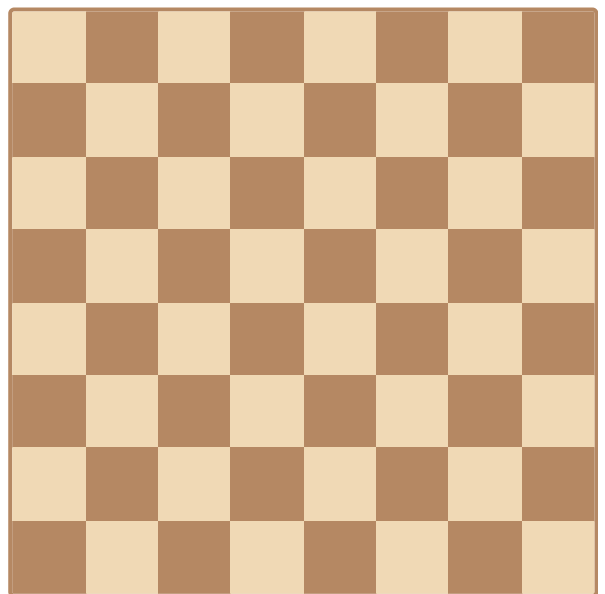


Schach-Lehrbrett

Ein Schachbrett für den Unterricht, das im Browser läuft. Ohne Installation, ohne Anmeldung, ohne Kosten.



Was in diesem Handbuch steht

01	Das Brett im Überblick	Was wo liegt
02	Eine Stellung aufbauen	Figuren setzen und verschieben
03	Pfeile und Markierungen	Erklären am Brett
04	Eine Partie zeigen	PGN laden und durchgehen
05	Unterrichtsfolien	Die Stunde vorbereiten, Aufgaben sammeln
06	Präsentieren am Smartboard	Nur das Brett, ganz groß
07	Die Klasse abstimmen lassen	Zugvorschläge per QR-Code
08	Arbeitsblätter erzeugen	Eine Aufgabe oder bis zu neun
09	Notationszettel	Partieformular zum Ausdrucken
10	Weitergeben und Sichern	Links, Dateien, Bilder
11	Tastenkürzel	Schneller arbeiten
12	Drei Stunden aus der Praxis	Beispiele zum Nachmachen
13	Fragen und Antworten	Was oft gefragt wird

Vorab in einem Satz

Sie öffnen eine Internetseite, bauen darauf eine Stellung, erklären mit Pfeilen, lassen die Klasse abstimmen und drucken am Ende ein Arbeitsblatt. Nichts davon verlangt ein Konto, eine Installation oder eine Zahlung, und es wird nichts über Ihre Schülerinnen und Schüler gespeichert.

Das Brett im Überblick

Die Seite ist in drei Bereiche geteilt. Links die Werkzeuge, in der Mitte das Brett, rechts alles zum Einstellen. Wer das einmal verstanden hat, findet alles Weitere von selbst.



Links die Werkzeuge, mittig das Brett, rechts die aufklappbaren Bereiche.

Die drei Bereiche

Links	Werkzeugleiste. Umschalten zwischen Verschieben und Zeichnen, Farbwahl, Brett drehen, Anmerkungen löschen, Präsentieren.
Mitte	Das Brett mit den Koordinaten. Direkt darunter die Pfeile zum Blättern.
Rechts	Sieben Bereiche, die sich einzeln auf- und zuklappen lassen. Was Sie zuklappen, bleibt beim nächsten Öffnen zugeklappt.

Die sieben Bereiche rechts

- **Figuren setzen** baut eine Stellung von Grund auf.
- **Stellung** enthält Grundstellung, leeres Brett, Zugrecht, Rochaderechte und die FEN.
- **Partie (PGN)** lädt eine gespeicherte Partie.
- **Unterricht (Folien)** speichert vorbereitete Brettbilder.

- **Notationszettel** druckt ein Partieformular.
- **Klassenabstimmung** startet die Abstimmung für die Klasse.
- **Arbeitsblatt** erzeugt ein Aufgabenblatt zum Ausdrucken.

Alles bleibt erhalten

Die Seite merkt sich alle drei Sekunden Stellung, Pfeile, Markierungen und Einstellungen. Schließen Sie das Fenster versehentlich oder wird der Rechner neu gestartet, ist beim nächsten Öffnen alles wieder da. Gespeichert wird ausschließlich im Browser auf diesem Gerät, nichts wandert ins Internet.

Eine Stellung aufbauen

Für die meisten Unterrichtssituationen brauchen Sie kein vollständiges Brett, sondern eine bestimmte Konstellation. Dafür gibt es zwei Wege.

Weg 1: Figuren von Hand setzen



Oben die weißen, darunter die schwarzen Figuren.

- 1 Klappen Sie rechts **Figuren setzen** auf.
- 2 Wenn Sie bei null anfangen wollen, klicken Sie auf **Brett leeren**.
- 3 Klicken Sie die gewünschte Figur an, zum Beispiel den weißen König.
- 4 Tippen Sie auf die Felder, auf denen diese Figur stehen soll. Sie können mehrere nacheinander setzen, ohne die Figur neu zu wählen.
- 5 Zum Beenden tippen Sie noch einmal auf dieselbe Figur.
- 6 Der **Radierer** entfernt einzelne Figuren.

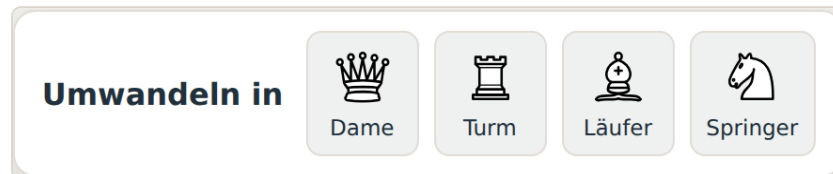
Weg 2: Von der Grundstellung aus ziehen

- 1 Klicken Sie im Bereich **Stellung** auf **Grundstellung**.
- 2 Achten Sie darauf, dass links **Verschieben** aktiv ist.
- 3 Ziehen Sie eine Figur mit der Maus oder tippen Sie sie an und danach das Zielfeld.
- 4 Wenn Sie eine Figur aus dem Brett hinausziehen, verschwindet sie.

Wenn ein Bauer die letzte Reihe erreicht

Sobald ein Bauer auf der achten oder ersten Reihe ankommt, steht dort sofort eine Dame, und darunter erscheint eine Auswahl mit Dame, Turm, Läufer und Springer. Die Dame ist also schon gesetzt, für die Unterverwandlung tippen Sie einfach eine andere Figur an. Die Notation schreibt sich dabei mit, aus $e8=D$ wird bei Bedarf $e8=S$.

Das ist mehr als Bequemlichkeit. Ein Bauer darf nach den Regeln nicht auf der letzten Reihe stehen bleiben. Eine solche Stellung wäre regelwidrig und ließe sich über den Teilen-Link sogar weitergeben.



Die Auswahl erscheint direkt unter dem Brett, die Dame steht schon.

Was das Notationsfeld anzeigt

Jeder Zug, den Sie von Hand ausführen, erscheint im Bereich **Partie (PGN)** als Text. Sind alle Züge regelkonform, entsteht dort echtes PGN, das Sie speichern und später wieder laden können. Haben Sie nicht in der Grundstellung begonnen, ergänzt das Brett automatisch die beiden Kopfzeilen [SetUp "1"] und [FEN "..."]. Ohne sie wäre die Zugfolge kein gültiges PGN, weil niemand wüsste, von welcher Stellung aus gezählt wird.

Auf dem freien Lehrbrett dürfen Sie Figuren aber auch beliebig versetzen, etwa um etwas zu erklären. Dann gibt es keine Notation, und das Feld zeigt die Züge schlicht als $a1-a5$. Ein Hinweis darunter sagt Ihnen, dass diese Folge kein ladbares PGN ist. So sehen Sie sofort, woran Sie sind, statt eine falsche Notation zu bekommen.

