

Schach in Bewegung

Aufstehen. Mitdenken.
Gemeinsam lernen.

25 praktische Bewegungskarten für deinen Schachunterricht. Bekannte Spiel- und Bewegungsideen, verbunden mit Schach.

- Geschichten zum Vorlesen
- Aufgaben mit Lösungen
- Material zum Kopieren

25 Spiele **5** Themenwelten Direkt einsetzbar

Dr. Edmund Bruns · edmundbruns.com

Die Idee

Bewegung gehört mit an den Tisch

Schach braucht Aufmerksamkeit. Diese Sammlung lädt dazu ein, zwischendurch aufzustehen, zuzuhören, etwas darzustellen und gemeinsam aktiv zu werden. Bekannte Spiel- und Bewegungsideen werden dafür mit Schachwörtern, Figurenwerten und kleinen Geschichten verbunden.



In vier Schritten zur Bewegungspause

1 **Passende Karte wählen**

Orientiere dich an Vorwissen, Gruppengröße, Material und freier Bewegungsfläche. Die Infoleiste zeigt dir die wichtigsten Angaben.

2 **Einen Durchgang vormachen**

Erkläre Aufstellung und Rollen. Zeige einmal, wer spricht, wer sich bewegt und wann gewechselt wird. Danach beginnen die Kinder.

3 **Bewegung passend dosieren**

Kleine Schritte, Armeheben oder Bewegungen im Sitzen können Sprünge ersetzen. Wege bleiben frei; Wurfgegenstände sind weich.

4 **Zum Schach zurückkehren**

Frage zum Abschluss beispielsweise: „Welches Schachwort hast du gehört?“ oder „Was bedeutet dieser Begriff?“ Nicht jede Bewegung bildet eine Zugregel ab.

So liest du eine Bewegungskarte



Infoleiste	Klasse, Gruppe, Dauer, Raum und Material.
Auf einen Blick	Drei Stichworte zur schnellen Orientierung.
Ablauf	Aufstellung, Rollen, einzelne Schritte und Wechsel.
Darauf achten	Sicherheit und Bewegungsanpassung.
Direkt einsetzen	Vollständiger Vorlesetext oder fertige Ansagen mit Lösungen.
Variante und Lernziel	Eine Erweiterung nach dem Grundspiel und wofür die Übung gut ist.
Farbe und Randmarke	Zeigen die Themenwelt der Karte.

Zeitangaben sind Richtwerte. Die Klasse nennt die Stufe, ab der eine Karte gut passt. Stoppsignal für alle Karten: Hand hoch, alle frieren ein. Die Figurengesten stehen auf Seite 30, weitere Hinweise auf Seite 33.

Finde die passende Bewegungsidee

25 Karten in fünf Themenwelten. Die Zahl rechts ist die Seite.



Zuhören und reagieren

6 Karten

1 Unterwegs im Schachzimmer 4
2 Fang die Schachwörter 5
3 Wer ist heute dran? 6
4 Eine Reise zum Schachfest 7
5 Satzzeichen im Schachzimmer 8
6 Kommando Schach! 9



Zusammen spielen

5 Karten

7 Wir sind Figurenrechenkünstler 10
8 Figuren im Spiegel 11
9 Begrüßung im Figurenland 12
10 Rhythmusreise der Figuren 13
11 Zapp, die Figur! 14



Sprechen und darstellen

6 Karten

12 Das fliegende Schach-ABC 15
13 Eine Schachszene im Kreis 16
14 Hüpfende Schachwörter 17
15 Schachwörter in Aktion 18
16 Schach mit Gefühl 19
17 Ein Schachtag in Bewegung 20



Orientieren und rechnen

4 Karten

18 Schnelldenker auf dem Brett 21
19 Das Figuren-Kreismaleins 22
20 Mehr oder weniger als ein Turm? 23
21 Brettdetektive 24



In der Gruppe bewegen

4 Karten

22 Turm – Läufer – Springer 25
23 Stimmt das beim Schach? 26
24 Rundreise durchs Schachland 27
25 Das Figurenkarussell 28

Anhang

Begriffskarten 29
Merkhilfen 30
Vorlesegeschichte 31
Begriffe 32
Hinweise 33
Quellen und Literatur 34
Anregungen, KI-Nutzung und Lizenz 36



1

Zuhören und reagieren

Unterwegs im Schachzimmer

Eine Geschichte bringt Lagewörter in Bewegung.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	6–30 Kinder	5–8 Min.	am Platz	Stuhl je Kind und Vorlesetext

1 Lagewort hören · 2 Position wechseln · 3 Am Stuhl bleiben

Ablauf

Jedes Kind steht vor seinem standsicheren Stuhl. Zwischen den Stühlen bleibt Platz. Du liest den Text rechts vor.

1. Übt die Zeichen: „auf“ = auf den Stuhl setzen; „vor“, „hinter“ und „neben“ = dorthin stellen. Bei „unter“ neben dem Stuhl tief in die Hocke gehen.
2. Lies langsam. Bei einem fett gedruckten Lagewort wechseln alle an die passende Stelle oder in die passende Haltung.
3. Warte nach jedem Signal, bis alle bereit sind. Nach dem letzten Satz bleiben alle ruhig stehen.

Darauf achten

Nicht auf den Stuhl steigen. „Unter“ wird hier durch Ducken neben dem Stuhl dargestellt; das ist die Bewegungsanpassung für diese Übung.

Direkt einsetzen

Vorlesen: Der verschwundene Bauer

Im Schachzimmer wartet Mia **vor** ihrem Stuhl. Eine Schachkiste steht **neben** dem Tisch. Mia legt ein Brett **auf** den Tisch. Doch ein Bauer fehlt! Sie entdeckt eine Tasche **unter** dem Tisch. Ist er dort? Nein. Ein Turm steht **hinter** der Kiste. Mia schaut genauer hin. Der Bauer liegt **neben** dem Turm. Vorsichtig stellt sie ihn **vor** den König. Dann sitzt Mia **auf** ihrem Stuhl. Ihr Freund findet noch einen Springer **unter** der Bank. Die leere Kiste verschwindet **hinter** dem Tisch. Endlich kann die Partie beginnen.

Nur die fett markierten Lagewörter lösen die vereinbarte Bewegung aus. Die Kinder bewegen sich immer an ihrem eigenen Stuhl, nicht zu den Möbeln der Geschichte.

Variante

Ein Paar erfindet drei weitere Sätze aus dem Schachzimmer. Die anderen führen sie aus.

Lernziel

Lagewörter hören und räumlich umsetzen; Schach als Erzählrahmen.



2

Zuhören und reagieren

Fang die Schachwörter

Ein Tuch fällt, sobald das passende Wort erklingt.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 2	Paare	6–8 Min.	am Platz	Leichtes Tuch je Kind und Vorlesetext

1 Schachwort hören
2 Tuch fallen lassen
3 Partner fängt

Ablauf

Jedes Kind hält rechts ein leichtes Tuch; die linke Hand liegt locker am Rücken. A und B stehen sich etwa eine Armlänge entfernt gegenüber. A übernimmt Figuren, B übernimmt Brettbegriffe.

1. A reagiert auf König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer. B reagiert auf Schachbrett, Feld, Reihe, Linie, Diagonale.
2. Lies rechts vor. Beim passenden Wort lässt das zuständige Kind sein Tuch fallen. Das andere fängt mit der freien Hand.
3. Nach jedem Fang Tücher zurückgeben und die Ausgangshaltung einnehmen. Nach der Geschichte wechseln A und B die Kategorien.

Darauf achten

Du machst nach jedem Signalwort eine Fangpause. Erst weiterlesen, wenn beide Tücher wieder bereit sind.

Direkt einsetzen

Vorlesen: Gemeinsam aufbauen

Heute öffnen wir die Kiste. Zuerst legen wir das **Schachbrett** auf den Tisch. Daneben wartet ein **Turm**. Wir suchen ein helles **Feld**. Dann kommt der **Läufer** hinzu. Ein Kind zeigt eine **Diagonale**. Nun holen wir die **Dame**. Wir zählen eine ganze **Reihe** ab. Der **Springer** steht noch in der Kiste. Auf dem Brett entdecken wir eine senkrechte **Linie**. Jetzt folgt der **König**. Ein **Bauer** fehlt noch. Zum Schluss betrachten wir gemeinsam das **Schachbrett**. Alles ist bereit.

A lässt bei sechs Figurenwörtern los. B lässt bei sechs Brettwörtern los. Nach dem letzten Wort endet die Runde.

Variante

In der nächsten Runde die Hände tauschen. Sicher geübte Paare können dabei auf einem Bein stehen.

Lernziel

Figuren und Brettbegriffe unterscheiden; aufeinander reagieren.



3

Zuhören und reagieren

Wer ist heute dran?

Jedes Kind hört auf seinen eigenen Schachbegriff.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	**Dreiergruppen; Geschichte: 6–30**	**6–10 Min.**	**am Platz**	**Begriffskarten und Vorlesegeschichte**

1 Eigenes Wort hören
2 Bewegung ausführen
3 Weiter zuhören

Ablauf

Grundspiel: Dreiergruppen mit Turm, Läufer und Springer. Alle stehen nebeneinander. Für die Geschichte rechts zwölf Begriffe auf die Klasse verteilen; bei 24 Kindern jeden zweimal. Karten: Anhang „Begriffskarten".

1. Nenne im Grundspiel durcheinander „Turm, Läufer, Springer". Nur das zugeordnete Kind macht einen kleinen Streckssprung.
2. Für die Geschichte bekommt jedes Kind einen Begriff. Bei jedem eigenen Wort springt es einmal. Alle anderen hören weiter zu.
3. Nach jedem fett gedruckten Wort kurz warten. Nach dem Text Begriffe tauschen und erneut spielen.

Darauf achten

Erst zuhören, dann bewegen. Alternativ: eine kleine Kniebeuge oder beide Arme heben; vor Beginn eine Bewegung vereinbaren.

