeitsblätter Computer mit Internetzugang Plakate	**ab S. 107**	**Besseres Lesen und Verstehen von Texten (K5)** **Sinnvolle Nutzung des Internets (K7)**
21	**Nimzowitschs System – Die Bauernkette** - Die Basis der Bauernkette - Der Angriff gegen die Basis der Bauernkette - Übertragung der Blockaderegel vom Freibauer auf die Kette	Schematische Darstellung * Kettenbildung * Umgehungsangriffs * Demobilisierung des Zentrums Übungen mit reinen Bauernketten durchführen Exemplarische Untersuchungen an hand der Französischen Eröffnung	Fachtexte Informationstexte Diagrammstellungen Demonstrationsbrett Schachbretter mit Figuren Arbeitsblätter Eröffnungsliteratur zur Französischen Eröffnung	**ab S. 66**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zur Bauernkette** **&** **Aufgaben zum Thema „Schach als Spiel“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 9 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
45	**Schach als Kunst** - Schach in Kunst und Literatur - Schach im Film - Kunst im Schach	Buchbeschreibung „Die Schachnovelle“ schreiben Buchkritik „Gardez“ schreiben Lebendschach gestalten Rösselsprungrätsel lösen Filmkritik „Schachfieber“ schreiben Berühmte kunstvolle und eigene Schachpartien erarbeiten	Buch „Die Schachnovelle“ Buch „Gardez“ Lebendschach-materialien Rösselsprungrätsel Fernseher DVD - Player DVD „Schachfieber“ Partiematerial Eigenes Partiematerial	**ab S. 108**	**Lernen einer sinnvollen Freizeitbeschäftigung (K3)** **Gesteigerte intrinsische Motivation (K3)** **Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (K7)**
22	**Nimzowitschs System – Grundlegende Prinzipien** - Das Zentrum und die Entwicklung - Die offene Turmlinie - Die 7. und die 8. Reihe - Der Freibauer - Der Abtausch - Die Elemente der Endspielstrategie - Der gefesselte Stein - Der Abzug - Die Bauernkette	Partiebeispiele aus Datenbanken analysieren Fortführen von ausgewählten Testpartien Verbale Beschreibung der Analyse und Bewertung von ausgewählten Stellungen	Ausgewählte Partien Wissensspeicher Testpartien Arbeitsblätter Ausgewählte Diagramme Schachbretter mit Figuren Demonstrationsbrett	**ab S. 68**	**Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zu den grundlegenden Prinzipien von Aaron Nimzowitschs System & Aufgaben zum Thema „Schach als Kunst“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 9 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
24	**Nimzowitschs System – Doppelbauer und Hemmung** - Die einzige wirkliche Schwäche des Doppelbauern - Die häufigsten Doppelbauernkomplexe - Hemmung durch mysteriöse Turmzüge - Die Hemmungsaktion - Die verschiedenen Formen der Hemmung	Stellungen mit „verharrenden Bauernmassen“ analysieren und bewerten Beispielpartie analysieren und bewerten Partiebeispiele aus Datenbanken analysieren und bewerten Diagrammstellungen mit Formen der Hemmung analysieren	Ausgewählte Diagrammstellungen Ausgewählte Partien Partiebeispiel „Blackburn-Nimzowitsch (1914)“ Schachdatenbank „ChessBase“ Ausgewählte Diagrammstellungen	**ab S. 72**	**Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (K7)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)**
41	**Computerschach** - Das Schachprogramm „Fritz und fertig“ - Das Schachprogramm „Fritz“ - Großcomputerschach - Computerschach – Menschliches Schach	Bewertung der Güte von Programmen durchführen Analyse eigener Partien mit „Fritz“ Betrachtung des Kampfes „Kasparow – Deep Blue“ Analyse des Computerschachs	Schachprogramm „Fritz und Fertig“ Schachprogramm „Fritz“ Partien „Kasparow – Deep Blue“ Zeitungsberichte Partiematerial	**ab S. 102**	**Sinnvolles Nutzen des Internets (K7)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zu Doppelbauer und Hemmung & Aufgaben zum Thema „Computerschach“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 9 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
