

## SCHACH FÜR KINDER

# Immer einen Zug voraus

► Das junge Projekt Kinderschach in Deutschland startete vor etwa 2 Jahren und basiert auf zwei wissenschaftlich evaluierten Studien in Nordrhein Westfalen und Trier, in den bewiesen wurde, dass die frühkindliche Entwicklung durch die niederschwellige Beschäftigung mit dem kognitiven Spiel Schach positiv beeinflusst werden kann.

Der Verein fördert und pflegt das Schachspiel und wendet sich vorrangig an Kinder und pädagogisches Personal in Bildungseinrichtungen. ErzieherInnen oder pädagogische Fachkräfte sollen in die Welt des Schach eingeführt und mit Spielmaterial und methodischen Hilfsmitteln ausgestattet werden. Auf diese Weise werden sie befähigt, Kinder in den Einrichtungen auf spielerische Weise an das Schachspiel heranzuführen. Jeder engagierte Pädagoge oder Erzieher kann auch ohne Vorkenntnisse mit der entwickelten Pädagogik und den erstellten Materialien ganz unkompliziert die Beschäftigung mit Schach in seiner Einrichtung durchführen.

Das Projekt verbindet die Gedanken der frühkindlichen Bildung, des reibungslosen Übergangs von der Kita in die Grundschule sowie der Integration und Inklusion durch einen ganzheitlichen, methodischen Ansatz: Aspekte der Mathematik, des Sports, der Kunst, der Geschichte und der deutschen Sprache werden auf spielerische Art und Weise kombiniert.

Die Erfahrungen bei der Umsetzung des Projektes in Kindertagesstätten in Magdeburg, Halle, Erfurt, Leipzig und Dresden bestätigen die wissenschaftlichen Ergebnisse aus Trier und NRW.

Die Beschäftigung mit dem Schachspiel fördert die Kompetenzsteigerung der Kinder:

- Verbesserung der Wahrnehmungs- und Konzentrationsfähigkeit
- Förderung des logischen Denkvermögens
- Steigerung der Fantasie und Kreativität
- Stärkung des Sozialverhaltens und des Selbstbewusstseins



## Miteinander spielen - nicht gegeneinander

Auf spielerische Weise lernen die Kinder, sich an vereinbarte Regeln und Normen zu halten, konzentriert an einem Spiel teilzunehmen sowie mit Erfolgen und Niederlagen umzugehen.

Mit dem frühzeitigen Erlernen des Schachspiels wird somit ein Beitrag zum Bildungs- und Erziehungsprozess im Kindesalter geleistet.

Dabei ist Schach barrierefrei. Schach ist ein Spiel, welches in vielen Ländern der Erde gespielt wird und traditionell ohne Sprach-, Geschlechter- und Handicap-Barriere auskommt. Beim Schach spielen alle miteinander, egal ob mit oder ohne Migrationshintergrund, körperlichen Einschränkungen o.ä. Schach fasziniert zudem generationsübergreifend und bringt Jung und Alt zusammen.

## Innovative Idee, professionelle Umsetzung, nachhaltige Entwicklung

Der Verein „Kinderschach in Deutschland e.V.“ wurde im Februar 2013 gegründet und ist vom Finanzamt Halle (Saale) als gemeinnützig anerkannt. Versierte Schach-Referenten schulten ehrenamtlich seit Vereinsgründung bereits mehr als 250 ErzieherInnen aus 130 Kindertagesstätten und Horteinrichtungen in Halle (Saale), Bitterfeld-Wolfen, Dresden, Pirna, dem Landkreis Mansfeld-Südharz, Aschersleben und Leipzig.

Aktuell sind weitere Pilotprojekte in Hamburg, Niedersachsen und Hessen in Vorbereitung.

Die Schulungen richten sich an ErzieherInnen und pädagogische Fachkräfte, die ihrerseits Kontakt zu einer Vielzahl von Kindern und Eltern haben. Durch eine Schulung und Materialausstattung wird Wissen vermittelt, welches die Fachkräfte über Jahre hinweg in den Einrichtungen nutzen und an ihre Kollegen, die Eltern und Kinder weitergeben können. Darüber hinaus werden auf Wunsch Kontakte zu den Schachvereinen vor Ort vermittelt.

Für die Ausbildung der Erzieher und Pädagogen wird ein „Rund um Sorglos-Paket“ angeboten:

- Kurze Einführung ins Schach
- Vorstellen der Kinderschachmethodik
- Das Übungsmaterial für die Kinder
- Die methodischen Materialien
- Vergleichs- und Wettbewerbsformen
- Erhalt des Kinderschach-Diploms

Der Kinderschachverein arbeitet eng mit der Deutschen Schachjugend und der Deutschen Schulschachstiftung e.V. zusammen. Die entwickelte Kinderschachmethodik wird von der DSJ und der DSS empfohlen.

Weiterführend wurde ein Methodenpaket für den Schachunterricht in Schulen und Vereinen entwickelt. 60 Methoden für den Schachunterricht werden didaktisch aufbereitet mit Arbeitsblättern und Lösungsbogen ergänzt.