Direkt einsetzen

Vorlesen: Ein kurzer Besuch

Das **Schachbrett** ist bereit. Auf einem **Feld** steht ein **Bauer**. Der **König** betrachtet die erste **Reihe**. Die **Dame** wartet daneben. Ein **Turm** schaut eine **Linie** entlang. Der **Läufer** prüft eine **Diagonale**. Der **Springer** ist schon gespannt. Heute lernen wir das Wort **Rochade**. Morgen spielen wir miteinander.

Dann räumen wir auf: **Springer**, **Läufer**, **Turm**, **Dame**, **König** und **Bauer** kommen in die Kiste. Das **Feld** ist leer. Wir zeigen noch eine **Reihe**, eine **Linie** und eine **Diagonale**. Die **Rochade** bleibt unser nächstes Thema. Das **Schachbrett** wird zugeklappt.

Jeder der zwölf fett markierten Begriffe kommt zweimal vor. Andere Wörter lösen keine Bewegung aus.

Variante

Die längere Geschichte „Ein Morgen im Schachzimmer" steht im Anhang. Dort kommt jeder der zwölf Begriffe dreimal vor.

Lernziel

Schachwörter wiedererkennen und die eigene Reaktion steuern.



4

Zuhören und reagieren

Eine Reise zum Schachfest

Eine bewegte Geschichte zum Mitmachen.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	6–30 Kinder	5–8 Min.	freie Fläche	Vorlesegeschichte

1 Text hören · 2 Bewegung mitmachen · 3 Zum Platz zurück

Ablauf

Freie Wege im Raum schaffen. Alle starten hinter ihrem Stuhl. Du liest und zeigst die Bewegungen. Die Bewegungswörter sind fett gedruckt.

1. Übt zuerst gehen, schleichen, marschieren, schlendern, hüpfen und sich drehen. Kleine Bewegungen genügen.
2. Lies die Geschichte vor. Die Kinder bewegen sich bei jedem Signal bis zur nächsten Ansage weiter.
3. Beim letzten Satz gehen alle an den eigenen Platz zurück. Dann kurz sammeln: Welche Figuren kamen vor?

Darauf achten

Wege kreuzen sich: langsam gehen und ausreichend Abstand halten. Kleine Schritte am Platz sind ebenfalls möglich.

Direkt einsetzen

Vorlesen: Der Weg zum Turnier

Wir **gehen** zum Schachfest. Im Flur ist es noch still, darum **schleichen** wir auf Zehenspitzen. Draußen wartet unser Team. Gemeinsam **marschieren** wir ein kleines Stück. An der Tür begrüßt uns ein großes Springerbild. Vor Freude **hüpfen** wir zweimal. Im Saal **drehen** wir uns langsam und schauen uns um. Auf einem Tisch entdecken wir König und Dame. Wir **schlendern** zu den freien Plätzen. Die Schachuhren stehen bereit. Nun **gehen** wir ruhig zu unserem eigenen Stuhl zurück. Die Partie kann beginnen.

Die Bewegungen erzählen den Weg zum Schachfest. Sie stellen keine Zugregeln der Figuren dar.

Variante

Nenne zusätzlich ein Gefühl: stolz marschieren, neugierig schleichen, fröhlich hüpfen. Die Kinder verändern Mimik und Haltung.

Lernziel

Bewegungswörter umsetzen und eine Schachgeschichte gemeinsam erleben.



5

Zuhören und reagieren

Satzzeichen im Schachzimmer

Eine Geschichte endet Satz für Satz in Bewegung.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 2	Paare	5–8 Min.	am Platz	Vorlesetext

1 Satzende hören

2 Satzart erkennen

3 Bewegung zeigen

Ablauf

Alle stehen hinter ihrem Stuhl. Zeige die drei Bewegungen: Aussage = Hocke; Frage = Schultern rückwärts kreisen; Ausruf oder Aufforderung = Strecksprung.

1. Lies jeden Satz mit deutlicher Betonung vor. Die Kinder reagieren erst am Satzende.
2. Warte, bis alle wieder in der Ausgangshaltung sind. Dann folgt der nächste Satz.
3. Danach bilden sich Paare. A nennt einen eigenen Schachsatz, B bewegt sich passend. Nach drei Sätzen wechseln.

Darauf achten

Die Kinder erkennen die Satzart, nicht den Figurenwert. Fragen hörbar betonen.

Direkt einsetzen

Vorlesen: Unser erstes Spiel

Wir legen das Schachbrett auf den Tisch.
Sind alle Bauern schon aufgestellt?
Die weiße Dame steht auf d1.
Wo steht der weiße König?
Stellt ihn auf e1!
Schaut noch einmal genau hin!
Jetzt beginnt die Partie.
Welche Figur möchtest du ziehen?
Nimm dir Zeit!
Der Springer ist an der Reihe.
Darf er über Figuren springen?
Ja, das darf er!

Lösung: Hocke, Schultern, Hocke, Schultern, Sprung, Sprung, Hocke, Schultern, Sprung, Hocke, Schultern, Sprung.
Ohne Hören: Satzart zusätzlich mit Karte zeigen (Punkt, Fragezeichen, Ausrufezeichen).

Variante

Paare erfinden eine kleine eigene Schachgeschichte aus Aussage, Frage und Aufforderung.

Lernziel

Zuhören und Satzmelodie erkennen; Schach liefert den Wortschatz.



6

Zuhören und reagieren

Kommando Schach!

Nur mit dem Signalwort gilt die Bewegung.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	6–30 Kinder	5–8 Min.	am Platz	Kommandoliste

1 Auf Kommando hören
2 Figur erkennen
3 Geste ausführen

Ablauf

Alle stehen hinter ihrem Stuhl und gehen auf der Stelle. Übt die vier Gesten rechts. Du gibst die Kommandos.

1. Nenne abwechselnd Figuren mit und ohne das Wort „Kommando“.
2. Nur wenn „Kommando“ vorangeht, führen die Kinder die Figurengeste einmal aus. Danach gehen sie wieder auf der Stelle.
3. Ohne „Kommando“ gehen alle weiter. Nach zehn bis zwölf Ansagen übernimmt ein Kind die Spielleitung.

Darauf achten

Die Kinder hören auf das Wort und schauen nicht nur auf andere. Anfänger starten mit zwei Figuren.

Direkt einsetzen

Gesten und Vorlesefolge

Bauer: klein machen, dann langsam strecken.
Turm: beide Arme gerade hoch.
Läufer: einen Arm schräg hoch.
Springer: ein Knie anheben.

„Kommando Turm“ → Arme hoch.
„Läufer“ → weitergehen.
„Kommando Bauer“ → klein, dann groß.
„Springer“ → weitergehen.
„Kommando Läufer“ → Arm schräg.
„Turm“ → weitergehen.
„Kommando Springer“ → Knie hoch.

Die Gesten sind vereinbarte Zeichen. Sie sind keine vollständigen Zugregeln.

Variante

Mache absichtlich eine andere Geste als die angesagte. Die Kinder sollen weiterhin auf die Ansage reagieren.

Lernziel

Figurenwörter unterscheiden und eine spontane Bewegung gezielt hemmen.



7

Zusammen spielen

Wir sind Figurenrechenkünstler

Aufgabe nennen. Werfen. Fangen. Antworten.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 2	Paare	5–10 Min.	am Platz	Weicher Wurfgegenstand je Paar

1 A nennt und wirft · 2 B fängt und rechnet · 3 Rollen wechseln

Ablauf

Je Paar ein weicher Wurfgegenstand, z. B. Stofffigur oder Taschentuchpackung. A und B stehen mit etwa einer Armlänge Abstand gegenüber. Alle Paare spielen gleichzeitig.

1. A überlegt eine Aufgabe mit Figurenwerten und sagt sie laut. Danach wirft A den Gegenstand sanft zu B.
2. B fängt und nennt das Ergebnis. A bestätigt oder hilft beim Nachrechnen.
3. Jetzt stellt B eine neue Aufgabe und wirft zurück. Nach etwa fünf Minuten beendet dein Signal die Runde.

Darauf achten

Erst die Aufgabe, dann der Wurf. Keine harten Schachfiguren werfen. Jedes Kind stellt nur Aufgaben, deren Lösung es kennt.

Direkt einsetzen

Ansagen und Lösungen

Werte: Bauer 1 · Springer 3 · Läufer 3 · Turm 5 · Dame 9.

„Läufer plus Dame?“ → **12**
„Turm plus Bauer?“ → **6**
„Dame minus Turm?“ → **4**
„Turm mal Turm?“ → **25**
„Läufer mal Dame?“ → **27**
„Dame geteilt durch Läufer?“ → **3**

Einfacher: „Welche Figur ist mehr wert als ein Läufer?“ → Turm oder Dame.

Der König hat keinen Rechenwert. Figurenwerte sind Richtwerte. Nur bekannte Rechenarten verwenden; der Wurfgegenstand muss nicht zur Aufgabe passen.

Variante

Variante mit Kniebeuge: erst sicher fangen und antworten. Bei geradem Ergebnis eine kleine Kniebeuge, bei ungeradem kurz auf einem Bein stehen. Dann zurückwerfen.

Lernziel

Figurenwerte wiederholen, rechnen und gemeinsam werfen und fangen.



8

Zusammen spielen

Figuren im Spiegel

Ein Kind zeigt eine Figurengeste, das andere spiegelt.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Paare	5–8 Min.	am Platz	Kein Material

1 A zeigt eine Haltung
2 B spiegelt sie
3 Nach drei wechseln

Ablauf

A und B stehen einander mit genügend Armabstand gegenüber. Alle Paare beginnen gleichzeitig. A ist zuerst das Vorbild, B das Spiegelbild.

1. A sagt einen Figurennamen und nimmt langsam die passende Haltung ein. Dann hält A still.
2. B spiegelt genau: Hebt A rechts, hebt B links. Beide schauen einander an.
3. Nach drei Haltungen wechseln A und B ihre Aufgaben. Beendet nach vier Wechseln die Runde.

Darauf achten

Das Vorbild bewegt sich langsam. Das Spiegelbild bekommt Zeit, die Haltung einzunehmen.