18	**Nimzowitschs System – Endspielstrategie** - Die Zentralisierung - Das Versteck und der Brückenbau - Die aggressive Turmstellung und die aktive Leichtfigur - Zusammenschweißen isolierter Figuren - Materialisierung der abstrakten Begriffe „Linie“ und „Reihe“	Partiebeispiel analysieren und bewerten Analyse und Bewertung vorgegebener Stellungen Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen Partiebeispiele aus Datenbanken nutzen Partiebeispiel analysieren und bewerten	Partiebeispiel „Rubinstein – Nimzowitsch“ (1907) Ausgewählte Diagrammstellungen Schachdatenbank ChessBase Schachdatenbank ChessBase Partiebeispiel „Nimzowitzsch – Jacobsen (1923)	**ab S. 61**	**Stärkere Ausdauer (K6)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (K7)**
42	**Schachdatenbanken** - Partiespeicherung in Datenbanken - Partieanalyse mit Hilfe von Datenbanken - Schachkompositionen erstellen mit Hilfe von Datenbanken - Verschiedene Schachdatenbanken	Eigene Partien in der Datenbank eingeben und speichern Eigene und fremde Partien mit Hilfe der Datenbank analysieren Eigene Schachkompositionen mit der Datenbank erstellen Arbeiten mit ChessBase	Schachdatenbank „ChessBase“ Eigenes Partiematerial Eigenes Partiematerial Fremdes Partiematerial „ChessBase“	**ab S. 103**	**Sinnvolles Nutzen des Computers (K7)** **Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (K7)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum isolierten Damenbauern & Aufgaben zum Thema „Schachdatenbanken“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 9 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
27	**Nimzowitschs System – Starke und schwache Felder** - Der Mittelpunkt - Überdeckung der Mitte als Schutz für den König - Wie man schwache Bauern los wird	Beispielpartie analysieren und bewerten Partiebeispiele aus Datenbanken analysieren und bewerten Beispielpartie analysieren und bewerten	Partiebeispiel „Reti - Yates“ Schachdatenbank „ChessBase“ Partiebeispiel „Nimzowitsch - Jacobsen“	**ab S. 76**	**Sinnvolles Nutzen von Datenbanken (K7)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 10 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
48	**Kooperation mit außerschulischen Schachpartnern** - Schachvereine in der eigenen Stadt * Schachgesellschaft Trier * Schachclub Zewen * Postschachverein Trier	Internetrecherchen durchführen und Organigramme der Schachvereine in der Stadt Trier erstellen Besuch der einzelnen Schachvereine der Stadt Trier	Computer mit Internetzugang Plakate	**ab S. 115**	**Höhere Zielstrebigkeit (K4)** **Stärkung der Selbstverantwortung (K2)** **Lernen einer sinnvollen Freizeitbeschäftigung (K3)** **Gesteigerte intrinsische Motivation (K3)** **Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (K7)**
	- Struktur der Schachregionalverbände in der eigenen Region * Schachbezirk Trier * Schachverband Rheinland * Schachjugend Rheinland	Internetrecherchen durchführen und Organigramme der Schachregionalverbände erstellen	Computer mit Internetzugang Plakate		
	- Struktur der überregionalen Schachverbände * Schachbund Rheinland-Pfalz * Deutscher Schachbund	Internetrecherchen durchführen und Organigramme der überregionalen Schachverbände erstellen	Computer mit Internetzugang Plakate		
	- Schulen in der Region, die Schulschach im schulischen Angebot haben	Besuch von Partnerschulen zu Freundschaftskämpfen	Schachbretter mit Figuren		

