

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

Hausarbeit zum C-Trainer im Schach



vorgelegt von: Klaus Seifert
Studienbereich: Schachtraining
Erstgutachter: Dr. Siegfried Müller
Zweitgutachter: Dr. Frank Rieger

© 2009

Dieses Werk, einschließlich seiner Teile, ist **urheberrechtlich geschützt**. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtgesetzes ist ohne Zustimmung des Autors unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen sowie die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Vorbemerkungen

Die Hausarbeit hat das Ziel, den Übungsleitern eine Hilfe für die Ausbildung der Kinder zu geben.

Nach dem Erlernen der Regeln des Schachspiels wird von den Übungsleitern versucht, die Spielstärke der Kinder durch die Vermittlung von taktischen Fertigkeiten zu verbessern. Außerdem werden einfache Endspiele gezeigt, weil sie übersichtlich (wenige Figuren) und teilweise mechanisch erlernbar sind.

Die Kinder wollen jedoch auch sofort ganze Partien spielen, da sie untereinander ihre Kräfte messen wollen. Durch die ganzen Partien werden die Kinder geschult, das ganze Brett zu überblicken und mit allen Figuren zu spielen. In diesen ersten Partien wird bei den ersten Zügen (Eröffnung) fast alles falsch gemacht. Dazu gehören z.B. schnelle und unüberlegte Züge, kein logischer Zusammenhang der eigenen Züge, Versuch des schnellen Mattsetzens, Abjagen einer Figur, sinnlose Schachgebote usw. ([5, Seite 129]) Das Erlernen von Eröffnungen ist natürlich zweck- und sinnlos, da die Kinder diese Züge nicht verstehen.

Zeigt der Übungsleiter den Kindern einige Grundregeln für die ersten Züge, wird erreicht, dass verstanden wird, was das Ziel der Schachpartie ist. Über den Weg zu diesem Ziel besteht dann zumindest eine Grundvorstellung. Die gemachten Züge sind dann zwar nicht die besten, aber auch nicht die sinnlosesten. Die Figuren stehen nach einem solchen Anfang auf solchen Feldern, dass das Brett nach einer Schachpartie aussieht.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Fehler in der Eröffnungsbehandlung	2
2.1	Zu viele Bauernzüge	2
2.1.1	Seifert-Peschel, 1975	2
2.1.2	Wagner-Seifert, 1980	3
2.1.3	Seifert-Liebsch, 1987	4
2.1.4	Seifert-Droese, 2006	5
2.2	Figuren mehrmals ziehen	7
2.2.1	Seifert-Bienk, 2003	7
2.2.2	Seifert-Keller, 2007	9
2.2.3	Pfleger-Herzog, 1960	10
2.3	Verfrühte Damenausflüge	11
2.3.1	Seifert-Strohbach, 1974	11
2.3.2	Greco-N.N.	12
2.3.3	Beispielpartie	13
3	Schlußbemerkungen	15
	Eidesstattliche Erklärung	16
	Literaturverzeichnis	17

1 Einleitung

Die Kinder wollen nach dem Erlernen der Schachregeln schnell auch lernen, wie man eine ganze Partie gewinnt.

Sie glauben, z.B. durch Tricks oder Kopieren von gesehenen Siegen, zum Erfolg zu kommen. Zeigt man ihnen nur schlechte Züge, werden diese anfangs noch nicht als Ursache der Niederlage erkannt. Die schlechten Anfangszüge müssen so dargestellt werden, dass sie den Kindern zeigen, dass es dadurch zur Niederlage im Spiel kommt. Dies ist nur möglich, wenn man die Anfangszüge (Eröffnung) in den Gesamtzusammenhang zum Ergebnis einer Partie stellt. Partien des Übungsleiters sind dazu besonders geeignet, weil die Kinder mit ihm etwas verbindet. Sie sind dann sofort aufmerksam und interessiert.