Direkt einsetzen

Gesten zum Vormachen

Turm: beide Arme gerade hoch.
Läufer: einen Arm schräg hoch.
König: Hände als Krone über den Kopf.
Dame: beide Arme schräg hoch (V).
Springer: ein Knie anheben.

Erste Folge: Turm → Läufer → König.
Zweite Folge: Springer → König → Läufer.
Dritte Folge: Dame → Springer → Turm.

Die Gesten sind Merkbilder. Beim Spiegeln wird die Seite gewechselt; das ist nicht mit einer Schachregel gleichzusetzen.

Variante

Verändere zwei Körperteile zugleich. Oder spiegle einen nachdenklichen bzw. überraschten Schachspieler.

Lernziel

Bewegungen beobachten, spiegeln und Figurenbegriffe verwenden.



9

Zusammen spielen

Begrüßung im Figurenland

Bei jeder Begegnung wandert eine Figurengeste weiter.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Paare	6–8 Min.	freie Fläche	Optional Figurenkarten

1 Begegnen und zeigen
2 Figur des anderen merken
3 Mit neuer Figur weiter

Ablauf

Alle stehen verteilt im Raum. Zeige die vier Gesten rechts. Jedes Kind wählt zunächst einen Figurennamen mit Geste.

1. Alle gehen durch den Raum. Zwei Kinder bleiben mit Blickkontakt voreinander stehen.
2. Nacheinander nennen sie ihre Figur und zeigen deren Geste. Beide merken sich jeweils die Figur des anderen.
3. Sie gehen weiter und verwenden beim nächsten Treffen den neu übernommenen Namen samt Geste. Nach etwa fünf Begegnungen gibst du das Stoppsignal.

Darauf achten

Erst beide Begrüßungen abschließen, dann weitergehen. Die Gesten sind Spielzeichen und keine vollständigen Zugregeln.

Direkt einsetzen

Diese Begrüßungen gelten

König: Hände als Krone über den Kopf.
Turm: beide Arme gerade hoch.
Läufer: einen Arm schräg hoch.
Springer: ein Knie anheben.

Beispiel: Mia ist Turm, Ben ist König. Beide zeigen ihre Geste. Danach geht Mia als König weiter, Ben als Turm.

Treffen zwei gleiche Figuren aufeinander, behalten beide ihre Figur.

Es wird die jeweils empfangene Begrüßung übernommen. Figurenkarten können anfangs beim Merken helfen.

Variante

Ein Kind nennt nur den Figurennamen, das andere zeigt die passende Geste. Dann tauschen.

Lernziel

Figurennamen mit Gesten verbinden und Wechsel aufmerksam verfolgen.



10

Zusammen spielen

Rhythmusreise der Figuren

Ein Schachrhythmus wandert von Paar zu Paar.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Paare	6–8 Min.	freie Fläche	Kein Material

1 Partner finden · 2 Rhythmus ausführen · 3 Neuen Partner suchen

Ablauf

Alle beginnen hinter ihrem Stuhl. Übt den Rhythmus rechts zunächst gemeinsam. Dann wird die freie Raumfläche genutzt.

1. Sprich und zeige den Rhythmus. Alle wiederholen ihn so lange, bis die Abfolge sitzt.
2. Die Kinder gehen durch den Raum. Bei einer Begegnung bleiben zwei stehen, schauen sich an und führen den Rhythmus zusammen aus.
3. Nach dem letzten Schlag gehen beide weiter und suchen ein neues Gegenüber. Nach fünf Begegnungen stoppst du.

Darauf achten

Vor dem gemeinsamen Schlag stehen bleiben und Blickkontakt herstellen. Nicht im Gehen abklatschen.

Direkt einsetzen

Unser erster Rhythmus

„Turm – Turm – Schach!“
Turm = auf beide Oberschenkel patschen.
Turm = nochmals patschen.
Schach = die Handflächen des Gegenübers sanft abklatschen.

Ohne Berührung: Beim letzten Wort klatscht jedes Kind in die eigenen Hände.

Zweite Folge:
„Bau-er – zieht“: rechts patschen, links patschen, gemeinsam klatschen.

Die Wörter geben den Takt. Der Rhythmus zeigt keine Zugregel; „Schach“ dient hier als Rhythmuswort.

Variante

Ein Paar erfindet einen neuen Dreier-Rhythmus mit Schachwörtern und führt ihn der Klasse vor.

Lernziel

Gemeinsamen Rhythmus halten und wechselnde Partner wahrnehmen.



11

Zusammen spielen

Zapp, die Figur!

Berühren, zuhören und beim Signal zugreifen.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Paare	5–8 Min.	am Platz	Tisch und weicher Gegenstand je Paar

1 Körperteil berühren
2 Auf Signal achten
3 Bei Zapp zugreifen

Ablauf

Zwei Kinder stehen nebeneinander hinter einem Tisch. In der Mitte liegt eine weiche Stofffigur oder ein Radiergummi. Beide können ihn gleich gut erreichen.

1. Nenne die Körperteile rechts. Beide Kinder berühren das genannte Körperteil bei sich selbst mit beiden Händen.
2. Wenn du „Schach!“ sagst, versuchen beide, den Gegenstand zu greifen. Wer ihn zuerst hat, legt ihn wieder in die Mitte.
3. Dann sofort eine neue Runde beginnen. Nach sechs Fangsignalen kurze Pause; anschließend kann ein Kind ansagen.

Darauf achten

Nicht reißen oder ziehen. Haben beide den Gegenstand gleichzeitig, legen beide los und beginnen neu.

Direkt einsetzen

Zwei fertige Ansagefolgen

Einfach:

Nase · Ohren · Knie · **Schach!**
Bauch · Schultern · **Schach!**
Haare · Ellbogen · Nase · **Schach!**

Mit Kreuzbewegungen:

Rechte Hand auf linkes Knie.
Linke Hand an rechtes Ohr.
Schach!
Rechte Hand auf linke Schulter.
Linke Hand auf rechte Hüfte.
Schach!

„Schach!“ ist hier nur das Fangsignal. Es muss kein echtes Schachgebot auf dem Brett vorliegen.

Variante

Dreiergruppe: Das dritte Kind liest vor. Wer den Gegenstand nicht gefangen hat, übernimmt anschließend das Ansagen.

Lernziel

Ein Schachsignal wiedererkennen und schnell, aber fair reagieren.



12

Sprechen und darstellen

Das fliegende Schach-ABC

Wer fängt, findet das nächste Schachwort.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 2	Vierergruppen	6–10 Min.	Kreis	Weicher Wurfgegenstand je Gruppe und Buchstabenfolge

1 Werfen und fangen · 2 Schachwort nennen · 3 Weiterwerfen

Ablauf

Vier Kinder stehen im Viereck. Jede Gruppe hat einen weichen Wurfgegenstand. Alle Gruppen spielen gleichzeitig. Die Buchstabenfolge rechts bleibt sichtbar.

1. Ein Kind wirft nach Blickkontakt zu einem anderen. Wer fängt, nennt zum ersten Buchstaben ein Schachwort.
2. Dieses Kind wirft weiter. Die nächste Person nennt ein Wort zum folgenden Buchstaben. Jede Person soll regelmäßig drankommen.
3. Fehlt ein Wort, darf die Gruppe helfen; danach weiterwerfen. Am Ende der Buchstabenfolge beginnt eine neue Runde.

Darauf achten

Blickkontakt vor dem Wurf. Die Buchstabenfolge ist bewusst kurz gehalten.

Direkt einsetzen

Eine spielbare Buchstabenfolge

B = Bauer
D = Dame
F = Feld
K = König
L = Läufer
R = Rochade oder Reihe
S = Springer oder Schachbrett
T = Turm

Fortgeschrittene ergänzen:
A = Angriff · **E** = Endspiel
G = Gabel · **M** = Matt
P = Patt · **Z** = Zug.

Nur die angezeigten Buchstaben werden benutzt. Seltene Anfangsbuchstaben entfallen, damit das Spiel nicht am Wortschatz stockt.

Variante

Statt ABC eine Rechenkette: 1 Bauer = 1; plus Turm = 6; plus Läufer = 9. Das vierte Kind nennt das Ergebnis.

Lernziel

Schachwörter abrufen und sich beim Werfen abstimmen.



13

Sprechen und darstellen

Eine Schachszene im Kreis

Vier Kinder bauen gemeinsam ein bewegtes Bild.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Vierergruppen	8–10 Min.	freie Fläche	Kein Material

1 Rollen verteilen · 2 Szene darstellen · 3 Andere raten

Ablauf

Jede Vierergruppe sucht eine freie kleine Bühne. Du gibst jeder Gruppe eines der Themen rechts. Die übrigen Gruppen sollen es zunächst nicht hören.

1. Die Gruppe berät etwa eine Minute: Wer stellt was dar? Jedes Kind übernimmt eine andere Rolle.
2. Alle vier bauen ein gemeinsames bewegtes Bild ohne Worte. Erst innerhalb der Gruppe prüfen, ob es verständlich ist.
3. Die Gruppen zeigen nacheinander zehn bis zwanzig Sekunden ihrer Szene. Die anderen raten. Danach löst die Gruppe auf.

Darauf achten

Keine Person bleibt ohne Rolle. Beim Raten darf es mehrere plausible Antworten geben.

Direkt einsetzen

Drei sofort spielbare Aufträge

Vor der Partie: Kind 1 klappt ein Brett auf, Kind 2 sortiert Figuren, Kind 3 stellt eine Uhr, Kind 4 begrüßt den Gegner.

Während der Partie: Kind 1 überlegt, Kind 2 zieht, Kind 3 drückt eine gedachte Uhr, Kind 4 schaut ruhig zu.

Nach der Partie: Kind 1 gratuliert, Kind 2 zeigt einen interessanten Zug, Kind 3 räumt Figuren ein, Kind 4 klappt das Brett zu.

Die Szenen sind Alltagsabläufe rund um Schach. Es muss keine vollständige Stellung nachgestellt werden.