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 10 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Beug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
26	**Nimzowitschs System – Läufer und Läuferpaar** - Der Horwitz – Läufer - Läuferpaar und Bauernmasse - Einengung der Springer bei gleichzeitigem Kampf gegen eine Bauernmehrheit - Die beiden Läufer im Endspiel	Kurzpartien zum Horwitz-Läufer analysieren Beispielpartie analysieren und bewerten Beispielpartie analysieren und bewerten Beispielpartie analysieren und bewerten	Kurzpartiematerial Partie „Richter – Dr. Tarrasch“ Partie „Harmonist – Dr. Tarrasch“ Partie „Michel - Tartakower“	**ab S. 75**	**Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)** **Stärkung der Selbstverantwortung (K2)**
20	**Nimzowitschs System – Das Abzugsschach** - Verwandtschaftsgrad zwischen Fesselung und Abzugsschach - Die Zwickmühle - Das Doppelschach	Tabellarischen Vergleich erstellen mit dem erworbenen Wissen zur Fesselung Partiebeispiel analysieren und bewerten Partiebeispiele analysieren und bewerten	Fachtexte Eigene Unterlagen Plakate Partiebeispiel „Torre – Lasker (1925)“ Eigenes Partiematerial Partiebeispiel „von Bardeleben – Nisniewitsch“ Partiebeispiel „Reti – Dr. Tartakower“	**ab S. 64**	**Bessere Strukturierung des Denkens (K1)** **Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zu Nimzowitschs System „Läufer und Läuferpaar“ & „Das Abzugsschach“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 10 (1. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
43	**Schach als Sport** - Definition Sport - Abgrenzung „Sport“ – „Spiel“ - Schach als Sport?	Verschiedene Definitionen für den Begriff „Sport“ geben Merkmale erarbeiten, die eine Tätigkeit als Sport definieren Merkmale eines Spiels herausarbeiten Tabellarische Merkmalsgegenüber-stellung „Sport“ – „Spiel“ durchführen Argumente darstellen, die Schach als Sport definieren: * formale Argumente * inhaltliche Argumente Argumente darstellen, die gegen Schach als Sport sprechen * formale Argumente * inhaltliche Argumente	Fachtexte Lexika Regeln des deutschen Olympischen Sportbundes für die Neuaufnahme einer Sportart reflektieren Fachtexte Informationsblätter Arbeitsblätter Plakate Fachtexte Informationstexte Arbeitsblätter Computer mit Internetzugang	**ab S. 105**	**Stärkung der Selbstverantwortung (K2)** **Besseres Lesen und Verstehen von Texten (K5)** **Sinnvolle Nutzung des Internets (K7)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zu m Thema „Schach als Sport“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 10 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
39	**Schach und Medien** - Schach in Printmedien - Schach im Internet - Schach in visuellen Medien Vorstellung der Berufsbildes „Mediengestalter und Kommunikationsdesigner“: ➔ Was ist ein Mediengestalter , was ein Kommunikationsdesigner? ➔ Was machen Mediengestalter und Kommunikationsdesigner?	Schachrätsel und Berichterstattung über Schach in allgemeinen Zeitungen auswerten Schachspielmöglichkeiten im Internet erkunden Schachforen im Internet erforschen Berichterstattung über Schach im Fernsehen auswerten Kinofilme über Schach oder in denen Schach vorkommt bewerten: * Die Schachspielerin * Die Schachnovelle Spezielle Berufskunde durch: ➔ Internetrecherche ➔ Einladen eines Mediengestalters ➔ Hospitation bei einem Kommunikations-designer	Nachrichtenmagazine Tageszeitungen Boulevardpresse Computer mit Internetzugang Fernseher DVD - Player Videorekorder DVD „Die Schachspielerin“ DVD „Die Schachnovelle“	**ab S. 98**	**Sinnvolles Umgehen mit dem Internet (K7)** **Sinnvolles Umgehen mit dem Computer (K7)** **Stärkung der Selbstverantwortung (K2)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zum Thema „Schach und Medien“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 10 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
