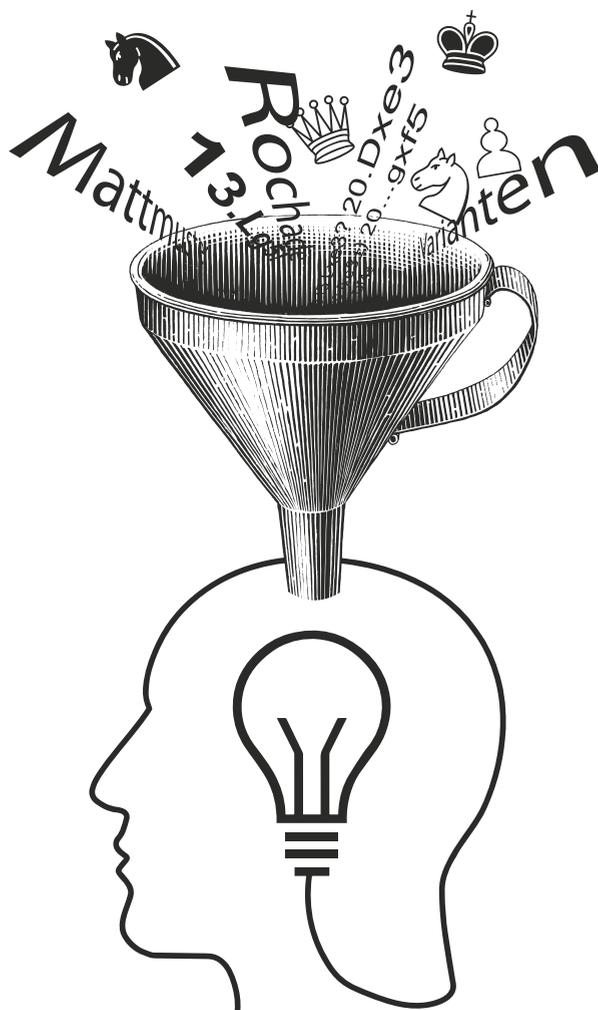
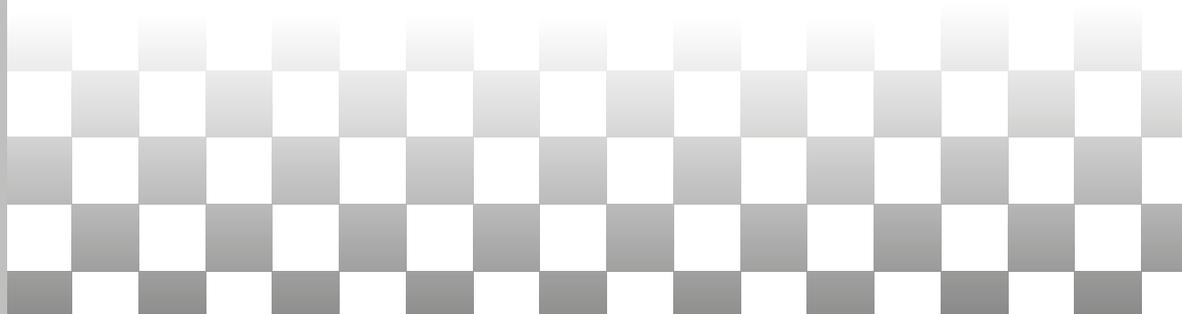


SCHACHTRAINING

Entwicklung, Inhalte, Methoden &
Ideen und Anregungen für die Praxis



Heinz Brunthaler



Heinz Brunthaler:
SchachTraining
Entwicklung, Inhalte, Methoden & Ideen und Anregungen für die Praxis
ISBN 978-3-944710-51-8

© 2024 JugendSchachVerlag
in der Euro Schach International GmbH & Co. KG

Alle Rechte vorbehalten. Wiedergabe, jegliche Vervielfältigung sowie Übertragung
in elektronische Medien, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung
des Verlages.

