

Schach lernen

**Handbuch für
Schachtrainer**

Stufe 4

Rob Brunia, Cor van Wijgerden

Inhalt

Vorwort.....	4	Lektion 13: Königsangriff.....	133
Die vierte Stufe	6	Lektion 14: Siebte Reihe.....	140
Der Lernstoff.....	8	Lektion 15: Endspielstrategie	147
Der Weg zum selbstständigen		Lektion 16: Räumen.....	156
Lernen	14	Lektion 17: Dame gegen Bauer	162
Spielen.....	22	Zusätzliche Arbeitsbücher.....	170
Vorausdenken	26	Stufe 4 extra	171
Hilfe	29	Stufe 4 plus	172
Das Untersuchen von Stellungen	31	Stufe 4 mix.....	172
Benutzungsanleitung für das		Lektion 1 ⁺ : Königsangriff	174
Handbuch	36	Lektion 2 ⁺ : Verwundbarkeit in	
Lektion 1: Eröffnungsvorteil.....	37	der Eröffnung	185
Lektion 2: Unterbrechen	43	Lektion 3 ⁺ : Unterbrechen	192
Lektion 3: Hinlenken	51	Lektion 4 ⁺ : Blockieren	197
Lektion 4: Blockieren	62	Lektion 5 ⁺ : Remis	205
Lektion 5: Vorausdenken	69	Lektion 6 ⁺ : Fangen.....	212
Lektion 6: Fesselung: Hinlenken	75	Lektion 7 ⁺ : Kleiner Plan.....	218
Lektion 7: Der Freibauer.....	81	Lektion 8 ⁺ : Bauernendspiel.....	223
Lektion 8: Ausschalten der		Lektion 9 ⁺ : Abzugsangriff.....	230
Verteidigung.....	93	Lektion 10 ⁺ : Endspieltechnik.....	237
Lektion 9: Der Magnet.....	102	Lektion 11 ⁺ : Das Schachproblem..	246
Lektion 10: Schwache Bauern	106	Fachausdrücke.....	252
Lektion 11: Materialvorteil	112	Die Stappenmethode	256
Lektion 12: Jagen und richten.....	124		

Die vierte Stufe

Der Übergang von Stufe 3 zu Stufe 4 ist größer als von Stufe 2 zu 3 und ähnelt in etwa dem Niveauunterschied zwischen Stufe 1 und 2. Er hat mit der Anzahl der Züge zu tun, die für die Lösung der meisten Aufgaben in den jeweiligen Schritten erforderlich sind. In Stufe 1 ist das ein halber Zug, um mattzusetzen oder Material zu gewinnen. In Stufe 2 kommt ein ganzer Zug hinzu: Weiß spielt, Schwarz antwortet und Weiß punktet. Jetzt, in Stufe 4, sind $2\frac{1}{2}$ Züge nötig, um zu gewinnen. Dies gilt für die große Mehrheit der Aufgaben.

Es ist sinnvoll, einen Moment über den Weg nachzudenken, der seit dem Beginn von Stufe 1 zurückgelegt wurde, und darüber, welche Hindernisse es auf dem Weg gab (und vielleicht immer noch gibt). Im Handbuch Stufe 2 gibt es unter der Überschrift „Merkmale des Kinderspiels“ (eine große Gruppe, weil wir alle Schachanfänger einbeziehen müssen) eine lange Liste. Wir können jedem das Schachspiel beibringen, auch wenn die Regeln des Spiels ziemlich kompliziert sind. Die meisten Hindernisse sind vorübergehend und verschwinden von selbst. Ein echter Stolperstein für alle ist die Beherrschung der Brettkontrolle. Einfach ausgedrückt: die Fähigkeit, sichere Züge zu spielen und unsichere Züge des Gegners auszunutzen. Mit zunehmender Spielstärke können unsichere Züge auch sicher sein. Diese Zahl steigt rapide an, man denke nur an unsichere Züge (Scheinopfer), die innerhalb weniger Züge Material gewinnen.