40	**Schachprogrammierung** - Intuition und Berechnung - Das Rechenschachbrett - Die Schachregeln - Die Stellungsbewertung - Die Zugsuche	Begriffsklärungen durchführen (Intuition – Berechnung) Bedeutung von Adressen in einem Speicher klar machen Festlegung des Wertes einer Adresse verdeutlichen Prinzip des mathematischen Ausdrückens der Gangart von Figuren beschreiben Prinzipien der datentechnischen Stellungsbewertung darstellen Erstellung von Zugbäumen Anwenden des Minimax – Algorithmus	Informationstexte Arbeitsblätter Informatikliteratur Arbeitsblätter Wissensspeicher Wissensspeicher Wissensspeicher Fachtexte Plakate	**ab S. 100**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Sinnvolles Umgehen mit dem Computer (K7)** **Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 10 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
23	**Nimzowitschs System – Das Positionsspiel** - „Gedankenschädlinge“ und falscher Aktionismus - Überschätzung der Akkumulierung von Vorteilen - Die Prophylaxe und Überdeckung - Die Gesamtbeweglichkeit der Bauernmasse - Das Zentrum - Das Leitmotiv der wahren Strategie - Die Aufgabe des Zentrums	Übungen zur Psychologie des Positionsspiels durchführen Übungen zur Psychologie des Positionsspiels durchführen Wissensspeicher erstellen Partieanalyse von Beispielpartien Partieanalyse von Beispielpartien Partieanalyse von Beispielpartien Partieanalyse von Beispielpartien Partieanalyse von Beispielpartien	Ausgewählte Diagrammstellungen Partiebeispiele „Nimzowitsch - Giese“ „Nimzowitsch - Aljechin“ „Nimzowitsch – Professor Michel“ „Nimzowitsch - Rubinstein“ „Casablanca - Martinez“ „Berndtsson - Bjurulf“ „Yates - Nimzowitsch“ „Rubinstein - Nimzowitsch“ „Dr. Tarrasch - Mieses“	**ab S. 70**	**Höhere Zielstrebigkeit (K4)** **Bessere Konzentration und Ausdauer (K4)** **Stärkere Ausdauer (K6)** **<u>Klassenarbeit</u>** **Aufgaben zur Schachprogrammierung** **&** **Aufgaben zum Thema „Das Positionsspiel“**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 10 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
12	**Endspiellehre – Schwerfigurenendspiele** - Endspiele mit Turm gegen Bauern(n) - Der Brückenbau - Die Stellung Philidors - Das Karstedt – Manöver - Strategie im Turmendspiel - Endspiele mit Dame gegen Bauer(n) - Damen und Bauer gegen Dame - Strategie im Damenendspiel	Beispielpartien analysieren Testpartien fortführen Wissensspeicher anfertigen Technik anwenden Wissensspeicher anfertigen Technik anwenden Wissensspeicher anfertigen Technik anwenden Endspielthementurnier spielen Wissensspeicher anfertigen Verbale Beschreibungen anfertigen Beispielpartien analysieren Testpartien fortführen Endspielstellungen auswerten	Beispielpartien Arbeitsblätter mit Testpartien Wissensspeicher Testpartien Wissensspeicher Testpartien Wissensspeicher Testpartien Arbeitsblätter mit Testpartien Schachbretter mit Figuren Beispielpartien Arbeitsblätter mit Testpartien Wissensspeicher Schachbretter mit Figuren Wissensspeicher	**ab S. 50**	**Anwendung exakter Denkmethoden (K1)** **Bessere Strukturierung des Denkens (K1)**