Zeichnungen: Gomin

Cover Gestaltung und Lektorat: Sascha Heise (Bilder von Gordon Johnson auf
Pixabay und Channarong Pherngjanda auf Vecteezy.com)

Druck: UAB BALTO print, Vilnius

Inhalt

Liebe Leser!	6
Anmerkungen und Begriffserklärungen	7
I. Entstehung und Entwicklung des Schachtrainings von den Ursprüngen bis zum Zeitalter der Digitalisierung	9
II. Trainingsinhalte für die jeweiligen Spielstärkeklassen	19
Spielstärke und Spielstärkeklassen	20
Fehlerstatistik als Basis der Spielstärke-Bewertung	25
Erwartungswerte für die mittelfristige Entwicklung	28
Trainingsinhalte und -maßnahmen für die jeweiligen Spielklassen	31
Trainingsinhalte für Anfänger und die Kategorie 800 - 1000	33
Trainingsinhalte für Kategorie 1001 - 1200 (Klasse E)	45
Trainingsinhalte für Kategorie 1201 - 1400 (Klasse D)	56
22 Ratschläge und Faustregeln, die zu befolgen dich bereits zu einem stärkeren Schachspieler macht!	59
Trainingsinhalte für Kategorie 1401 - 1600 (Klasse C)	64
Trainingsinhalte für Kategorie 1601 - 1800 (Klasse B)	67
Trainingsinhalte für Kategorie 1801 - 2000 (Klasse A)	71
Wie geht es weiter? Auf zur Experten-Klasse?	74
Der "rote Faden" im Schach-Training	75
III. Die verschiedenen Bereiche des Schachspiels und die Form des jeweiligen Trainings	76
Schach-Taktik - das Allheilmittel?	77
Die Eröffnung	95
Strategie	126
Das Endspiel	156
Einige Gedanken zu Training und Schachtraining	172
Zielsetzung und Inhalt des Trainings	182
Trainingsplanung	184
Trainings-Disziplin	191

IV. Ideen, Techniken & Methoden zur Verbesserung des Schachtrainings	194
Verbalisierung - innere und äußere	195
Die Analyse - das stärkste Werkzeug zur Verbesserung	200
Den Gewinn einfahren	222
Jeder Zug muss etwas leisten – oder nicht? Was tun, wenn nichts zu tun ist? Falscher Aktivismus	226
Nonstop-Simultan / -Handicap	230
Aufgabenlösungs-Handicap (Dworetzki-Training)	232
Golden Bell	235
Cooper-Training	236
Pyramiden-Training	237
Zu schnell oder zu langsam - Zeitnot	238
Blindschach	243
Sag es mit einer Geschichte	249
Total Immersion	252
Learning by Playing	254
Unterschiede zwischen "klassischem Lernen" und "Learning by Playing"	261
V. Schachpsychologie, Mentaltraining, Cheating & Doping und das Image des Schachspiels	264
Die grundlegenden Erkenntnisse der Schachpsychologie	265
Praktische Psychologie für den Schachtrainer	273
Das Trainergespräch – unser wichtigstes Werkzeug	274
Motivieren durch Gewinnen lassen	281
Schach und Intelligenz	283
Macht Schach klüger? Wert und Nutzen von Schach in der Schule	284
Mentaltraining	286
Das Image des Schachspiels	293
Cheating & Doping	298
Die Mainzer Studie von 2017	301

VI. Talent und Talententwicklung	307
Aussagen zum Schachtalent	309
Das Polgar-Experiment - wie Wunderkinder gemacht werden	312
Verengung des sozialen Umfelds	315
Die höchste Stufe: Vom Talent zum Genie	317
Das Einsetzen von Talent	320
Ein kleiner Ausflug in die Soziologie	322
Die 10.000 Stunden Regel	324
VII. Schach im Internet & Diverses	328
Training im Internet	334
Chats & Diskussionen	343
Die Rolle des Schachtrainers	346
Trainingsmaterial nutzen und erstellen	351
Geschafft! Das Buch ist (fast) am Ende!	354
Einige Punkte zum Abschluss:	354
Anhang	358
Literaturverzeichnis	366



Dieses Buch ist allen Schachfreunden gewidmet, die sich als Betreuer, Organisatoren oder Trainer ehrenamtlich um die Förderung des Schachspiels bemühen.