Für viele der Methoden finden sich zudem im Methodenpaket wichtige Hilfsmittel, die den Schachunterricht anschaulicher

machen und die Arbeit erleichtern. So gibt es im Koffer farbige Glasnuggets und Haftmagnete zum Markieren von Feldern, einen Belohnungsstempel und Sanduhren, um spannende Wettkämpfe in der Gruppe durchzuführen.

Ergänzt wird der neue Methodenkoffer durch die Browserversion von Fritz & Fertig, der Broschüre „Schach mal anders“ mit vielen Schachvariationen und Chessys Schachlexikon, in dem alle wichtigen Schachbegriffe für Einsteiger erklärt werden.

Schach muss, will man Kinder erreichen und begeistern, spielerisch vermittelt werden. Das frontale Training mit Demobrett allein gehört der Vergangenheit an. Kinder und Jugendliche fordern Abwechslung, möglichst wenig Wiederholungen, Spannung, ständig neue Erlebnisse. Das zu beachten und umzusetzen, ist das Ziel. ■

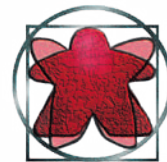
Kinderschach in Deutschland e.V.

[www.kinderschach-in-deutschland.de](http://www.kinderschach-in-deutschland.de)

[info@kinderschach-in-deutschland.de](mailto:info@kinderschach-in-deutschland.de)



## PLAN YOUR GAME – GAMEDESIGNERWORKSHOP FÜR KREATIVE QUERDENKER



# Wenn Ernst zum Spiel wird

► Bei diesem Workshop handelt es sich um das zweite Projekt einer Reihe von geplanten Gamedesignworkshops. Spielerisch werden aktuelle gesellschaftspolitische Fragestellungen unter dem übergeordneten Titel: „Wandel der Welt-Wandel der Gesellschaft“ behandelt.

Als thematische Stichworte sollen dabei nach und nach aufgegriffen werden: demografischer Wandel, Urbanisierung, Migration, Kulturen, Bildung, nachhaltiges und ethisches Handeln, Umgang mit Ressourcen, Globalisierung, Technologie- und Klimawandel. Mit unserem Angebot richten wir uns an hochbegabte und engagierte Jugendliche, die Interesse daran haben, gemeinsam mit Andersdenkenden über die großen Problemstellungen unserer heutigen und zukünftigen Gesellschaft zu reflektieren und diese im Team in neue Spielkonzepte umzusetzen.

Gerade Hochbegabte werden in unserem derzeitigen Schulsystem in ihrer Individualität, ihren besonderen Stärken und Interessen oft nicht ausreichend gefördert. So bleibt ein Teil von ihnen leistungsmäßig in Schule und später im Beruf weit unter ihren Möglichkeiten. Im Hinblick auf den sich in den kommenden Jahren verschärfenden Fach- und Führungskräftemangel bei gleichzeitig steigender Komplexität der gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Aufgabenstellungen sind dringend neue Ansätze zur individuellen Förderung ihrer Potentiale notwendig. Nicht wenige der sogenannten Minderleister verbringen einen Großteil ihrer Freizeit mit Computerspielen.

Gamedesignworkshops eignen sich somit in besonderem Maße, diese Zielgruppe durch projektbezogenes, selbstgesteuertes und interessengeleitetes Lernen zu fördern. Bei der Entwicklung

einer gemeinsamen Spielidee im Team können Jugendliche ihre Potentiale selbst entdecken und entfalten, wertvolle Kompetenzen aufbauen und Selbstwirksamkeit erleben.

Ein erster Spieldesignworkshop im Bereich Brettspiel fand im März 2014 zum Thema „Der gläserne Mensch“ statt. Das Projekt wurde im Juli 2014 von der Organisatorin auf der internationalen Planspielmesse ISAGA2014 in Dornbirn vorgestellt. Im nun anstehenden Folgeprojekt, das im Juli 2015 an der Akademie für politische Bildung in Tutzing bei München stattfinden wird, lautet das übergeordnete Thema: „Fremde Kulturen“. Aspekte, die in der Diskussion mit den Teilnehmern zur Sprache kommen werden, sind u.a. :

Migration, Leben in einer multikulturellen Gesellschaft, Toleranz und Umgang mit Andersartigkeit/ Diversity, Menschenrechte, Flüchtlinge und Asyl, Religion, Rituale, Kunst, Fremdsprachigkeit.

Speziell werden hier Jugendliche mit Migrationshintergrund angesprochen, die über ein ausgeprägtes logisches Verständnis verfügen und sich kreativ oder besonders sozial engagieren, um allen Teilnehmern eine Plattform für einen interkulturellen Austausch zu bilden.

Ein detailliertes Konzept wird vorab gemeinsam mit den Spieleautoren entwickelt. Vor Ort werden weitere Impulse der Jugendlichen aufgenommen und das weitgefassete Thema auf die Wünsche der Teilnahmetteams angepasst. ■

Andrea Heineke

[www.schlaue-spiele.com](http://www.schlaue-spiele.com)