Ein Schritt zurück

Haben Sie sich vertan, klicken Sie auf den Pfeil ◀ unter dem Brett oder drücken **Strg** + **Z**. Mit ▶ holen Sie den Schritt wieder zurück. Dieselben Pfeile blättern später durch eine geladene Partie, Sie brauchen sich also nur eine Bedienung zu merken.

Wer ist am Zug, wer darf rochieren

Im Bereich **Stellung** legen Sie mit **Weiß** oder **Schwarz** fest, wer am Zug ist. Sobald Sie eine Figur der Seite ziehen, die gerade am Zug ist, wechselt die Anzeige von selbst zur Gegenseite. Bessern Sie dagegen eine Stellung nach und schieben eine Figur der anderen Farbe, bleibt alles stehen, wie es war.

Die Rochaderechte stecken darunter hinter **Erweiterte Angaben**. Diesen Bereich brauchen Sie im Alltag fast nie, denn das Brett führt die Rechte selbst mit: Sobald ein König oder ein Turm zieht, verliert die betreffende Seite ihr Recht, ganz wie in einer echten Partie. Stellen Sie

die Figur zurück, bleibt das Recht verloren, denn ein König, der gezogen hat, darf nicht mehr rochieren. Brauchen Sie es für eine konstruierte Übungsstellung doch, klappen Sie die erweiterten Angaben auf und setzen den Haken wieder. Fehlt der passende Turm, springt der Haken sofort zurück, weil die Rochade dann unmöglich wäre.

Rochade und En passant auf dem Brett

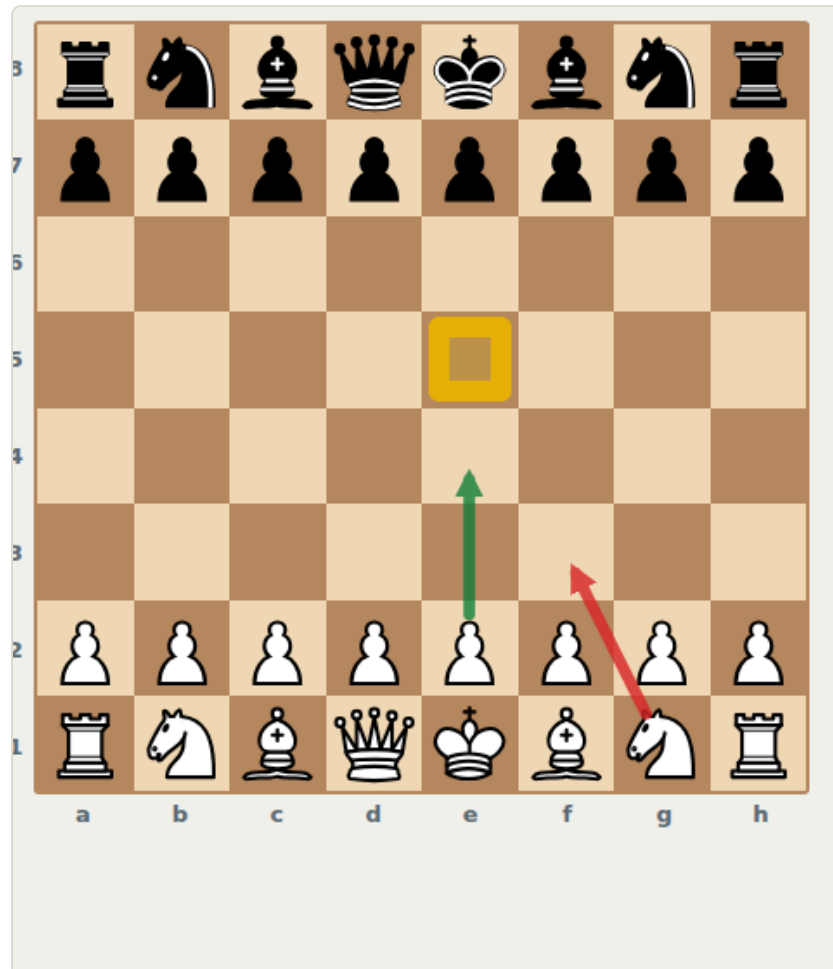
Ziehen Sie den König zwei Felder zur Seite, wandert der Turm von allein auf sein Feld. Sie müssen ihn nicht nachschieben. Ebenso beim Schlagen im Vorbeigehen: Zieht ein Bauer zwei Felder vor und der gegnerische Bauer daneben schlägt schräg auf das übersprungene Feld, verschwindet der geschlagene Bauer richtig vom Brett.

Koordinaten ausblenden

Für den Anfängerunterricht können die Buchstaben und Zahlen am Rand stören oder umgekehrt beim Einüben helfen. Das Kästchen **Koordinaten am Brett anzeigen** schaltet sie um. Die Einstellung gilt auch für Ausdrucke und gespeicherte Bilder.

Pfeile und Markierungen

Hier liegt der eigentliche Unterschied zu einem gewöhnlichen Brett. Sie können auf die Stellung zeichnen, während Sie erklären.



Zwei Pfeile und ein gelb markiertes Feld.

- 1 Klicken Sie links auf **Zeichnen**.
- 2 Wählen Sie darunter eine Farbe.
- 3 **Ziehen** Sie von einem Feld zum anderen, das ergibt einen Pfeil.
- 4 **Einmal tippen** markiert stattdessen ein einzelnes Feld.
- 5 Dieselbe Bewegung noch einmal löscht den Pfeil wieder.
- 6 **Anmerkungen löschen** räumt alles auf einmal weg.

Am Computer geht es schneller

Mit der **rechten Maustaste** zeichnen Sie jederzeit, ohne vorher auf Zeichnen umzuschalten. So können Sie mitten im Verschieben kurz etwas markieren und sofort weiterziehen.

Ein Vorschlag für die Farben

Die vier Farben sind frei verwendbar. Es hilft den Kindern aber sehr, wenn sie über Wochen dieselbe Bedeutung haben. Die Beschriftung im Programm schlägt vor:

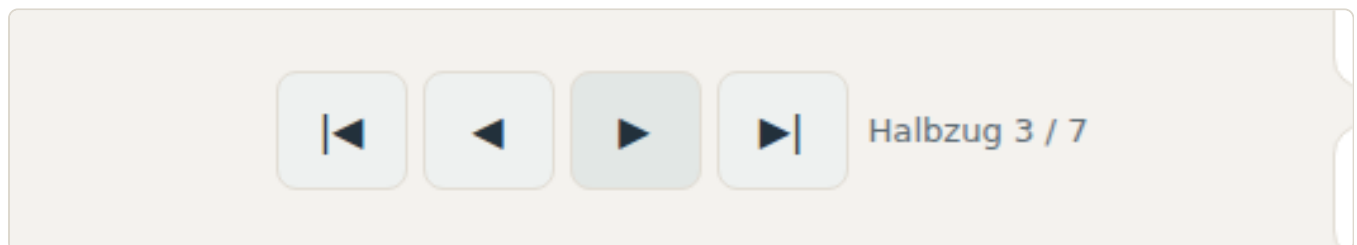
FARBE	BEDEUTUNG	TYPISCHER EINSATZ
Grün	Guter Zug	Der Zug, auf den es ankommt
Rot	Gefahr oder Fehler	Was der Gegner droht
Blau	Plan oder Idee	Ein Weg über mehrere Züge
Gelb	Wichtiges Feld	Ein Punkt, um den gekämpft wird

Eine Partie zeigen

Partien werden im Format PGN gespeichert. Das ist ein Textformat, das jedes Schachprogramm und jede Schachseite versteht.

Eine Partie laden

- 1 Klappen Sie **Partie (PGN)** auf.
- 2 Sie dürfen deutsch schreiben. 1. e4 e5 2. Sf3 wird ebenso verstanden wie 2. Nf3, die deutschen Buchstaben S, L, T und D werden vor dem Laden umgewandelt. Was sich nicht als Zug lesen lässt, wird abgewiesen und benannt, statt stillschweigend als etwas anderes gedeutet zu werden.
- 3 Fügen Sie den Text in das große Feld ein, oder klicken Sie auf **PGN-Datei öffnen** und wählen eine Datei von Ihrem Rechner.
- 4 Beim Einfügen klicken Sie noch auf **Partie laden**. Bei einer Datei geschieht das von selbst.
- 5 Blättern Sie mit den Pfeilen unter dem Brett durch die Züge, oder klicken Sie in der Liste direkt auf einen Zug.



