

Objektyp: **Issue**

Zeitschrift: **Die neue Schulpraxis**

Band (Jahr): **85 (2015)**

Heft 12

PDF erstellt am: **02.04.2024**

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

### **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*  
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, [www.library.ethz.ch](http://www.library.ethz.ch)

<http://www.e-periodica.ch>

# die neue schulpraxis



## Schach lernen mit einem Kinderroman

Unterricht  
Lesespuren

Unterricht  
Flüchtling

Unterrichtsfragen

Friedrich D  
zum 25. To

**PH  
ZH**

PÄDAGOGISCHE  
HOCHSCHULE  
ZÜRICH

BIBLIOTHEK  
8090 ZÜRICH

Pädagogische Hochschule Zürich



UM449150

Fächerübergreifendes Lernen

# Schach lernen mit dem Kinderroman «Lang lebe die Königin!»

Mit der Lektüre des packenden Kinderromans von Esmé Lammers wird das Regelspiel des Schachs als Rollenspiel eingeführt. Eine fächerübergreifende Unterrichtseinheit für die Mittelstufe. **Amélie Montfort**

Im Mittelalter war das Schachspiel eine der ritterlichen Fertigkeiten wie Jagen, Schiessen und Saitenspiel. Damals wie heute fordert es die Fähigkeiten des logischen Denkens, des Ordnungsbewusstseins, der Fantasie, Kreativität und des Erinnerungs- bzw. Konzentrationsvermögens. Doch wie können diese Fähigkeiten gleich zu Beginn des Lernprozesses angesprochen werden?

### Die Handlung des Kinderromans

Ausgangspunkt der fächerübergreifenden Lerneinheit ist der Roman «Lang lebe die Königin» der Holländerin Esmé Lammers. Die Hauptfigur Sara lebt mit ihrer Mutter und ihrem Grossvater in einem kleinen holländischen Dorf. In der Schule hat sie Probleme. Was sie besonders beschäftigt, ist die Frage, wer ihr Vater ist. Mit detektivischem Gespür versucht sie, die wenigen Hinweise auf den Unbekannten zu deuten und die Wahrheit herauszufinden.

Als ein neuer Junge ins Dorf zieht, freundet sich die Einzelgängerin Sara mit ihm an.

Victor, der Neue, hat ein wunderschönes Schachspiel, zu dem ein Buch gehört. Die beiden lesen es und die geheimnisvollen Figuren werden lebendig: Die lustige Königin versucht ihren kriegshungrigen, nicht sehr klugen Ehemann vom Krieg abzuhalten, indem sie auf dem Schlosshof ein Kriegsspiel mit dem gegnerischen Königspaar erfindet. Sara wird zu ihrer Helferin (Abb. 1). Gemeinsam mit den Bewohnern des Schlosses, die sich als Spielfiguren auf dem Pflaster des Schlosshofes aufstellen, erfindet sie die Regeln. Sie taucht in das Leben auf dem Schloss ein, die Fiktion des Spieles vermischt sich mit ihrer Realität zu Hause.

Im echten Leben spitzen sich die Dinge zu: Sara kommt in der Schule immer mehr unter Druck. Ihr Lehrer hat eine schlechte Meinung von ihr und will sie zu allem Überfluss von einem Auswahl-Schachturnier ausschliessen. Doch es gelingt Sara mit ihren Verbündeten, den Figuren des schönen Schachspiels, die Partie zu gewinnen. In der nächsten Runde, einem Simultanturnier ge-

gen einen Schachmeister, sind aber nur noch Wettkampffiguren erlaubt. Die Handlung nimmt eine dramatische Wendung...

### Kurze Analyse

Der Roman enthält verschiedene Erzähl- und Abbildungsebenen, die für den Unterricht genutzt werden können:

1. *Saras Kinderalltag* mit Schulproblemen, dem Zusammenleben mit der Mutter, der Suche nach ihrem Vater, ihrer Freundschaft mit Victor und den Ängsten und Sorgen um ihre eigene Identität.
2. *Das Märchen* von der bezaubernden Königin und ihrem kauzigen Mann, dem König, sowie diversen Mitgliedern des Hofes, die allesamt als Figuren des Schachspiels auftreten. Sie erfinden gemeinsam die Schachregeln.