Selbstverständlich können diese Partien nicht einfach genug sein, da erst erstes Spielverständnis geschult werden muss. Die Partien werden bis zum Matt, Materialverlust oder anderen gravierenden Nachteilen gezeigt. Alle Partien bis zum Ende zu spielen, ist nicht sinnvoll. Beim Übergang zum Endspiel wird vieles nicht mehr verstanden. Das wirkt nur ermüdend und lenkt vom eigentlichen Lernziel ab. Insbesondere das Verwerten von Material- und Stellungs Vorteilen ist bereits ein anderes Thema bei der Arbeit mit den Kindern.

Die ersten einfachen Eröffnungsregeln sind einfach erlernbar und werden nach gewisser Zeit auch befolgt. Reine taktische Fehler werden nicht gezeigt, weil sie nur von den ersten Regeln der Eröffnungsbehandlung ablenken.

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

Die ersten Züge dienen der schnellen Entwicklung der eigenen Kräfte. Dadurch soll schon zu Beginn der Partie ein Vorteil erspielt werden. Der Eröffnungsvorteil, bzw. Nachteil, muss auch von den Kinder gesehen werden. Die drei von mir ausgeführten grundsätzlichen Fehler führen immer zum Entwicklungsrückstand.

2.1 Zu viele Bauernzüge

Nur mit Bauernzügen kann man weder zum Angriff noch zum Matt kommen.

Jeder zu viel gemachte Bauernzug verzögert die Entwicklung der eigenen Kräfte. Nur durch Figurenentwicklung und dem Zusammenspiel der Figuren kann man zu einem Vorteil kommen. Durch zu viele Bauernzüge entstehen oft auch Bauernschwächen in der eigenen Stellung.

2.1.1 Seifert-Peschel, 1975

1	e4	e5
2	♘f3	♘c6
3	♘c3	h6?
4	d4	e5xd4
5	♘xd4	a6?

Das Ziehen der Randbauern ist bei Kindern beliebt. Damit sollen Springerzüge und Läuferzüge nach b5 und g5 verhindert werden.

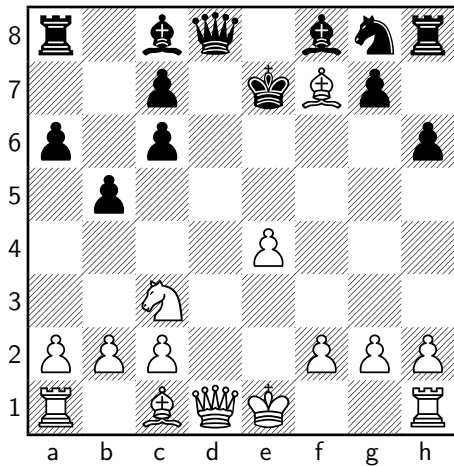
6	♙c4	b5?
---	-----	-----

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

... ♖f6 war besser

7	♖xc6	dxc6
8	♗xf7	♔e7



Weiß hat bei Angriff einen Bauern mehr. Der schlecht stehende schwarze König ist auch für den Anfänger zu erkennen.

2.1.2 Wagner-Seifert, 1980

1	d4	♖f6
2	c4	g6
3	♖c3	d5
4	c5?	♗g7
5	b4?	

Weiß träumt von einem Bauernsturm am Damenflügel. Der letzte Bauerzug ist eindeutig nachteilig, weil die Diagonale h8-a1 bald freigelegt wird und der Turm a1 bald vom Läufer bedroht wird.