Die Navigation sitzt direkt unter dem Brett und zeigt an, wo Sie stehen.

► **Figuren setzen**

► **Stellung**

▼ **Partie (PGN)**

```
[Event "Schach-AG Ludgerusschule"]  
[Site "Rhede (Ems)"]  
[Date "2026.09.07"]  
[Round "3"]  
[White "Anna"]
```

Partie laden

PGN-Datei öffnen

PGN benutzt die internationalen Figurenkürzel **N, B, R, Q, K**. Die Zugliste und der Notationszettel zeigen die Partie anschließend in deutscher Notation (**S, L, T, D, K**).

Kopfdaten füllen das Partieformular, die Zugliste steht in deutscher Notation.

Deutsch oder international

Im PGN-Text stehen die internationalen Kürzel **N, B, R, Q, K**. Auf dem Brett, in der Zugliste und auf dem Notationszettel erscheint die Partie anschließend in deutscher Schreibweise mit **S, L, T, D, K**. Sie müssen nichts umstellen, das geschieht beim Laden.

Die Kopfdaten

Enthält die Datei Angaben zu Namen, Veranstaltung, Datum, Runde und Ergebnis, werden diese automatisch in das Partieformular übernommen. Das Datum wird dabei von der internationalen Schreibweise 2026.09.07 in die gewohnte Form 07.09.2026 gebracht.

Wenn eine Partie nicht lädt

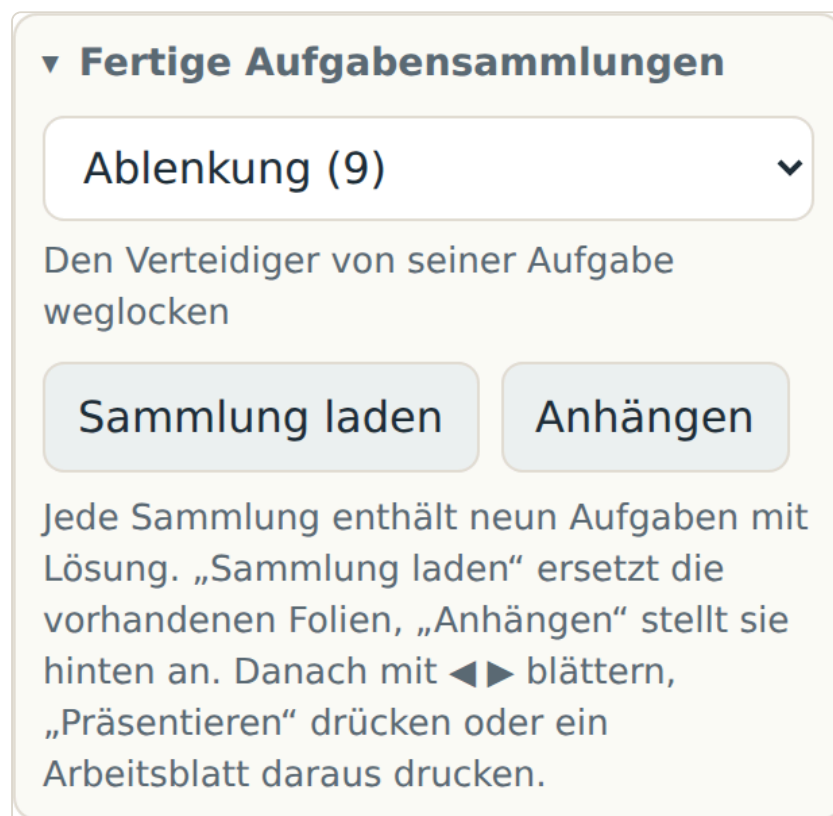
Erscheint eine Meldung wie „Ungültiger Zug bei Halbzug 14“, enthält der Text an dieser Stelle einen Zug, der in der Stellung nicht möglich ist. Meistens ist beim Kopieren etwas verrutscht oder es handelt sich um eine Nebenvariante in Klammern. Prüfen Sie die Stelle im Text oder laden Sie die Partie erneut aus der Quelldatei.

Unterrichtsfolien

Das ist die Funktion, die aus dem Brett ein Unterrichtswerkzeug macht. Sie bereiten mehrere Brettbilder vor und blättern in der Stunde nur noch durch.

Zweiundvierzig fertige Aufgabensammlungen

Bevor Sie selbst etwas anlegen, lohnt ein Blick auf die mitgelieferten Sammlungen. Im Bereich **Unterricht (Folien)** steht ganz oben eine Klappliste **Fertige Aufgabensammlungen**. Jede enthält neun Aufgaben mit Diagramm, Frage und Lösung. Sie wählen eine aus und drücken **Sammlung laden**, dann liegen die neun Folien im Brett und Sie können sofort präsentieren oder ein Arbeitsblatt daraus drucken. **Anhängen** stellt sie hinter Ihre eigenen Folien, statt diese zu ersetzen. Die Liste ist nach Gruppen geordnet: Grundlagen, Taktik, Mattsetzen, Sonderzüge und Regeln, Endspiel und Fortgeschritten. Die ersten fünf Gruppen decken den Stoff bis etwa Klasse sechs ab, die Gruppe Fortgeschritten richtet sich an Kinder, die Gabel, Fesselung und Grundreihenmatt schon sicher beherrschen.



Zweiundvierzig Sammlungen, jede mit neun Aufgaben.

GRUNDLAGEN	WORUM ES GEHT
Zug- und Schlagweise	Wohin darf welche Figur? Auch der Unterschied zwischen Ziehen und Schlagen beim Bauern.
Wert der Figuren	Material zählen und entscheiden, ob ein Abtausch sich lohnt.
Notation	Ein grüner Pfeil zeigt einen Zug, gesucht ist die deutsche Schreibweise.
Rochade erlaubt?	Neun Fälle, darunter die beiden Klassiker: Der Turm darf angegriffen sein, der König nicht über ein bedrohtes Feld.
En passant	Wann es geht, wann nicht, und der Fall, in dem es verboten ist, weil der eigene König sonst im Schach stünde.
TAKTIK	WORUM ES GEHT
Gabel	Eine Figur greift zwei Ziele gleichzeitig an.
Fesselung	Eine Figur kann nicht weg, weil dahinter der eigene König steht.
Spieß	Vorn eine wertvolle Figur, dahinter noch eine.
Doppelschach	Schach von zwei Seiten gleichzeitig. Nur ein Königszug hilft.
Abzugsschach	Eine Figur zieht weg, das Schach kommt von der Figur dahinter.
Hängende Figur	Ungedeckte Figuren erkennen. Der einfachste Einstieg in die Taktik.
Verteidiger schlagen	Erst den Beschützer beseitigen, dann fällt auch der Beschützte.
MATTSETZEN	WORUM ES GEHT
Matt in einem Zug	Neun Stellungen mit genau einem Mattzug.
Matt in zwei Zügen	Der erste Zug erzwingt das Matt, egal was Schwarz antwortet.
Grundreihenmatt	Das häufigste Matt der Schulpartie, in neun Spielarten.
Mattbilder	Neun klassische Muster mit Namen, vom erstickten Matt bis zu Bodens Matt.
SONDERZÜGE UND REGELN	WORUM ES GEHT
Bauernumwandlung	Der Bauer erreicht die letzte Reihe, auch durch Schlagen.

Unterverwandlung	Wenn der Springer besser ist als die Dame.
Patt	Patt erkennen, Patt vermeiden, und Schach, matt und patt sicher unterscheiden.
ENDSPIEL	WORUM ES GEHT
Quadratregel	Läuft der König dem Bauern noch hinterher? Mit den Zügen zum Nachzählen.
Opposition	Neun Stellungen, in denen nur ein einziger Königszug gewinnt.
König und Bauer gegen König	Gewinn oder remis? Die Grundstellungen samt Randbauer und Pattfalle.

