

Inhaltsverzeichnis

1.1.	Ziele dieses Handbuchs	3
2.	Ehrenkodizes	4
2.1.	Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB).....	4
2.2.	Talentstützpunkt Unterland (TASTUL)	6
3.	Richtlinien.....	8
3.1.	Rahmentrainingsplan	8
3.2.	GKL (Gemeinsame Kommission für den Leistungssport im Schach)..	10
	Ziele	10
	Verweise	10
	Beurteilungsbogen	11
4.	Grundlagentraining 1 (Fördergruppe/Kooperation Vereine)	13
4.1.	Trainingsplan – 1. Jahr.....	14
4.2.	Trainingsplan – 2. Jahr.....	16
4.3.	Trainingsplan – individuell	18
5.	Grundlagentraining 2 (Förderkader/Talentstützpunkt).....	20
5.1.	Trainingsplan – 1. Jahr.....	21
5.2.	Trainingsplan – 2. Jahr.....	23
5.3.	Trainingsplan – individuell	25
6.	Grundlagentraining 3 - Landesebene.....	27
7.	Anschlusstraining	29
8.	Laufendes Training (Verein, Selbst)	31

Inhaltsverzeichnis

9.	Eröffnungen.....	33
9.1.	Grundsätze	33
9.2.	Übersicht	35
9.3.	Repertoire	38
9.4.	Kartei	41
10.	Wettkampfbuch	46
10.1.	Partienregister.....	46
10.2.	Turnierregister	49
11.	Buchempfehlungen	51
12.	Selbständiges Training.....	52
12.1.	Taktik.....	52
	ChessKing	53
	LiChess.....	62
12.2.	Eröffnungen.....	65
	Chess Openings Trainer.....	65

1.1. Ziele dieses Handbuchs

Selbständiges und flexibles Training für schnelle Weiterentwicklung anregen.

Geleitetes, selbständiges Training führt mit Abstand zu den besten Erfolgen im Schach. Die selbst trainierten Themen können von den Kooperationen und Talentstützpunkten kurz abgeprüft werden. *Im Idealfall kann die freie Zeit für frei wählbare Themen, nachholen einen fehlenden Kurses oder Turnier genutzt werden.*

Vermittlung von wertvollem Schachwissen und nachhaltigen Trainingsmethoden durch ausgebildete und engagierte Trainer in den Stützpunkten.

Den Teilnehmern, Eltern und Heimtrainer das Stützpunkttraining zur Orientierung und offenkundig machen.

Referenz über den gesamten geleisteten Trainingsumfang des selbständigen, sowie Vereins- und Stützpunkt-Trainings eines Teilnehmers.

Motivation durch die dokumentierten Erfolge.

2. Ehrenkodizes

2.1. Deutscher Olympischer Sportbund (DOSB)

Ehrenamtlicher, neben- und hauptberuflicher Tätigen in Sportvereinen und -verbänden.

- Die Persönlichkeit jedes Kindes, Jugendlichen und jungen Erwachsenen achten und dessen Entwicklung unterstützen. Die individuellen Empfindungen zu Nähe und Distanz, die Intimsphäre und die persönlichen Schamgrenzen der mir anvertrauten Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen sowie die der anderen Vereinsmitglieder werde ich respektieren.
- Die Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene bei ihrer Selbstverwirklichung zu angemessenem, sozialem Verhalten anderen Menschen gegenüber anleiten. Ich möchte sie zu fairem und respektvollem Verhalten innerhalb und außerhalb der sportlichen Angebote gegenüber Menschen und Tier erziehen und sie zum verantwortungsvollen Umgang mit der Natur und der Mitwelt anleiten.
- Sportliche und außersportliche Angebote stets an dem Entwicklungsstand der mir anvertrauten Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen ausrichten und kinder- und jugendgerechte Methoden einsetzen. • Ich werde stets versuchen, den anvertrauten Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen gerechte Rahmenbedingungen für sportliche und außersportliche Angebote zu schaffen.
- Das Recht des anvertrauten Kindes, Jugendlichen und jungen Erwachsenen auf körperliche Unversehrtheit achten und keine Form der Gewalt, sei sie physischer, psychischer oder sexualisierter Art, ausüben.
- Dafür Sorge tragen, dass die Regeln der jeweiligen Sportart eingehalten werden. Insbesondere eine positive und aktive Vorbildfunktion übernehmen

Ehrenkodizes

im Kampf gegen Doping und Medikamentenmissbrauch sowie gegen jegliche Art von Leistungsmanipulation.

- Den anvertrauten Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen für alle sportlichen und außersportlichen Angebote ausreichende Selbst- und Mitbestimmungsmöglichkeiten anbieten.
- Die Würde jedes Kindes, Jugendlichen und jungen Erwachsenen und verspreche, alle jungen Menschen zu respektieren, unabhängig ihrer sozialen, ethnischen und kulturellen Herkunft, Weltanschauung, Religion, politischen Überzeugung, sexueller Orientierung, ihres Alters oder Geschlechts, gleich und fair zu behandeln sowie Diskriminierung jeglicher Art sowie antidemokratischem Gedankengut entschieden entgegenzuwirken.
- Vorbild für die anvertrauten Kinder, Jugendlichen und jungen Erwachsenen sein, stets die Einhaltung von sportlichen und zwischenmenschlichen Regeln vermitteln und nach den Gesetzen des Fair Play handeln.
- Verpflichtung einzugreifen, wenn in meinem Umfeld gegen diesen Ehrenkodex verstoßen wird. Im „Konfliktfall“ professionelle fachliche Unterstützung und Hilfe hinzuziehen und die Verantwortlichen auf der Leitungsebene zu informieren. Der Schutz der Kinder und Jugendlichen steht dabei an erster Stelle.
- Umgang mit erwachsenen Sportlerinnen und Sportlern auf den Werten und Normen dieses Ehrenkodexes basierend.

2.2. Talentstützpunkt Unterland (TASTUL)

- (Neutralität): Die Trainer verpflichten sich, keine Abwerbung von jugendlichen Spielern aus anderen Vereinen in ihren Heimverein zu empfehlen oder gar zu betreiben. Die Trainings sind daher möglichst wechselnd in Vereinen des Schachbezirks abzuhalten.
- (Zuständigkeit): Der Talentstützpunkt ist zuständig für die Jugendspieler im Schachbezirk Unterland.
Aus angrenzenden Vereinen anderer Schachbezirke sind Teilnehmer mit Begründung willkommen, sowie bei einem fehlenden Stützpunkt im betreffenden Schachbezirk (Grenzgänger). In Ballungszentren (Großvereine) sind Filialen mit einem eigenen Trainerstab möglich.
- (Zusammensetzung): Der Talentstützpunkt besteht aus dem Stützpunktleiter, dem Cheftrainer, interessierte Eltern, der Fördergruppenleiter, weitere Trainer und der Teilnehmer.
- (Ordnungen): Der Talentstützpunkt unterliegt dem Rahmentrainingsplan des Deutschen Schachbundes und den Regelungen der Gemeinsamen Kommission des Leistungssports (GKL), sowie den Regelungen der württembergischen Schachjugend. Die Aufnahme in eine Bezirksordnung wie in anderen Schachbezirken ist nicht erfolgt. Diese wird angestrebt, wobei einige der hier aufgeführten Punkte übertragen werden können.
- (Finanzen): Der Talentstützpunkt finanziert sich aus Teilnehmerbeiträgen und Spenden, sowie Zuschüssen der GKL und dem Schachbezirk Unterland. Alle Beiträge sind zweckgebunden für die Förderung der Teilnehmer des Talentstützpunktes. Die Trainergehälter werden nach der Beitrags- und Finanzordnung der GKL gem. § 11 Honorar ausgezahlt. Zahlungen zur Unterstützung der Jugend bei Turnieren und sonstigen Veranstaltungen erfolgt durch Beschluss von Stützpunktleiter und Cheftrainer.

