

# Trainieren mit inhomogenen Gruppen

## 1. Ausspielstellungen

Der Trainer teilt die anwesenden Kinder in zwei Gruppen auf. Dabei ist darauf zu achten, dass beide Gruppen jeweils zwei ähnlich starke Spieler haben sollen. Bei einer ungeraden Anzahl an Spielern kann der Trainer **im Anschluss** mitmachen oder die schwächsten zwei Spieler als Team antreten lassen.

Jede Gruppe erhält eine beliebige Stellung (z.B.: bestimme Eröffnung mit ungleicher Rochade, taktisches Mittelspiel, ...). Die Stellung kann auch für eine Seite besser sein (z.B.: Mehrbauer, Kombination mit der eine Figur gewonnen wird, ...).

Die Aufgabe der Gruppe ist es in einer vorgegebenen Zeit (20-30 Minuten) die Stellung gemeinsam zu analysieren. Anschließend spielen jeweils zwei gleichstarke Spieler die Stellung, mit beiden Farben, gegeneinander aus (bei Zeitmangel, nur einmal mit abwechselnden Farben). Die Punkte jedes Teams werden zusammengezählt und das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Ergebnis: Die Stärken jedes Teams müssen die Schwächeren vorbereiten (Der Lernerfolg ist bei Gleichaltrigen deutlich höher!). Außerdem bekommt der Schachtrainer Informationen, welches Kind sich bei der Unterstützung im Training eignet!

### Stellungsbeispiele:



*Mittelgambit, Weiß am Zug, Thema ungleiche Rochade*



*Moderne Eröffnung, Schwarz am Zug, Thema Weiß opfert einen Bauern*

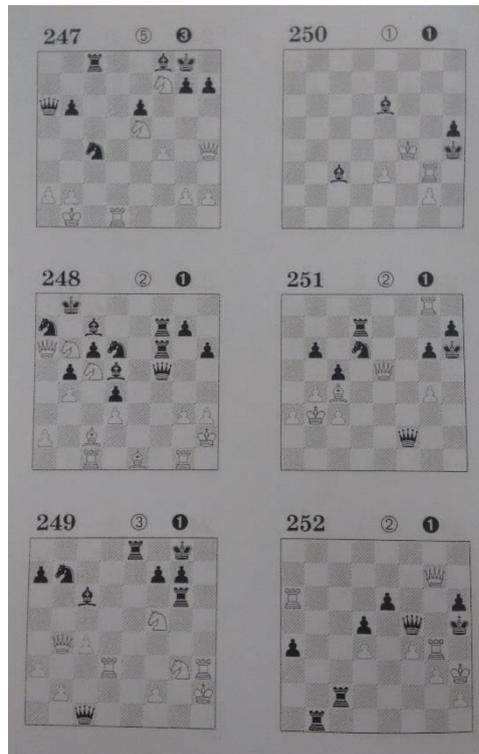


*Caro-Kann, Schwarz am Zug, Schwarz opfert eine Figur*

## 2. Doppelaufgaben (Block 600 Kombinationen – mehrsprachig:

<http://www.schachversand.de/d/detail/buecher/6094.html>)

Jeweils zwei Personen erhalten eine Aufgabe mit passender Schwierigkeit. Wer zuerst fertig ist gewinnt. Wenn die Aufgabe falsch ist verliert man sofort.



*Doppelaufgaben*

## 3. Punktepartie (Daniel King, Wie gut ist Dein Schach?; Chernev, Logical chess – Punkte selbst zu vergeben; Schachmagazin 64)

Der Trainer spielt am Demobrett oder Beamer eine Partie vor (bei kleineren Gruppen auch am Schachbrett). Während der Partie gibt es Aufgaben, bei denen man Punkte bekommen kann. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt, wobei man stärkeren Spielern ein Handicap geben kann.

## 4. Multimedia

- Lichess Online Schach spielen und lernen: (<https://lichess.org/>)
- Fritz und Fertig: (<http://fritزندfertig.chessbase.com/?ref=database.chessbase.com&lang=de>)
- Chess-Tutor: <http://de.chesstutor.eu/>
- Online Datenbank: <https://database.chessbase.com/>
- Dinosaurier Schach: <https://www.euroschach.de/dinosaurier-schach-lerne-schach-spielen.html?language=de>

## 5. Aufgaben selber erfinden (mit Zusatzbedingungen)

Die Kinder werden in Gruppen eingeteilt und müssen Aufgaben zu einem Thema erfinden. Man kann einzelnen Gruppen Zusatzbedingungen geben, damit die Aufgabe schwieriger wird. Zum Beispiel Matt in 2:

Matt auf d4	Matt mit dem Springer
Matt mit der Dame	Matt mit einem Läufer
Matt durch Umwandlung	Matt auf e4
1.Zug mit einem Bauer	1.Zug mit einem Läufer
1.Zug mit einem König	Matt durch Rochade
1. oder 2.Zug en passant	1. oder 2. Zug Rochade
1. Zug Opfer	1. oder 2. Zug mit einem Turm

## 6. Laufdiktat

Im Schachraum gibt es zwei Positionen A und B. Die Kinder erhalten auf Position A verschiedene Aufgaben. Diese Aufgaben bleiben bei Position A und müssen bei Position B aufgebaut werden. Nachdem die Aufgaben aufgebaut worden sind müssen sie bei Position B gelöst werden. Aufgaben finden sich zum Beispiel in der Stufenmethode.

## 7. Schüler als Lehrer

Im Training ist es wichtig in möglichst kleinen Gruppen zu trainieren. Dies scheitert jedoch meist an der zu geringen Anzahl an Trainern. Deshalb ist es sinnvoll die älteren Kinder als Hilfstrainer einzusetzen. Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

- a. Man sollte den Hilfstrainer zu Beginn genau erklären, was sie machen sollen. Eventuell kann man ihnen sogar eine Woche vorher als Hausübung Unterlagen mitgeben, damit sie sich vorbereiten können. Die Situation als Trainer kann für manche Kinder zuerst sehr unangenehm sein.
- b. Die Hilfstrainer müssen einen anderen Status als die Kinder haben. Es muss „cool“ sein Hilfstrainer zu sein. Zum Beispiel kann man den Hilfstrainer etwas schenken, das Nenngeld für ein Turnier zahlen, ...
- c. Man sollte nicht immer dieselbe Person als Hilfstrainer engagieren, denn auch die Hilfstrainer brauchen auch noch Training.
- d. Generell sollte man möglichst bald versuchen die Kinder ins Training aktiv einzubinden. Im JSVM leiten Jugendliche ab 16 eine eigene Gruppe, schon viel früher beginnen sie als Hilfstrainer (Die Kinder wissen auch, dass sie selber einmal Training geben dürfen)!

## 8. Anhang

# Schach

gws2.de