Variante

Die Gruppen erfinden selbst ein Schachthema. Oder vier Kinder formen mit ihren Körpern gemeinsam das Wort MATT.

Lernziel

Schachhandlungen darstellen, miteinander planen und beobachten.



14

Sprechen und darstellen

Hüpfende Schachwörter

Eine Silbe, ein kleiner Sprung.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	6–30 Kinder	4–6 Min.	am Platz	Wortliste

1 Ganzes Wort hören · 2 Silben hüpfen · 3 Gemeinsam prüfen

Ablauf

Jedes Kind steht mit freiem Platz hinter seinem Stuhl. Du sprichst ein Wort deutlich und gibst erst danach das Startsignal.

1. Alle hören das ganze Wort. Dann sprechen sie es leise in Silben nach.
2. Auf „Los“ hüpfen die Kinder einmal pro Silbe. Danach bleiben sie wieder ruhig stehen.
3. Klärt die Silben gemeinsam und nennt das nächste Wort. Nach acht bis zehn Wörtern endet die Runde.

Darauf achten

Erst beim Startsignal hüpfen. Wer nicht springen möchte, patscht einmal pro Silbe auf die Oberschenkel.

Direkt einsetzen

Wortliste mit Lösung

1 Sprung: Turm · Schach · Matt · Feld · Zug.

2 Sprünge: Kö-nig · Da-me · Läu-fer · Sprin-ger · Bau-er · Schach-brett.

3 Sprünge: Ro-cha-de · Schach-fi-gur · Bau-ern-zug.

5 Sprünge: Di-a-go-na-le.

Vorlesefolge: Turm, König, Rochade, Feld, Schachfigur, Dame, Diagonale, Springer.

Die Sprungzahl zählt die Sprechsilben, nicht den Figurenwert. „Bauer“ hat zwei Silben und den Materialwert 1.

Variante

Zeige eine Figur statt das Wort zu nennen. Die Kinder benennen sie selbst und hüpfen anschließend.

Lernziel

Schachwortschatz sprechen und Silben hörbar machen.



15

Sprechen und darstellen

Schachwörter in Aktion

Wörter und ihre Bewegungen wechseln den Besitzer.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 2	Paare	6–8 Min.	freie Fläche	Wortliste

1 Schachwort nennen · 2 Artikel bestimmen · 3 Bewegung zeigen

Ablauf

Alle haben Platz für kleine Bewegungen. Zeige die Artikelgesten rechts. Jedes Kind wählt ein Schachwort aus der Liste.

1. Übt zuerst gemeinsam: Du nennst das Wort ohne Artikel, die Kinder führen die passende Artikelbewegung aus.
2. Danach gehen alle durch den Raum. Bei einer Begegnung nennt A sein Wort und zeigt die Geste, dann B.
3. Jedes Kind merkt sich das Wort des anderen und nimmt es zur nächsten Begegnung mit. Nach fünf Treffen stoppst du.

Darauf achten

Erst den Austausch beenden, dann weitergehen. Kleine Bewegungen genügen.

Direkt einsetzen

Wörter und Bewegungen

DER: auf Zehenspitzen, Arme hoch.
König · Turm · Läufer · Springer · Bauer · Zug.

DIE: mit jedem Bein ein kleiner Ausfallschritt.
Dame · Rochade · Reihe · Linie · Diagonale.

DAS: mit den Händen Richtung Zehen beugen, nur so weit es angenehm ist.
Schachbrett · Feld · Schachspiel · Endspiel.

Beispiel: „Dame“ → zwei Ausfallschritte.

Die Artikelgesten sind frei vereinbart. Die Wörter stammen aus dem Schach.

Variante

A nennt nur das Wort, B ergänzt Artikel und Bewegung. Danach umgekehrt.

Lernziel

Schachwortschatz mit Artikeln verbinden und sich Wörter merken.



16

Sprechen und darstellen

Schach mit Gefühl

Eine Mimik verrät, was ein Schachspieler erlebt.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Paare	6–10 Min.	freie Fläche	Beispielsätze

1 Gefühl auswählen
2 Mit Mimik darstellen
3 Partner rät

Ablauf

Alle stehen hinter ihrem Stuhl. Du zeigst zunächst fröhlich, nachdenklich, stolz, traurig, ängstlich und wütend mit Gesicht und Körper.

1. Kinder raten das Gefühl und machen es nach. Danach zeigt A im Paar ein Gefühl; B benennt es. Dann wechseln.
2. Jedes Kind wählt still ein Gefühl aus den Beispielen rechts. Alle gehen langsam durch den Raum und stellen es ohne Worte dar.
3. Kinder mit vermutlich gleichem Gefühl finden sich zusammen. Zum Schluss nennt jede Gruppe ihr Gefühl; gemeinsam vergleichen.

Darauf achten

Gesicht und Körper zeigen ein Gefühl, ohne andere zu erschrecken oder zu berühren. Niemand muss persönliche Erlebnisse erzählen.

Direkt einsetzen

Sechs Schachmomente

Fröhlich: „Ich freue mich auf die Schach-AG.“

Nachdenklich: „Ich suche einen guten Zug.“

Stolz: „Ich habe eine schwierige Aufgabe gelöst.“

Traurig: „Ich habe meine Partie verloren.“

Ängstlich: „Ich spiele zum ersten Mal bei einem Turnier.“

Wütend: „Ich habe meine Dame übersehen.“

Die Situationen sind Beispiele, keine vorgeschriebenen Gefühle. Ein Kind darf zu derselben Situation etwas anderes empfinden.

Variante

Eine Gruppe spielt, wie ein fairer Gegner auf Enttäuschung reagieren könnte. Die anderen beschreiben, was hilfreich war.

Lernziel

Gefühle in Schachsituationen wahrnehmen und ausdrücken.



17

Sprechen und darstellen

Ein Schachtag in Bewegung

Ein kurzes Gedicht wird mit dem Körper erzählt.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Paare	5–8 Min.	am Platz	Gedicht auf dieser Karte

1 Verse hören
2 Bewegungen mitmachen
3 Im Paar wechseln

Ablauf

Alle stehen hinter ihrem Stuhl. Je zwei benachbarte Kinder bilden für die Partnerstelle ein Paar. Lies die Verse vor; die eckigen Klammern sind Regiehinweise für dich.

1. Lies jeweils zwei Zeilen und zeige die Bewegung. Die Kinder machen sie mit.
2. Beim zweiten Durchgang sprechen sie bekannte Zeilen mit.
3. Danach liest im Paar A, während B die Bewegungen zeigt. Nach einem Durchgang wechseln.

Darauf achten

Nicht auf Möbel legen oder steigen. Alle Bewegungen bleiben am eigenen Platz.

Direkt einsetzen

Vorlesen: Unser Schachtag

Das Brett liegt da, wir sind bereit,
jetzt startet unsre Schachspielzeit.
Brett mit den Händen andeuten.

Der Turm steht groß, wir strecken uns,
ein kleiner Schritt ist Bauernkunst.
Strecken; einen Schritt am Platz.

Der Läufer zeigt uns schräg den Weg,
der Springer wird ganz kurz bewegt.
Arm schräg; ein Knie anheben.

Wir denken nach und bleiben still,
weil jeder einen Zug nun will.
Hand ans Kinn; kurz einfrieren.

Wir nicken unserm Partner zu
und lassen uns beim Denken Ruh.
Zum Partner wenden und nicken.

Zum Schluss sind beide wieder froh,
wir winken uns: Bis bald! Ciao!
Winken; Arme locker ablegen.

Die Bewegungen sind Erzählgesten. Der Vers zum Bauern beschreibt nur einen einfachen Schritt, nicht alle Bauernregeln.

Variante

Du machst nur noch die Gesten. Die Kinder erinnern sich an die dazugehörigen Verse.

Lernziel

Schachwörter, Sprechen und Bewegungen miteinander verbinden.



18

Orientieren und rechnen

Schnelldenker auf dem Brett

Richtungen hören und mit einem Sprung beantworten.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 2	6–30 Kinder	5–8 Min.	am Platz	Richtungsmerkhilfe im Anhang

1 Richtung hören · 2 Schritt oder Sprung · 3 Zur Mitte zurück

Ablauf

Alle schauen in dieselbe Richtung. Jedes Kind hat um seinen Startplatz etwas freien Raum. Die Blickrichtung entspricht Weiß: Reihe 8 liegt vorne, die h-Linie rechts.

1. Übe zuerst vorne, hinten, links und rechts. Auf jede Ansage folgt ein kleiner Sprung in diese Richtung und ein Schritt zum Start zurück.
2. Ersetze die Wörter durch den Schachcode rechts. Übe ihn getrennt, bevor du beide Arten von Ansagen mischst.
3. Lies eine Folge mit Pausen. Nach etwa zwölf Ansagen endet ein Durchgang.

Darauf achten

Alle haben dieselbe Blickrichtung. Kleine Schritte statt Sprünge sind möglich.

Direkt einsetzen

Der Schachcode

„Reihe 8“ = nach vorne.
„Reihe 1“ = nach hinten.
„a-Linie“ = nach links.
„h-Linie“ = nach rechts.

Runde 1: vorne, hinten, rechts, links.
Runde 2: Reihe 8, a-Linie, Reihe 1, h-Linie.
Runde 3: vorne, a-Linie, rechts, Reihe 1.

Nach jeder Bewegung zum eigenen Startpunkt zurückkehren.

Richtungen aus der Sicht von Weiß. Ein Sprung bedeutet nicht, dass ein Kind auf Reihe 8 angekommen ist.
Zum Brett: Eine Figur auf e4 geht ein Feld Richtung Reihe 8, dann eins Richtung a-Linie. Wo steht sie? Am Brett zeigen (d5).

Variante

Ein Kind übernimmt die Ansagen. Oder zwei Richtungen merken und erst auf „Los“ nacheinander ausführen.

Lernziel

Brettorientierung und Reaktion miteinander verbinden.