Das Zusammenspiel der Figuren in Angriff und Verteidigung richtig zu beherrschen und einen guten Überblick über die Raumaktion der Figuren zu haben, ist ein langer Prozess. Um einen guten Zug zu spielen, müssen wir die Besonderheiten der Stellung ausnutzen. In dieser Hinsicht ist das Kennen und Erkennen von Angriffszielen eine große Hilfe, um zu sehen, was beim Gegner verwundbar ist. Dank Werkzeugen wie dem Doppelangriff, dem Ausschalten der Verteidigung und anderen Kombinationen lernen wir, wie wir Verwundbarkeit in Materialgewinn oder sogar Matt verwandeln können. Unter anderem lernen die Schüler durch das Lösen der Aufgaben „automatisch“ vorauszudenken; sie können die Stellung nach eineinhalb Zügen im Kopf „sehen“ und einschätzen.

Für Schachspieler, die richtig unterrichtet wurden und viele Arbeitsbücher durchlaufen haben, ist das alles ein Kinderspiel. Wohlgermerkt nicht nur durch das Lösen von Aufgaben, sondern mit dem nötigen Feedback. Jetzt gehen immer mehr Schachspieler dazu über, die Aufgaben am Bildschirm zu lösen. Das hat sowohl Vor- als auch Nachteile.

Wir heben zwei Einwände hervor (siehe alle anderen Handbücher für andere Bedenken). Auf einem Computer sieht der Schüler die Stellung nach jedem Zug

auf dem Bildschirm. Es ist also weniger notwendig, die Stellungen nach einem oder mehreren Zügen im Arbeitsgedächtnis zu behalten. Diese Fähigkeit, die für das Vorausdenken unerlässlich ist, wird daher von den Schülern nicht ausreichend geübt. Dieser Prozess beginnt bereits in Stufe 1, und die Folgen, insbesondere bei längeren Varianten, sind höchst bedenklich. In Stufe 2 kommt eine Fähigkeit hinzu, die beim Lösen auf dem Papier „automatisch“ geübt wird, am Computer aber weniger notwendig ist. Das ist das Finden und Betrachten der Antwort auf den geplanten Zug. Das sind mehr Züge. Der Gegenzug des Computers ist nur ein, und der kommt automatisch. Es ist nicht nötig, sich Alternativen anzuschauen. Oberflächlichkeit übertrumpft, weil echtes Denken weniger notwendig ist. Darunter leidet natürlich das Spielniveau der Partien. Diese schleichende Gefahr wird zu wenig erkannt. Die Unfähigkeit, richtig vorzudenken, wird in Stufe 4 gnadenlos aufgedeckt. Wenn man noch überlegen muss, ob ein Zug sicher ist, ist das Arbeitsgedächtnis schnell überlastet. An andere Dinge zu denken, gelingt dann nicht gut genug. Noch schwieriger wird es natürlich, wenn man mehrere Züge vorausdenken muss. In Stufe 4, wo ein weiterer Zug nötig ist, ist man zwar nicht chancenlos, aber weit davon entfernt, optimal vorbereitet zu sein. Die Brettkontrolle sollte in der Ausgangsposition vollständig automatisiert sein.

Wir gehen davon aus, dass die Lektionen der vierten Stufe lediglich für die Kinder sinnvoll sind, die die vorangegangenen Stufen erfolgreich abschließen können. Das heißt, dass nicht nur die Prüfung mit einem zumindest ausreichenden Resultat bestanden wurde, sondern dass die erworbenen Kenntnisse auch in ihren Schachpartien angewendet werden können. Ist dies nicht der Fall, so hat neu angebotener Lernstoff eine eher entgegengesetzte Wirkung; Wissen und die Fähigkeit, es anzuwenden, müssen somit Hand in Hand gehen.

Für den Unterrichtenden gilt, dass er über die didaktische Vorgehensweise, wie diese in den ersten drei Leitfäden dargelegt wurde, informiert sein muss.