Ehrenkodizes

Zur Abgrenzung der Zweckbindung gibt es ein Konto für den Talentstützpunkt Unterland.

- (Verwaltung): Die Verwaltung der Kasse, Festsetzung von Teilnehmerbeiträgen, Teilnehmer, Termine und Auszahlung der Trainergehälter erfolgt durch den Stützpunktleiter.
- (Training) Für die Inhalte des Trainings ist der Cheftrainer (unter Berücksichtigung des Rahmentrainingsplans) zuständig.

3. Richtlinien

3.1. Rahmentrainingsplan

Der Rahmentrainingsplan des Deutschen Schachbundes (DSB) für Grundausbildung und Leistungssport im Schach bezieht sich mit 42 Seiten von der untersten Stufe Förderkader, über D-Kader bis zum A-Kader. Er ist die Grundlage für die Schach-Übungsleiter und -Trainer, Trainingsstützpunkte und somit auch indirekt für die Schützlinge der einzelnen Trainingsstufen. Die Trainingsinhalte geben die grobe Richtung der Lerninhalte und -einheiten an.

Der Rahmentrainingsplan ist schwer zu lesen und zu verstehen – die Umsetzung, insbesondere übergreifend einheitlich schwierig. Mit dem Heranziehen des offiziellen Lehrbuches des deutschen Schachbundes (Ernst & Uwe Bönsch) Schachlehre/Schachtraining konnte mehr Klarheit geschaffen werden.

Aus der Historie hat sich der Rahmentrainingsplan entwickelt in der damaligen DDR unter russischem Einfluss (führende Schachnation) durch den Landestrainer Ernst Bönsch mit dem Buch „Schachlehre“ (für Trainer). Nach der Wiedervereinigung wurde 1997 Ernst Bönsch Mitglied in der Lehrkommission des Deutschen Schachbundes e.V. Der Rahmentrainingsplan wurde im Jahr hier geschaffen und das offizielle Lehrbuch des deutschen Schachbundes (Ernst & Uwe Bönsch) Schachlehre/Schachtraining herausgegeben. Es ist zum vorangegangenen Buche aktualisiert, vervollständigt, modernisiert worden und mit Abdruck der Rahmentrainingsplanes herausgegeben.

Am Rahmentrainingsplan waren beteiligt:

- Dr. Hans-Jürgen Hochgräfe
Aufbau der A-Trainer-Ausbildung und die Einrichtung der FIDE-Trainer-Akademie
Erstellung des Rahmentrainingsplans und der Rahmenrichtlinien für die Trainerausbildung in Abstimmung mit dem Deutschen Sportbund sowie später mit dem Deutschen Olympischen Sportbund (DOSB),
- Herbert Bastian
Als Inhaber eines A-Trainerscheins in der Trainerausbildung engagiert.
1998 Initiator und Mitgestalter des Schachsportabzeichens
- Klaus Darga
1989 bis 1997 Bundestrainer
- Joachim Gries
2007 bis 2012 B-Trainer Referent für Ausbildung auf Bundesebene
- Uwe Bönsch
1997 bis 2013 Bundestrainer
1999 A-Lizenztrainer des Deutschen Schachbundes.
2004 FIDE Senior Trainer

Mit diesem Handbuch wird der Versuch unternommen, das Wichtigste allen Beteiligten (Schützlinge, Eltern, Jugendleiter und Trainer) darzustellen:

- Grundlagentraining 1
- Grundlagentraining 2
- Eröffnungs-Kartei
- Wettkampfbuch

3.2. GKL (Gemeinsame Kommission für den Leistungssport im Schach)

Ziele

Die Leistungssportförderung soll im Einzelnen

- in enger Verbindung mit den Elternhäusern, den Trainern, den Vereinen und Schulschachgruppen durch Talentfindung und Talentsichtung begabte Spieler erfassen und sie dabei beraten und unterstützen, durch systematisches Training ihre Spielstärke so zu steigern, dass die Begabtesten in einen Landeskader aufgenommen werden können
- die Landeskaderathleten so fördern, dass sie in einen höheren Landeskader aufgenommen werden können,
- besonders begabte, entwicklungsfähige Nachwuchssportler in ihrer Spielstärke so fördern, dass sie in naher Zukunft in den D/C-Kader (bzw. C-Kader) des Deutschen Schachbundes aufgenommen werden,
- die spielstärksten Nachwuchsathleten (D/C-Kader, C-Kader) in Zusammenarbeit mit dem DSB so fördern, dass sie in einen höheren Bundeskader aufgenommen werden können.

Verweise

- (Homepage): <https://gkl-bw.de/>
- (Stützpunktsystem): <https://gkl-bw.de/termine/infoseite-1/>
- (Nominierungskriterien): <https://gkl-bw.de/informationen/nominierungskriterien/>
- (Beitrags- und Finanzordnung): <https://gkl-bw.de/ueber-uns/ordnungen/234-2/>
- (Ordnungen): <https://gkl-bw.de/ueber-uns/ordnungen/>

Beurteilungsbogen

Talentierte Kinder werden nach erfolgtem Grundlagentraining mit folgenden Bogen in den nächsthöheren Talentkader weiterempfohlen.

<u>Beurteilungsbogen – Teilnehmer</u>		Talentstützpunkt Unterland
		Termin: per 01.11.JJJJ
Teilnehmer:		
Geburtstag:		
Verein:		
Spieler- / ZPS-Nr:		
Im Stützpunkt seit:		
Bewertungsgruppe	Bewertung	
A – Aussicht auf Weiterempfehlung	++ : sehr gut	
B – neu mit guter Entwicklung	+ : gut	
C – neu mit ausreichender Entwicklung	0 : Durchschnitt, normal	
D – alt mit ausreichender Entwicklung	- : unter Durchschnitt	
E – Erreicht Altersgrenze	-- : mangelhaft	
GKL wird nur der Buchstabe und das Zeichen mitgeteilt		

Richtlinien

	++	+	0	-	--
Unterstützung Eltern	++				
Unterstützung Verein	++				
Hausaufgaben		+			
Selbständiges Trainieren		+			
Mitarbeit	++				
Verhalten	++				
Eigenmotivation	++				
Zielstrebigkeit	++				
Turnierbeteiligung	++				

Ergänzendes/ Besonderheiten:	Spieler ist von seinen Leistungen absolut über dem Durchschnitt, auch wenn seine DWZ dies aktuell nicht widerspiegelt. Er ist sehr motiviert und macht auch Aufgaben über das Training hinaus. Er beteiligt sich sehr engagiert am Training. Vom Verein und seinen Eltern bekommt er die Unterstützung, die er für seine Weiterentwicklung benötigt.
DWZ-Entwicklung und Spiele im Berichtszeitraum	Hier die Grafik aus der DWZ-Datenbank
DWZ Stichtag 23.10.2021	950
DWZ Stichtag 14.10.2022	1070
DWZ-Partien	60

4. Grundlagentraining 1 (Fördergruppe/Kooperation Vereine)

Zuständigkeit: Großvereine bzw. Zusammenschluss von Vereinen

Zielgruppe: Kinder bis 10 Jahren (*in der Regel ab 8 Jahren*)

