

Blitzlicht Februar 2026 Schach **- strategisches Denken spielerisch fördern**

Im Blitzlicht vom Juni 2025 stand das Spielen als bedeutsamer Lern- und Entwicklungsraum für Kinder im Zentrum. Spiele ermöglichen eigenständiges Denken, motivieren durch Herausforderung und fördern soziale sowie kognitive Kompetenzen.

Mit dem vorliegenden Blitzlicht wird dieser Gedanke aufgenommen und an einem konkreten, weltweit etablierten Spiel vertieft: Dem Schach. Schach gehört zu den ältesten und bekanntesten Strategiespielen der Welt und begeistert Kinder, Jugendliche und Erwachsene gleichermaßen.

„Schach ist alles: Kunst, Wissenschaft und Sport.“ – Anatoli Karpow

Schach ist ein regelgebundenes Strategiespiel, das logisches Denken, vorausschauende Planung und Problemlösekompetenzen erfordert. Durch unterschiedliche Spielniveaus bietet Schach einen niederschweligen Einstieg bei gleichzeitig hohem Anspruchspotenzial.

Wissenschaftliche Studien und erlebte praktische Erfahrungen, bestätigen den positiven Effekt der Einführung des Schachs in Primarschulen (Spielezar Blog, 2024). Ein bekannter Feldversuch aus Trier sowie eine internationale Metaanalyse von Sala & Gobet, die 24 Studien aus verschiedenen Ländern analysierte, belegt den positiven Einfluss auf kognitive Leistungen und schulischen Erfolg.



Wie zeigen sich die positiven Effekte im Schulalltag?

Die Schülerinnen und Schüler...

- ...entwickeln strategisches, vernetztes und vorausschauendes Denken.
- ...stärken Konzentration, Ausdauer und Frustrationstoleranz.
- ...entwickeln verschiedene Problemlösestrategien und lernen, sie gegenseitig abzuwägen.
- ...lernen Entscheidungen bewusst zu planen und zu reflektieren.
- ...üben den Umgang mit Erfolg und Misserfolg.
- ...lernen den respektvollen und fairen Umgang miteinander.

Die folgenden Abschnitte beziehen sich auf eine mögliche Schach-Einführung ab der 1. Primarklasse. Als vorangehendes Beispiel der SRF-Beitrag zum Thema «Spiel der Könige – Erstklässler üben Schach»: [Spiel der Könige - Erstklässler üben Schach – und damit noch viel mehr - News - SRF](#)

Organisation

Die Umsetzung der Organisation der Schach-Einführung kann von Schule zu Schule variieren: Je nach Klassengrössen, Lehrpersonal, Räumlichkeiten und vorhandenem Material. Zum Beispiel könnte man die Einführung in folgenden Gruppen angehen:

- In Kleingruppen mit 4–8 Schülerinnen und Schülern, als Förderangebot
- Mit einer ganzen Klasse (~20 SuS¹), als Klassenprojekt
- Mit mehreren Klassen oder ganzen Zyklen, als Projekt- oder Blockwoche

Um die Kinder dabei zu begleiten und sie in die Welt des Schachs einzuführen, braucht es interessierte Lehr-, Fachpersonen usw. Die aufgeführten Links unterstützen den Einstieg bzw. die Vorbereitung für die Umsetzung in einem Schul-Setting:

- Schach lernen und vertiefen (auch ohne Vorkenntnisse):

Lichess – interaktive Lernmodule, kostenlos

<https://lichess.org/learn>

Chess.com – Grundlagen, Videos und Übungen

<https://www.chess.com/learn-how-to-play-chess>

- Schach in der Schule

Schweizerischer Schachbund – Schulschach

<https://www.swisschess.ch>

Einführung ins Schach in 6 Stufen*

[Stappenmethode kaufen - online in der Schweiz - spielezar.ch](#)

- Didaktische Hintergründe und Studien

Schach in der Schule – Forschung & Praxis

<https://www.schach-in-der-schule.de>

Material

Für die Umsetzung braucht es verschiedene Materialien: Einerseits Schachbretter und Figuren für die SuS, andererseits ein Demobrett, um Spielzüge und Regeln einer grösseren Gruppe SuS zu erklären. Dazu können auch noch Schachuhren und Aufgabenblätter ergänzt, sowie für ältere SuS auch digitale Lernangebote zur Verfügung gestellt werden.²

Umsetzung

Eine mögliche Einführung ins Schach spielen, kann mit der Stappen Methode³ erfolgen. Das Konzept ist klar strukturiert und nachvollziehbar aufgebaut: In sechs aufeinander aufbauenden Stufen, werden die Inhalte des Schachspiels systematisch vermittelt – von den Grundregeln bis hin zu strategischem Denken und taktischen Spielzügen.

Für schulische Projekte genügt in der Regel bereits die erste Stufe. Sie vermittelt die zentralen Grundlagen des Spiels, darunter die Bewegungsregeln der Figuren, einfache Mattbilder sowie grundlegende Sonderregeln wie Rochade und Patt. Damit erhalten die SuS eine solide Basis, um das Spiel gemeinsam zu spielen.

¹ Schülerinnen und Schüler wird als SuS abgekürzt.