Zusammengefasst in wenigen Worten: Unterrichten, die Schüler üben lassen, Partien spielen (Simultan gegen den Trainer und untereinander) und die Partien der Schüler besprechen.

LERNZIEL

- das Erlernen neuer Angriffstechniken
- die Wichtigkeit des Tempogewinnes

NÖTIGE VORKENNTNISSE

- Mattbilder

STOFFVERMITTLUNG**Anleitung**

Bis jetzt haben wir schon viele Kombinationen erlernt, die direkt mit dem Angriff auf den König, den Formen zur Ausschaltung der Verteidigung und Matt-in-zwei-Übungen zu tun hatten.

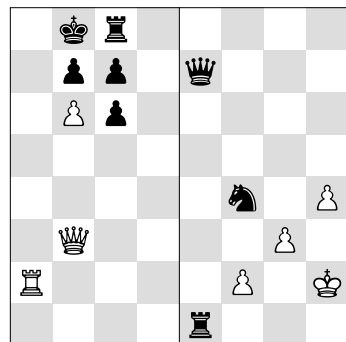
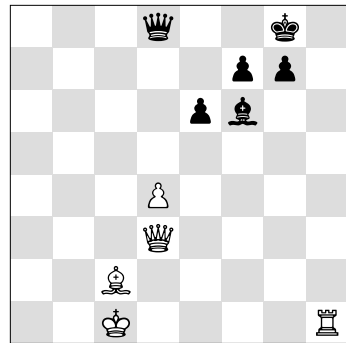
In dieser Lektion kommt ein letztes wichtiges Motiv, der Angriff auf die Rochadestellung, an die Reihe.

Es kommt vor, dass der Gegner in einem Angriff trotz materiellem Übergewicht mit dem König entkommen kann.

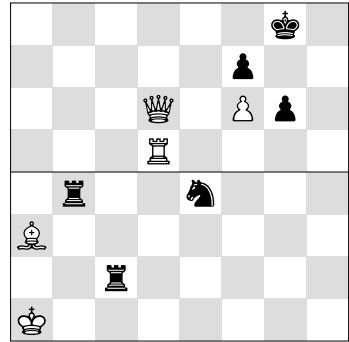
Nach dem auf der Hand liegenden 1. Dh7+ im Diagramm (⇒) kommt 1. ... Kf8, und der König flieht über das Feld e7. Der König muss auf dem Königsflügel festgehalten werden. Durch **1. Th8+**, ein Zug, der den König nach h8 zwingt, ist das möglich. Nach **1. ... Kxh8** **2. Dh7** ist Schwarz matt.

Der hierfür gängige Begriff ist Magnetkombination, ein Name, der für sich selbst spricht. Links im Diagramm (⇓) bringt 1. Da4 nach 1. ... cxb6 nichts ein. Mit **1. Ta8+** erreicht Weiß jedoch sein Ziel: **1. ... Kxa8** **2. Da4+ Kb8** **3. Da7#**.

Im rechten Teil steht der schwarze König auf der

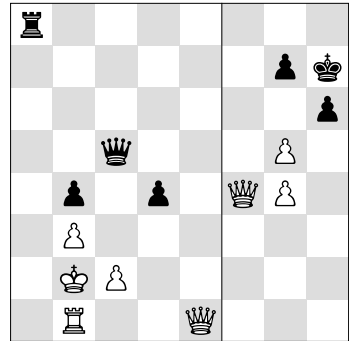


anderen Hälfte des Brettes undeckbar auf Matt. Schwarz muss deshalb mit Tempogewinn, dem Inbegriff einer Magnetkombination, handeln. Dies ist mit **1. ... Th1+ 2. Kxh1 De1+ 3. Kh2 Dxf2+ 4. Kh1 Dg2#** möglich.



Tempogewinn ist von größter Wichtigkeit. Der Angreifer, der am Matt beteiligt ist, muss mit Schach in Position gebracht werden.