Voraussetzung: Schachregeln und Notation (alle Vorstufen, Stufe 1 der Stappenmethode), Trainings- und Wettkampfwille

Lerneinheiten: 12 vorgegebene Termine á 2 Schulstunden samstagsmorgens

Trainer: C-Trainer und Übungsleiter

Betreuung: Durch den Talentstützpunkt Unterland (Unterrichtsmaterialien, ggf. Trainerhonorar und Teilnehmerbeitrag, Nutzen einer Cloud und ChessKing Account, Anmeldeformular, Verwaltung der Teilnehmer)

Ziele:

- betont taktisches Spiel
- Erlernen der taktischen Motive
- Kennenlernen einfacher Bauernendspiele
- Eröffnungsgrundsätze regelmäßig anwenden
- mit 1.e4 beginnen
- auf 1.e4 und d4 eine Eröffnungs-Verteidigung haben
- 40-50 gewertete Partien pro Jahr
- eigene Partien auswerten, besonders die verlorenen
- Wettkampfbuch führen
- erste DWZ erreichen
- Grundlagentraining 1 erfolgreich abgeschlossen
- Aufnahme in den Förderkader (Talentstützpunkt)

4.1. Trainingsplan – 1. Jahr

T.	Werkzeug	Inhalt	Gelernt durch 1)	Bestätigung Koop
1	Taktik	S-, B-, K-Gabel		
		Linien-Gabel		
2	Taktik	Fesselungsangriff		
		Spieß		
3	Taktik	Dauerschach		
		Dauerverfolgung		
4	Taktik	Patt		
		Festung		
5	Taktik	Batterie (Bild)		
		Abzugsangriff		
6	Taktik	Abzugsschach u. a. Zwickmühle		
		Doppelschach u. a. Stickmatt		
7	Taktik	Mattbilder		
		Mattbilder		
8	Taktik	Mattbilder		
		Mattbilder		
9	Strategie	Figurenwirksamkeit		
		Zentrum	Kooperation	
10	Strategie	Königssicherheit	Kooperation	
		Eröffnungsgrundsätze	Kooperation	
11	Endspiel	Quadrat		
		Quadrat		
12	Endspiel	Quadrat		
		Zugzwang		

1) Verein (Name Jugendleiter, Trainer), Fördergruppe (Name Trainer), Internet (z.B. YouTube „The big Greek“, LiChess, Chess24, ChessKing usw.), Buch (Verfasser, Titel), Übungshefte (Stappenmethode Stufe 1), App/Programm (z. B. Chess Repertoire Trainer) usw.

Grundlagentraining 1

ChessKing-Kurse

- Matt in 1
- Grundlagen Schachtaktik 1

	Werkzeug	Training		Bestätigung KOOP
T.	Taktik	Mi, Do, Fr mindestens	Sa, So mindestens	
01		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
02		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
03		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
04		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
05		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
06		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
07		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
08		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
09		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
10		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
11		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
12	10 Aufgaben	30 Aufgaben		

4.2. Trainingsplan – 2. Jahr

T.	Werkzeug	Inhalt	Gelernt durch 1)	Bestätigung Koop
13	Taktik	Zwischenzüge		
		Entfesselung		
14	Taktik	Mattbilder		
		Mattbilder		
15	Taktik	Ausschalten der Verteidigung u.a. Umwandlung		
		Überlastung u.a. Umwandlung		
16	Taktik	Ablenkung u.a. Umwandlung		
		Unterbrechung u.a. Umwandlung		
17	Taktik	Räumung u.a. Umwandlung		
		Hemmung/Blockade u.a. Umwandlung		
18	Taktik	Hinlenkung u.a. Umwandlung		
		Mattbilder		
19	Eröffnung	Eröffnungsübersicht offen	Kooperation	
		Eröffnungsübersicht halboffen	Kooperation	
20	Eröffnung	Eröffnungsübersicht geschl.	Kooperation	
		Wunscheröffnung nach 1... e4 2. _____ 1... d4 2. _____		
21	Eröffnung	Italienisch aktiver mit 4.c3	Kooperation	
		Italienisch aktiver mit 4.b4	Kooperation	
22	Eröffnung	Italienisch aktiver mit 3.Sf6	Kooperation	
		Italienisch aktiver mit 3.Sf6	Kooperation	
23	Endspiel	Opposition		
		Opposition		
24	Endspiel	Opposition		
		Randbauer		

1) Verein (Name Jugendleiter, Trainer), Fördergruppe (Name Trainer), Internet (z.B. YouTube „The big Greek“, LiChess, Chess24, ChessKing usw.), Buch (Verfasser, Titel), Übungshefte (Stappenmethode Stufe 1), App/Programm (z. B. Chess Repertoire Trainer) usw.

Grundlagentraining 1

ChessKing-Kurse

- Matt in 2
- Grundlagen Schachtaktik 2
- Einfache Verteidigungen

	Werkzeug	Training		Bestätigung KOOP
T.	Taktik	Mi, Do, Fr mindestens	Sa, So mindestens	
01		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
02		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
03		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
04		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
05		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
06		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
07		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
08		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
09		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
10		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
11		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
12	10 Aufgaben	30 Aufgaben		

5. Grundlagentraining 2 (Förderkader/Talentstützpunkt)

Zielgruppe: Kinder bis 10 Jahren

Voraussetzung: erfolgreicher Abschluss Grundlagentraining 1
schnelle Leistungsentwicklung erkennbar
Trainings- und Wettkampfwille

Zuständigkeit: Talentstützpunkt Unterland

Lerneinheiten: 12 vorgegebene Termine á 2 Schulstunden samstagsmorgens

Trainer: B-Trainer und C-Trainer

Ziele:

- Verbesserung der taktischen Fähigkeiten
- Beherrschen der wichtigsten strategischen Elemente
- Verbessern der Endspieltechnik
- Vertiefen und Aktualisieren der Eröffnungstheorie
- eine persönliche Hauptvariante gegen alle Verteidigungen auf 1.e4 erarbeiten
- 50-60 gewertete Partien pro Jahr
- eigene Partien auswerten
- Wettkampfbuch weiterführen
- Verbesserung der DWZ
- Grundlagentraining 2 erfolgreich abgeschlossen
- Aufstieg in den Talent-Kader (Trainer fragen)

5.1. Trainingsplan – 1. Jahr

T.	Werkzeug	Inhalt	Gelernt durch 1)	Bestätigung TASTUL
1	Taktik	Taktische Methode	TASTUL	
2	Eröffnung	1... e5 2.Sf3 Sf6 Russisch		
3	Endspiel	Turm vs. Bauer(quadrat) Dame vs. Bauer	TASTUL	
4	Strategie	Doppelbauer	TASTUL	
5	Eröffnung	1... c5 Sizilianisch		
6	Endspiel	Philidor		
		Lucena		
7	Taktik	Taktische Methode	TASTUL	
8	Strategie	Raum für Beweglichkeit (Zentrum, Manövrier-Raum, Einengung)		
9	Eröffnung	1... e6 Französisch		
10	Endspiel	Quadrat erweitert Wirksame Felder		
11	Strategie	Freibauer	TASTUL	
12	Eröffnung	1... c6 Caro-Kann		

1) Verein (Name Jugendleiter, Trainer), Fördergruppe (Name Trainer), Internet (z.B. YouTube „The big Greek“, LiChess, Chess24, ChessKing usw.), Buch (Verfasser, Titel), Übungshefte (Stappenmethode Stufe 1), App/Programm (z. B. Chess Repertoire Trainer) usw.