Integrierte Gesamtschule Trier

Jahresarbeitsplan für das Wahlpflichtfach „Schach“ unter Einbezug des Lehrplans – Klassenstufe 10 (2. Halbjahr)

Modul	Leitende Aspekte/ Inhalte/ Grundbegriffe	Methodik		Bezug zum Lehrplan	Zu erwerbende Kompetenzen (Kompetenzbereiche)
		Lern- und Arbeitstechniken	Medien		
11	**Endspiellehre – Leichtfigurenendspiele** - Springerendspiele * Springer gegen Bauer(n) * Springer und Bauer gegen Springer * Strategie im Springerendspiel - Läuferendspiele * Läufer gegen Bauer(n) * Läufer und Bauer gegen Läufer * Ungleichfarbige Läufer * Strategie im Läuferendspiel - Endspiele mit Springer Gegen Läufer	Beispielpartien analysieren Testpartien fortführen Endspielstellungen auswerten Endspielthementurnier spielen Wissensspeicher anfertigen Verbale Beschreibungen anfertigen Beispielpartien analysieren Testpartien fortführen Endspielstellungen auswerten Endspielthementurnier spielen Wissensspeicher anfertigen Verbale Beschreibungen anfertigen	Beispielpartien Arbeitsblätter mit Testpartien Schachbretter mit Figuren Wissensspeicher Beispielpartien Arbeitsblätter mit Testpartien Schachbretter mit Figuren Wissensspeicher Beispielpartien Arbeitsblätter mit Testpartien Schachbretter mit Figuren Wissensspeicher	**ab S. 48**	**Entwicklung und Anwendung von Problemlösungsstrategien (K1)** **Verbessern der Antizipationsfähigkeit (K1)**

Nachwort

Im Zuge der rheinland-pfälzischen Schulstrukturreform wurden die beiden Schulen am Trierer Wolfsberg zu einer Integrierten Gesamtschule (IGS) umgewandelt. Aus der Cusanus Hauptschule und der Ludwig – Simon – Realschule wurde eine völlig ***„andere“*** Schule.

Die Planungsgruppe der neuen IGS erstellte im Schuljahr 2009/2010 das Schulkonzept für die Zukunft der Schule. Hierbei entstanden viele innovative Ideen, die inzwischen den Schulalltag prägen. Dabei wurde auch das Konzept eines ***„Wahlpflichtfaches Schach“*** entwickelt. Als erstes erstellte ich einen Lehrplan für das Fach, der alle Anforderungen an ein Wahlpflichtfach in Rheinland-Pfalz berücksichtigen musste. Dann stellte die Schule einen Antrag beim Ministerium für Bildung, Wissenschaft, Jugend und Kultur des Landes Rheinland-Pfalz in dem beantragt wurde, Schach als Wahlpflichtfach an der IGS Trier zuzulassen. Wir waren selbst überrascht, dass das Ministerium diesem Antrag stattgab.

Ab dem Schuljahr 2011/2012 startete das Fach dann in die erste Runde. Das Fach wurde und wird von den Schülerinnen und Schülern gut angenommen und ist bisher in jedem Schuljahr gewählt und damit eingerichtet worden und dies trotz großer Konkurrenz durch viele andere attraktive Wahlpflichtfächer.

Recht schnell wurde mir klar, dass ich beim Unterrichten mit den am Markt angebotenen Trainingsunterlagen für den Schachunterricht nicht weit kommen würde. Dies hat im Wesentlichen zwei Gründe. Zum einen gibt es Schach als Fach in Deutschland so gut wie gar nicht, daher gibt es auch kaum geeignete Lehrwerke. Zum anderen sind die gängigen Lehrreihen eindeutig auf den Unterricht in einem Schachverein oder einer Arbeitsgemeinschaft ausgerichtet. Hinzu kommt, dass die Lehrbücher sich zumeist auf den Anfangsunterricht konzentrieren. Die genannten Gründe machten es aus meiner Sicht erforderlich, „***eigene Lehrbücher“*** zugeschnitten auf meinen Lehrplan zu entwickeln. Dies habe ich in jahrelanger Kleinarbeit dann auch getan.

Nun ist es so weit, ich lege diese Lehrbücher vor, verbunden mit der Hoffnung, dass es gelingt auch an anderen rheinland-pfälzischen Schulen Schach als Wahlpflichtfach zu etablieren. Die Lehrbücher werden den Unterrichtenden in diesem Fall gute Hilfe beim Unterrichten leisten. Große Teile der Werke lassen sich aber natürlich auch in schulischen Arbeitsgemeinschaften und beim Training im Verein verwenden. Ich hoffe, dass die Bücher den Lehrenden beim Unterrichten helfen, vor allem aber den Lernenden weiterhelfen auf seinem Weg zum guten Schachspieler!