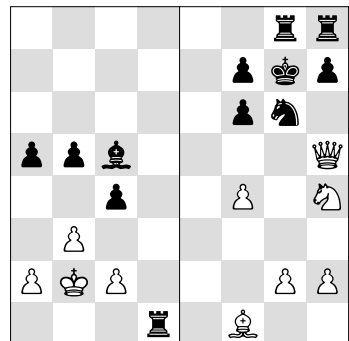
Anhand der oberen Hälfte des Diagramms (↑) kann darauf nochmals Nachdruck gelegt werden. Die normale Angriffsführung **1. Dd8+ Kh7 2. Df8** verläuft zu langsam. Schwarz bekäme damit Zeit für einen verteidigenden Zug oder sogar für einen eigenen gewinnbringenden Angriff. Schwarz verliert forciert nach **1. Df8+! Kxf8 2. Td8#**.



Im unteren Teil steht Schwarz an der anderen Seite des Brettes wieder vor undeckbarem Matt. Keine Zeit, um mit **1. ... Sc3** zu trödeln. Der Springer muss mit Tempo (mit Schach!) nach c3: **1. ... Ta2+ 2. Kxa2 Sc3+ 3. Ka1 Tb1#**.

Links im Diagramm (⇒) wird der König in der Rochadestellung mattgesetzt: **1. ... Ta2+** (aber nicht **1. ... Da5**, weil der weiße König dann nach c1 entwischt) **2. Kxa2 Da5+ 3. Kb2 Da3#**. Nimmt Weiß nicht auf a2, folgt Matt auf c2.

Rechts sehen wir, wie der König geschickt vor seine Bauernformation gezogen wird. Nach **1. g6+ Kxg6** (oder **1. ... Kg8 2. Df7+** und matt) **2. Df5** ist Schwarz matt.



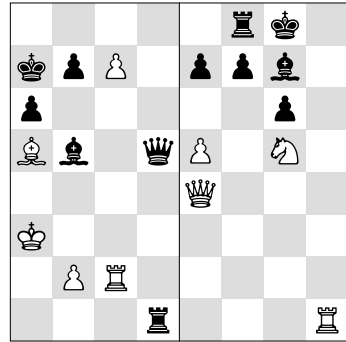
Im linken Teil des Diagramms (⇓) ist Schwarz am Zug. Er hat nur Turm, Läufer und Bauern zur Verfügung. Auch in solchen Fällen kann der Magnet helfen: **1. ... c3+ 2. Kxc3 Ld4#**.

Rechts hat Weiß auch nicht viele Angreifer. Doch der Gewinn ist einfach. Der schwarze König muss wieder nach vorne gelockt werden: **1. Dh6+ Kxh6 2. Sf5+ Kh5 3. Le2#**.

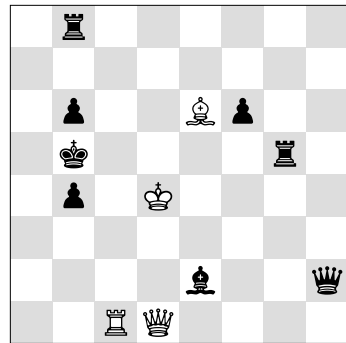
In diesem Diagramm (↑) sehen wir zwei schwierige Beispiele.

Links droht Schwarz, mit 1. ... Ta1+ 2. Kb4 Ta4 Weiß mattzusetzen. Es fehlt die Zeit, eine neue Dame zu holen. Die schöne Lösung ist **1. Lb6+ Kxb6** (auf 1. ... Ka8 holt sich Weiß natürlich eine neue Dame) **2. c8S+! Ka5 3. b4#**.