ChessKing-Kurse

- Matt in 3-4
- Schachtaktik für Amateure

	Werkzeug	Training		Bestätigung KOOP
T.	Taktik	Mi, Do, Fr mindestens	Sa, So mindestens	
01		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
02		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
03		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
04		5 Aufgaben	15 Aufgaben	
05		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
06		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
07		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
08		7 Aufgaben	21 Aufgaben	
09		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
10		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
11		10 Aufgaben	30 Aufgaben	
12	10 Aufgaben	30 Aufgaben		

5.2. Trainingsplan – 2. Jahr

T.	Werkzeug	Inhalt	Gelernt durch 1)	Bestätigung TASTUL
13	Taktik	Taktische Methode	TASTUL	
14	Eröffnung	1... d5 Skandinavisch		
15	Endspiel	Schlüsselfelder		
		Grenzfelder		
		Dreiecks-Manöver		
16	Strategie	Königssicherheit		
17	Eröffnung	1... d6 mit g6 Pirs		
18	Endspiel	Grundreihen-Verteidigung	TASTUL	
		Karstedt-Verteidigung		
19	Taktik	Taktische Methode	TASTUL	
20	Strategie	Zeit (Entwicklung, Tempobilanz, Endspiel)		
21	Eröffnung	1... Sf6 Aljechin		
22	Endspiel	Wanderndes Quadrat Blockierte Bauern		
23	Strategie	Kräfte (Material absolut und relativ)		
24	Endspiel	Turm, 2 Bauern gegen Turm		

1) Verein (Name Jugendleiter, Trainer), Fördergruppe (Name Trainer), Internet (z.B. YouTube „The big Greek“, LiChess, Chess24, ChessKing usw.), Buch (Verfasser, Titel), Übungshefte (Stappenmethode Stufe 1), App/Programm (z. B. Chess Repertoire Trainer) usw.

Grundlagentraining 2

- Matt in 3-4
- Schachtaktik für Amateure

	Werkzeug	Training		Bestätigung KOOP
T.	Taktik	Mi, Do, Fr Mindestens je	Sa, So Mindestens je	
13		10 Aufgaben	20 Aufgaben	
14		10 Aufgaben	20 Aufgaben	
15		10 Aufgaben	20 Aufgaben	
16		10 Aufgaben	20 Aufgaben	
17		12 Aufgaben	25 Aufgaben	
18		12 Aufgaben	25 Aufgaben	
19		12 Aufgaben	25 Aufgaben	
20		12 Aufgaben	25 Aufgaben	
21		15 Aufgaben	35 Aufgaben	
22		15 Aufgaben	35 Aufgaben	
23		15 Aufgaben	35 Aufgaben	
24		15 Aufgaben	35 Aufgaben	

6. Grundlagentraining 3 - Landesebene

Zielgruppe: Kinder bis 12 Jahren

Voraussetzung: erfolgreicher Abschluss Grundlagentraining 2
hochtalentierte Spieler, die auf sich aufmerksam machen
verstärkter Trainings- und Wettkampfwille

Zuständigkeit: Talentstützpunkt Unterland

Lerneinheiten: 12 vorgegebene Termine á 4 Stunden am Samstagmorgen

Trainer: A-Trainer und B-Trainer

- Ziele:
- Verbesserung der taktischen Fähigkeiten
 - Kennenlernen der strategischen Begriffe als Voraussetzung einer strategischen Spielführung auf taktischer Grundlage
 - Studieren der Endspieltechnik, Gewinn- bzw. Remisverfahren von Basisendspielen
 - Vertiefen und Aktualisieren der eröffnungstheoretischen Kenntnisse
 - Favorisieren des Zuges 1.e2-e4, damit offene und taktisch betonte Spielweisen entstehen
 - Spezialisieren auf je eine Verteidigung gegen 1.d2-d4, 1.c2-c4 und 1.Sg1-f3
 - Anlegen einer entsprechenden Eröffnungskartei bzw. Datenbank
 - Grundlagentraining 2 erfolgreich abgeschlossen
 - Aufstieg in den D1-Kader
 - Verbesserung der DWZ

- 60-70 gewertete Partien pro Jahr
- Auswertung eigener Partien und gründliches Analysieren der eigenen Wettkampfpartien mit Unterstützung eines erfahrenen Trainers
- regelmäßiges Führen des individuellen Wettkampfbuchs

- Trainer und Stützpunktleiter nehmen regelmäßig Einsicht in die Materialien und zeichnen sie ab
- Spielen von Beratungspartien Schwächere Spieler lernen von den verbalisierten Gedanken Leistungstärkerer

- Gesunde Lebensweise, einschließlich Ausgleichssport

9. Eröffnungen

9.1. Grundsätze

Sind immer zu beachten!

SCHNELLES UND ZIELSTREBIGES ENTWICKELN DER KRÄFTE

- **Jäger** (Springer und Läufer) möglichst mit Angriff ins Spiel bringen.
- **Figuren und Bauern** nicht mehrfach ziehen.
- **Gejagte Dame und Türme** nicht zu früh heraus.
- **Turm und Läufer** (Langschrittler) nicht mit Bauern verstellen oder verstellt lassen.

KAMPF UM EIN STARKES ZENTRUM

- Ziehe als junger Spieler im **ersten Zug** den Königsbauern nach e4!
- Versuche ein **Bauernpaar** d4/e4 bzw. d5/e5 im Zentrum zu behaupten.
- Stelle die **Figuren sicher und nicht bedroht auf Zentrumsfelder**, z. B. den Springer nach d5!
- **Greife das feindliche Zentrum an** und versuche es aufzulösen!
- Beachte auch die **indirekten Angriffe** auf das Zentrum.

KÖNIGSSICHERHEIT

© Lothar Brosig

Mit der Rochade ist der **König wie in einer Burg** sehr gut vor Angriffen geschützt. Die Rochade hat eine Mauer, einen Wassergraben, einen Vorposten, einen Torwächter, ein Niemandsland und einen Geheimausgang.

- Die **Mauer** sind die Bauern vor dem König - es kann kein Schach durchdringen.
- Den **Wassergraben** bilden die Felder vor den Bauern. Eine feindliche Figur kann geschlagen werden, wenn sie dort eventuell mit Schach hinzieht. Zieht der f- Bauer ist ein Schach möglich. Zieht der g-Bauer können feindliche Figuren dem König nahekomen, eventuell mit Schach und Matt.
- Der **Vorposten** ist der Springer auf f3/6, welcher die Dame fernhält.
- Der **Torwächter** ist der Turm. Wenn er fehlt, kann der König auf der Grundreihe mit Turm oder Dame mattgesetzt werden.
- Das **Niemandsland** ist der Rand - von da kann kein Schach kommen.
- Der **Geheimausgang** ist der ein Randbauer, der einen Schritt macht, wenn der Turm mitspielen kann und will.

ZUSAMMENGEFASSTE ERÖFFNUNGSREGELN

1. Zentrum mit Bauer(n) besetzen und mit Figuren kontrollieren.
2. Jäger (Springer und Läufer) möglichst mit Angriff ins Spiel bringen.
3. Gejagten König schnell in Sicherheit bringen (Rochade).
4. Gejagte Dame und Türme nicht zu früh heraus.
5. Figuren und Bauern nicht mehrfach ziehen.
6. Turm und Läufer (Langschrittler) nicht mit Bauern verstellen oder verstellt lassen.