Diese beiden Erzählebenen vermischen sich, Sara wird zur Beraterin der Königin und erfährt von ihr das erste Mal Bestätigung



Abb. 1: Sara wird zur Helferin der Königin.

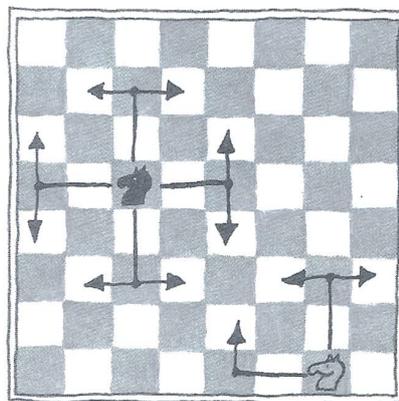
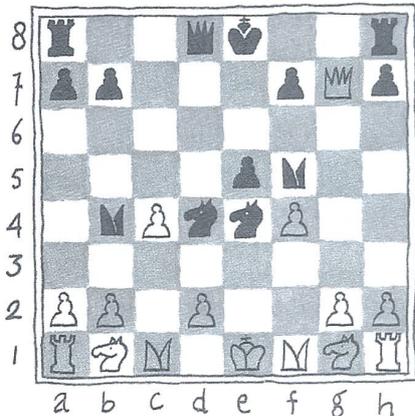


Abb. 2: Die einzelnen Züge werden notiert und kommentiert.





«Wärst Du bitte so freundlich, hierher zu kommen?»,  
fragte die Königin liebenswürdig.  
Der Lakai schrak auf. Sprach die Königin mit ihm?  
«Ja, du. Kannst du mal den König spielen?»  
Der Lakai traute seinen Ohren nicht. Er sollte den König spielen?  
Die Königin zeigte auf eine weisse Platte auf dem Schlosshof.  
«Stell dich bitte dahin.»  
Der magere Lakai versuchte, den schweren Gang des Königs  
nachzuahmen. Das war gar nicht so einfach. Er stolzierte auf die Platte  
zu und stellte sich mitten darauf. «So, und was soll ich jetzt tun?»  
«Vorläufig nichts», antwortete die Königin. Sie sah sich den  
Lakaian an, der kerzengerade auf der Platte stand. [...] Und dann fiel ihr plötzlich noch etwas ein, etwas Lustiges.  
Sie stellte sich neben den Lakaian, sah ihn schalkhaft an und sagte:  
«Weisst du was? Ich spiele auch mit!»

(Textauszug von S. 33)

**Abb. 3:** Die Handlungsanweisungen werden an quicklebendige Menschen und nicht als trockenes Regelwerk formuliert.

und Anerkennung. Von da an wechselt Sara zwischen ihrem echten Leben und den Ereignissen am Hof hin und her.

3. Die Illustrationen von Annemarie von Haeringen sind sehr lebendig und lustig. Sie veranschaulichen, dass Schachfiguren echte, fühlende und handelnde Persönlichkeiten sind.
4. Grafische Abbildungen von den Bewegungen der Figuren und Saras Schachpartien sind in den Text eingestreut. Die einzelnen Züge werden korrekt notiert und in der Handlung kommentiert (Abb. 2).
5. Die Regeln und weitere berühmte Schachpartien sind im Anhang abgedruckt (S. 168 ff.).

Die Leser/-innen erleben mit, wie die Grundregeln des Spieles entwickelt werden. Didaktisch interessant ist dabei, dass sie im Buch als Handlungsanweisungen an quicklebendige Menschen und nicht als trockenes Regelwerk formuliert werden. Die Spielzüge sind Handlungen von Menschen der Ritterzeit, die eng verbunden sind mit ihren Persönlichkeiten, Absichten und guten bzw. schlechten Launen (Abb. 3).

