



Konzept zur
Schach AG
am
Gymnasium Neue Sandkaul

Inhaltsverzeichnis

1. Motivation

2. Aufbau der AG

2.1. Zeitdauer

2.2. Auswahlverfahren

2.3. AG-Räume

2.4. Größe und Teilnehmerstruktur der AG

2.5. AG-Logo

3. Ziele

3.1. Begabungsförderung

3.2. Schaffung sozialer Strukturen

3.3. Persönlichkeitsentwicklung

4. Zukünftige Ziele

1. Motivation

Zu Beginn des Jahres 2021 musste die Schule aufgrund der Situation während der Corona-Pandemie in den Lockdown übergehen. In dieser Zeit ist der Stundenplan nahezu 1:1 über Onlineunterricht abgedeckt worden. Während der Zeit des Lockdowns mussten die Schülerinnen und Schüler größtenteils auf ihre Sozialkontakte verzichten. Der Onlineunterricht ermöglichte es den Kindern zwar, mit anderen Klassenkameraden in Kontakt zu treten, aber nach dem Unterricht lösten sich die Gruppen stets auf.

In dieser Phase entstand die Idee, Online-Schach an der Schule zu etablieren. Einerseits war der Zeitpunkt günstig, da der Online-Schachbereich aufgrund der Pandemie einen Boom erlebte, andererseits bot Online-Schach den Kindern die Möglichkeit, beim Spielen miteinander zu kommunizieren.

Dies ist von den Schülerinnen und Schülern äußerst positiv aufgenommen worden. Es entstand an der Schule selbst ein kleiner Schach-Boom. Es bot den Lernenden eine dringend benötigte Ablenkung vom Lockdown und von der Monotonie des Tages. So riefen sich die Schüler über die Plattform Teams gegenseitig an und verabredeten sich zum Schachspielen.

Aufgrund des hohen Interesses wurde während des Lockdowns ein Schachturnier im Onlineschach durchgeführt. Auf Teams ist dieses Turnier sogar gestreamt und von der Lehrperson kommentiert worden. Das Turnier gewannen damals zwei 6. Klässler. Beide Schüler sind für die Entwicklung des Spiels „Schach“ an der Schule von großer Bedeutung.

Da das Interesse am Schachspielen größer wurde, wurde eine Online-Schach-Liga ins Leben gerufen. In dieser Liga meldeten sich die Schülerinnen und Schüler an und machten wöchentlich persönlich Termine zum Schachspielen mit anderen Schülern aus.

Während dieses Format in der Lockdownphase sehr erfolgreich war, konnte es sich während des wieder neu aufgenommen Präsenzunterrichts nicht mehr halten. Zu groß war der Stress der Schüler, die Schachtermine und die Präsenz in der Schule unter einem Hut zu bringen. Es musste eine AG in Präsenz her – ein geregelter Zeitpunkt, an dem alle Beteiligten wissen, dass sie sich nun ganz dem Spiel Schach widmen können.

Mit der Aufnahme des regulären Schulbetriebs konnte zu Beginn des Schuljahres 2021/2022 die Schach-AG offiziell beginnen.

Die Schach-AG stellt somit das Erfolgskonzept aus der Lockdownphase dar.

2. Aufbau der AG

Anders als andere AGs unserer Schule wird die Schach-AG primär von den Schülerinnen und Schülern selbst geleitet. Es ist somit eine AG von Schülern für Schüler. Zentral sind hier die Schülerinnen und Schüler, die sich in Sachen Schach an der Schule einen Namen gemacht haben. Hierzu zählen die beiden Schüler, die das allererste Turnier gewonnen hatten und die Gruppe von Schülern, die sich von den beiden haben inspirieren lassen.

Diese Gruppe leitet die AG. Ihre Aufgabe besteht darin, einen Raum zu schaffen, indem die Schülerinnen und Schüler Schach spielen können. Zusätzlich stellen sie zu Beginn der AG immer eine kurze Taktik oder Strategie vor, geben den Spielern Tipps und vermitteln Spaß am Spiel.

