



Curriculum Schach

Grundschule Genslerstraße

Inhalt

	Kompetenzfelder	Seite
1.	Kompetenzfeld Regeln	S. 3
2.	Kompetenzfeld Grundlagenwissen	S. 7
3.	Kompetenzfeld Eröffnung	S. 9
4.	Kompetenzfeld Taktik und Motive	S. 11
5.	Kompetenzfeld Mittelspiel – Strategie und Analyse	S. 14
6.	Kompetenzfeld Endspiel	S. 15
7.	Kompetenzfeld Fairness und Turnier	S. 16

Curriculum Schach

1. Kompetenzfeld: Regeln

Thema	Kompetenzen SuS können folgende Fragen beantworten...	Fachwissen/ Begriffe	Methoden	Andere Fächer	Für die Klassenstufe
Der König	Wie zieht der König? Was machen die „dicken Bäuche“? Wie halte ich den König am Rande gefangen?	Opposition Zugzwang	Dicke Bäuche König am Rande gefangen halten. Spiel: Wer kommt auf die andere Seite? Wie viele Züge braucht der König von a nach b? Thronspiel	Bewegungszeit: Figuren hüpfen und schlagen auf dem Großschachfeld	1
Der Turm	Wie zieht der Turm?		Kekse einsammeln Labyrinth	Bewegungszeit: Figuren hüpfen und schlagen auf dem Großschachfeld	1
Das Schlagen	Wie geht Schlagen? Wie deckt man?		Demobrett	Bewegungszeit: Figuren hüpfen und schlagen auf dem Großschachfeld	1

Das Schachgebot	Wie setze ich Schach? Wie weiche ich dem Schach aus? Wie stelle ich eine Figur dazwischen? Wie beseitige ich den Angreifer?	Schach Schachmatt	Demobrett Arbeitsblatt		1
Das Schachmatt	Was ist ein Schachmatt? Wie setze ich den König am Rande mit dem Turm einzügig Schachmatt? Wie setze ich Treppenmatt?	Treppenmatt			1
Die Dame	Wie zieht die Dame? Welche besondere Stärke/Reichweite hat die Dame? Wie setze ich mit einer Dame den König am Rande Schachmatt? Wie zwinge ich den gegnerischen König mit der Dame an den Rand?	Spiegelmanöver	Damenlabyrinth Keksefressen 2 Türme gegen Dame	Bewegungszeit: Figuren hüpfen und schlagen auf dem Großschachfeld	1
Das Patt	Wie Ein Patt erkennen. Patt vermeiden.	Patt	Pattalarm Der dümmste Zug der Welt		1

Der Läufer	<p>Wie zieht der Läufer? Warum ist der Läufer weniger als ein Turm wert? Welche Bedeutung hat ein Läuferpaar? Wie setze ich mit zwei Läufern einen König in der Ecke einzügig Schachmatt?</p>			<p>Bewegungszeit: Figuren hüpfen und schlagen auf dem Großschachfeld</p>	1
Der Springer	<p>Wie zieht der Springer? Welchen Unterschied gibt es zwischen dem Springer und allen anderen Figuren? Was ist ein Springerrad? Was ist ein (plattes) halbes Springerrad? Wieso bringt der „Springer am Rande – Kummer und Schande?“</p>		<p>Springerparcour Springerduell Springer-Rad</p>	<p>Bewegungszeit: Figuren hüpfen und schlagen auf dem Großschachfeld</p>	1
Der Bauer	<p>Wie zieht der Bauer? Welchen Unterschied gibt es zwischen dem Bauern und allen anderen Figuren? Wie wandelt man einen Bauern um? Wann kann es sinnvoll sein den Bauern nicht in eine Dame zu verwandeln? Wie funktioniert En Passant?</p>	<p>Unterwandlung En Passant</p>	<p>Bärentaler Bauernkloppe</p>	<p>Bewegungszeit: Figuren hüpfen und schlagen auf dem Großschachfeld</p>	1,2

Aufstellung der Figuren	Die Grundstellung aufstellen		Schachhalma	Bewegungszeit: Menschenschach	1
Die Rochade	Eine Rochade ausführen				1,2
Remis Regeln	Patt 50 Züge Regel Dreimalige Stellungswiederholung Übereinkunft				1,2,3
Turnierregeln	Berührt geführt! Wertung			Sport: Regeln eines Turnieres	1
Notation	Ihre Schachpartie aufschreiben	Notation		Musik: Gemeinsamkeiten zwischen der Notation einer Schachpartie und der Notation von Liedern erkennen	3,4
Schachuhr	Mit einer Schachuhr eine Schachpartie spielen Eine Schachuhr selbst einstellen			Mathe: Uhren lesen, Countdown verstehen,	2