² [Lerne Schach - indem du spielst! • lichess.org](#)

³ [Stappenmethode Stufe 1 - Schach lernen](#)

Nachfolgend wird ein möglicher Ablauf skizziert, der in groben Zügen aufzeigt, wie Schach in der Schule (erste Stufe der Stappen Methode) eingeführt werden könnte.

Ablauf

Phase 1: Einführung und Grundlagen

- Kennenlernen einzelner Schachfiguren, Züge und Grundregeln
- Einfache **Mini-Spiele** in Partnerarbeit

Ziel: Sicherheit im Umgang mit Material und Regeln

Mini-Spiele

Bauernkloppe:

Beide Seiten starten mit 8 Bauern. Ziel: Einen Bauern auf die gegnerische Grundreihe bringen.

Variante: Mit König dazustellen – nun muss er verteidigen.

Springer-Rennen:

Wer kommt mit dem Springer zuerst in die Ecke oder über das ganze Brett?

Dame gegen Bauern:

Hier kämpft die Dame gegen Bauern. Die Dame gewinnt, wenn sie alle Bauern geschlagen hat, die Bauern gewinnen, wenn ein Bauer unbehelligt die letzte Reihe erreicht hat.

Türme sammeln Bauern:

Beide Spieler platzieren 3–8 Bauern auf dem Brett. Dann sammeln sie mit ihren Türmen so schnell wie möglich die gegnerischen Bauern ein. Wer zuerst alle hat, gewinnt. Zusatzregel: Die Türme dürfen sich gegenseitig schlagen.

Phase 2: Üben und Vertiefen

- Lösen einfacher Schachaufgaben (z. B. Matt in 1–2 Zügen)
- Besprechen grundlegender Strategien
(Figurenentwicklung, **Königssicherheit**, Zentrumskontrolle)

Ziel: Freies Spiel mit kurzen Reflexionssequenzen

Königssicherheit

Wie erreicht man Königssicherheit?

- Durch Rochade
- Durch eine intakte Bauernstruktur vor dem König
- Durch ausreichend verteidigende Figuren

Als Beispiel: Weiß rochiert kurz (**0–0**) und der König steht hinter den Bauern f2–g2–h2.

Nach diesen beiden Phasen verfügen die SuS über eine gute Grundkenntnis und können gemeinsam nach den erlernten Regeln Schach spielen. Für vertieftes Wissen, die Durchführung von Turnieren oder höhere Klassenstufen, ist es möglich, eine weitere Phase anzuhängen:

Phase 3: Erweiterung / Enrichment

- Mini-Turniere oder thematische Spiel-Challenges
- Entwickeln eigener Schachaufgaben oder [Spielvarianten](#)
- Fächerübergreifende Bezüge, z. B. zu Mathematik (Koordinatensystem, Muster, logische Abfolgen)

Ziel: Vertieftes Wissen und komplexere Spielzüge

[Spielvarianten:](#)

Tandemschach (Bughouse):

Zwei Teams mit je zwei Spielern, geschlagene Figuren können beim Partner eingesetzt werden.

Fischer Random / Chess960:

Zufällige Startaufstellung der Figuren – es gibt 960 Möglichkeiten und die Rochade bleibt möglich.

Blitzschach:

Die Bedenkzeit für einen Zug ist max. 3-5 Minuten.

Während der beschriebenen drei Phasen ist es möglich zu differenzieren, damit alle SuS ihrem aktuellen Wissensstand entsprechend individuell gefördert werden. Zum Beispiel durch...

- ...eine unterschiedliche Anzahl Figuren auf dem Schachfeld,
- ...eine unterschiedliche Anzahl eingeführter Regeln bzw. Züge
- ...Wissen über verschiedene Kombinationsmöglichkeiten der Figuren
- ...unterschiedliche Ziel-Aufgabenstellungen usw.

Reflexion

Abschliessend ist es von Bedeutung, dass die Schülerinnen und Schüler ihre Spielentscheidungen reflektieren. Auf diese Weise lernen sie aus ihren eigenen Schachzügen und erweitern ihr Verständnis im gemeinsamen Austausch.

Mögliche Fragen für eine Reflexion sind:

- Was hat dir an der Partie besonders gefallen?
- Gab es einen Moment, der dir schwierig vorkam?
- Gab es einen Zug, den du im Nachhinein anders machen würdest? Warum?
- Hast du dir vor einem Zug überlegt, was dein Gegner danach machen könnte?
- Gab es einen Zug deines Gegners, der dich überrascht hat?
- Was kannst du von deinem Mitspieler lernen?
- Was war heute dein persönliches Ziel im Spiel?
- Hast du an deinen König gedacht und ihn gut geschützt?
- Was würdest du beim nächsten Spiel anders machen?

Quellen

- <https://www.schach-in-der-schule.de>
- <https://www.chess-science.com>
- Gobet, Ferdinand (2016). *Understanding Expertise. A Multidisciplinary Approach*. 2. Auflage. London: Palgrave Macmillan.
- Sala, G. & Gobet, F. (2017). Does chess instruction improve mathematical problem-solving ability? In: *Educational Research Review*, S.46-57
- Spielezar Blog. *Schach in der Schule*. Spielezar.ch, 2024. <https://www.spielezar.ch/portal/blog/wissen/schach-in-der-schule> (Zugriff am 5.01.2026).