Die passende Sammlung finden

Über der Klappliste steht ein Suchfeld. Tippen Sie dort ein paar Buchstaben ein, etwa *abl* für Ablenkung oder *endspiel*, dann bleiben nur die passenden Sammlungen stehen. Gesucht wird über Name, Kurzbeschreibung und Gruppe, Umlaute dürfen Sie weglassen. Ein leeres Feld zeigt wieder alle.

Die Gruppe Fortgeschritten

Diese zwanzig Sammlungen setzen die Grundlagen voraus. Sie sind der Aufbaustoff für die Schach-AG, für Kinder, die schon in Turnieren spielen, und für alle, die im Verein weiter kommen wollen. Innerhalb jeder Sammlung steigt die Schwierigkeit an: Aufgabe eins ist noch für Einsteiger machbar, Aufgabe neun fordert auch geübte Spieler.

TAKTIK FÜR FORTGESCHRITTENE	WORUM ES GEHT
Ablenkung	Ein Opfer zieht den Verteidiger von seiner Aufgabe ab. Wer schlagen muss, kann nicht mehr decken.
Hinlenkung	Eine gegnerische Figur wird auf ein Feld gelockt, auf dem sie im Weg steht oder verloren geht.
Zwischenzug	Vor dem erwarteten Rückschlag kommt ein Zug, der mehr erreicht. Das Schlagen läuft nicht weg.
Röntgenangriff	Die Figur wirkt durch einen anderen Stein hindurch auf das Ziel dahinter.
Räumung	Ein eigener Stein geht aus dem Weg, damit die Figur dahinter wirken kann.
Störung	Ein Stein stellt sich mitten in die gegnerische Deckungslinie und unterbricht sie.
Verteidigung	Hier wird nicht gewonnen, sondern gerettet. Nur ein Zug pariert die Drohung.
KÖNIGSANGRIFF	WORUM ES GEHT
Griechisches Geschenk	Das klassische Läuferopfer auf h7, danach kommen Springer und Dame nach.
Angriff auf f7	Der schwächste Punkt in der Eröffnung, nur vom König gedeckt.
Ersticktes Matt	Der König erstickt an den eigenen Figuren, nur der Springer kommt noch durch.
Zugzwang	Der Gegner muss ziehen und verdirbt genau dadurch seine Stellung.
Fallen in der Eröffnung	Die häufigsten Reinfälle der ersten Züge, meist vor dem vierzehnten Zug.

MATTBILDER UND MATT IN DREI	WORUM ES GEHT
Mattbilder II	Neun weitere benannte Muster, vom Hakenmatt über das Vuković-Matt bis zum Dreiecksmatt.
Mattbilder III	Dieselben Muster, aber mit einem Vorbereitungszug davor. Das Bild muss erst entstehen.
Matt in drei Zügen	Drei erzwungene Züge. Jede gegnerische Antwort ist mitgerechnet.
ENDSPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE	WORUM ES GEHT
Schlüsselfelder	Wohin muss der König, damit der Bauer durchkommt? Der Bauernzug verdirbt es jedes Mal.
Grundmatts	Matt mit Dame oder Turm gegen den nackten König, in einem und in zwei Zügen.
Philidor-Verteidigung	Das Turmendspiel mit einem Bauern halten. Nur ein Zug rettet das Remis.
Turmendspiel: nur ein Zug gewinnt	Turm und Bauer gegen Turm. Genau ein Zug hält den Gewinn fest, alle anderen geben ihn her.
ZUM SCHLUSS	WORUM ES GEHT
Gemischt	Neun verschiedene Motive durcheinander. Der Titel verrät nichts, genau wie in der Partie.

Warum „Gemischt“ die wichtigste Sammlung ist

Alle anderen Sammlungen nennen das Motiv schon im Titel. Die Kinder suchen dann gezielt nach einer Gabel oder einer Ablenkung und finden sie meistens auch. In der Partie sagt niemand vorher, worum es geht, und genau daran scheitert der Übertrag. Die Sammlung Gemischt zieht quer über neun verschiedene Motive, ohne eines zu verraten. Sie eignet sich als Abschluss einer Reihe und als Lernstandserhebung.

Woher die Aufgaben kommen

Die Stellungen sind nicht abgeschrieben, sondern eigens erzeugt und maschinell geprüft. Eine Schachbibliothek hat für jede Aufgabe bestätigt, dass die Stellung regelkonform ist, dass das gesuchte Motiv wirklich vorliegt und dass die angegebene Lösung die einzige richtige ist. Auch die Lösungstexte sind aus der Stellung berechnet, nicht von Hand eingetippt. Bei den Grundlagenaufgaben stammen die Feldlisten direkt aus der Zuggenerierung, sie können also gar nicht abweichen. Bei „Matt in zwei Zügen“ ist geprüft, dass gegen jede einzelne schwarze Antwort ein Matt folgt, und dass kein zweiter erster Zug das ebenfalls leistet.

Für die drei Endspielsammlungen habe ich eine vollständige Rückwärtsanalyse für König und Bauer gegen König gerechnet. Dabei wird nicht geschätzt und nicht vorausberechnet, sondern jede mögliche Stellung dieses Endspiels bekommt ihr endgültiges Ergebnis. Zur Kontrolle wurden über 80.000 Stellungen mit einer zweiten, unabhängig geschriebenen Rechnung verglichen, ohne eine einzige Abweichung, und Stichproben zusätzlich mit einer Endspieldatenbank abgeglichen. Wenn dort „remis“ steht, ist es remis, auch gegen die beste Verteidigung.

Die siebzehn Sammlungen der Gruppe **Fortgeschritten** sind anders entstanden. Grundlage sind Stellungen aus echten Partien, die lichess.org unter der Lizenz CC0 als offene Aufgabendatenbank veröffentlicht. Aus rund sechs Millionen Aufgaben habe ich nach Motiv, Schwierigkeit und Beliebtheit vorgefiltert und danach jede einzelne Stellung noch einmal selbst geprüft. Eine eigene Strukturprüfung stellt fest, ob das genannte Motiv wirklich vorliegt, denn die Schlagworte der Datenbank sind nicht immer treffsicher. Danach bestätigt die Schachengine Stockfish, dass der angegebene Zug der beste ist und mit deutlichem Abstand vor dem zweitbesten liegt. Alle Lösungstexte sind aus der Stellung berechnet, auch die Beschreibung der Mattbilder.

Bei den vier Endspielsammlungen wird nicht gerechnet, sondern nachgeschlagen. Schlüsselfelder und Grundmatts stammen aus einer vollständigen eigenen Analyse, Philidor-Verteidigung und Turmendspiel aus der Syzygy-Endspieldatenbank, die für alle Stellungen mit bis zu sieben Steinen das endgültige Ergebnis kennt. Wo im Lösungstext steht, dass nur ein einziger Zug gewinnt oder das Remis hält, ist das keine Einschätzung einer Engine, sondern eine Tatsache.

Zum Schluss wurden alle 180 neuen Aufgaben noch einmal direkt aus der ausgelieferten Programmdatei ausgelesen und nachgerechnet: Der im Lösungstext genannte Zug wurde zurück in die Stellung eingesetzt und erneut geprüft. In allen 180 Fällen stimmen Stellung, Zug und Lösung überein.

Im Unterricht können Sie so vorgehen: Sammlung laden, **Präsentieren** drücken, dann steht die Frage groß über dem Brett. Die Klasse überlegt, jemand zeigt den Zug am Smartboard, und mit ► unter dem Brett geht es zur nächsten Aufgabe. Die Lösung erscheint dabei nirgends an

der Wand, sie steckt nur in der Folie und taucht erst auf dem Lösungsblatt eines Arbeitsblattes auf.

Eigene Folien anlegen

▼ **Unterricht (Folien)**

Eine Folie hält Stellung, Ausrichtung, Pfeile, Markierungen und einen Titel fest. Im Unterricht blätterst du mit ◀▶ durch die vorbereiteten Bilder.

Titel der Folie / Aufgabe

Was droht Schwarz?