2. Kompetenzfeld: Grundlagenwissen

Thema	Kompetenzen SuS können...	Fachwissen/ Begriffe	Methoden	Andere Fächer	Für die Klassenstufe
Das Schachbrett	Den Aufbau eines Schachbrettes erklären. Die Felder benennen. Linien, Reihen und Diagonalen benennen.	Linien Reihen Diagonalen	Schiffe versenken Adressen benennen Schaf und Wolf-Spiel	Kunst: Schachbrett mit Komplementärfarben Sachunterricht: Stadtpläne und Karten lesen und verstehen.	1
Die Figurenwertigkeit	Den Wert der Figuren benennen. Den Unterschied der Figurenwertigkeit erklären. Mit den unterschiedlichen Wertigkeiten auf dem Schachbrett rechnen.		Eiskugeln Arbeitsblätter	Mathe: Rechnen mit Figuren	1
Angreifen und Decken	Mit eigenen Figuren gegnerische Figuren angreifen. Mit eigenen Figuren decken. Entscheiden, welches der beste Zug bei einem Angriff ist (Decken, Dazwischenziehen, Beseitigen, Gegenangriff)			Sportspiele	1

Schachgeschichte	Die Reiskornlegende erzählen und den „Witz“ beschreiben Schach als Sport einordnen und die wichtigsten Weltmeister benennen.	Reiskornlegende	Fehlergeschichte Schach-Anekdoten	Deutsch Ähnliche Geschichten selbst ausdenken Mathe Wie weit können wir rechnen?	1-4
Tempo	Neben dem Material auch die Entwicklung der Figuren auf dem Schachbrett berücksichtigen. Einen Tempoverlust erkennen und ausnutzen.	Tempo			3,4
Raum	Die Stellung der Figuren auf dem Schachbrett berücksichtigen. Raumverlust und Gewinn erkennen.	Raumverlust Raumgewinn			3,4

3. Kompetenzfeld: Eröffnung

Thema	Kompetenzen SuS können...	Fachwissen/ Begriffe	Methoden	Andere Fächer	Für die Klassenstufe
Der Stierkopf	Den Stierkopf aufbauen und die Vorteile dieser optimierten Figurenstellungen erklären.	Stierkopf	Eröffnungsdiktat Was ist die dümmste Eröffnung der Welt? → gegenteilige Eröffnung		1
Eröffnungsgrundsätze	Die Eröffnungsgrundsätze benennen	Dame nicht zu früh ziehen Keine Figur mehrfach hintereinander ziehen Springer und Läufer entwickeln Zentrum besetzen Rochade schließt die Entwicklung ab	Kopfstand		2
Idioten und Schäfermatt	Das Idioten- und Schäfermatt erkennen und verteidigen.			Kunstabilder zum Titel „Idioten“ und „Schäfer“-matt	1,2
Italienische Eröffnung	Die Grundzüge der italienischen Eröffnung erklären und anwenden.	Italienische Eröffnung			3,4

Die Lochade	Eine Lochade erkennen, verhindern, erzwingen und ausnutzen.	Lochade			2,3
Königsgambit	Die Grundzüge des Königsgambits erklären und anwenden. Die besonderen taktischen Motive der Eröffnung ausnutzen.	Königsgambit			4

4. Kompetenzfeld: Mittelspiel – Taktik und Motive

Thema	Kompetenzen SuS können...	Fachwissen/ Begriffe	Methoden	Andere Fächer	Für die Klassenstufe
Allgemeine Motive	Schachmotive erkennen und Aufgaben lösen Eigene Schachmotivaufgaben erfinden		Schachwürfel Memorie Arbeitsblätter Lernkarteien		1-4
Gabel	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden		Demobrett, (Besteck-) Gabel mitbringen und Merkmale benennen Arbeitsblätter Läuferdiplom	Kunstabilder zu diesem Titel entwerfen	2
Spieß	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden		Obstspieß mitbringen und Merkmale benennen Arbeitsblätter Läuferdiplom	Kunstabilder zu diesem Titel entwerfen	2
Fesselung	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden		Schüler mit Springseil fesseln und Merkmal benennen Arbeitsblätter Läuferdiplom	Kunstabilder zu diesem Titel entwerfen	2
Abzugsschach/Doppelschach	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden		Arbeitsblätter		2

