

Faschingsschach

Lerninhalte

Spaß am Spiel ohne unbedingten Ehrgeiz, Einstellen auf neue Situationen, Kreativität

Benötigtes Material

Schachset, SprecherIn (meist SchachlehrerIn)

Anleitung

Faschingsschach oder "Narrensach" eignet sich gut als Auflockerung für Zwischendurch oder als Organisationsform einer besonders ausgelassenen Schachstunde, etwa am Faschingsdienstag. Bei dieser Spielform wird das Spiel zwischen 2 Spielpartnern unter normalen Voraussetzungen gestartet. Im Verlauf der Partie gibt der/die SprecherIn Anweisungen zum weiteren Spielverlauf, die befolgt werden müssen. Dadurch können absurde Situationen entstehen und die SpielerInnen müssen sich auf völlig unerwartete neue Situationen einstellen.

Ideen zu Anweisungen:

Anweisungen des Sprechers/ der Sprecherin erfolgen etwa alle 1-2 Minuten, wobei die Intervalle variiert werden können.

Das Brett wird gedreht, Du spielst jetzt mit der anderen Farbe!	Wirbelsturm am Damenflügel! Alle Figuren rücken eine Linie nach links und die Figuren der a- auf die d-Linie!
Ein Bagger fährt durch die d-Linie, alle Figuren verschwinden!	Flutwelle auf Reihe 4 und 5! Alle Figuren verschwinden von diesen Reihen und sind geschlagen!
Die Springer sind müde, sie gehen alle schlafen und verschwinden vom Brett!	Rekrutierung! Jeder darf 4 neue Bauern auf der 2.Reihe (W) bzw. 7.Reihe (S) einsetzen!
Springer ziehen ab jetzt wie Läufer und umgekehrt!	Explosion im Zentrum! Die Figuren sind geschlagen!
Bauern dürfen nur mehr rückwärts ziehen! (inkl. Umwandlung)	Der Narr geht durch! Ein Kind wird zum Narr ernannt und macht einen sinnlosen Zug für jede/n Spielerin im Raum!
Jeder darf eine beliebige geschlagene Figur wieder am Startfeld einsetzen!	Schnippschach! Eine Figur darf mit den Figern richtung gegnerische Stellung geschnippt werden! Was umfällt gilt als geschlagen!
Die Türme stellen sich auf den Kopf und sind jetzt Damen!	Rückzug! Alle Figuren dürfen nur mehr rückwärts ziehen!
Jeder sucht sich einen neuen Sitzplatz!	Waffenstillstand! Schlagzüge sind verboten!
Volle Attacke! Alle Figuren dürfen nur mehr vorwärts ziehen!	(Um ein schnelles Ende zu erreichen:) Totaler Irrsinn! Alle Figuren außer die Könige ziehen nun wie Damen!

Tipps

Der/ Die LehrerIn sollte zwischen den Ansagen durch die Bretter gehen, um abzuschätzen welche Aufforderung als nächstes passieren sollte. Als Leitidee sollte gelten die Partien möglichst ausgeglichen und möglichst am Laufen zu halten!

Bei der Narr geht durch sollte das spielstärkste Kind ausgewählt werden, um schneller voran zu kommen und die Qualität der Züge nicht extrem nach unten zu schrauben.

Nebenbei kann eine lustige Zirkusmusik abgespielt werden, um den Kindern das Gefühl der Ausgelassenheit und des Spaßes auch in dieser Form zu vermitteln.

Es sollte von Beginn an klar gestellt werden, dass es bei dieser Form des Spiels nicht ums Gewinnen geht, sondern um das Erfahren neuer und spannender Situationen!

Patrick Reinwald