Rechts sehen wir eine typische Angriffsstellung. Nach dem direkten 1. Dh4 verteidigt Schwarz sich mit 1. ... Te8, wonach 2. Dh7+ Kf8 nichts einbringt. Aber Weiß fehlt nicht nur Zeit. Auch der Läufer auf g7 steht im Weg (sonst könnte 3. Dxf7# folgen). Mit **1. Th8+** schlägt Weiß zwei Fliegen mit einer Klappe. Auf **1. ... Kxh8** folgt natürlich **2. Dh4+** und **3. Dh7#**; auf **1. ... Lxh8** entscheidet **2. Dh4 Te8 3. Dh7+ Kf8 4. Dxf7#** oder **4. Dxb8#** (die Deckung von f7 wäre wichtig gewesen).



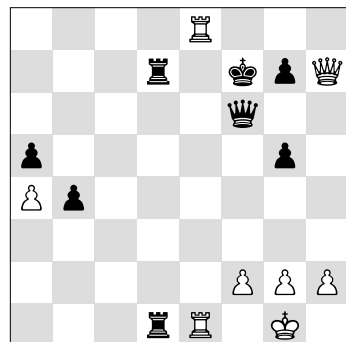
Die Schüler der vierten Stufe wissen den Reiz des Magneten im Diagramm (⇒) sicherlich zu schätzen. Und ganz besonders, wenn sie bereits eine Weile vergeblich nach der Lösung gesucht haben. Weiß kann nur gewinnen mit **1. Da4+ Kxa4 2. Ta1+** (dieser Zug muss mit Tempogewinn geschehen) **2. ... Kb5 3. Ld7#**.



Suchstrategie

Die Magnetkombination ist gar nicht schwierig. Voraussetzung hierfür ist das Beherrschen der Mattbilder. Nach dem Finden eines geeigneten Mattbildes müssen die Schüler nach einem Opfer suchen, damit der wichtigste Angreifer für das Matt mit Tempo seinen Teil dazu beitragen kann.

In diesem Diagramm (⇓) hat Weiß Pech, dass der Turm auf e1 nur teilweise mitspielen kann, ansonsten würde 1. Dg8+ oder 1. Dh5+ ganz leicht gewinnen. Das einzige Mattbild ist eine Stellung mit der weißen Dame auf e8. Mit Hilfe des Magneten ist dies im Handumdrehen



erledigt: 1. Tf8+ Kxf8 2. Dh8+ Kf7 3. De8#.
Dann aber scheint der Turm auf e1 sehr wohl noch eine Rolle zu spielen. Die Lösung scheint auf der Hand zu liegen, aber den meisten Schülern fällt die Aufgabe dennoch schwer.

VERARBEITUNG

Arbeitsbuch

Matt / Magnet: A



Erklärung: Ein Magnetopfer gibt dem Angreifer Zeit, seine wichtigste Angriffsfigur mit Tempo in den Kampf zu bringen. Dank des Opfers wird der Gegner schnell matt (matt in zwei, drei oder vier Zügen).

Fehler: Der König kann entkommen.

Hilfe: Wahrscheinlich unterblieb das Magnetopfer. Noch mal hinsehen reicht meistens.

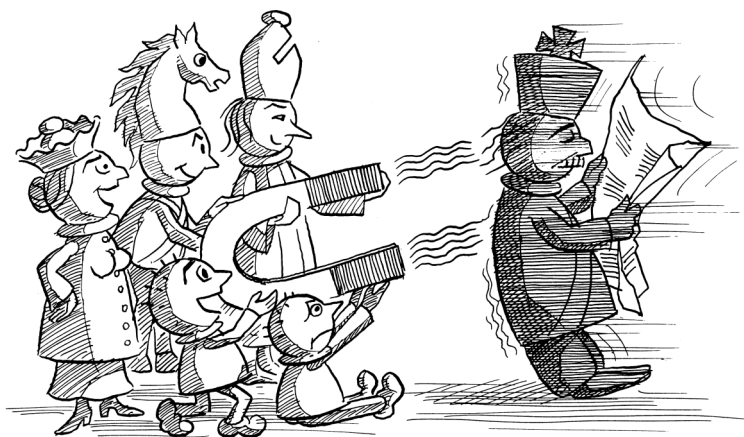
Matt / Magnet: B



Erklärung: Siehe Übungsblatt A.