Liebe Leser!

Abertausende Bücher wurden zum Thema Schach geschrieben. Die meisten davon behandeln allerdings die Schacheröffnungen. Zur Methodik und Didaktik des Spiels und zur Rolle des Trainers findet sich dagegen fast nichts. Dieses Buch soll helfen, diese Lücke ein wenig zu füllen. Es richtet sich an:

Alle, die sich für Schachtraining interessieren, um ihnen einen Überblick, zusätzliches Wissen und Anregungen zu geben.

Alle, die sich im akademischen Bereich mit Schach beschäftigen, um ihnen eine Start-Plattform zu bieten, die weiteres arbeiten zum Thema erleichtert. Für diese Leser werden auch manchmal ausführlichere Erklärungen gegeben als das für erfahrene Spieler nötig wäre. Ich bitte diese dafür um ihr freundliches Verständnis.

Wenn sich Schach in absehbarer Zeit als Schulfach etablieren kann, ist solche Literatur auch für die Ausbildung von Schachlehrern unerlässlich. Leider haben wir ja keinen Nürnberger Trichter zur Verfügung, sondern müssen eigene Wege finden.

Mit dem dreibändigen *"Hand- und Arbeitsbuch für den Schachtrainer"*, Hrsg. GM Thomas Luther, wurde bereits ein erster Schritt in diese Richtung getan und u. a. auch ein Curriculum für die beiden ersten Jahre des Schachlernens geschaffen. Diese Bände erhalten zudem Materialien, die der Nutzer kopieren und für sein Training / seinen Unterricht nutzen darf, ohne Copyright-Probleme befürchten zu müssen. Auf dieses Standardwerk, kurz *"HABS"* genannt, verweise ich oft im Text.

Das vorliegende Buch erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder Richtigkeit. Natürlich lässt sich über vieles diskutieren, sind viele Dinge auch Ansichtssache oder hängen von äußeren Umständen ab. Besonders die Abschnitte, die mit Online Schach und Schach im Internet zu tun haben, können aufgrund des schnellen technischen Fortschritts schon bald veraltet sein.

Eine grundsätzliche Frage ist, ob der Schachunterricht in seiner tradierten, teils vom sowjetischen Schach entlehnten Form, noch zeitgemäß ist. In den letzten ca. 20-30 Jahren hat sich die Welt nicht nur technologisch stark verändert, sondern auch das Verhalten und die Erwartungen der Menschen. Schnelle Ergebnisse statt langes Büffeln, Entertainment statt über dem Brett zu brüten; das sind Forderungen, die heute für viele Schachinteressenten typisch sind. Was kann der Trainer tun, um diesen neuen Verhaltensmustern so gut wie möglich gerecht zu werden? Ich hoffe, dazu einige Ideen und Anregungen beisteuern zu können.

Und nun genug der Vorrede, lass uns als Erstes einige hundert Jahre in der Zeit zurückgehen und schauen, wie alles anfang.

Viel Spaß bei der Lektüre wünscht euch

Heinz Brunthaler

Anmerkungen und Begriffserklärungen

Gendersprache. Mit Leser, Schachspieler, Schüler, Trainer etc. sind stets Mitglieder aller Geschlechter gemeint. Ich schätze und respektiere jeden, der sich als Lernender wie als Trainer mit Schach beschäftigt, gleich welchem Geschlecht er angehört, und ich glaube nicht, dass es als weiteren Beweis dazu nötig ist, auf fast jeder Seite Wort-hülsen aufzuführen oder * einzusetzen, die inhaltlich nichts zum Thema beitragen.

Mit **Schüler** sind nicht nur Kinder und Jugendliche gemeint, sondern alle, die etwas über Schach lernen wollen, gleich ob 8 oder 80.

"Neuschreib". So nenne ich die verschlimmbesserte Schreibweise nach der Rechtschreibreform und habe mir vorbehalten, nicht alles davon mitzumachen. So bleibt es bei mir z. B. bei "vielversprechend" (statt viel versprechend) oder "Es tut mir leid" (statt Leid) u. dgl.