9.2. Übersicht

Offene Spiele 1.e4 e5

Motiv A: Angriff auf e5 mit dem d-Bauern	<ul style="list-style-type: none"> • Mittलगambit • Nordisches Gambit 	2.d4 exd4 3.Dxd4 2.d4 exd4 3.c3
Motiv B: Angriff auf e5 mit dem f-Bauern	<ul style="list-style-type: none"> • Königsgambit • Wiener Partie • Läuferspiel 	2.f5 2.Sc3 Sf6 3.f4 2.Lc4 Sf6 3.d3
Motiv C: Angriff auf e5 mit Springer f3	<ul style="list-style-type: none"> • Philidor-Verteidigung • Schottische Partie • Ponziani-Eröffnung • Spanische Partie • Italienische Partie • Zweispringerspiel im Nachzuge • Ungarische Verteidigung • Vierspringerspiel • Dreispringerspiel • Russische Verteidigung • Lettisches Gambit 	2.... d6 2.... Sc6 3.d4 2.... Sc6 3.c3 2.... Sc6 3.Lb5 2.... Sc6 3.Lc4 Lc5 2.... Sc6 3.Lc4 Sf6 2.... Sc6 3.Lc4 Le7 2.... Sc6 3.Sc3 Sf6 2.... Sc6 3.Sc3 Lb4 2.... Sc6 3.Sf6 2.... Sc6 3.f5

Die halboffenen Spiele Erwidern auf 1.e4

Motiv A: Angriff auf den Bauern e4	<ul style="list-style-type: none"> • Skandinavische Verteidigung • Französische Verteidigung • Caro-Kann-Verteidigung • Aljechin-Verteidigung 	1.... d5 1.... e6 1.... c6 1.... Sf6
Motiv B: Angriff auf den Bauern d4	<ul style="list-style-type: none"> • Sizilianische Verteidigung • Nimzowitsch-Verteidigung • Jugoslawisch (Robatsch-, Moderne Vert.) • Pirc-Ufimzew-Verteidigung 	1.... c5 1.... Sc6 1.... g6 1.... d6 2.d4 g6

Die geschlossenen Spiele (weiter auf nächster Seite)

Das Damengambit - Angenommenes Damengambit - Abgelehntes Damengambit - Orthodoxes Damengambit - Cambridge-Springs-System - Abtauschsystem - Slawische Verteidigung - Tschigorin-Verteidigung - Albins Gegengambit Das Damenbauernspiel	1.d4 d5 2.c4 2.... dxc4 2.... e6 2.... e6 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Le7 5.e3 0-0 6.Sf3 2.... e6 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Sbd7 5.c3 c6 6.Sf3 Da5 2.... e6 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Sbd7 5.cxd5 exd5 6.e3 c6 2.... c6 2.... Sc6 2.... e5 1.d4 d5 ohne 2.c4
---	---

Die geschlossenen Spiele (Fortsetzung)

Die indischen Verteidigungen - Nimzowitsch-Indische Verteidigung - Königsindische Verteidigung - Damenindische Verteidigung - Grünfeld-Indische Verteidigung - Benoni-Verteidigung - Wolga-Gambit - Blumenfeld-Gambit - Budapester Gambit - Altindische-Verteidigung	1.d4 Sf6 2.c4 2.... e6 3.Sc3 Lb4 2.... g6 3.Sc3 Lg7 2.... e6 3. Sf3 b6 2.... g6 3.Sc3 d5 2.... c5 3.d5 2.... c5 3.d5 b5 2.... e6 3.Sf3 c5 4.d5 b5 2.... e5 2.... d6 3.Sc3 e5
Die Holländische Verteidigung Die Englische Eröffnung - Symmetrie-Variante - Sizilianisch im Anzuge Das Reti-System - Klassische Variante - Königsindisch im Anzug Die Katalanische Eröffnung Die Weresow-Eröffnung Das Larsen-System Die Orang-Utan- bzw. Sokolski-Eröffnung	1.d4 f5 2.c4 1.c4 e5 1.... ... 2.c5 1.... ... 2.Sf6 1.Sf3 d5 1.... ... 2.c4 c6 3.b3 1.... ... 2.g3 Sf6 3.Lg2 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.g3 1.d4 Sf6 2.Sc3 d5 3.Lg5 1.b3 1.b4

9.3. Repertoire

Die Qualität der veröffentlichten Partien und Analysen macht es praktisch unmöglich, **alle** Eröffnungen gleich gut zu kennen und zu spielen. Heutzutage werden Eröffnungen auf gut ausgewählte **begrenzt**, die man möglichst gut beherrscht.

Der **erste Schritt** beginnt mit der **Wahl der Eröffnungen**, welche üblicherweise folgende **Zwecke** verfolgen:

- Die gewählten Eröffnungen sollen ein geschlossenes System bilden, das jede **Überraschung vermeidet**.
- Diese Eröffnungen müssen eine solide Grundlage für den **Übergang ins Mittelspiel** bilden.
- Sie müssen dem **Stil und Vorbereitungsmöglichkeiten des Spielers** passen.

Das gewählte Repertoire muss dem Spieler **Sicherheit** und **Bedenkzeitersparnis** in der ersten Partiephase bieten. Das Repertoire kann größer oder kleiner sein, nach Stil, Stärke und Vorbereitungsmöglichkeiten des Spielers.

Der **Weltmeister Botwinnik** hatte ein begrenztes, sehr ausgewähltes Eröffnungsrepertoire: Eine Zeitlang antwortete er auf den ersten Zug von Weiß (1.d4, 1.e4 oder 1.c4) fast ausschließlich mit 1... e7-e6. Dies führte zu zwei Eröffnungen: 1.e4 e6 2.d4 d5 (Französisch) oder 1.d4 e6 2.c4 f5 (Holländisch) mit ähnlichen Stellungsbildern. Andererseits empfahl er nachdrücklich ein Studium von drei bis vier Eröffnungssystemen mit Weiß und Schwarz als notwendiges Repertoire für ein Turnier. Mit den weißen Farben soll der Grundstein für Initiative im Mittelspiel gelegt werden. Als Nachziehender wendet er sich gegen Symmetriefortsetzungen, weil sie erstens den Anzugsvorteil des weißen unterstreichen und zweitens ein aktives Gegenspiel hemmen.

Großmeister Flohr begrenzte sich viele Jahre hauptsächlich auf zwei Verteidigungen: Caro-Kann und Grünfeld.

Es gibt sogar **viele Spieler**, die nur die einzige Verteidigung 1... g6 (und g3) in allen möglichen Variationen praktizieren.

Fide-Trainer Roman Vidonjak empfiehlt ausschließlich **globale Eröffnungssysteme (Jahrzehnte lang geprüft auf höchstem Niveau)**, welche strategisch gesund (z. B. Komplex Isolani, Hängende Bauern, Bauernpaar c3/d4, Freibauer auf d5), variabel innerhalb des eigenen Eröffnungssystems, lehrreich und zukunftsorientiert sind:

Mit Weiß	Mit Schwarz
<p>1.e4 mit Antwort Sizilianisch: prinzipiell 3.d4. Hauptvarianten; Spanisch: Abtausch- oder Hauptvarianten, Schottisch, Italienisch mit d4 und mit c3 ohne d4, Französisch: alles, außer 3.exd5 und 3.e5, Caro-Kann: alles, Pirc: alles, Skandinavisch: alles</p> <p>1.d4 alles mit 2.c4!</p>	<p>Gegen 1.e4 Sizilianisch alles außer Kalaschnikov und Sveschnikov-Variante, 1...e5 alles Klassisches,</p> <p>Gegen 1.d4: Grünfeld-, Nimzo-, Damen-, Königs-Indisch, Damengambit klassisch und Slawisch (Meraner- und Botwinnik- System).</p>

Der zweite Schritt nach der Feststellung des Eröffnungsrepertoires ist die **Wahl von bestimmten Varianten**, im Rahmen der gewählten Eröffnungen. Diese werden ausführlich analysiert. Botwinnik spielte in Holländisch durchgängig das Stonewall-System, in Französisch 3.Sc3 Lb4. Rubinstein reduzierte das Problem in der Französischen Verteidigung noch weiter, indem er gleich 3... dxe4 spielte.