Die Schüler bieten in der Regel zwei AG-Termine an: einen Termin für Anfänger und einen Termin für Fortgeschrittene. Hierbei sei angemerkt, dass die Anfängergruppe stetigen Zulauf erfährt, während in der Fortgeschrittenengruppe bisher nur der harte Kern der AG vertreten ist. Für die Fortgeschrittenengruppe muss noch ein tragbares Konzept gefunden werden – insbesondere, weil die Anfängergruppe so gut läuft, dass die Schüler von dort nicht in die Fortgeschrittenengruppe wechseln möchten.

Der AG ist es gelungen, eine Kooperation mit dem „Klub der Kölner Schachfreunde 1967“ zu vereinbaren, welcher der AG mit Rat und Tat zur Seite stehen. So kommen regelmäßig Vereinsmitglieder die AG besuchen, um Eröffnungen und Taktiken vorzustellen oder auch um die Spielstärke der Schüler einzuschätzen.

Das Highlight der AG stellt das große Schulschachturnier dar, welches von dem Schachverein tatkräftig unterstützt wird. Dieses Turnier findet kurz vor den Sommerferien statt und lockt mit vielen Preisen, die gemeinsam vom Klub der Kölner Schachfreunde und dem Förderverein der Schule finanziert werden.

Die AG nimmt darüber hinaus auch an außerschulischen Wettbewerben teil. Hierzu zählen:

- Schulschach Online-Team Cup
- Schulschachmeisterschaft NRW
- Schulschach-Cup

Die Aufgabe der Lehrperson besteht darin, für stetige Motivation zu Sorgen. So stellt sie häufig Entwicklungen im Bereich Schach vor, erzählt von aktuellen Wettbewerben und inspirierenden Vorbildern für die Kinder. Zudem ist eine Rangliste eingeführt worden, welches es den Schülern ermöglicht, gewertete Spiele gegeneinander zu spielen. Diese wirken sich dann entsprechend auf die Rangliste aus.

2.1. Zeitdauer

Sowohl die Anfängergruppe als auch die Fortgeschrittenengruppe der Schach-AG treffen sich einmal wöchentlich nach dem Unterricht. Die Treffen dauern eine Stunde, wobei die Schülerinnen und Schüler durchaus auch länger bleiben können, um fertig zu spielen.

2.2. Auswahlverfahren

Für die Schach-AG gibt es kein spezielles Auswahlverfahren. Es darf kommen, wer möchte. Limitiert wird dies lediglich durch die Anzahl an Bretter und Spielfiguren, die die AG besitzt.

2.3. AG-Räume

Die AG findet im Raum E 2.04 statt.

In dem Raum befindet sich auch eine Schachwand, welche den aktuellen Nationalkader der deutschen Schachspieler zeigt, sowie andere erwähnenswerte Persönlichkeiten. Dort befindet sich auch die Rangliste mit den Namen der Schülerinnen und Schülern.

2.4. Größe und Teilnehmerstruktur der AG

Seit Gründung erlebt die AG stetigen Zulauf. In der Regel kann von 30 Teilnehmern ausgegangen werden, was für eine Schach-AG enorm viel ist!

Die Spannweite der Leistungen im Schach geht dabei weit auseinander. So befinden sich Vereinsspieler in der AG, sowie auch Teilnehmer, die gerade erst die Schachregeln beherrschen.

Geleitet wird die AG von etwa 4 Hauptleitern und 3 Nebenleiter.

Bemerkenswert ist, dass es mittlerweile drei Schülerinnen und Schüler durch die Schach-AG geschafft haben, sich im Schachverein zu etablieren und dort auch zu den aufstrebenden Talenten zählen. Zu diesen drei erfahrenen Spielern kommen nun auch weitere Spieler hinzu, die in ihrer Freizeit fleißig trainieren und ebenfalls ein hohes Niveau erreicht haben. Diese sogenannten „Profi-Spieler“ stellen die erste Wahl dar, wenn es darum geht, als Schulteam in einem Turnier anzutreten.

| <u>Zusammensetzung der AG</u> | AG-Leiter: 7 |
|-------------------------------|---------------|
| Profi-Spieler | ca. 6 |
| normale Spieler | ca. 24 |
| Gesamt: | ca. 30 |

2.5. AG-Logo

Das AG-Logo ist von den beiden Schülern Jonas Oehl und Simon Linzbach mit Hilfe einer Bild-KI erstellt worden.