Trier im August 2017 **Bernd Mallmann**

Hinweise zum Aufbau des Lehrwerks

Das gesamte Lehrwerk ist auf fünf Jahrgänge hin angelegt. Da es pro Jahrgang je einen Schüler- und einen Lehrerband gibt, sind insgesamt zehn Bücher entstanden:

Wahlpflichtfach Schach – 6. Klasse (Schülerband)
Wahlpflichtfach Schach – 6. Klasse (Lehrerband)

Wahlpflichtfach Schach – 7. Klasse (Schülerband)
Wahlpflichtfach Schach – 7. Klasse (Lehrerband)

Wahlpflichtfach Schach – 8. Klasse (Schülerband)
Wahlpflichtfach Schach – 8. Klasse (Lehrerband)

Wahlpflichtfach Schach – 9. Klasse (Schülerband)
Wahlpflichtfach Schach – 9. Klasse (Lehrerband)

Wahlpflichtfach Schach – 10. Klasse (Schülerband)
Wahlpflichtfach Schach – 10. Klasse (Lehrerband)

Die Schüler- und die Lehrerbände bilden eine Einheit. Das jeweilige Schülerbuch ist ein zweispaltiges reines Arbeitsbuch, das zu jeder Unterrichtseinheit vier Elemente enthält. In den ***„Informationen“*** werden die wichtigsten Inhalte der Unterrichtseinheit erläutert. Die ***„Wissensspeicher***“ bilden ein fortlaufendes Lexikon der wichtigen Fachbegriffe, eine Art Handwerkzeugliste des Schachspielers. Am Ende jedes Kapitels finden sich die ***„Arbeitsaufträge“***. Sie enthalten Handlungshinweise für die Arbeit am Buch. Die genannten drei Elemente finden sich in der rechten Spalte der Seite. In der kleineren linken Spalte stehen die ***„Diagramme“*** mit den elementaren Stellungen zu den Inhalten des Kapitels. Hier finden sich aber auch ***„Infokästen“***, ***„Tabellen“*** und **„Abbildungen“** mit vielen weiteren Informationen zu den Inhalten des Kapitels.

Der Lehrerband ist als Methodenbuch angelegt, in dem viele Methoden des Schachunterrichts beschrieben sind. Das zweispaltige Buch enthält zu jeder Unterrichtseinheit drei Elemente. Am Kapitelanfang steht jeweils ein ***„didaktisch-methodischer Kommentar“***, der erläutert wie der jeweilige Unterrichtsinhalt didaktisch und methodisch aufgearbeitet werden kann. Der Kommentar findet sich in der rechten Spalte jeder Seite. In der kleineren linken Spalte stehen die ***„Lösungen“*** zu den elementaren Stellungen der Unterrichtseinheit im Schülerband bzw. zu den in den Arbeitsaufträgen gestellten Fragen. Den Abschluss einer Unterrichtseinheit im Lehrerband bildet ein Pool mit ***„Arbeitsmaterialien“***, ***„Methodenkarten“***, ***„Hausaufgabenüberprüfungen“*** und ***„Klassenarbeiten“***, also dem Handwerkzeug des Lehrenden.

Die Lehrwerksreihe enthält insgesamt, entsprechend der Modularisierung des Lehrplans, 27 Kapitel zu den Trainingsmodulen für Theorie und Praxis. Sie beinhalten stärker die schachspezifischen Themenstellungen, die 21 allgemeinen Module stellen den Zusammenhang von Schach zu anderen Lebensbereichen her.