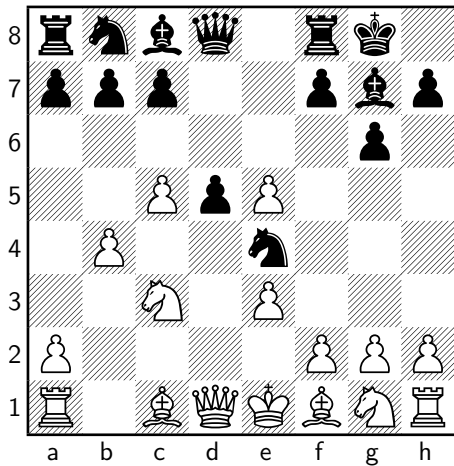
5	...	O-O
6	e3	

Der fünfte Bauerzug. Besser war 6.Sf3, um den folgenden Zug zu verhindern.

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

6 ... e5!
7 d4xe5 ♘e4



Schwarz steht besser, weil der weiße König unsicher steht (nicht rochiert) und die weißen Bauern am Damenflügel zu weit vorgerückt und schwach sind.

2.1.3 Seifert-Liebsch, 1987

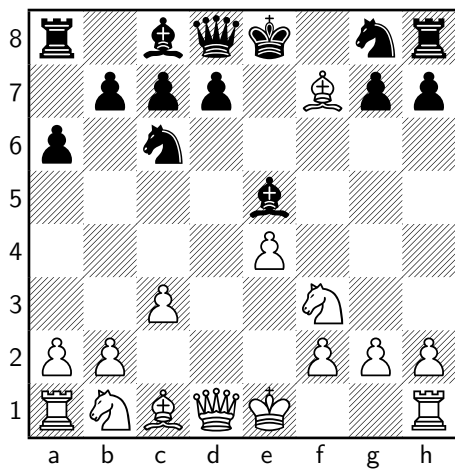
1 e4 e5
2 ♘f3 ♘c6
3 ♗c4 ♗c5
4 c3 a6?

Anstatt mit 4...Sf6 die Entwicklung voranzutreiben und das drohende weiße Zentrum anzugreifen, macht Schwarz einen unnützen Bauerzug.

5 d4 ♗d6
6 d4xe5 ♗xe5
7 ♗xf7+

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung



7 ... ♔xf7
8 Dd5+

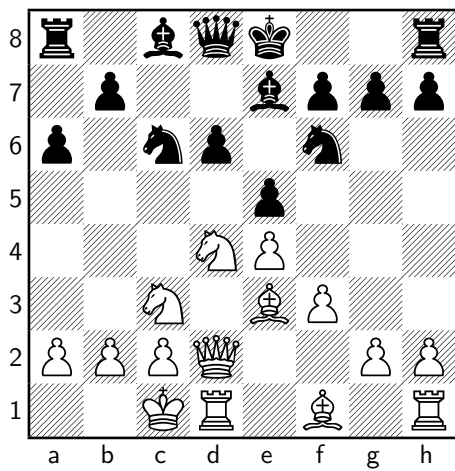
Schwarz kann den Läufer auf e5 nicht mit 8...Kf6 decken, weil 9.Lg5+ sofort verliert. Nach 8. ...Kf8, 8. ...Ke8 oder 8. ...Kg6 folgt 9.Sxe5 und wegen des schlecht stehenden schwarzen Königs und des Bauernverlusts steht Weiß besser.

2.1.4 Seifert-Droese, 2006

1	e4	c5
2	♘f3	♗c6
3	d4	c5xd4
4	♗xd4	d6
5	♗c3	a6
6	♙e3	♗f6
7	f3	e6
8	♚d2	♙e7
9	O-O-O	e5?

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

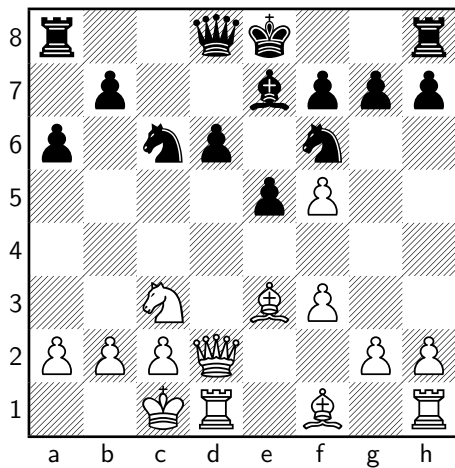


Nach 7...e6 ist 9...e5 ein Tempoverlust, der zu starkem weißen Angriff führt.