Lösung (erscheint nur auf dem Lösungsblatt)

Lxc6 zerstört die Bauernstruktur.

+ Als neue Folie

Folie ersetzen

Geladene Partie in Folien umwandeln

1. Was droht Schwarz?

2. Warum ist der Springer gefesselt?

3. Wie verteidigt Schwarz?

▲ ▼ Löschen

Folien speichern (Datei)

Datei öffnen

| Jede Folie hält Stellung, Pfeile, Markierungen und einen Titel fest.

Schritt für Schritt

- 1 Bauen Sie die erste Stellung auf und zeichnen Sie, was dazugehört.
- 2 Klappen Sie **Unterricht (Folien)** auf.
- 3 Schreiben Sie in **Titel der Folie / Aufgabe** die Frage oder Überschrift, etwa „Was droht

Schwarz?“.

- 4 Tragen Sie darunter bei Bedarf die **Lösung** ein. Sie erscheint nirgends auf dem Bildschirm, sondern nur auf dem Lösungsblatt eines Arbeitsblatts.
- 5 Klicken Sie auf **+ Als neue Folie**.
- 6 Verändern Sie das Brett für die nächste Folie und legen Sie diese genauso an.
- 7 Zum Ändern einer bestehenden Folie wählen Sie sie in der Liste aus, passen das Brett an und klicken auf **Folie ersetzen**.

Eine Partie in Folien verwandeln

Der schnellste Weg zu einer fertigen Folge: Laden Sie eine Partie und klicken Sie auf **Geladene Partie in Folien umwandeln**. Aus jedem Halbzug wird eine Folie, beschriftet mit der Zugnummer in deutscher Notation, und der gespielte Zug erscheint als grüner Pfeil. Anschließend löschen Sie die Folien, die Sie nicht brauchen, und ergänzen eigene Fragen. Aus einer Fünfszugpartie sind das keine zwei Minuten Vorbereitung.

Blättern und ordnen

◀▶ unter dem Brett	Eine Folie zurück oder vor
← → und Bild ↑ Bild ↓	Dasselbe über die Tastatur, auch mit einer Präsentationsfernbedienung
Klick in der Liste	Springt direkt zu dieser Folie
▲ ▼	Verschiebt die ausgewählte Folie in der Reihenfolge
Mischen	Bringt alle Folien in zufällige Reihenfolge und vergibt die Nummern neu
Löschen	Entfernt die ausgewählte Folie

Die Schaltfläche **Mischen** ist gedacht für den zweiten Durchgang und für die Parallelklasse. Die Sammlungen sind von leicht nach schwer sortiert, was beim ersten Mal richtig ist. Wer dieselbe Sammlung noch einmal einsetzt, mischt sie vorher, damit die Kinder nicht die Reihenfolge auswendig können. Die Nummern in den Titeln werden dabei automatisch neu vergeben, das gedruckte Arbeitsblatt bleibt also stimmig.

Folien sind zugleich Aufgabenvorrat

Was Sie hier anlegen, können Sie in Kapitel 8 mit einem Klick in ein gedrucktes Arbeitsblatt mit bis zu neun Diagrammen verwandeln. Der Folientitel wird dort zur Aufgabenstellung, das Lösungsfeld zur Lösung auf dem zweiten Blatt. Es lohnt sich also, beim Anlegen beides gleich auszufüllen.

Folien mitnehmen

Ihre Folien liegen im Browser dieses Rechners. Um sie am Klassenraumrechner zu verwenden oder an eine Kollegin weiterzugeben, klicken Sie auf **Folien speichern (Datei)**. Sie erhalten eine kleine Datei, die Sie auf einem beliebigen anderen Gerät über **Datei öffnen** wieder einlesen.

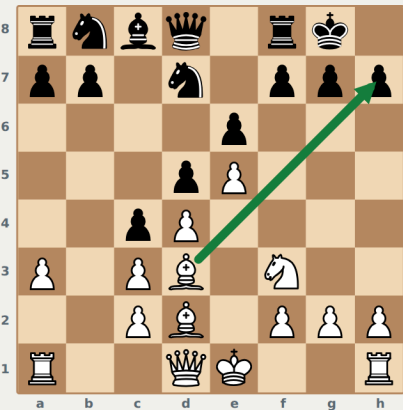
Präsentieren am Smartboard

Ein Klick, und alles verschwindet außer dem Brett.

FORTGESCHRITTEN · GRIECHISCHES GESCHENK

1. Lohnt sich das Opfer?

○ Weiß am Zug



10.Lxh7+ Kxh7 11.Sg5+ Dxc5 12.Lxg5. Das klassische Läuferopfer: Der König wird herausgezogen, Springer und Dame kommen nach. Danach steht eine Leichtfigur mehr auf dem Brett.

Folie ◀ ▶ 1 / 9 Lösung aus 2 Min 1:59 ◀ ▶ ▶ ▶

× Beenden Verschieben Zeichnen

Drehen Anmerkungen löschen

Oberthema, Folientitel und Zuganzeige über dem Brett, der Lösungszug als kräftiger grüner Pfeil.

- 1 Klicken Sie oben links auf **Präsentieren**.
- 2 Kopfzeile, Fußzeile und die rechte Seitenleiste verschwinden, das Brett wird so groß wie möglich.
- 3 Haben Sie Folien angelegt, steht deren Titel groß über dem Brett und Sie blättern mit ◀▶ darunter.
- 4 Die schwebende Leiste am unteren Rand enthält alles, was Sie im Unterricht brauchen.
- 5 Zum Beenden klicken Sie auf × **Beenden** oder drücken Esc.

Was über dem Brett steht

Über dem Brett stehen drei Zeilen, die sich die Klasse ohne Nachfragen erschließt. Ganz oben in kleinen Großbuchstaben das **Oberthema**, also aus welcher Sammlung die Aufgabe stammt,

etwa *Fortgeschritten* · *Ablenkung*. Darunter der **Folientitel** mit der Aufgabennummer. Und darunter, in einer kleinen Sprechblase mit weißem oder schwarzem Punkt, **wer am Zug ist**.

Die Zuganzeige ist keine Nebensache. Ohne sie lässt sich keine Taktikaufgabe lösen, denn dieselbe Stellung hat für Weiß und für Schwarz völlig verschiedene Antworten. Sie erscheint immer, auch ohne geladene Folien, und richtet sich nach der Stellung auf dem Brett. Bauen Sie von Hand auf und stellen im Bereich **Stellung** um, wer am Zug ist, ändert sich die Anzeige sofort mit.

Das Oberthema bleibt an der einzelnen Folie hängen, nicht am Stapel. Wenn Sie mehrere Sammlungen mit **Anhängen** hintereinanderlegen oder den Stapel mischen, zeigt jede Folie weiterhin ihre eigene Herkunft an.

Die Lösung an die Wand holen

Neben der Folienanzeige steht die Schaltfläche **Lösung**, dieselbe Wirkung hat die Taste **L**. Der Lösungstext der Folie erscheint dann groß unter dem Brett, das Brett rückt dafür etwas zusammen. Ein zweiter Druck blendet ihn wieder aus.

Zusätzlich erscheint der **erste Lösungszug als grüner Pfeil auf dem Brett**, kräftiger gezeichnet als Ihre eigenen Pfeile. Das ist der eigentliche Gewinn dieser Funktion: Der Lösungstext steht in deutscher Notation da, etwa *Lxh7+*, und genau daran scheitern in der Grundschule und in Klasse fünf die meisten. Der Pfeil ist auch aus der letzten Reihe zu erkennen, der Text oft nicht. Beide zusammen führen die Kinder Schritt für Schritt an die Notation heran, ohne dass jemand hängen bleibt.

Der Pfeil erscheint nur, solange die Lösung offen ist. Er verändert Ihre Folie nicht und wird nicht mitgespeichert. Wo im Lösungstext gar kein Zug steht, etwa bei *Rochade erlaubt?* oder *Quadratregel*, erscheint nur der Text. Zeichnet die Folie den Zug ohnehin schon selbst, wie in der Sammlung *Notation*, kommt kein zweiter Pfeil darüber.