### Kindliches Spielverhalten

Wird die Fiktion des Romans damit zu einem Trick, sozusagen zu einer geschickten Verpackung für die Schachregeln? Der Zusammenhang ist noch etwas komplexer. Kinder spielen je nach Entwicklungsstufe bestimmte Spiele. Ihre Spielentwicklung verläuft in der Regel vom *Symbol- über das*

*Rollen- hin zum Regelspiel*, bei dem genau geklärte Abläufe ins Zentrum der Spieltätigkeit rücken.

Zwischen drei und sieben Jahren zeigt sich die Erlebnisweise der Kinder prototypisch im *Märchen*. Leblose Dinge werden mit Leben und Bewusstsein ausgestattet und erstehen zum Leben (*animistisches Weltbild*). So auch Saras schöne Schachfiguren bei der Lektüre des Märchens von der Königin. Sie beginnen zu sprechen und werden zu emotionalen Bezugspunkten. Sara wird Teil der Ereignisse am Hof und erlebt hautnah mit, wie die Schachregeln erfunden und wie die ersten, dramatischen Partien gespielt werden. Die lesenden Kinder können sich mit Sara, die dort kräftig mitmischte, identifizieren und bekommen so einen handelnden Zugang zum Spiel.

Während auf dem Schlosshof die Regeln diskutiert und beschlossen werden, bekommen die lesenden Kinder eine Einführung in das *Regelspiel* des Schachs. Je weiter die Handlung fortschreitet und das Regelwerk feststeht, desto mehr geht es um das System des Spiels, um die Notation der Spielzüge, um Strategien und schlussendlich um Sieg oder Niederlage. Hier macht die Autorin einen weiteren Kunstgriff: Das Spiel wird erfunden, um den Krieg auf dem Schlachtfeld zu verhindern. Anders als im echten Krieg endet die Partie nicht mit Mord und Totschlag, sondern mit einem Sieg bzw. einer Niederlage, die niemandem das Leben kostet. Im Gegenteil, die Autorin zeigt, wie sich die Spieler/-innen im Moment der Niederlage verhalten können: Als der weisse

König verliert, erzittern alle. Doch dann geschieht etwas Unerwartetes. Er beginnt schallend zu lachen:

«Aber wir haben doch unseren Spass gehabt, oder etwa nicht?», prustete er fröhlich. [...] Aus den Augenwinkeln spähten alle erleichtert nach dem König, der sich ausschüttete vor Lachen. «Überleg Dir mal, was passiert wäre, wenn wir einen echten Krieg geführt hätten», flüsterten die Soldaten einander zu. «Das hätten wir nicht überlebt!» Sie waren sehr erleichtert, dass ihre Königin sich dieses Spiel ausgedacht hatte. (S. 105)

Das Ende des Spieles fordert Selbst- und Sozialkompetenz. Denn auch wer das Spiel beherrscht, muss verlieren können. Die Niederlage zu ertragen, ist Teil des Spieles. Damit stellt die Autorin einen tröstlichen Zusammenhang her: Die Spieler/-innen haben Glück gehabt, denn sie müssen nicht mit dem Leben zahlen. Gemessen an den Leiden des Krieges sind die Leiden des Schachspiels bei aller Ernsthaftigkeit doch harmlos. Es ist ein Spiel! Die Freude an der Spieltätigkeit und das bewusste Gemeinschaftserlebnis sind zentral. Damit wird eine reife Spielhaltung beschrieben, die den Kindern als Vorbild dienen kann.

Durch diese verschiedenen Zugänge bietet die Fiktion des Kinderromans einen kindgemässen und doch ernsthaften Zugang zum Schachspiel und dessen Regeln. Für die Nutzung im Unterricht ist ein grosses Mass an Differenzierung möglich, weil jüngere Kinder eher den Aspekt des Rollen-, ältere Kinder hingegen den des Regelspiels aufgreifen können.

### Die Unterrichtseinheit

Die fächerübergreifende Unterrichtseinheit verbindet literarisches Lernen im Sprachunterricht (Deutsch), den nachvollziehenden Bau eines Schachspiels (Bildnerisches Gestalten/Werken) mit dem Erlernen der Strategien beim selbständigen Schachspiel (Mathematik, vgl. Kombinatorik und Graphentheorie).