Fehler. Fast 140.000 Wörter und eine Million Zeichen auf 16.600 Zeilen umfasst dieses Buch; da sind Fehler unvermeidlich. Ich darf also um freundliche Nachsicht für solche bitten. Wer es besser kann, der werfe den ersten Stein - oder besser noch: schreibe selbst das perfekte Schach-Buch, 😊!

Fehlende oder nicht ausführlich genug behandelte Themen werden sicher einige Rezensenten kritisch anmerken. Doch dieses Buch hat nicht unbegrenzt Platz und ein einzelner Autor kann nicht alles behandeln bzw. ist nicht für alles kompetent. Eigentlich müsste ein solches Buch von einem Team geschrieben werden, dem auch Spezialisten angehören. Und ich möchte ja auch nachfolgenden Autoren noch etwas zu beschreiben übriglassen, 😊.

Sprache / Übersetzungen. Manche Leser mögen die Verwendung englischer Begriffe kritisieren oder auch, dass oft englische Zitate nicht übersetzt wurden. Doch die englische Sprache dominiert nun einmal und ist ja auch im deutschen Alltagsleben allgegenwärtig. Zudem sind die Zitate oft bereits aus anderen Sprachen übersetzt und würden bei einer weiteren Übersetzung noch mehr an Genauigkeit verlieren. Es lässt sich auch nicht alles exakt übersetzen. Zudem dürften nahezu alle Leser zumindest einiges Schulenglisch kennen, was fast immer zum Verständnis ausreichen sollte.

Übersetzungen, die mit [HB] gekennzeichnet sind, wurden von mir vorgenommen.

"HABS", Kurzform für das dreibändigen *"Hand- und Arbeitsbuch für den Schachtrainer"*, Hrsg. GM Thomas Luther, Dresden 2020 und 2021. Darauf wird im Text öfter verwiesen.

Hobbyspieler. (im Englischen "casual player") Damit sind Spieler gemeint, die noch nie oder nur kurz in einem Verein oder nur in einer Schulschach-Gruppe waren und dadurch keinen oder wenig "Schliff" erhalten haben. Sie haben sich ihr Wissen über Schach in aller Regel als Autodidakten erarbeitet oder aus der Praxis erhalten. Das

muss nicht unbedingt heißen, dass Hobbyspieler schwach sind. Manche haben durchaus Klub-Stärke oder können schnell auf dieses Niveau aufschließen.

Klubspieler (im Englischen "**class players**"). Damit sind Spieler im Bereich von Rating 1.000 - 2.000 gemeint, die in den USA in fünf Klassen von je 200 Punkten unterteilt sind. Das umfasst die Masse aller organisierten Schachspieler. Nur ca. 5 % haben eine höhere Spielstärke. Die nächste Kategorie sind die "Experts" mit Rating von 2001-2200, was schon eine beträchtliche Spielstärke ist. Mehr dazu im Abschnitt Spielstärke und Spielstärkeklassen sowie in der Tabelle "Schachliche Fähigkeiten".

OTB, Over The Board, Abkürzung für das Spiel am Brett.

Rating. Bewertungssystem(e) im Schach, international "**Elo**", national "**DWZ**". Den meisten Lesern dürfte dies zumindest in groben Zügen bekannt sein. Andernfalls bitte bei Wikipedia oder in "**HABS**" nachschauen, es fehlt hier der Platz für eine nähere Erklärung.

Die im Buch angegebenen Ratingzahlen sind, sofern nicht anders angegeben, **FIDE Elo-Zahlen**. Sie können von nationalen Wertzahlen im unteren und mittleren Bereich um einiges abweichen und dies erst recht beim Vergleich mit Online-Rating. Unter z. B. den Suchwörtern chess, rating, comparison finden sich Webseiten und Videos, die Vergleichstabellen zeigen. Grob vereinfacht kann man davon ausgehen, dass die Ratingwerte der Webpage **chess.com** in etwa den FIDE-Zahlen entsprechen, während **Lichess** speziell im unteren Bereich um einige hundert Punkte nach oben abweichen kann.

