

# Mattkönig

## Lerninhalte

Lösen von Beispielen unter Zeitdruck

## Benötigtes Material

Beamer, Übungsbeispiele

## Spieldauer und Gruppengröße

ca. 5-10min, 8 – max. 15 Kinder

## Anleitung

Diese Spielform eignet sich sehr gut, um viele Zusatzübungen zu einem besonderen Thema zu bringen. Dies wird vor allem beim Thema Schachmatt hilfreich sein, kann aber auch bei anderen Motiven eine interessante Methode darstellen.

Um die nötige Geschwindigkeit zu garantieren ist dieses Spiel eigentlich nur mit Beamer und vorbereiteten Beispielen vernünftig umzusetzen. Alternativ hantieren Sie einfach mit dem Demobrett und Magnetfiguren in weltrekordverdächtiger Geschwindigkeit.

Alle Kinder stehen und Sie blenden das erste Übungsbeispiel ein. Wer die Lösung sieht zeigt auf. Der Schnellste ist an der Reihe und darf seine Lösung sagen. Wenn sie richtig ist, darf er sich setzen, falls nicht bleibt er stehen und der nächstschnellste ist an der Reihe.

Am Ende des Spiels sitzen alle Kinder und jeder hat zumindest 1 Übungsbeispiel gelöst.

Die "Rechenkönig-Regel" "der Schnellere bleibt stehen" ist in diesem Fall nicht sonderlich förderlich sondern wäre kontraproduktiv. Wir wollen die Kinder mit zusätzlichen Beispielen fordern und fördern. Alle Kinder, die sich bei Matt noch schwerer tun, bekommen somit mehr Beispiele zum Nachdenken als die schnelleren Kinder, die bereits nach den ersten Runden sitzen.

## Beispiele

Entwerfen Sie die Übungen selbst oder verwenden Sie die vorgefertigten Beispiele von SPIDS.

Eine Datenbank finden Sie auf [www.schulschach.at](http://www.schulschach.at).

## Spezialbeispiele

Sie spielen das Spiel häufiger und es stehen am Schluss immer die gleichen Kinder und Sie wollen dies vermeiden? Kein Problem, wenn Sie die Besonderheiten Ihrer Gruppe kennen. Sagen Sie beispielsweise an, dass das nächste Beispiel nur für Kinder ist, die genau 6 Jahre alt sind, oder nur für Kinder mit blonden Haaren oder roten Schuhen. Dadurch sitzen diese schneller und Sie können auch mal den Schachprimus der Klasse stehen lassen.

## Anwendung

Dieses Spiel kann jederzeit eingesetzt werden, sobald Sie zusätzliche Übungen zu einem bestimmten Thema bringen möchten. Es eignet sich aber auch gut, um Übergänge zu gestalten. Beispiele wären "Wer sitzt beginnt eine Übungspartie mit dem nächsten der sich hinsetzen darf", oder "Wer sitzt kann nun mit den Übungen im Heft beginnen".

Weniger gut wäre "~~Wer sitzt darf zusammenräumen und nach hause gehen~~", da wir ja alle gemeinsam wegräumen und eine ordentliche Schachgruppe sind.