Parallel zur Lektüre des Buches bauen die Schüler/-innen in Gruppen ihr eigenes Schachbrett mit Figuren (Abb. 4). Dazu können die Kopiervorlagen genutzt werden, die den Illustrationen des Romans nachempfunden sind (Abb. 6). Sowohl das Brett als auch die Figuren werden aus billigem Schulmaterial hergestellt (je zwei Bögen Fotokarton schwarz und weiss und einer grau).



Abb. 4: Das Schachspiel nach den Vorlagen der Buchillustrationen.

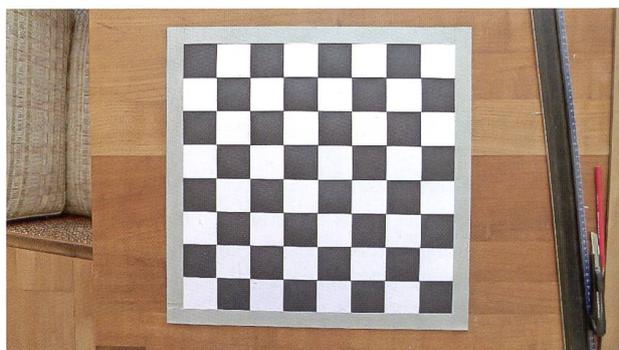
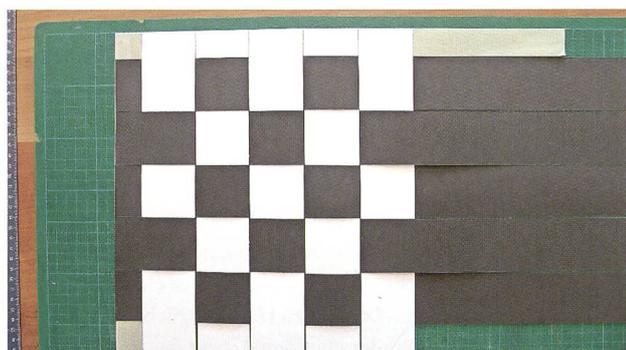
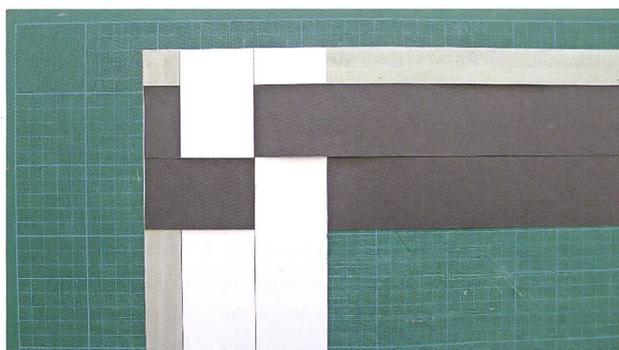
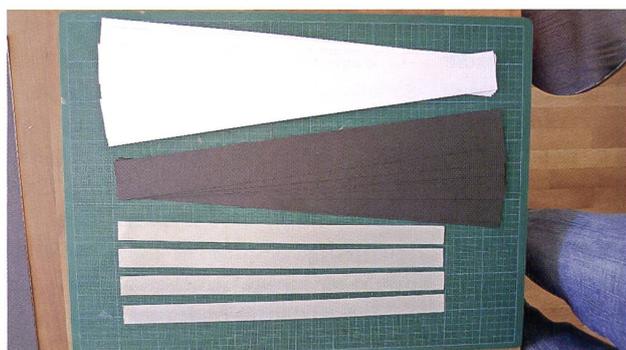


Abb. 5: Die schwarzen und die weissen Kartonstreifen werden ineinandergeschoben, dadurch «verwoben» und auf der Rückseite des grauen Randes fixiert.

Das Brett besteht aus je acht 5 cm breiten Streifen, schwarzem und weissem Papier, die verwoben werden, sowie dem Rand aus zwei grauen Streifen mit der Beschriftung (Abb. 5).