Viele Annahmen und Punkte in diesem Buch beziehen sich spezifisch auf das **Schach in Deutschland** mit seiner Infrastruktur von Vereinen, fast 100.000 organisierten Spielern, zahlreichen Spiel- und Trainingsmöglichkeiten und sozialen Gegebenheiten. Schon in Europa, aber erst recht in anderen Kontinenten wie Afrika oder Asien kann dies ganz anders sein und muss daher den jeweiligen Umständen angepasst werden.

Wiederholungen. Manchmal wird im Text etwas wiederholt, das schon in anderem Zusammenhang erwähnt wurde. Das ist teils unvermeidlich, weil Themen überlappen, teils auch wegen der Erfahrung geschehen, dass nicht Jeder alles liest bzw. falls doch wieder einiges vergessen / nicht gleich präsent hat.

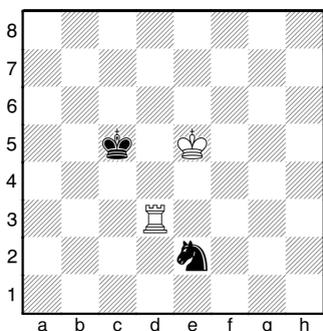
Index. Auf einen solchen habe ich sowohl aus Platzgründen verzichtet als auch deswegen, weil dies kein Nachschlagewerk ist, sondern gelesen werden soll. Zum einfacheren Wiederauffinden habe ich verstärkt Fettdruck verwendet.

Zeitbezug. Das Buch wurde in der Zeit von August 2021 bis Juni 2023 geschrieben. Dies ist der Stand für jeweils genannte Angaben und Werte, die gegebenenfalls zu aktualisieren sind. Besonders betrifft das die Abschnitte zum Schach im Internet.

I. Entstehung und Entwicklung des Schachtrainings von den Ursprüngen bis zum Zeitalter der Digitalisierung

Das Alter des Schachspiels wird auf ca. 1500 - 1800 Jahre geschätzt. Um das Jahr 1000 verbreitete es sich auch in Europa. Sein Ursprung ist unbekannt und von Mythen und Sagen umwunden, außer das es vermutlich in Indien entstand und von dort in die arabischen Länder kam. Es gibt nur wenige Zeugnisse über die Frühzeit des Schachspiels. Wir können aber als sicher annehmen, dass zu allen Zeiten Menschen bestrebt waren, besser und erfolgreicher zu spielen. Ein zusätzlicher Anreiz war in manchen Zeiten und Ländern dadurch gegeben, dass Schach um Einsatz gespielt wurde oder die besten Spieler sogar mit einer Anstellung am Hofe eines Fürsten belohnt wurden. Über das damalige Training ist leider so gut wie nichts überliefert. Vermutlich war das Zuschauen beim Spiel starker Spieler eine der wichtigsten Trainingsmethoden.

Es gab bereits Schachaufgaben, die sogenannten **Mansuben**. Diese entsprachen aber eher den heutigen Endspielstudien und waren konstruiert, teilweise auch mit bestimmten Bedingungen verbunden; etwa, welche Figur in wie vielen Zügen mattsetzen sollte. Für Taktiktraining der heutigen Art waren die Mansuben, wenn auch oft recht geistreich, kaum geeignet. Es gab wohl auch Aufgaben mit praktischem Nutzen wie das nachfolgende Endspiel Turm gegen Springer von **Seirab** aus dem 9. Jahrhundert. Diese beiden Figuren haben als einzige ihre Zugweise behalten und daher ist diese Methode noch heute anwendbar.



1. ♖d3-e3 ♘e2-g1 2. ♔e5-f5

Naheliegend, aber falsch ist 2. ♔e5-f4 ♔c5-d4

3. ♖e3-e1/e8 (3. ♖e3-e4+ ♔d4-d3 4. -- ♘g1-e2+)

3... ♘g1-h3+ 4. ♔f4-f3 ♘h3-g5+ und der Springer ist entkommen.