Will ein Spieler mit Weiß mit 1.e2-e4 beginnen, muss er Antworten auf 1.e7-e5, e7-e6, Sg8-f6, g7-g6, c7-c5, d7-d5, c7-c6, als Spieler mit Schwarz Antworten auf 1.Sf3, f4, e4, d4, c4 haben.

Z.B. auf 1.e2-e4 e7-e5 2.f4 Königsgambit mit 2-3 Antworten. Falls 2.Sf3 muss man mit mehr Antworten rechnen (2... Sf6 Russisch, 2...d6 Philidor-Verteidigung, Gambit-Fortsetzungen wie 2... d5 oder f5). Nach 2...Sc6 Lb5 geht ein weiterer, verzweigter Variantenbaum auf. Als Schwarzspieler kann man die Verteidigung wählen mit vorneweg begrenzten Antworten. Am Beispiel Botwinnik wäre auch 1...c6 auf 1.e4, d4, c4 möglich.

Der dritte Schritt beginnt mit der Sammlung von Informationen. Als Grundlage nimmt man meist die „Enzyklopädie der Schacheröffnungen“, nach Fide-Trainer Roman Vidonjak auch die Eröffnungsserie des Sportverlags Berlin Ost „Moderne Eröffnungstheorie“. Möglich sind Eröffnungsmonografien von Spezialisten.

Der **vierte Schritt** beinhaltet das Nachspielen von Partien mit den theoretischen Aufsätzen von klassischen Partien zum Verstehen der strategischen Motive für das Mittespiel und Vorbereitung auf das Endspiel.

Der fünfte Schritt ist die entscheidende Phase - die Einschätzung der verschiedenen Möglichkeiten und daraus folgend die zum Spielverhalten des Spielers passen (taktisch oder strategisch, Mittelspiel- oder Endspielstark usw.). **Wichtig ist Partien mit den eigenen Eröffnungsrepertoire zu spielen und dadurch wertvolle Erfahrungen sammeln.** Unterstützend wirken **Repertoirekartei (s.u. bzw. ChessBase)** und zum Testen die App „Chess Repertoire Trainer“.

Zu vermeiden sind „Übergangslösungen“, wie

- Spezialvorbereitung auf einen einzelnen Spieler, wenn es nicht zum Repertoire passt,
- Eröffnungsfallen, die bei richtiger Antwort zu einem Nachteil führen (kennen ja, spielen nein),
- reines Auswendiglernen, anstatt das Ziel und die strategische Grundlage der Eröffnung zu kennen.

9.4. Kartei

An drei praktischen Beispielen soll das Prinzip des **Eliminierens**, d. h. das Aussondern, Weglassen von nicht relevanten Zügen für die Vorbereitung auf einen Gegner erklärt werden. **Ziel ist es auf verschiedene gegnerische Züge immer nur eine vorausgewählte Antwort zu haben.** Das schränkt das Studieren von Varianten ein.

In Beispiel 1 wird ein komplettes **Schwarzrepertoire** mit Untervarianten gegen die eventuellen Züge des Weißen und die selbst gewählte Antwort aufgeführt. nach Umfang der Abzweigungen kann wie in Beispiel 3 auf einem neuen Blatt erfasst werden und bilden die Grundlage für weitere Verzweigungen, usw. Um Wiederholungen bei Zugumstellungen zu vermeiden, ist es ratsam, entsprechende Vermerke anzubringen. Hervorheben von Zügen durch Farbe, sowie typischer Stellungen als Diagramm, Verweise auf eigene Partien stimulieren das Eröffnungsstudium. Bei Bemerkungen wird der ECO-Code und der wichtigste **Wesenszug der Eröffnung** vermerkt.

Bei Vorbereitung auf einen Gegner können aus dieser Übersicht schnell die passenden Antworten auf die bekannten gegnerischen Züge des Weißen herausgezogen und die Wesenszüge der Eröffnung in Erinnerung gerufen werden – kurz vorher, maximal einen Tag vor dem Spiel!

Als Unterschied zum lehrbuchhaften Darstellen (**unabhängig von der Spielfarbe**) wurde in den Beispielen 2 & 3 die gleiche Eröffnung für ein Schwarz- und Weißrepertoire gewählt. **Das kann bedeuten, dass die Zugfolgen aus weißer/schwarzer Sicht verschieden sind.** Diese beiden Beispiele zeigen die Vorbereitung auf einen Gegner: Die vorbereiteten Züge sind **fett** markiert. Die bekannten Varianten des Gegners sind unterstrichen. **Das Eröffnungsrepertoire verfestigt sich durch die wiederholte Erinnerung und Anwendung. Es ist effektiver zu wissen welche Eröffnung der Gegner spielt, als viele Varianten zu lernen. Das Abschreiben bei einem Turnier in einem karierten Oktavheft und Bleistift hat sich bewährt.**

Repertoire Schwarz: *Zwei-Springerspiel i.N.**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Sf6*ECO C55 *Eine Antwort auf verschiedene sinnvoll vorgesetzte Züge*

ECO/Bemerkung	4. Zug	5. Zug	6. Zug	7. Zug	8. Zug	9. Zug	10. Zug
Scheinopfer mit Vorteil	Sc3 Sxe4!	Lxf7 Kxf7	Sxe4 d5	Seg5+ Kg8			
		Sxe4 d4	Ld3 dxe4				
			Lxd4 Dxd4	Sc3 Da5			
C56 Anti-Max-Lange	d4 exd4	0-0 Sxe4					
C57 Preußisch	Sg5 ...						
C58 Polerio-Variante		... d5	exd5 Sa5				

Repertoire **Weiß: Italienisch 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5**

ECO: C53

4.c3 Giuoco piano (ruhiges Spiel)

4. Zug	5. Zug	6. Zug	7. Zug	8. Zug	9. Zug	10. Zug	ECO/Bemerkung
... <u>Sf6</u>	d4 <u>exd4</u>	cx d4 <u>Lb4+</u>	Ld2 <u>Lxd2</u>	Sbxd2 <u>d5</u>	exd5 <u>Sxd5</u>		Zentrums-Sprengung 1
			... Sxe4				Zentrums-Sprengung 2
Weitere Blätter							
... De7							Zentrums-Befestigung
... d6							Zentrums-Belagerung

Repertoire **Schwarz:** *Italienisch* 1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5

ECO: C50-59

ECO/Bemerkung	4. Zug	5. Zug	6. Zug	7. Zug	8. Zug	9. Zug	10. Zug
C53 Zentrums-Sprengung	<u>c3</u> Sf6	<u>d4</u> exd4	<u>cxd4</u> Lb4+	<u>Ld2</u> Lxd2	<u>Sbxd2</u> d5	<u>exd5</u> Sxd5	Db3 Se7
	weiter mit	<u>0-0</u> 0-0	<u>Tfe1</u> c6				
Weitere Blätter							
C53 Sehr ruhiges Spiel	d3 Sf6	Sc3 d6	Lg5 h6	Lxf6 Dxf6	Sd5 Dd8		
			Le3 Lb6				
			Lh4 g5	Lg3 Lg4			
C51 Evans-Gambit	b4 Lxb4	c3 Le7					

Repertoire _____: _____

ECO _____

ECO/Bemerkung	Zug						

10. Wettkampfbuch

Das Wettkampfbuch bietet ein persönliches Leistungs- und Entwicklungsprotokoll, dass bei Einladungen zu Lehrgängen, zum Aufstieg auf die nächste Trainingsstufe herangezogen werden kann.