19

Orientieren und rechnen

Das Figuren-Kreismaleins

Eine Wertereihe wandert durch den Kreis.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 2	Kreise mit 5–7	5–8 Min.	Kreis	Kein Material

1 Wert vereinbaren
2 Reihum weiterzählen
3 Passend reagieren

Ablauf

Alle stehen im Kreis mit Blick nach innen. Vereinbart einen Figurenwert als Schrittweite: Bauer 1, Läufer oder Springer 3, Turm 5.

1. Ein Kind beginnt mit null. Der linke Nachbar addiert den vereinbarten Figurenwert und nennt die neue Zahl.
2. Wer eine gerade Zahl sagt, macht eine Kniebeuge. Wer eine ungerade Zahl sagt, springt einmal klein hoch.
3. Nach der Zielzahl beginnt ein neuer Durchgang mit einem anderen Figurenwert. Alle Kreise können gleichzeitig spielen.

Darauf achten

Nicht schneller werden als die Gruppe rechnen kann. Bei einem Fehler gemeinsam verbessern und weitermachen.

Direkt einsetzen

Drei fertige Reihen

Bauernreihe bis 10:
0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Läuferreihe bis 30:
0, 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30.

Turmreihe bis 50:
0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50.

Beispiel Turmreihe: 0 = beugen; 5 = springen; 10 = beugen; 15 = springen.

Null zählt hier als gerade Zahl. Figurenwerte dienen als Rechenschritte, nicht als Anzahl vorhandener Figuren.

Variante

Rückwärts zählen. Oder nur ein Kind nennt die Zahl, aber alle machen die zugehörige Bewegung.

Lernziel

Figurenwerte als Rechenschritte nutzen und Zahlenfolgen gemeinsam bilden.



20

Orientieren und rechnen

Mehr oder weniger als ein Turm?

Zu zweit strecken, hocken oder zum Turm werden.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Paare	5–8 Min.	am Platz	Figurenwerte als Merkhilfe

1 Aufgabe hören · 2 Mit 5 vergleichen · 3 Hoch, tief oder Turm

Ablauf

Je zwei Kinder stehen nebeneinander und halten sich an der Hand, wenn beide möchten. Die Turmhaltung (beide Arme gerade nach oben gestreckt) steht für den Wert 5.

1. Du nennst eine Figur oder Figurenrechnung. Das Paar rechnet zuerst gemeinsam.
2. Ergebnis größer als 5: zusammen auf die Zehenspitzen und strecken. Kleiner als 5: zusammen in die Hocke. Genau 5: beide gehen in die Turmhaltung.
3. Danach locker hinstellen. Nach acht Aufgaben stellen die Paare sich gegenseitig Aufgaben.

Darauf achten

Erst einigen, dann gemeinsam bewegen. Langsam in die Hocke gehen. Armeheben statt Zehenspitzen ist gleichwertig.

Direkt einsetzen

Aufgaben mit Lösung

Bauer = 1 → Hocke.
Läufer = 3 → Hocke.
Turm = 5 → Turmhaltung.
Dame = 9 → strecken.
Läufer + Springer = 6 → strecken.
Dame − Turm = 4 → Hocke.
Turm + Bauer = 6 → strecken.
Dame − Läufer − Bauer = 5 → Turmhaltung.

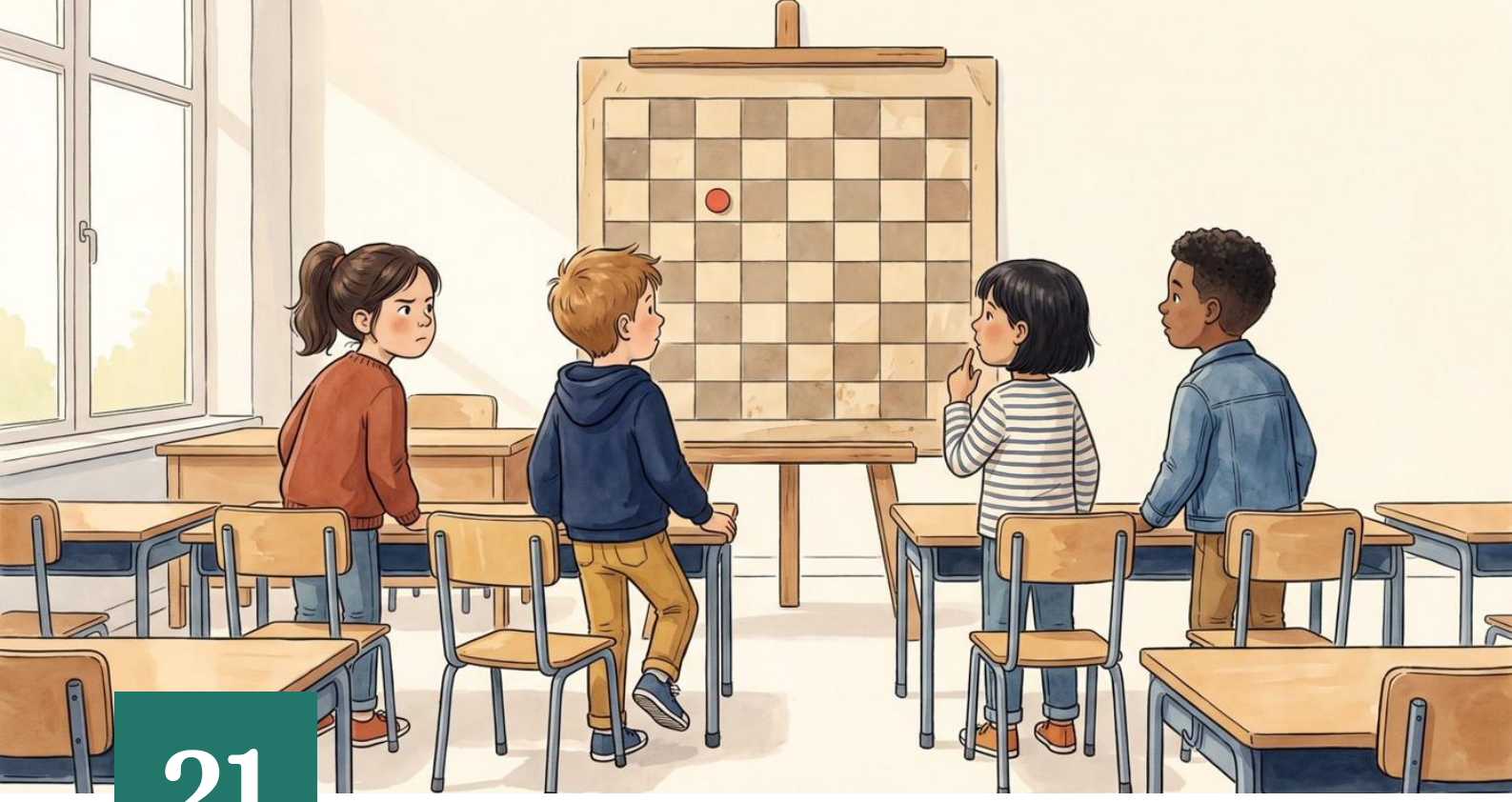
Der Turm ist hier die Messlatte: Alles über seinem Wert geht nach oben, alles darunter nach unten. Der König hat keinen Rechenwert.

Variante

Die Messlatte wechseln: Jetzt steht der Läufer mit Wert 3 in der Mitte. Gleiche Aufgaben erneut prüfen.

Lernziel

Figurenwerte vergleichen und Bewegungen im Paar abstimmen.



21

Orientieren und rechnen

Brettdetektive

Wir gehen in Gedanken über das Schachbrett.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 3	Paare	6–8 Min.	am Platz	Leeres Schachbrett zur Kontrolle

1 Route hören · 2 Am Platz mitgehen · 3 Zielfeld prüfen

Ablauf

Alle stehen hinter ihrem Stuhl und schauen aus Weißsicht nach vorne. Ein leeres Brett bleibt zur Kontrolle sichtbar. Bewegungen erfolgen ausschließlich am Platz.

1. Nenne Startfeld und Blickrichtung. Die Kinder stellen sich gedanklich auf das Feld.
2. Lies den Weg vor. Beim Gehen treten sie am Platz; bei rechts oder links drehen sie sich um eine Vierteldrehung. Jeder angesagte Schritt bedeutet ein Feld.
3. Frage nach dem Zielfeld. Gemeinsam am Brett nachprüfen. Vor der nächsten Route wieder nach vorne ausrichten.

Darauf achten

Keine Wege mit geschlossenen Augen durch den Raum gehen. Das Brett dient zur Kontrolle.

Direkt einsetzen

Zwei vollständige Routen

Route A: „Du stehst auf a1 und schaust zu a8. Gehe zwei Schritte geradeaus. Drehe dich nach rechts. Gehe drei Schritte. Stopp. Wo bist du?“
Lösung: a1 → a3 → d3.

Route B: „Du stehst auf h1 und schaust zu h8. Gehe vier Schritte. Drehe dich nach links. Gehe zwei Schritte. Stopp. Wo bist du?“
Lösung: h1 → h5 → f5.

Die Kinder zählen die jeweils angesagten Schritte am Platz. Es handelt sich um einen Orientierungsweg, nicht um den Zug einer bestimmten Figur.
Zum Brett: Beide Routen lassen sich mit einem Turm in zwei Zügen nachziehen. Ein Kind stellt ihn auf das Startfeld und zieht den Weg nach.

Variante

Paare wechseln sich ab: A beschreibt eine Route, B folgt am Platz und nennt das Ziel. Dann tauschen.

Lernziel

Brettkoordinaten, Richtungen und kurze Wegfolgen verbinden.



22

In der Gruppe bewegen

Turm – Läufer – Springer

Ein Schachsignal wandert durch den Kreis.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	Kreise mit 6–8	6–10 Min.	Kreis	Kein Material

1 Signal weitergeben
2 Richtung beachten
3 Im Kreis weiterspielen

Ablauf

Alle stehen im Kreis mit Blick nach innen. Du führst die vier Signalwörter rechts schrittweise ein. Ein Kind beginnt.