Die Spielfiguren werden aus einem Streifen gefaltet und ausgeschnitten. Um die Arbeit zu erleichtern, kann die Kopiervorlage benutzt werden, die auf den Fotokarton ausgedruckt und mit Buntstift koloriert werden kann. Dies funktioniert auch beim schwarzen Fotokarton (Abb. 6, Kopiervorlagen auf S. 8–9).

Die eine Seite zeigt die Zeichnung der Figur von vorne, die andere von hinten. Je nach Rang unterscheiden sie sich in der Grösse: Die beiden Könige sind die grössten, die Soldaten die kleinsten. Damit die Figuren gut stehen, wird eine Unterlagsscheibe als Gewicht eingeklebt (Abb. 7).

Mit dem Bau des prototypischen Spielbretts und der Figuren erschliessen sich die Schülerinnen und Schüler durch handelndes Lernen, wie das Spielfeld in Linien und Reihen aufgebaut, wie es beschriftet ist und machen sich beim Ausmalen mit den verschiedenen Figuren vertraut. Je nach Zeitangebot können in Teamarbeit pro Schüler/-in vier, acht oder sechzehn Figuren hergestellt werden.

#### Materialliste:

- 2 Bögen Fotokarton 50 × 70 cm, 300 gr./m<sup>2</sup> schwarz
- 2 Bögen Fotokarton 50 × 70 cm, 300 gr./m<sup>2</sup> weiss
- 1 Bogen Fotokarton 50 × 70 cm, 300 gr./m<sup>2</sup> grau
- 32 Unterlagsscheiben ø 30 mm, 1,5 mm dick
- Kleberoller Pritt
- Buntstifte
- Schere

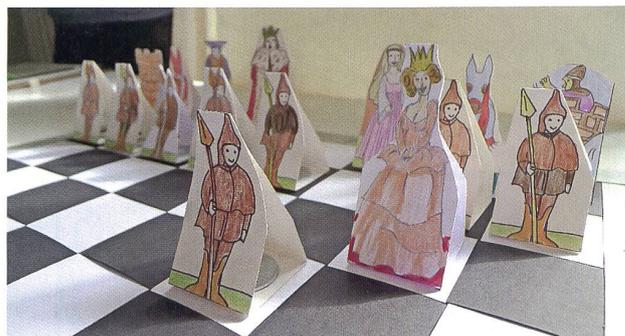


Abb. 6: Bemalte Spielfiguren.

#### Literatur:

Lang lebe die Königin! Aus dem Niederländischen von Beate und Amica Esterl, mit Illustrationen von Annemarie van Haeringen. Verlag Freies Geistesleben, Stuttgart 2005. 173 Seiten, ca. Fr. 23.–

#### Autorin und Fotos:

Amélie Montfort; Primarlehrerin; Spezialgebiete: fächerübergreifende Unterrichtseinheiten Sprache/Bildnerisches Gestalten.

#### Copyright:

Alle Illustrationen des Buches sind mit der freundlichen Genehmigung der Illustratorin Annemarie van Haeringen verwendet worden.