10 ♘f5! ♙xf5

Nach 10....O-O verliert Schwarz nach 11.Sxe7 De7 12.Dxd6 einen Bauern.

11 exf5

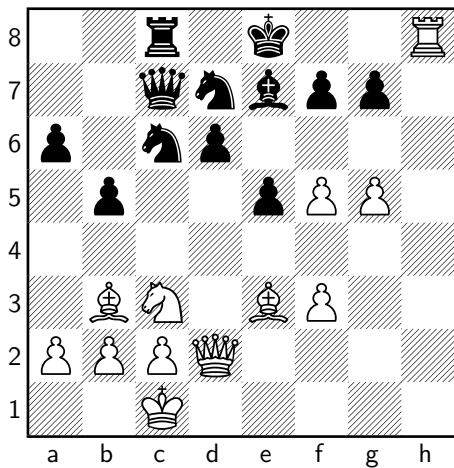


11	...	♙a5
12	♙c4	♖c8
13	♙b3	b5
14	g4	h6
15	h4	♙c7
16	g5	hxg5

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

17	h×g5	♖h8×h1
18	♖d1×h1	♘d7
19	♖h8	



Schwarz gibt auf

2.2 Figuren mehrmals ziehen

Die Figuren sollten am Anfang möglichst nur einmal gezogen werden. Wird eine Figur grundlos mehrmals gezogen, so verliert man Zeit, die anderen Figuren zu entwickeln. Es treten ähnliche Probleme wie bei zu vielen Bauernzügen auf.

2.2.1 Seifert-Bienk, 2003

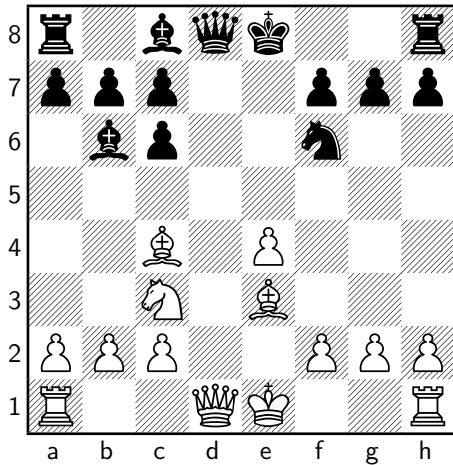
1	e4	e5
2	♘f3	♘c6
3	d4	e5×d4
4	♘f3×d4	♙b4
5	♘c3	♙c5?
6	♙e3	♙b6?

Der Läufer macht den dritten Zug ,da Schwarz merkt, dass er jetzt gefährdet steht.

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

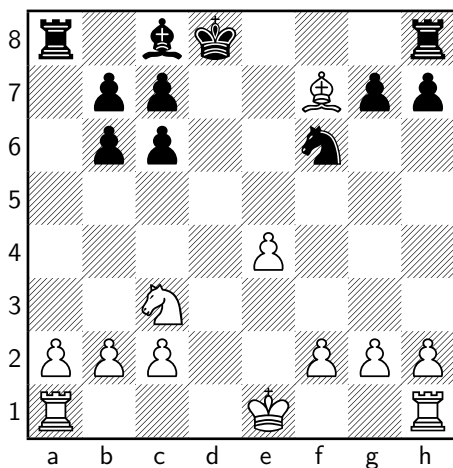
2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

7 ♘c4 ♗f6
8 ♗xc6 d7xc6



Nach 8....b.c6 9.L:b6 c:b6.10.e5 hat der Springer kein gutes Feld und Schwarz kommt in Nachteil.