2... ♔c5-d4 3. ♔f5-f4 ♔d4-c4

4. ♔f4-g3 ♔c4-d4 5. ♖e3-e1

und der Springer ist gefangen.

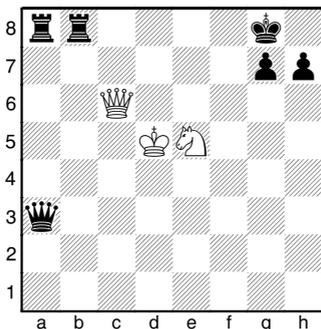
Wir können aus dieser Aufgabe Schlüsse ziehen, die uns erlauben, die angewendete Methode in beliebigen Stellungen mit gleichem Material anzuwenden:

- Der Springer muss von seinem König getrennt sein;
- Er muss in einem Viertel des Brettes stehen, in das der König der Turmpartei eindringen kann oder bereits steht;
- Der Springer muss weiter zum Rand getrieben werden, wo er bald gefangen wird.

Diese Anwendungskriterien und die Reproduzierbarkeit unterscheidet die Endspielaufgabe von den Mansuben, deren Konfigurationen in der Praxis kaum vorkommen und die, wenn überhaupt, in weit geringerem Maße die Ableitung von Prinzipien und Methoden zulassen.

In der zweiten Hälfte des 15. Jahrhunderts wandelte sich das Schachspiel. Die neuen Regeln sahen Dame und Läufer, die zuvor kaum stärker als Bauern waren, nun als langschrittige Figuren, was zuvor nur der Turm war. Die Dame wurde sogar die mächtigste Figur auf dem Brett. Das machte das neue Schach dynamischer und kämpferischer, es gab viel mehr zu berechnen und einzuplanen als in der alten Spielform.

Sei es durch die neuen Regeln und den damit erweiterten Möglichkeiten des Spiels, oder durch die europäische Denkweise, jedenfalls nahm die Zahl der Stellungen und Partiefragmente, die den o. a. Kriterien praktischer Anwendung entsprachen, im 16. Jahrhundert stark zu. Zu ihrer Verbreitung trug auch der mittlerweile erfundene Buchdruck bei. Bereits 1497 im ersten gedruckten Schachbuch von Belang zeigte der Autor, der Spanier **Lucena**, das sogenannte "**Brückenbau-Manöver**", eine Endspielführung im Turmendspiel, die noch heute die Einleitung in fast jedem Buch zum Turmendspiel ist. Ebenfalls zeigte er ein neu gefundenes Taktik-Motiv, das sogenannte "**erstickte Matt**", das wir stellvertretend für diese neue Kategorie zeigen:



1. ♔c6-e6+ ♖g8-h8

[1... ♖g8-f8?? scheitert sowohl an 2. ♕e6-f7# als auch an 2. ♘e5-d7#]

2. ♘e5-f7+ ♖h8-g8 3. ♘f7-h6+ Doppelschach!

3... ♖g8-h8 [3... ♖g8-f8? 4. ♕e6-f7#]

4. ♕e6-g8+ und das zwingt Schwarz, seinen König mit 4... ♖b8xg8 völlig einzuschließen. Nun ist er gegen alle Figuren sicher - bis auf eine - daher

5. ♘h6-f7#

Bereits die ersten Schachbücher enthielten außer solchen Matt-Motiven auch Endspiele und "Spielanfänge", was wir heute als Eröffnungen bezeichnen. Viele dieser Fälle stammten bereits aus echten Partien. Selbst wenn diese nach heutigen Maßstäben sehr rudimentär und voller Schwächen sind, zeigen sie, dass sich Schachspieler schon damals Gedanken darüber machten, wie sich das Spiel besser und effizienter gestalten ließ.

Einen ersten Höhepunkt in der jungen Schachliteratur setzte **Gioachino Greco** (1600-1634), der bereits 1619 damit begann, Handschriften anzufertigen. Seine Sammlung von 150 Partiefragmenten, oft mit typischen lehrreichen Fallen und Reinfällen und 12 Endspielen, bildete für lange Zeit den Grundstock der Schachliteratur und vieles