Beim Wechsel zur nächsten Folie schließen sich Text und Pfeil von selbst. Sie können also zügig weiterblättern, ohne dass die Klasse aus Versehen die nächste Antwort sieht. Der übliche Ablauf ist damit: Aufgabe zeigen, überlegen lassen, ein Kind zeigt den Zug am Brett, **L** drücken und gemeinsam vergleichen.

Der Countdown

Rechts daneben stellen Sie eine Denkzeit ein, wahlweise eine, zwei, drei oder fünf Minuten. Ein Klick auf die Zeitanzeige startet den Countdown, die Taste **T** tut dasselbe. Während er läuft ist die Anzeige grün, bei null wird sie rot. Ein weiterer Klick hält an, ein Wechsel der Dauer setzt zurück.

In der Arbeitsgemeinschaft lohnt sich das mehr, als es klingt. Eine sichtbare Uhr beendet das Nachdenken, ohne dass Sie mahnen müssen, und die Gruppe arbeitet ruhiger, weil alle wissen, woran sie sind.

Für Finger gemacht

Erkennt das Gerät eine Berührungsbedienung, werden alle Schaltflächen automatisch größer, damit sie sich an der Tafel sicher treffen lassen. Sie müssen dafür nichts einstellen.

Wenn Sie nur etwas mehr Platz möchten, ohne ganz in die Präsentation zu wechseln, klicken Sie stattdessen auf **Seitenleiste ausblenden**. Dann bleibt die Werkzeugleiste links stehen und das Brett wächst trotzdem deutlich.

Die Klasse abstimmen lassen

Die Lernenden schlagen mit ihren eigenen Geräten Züge vor, Sie sehen alle Vorschläge live auf einem Brett.



Links das Brett mit den Vorschlägen, rechts Sitzungscode und QR-Code.

Verbindung

Es gibt zwei Fassungen dieser Seite. Auf der Homepage des Autors ist die Verbindung bereits eingerichtet, dort müssen Sie nichts eintragen und können sofort loslegen.

Die Fassung *zum Mitnehmen*, die Sie dort herunterladen können, enthält aus gutem Grund keine Zugangsdaten. Sonst würde jede Kopie in dasselbe fremde Projekt senden, und wer die Datei irgendwo hochlädt, säße in den Sitzungen anderer Leute. Das Brett selbst funktioniert in beiden Fassungen vollständig und ohne Internet, betroffen ist nur die Klassenabstimmung mit mehreren Geräten.

Für diese richten Sie ein eigenes Projekt ein: bei supabase.com kostenlos anlegen, dann im Abstimmungsfenster **Verbindung** aufklappen und Projekt-URL und anon-Key eintragen. Beides steht dort unter „Project Settings → API“. Eigene Angaben haben immer Vorrang, sie bleiben in Ihrem Browser gespeichert und werden über den Schülerlink an die Geräte der Klasse weitergegeben. Ohne Eintrag läuft die Abstimmung im Demo-Modus, dabei funktionieren nur weitere Fenster auf demselben Gerät, was zum Ausprobieren reicht.

Was die Abstimmung nicht leistet

Der Kanal ist offen. Wer den Sitzungscode kennt, kann mitlesen und Vorschläge senden. Sechs zufällige Zeichen machen das Raten unwahrscheinlich, ein absichtlicher Störer im Raum, der den Code vom Smartboard abliest, lässt sich damit aber nicht aussperren. Für den offenen Klassenraum ist das gedacht und ausreichend, für vertrauliche Angaben nicht. Namen werden nirgends abgefragt, die Vorschläge sind flüchtig.

So läuft es ab

- 1 Bauen Sie die Stellung auf, über die abgestimmt werden soll.
- 2 Klappen Sie **Klassenabstimmung** auf und klicken Sie auf **Abstimmung mit dieser Stellung starten**.
- 3 Es öffnet sich ein neues Fenster mit einem sechsstelligen Code und einem QR-Code. Ihre Stellung ist bereits übernommen.
- 4 Zeigen Sie den QR-Code am Smartboard. Die Klasse scannt ihn mit dem Handy und ist sofort dabei, ohne Anmeldung und ohne Eingaben.
- 5 Legen Sie eine Rundenzeit fest und klicken Sie auf **Runde starten**.
- 6 Die Lernenden tippen erst die Figur, dann das Zielfeld, und schicken den Zug ab. Sie können ihn ändern, solange die Zeit läuft.
- 7 Mit **Ergebnisse zeigen** machen Sie sichtbar, wie sich die Klasse entschieden hat. **Top-Zug ausführen** spielt den häufigsten Vorschlag auf dem Brett.



So sieht es auf dem Handy der Lernenden aus: Figur antippen, Zielfeld antippen, abschicken.

Was mit den Daten geschieht

Nichts wird gespeichert. Die Vorschläge laufen als flüchtige Nachrichten zwischen den Geräten hin und her und sind nach der Stunde verschwunden. Es gibt keine Namen, keine Konten und keine Anmeldung, die Teilnehmenden geben nichts über sich preis. Der Server, über den die Nachrichten laufen, steht in Frankfurt am Main.

Steht dort „Demo-Modus“?

Dann fehlt die Verbindung nach außen und die Abstimmung funktioniert nur zwischen mehreren Fenstern auf demselben Rechner. Für den Einsatz mit der Klasse muss oben rechts **Live** stehen. Prüfen Sie in diesem Fall die Internetverbindung des Rechners.

Arbeitsblätter erzeugen

Zwei Betriebsarten: eine große Aufgabe auf einem Blatt, oder bis zu neun Diagramme aus Ihren Unterrichtsfolien als Übungsserie.

▼ **Arbeitsblatt**

Erzeugt ein Blatt zum Ausdrucken oder als PDF. Entweder eine große Aufgabe oder bis zu neun Diagramme aus deinen Unterrichtsfolien.

☐ Eine große Aufgabe
 ☒ Aufgabensammlung aus den Folien

Überschrift

Taktik-Training: Die Fesselung

Aufgabe

Trage deinen Lösungszug unter das jeweilige Diagramm.

Antwortlinien 4

Diagramme auf dem Blatt (1 bis 9)

6

☐ Pfeile und Markierungen mitdrucken
 ☒ Lösung auf eigener Seite anhängen

Lösung (kommt aus den Folien)

Bei Sammlungen steht die Lösung je Aufgabe in der Folie

Arbeitsblatt drucken / als PDF

Oben wählen Sie die Betriebsart, darunter ändern sich die Felder entsprechend.

Betriebsart 1: Eine große Aufgabe

- 1 Bauen Sie die Stellung auf, um die es gehen soll.

- 2 Klappen Sie **Arbeitsblatt** auf und lassen Sie **Eine große Aufgabe** ausgewählt.
- 3 Tragen Sie **Überschrift** und **Aufgabe** ein.
- 4 Legen Sie fest, wie viele **Antwortlinien** Sie brauchen. Das Feld darunter bleibt blass, weil es nur für Sammlungen gilt.
- 5 Klicken Sie auf **Arbeitsblatt drucken / als PDF**.

Auf dem Blatt stehen dann Titel, wer am Zug ist, Namensfeld mit Klasse und Datum, Ihre Aufgabe, ein großes Brett, die Schreiblinien und unten klein die Stellung als Zeichenfolge, damit Sie dieselbe Aufgabe später wiederherstellen können.

Betriebsart 2: Aufgabensammlung

Wählen Sie **Aufgabensammlung aus den Folien**. Dann verwandelt sich das Blatt in eine Übungsserie: Jede Ihrer Unterrichtsfolien wird zu einer nummerierten Aufgabe, drei Diagramme nebeneinander, bis zu neun auf einer Seite. In den Feldern **Aufgaben von ... bis ...** legen Sie fest, welcher Ausschnitt gedruckt wird. Die anderen Felder bleiben sichtbar, das gerade nicht zuständige ist blass, damit Sie nicht danach suchen müssen.