Fehler: Die Lösung für Stellung 1 ist 1. Tc1+ Kd6 2. Dd8#.

Hilfe: Achte auf die Dame auf b5 und den König auf f1. Weiß steht im Schach! Versuche es noch mal.



Zusätzliche Arbeitsbücher

1988, als die ersten Übungsblätter der vierten Stufe erschienen waren (nur auf Niederländisch), gab es neben Begeisterung und Beifall auch Zweifel. Kann man den Kindern so viele Aufgaben zumuten? Mit der Zeit stellte sich heraus, dass diese Frage zu bejahen ist. Anfang dieses Jahrhunderts kam daher auch immer häufiger die Anfrage, ob ich nicht noch mehr Aufgaben liefern könne.

Wir müssen bedenken, dass die Stappenmethode mehr ist als eine Sammlung von Aufgaben. Die Handbücher erlauben es jedem Schach-Spieler, zuverlässig Schachtraining zu geben.

Der Basisstoff ist aus den Handbüchern und Arbeitsbüchern bekannt. Es handelt sich um Wissen, das die Schüler in ihren Partien anwenden können. Dies ist notwendig, damit die Schüler den Unterricht als nützlich empfinden.

Dieser Lehrstoff ist in Abschnitte mit Zusammenhängen unterteilt (hohe Transfer). Ein differenzierter Unterricht für die besseren und schwächeren Spieler ist immer notwendig.

Neben den Basis-Arbeitsheften sind die Arbeitshefte ‚Extra‘ (alle 6 Stufen), ‚Plus‘ (Stufen 1 bis 5), ‚Vorausdenken‘ (Stufen 2 und 3) und ‚Mix‘ (Stufen 1 bis 5) erschienen. Es handelt sich dabei nicht um Bücher mit beliebigen Aufgaben. Einige Dinge, die dabei berücksichtigt wurden:

- Erforderliches Vorwissen

Alle Aufgaben beziehen sich auf Themen, die bereits behandelt wurden. Es kann sich durchaus um schwierigestellungen handeln, sofern man weiß, wie man sie lösen kann.

- Angemessenes Niveau

Was in Ihrem Gedächtnis gespeichert ist, sollten Sie abrufen können, wenn Sie es brauchen. Wir verkleinern die Lücke zwischen „vorhanden“ und „anwendbar“, wenn wir sie häufiger nutzen. Das funktioniert vor allem dann optimal, wenn die Aufgaben auf dem richtigen Schwierigkeitsniveau liegen. Mit den ergänzenden Arbeitsheften ist das einigermaßen gelungen.

Heutzutage gibt es viele Möglichkeiten, Aufgaben im Internet zu lösen. Die Websites übertreffen sich gegenseitig mit der Anzahl. Je mehr, desto besser. Was fehlt, ist eine gründliche Klassifizierung nach Niveau. Um stärker zu werden, braucht man Aufgaben, die der eigenen Stärke entsprechen und etwas schwieriger sind. Der Schwerpunkt liegt auf dem Ergebnis und nicht auf dem

Lernen. Der Schachspieler achtet beim Lösen von Aufgaben vor allem auf seine eigene Elo-Zahl.

– Nützlichkeit

Dies ist vor allem aus der Sicht des Schülers wichtig, aber nicht nur. Bei Aufgaben, die bestimmte Lösungsfähigkeiten trainieren, ist dies nicht immer offensichtlich und wir müssen den Sinn erklären. Das gilt zum Beispiel für das Problemschach.

– Die Bedeutung des Themas im Schach

Nicht der wichtigste Punkt, aber im Zweifelsfall entscheidend. Das Turmendspiel ist wichtiger als das Endspiel Läufer + Springer gegen Turm.