**Weitere aktuelle Schachartikel  
in der «schulpraxis»: 2013, Nr. 12; 2014,  
Nr. 1, 3, 6/7, 12; 2015, Nr. 1**

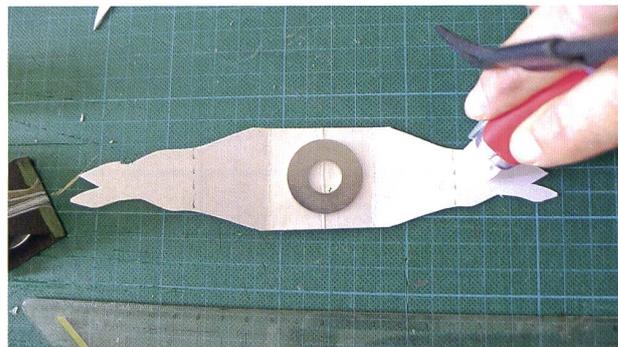
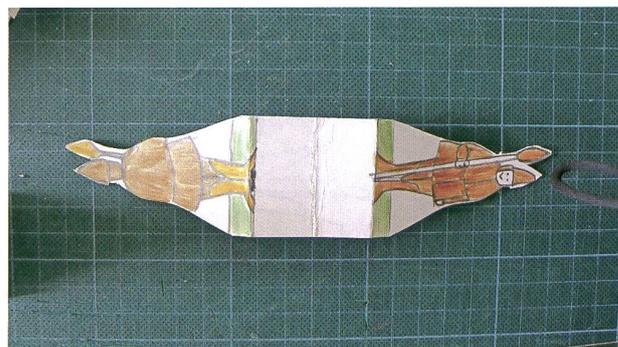
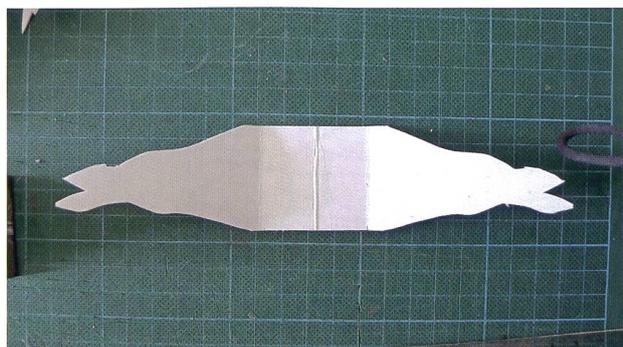
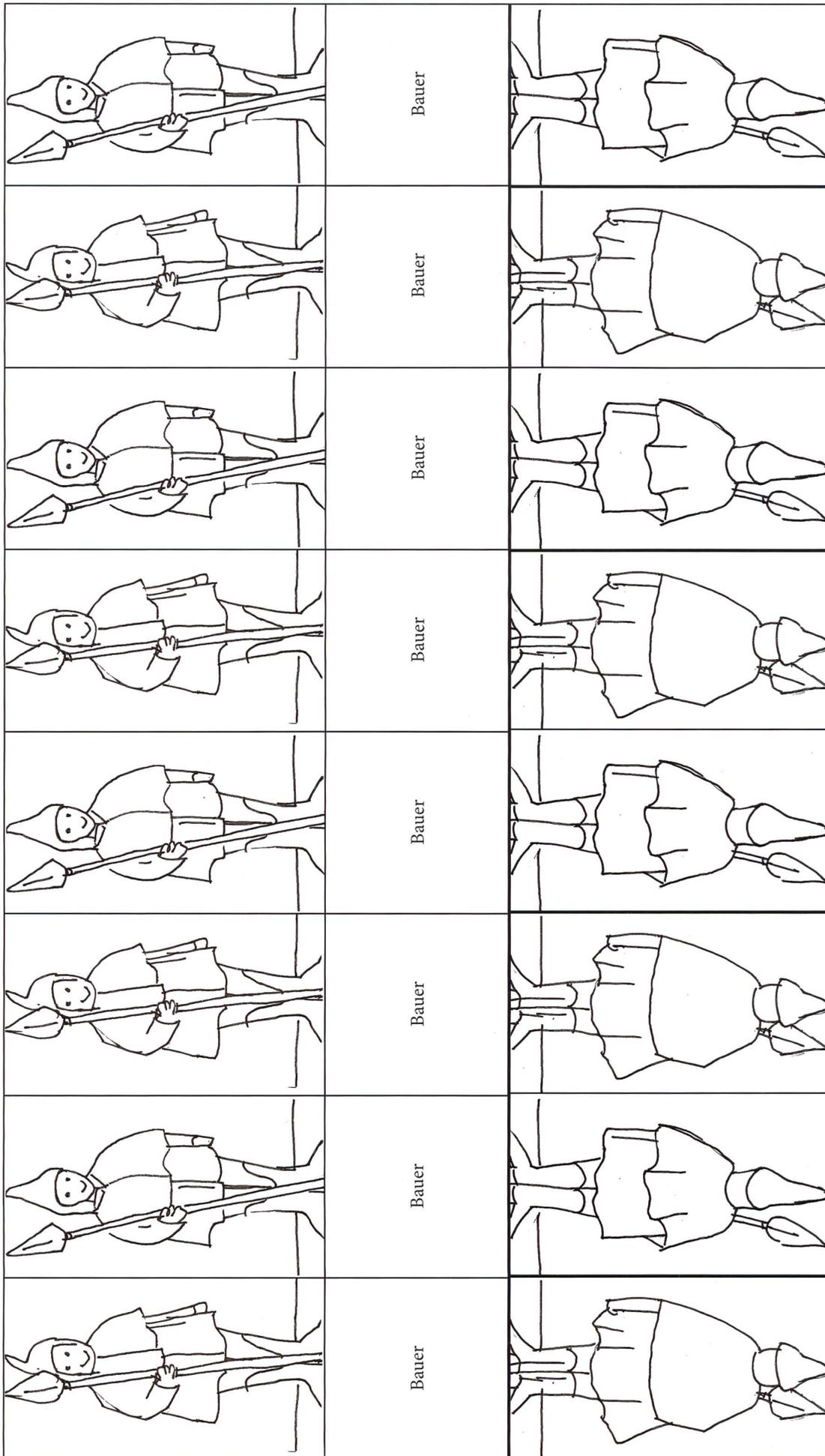
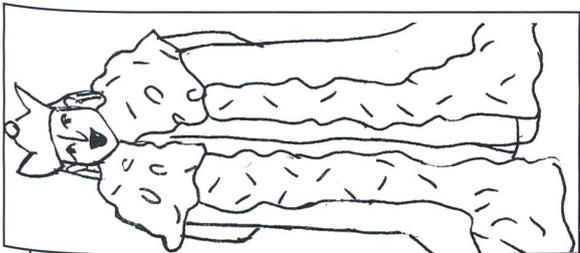
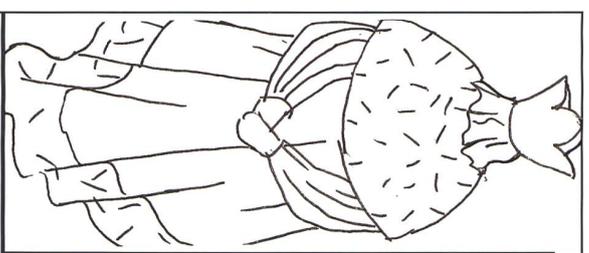
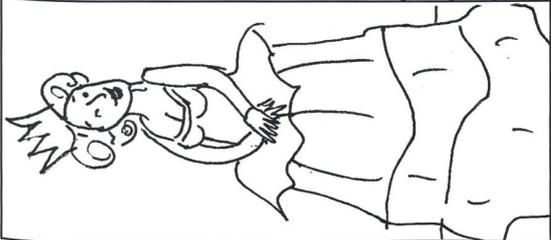
