

Schach - AG am GBE

I.

„Berührt - geführt!“

Ja, diese Schachregel ist schon hart. Das hat schon so mancher Schachanfänger an sich selbst gespürt. Was man angefasst hat, muss man ziehen; bitter, wenn der Spieler zu spät erst merkt, wie falsch der Zug war. Dame futsch! Spiel kaputt. Wer zu schnell zieht, den bestraft das Schachleben.

Was lässt sich daran ändern?

Wie wäre es mit ein bisschen Schachtraining, über unser Pausenschach hinaus?

Da gibt's am GBE AGs - Erstes Ziel für die Anfänger: das Bauerndiplom.

Es geht dabei um eine erste Leistungskontrolle des Deutschen Schachbundes. Eigentlich ist es da noch einfach, erfolgreich zu sein: Rochade, Schlagen im Vorbeigehen, Bauernumwandlung, Springergabel, einfache Mattbilder.

Dann kommt das Turmdiplom - und wer schon frühzeitig die Großmeisterkarriere im Blick hat, der peilt dann das Königsdiplom an. Wenn das gelingt, ist man schon ein kleiner Schachkönig.

Also, wie weit willst du kommen?

Der erste Schritt: Du kommst überhaupt zur Schach - AG. Dann sehen wir mal weiter. Vielleicht klappt es bereits mit deiner Teilnahme am Kreisfinale im Schulschach der Vierermannschaften, meistens in den Wintermonaten Januar - März.

Also, sei nicht zu matt, komm vorbei!

II.

Die Arbeit in der Schach - AG des Gymnasiums orientiert sich an Großmeister Helmut Pflegers TV-Serien und den Begleitbüchern „Zug um Zug zum Bauern-, Turm-“ bzw. „Königsdiplom“. Die AG strebt an, dass die Schüler die Prüfungen des Deutschen Schachbundes ablegen. Dabei erweist sich nach dem Turm- vor allem das Königsdiplom als harter Brocken. Folgende Themen werden ‚durchgespielt‘:

I. Halbjahr (AG für angehende „Großmeister“)

„Zum Aufwärmen“: Das Bauerndiplom

1. Kurzpartien und Eröffnungsfallen
2. Die Fesselung
3. Bauern- und Springergabel
4. Das Figurenopfer und die Kraft der Drohung
5. Abzugs- und Doppelschach
6. Mattbilder und Mattstellungen
7. - 9. Drei Partiestadien des Wettkampfes zwischen Tal und Hecht,
Olympiade 1962: Eröffnung - Mittelspiel - Endspiel
10. Die Prüfung zum Turmdiplom

II. Halbjahr

1. Eröffnung: offene Spiele und Gambits
 2. Eröffnung: halboffene Spiele
 3. Eröffnung: geschlossene Spiele
 4. Eröffnung: Indisch
 5. Mittelspiel: Taktik: die Falle
 6. Mittelspiel: Strategie: Position
 7. Mittelspiel: Bauernstellung
 8. Endspiel: Bauernendspiele
 9. Endspiel: Turmendspiele
 10. Endspiel: weitere Endspieltypen
- Zum Abschluss dann der kleine Schritt zum Großmeister:

Das Königsdiplom

Bei der Durchführung der AGs, die in der 6. bzw. 7. Stunde liegen wird allerdings die Planung nicht so starr umgesetzt, wie oben aufgeführt. Manchmal wird nicht analysiert, sondern einfach nur gespielt und der Spaß steht im Vordergrund: Blitz-, Tandem-, Doppelzugschach u.a.m. (Und manchmal gibt der Trainer auch nur einen aus. Das Diplom „Trinkpöttchen“ hat bisher jeder geschafft.)