3. Ziele

3.1. Begabungsförderung

Im Sinne einer Begabungsförderung eignet sich die AG hervorragend, um Gleichgesinnte kennenzulernen und sich an ihnen zu messen. So werden besonders begabte Schülerinnen und Schüler gezielt angesprochen und für eine Teilnahme an der AG geworben. Dort wird ihnen ein Raum geboten, um mit anderen über das Spiel in Kontakt zu kommen und wo sie für ihr Können auch von Mitschülern Wertschätzung erfahren.

Die Teilnahme an außerschulischen Turnieren ermöglicht es ihnen außerdem, der Außenwelt zu zeigen, was sie leisten können.

3.2. Schaffung sozialer Strukturen

In der AG kommen die Lernenden mit zahlreichen Schülern aller Jahrgangsstufen in Kontakt. Sie können sich miteinander messen, sich gegenseitig Tipps geben und sich zum Spielen verabreden. Die Teilnahme an Turnieren trägt außerdem dazu bei, dass sich eine große Gemeinschaft bildet. So lässt sich bereits auf dem Pausenhof beobachten, dass die Schüler der AG gerne Jahrgangsübergreifend miteinander kommunizieren und so echte Freundschaften entstehen.

3.3. Persönlichkeitsentwicklung

Kaum ein anderes Spiel wie Schach bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, ihre eigenen Leistungen einzuschätzen. So können sie durch das Spielen gegen andere erkennen, auf welchem Leistungsstand sie sich in etwa bewegen. Fortschritte sind daher sofort ersichtlich, wenn derjenige es schafft, plötzlich gegen andere zu gewinnen, gegen die man Wochen zuvor immer verloren hat.

Online-Schach trägt außerdem durch das Ratingsystem dazu bei, dem eigenen Schachkönnen eine Zahl (Elo) zu geben, wodurch sich die Schüler untereinander vergleichen können. Durch regelmäßiges Training wird man feststellen, dass die Zahl beim Online-Schach steigt – ein klares Indiz dafür, dass man besser geworden ist.

Über die Elo-Zahl ist es den Schülern auch möglich, sich mit professionellen Schachspielern zu vergleichen. Sie können also so stets einschätzen, wo sie stehen und wie weit es noch ist, ein bestimmtes Ziel zu erreichen.

Schach ist ein Spiel, bei dem der Fehler stets bei sich selbst zu suchen ist. Man verliert ein Spiel, weil man selbst einen Fehler gemacht hat – Ausreden gibt es keine. Dadurch ist Schach ideal, um die eigenen Fehler ausfindig zu machen und um an ihnen zu arbeiten. Das Spiel schafft eine Sensibilisierung dafür, den Grund erst bei sich selbst zu suchen, anstatt andere Personen verantwortlich zu machen. Dadurch stärkt das Spiel das eigene Selbstbild.

In Zeiten der digitalen Reizüberflutung, in denen es die Schüler gewohnt sind, nicht lange bei einer Sache zu bleiben, bildet Schach das exakte Gegengewicht. Es reduziert das Geschehen auf das Wesentliche und fördert die Konzentrationsfähigkeiten der Schülerinnen und Schüler.

4. Zukünftige Ziele

- 1.** Wir versuchen, weitere Schüler für die AG zu begeistern. Hierzu werden wir in Zukunft auch die umliegenden Grundschulen miteinbeziehen. Dies dient gleichzeitig auch als Werbung für unsere Schule.

- 2.** Durch das bisherige Programm erfüllen wir bereits die meisten Bedingungen zum Erlangen des Siegels „Schachschule“ vom deutschen Schachbund. In Zukunft wird versucht werden, das Siegel zu beantragen.

- 3.** Die Lehrperson wird an der Fortbildungsmaßnahme des deutschen Schachbundes teilnehmen, um das „Schachpatent“ zu erlangen.

- 4.** Es wird weiteres Material benötigt werden. Neben weiteren Brettern und Figuren sind es aber vor allem gute professionelle Schachuhren, die angeschafft werden sollten. Außerdem gibt es spezielle Schachbretter, die mit Online-Schachsysteme verbunden sind (sogenannte E-Boards). Diese würden die Attraktivität der AG ungemein steigern.