1. Zuerst nur „Turm“: nach links drehen, auf das Nachbarkind zeigen und das Wort sagen. Dieses Kind macht weiter.
2. Dann „Läufer“ nach rechts üben. Anschließend dürfen beide Richtungen gemischt werden.
3. Jetzt „Springer“ für ein beliebiges Kind ergänzen. Zuletzt darf „Stopp“ abwehren; dann ist die sendende Person erneut dran.

Darauf achten

Deutlich zeigen, damit klar ist, wer dran ist. Neue Signale erst hinzufügen, wenn die bisherigen funktionieren.

Direkt einsetzen

Die vier Spielsignale

Turm: Signal zum linken Nachbarn.
Läufer: Signal zum rechten Nachbarn.
Springer: deutlich auf ein beliebiges Kind im Kreis zeigen; dort geht es weiter.
Stopp: Hände vor die Brust halten. Das Signal geht an die sendende Person zurück.

Beispiel: A sagt „Springer“ und zeigt auf D. D sagt „Stopp“. A muss nun ein neues Signal geben.

Die Zuordnung der Figurenwörter ist eine Spielvereinbarung und keine Zugregel.

Variante

Zusätzlich einen Figurenwert nennen. Das nächste Kind wiederholt ihn vor seinem neuen Signal.

Lernziel

Aufmerksam zuhören, Blickkontakt halten und den Spielverlauf verfolgen.



23

In der Gruppe bewegen

Stimmt das beim Schach?

Zwei Gruppen reagieren entgegengesetzt.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 2	**2 Gruppen**	**6–8 Min.**	**am Platz**	**Sichtbare Zuordnung Rot und Grün**

1 Aussage hören · 2 Gruppe beachten · 3 Passend reagieren

Ablauf

Alle stehen hinter ihrem Stuhl. Teile die Klasse in Rot und Grün ein. Schreibe die Zuordnung sichtbar an. Du liest eine Aussage rechts vor.

1. Rot: Bei richtig einmal springen, bei falsch einmal langsam drehen. Grün: Bei richtig drehen, bei falsch springen.
2. Lass nach jeder Aussage kurz nachdenken. Dann reagieren alle gleichzeitig auf dein Signal.
3. Löse auf und zeige jede Korrektur am Brett. Nach acht Aussagen tauschen die Gruppen ihre Farben.

Darauf achten

Jede Gruppe folgt ihrer eigenen Regel. Armeheben und eine kleine Schulterdrehung können Sprung und Drehung ersetzen.

Direkt einsetzen

Aussagen mit Lösungen

1. „Ein Brett hat 64 Felder.“ **Richtig.**
2. „Ein Läufer wechselt seine Felderfarbe.“ **Falsch.**
3. „Ein Springer darf Figuren überspringen.“ **Richtig.**
4. „Ein Bauer schlägt geradeaus.“ **Falsch.**
5. „Ein Turm zieht diagonal.“ **Falsch.**
6. „Der König darf ins Schach ziehen.“ **Falsch.**
7. „Bei Patt endet die Partie unentschieden.“ **Richtig.**
8. „Die Dame darf gerade und diagonal ziehen.“ **Richtig.**

Korrekturen: Läufer bleiben auf ihrer Farbe. Bauern schlagen schräg vorwärts. Türme ziehen auf Reihen und Linien. Könige dürfen nicht ins Schach.

Variante

Rot und Grün stehen gemischt. Die Bewegungen der Nachbarn helfen jetzt nicht mehr beim Entscheiden.

Lernziel

Schachregeln prüfen und unterschiedliche Bewegungsregeln beachten.



24

In der Gruppe bewegen

Rundreise durchs Schachland

Jeder neue Ort bekommt einen eigenen Sitzplatz.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	6–30 Kinder	8–10 Min.	freie Fläche	Stuhl je Kind

1 Orte merken · 2 Platz wechseln · 3 Den richtigen Ort finden

Ablauf

Für jedes Kind gibt es einen Stuhl. Taschen und Wege sind frei. Der eigene Platz ist das Zuhause. Du führst zunächst nur drei weitere Orte ein.

1. Alle stehen auf und gehen langsam umher. Beim ersten Ortsnamen setzt sich jedes Kind auf einen freien Stuhl. Es merkt sich: Dieser Platz ist mein Ort.
2. Bei neuen Orten sucht jedes Kind einen anderen, noch nicht selbst vergebenen Platz. Die Orte sind für jedes Kind individuell.
3. Bei bereits bekannten Orten gehen die Kinder zu ihrem gemerkten Platz zurück. Auf dein Signal endet die Reise wieder zu Hause.

Darauf achten

Keine Stühle wegnehmen. Wollen zwei Kinder gleichzeitig denselben Platz, warten sie und klären ruhig; die Bewegung ist kein Wettlauf.

Direkt einsetzen

Vorlesen mit Bewegungspausen

„Wir verlassen unser Zuhause und gehen zum **Schachverein**.“ [Freien Stuhl suchen, merken.]

„Nach dem Training gehen wir weiter zum **Figurenladen**.“ [Neuen freien Platz suchen, merken.]

„Dann spazieren wir zur **Turnierhalle**.“ [Dritten Platz suchen, merken.]

„Die Halle ist noch geschlossen. Wir gehen zurück zum **Schachverein**.“

„Wir schauen nochmals im **Figurenladen** vorbei.“

„Jetzt öffnet die **Turnierhalle**. Dort endet unser Besuch. Danach gehen alle nach **Hause**.“

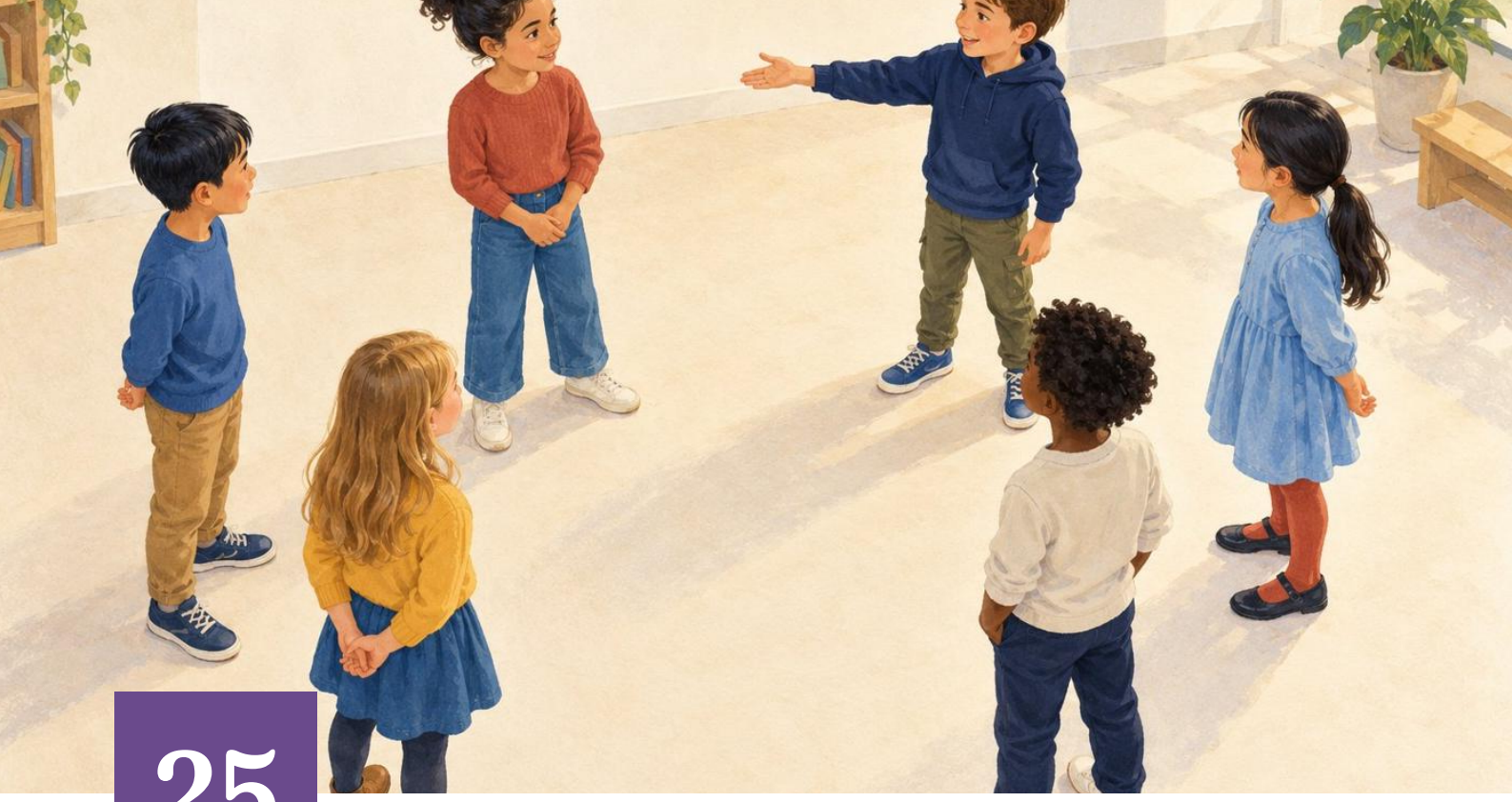
Bei den Rückrufen zählt der zuvor gemerkte Stuhl. Diese Platzzuordnungen entstehen beim ersten Besuch, nicht durch ein gemeinsames Schild.

Variante

Einen vierten Ort ergänzen, zum Beispiel die Schachbibliothek. In einer neuen Runde alle Zuordnungen neu vergeben.

Lernziel

Orte merken, sich orientieren und den Raum gemeinsam nutzen.



25

In der Gruppe bewegen

Das Figurenkarussell

Pantomimische Figuren werden zu Gruppen sortiert.