Ablenkung	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden		Auf dem Demobrett mit Schatz, Drache und klugen Kindern Motiv erklären	Kunstabilder zu diesem Titel entwerfen	3
Unterbrechung	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden		Stromkreis		3,4
Hinlenkung	Das Motiv (eine Figur wird auf ein bestimmtes Feld gelockt) erkennen, verhindern und anwenden		Ersticktes Matt		Z
Räumung	Das Motiv (eine eigene Figur wegbringen, um eine geeignetere hinstellen zu können) erkennen, verhindern und anwenden		Parkplatz		Z
Beseitigung der Verteidigungsfigur	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden				Z
Mattmotive	Mattmotive erkennen und Aufgaben lösen		Schachwürfel Mattmännchen		1-4
Grundreihenmatt	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden				2
Ersticktes Matt	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden		Was bedeutet „erstickt“ bei diesem Motiv?	Kunstabilder zu diesem Motiv entwerfen	2
Damiano-Matt	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden				2

Schwalbenschwanzmatt	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden			Kunstabilder zu diesem Motiv entwerfen	3
Matt Greco	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden				3
Anastasias Matt	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden				3
2 Läufer-Matt	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden				3
Schultermatt	Das Motiv erkennen, verhindern und anwenden				3

5. Kompetenzfeld: Mittelspiel – Strategie und Analyse

Thema	Kompetenzen SuS können...	Fachwissen/ Begriffe	Methoden	Andere Fächer	Für die Klassenstufe
Analyse einer Anfängerpartie	Eine Fehlerpartie analysieren und Fehler finden sowie Alternativvorschläge unterbreiten.		Herr Dumm gegen Herrn Schlau (Fehlerpartie)		2
Analyse der eigenen Partie	Ihre eigene Partie notieren und analysieren. Fehler erkennen und Verbesserungsvorschläge finden.				3
Analyse einer berühmten Partie	Eine berühmte Schachpartie analysieren und starke Züge nachvollziehen. Das Ende der Partie selbst lösen.	z.B. Unsterbliche Partie Immergrüne Partie	Lückentext-Partie Partiepuzzle Demobrett		2-4
Gedankenfahrplan	Die eigenen Gedanken bei der Überlegung einer eigenen Partie mit Hilfe eines Gedankenfahrplans ordnen und benennen				3,4

6. Kompetenzfeld: Endspiel

Thema	Kompetenzen SuS können...	Fachwissen/ Begriffe	Methoden	Andere Fächer	Für die Klassenstufe
Treppenmatt (T+T+K – K)	Mit zwei Türmen den Gegner matt setzen.		Ein Turm ist der Jäger, der andere der Wächter, jeweils auf dem Demobrett wechseln lassen.		1
Opposition	Den eigenen König dem gegnerischen gegenüberstellen und die Vorteile erkennen				1
Einknasten (T+K – K)	Die Könige in die Opposition bringen und mit dem Turm matt setzen.				1,2
Spiegel matt (D+K – K)	Mit der Dame und dem eigenen König den Gegner schach matt setzen.		Rezept zum Matt setzen mit Dame und König		1
Patt	Ein drohendes Patt erkennen, verhindern und anwenden		Beim Matt setzen mit Dame und König Patt selbst erleben		1
2 Läufer gegen König	Matt setzen mit 2 Läufern				3
Quadratregel im Bauernendspiel	Ausrechnen, ob ein Bauer sich umwandeln oder vom König geschlagen werden kann.				3
Randbauer					3,4
Bauernstrukturen					3,4

(Freibauer, Doppelbauer, Isolani)					
Schlüsselfelder im Bauernendspiel					Z
Dame gegen Bauer (siebte Reihe)					Z
Remisstrategien im Endspiel					Z
Turmendspiel (Brückenbau/ Philidorstellung)					Z

7. Kompetenzfeld: Fairness und Turnier

Thema	Kompetenzen SuS können...	Fachwissen/ Begriffe	Methoden	Andere Fächer	Für die Klassenstufe
Hand geben	Zu Beginn und am Ende eines Turnieres ihrem Gegner die Hand geben und wissen, dass sie damit einander ein faires Spiel wünschen				
Ruhe	Ruhig und konzentriert Schach spielen und spüren, dass ihre Konzentration bei Ruhe erhöht ist				
Schachalternativen		z.B.	Schach mal anders		
Schach ein Sport					