9 ♔xd8 ♔xd8
10 ♘xb6 axb6
11 ♘xf7



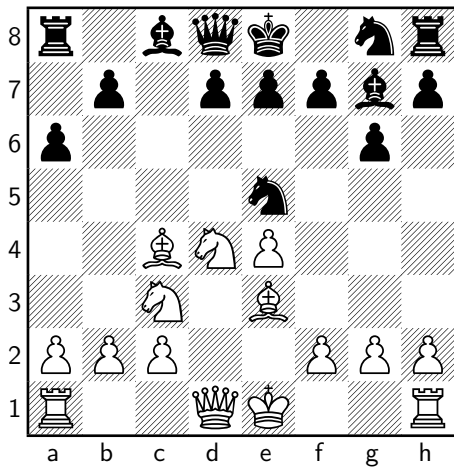
Weiß hat einen Bauern gewonnen und der schwarze König steht in der Brettmitte gefährdet.

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

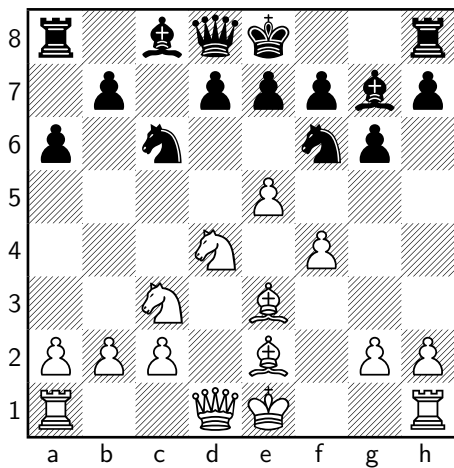
2.2.2 Seifert-Keller, 2007

1	e4	c5
2	♘f3	♘c6
3	d4	c5×d4
4	♘f3×d4	g6
5	♘c3	♙g7
6	♙e3	a6?!
7	♙c4	♘e5



Der Springer wird ohne Not erneut gezogen. Besser war 7...d6 nebst 8...Sf6, um die Entwicklung abzuschließen.

8	♙e2	♘f6
9	f4	♘c6
10	e5	



DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

Nun muss der Springer ein drittes Mal ziehen und hat kein gutes Feld. Weiß steht nach 10.... Sg8 überlegen entwickelt, bzw.gewinnt nach 10....Sh5 11.g4 eine Figur.

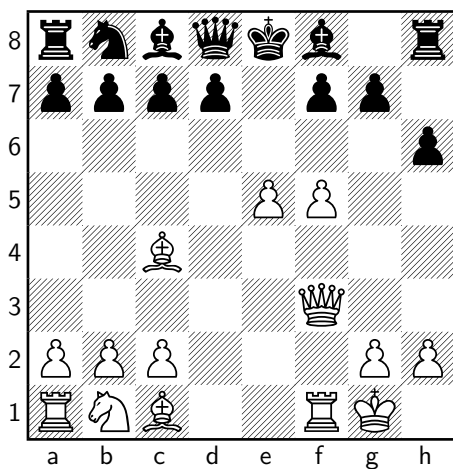
2.2.3 Pfleger-Herzog, 1960

[6, Seite 23]

1	e4	e5
2	♘c4	♗f6
3	d4	♗f6xe4
4	d4xe5	♗c5
5	f4	♗e6
6	♗f3	h6?
7	f5	♗g5
8	O-O	♗g5xf3

Von acht Zügen hat Schwarz sechs mit einem Springer gemacht. Der Tausch auf f3 entwickelt noch eine weiße Figur.

9 ♔d1xf3



Weiß steht total überlegen. Die Bauern e5,f5 drohen die Königsstellung aufzubrechen. Auf 9....d6 folgt 10.e6 und auf 9....c6 folgt 10.f6

2.3 Verfrühte Damenausflüge

Eine zu schnell ins Spiel gebrachte Dame wird von sich entwickelnden Leichtfiguren angegriffen. Wegen ihres hohen Wertes muss sie dann wieder ziehen. Entwicklungsrückstand ist die Folge.