Klasse	Gruppe	Dauer	Raum	Material
ab 1	10–30 Kinder	8–10 Min.	freie Fläche	Kein Material

1 Geste zeigen 2 Figur erkennen 3 Kinder sortieren

Ablauf

Zeige vier Figurengesten rechts. Zwei freiwillige Kinder sind die Suchenden und drehen sich während der Verteilung weg. Den anderen flüsterst du je eine Figur zu. Jede Figur kommt mehrfach vor.

1. Alle verteilen sich im Raum und zeigen ihre Figurengeste ohne Worte. Die beiden Suchenden dürfen wieder hinschauen.
2. Die Suchenden beobachten und bitten Kinder mit gleichen Gesten, nebeneinander zu stehen. Niemand wird gezogen oder geschoben.
3. Sind die Gruppen fertig, nennen die Kinder ihre Figuren. Gemeinsam prüfen. Danach übernehmen zwei andere Kinder das Suchen.

Darauf achten

Suchende bleiben im beaufsichtigten Raum. Die Gesten beschreiben keine vollständigen Zugregeln.

Direkt einsetzen

Gesten zum Sortieren

König: Hände als Krone über den Kopf.

Turm: beide Arme gerade hoch.

Läufer: einen Arm schräg hoch.

Springer: ein Knie anheben.

Für 24 Kinder: zwei Suchende; den übrigen 22 Kindern zum Beispiel 6 Könige, 6 Türme, 5 Läufer und 5 Springer zuweisen.

Die Gesten bleiben während einer Runde gleich. Nach dem Gruppieren wird laut aufgelöst. Es geht um das Erkennen der vereinbarten Figurenbilder.

Variante

Bewegungsmemory: Alle gehen am Platz. Zwei Kinder werden aufgerufen und zeigen ihre Geste. Gleiche Figuren bilden ein Paar und helfen anschließend beim Suchen.

Lernziel

Genau beobachten, Figurenbilder vergleichen und gemeinsam sortieren.

Begriffskarten zum Ausschneiden

Für 12 Kinder einmal, für 24 Kinder zweimal drucken. Alternativ zum Sprung: Arme heben oder eine kleine Kniebeuge.



König

Mein Wort = meine Bewegung



Dame

Mein Wort = meine Bewegung



Turm

Mein Wort = meine Bewegung



Läufer

Mein Wort = meine Bewegung



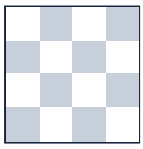
Springer

Mein Wort = meine Bewegung



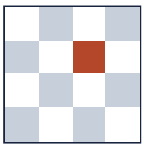
Bauer

Mein Wort = meine Bewegung



Schachbrett

Mein Wort = meine Bewegung



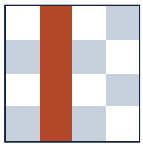
Feld

Mein Wort = meine Bewegung



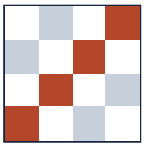
Reihe

Mein Wort = meine Bewegung



Linie

Mein Wort = meine Bewegung



Diagonale

Mein Wort = meine Bewegung



Rochade

Mein Wort = meine Bewegung

Werte, Richtungen und Gesten

Figurenwerte

Bauer	Springer	Läufer	Turm	Dame
1	3	3	5	9

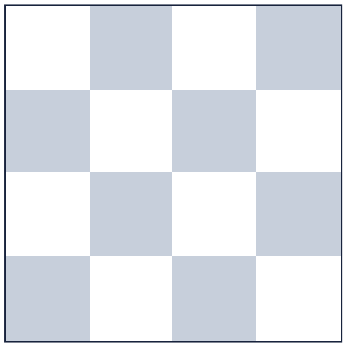
Übliche Materialwerte. Der König hat keinen Rechenwert.

Schnelldenker

Aus der Sicht von Weiß

Reihe 8
vorne

a-Linie
links



h-Linie
rechts

Reihe 1
hinten

Stimmt das beim Schach?

	richtig	falsch
Rot	springen	drehen
Grün	drehen	springen

Gestenalphabet

Gilt auf allen Karten

König	Hände als Krone über den Kopf
Dame	beide Arme schräg hoch (V)
Turm	beide Arme gerade hoch
Läufer	einen Arm schräg hoch
Springer	ein Knie anheben
Bauer	klein machen, dann langsam strecken



Ein Morgen im Schachzimmer

Für Karte 3: Alle zwölf Begriffe verteilen; bei weniger Kindern mehrere pro Kind, bei mehr Kindern Begriffe doppelt vergeben. Vorher Kniebeuge, Armeheben oder kleinen Sprung vereinbaren.

Langsam lesen. Nach jedem fett markierten Wort 2–3 Sekunden warten. Jeder Begriff erscheint dreimal.

Es ist früh am Morgen im Schachzimmer. Das **Schachbrett** liegt bereit. Auf einem hellen **Feld** glitzert ein kleiner Sonnenstrahl. Er wandert langsam über eine ganze **Reihe**. Heute soll hier eine besondere Übungsstunde stattfinden.

Der **König** wacht als Erster auf. „Heute hören wir ganz genau zu“, sagt er leise. Die **Dame** freut sich: „Dann entdecken wir bestimmt etwas Neues!“ Der **Turm** wartet schon ungeduldig an der Ecke. Er möchte am liebsten gleich loslegen.

Auch der **Läufer** ist jetzt munter. Er betrachtet aufmerksam die schrägen Wege. Der **Springer** schaut neugierig über die anderen Figuren hinweg. Ein mutiger **Bauer** ruft: „Bitte schön langsam! Ich möchte eure Ideen auch verstehen.“

Die Lehrerin nimmt einen langen Zeigestab. „Von vorne nach hinten seht ihr eine **Linie**. Ein schräger Weg heißt **Diagonale**. Und später sprechen wir über einen ganz besonderen Zug: die **Rochade**.“ Alle hören aufmerksam zu.

Für die erste Aufgabe wird das **Schachbrett** ganz leer geräumt. Ein Kind legt einen kleinen Knopf auf ein **Feld**. Ein anderes Kind zeigt die waagerechte **Reihe**, in der der Knopf liegt. Gemeinsam prüfen sie ihre Lösung.

Nun kommen drei Figuren zurück. Der **Turm** wird aufgestellt und zeigt einen geraden Weg. Die **Dame** kann auch schräg ziehen. Der **König** erinnert daran: „Bei meinen gewöhnlichen Zügen gehe ich immer nur ein Nachbarfeld weiter.“

Der **Bauer** möchte ebenfalls etwas zeigen: „Ich ziehe gerade vorwärts und schlage schräg vorwärts!“ Der **Läufer** bleibt beim Ziehen immer auf seiner Farbe. Der **Springer** erklärt stolz: „Andere Figuren können meinen Sprung nicht blockieren.“

Ein Kind fährt mit dem Finger eine **Diagonale** entlang. Ein anderes zeigt eine senkrechte **Linie**. Dann fragt die Lehrerin: „Wer erinnert sich noch an das besondere Wort von vorhin?“ Mehrere Kinder rufen gleichzeitig: „**Rochade**!“

Jetzt steht der **König** wieder auf seinem Ausgangsplatz. Auch der **Turm** steht startbereit. Die Lehrerin erklärt: „Bei der **Rochade** bewegen sich diese beiden Figuren in einem einzigen Zug. Dafür müssen bestimmte Bedingungen erfüllt sein. Das üben wir ein anderes Mal.“

Zum Schluss darf die **Dame** eine Frage stellen: „Was hat euch heute am besten gefallen?“ Der **Läufer** mag die schrägen Wege. Der **Springer** findet es schön, dass alle so gut zugehört haben. Der **Bauer** schaut sich zufrieden um.

Auf dem **Schachbrett** wird es wieder ruhig. Der Sonnenstrahl liegt inzwischen auf einem ganz anderen **Feld**. Die Übungsstunde ist fast vorbei. Ein letztes Mal zeigt die Lehrerin eine **Reihe**, dann eine **Linie** und schließlich eine **Diagonale**. Alle lassen die Arme locker sinken. „Gut zugehört“, sagt sie lächelnd. „Jetzt könnt ihr euch wieder setzen.“

Zwölf Begriffe einfach erklärt



König

Zieht gewöhnlich ein Feld in jede Richtung. Er darf nicht auf ein angegriffenes Feld ziehen. Für die Rochade gelten Sonderregeln.



Dame

Zieht waagerecht, senkrecht und diagonal beliebig weit, solange der Weg frei ist.



Turm

Zieht waagerecht und senkrecht auf Reihen und Linien. Er kann andere Figuren nicht überspringen.



Läufer

Zieht diagonal bei freiem Weg. Er bleibt dadurch immer auf derselben Feldfarbe.



Springer

Zieht zwei Felder in eine Richtung und eines quer dazu. Er darf Figuren überspringen; nur das Zielfeld zählt.



Bauer

Zieht ein Feld gerade vorwärts; vom Ausgangsfeld auch zwei, wenn beide Felder frei sind. Er schlägt ein Feld schräg vorwärts. Sonderregeln separat üben.



Schachbrett

Hat 64 Felder: acht Reihen und acht Linien. Aus Spielersicht liegt unten rechts ein helles Feld.



Feld

Ein einzelnes Quadrat auf dem Brett. Sein Name verbindet Linie und Reihe: zum Beispiel c3.



Reihe

Acht Felder nebeneinander, waagerecht aus Weißsicht. Die Reihen tragen die Zahlen 1 bis 8.



Linie

Acht Felder hintereinander, senkrecht aus Weißsicht. Die Linien tragen die Buchstaben a bis h.



Diagonale

Eine schräge Folge gleichfarbiger Felder, zum Beispiel c1–d2–e3–f4.



Rochade

König und Turm ziehen in einem Zug: Der König geht zwei Felder zum Turm; der Turm kommt auf das übersprungene Feld. Es ist kein bloßer Platztausch.

Rochade prüfen

König und beteiligter Turm wurden noch nicht bewegt; zwischen ihnen stehen keine Figuren. Der König steht nicht im Schach und überquert oder erreicht kein angegriffenes Feld.