Viele Schachspieler gehen direkt zur nächsten Stufe über, sobald sie das Basisheft durchgearbeitet haben. Es gibt viele Argumente, die dagegen sprechen. Zunächst einmal hält die Spielstärke meist nicht Schritt. Sie sollten zuerst mehr spielen. Die Anwendung des Gelernten braucht immer mehr Zeit. Die Qualität der gespielten Partien macht dies immer wieder deutlich. Darüber hinaus erweisen sich die Grundfertigkeiten der unteren Stufen oft als mangelhaft. Abhilfe: Es ist enorm effektiv, zuerst die Schwachstellen zu beseitigen. Das Mix-Buch Stufe 3 (oder auch 2) oder die Vorausdenken Bücher können dabei helfen.

Dank der ergänzenden Arbeitshefte der Stufe 4 können die Schüler auf fast gleichem Niveau mehr und sinnvoller üben und so eine Stufe länger durchhalten. Es ist wichtig, dass der Schwierigkeitsgrad nicht zu schnell ansteigt. Auf diese Weise lässt sich das Problem des (zu) schnellen Übergangs zur nächsten Stufe vermeiden.

Stufe 4 extra

Die Übungen haben die gleichen Themen wie in der regulären Stufe 4, so dass das Buch bereits während der Arbeit im Basisarbeitsheft sinnvoll eingesetzt werden kann. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben ist etwa gleich oder leicht erhöht. Mehr Aufgaben sind nur dann wirklich sinnvoll, wenn die Aufgaben richtig gelöst werden. Schauen und Verwenden einer Suchstrategie. Was sind die Merkmale und was kann ich mit ihnen machen? Auf diese Weise finden Sie auch Lösungen für die Stellungen, die Sie nicht als Muster erkennen. Und ... nicht unwesentlich, nützlich für die praktische Partie.

Themen sollten in einer Partie öfters vorkommen, sonst verblasst ihr Wissen. Wiederholungen sind also sinnvoll. Das gilt besonders für Themen, die in einer früheren Stufe behandelt wurden, aber nicht in Stufe 4.

Die Vertiefung von Themen ist durchaus lohnend. Bei den taktischen Themen der Stufe 4 spielt der vorbereitende Zug eine Hauptrolle. Wenn Sie sich auf die Aufgaben im Basisarbeitsheft beschränken, besteht die Gefahr, dass das Wissen oberflächlich bleibt.

Die letzten 11 Seiten enthalten Aufgaben vom Typ Mix. Das sind zwar weniger als in früheren Auflagen, aber das ist kein Verlust, denn es gibt ja auch Mix-Bücher. Diese gemischten Aufgaben haben keinen Hinweis auf das Thema der Übung und ähneln daher am ehesten einer echten Partie. Im regulären Arbeitsbuch gibt es aus Platzmangel zu wenige solcher Aufgaben.

Stufe 4 plus

In diesen Büchern ist Platz für:

- neue Themen
 - Fangen (vorbereitende Züge: Hinlenken, Ausschalten der Verteidigung, Richten, Jagen und Räumen)
 - Verwundbarkeit in der Eröffnung
 - Kleiner Plan: Öffnung der Stellung
 - Problemschach
- Themen, denen durch Platzmangel nur wenig Aufmerksamkeit in den „normalen“ Stufe 4 gewidmet wurde
- das Vertiefen von wichtigen Themen.
- Themen aus einer vorherigen Stufe auf einem höheren Niveau

Wir behandeln alle Themen in 11 Pluslektionen (Beginn auf Seite 174).

Diese Themenvorgaben helfen vor allem Trainern, die nicht ohne Weiteres Lehrbeispiele aus dem Ärmel schütteln können.

Stufe 4 mix

In den Mix-Büchern ist die Stufe angegeben. Das gibt das Niveau der Übungen an. Das bedeutet nicht, dass sich ein Mix-Buch aus einer niedrigeren Stufe nicht mehr lohnen würde. Im Handbuch steht bei den schwierigeren Übungen (gekennzeichnet durch ♙ ♘ oder ♙ ♘ ♙), dass man später im Kurs oder sogar in einer späteren Stufe gut auf diese Übungen zurückgreifen kann. Dies gilt in gewissem Maße auch für die anderen ergänzenden Arbeitsbücher. Ein Mix-Buch aus einer niedrigeren Stufe kann ohne Frage nützlich sein.