2.3.1 Seifert-Strohbach, 1974

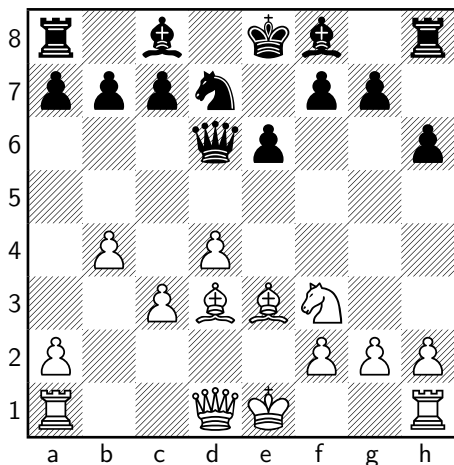
1	e4	e6
2	d4	d5
3	♘c3	d5xe4
4	♘c3xe4	♘f6
5	♘e4xf6	♚d8xf6
6	♘f3	♘d7

Die Dame steht exponiert und wird laufend angegriffen.

7	♘g5	♚f5
8	♘d3	♚a5
9	c3	h6
10	b4	♚b6?

hier war 10....Da3 besser.

11	♘e3	♚d6
----	-----	-----

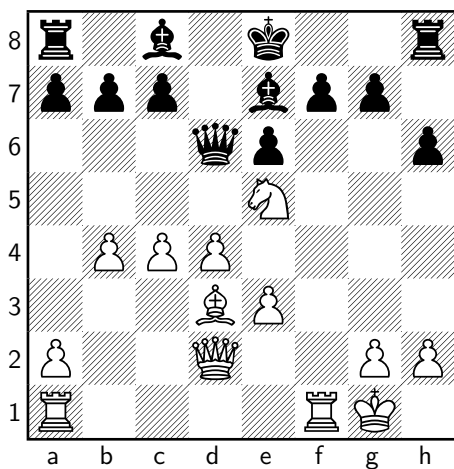


DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

Der fünfte Zug mit der Dame.

12	O-O	♙e7
13	♚d2	♘f6
14	♞e5	♞d5
15	c4	♞d5xe3
16	f2xe3	



Durch die vielen schwarzen Damenzüge ist Weiß besser entwickelt und hat eine gefährliche dynamische Bauernstruktur b4,c4,d4. Der französische Läufer steht noch auf c8 und ist schwer zu entwickeln. Der schwarze König hat noch nicht rochiert.

2.3.2 Greco-N.N.

[6, Seite 24]

1	e4	e5
2	♞f3	♚f6
3	♙c4	♚g6

Schwarz macht sofort zwei Damenzüge in der Eröffnung. Der jetzt folgende Bauernraub gefährdet die Dame weiter.

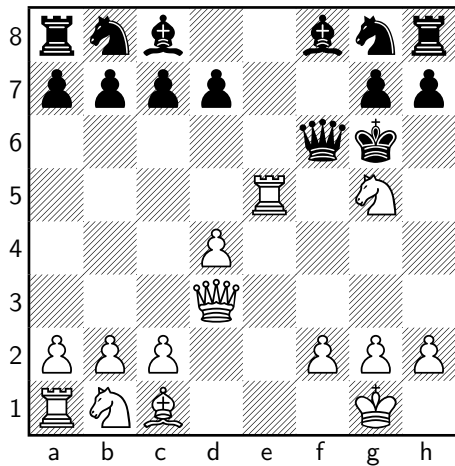
DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

4	O-O	♔xe4
5	♗xf7	♕e7

Es scheidet 5...Kxf7 an 6.Sg5+ auf 5...Kd8 folgt 6.Sxe5.