Hinweise zur Nutzung

Dieses Magazin überträgt Bewegungsideen aus dem Fachunterricht auf das Schach. Dazu gehören Zuhörspiele, Spiegelübungen, Wurfspiele, Rhythmusspiele und gemeinsame Bewegungsgeschichten.

Für deine Gruppe anpassen

Zielgruppen, Gruppengrößen und Zeitangaben dienen als Orientierung. Entscheidend sind das Vorwissen der Kinder und die verfügbare Bewegungsfläche. Stelle die Aufgabe kurz vor und zeige einen Durchgang. Danach können die Kinder selbst beginnen.

Schachbegriffe am Brett klären

Die Bewegungen sind häufig Spielzeichen und Merkhilfen. Sie ersetzen keine vollständige Erklärung der Zugregeln. Nutze bei Bedarf die Begriffsübersicht und zeige Beispiele auf einem Schachbrett.

Wann einsetzen?

Nach einer längeren Denk- oder Sitzphase, etwa nach 20 Minuten am Brett. Zwischen Erklärung und Partie, damit der Kopf frei wird. Oder als ruhiger Abschluss vor der freien Partie. Eine Karte pro Stunde genügt meist.

Sinne und Signale

Viele Karten arbeiten mit Hörsignalen. Zeige jedes Signalwort zusätzlich mit Handzeichen oder Begriffskarte, dann spielen auch Kinder mit Hörbeeinträchtigung mit. Für geräuschempfindliche Kinder: leise ansagen und ruhige Rollen anbieten, etwa Spielleitung oder Beobachtung.

Bewegungen gemeinsam vereinbaren

Kleine Schritte, Armeheben oder Bewegungen im Sitzen können Sprünge ersetzen. Halte Wege frei und verwende weiche Wurfgegenstände. Niemand muss ausscheiden.

Gestaltung und Redaktion

Dr. Edmund Bruns · edmundbruns.com. Texte, Schachbeispiele und Ablaufgrafiken sind für dieses Magazin ausgearbeitet. Die Illustrationen sind KI-generiert. Angaben zu Anregungen und KI-Nutzung stehen auf Seite 36.

Ein Stoppsignal für alle

Hand hoch heißt: Alle frieren ein und werden still. Übe das Zeichen vor der ersten Karte. Wörter wie „Schach!“ oder „Stopp“ sind in einzelnen Spielen Spielwörter und eignen sich deshalb nicht als Stoppsignal.

Klasse, Raum und Gesten

Die Infoleiste nennt die Klassenstufe, ab der eine Karte gut passt. Alle Karten eignen sich bis Klasse 6. Raum: am Platz, im Kreis oder auf freier Fläche. Die Figurengesten sind auf allen Karten gleich, siehe Gestenalphabet auf Seite 30.

Quellen und Literatur zum Weiterlesen

Die folgende Auswahl bietet einen Einstieg in Bewegungspausen, bewegtes Lernen und bewegungsfreundliche Schulentwicklung. Sie dient der weiterführenden Information. Sie ist kein Nachweis für die Wirksamkeit der einzelnen Schachübungen in diesem Magazin.

---

1 Bewegung in der Grundschule

Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung Baden-Württemberg (ZSL), o. J.: Rhythmisierung durch Bewegung – Grundschule.

Für die Praxis: Beispiele für kurze Bewegungseinheiten, Hinweise zur Organisation sowie Anregungen für bewegtes Lernen. Ein guter Einstieg für Lehrkräfte, die Bewegung regelmäßig in ihren Unterricht einbauen möchten.

Zum Angebot des ZSL https://zsl-bw.de/,Len/startpage/lernen-ueberall/lu-rhythmisierung-durch-bewegung

2 Bewegungspausen in der Sekundarstufe

Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung Baden-Württemberg (ZSL), o. J.: Rhythmisierung durch Bewegung / Bewegtes Lernen und Bewegungspausen. Sekundarstufe I und Gymnasium.

Für die Praxis: Unterrichtsbeispiele und organisatorische Hinweise für ältere Schülerinnen und Schüler. Hilfreich, wenn Bewegungsangebote über die Grundschule hinaus angepasst werden sollen.

Zum Angebot des ZSL https://zsl-bw.de/,Lde/Startseite/lernen-ueberall/lu-bewegtes-lernen-und-bewegungspausen-sek1

3 Bewegung im Schulalltag verankern

Bundesinstitut für Öffentliche Gesundheit (BIÖG), o. J.: Mehr Bewegung in der Schule. Portal GrundGesund.

Zur Orientierung: Erläutert den Ansatz einer bewegungsfreundlichen Schule und gibt Anregungen, wie Unterricht, Pausen und Schulalltag mehr Bewegungsmöglichkeiten eröffnen können.

Zu GrundGesund https://grundgesund.bioeg.de/fuer-fachkraefte/kinder-jugendgesundheit/kinder-in-bewegung/mehr-bewegung-in-der-schule/

4 Die Anregung für dieses Heft

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (2026): Lerne durch Bewegung – LeBe! Übungskarten für die Jahrgangsstufen 1 bis 4.

Für die Praxis: 60 Übungskarten für Bewegung im Fachunterricht der Grundschule, mit Erklärvideos. Viele Spielideen dieses Magazins sind dort angeregt und wurden hier für den Schachunterricht neu gefasst.

Zum Angebot des Kultusministeriums https://www.km.bayern.de/lernen/inhalte/gesundheit/bewegung/lernen-durch-bewegung-lebe

Alle Internetangebote in dieser Liste wurden am 01.11.2026 abgerufen. „o. J." bedeutet: ohne ausgewiesenes Erscheinungsjahr.

Fachliteratur und Forschung

5 Grundlagen der bewegten Schule

Deutsche Gesetzliche Unfallversicherung (DGUV) (Hrsg.) (2019): Bewegung und Lernen. Konzept und Praxis Bewegter Schulen. DGUV Information 202-101. Ausgabe Juli 2019.

Zum Vertiefen: Eine umfangreiche Fachpublikation zur bewegungsorientierten Schulentwicklung. Behandelt unter anderem Unterrichtsrhythmisierung, bewegte Pausen und die Gestaltung einer gesundheitsförderlichen Schule. Auf der Publikationsseite ist ein PDF verfügbar.

Zur DGUV-Publikation https://publikationen.dguv.de/regelwerk/dguv-informationen/3469/bewegung-und-lernen

6 Konkrete Bewegungspausen für den Fachunterricht

Hanssen-Doose, Anke; Handtmann, Caroline; Opper, Elke; Worth, Annette (2019): Kurze Bewegungspausen in der Grundschule. 68 Bewegungspausen für den Fachunterricht. Hofmann, Schorndorf. Reihe Sportstunde Grundschule, Band 8. ISBN 978-3-7780-2880-3.

Für die Unterrichtsvorbereitung: Ein Praxisbuch mit verschiedenen Bewegungsformen sowie einem theoretischen Einstieg. Die Empfehlung stützt sich auf die bibliografischen Angaben und die Beschreibung des Verlags; sie ist keine vollständige Buchrezension.

Zur Verlagsinformation https://www.hofmann-verlag.de/?search=978-3-7780-2880-3

7 Was sagt die Forschung

Watson, Amanda; Timperio, Anna; Brown, Helen; Best, Keren; Hesketh, Kylie D. (2017): Effect of classroom-based physical activity interventions on academic and physical activity outcomes: a systematic review and meta-analysis. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity, 14, Artikel 114. DOI: 10.1186/s12966-017-0569-9.

Zur wissenschaftlichen Einordnung: Die frei zugängliche Übersichtsarbeit untersucht Bewegung im Unterricht und unter anderem aufgabenbezogenes Verhalten sowie schulische Leistungen. Sie beschreibt mögliche Vorteile, betont aber Unterschiede zwischen den Studien und methodische Grenzen. Daraus lässt sich keine Erfolgsgarantie für eine einzelne Übung ableiten.

Zum frei zugänglichen Artikel https://doi.org/10.1186/s12966-017-0569-9

Auswahl- und Abrufstand: 01.11.2026. Die verlinkten Angebote sind eigenständige Veröffentlichungen ihrer jeweiligen Herausgeber. Ihre Nutzungsbedingungen gelten unabhängig von diesem Magazin.

Anregungen, KI-Nutzung und Lizenz

Herausgabe und Zweck

Herausgeber: Dr. Edmund Bruns · edmundbruns.com. Dieses Magazin ist kostenloses Unterrichtsmaterial und wird auf der privaten Homepage veröffentlicht.

Anregungen

Viele Spielideen sind angeregt durch die Übungssammlung „Lerne durch Bewegung – LeBe!“ des Bayerischen Staatsministeriums für Unterricht und Kultus. Die Übertragung auf das Schach, alle Texte, Geschichten, Aufgaben und Lösungen sowie die Gestaltung sind für dieses Magazin eigenständig erarbeitet.

Texte und Gestaltung

Die Texte wurden mit Unterstützung von ChatGPT (OpenAI) entworfen und überarbeitet. Fachliche Durchsicht, Korrekturen und Satz entstanden mit Unterstützung von Claude (Anthropic). Der Herausgeber hat alle Inhalte geprüft und verantwortet sie.

Illustrationen

Die Illustrationen wurden mit KI-Bildgeneratoren erstellt (OpenAI und Gamma). Sie sind künstlich erzeugt und zeigen keine tatsächlich durchgeführten Unterrichtsstunden. Maßgeblich für die Durchführung sind die schriftlichen Anleitungen.

Verantwortung bei der Nutzung

Die anleitende Person entscheidet, ob eine Übung zur Gruppe, zu den Voraussetzungen der Kinder und zum Raum passt. Aufsicht, freie Wege und weiche Materialien bleiben erforderlich.

Lizenz

Die eigenen Inhalte dieses Magazins stehen unter der Lizenz CC BY-NC 4.0: teilen und bearbeiten erlaubt, mit Namensnennung und ohne kommerzielle Nutzung. Für verlinkte Angebote Dritter gelten deren eigene Bedingungen.

Stand: 02.11.2026