10.1. Partienregister

Im Register werden alle DWZ-ausgewerteten Partien aufgeführt. Die Partieformulare werden dahinter abgelegt.

Die gründliche Analyse der eigenen Wettkampfpartien, hauptsächlich der Partien mit unbefriedigenden Ergebnissen dient dem Aufspüren von eigenen Fehlern und deren Ursache. Der Schwerpunkt sollte auf der kritischen Auseinandersetzung mit den eigenen schachspezifischen Denkmethoden liegen.

Die Unterstützung durch einen erfahrenen Trainer oder Spieler ist gerade hier besonders wirksam.

Die aus der Analyse gezogene Erkenntnisse können bei / auf den Partieformularen selbst festgehalten werden. Dies kann zur Aufnahme in den „Trainingsplan individuell“ führen, insbesondere bei sich wiederholten Fehlern (Taktik, Strategie, Eröffnung, Endspiel, Zeiteinteilung, Kondition ...).

Das Analysieren der eigenen Partien bildet einen wesentlichen Teil der schachlichen Weiterentwicklung. Im Vergleich zu anderen Sportarten mit (Foto, Filmaufnahmen, Beobachtungs- und Messgeräte) bieten die notierten Partien eine einfache Einschätzung. Den Wettkampf bestimmende Faktoren werden auf einen Zusatzblatt notiert.

Das Register bietet ein Leistungsprotokoll, dass bei Einladungen zu Lehrgängen, zum Aufstieg auf die nächste Trainingsstufe und Jugendleiter und -trainer des Heimatvereins herangezogen werden kann.

Ifd. Nr.	Veranstaltung		Gegner		Selbst				
	Datum	Bezeichnung	Name, Vorname	DWZ	W/S	ECO	Züge	Zeit	Erg.

10.2. Turnierregister

Über das Turnierregister der DWZ-ausgewerteten Partien kann ermittelt werden

- die erforderliche Anzahl der zu spielenden Partien in einer Trainingsstufe (Grundlagentraining 1 z. B. 40-50 gespielte Partien pro Jahr)
- die notwendige Erringung oder Verbesserung der DWZ nach dem Rahmentrainingsplan
- die Erreichung der DWZ für die Aufnahme in den D1-Kader

Datum	Turnier	Bedenk- zeit	Anzahl Teilnehmer Partien		Punkte	DWZ

Datum	Turnier	Bedenk- zeit	Anzahl Teilnehmer		Partien	Punkte	DWZ

11. Buchempfehlungen

Titel	ISBN	GLT1	GLT2
Zug um Zug, Schach für jedermann 1 (große Schrift, gebraucht)	978-3806806489	X	
Zug um Zug, Schach für jedermann 2 (große Schrift, gebraucht)	978-3806806595	X	
Zug um Zug, Schach für jedermann 3 (große Schrift, gebraucht)	978-3806807288		X
Zug um Zug, Schach für jedermann 1-3 (kleine Schrift, neu)	978-3809416432	X	X
Eine Schule des Schachs in 40 Stunden	978-3283002718	X	X
Die moderne Schachpartie	978-3941670402	X	X
Freude am Schach	978-3570089910	X	X
Schacheröffnungen für KIDS	978-1906454333	X	X

12. Selbständiges Training

Um gegen andere zu gewinnen, genügt einfaches Spiel nicht. „Ich habe schlecht gespielt, ich bin nicht gut“ bedeutet „Ich habe zu wenig trainiert“.

Für **Taktik-Training** werden die Online-Dienste ChessKing und LiChess empfohlen. Zur Nutzung eine kostenfreie Registrierung vornehmen.

Die Schachaufgaben können jederzeit und überall gelöst werden. Am PC, Tablet oder Handy. Die Ergebnisse werden zentral gespeichert.

Für das Üben am PC einfach die Empfehlungen auswählen. Fürs Handy den entsprechenden Installations-Link anklicken – den Anweisungen folgen – schon ist die App auf dem Handy.

Für das Einstudieren von **Eröffnungen** bietet sich die reine Handy-App Chess **Openings** Trainer an. Passwort und Benutzername sind nicht nötig.

12.1. Taktik

Folgende Medien wurden vom Talentstützpunkt gelten als sinnvoll. Mit den fett markierten Medien wird gearbeitet.

Medium	Eigenschaften	Trainereinsicht
Bücher	+Erklärungen, +nach Thema, +Aufgaben endlich,	keine
Übungsblätter	+partienah, -Aufgaben gering	aufwändig
Apps		
• LiChess	+partienah, +unendliche Aufgaben, +Level passt sich an	Anzahl einsehbar
• ChessKing	+partienah oder nach Thema, =wenig Aufgaben Kurs	Optimal
• TacticTrainer	+partienah, +20.000 Aufgaben, +Level passt sich an	Bestenliste
• ChessTempo	+partienah, +unendliche Aufgaben, +Level passt sich an	kostenpflichtig

ChessKing

Die Auswahl wurde entsprechend dem Trainingsziel getroffen. In dem Web, der App sind die Empfehlungen über „Alle Kurse“ zu finden.

Üben mit Handy ist auch ohne Internet möglich. Bei Internet können die Ergebnisse zentral aktualisiert werden (Synchronisation).

Viele Aufgaben sind kostenfrei. Die zahlungspflichtigen sind gesperrt. Wenn alle freien Aufgaben gelöst sind, übernimmt der Talentstützpunkt die Kursgebühr für den Taktik-Kurs. Eventuell weitere auf Antrag.

Es gibt eine Schüler-Lehrer-Funktion. Ein Schüler meldet sich beim Trainer „Tastul“ an. Die Entwicklung kann vom Trainer gewürdigt werden.

Wichtig: Nach der Auswahl nicht die Anmeldung/das Einloggen vergessen! Sonst werden die Ergebnisse nicht gespeichert.

Anleitung ChessKing

I. WEB (PC)

A. Homepage aufrufen

<https://learn.chessking.com/>

B. Anmeldung **LEARN**

1. **registrieren**, falls nicht schon in der App erfolgt, sonst weiter mit 2. Anmelden.

Benutzername und Passwort eintragen

Benutzername erste 3 Buchstaben von Nach- und Zuname mit Geburtsjahr (NacZun12). Besteht der Name schon dann (NaZuna12 oder NachZu12)

2. **Anmelden**

*Benutzername und
Passwort eintragen*

Lernen wechselt auf **LEARN**

C. **LEARN** Persönlicher Zugang „NacZun12“

1. **Kurse**
Alle Kurse Übersicht aller Kurse oder
z. B. Kurs „Matt in 1“ über
Kaufen **Vorschau** aufrufen
 - **Kaufen** weiter mit **E. Kurs kaufen oder abonnieren?**
 - **Vorschau** weiter mit **D. **LEARN** Kurs**
2. **Übungen**
Startet nächste Aufgabe aus letztem Thema.
Weiter mit **D. **LEARN** Kurs**

Statistik
Übersicht der Lösungserfolge.