6	♖e1	♔f4
7	♗xe5	♕xf7
8	d4	♔f6
9	♘g5	♕g6
10	♔d3+	



Von neun Zügen fünf mit der Dame. Schwarz konnte zwischen dem 6. und 9. Zug die Dame opfern, um ein schnelles Matt zu verhindern. Jetzt erfolgt es in spätestens drei Zügen.

2.3.3 Beispielpartie

[1, Seite 144]

1	e4	e5
2	♗c4	♘c6
3	♔h5?	

Der bei den Kindern beliebte Versuch des Schäfermatt.

DIE ERSTEN PARTIEZÜGE VON KINDERN

2 Fehler in der Eröffnungsbehandlung

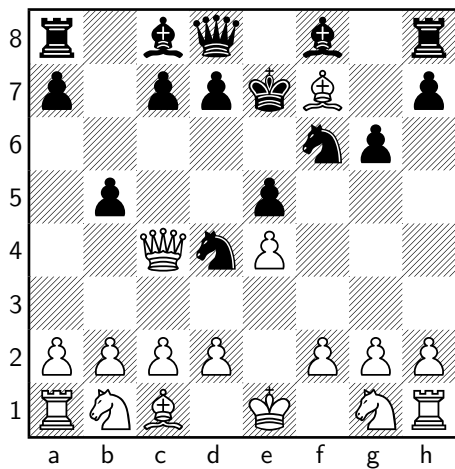
3	...	g6
4	♔f3	♘f6
5	♔b3	

Der weiße erneuert den Angriff auf den Punkt f7.

5	...	♘d4!
6	♕c4xf7+	

Weiß erobert den Punkt f7 und das mit Schach. Die weiße Dame zieht aber das fünfte mal. Der auf f7 stehende Läufer ist aber nicht mehr zu decken und geht verloren.

6	...	♔e7
7	♔c4	b5



3 Schlußbemerkungen

Die geplanten Partien sollten nicht hintereinander gezeigt und nachgespielt werden.

Im Abstand von drei Wochen reicht 1/4 Stunde im Training, um eine Verbesserung auch für die ersten Züge zu erreichen. Einige Kinder werden zu diesen Ausführungen des Übungsleiters skeptisch stehen.

Sie sehen, dass ihre Partien durch eingestellte Figuren, Unaufmerksamkeiten usw. entschieden werden. Allmählich werden diese einfachen Siege weniger.

Dann verbessern sich auch die Chancen, dass sie ihre Spielgestaltung ändern.

Die drei gezeigten Anfangsfehler zur Eröffnungsbehandlung führen immer zu Entwicklungsrückstand. Die Lektionen können beliebig erweitert werden durch solche Themen, wie Schwächung der Königsstellung (insbesondere nach der Rochade), Zentrumsbesetzung, Gambiteröffnungen, Bauernraub in der Eröffnung, usw.

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere hiermit, dass ich meine Hausarbeit über das Thema

Die ersten Partiezüge von Kindern

selbständig verfasst und keine anderen, als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt habe. Die Arbeit wurde bisher keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch nicht veröffentlicht.

Bannewitz, den 12. September 2009

KLAUS SEIFERT

Literaturverzeichnis

- 1 Bönsch, Ernst *Schachlehre*. Sportverlag Berlin, 1985 [2.3.3](#)
- 2 Bronstein, David *Bronsteins Schachlehre*. Sportverlag Berlin, 1989
- 3 Koblenz/Tal *Der Weg zum Erfolg*. Sportverlag Berlin, 1982
- 4 Neistadt, Jakow *Schon in der Eröffnung gewinnen Sizilianisch*. Joachim Beyer Verlag 8607 Hollfeld 1992
- 5 Pfleger, Helmut *Schach Zug um Zug*. Orbis Verlag München 2003
([document](#))
- 6 Roismann, Abram *400 Kurzpartien*. Sportverlag Berlin 1982 [2.2.3](#), [2.3.2](#)
- 7 Silman, Jeremy *Schach aber richtig*. In Chess, Alkmaar, Niederlande 2006