Differenzieren mit zwei Ausdrucken

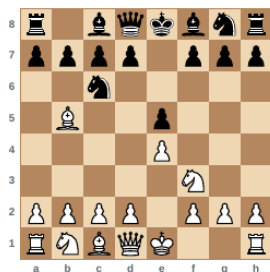
Die Sammlungen sind von leicht nach schwer sortiert. Genau dafür sind die beiden Felder da: Drucken Sie *1 bis 5* für die Gruppe, die noch Sicherheit braucht, und *5 bis 9* für die, die schnell fertig wird. Beide Blätter tragen dieselben Aufgabennummern wie die Folien, Sie können also mit einem Lösungsbogen korrigieren. Mehr als neun Diagramme passen nicht auf ein Blatt, ein größerer Bereich wird automatisch bei neun gekappt.

Taktik-Training: Die Fesselung

Trage deinen Lösungszug unter das jeweilige Diagramm.

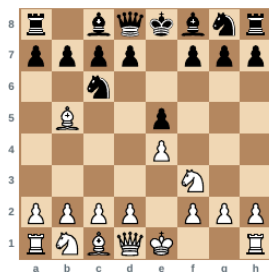
Name: _____ Klasse: _____ Datum: _____

- 1 Warum darf der Springer c6 nicht ziehen?



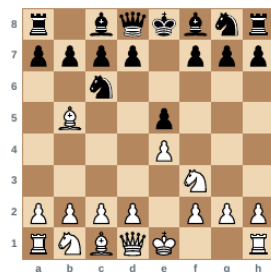
Schwarz am Zug

- 2 Warum darf der Springer c6 nicht ziehen?



Schwarz am Zug

- 3 Warum darf der Springer c6 nicht ziehen?



Schwarz am Zug

- 4 Warum darf der Springer c6 nicht ziehen?



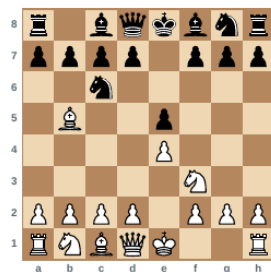
Schwarz am Zug

- 5 Warum darf der Springer c6 nicht ziehen?



Schwarz am Zug

- 6 Warum darf der Springer c6 nicht ziehen?



Schwarz am Zug

Sechs Aufgaben auf einem Blatt. Jede mit Nummer, Frage, Diagramm und Antwortlinie.

Zu jeder Aufgabe steht, wer am Zug ist, denn ohne diese Angabe raten die Kinder. Unter jedem Diagramm liegt eine Linie für den Lösungszug. Bei sieben bis neun Aufgaben rückt das Blatt automatisch enger zusammen, damit alles auf eine Seite passt.

Das Lösungsblatt

Setzen Sie den Haken bei **Lösung auf eigener Seite anhängen**. Darunter entscheidet ein zweiter Haken über die Form.

Ist **Lösungsbogen ohne Diagramme** gesetzt, und das ist die Voreinstellung, bekommen Sie eine schlichte nummerierte Liste: Nummer, Zugfolge, Erklärung. Neun Lösungen passen so auf eine halbe Seite, ein kompletter Satz aus Aufgabenblatt und Lösungen kostet zwei Blatt statt drei. Bei einer Klasse mit achtundzwanzig Kindern ist das ein ganzer Papierstapel weniger pro Runde.

Nehmen Sie den Haken heraus, erscheint das ausführliche Lösungsblatt im gleichen Raster wie die Aufgabenseite: gleiche Nummer, gleiche Position, dazu Ihre eingezeichneten Pfeile, der

erste Lösungszug als grüner Pfeil und der Lösungstext direkt unter dem Diagramm. Das lohnt sich, wenn Sie mit dem Blatt am Tisch sitzen und die Stellungen wiedererkennen wollen, oder wenn Sie die Lösungen als Selbstkontrolle an die Kinder geben.

Der Kniff mit den Pfeilen

Das Kästchen **Pfeile und Markierungen mitdrucken** gilt nur für die Aufgabenseite. Das Lösungsblatt zeigt Ihre Anmerkungen *immer*. Zeichnen Sie also den Lösungszug als Pfeil ein und lassen Sie das Kästchen leer: Die Klasse bekommt ein sauberes Brett, auf Ihrem Lösungsblatt steht der Pfeil.

Pfeile wandern mit

Beim Anlegen mehrerer Folien bleiben gezeichnete Pfeile stehen, bis Sie sie löschen. Für eine Zugfolge ist das praktisch, für unabhängige Aufgaben nicht. Klicken Sie zwischen zwei Aufgaben auf **Anmerkungen löschen**, sonst erscheinen die Pfeile der vorigen Aufgabe im nächsten Diagramm.

Notationszettel

Ein Partieformular in deutscher Notation, gefüllt oder leer.

Partieformular

Weiß

Anna

Schwarz

Ben

Veranstaltung

Schach-AG Ludgeru:

Datum

07.09.2026

Runde / Brett

3

Ergebnis

1-0

#	Weiß	Schwarz
1	e4	e5
2	Lc4	Sc6
3	Dh5	Sf6
4	Dxf7#	
5		
6		

#	Weiß	Schwarz
11		
12		
13		
14		
15		
16		

Die geladene Partie erscheint automatisch in deutscher Schreibweise.

Der Bereich **Notationszettel** zeigt die geladene Partie als Partieformular mit Feldern für Weiß, Schwarz, Veranstaltung, Datum, Runde und Ergebnis. Diese Felder füllen sich beim Laden einer Partie von selbst, Sie können sie aber überschreiben.

Setzen Sie den Haken bei **Leerer Vordruck**, erhalten Sie ein leeres Formular mit vierzig Zeilen zum handschriftlichen Mitschreiben. Das ist praktisch für ein Vereinsturnier, für die Schulmeisterschaft oder um das Notieren zu üben.

Deutsche Notation auf einen Blick

K König · **D** Dame · **T** Turm · **L** Läufer · **S** Springer · Bauern ohne Buchstabe

0-0 kurze Rochade · **0-0-0** lange Rochade · **x** schlägt · **+** Schach · **#** matt

Weitergeben und Sichern

Fünf Wege, etwas aus dem Brett herauszubekommen.

WAS SIE WOLLEN	WOMIT	ERGEBNIS
Eine Stellung schicken	Link zu dieser Stellung kopieren	Eine Internetadresse, die Stellung, Blickrichtung, Pfeile und Markierungen enthält. Wer sie öffnet, sieht genau Ihr Brett.
Dieselbe Stellung auf dem Tablet	QR-Code	Ein Muster zum Abscannen mit der Kamera. Das zweite Gerät öffnet genau diese Stellung, ohne dass jemand etwas abtippen muss.
Ein Bild für ein Dokument	Als Bild speichern (PNG)	Eine Bilddatei der aktuellen Stellung samt Anmerkungen, zum Einfügen in Word, in eine Präsentation oder auf die Homepage.
Eine Folienfolge sichern	Folien speichern (Datei)	Eine Datei mit allen Folien, die Sie auf einem anderen Rechner wieder öffnen können.
Etwas auf Papier	Arbeitsblatt oder Notationszettel	Ein Ausdruck oder eine PDF-Datei.

Der QR-Code

Neben **Link kopieren** liegt der Knopf **QR-Code**. Er zeigt ein Muster, das Sie mit der Kamera eines Tablets oder Handys abscanen. Das zweite Gerät öffnet daraufhin genau die Stellung, die gerade auf dem Brett steht, mit Blickrichtung, Pfeilen und Markierungen. Das ist praktisch, wenn ein Kind an seinem Platz weiterarbeiten soll oder wenn Sie am Smartboard etwas vorbereitet haben und es auf dem Tablet in der Hand behalten möchten. Die beiden Bretter laufen danach unabhängig voneinander, ein Zug auf dem einen verändert das andere nicht.

▼ Stellung

Grundstellung

Leeres Brett

Am Zug

Weiß

Schwarz

☒ Koordinaten am Brett anzeigen

▼ Erweiterte Angaben

Rochade noch möglich

Weiß ☒ 0-0 ☒ 0-0-0

Schwarz ☒ 0-0 ☒ 0-0-0

Diese Häkchen brauchen Sie nur, wenn Sie eine Stellung von Hand aufbauen, in der eine Rochade noch erlaubt sein soll. Beim Ziehen auf dem Brett stellt sich das von selbst richtig.