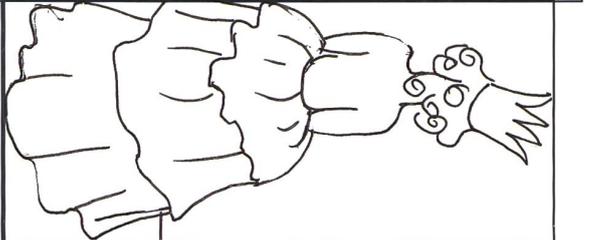
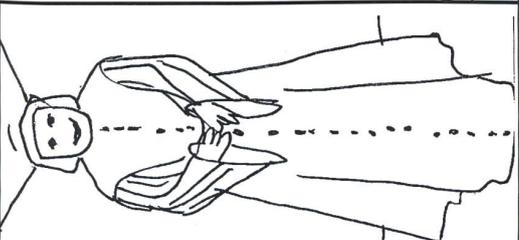
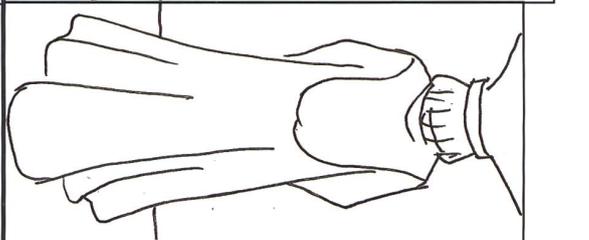
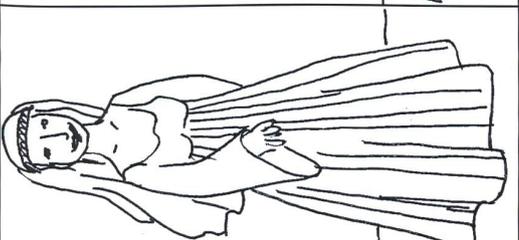
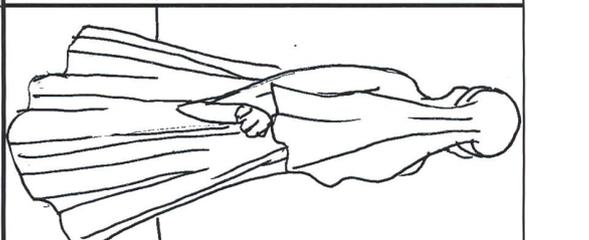
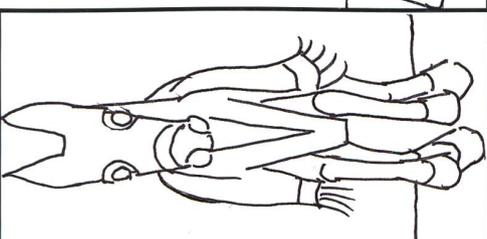
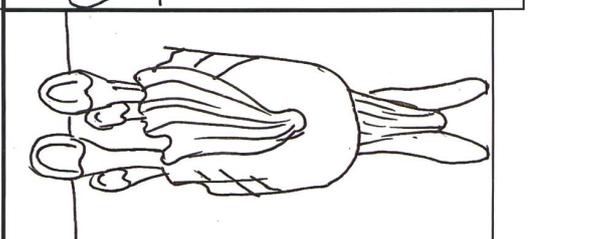
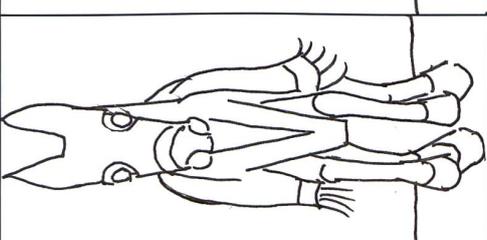
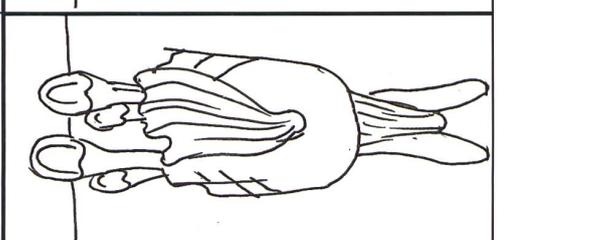
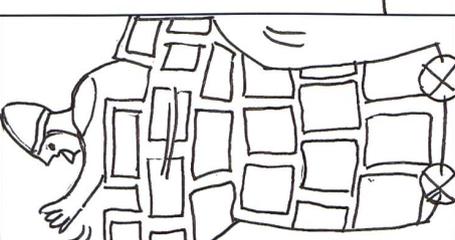
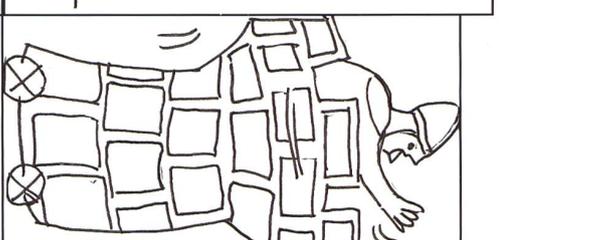


Abb. 7: Vorder- und Rückseite der Spielfiguren werden mittig zusammengefaltet und ausgeschnitten. Danach klebt man die Unterlagsscheibe ein und die Vorder- bzw. Rückseite zusammen.



**Abb. 6:** Kopiervorlage, die auf schwarzen und weissen Fotokarton ausgedruckt werden kann.

	König	
	Königin	
	Ratsherr	
	Hofdame	
	Springer	
	Springer	
	Turm	
	Turm	