Die Variation in den Mix-Büchern ist größer als die gemischten Aufgaben in den anderen Arbeitsbüchern. Alle behandelten Themen kehren wieder, auch die im Plus-Teil. Es gibt Auswahlfragen und Aufgaben mit einer Variante unter dem Brett. Das Buch schließt mit „Matt in zwei Problemen“ ab. Das Lösen solcher Aufgaben ist nützlich. Sie sind erst seit 2004 in den Arbeitsbüchern enthalten (zunächst nur in Stufe 4 plus - siehe Lektion 11+). Jetzt erscheinen sie bereits in Stufe 2.

Die meisten Aufgaben in den Arbeitsheften sind nach Themen geordnet. In diesen Fällen gibt es klare Anweisungen zum Lösen. Bei einer gemischten Aufgabe muss der Schüler selbst nach den Merkmalen in einer Stellung suchen. Er hat zwar viel gelernt, aber Lernen und Abrufen dieses Wissens sind nicht dasselbe. Selbst für Schüler, die in Stufe 6 arbeiten, erweist sich dieses Mix-Buch manchmal als zu hoch.

All dies hängt mit der Qualität des Unterrichts und der Art und Weise zusammen, in der die Aufgaben behandelt wurden. Das ist mehr als nur zu prüfen, ob die Antwort richtig ist, indem man zum Beispiel tiefer in die Stellung geht.

Durch das Lösen von gemischten Aufgaben können schwächere Bereiche identifiziert werden, an denen dann gearbeitet werden muss. Bei den Antworten wird angegeben, um welches Thema sich die Aufgabe dreht.

Ist dieses oft gleich, ist das ein Hinweis darauf, ähnliche Aufgaben zu wiederholen.

Die Aufgabe klappt nicht? „Ich schaffe es nicht“, sagt der Schüler. Dies erfordert eine weitere Erklärung. Wo liegt das Problem? Mehrere Lektionen enthalten Vorschläge, wie man bei den verschiedenen Themen helfen kann. Die Schüler dazu zu bringen, nachzuschlagen oder die richtige Antwort zu geben, ist der falsche Weg. Dieser Weg des geringsten Widerstands ist nicht gut für das Gehirn. Wer sich wenig anstrengt, lernt kaum etwas..



Julian Hodgson

Die Stappenmethode

Die Originalfassung der Stufenmethode ist holländisch.
In deutscher Fassung liegen vor:

Handbuch für Schachtrainer

Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4, Stufe 5

Arbeitsbuch

Basis Arbeitsbuch:

Vorstufe 1, Vorstufe 2, Stufe 1, Stufe 2, Stufe 3, Stufe 4, Stufe 5, Stufe 6

Extra Arbeitsbuch:

Stufe 1 extra, Stufe 2 extra, Stufe 3 extra, Stufe 4 extra, Stufe 5 extra, Stufe 6 extra

Plus Arbeitsbuch:

Stufe 1 plus, Stufe 2 plus, Stufe 3 plus, Stufe 4 plus, Stufe 5 plus

Mix Arbeitsbuch:

Stufe 1 mix, Stufe 2 mix, Stufe 3 mix, Stufe 4 mix, Stufe 5 mix

Vorausdenken Arbeitsbuch:

Stufe 2 Vorausdenken, Stufe 3 Vorausdenken

Handbuch zum Selbststudium

Stufe 6

Software (nur Windows)

Chess Tutor Stufe 1, Stufe 2 und Stufe 3
(CD oder Download).

Demo: www.chesstutor.eu

Die deutschen Bücher und CDs können Sie

bestellen bei: www.ischach.com oder www.stappenmethode.de

Auf der Website finden Sie den aktuellen Stand und die Preisliste:

www.stappenmethode.de und www.chesstutor.eu