3. **Trainer**
Trainerverwaltung.
Alle Trainer Übersicht und Auswahl von Trainern.
TASTUL auswählen und anklicken.

D. **LEARN** Kurs

1. **Inhalt**

Abschnitte mit thematisch zusammengefassten Aufgaben.

Grün: in Statistik gewertet

Grau: nicht / teilweise in Statistik gewertet

- ▶ Themen entfalten
- ▼ Themen zusammenfalten
- [Aufgabensammlung](#)

Anzahl: 26/30 = Gelöste / alle Aufgaben

Gewünschtes Thema anklicken.

Lösung: Festhalten der Figur und Loslassen auf dem Zielfeld.

E. **Kurs kaufen oder abonnieren** für alle Plattformen (Web, Android, iOS)

1. über Web/PC **LEARN**

Kaufen z. B. Matt in 1

Kurs für immer (1 bestimmter Kurs)

Abonnement (alle Kurse / Kurspakete)

über und

Abonnement kaufen

Paket auswählen

Weiter zur Abrechnung.

II. APP (Handy)

A. Installation

App ChessKing in Playstore suchen und installieren.

B. **Hauptseite**

1. „Beim ChessKing einloggen“

+ Benutzer hinzufügen

Benutzername erste 3 Buchstaben von Nach- und Zuname mit Geburtsjahr (NacZun12). Besteht der Name schon dann (NaZuna12 oder NachZu12)

Benutzernamen und Passwort eintragen

Weiter im Bildschirm C. **Hauptseite Nutzung**.

C. **Hauptseite Nutzung**

1. **„NacZun12“** (Persönlicher Zugang der ersten drei Buchstaben des Nach- bzw. Zunamens und Geburtsjahr)

Hinzufügen, Ändern, Löschen oder Anmelden von Zugängen.

Unbedingt den Benutzer (Probenutzung) löschen.

Persönlichen Zugang auswählen.

Benutzer (Testnutzung) löschen.

Mit „versehentlicher“ Probenutzung gehen Lösungserfolge verloren.

2. **Alle Kurse**

Weiter mit Bildschirm **Kurse**.

- **ÜBUNG BEGINNEN**

Startet nächste Aufgabe aus letztem Thema.

- **INHALT ÖFFNEN**

Abschnitte mit thematisch zusammengefassten Aufgaben.

- **TEST STARTEN**

Weiter im Bildschirm **Testeinstellungen**.

- **GESAMTSTATISTIK**

Gelöste, nicht korrekt gelöste und offene Aufgaben. Fortschrittsstatistik.

D. **Hauptseite Kurse**

1. **Öffnen**

2. **Probieren Sie alle Kurse Kostenlos!**

Auswahl und Übersicht der Kurse.

Gewünschten Kurs anklicken.

Rücksprung zur **Hauptseite Kurse**.

3. **KAUFEN**

Z. B. Matt in 1 für immer über Handy-App (gültig auch im Web) und Sprung zur Abrechnung Kauf eines Kurses.

Weiter mit **III. Kurs kaufen oder abonnieren.**

4. **HERUNTERLADEN**

von noch nicht genutzten Kursen.

Rücksprung zur **Hauptseite Kurse**.

5. **ÖFFNEN**

des ausgewählten Kurses.

Weiter im Bildschirm **Hauptseite Nutzung**.

6. **ENTFERNEN**

Löscht ausgewählten Kurs

 zum Bildschirm **Hauptseite Nutzung**.

E. Testeinstellungen

1. Thema

- Alle Themen stehen zur Verfügung (praxisnah)
- Thema auswählen um bestimmte Inhalte zu üben (Wiederholungen)

2. Aufgaben

unterscheidet nach Lösungserfolg

- Alle Aufgaben (neu & bearbeitet)
- Neue Aufgaben (nicht bearbeitet)
- Fehlerhaft gelöst (unkorrekt bearbeitet) können einen Tag später wiederholt und korrigiert werden.

3. Reihenfolge ausführen

- Zufällig
stellt alle Themen querbeet zur Verfügung.

4. Anzahl der Aufgaben

die aktuell maximal gelöst werden sollen.

5. BEGINNEN

Startet mit Aufgaben gemäß Testeinstellungen

F. Synchronisation

- ④ Hinterlegt die Ergebnisse im WEB Datensicherung. Ergebnisse auf PC-Homepage und Handy-APP werden zusammengeführt.

Wichtig: Mindestens täglich synchronisieren!
Falls nicht synchronisiert werden kann

- Account nochmals bestätigen,
- WLAN-Verbindung herstellen.



LiChess

Die Schwierigkeitsstufe der Schachaufgaben passt sich dem Lösungserfolg an.

Auf dem Handy sind die Übungen über das Menü Training zu finden.

Für das Lösen ist Internet erforderlich. Die Benutzung der LiChess-Plattform ist kostenfrei. Es ist möglich etwas zu spenden

Anleitung LiChess

I. WEB (PC)

A. Homepage aufrufen

<https://lichess.org/>

B. Registrieren

- **Einloggen** wählen
- **Registrieren** wählen
im Pop-up Fenster unten links

Benutzernamen und Passwort **vergeben**
E-Mail-Adresse **angeben** für Bestätigung /
vergessenes Passwort

rote Schalter auf **grün stellen**

Bestätigungslink im eingegangenen Mail **öffnen**

C. Taktik üben

1. Im Menü **zweimal** Aufgaben **auswählen**
2. Aufgaben **lösen**

D. Endspiel üben

1. Menü **Werkzeuge** Stellung aufbauen **wählen**
2. **BRETT RÄUMEN** wählen
3. Figuren aufs Brett **ziehen**
4. **VON HIER AUS WEITERSPIELEN** wählen
5. Variante **from Position** wählen
6. **SPIELE MIT DEM COMPUTER** wählen
7. **Normale Bedenkzeit** wählen
8. Spielstärke **auf hohe Stufe einstellen**
9. **Farbe mit König auswählen**
(weiß/zufällig/schwarz) und **üben**

II. WEB/App (Handy)

A. Anwendung

- a) App Lichess in Playstore suchen und installieren.
- b) LiChess-Hompge aufrufen <https://lichess.org/>

B. Anmeldung

Mit Benutzernamen und Passwort der Registrierung aus **I. WEB (PC)**.

C. Taktik üben

1. Hauptmenü (drei waagerechte Striche) **anklicken**
2. Menü Taktikaufgaben **auswählen**
3. Aufgaben **lösen**

D. Endspiel üben

1. Über Zahnrad Brett räumen **wählen**
2. Brett **anklicken**
3. Figuren aufs Brett **ziehen**
4. Gekreuzte Klingen **wählen**
5. Spiele Online mit dem Computer **wählen**
6. Farbe **auswählen** (Weiß/Zufällig/Schwarz) und **üben**
7. Variante **from Position** wählen
8. **Stufe** hoch einstellen
9. **Normale Bedenkzeit** wählen
10. **SPIELE MIT DEM COMPUTER** wählen

12.2. Eröffnungen

Das Eröffnungstraining mit Chess Openings Trainer eignet sich ab Grundlagentraining 2.

Der Vorteil, dass wie im Training nur ein Antwortzug und keine Varianten mit Abzweigungen trainiert wird.

Die Züge, z., B. aus der Eröffnungskartei, können manuell eingegeben oder über eine PGN-Datei (Schachpartie) hochgeladen werden.

Der Chess Openings Trainer ist nur am Handy möglich.

Chess Openings Trainer