Die Module verteilen sich entsprechend den schulinternen Arbeitsplänen der IGS Trier für das Wahlpflichtfach Schach wie folgt auf die einzelnen Schuljahre:

Wahlpflichtfach Schach – 6. Klasse ➔ ***6 Module***
Wahlpflichtfach Schach – 7. Klasse ➔ ***12 Module***
Wahlpflichtfach Schach – 8. Klasse ➔ ***12 Module***
Wahlpflichtfach Schach – 9. Klasse ➔ ***9 Module***
Wahlpflichtfach Schach – 10. Klasse ➔ ***9 Module***

Die Schüler – und die Lehrerbücher enthalten dieser Aufteilung entsprechend genau so viele Kapitel, wie Module in den Arbeitsplänen stehen. Innerhalb der Kapitel schwankt die Anzahl der Unterrichtseinheiten. Die Unterrichteinheiten sind nicht auf eine genormte Zeit des Unterrichtens angelegt. In den didaktisch-methodischen Kommentaren gibt es immer Hinweise auf den Zeitansatz der jeweiligen Unterrichtseinheit.

Literaturverzeichnis

BASTIAN, Herbert: Schach-Grundkurs 3 „Mittelspiel“, Saarbrücken 2005.

BRUNTHALER, Heinz: Mein System easy, Zeil am Main 2007.

ESTRIN, Jakob u. a.: Grundzüge der Schacheröffnungen II – Halboffene Spiele, Heidelberg 1980.

FREESE, Hans-Ludwig: Erziehung zum Denken: Komplexität und rascher Wandel unserer Welt stellen uns vor neue Aufgaben, Berlin 2004.

HAUSCHILD, Andreas: Grundkurs Schach – Schachtrainerlehrgang für die Klassen 5 und 6, Berlin 2004.

IGS, Trier: Schulkonzept der Integrierten Gesamtschule Trier, Trier 2010.

KARPOW, Anatoli: Wie spielt man geschlossene Eröffnungen?, Düsseldorf 2001.

KMK, Deutschland: Rahmenlehrplan für den Ausbildungsberuf Fachinformtiker / Fachinformatikerin, Berlin 1997.

MBFJK, Mainz: Lehrplan Wahlpflichtfach Sport, Grünstadt 2002.

NIMZOWITSCH, Aaron: Mein System, Berlin 1973.

NIMZOWITSCH, Aaron: Die Praxis meines Systems, Berlin 1973.

PFLEGER, Helmut u. a.: Schach – Zug um Zug: Bauerndiplom, Turmdiplom, Königsdiplom – Offizielles Lehrbuch des Deutschen Schachbundes zur Erringung der Diplome, München 2004.

ROSEN, Bernd: Fit im Endspiel, München 2001.

ZAPF, Herbert: Der Bildungswert des Schachs – eine vergleichende Untersuchung, Düsseldorf 2004.

Wahlpflichtfach Schach ist eine Lehrbuchreihe für den Schachunterricht im Schulfach „Schach“. In fünf Schüler- und fünf Lehrerbänden legt der Autor ein komplettes Unterrichtswerk für den Schachunterricht in einem Wahlpflichtfach (sechste bis zehnte Klasse) vor. Die Schülerbücher sind als Lehr- und Arbeitsbücher konzipiert, die Lehrerbände sind als Methodenbücher angelegt, in denen viele Methoden des Schachunterrichts beschrieben sind. Hinzu kommt ein umfangreicher methodisch-didaktischer Kommentar zu jeder Unterrichtseinheit.

Bernd Mallmann, Jahrgang 1966, ist Lehrer an der Integrierten Gesamtschule Trier. Er hat einen Lehrplan für das Wahlpflichtfach Schach verfasst und nach Genehmigung durch das Kultusministerium unterrichtet er seit dem Schuljahr 2010/2011 an seiner Schule dieses Fach. Als Schachpädagoge hat er sich durch zahlreiche Vorträge und Workshops zum Thema „Schach in der Schule“ einen Namen gemacht. Als Schulschachreferent des Landes Rheinland-Pfalz tritt er dafür ein, dass das Wahlpflichtfach Schach auch an den anderen Integrierten Gesamtschulen und den Realschulen plus des Landes angeboten werden kann.

Bernd Mallmann ist von der Deutschen Schulschach-stiftung und der Deutschen Schachjugend zum Deutschen Schachlehrer des Jahres 2015 ernannt worden, die damit seine Bemühungen rund um das Schulschach auszeichneten.