Aktuelle Stellung (FEN)

rnbqkbnr/pppppppp/8/8/8/8/PPPPPPPP/RNBQI

Kopieren



Link kopieren



QR-Code



Mit der Kamera des Tablets oder Handys scannen. Das Gerät öffnet genau diese Stellung mit Ausrichtung, Pfeilen und Markierungen. Die beiden Bretter sind danach unabhängig voneinander.

QR-Code schließen

FEN laden

FEN einfügen ...

Laden

Der Bereich Stellung: erweiterte Angaben, FEN, Link und QR-Code.

Ein Hinweis für den Fall, dass kein Code erscheint: Der QR-Code funktioniert nur, wenn die Seite aus dem Internet geladen ist. Liegt die Datei als Kopie auf Ihrem Rechner, kann ein anderes Gerät sie über den Code nicht erreichen. Das Brett sagt Ihnen das in diesem Fall auch.

Die Zeichenfolge namens FEN

Im Bereich Stellung sehen Sie eine Zeile wie *rnbqkbnr/pppppppp/8/8/4P3/...* Das ist die FEN, die weltweit übliche Kurzschrift für eine Schachstellung. Sie können sie kopieren und in jedes andere Schachprogramm einfügen, und umgekehrt eine FEN aus einem Buch oder einer Aufgabensammlung hier einsetzen und mit **Laden** aufs Brett bringen.

Tastenkürzel

Wer viel damit arbeitet, spart mit diesen Tasten die meiste Zeit.

TASTE	WIRKUNG
 	Sind Folien geladen: eine Folie zurück oder vor. Sonst einen Zug vor oder zurück, ohne geladene Partie die eigenen Änderungen.
 	Immer eine Unterrichtsfolie zurück oder vor
	Lösung der aktuellen Folie ein- oder ausblenden, mit Pfeil für den ersten Zug
	Countdown starten oder anhalten
 + 	Einen Schritt zurücknehmen
 + 	Zurückgenommenes wiederherstellen
	Auf Zeichnen umschalten
	Auf Verschieben umschalten
	Brett drehen
	Präsentation beenden

Für die Fernbedienung

Präsentationsfernbedienungen und Smartboard-Stifte senden meist Pfeiltasten, manche auch  und . Beides blättert durch Ihre Folien, solange keine Partie geladen ist. Sie können also mit dem Clicker in der Hand vor der Klasse stehen, ohne zum Rechner zurückzugehen.

Das Brett mit der Tastatur bedienen

Das Brett lässt sich vollständig ohne Maus bedienen. Mit  springen Sie hinein, danach bewegen die Pfeiltasten die Auswahl von Feld zu Feld. Solange die Auswahl im Brett steht, blättern die Pfeiltasten also nicht die Folien, sondern wandern über die Felder.  oder die Leertaste wählt eine Figur aus, ein zweites  auf dem Zielfeld führt den Zug aus.  hebt eine Auswahl wieder auf. Im Zeichenmodus setzt  stattdessen eine Feldmarkierung.

Jedes Feld trägt außerdem eine Beschriftung, die Vorleseprogramme sauber ausgeben, etwa *e2*, *weißer Bauer* oder *g8*, *leer*. Damit können auch Kinder mit Sehbeeinträchtigung oder eingeschränkter Handmotorik am eigenen Gerät mitarbeiten.

Drei Stunden aus der Praxis

Fertige Abläufe zum Nachmachen.

Erste Stunde: Wie zieht der Springer?

- 1 Brett leeren, einen weißen Springer auf d4 setzen.
- 2 Auf Zeichnen umschalten, gelb wählen und die acht möglichen Zielfelder markieren.
- 3 Als Folie sichern mit dem Titel „Der Springer zieht im L“.
- 4 Nun einen schwarzen Bauern auf f5 dazustellen und mit einem roten Pfeil zeigen, dass der Springer ihn schlagen kann. Zweite Folie.
- 5 In der Stunde präsentieren und zwischen beiden Folien hin und her blättern.
- 6 Zum Abschluss die erste Folie aufrufen und daraus ein Arbeitsblatt mit der Aufgabe „Male alle Felder an, auf die der Springer ziehen kann“ drucken.

Schach-AG: Eine Meisterpartie durchgehen

- 1 PGN-Datei der Partie öffnen.
- 2 Auf **Geladene Partie in Folien umwandeln** klicken.
- 3 Die Folien durchsehen und an drei entscheidenden Stellen den Titel in eine Frage ändern, etwa „Warum nicht Turm nimmt?“.
- 4 Folien speichern, damit die Vorbereitung erhalten bleibt.
- 5 In der AG präsentieren und an den Fragestellen die Klasse abstimmen lassen.

Vertretungsstunde ohne Vorbereitung

- 1 Sechs Taktikstellungen nacheinander als FEN einfügen und laden.
- 2 Zu jeder den Lösungszug als Pfeil zeichnen, Frage und Lösung eintragen und als Folie sichern. Zwischendurch die Anmerkungen löschen.
- 3 Im Bereich Arbeitsblatt auf **Aufgabensammlung aus den Folien** wechseln, sechs Aufgaben wählen, Lösungsseite anhängen.
- 4 Drucken. Sie halten ein Übungsblatt mit sechs Diagrammen und das passende Lösungsblatt in der Hand.

Fragen und Antworten

Kostet das etwas?

Nein, dauerhaft nicht. Es gibt keine kostenpflichtige Fassung, keine Anmeldung und keine Werbung.

Brauche ich Internet?

Für das Brett selbst nicht. Die Datei *schach-lehrbrett.html* enthält alles, was sie braucht, und läuft auch vom Stick ohne jede Verbindung.

Die Klassenabstimmung dagegen braucht Internet, und zwar aus zwei Gründen: Die Geräte müssen miteinander sprechen, und die Datei lädt dafür eine Programmbibliothek von *cdn.jsdelivr.net* nach. Sperrt Ihr Schulnetz solche Adressen, bleibt die Abstimmung im Demo-Modus. Das Brett selbst ist davon nicht betroffen.

Funktioniert es auf unserem Smartboard?

Ja, solange darauf ein aktueller Browser läuft. Das Brett richtet sich nach der Bildschirmgröße, und bei Berührungsbedienung werden die Schaltflächen automatisch größer.

Werden Daten meiner Schülerinnen und Schüler gespeichert?

Nein. Es gibt keine Konten und keine Namenseingabe. Auch bei der Abstimmung wird nichts gespeichert, die Vorschläge sind flüchtig und nach der Stunde verschwunden.

Kann ich meine Vorbereitung an Kollegen weitergeben?

Ja. Für eine einzelne Stellung nehmen Sie den Link, für eine ganze Stunde speichern Sie die Folien als Datei und geben diese weiter.

Ich habe versehentlich alles gelöscht.

Der Pfeil ◀ unter dem Brett und Strg + Z nehmen die letzten Schritte zurück, auch das Leeren des Bretts. Gespeicherte Folien sind davon ohnehin nicht betroffen.

Muss ich Notation können, um das zu benutzen?

Nein. Sie können ausschließlich mit Figuren und Pfeilen arbeiten. Die Notation läuft im Hintergrund mit, falls Sie sie brauchen.

Rückmeldungen sind willkommen

Dieses Werkzeug entsteht aus der Unterrichtspraxis und wächst mit den Rückmeldungen der Kolleginnen und Kollegen, die es einsetzen. Wenn Ihnen etwas fehlt, etwas hakt oder Ihnen eine Idee kommt, melden Sie sich gern. Auf der Startseite finden Sie einen Link dafür.

Schach-Lehrbrett · Handbuch für Schachlehrende · Ausgabe September 2026 · Frei nutzbar für den Unterricht.
Die Schachfiguren stammen von Colin M. L. Burnett und Rfc1394 (Wikimedia Commons) und stehen unter der
Lizenz CC BY-SA 3.0.