



## **Bericht vom 1. Talentsichtungslehrgang der SSJ am 5.11.2022 Landessportschule**

Herbert Bastian

Am 5. November fand von 10.00–12.00 Uhr an der Landessportschule der erste Talentsichtungslehrgang der SSJ statt. Das Ziel bestand darin, die Kinder und Jugendlichen kennen zu lernen, die für eine künftige Förderung in einem Kader in Frage kommen. Zur Vorbereitung auf den Lehrgang wurden anspruchsvolle Aufgaben verschickt, die die Kinder im Voraus bearbeiten sollten. Inhalt dieser Aufgaben waren zum Teil komplexe Themen, die möglichst früh gelernt werden müssen und eine Grundvoraussetzung dafür sind, dass die Kinder ein höheres Niveau erreichen können, mit dem sie zukünftig auch auf Bundesebene bestehen könnten. Also nicht nur einfach einen Lösungszug finden, sondern in einem komplexen Zusammenhang einen Spielplan finden und durchführen können. Auf dem Lehrgang wurden alle Aufgaben gründlich besprochen.

Aus meiner Sicht ist die Veranstaltung sehr gut abgelaufen, und alle Kinder haben sich ungeachtet der großen Altersunterschiede für eine weitere Förderung empfohlen, weil sie sehr engagiert mitgearbeitet haben und man den Eindruck gewann, dass sie der Besprechung der Aufgaben folgen konnten. Weniger gut war die Resonanz unserer Vereine, weil sich nur zwei Vereine an der Maßnahme beteiligt haben. Das wirft kein gutes Licht auf den momentanen Stand der Jugendarbeit in den Vereinen. Jedenfalls habe ich vorgeschlagen, dass wir diesen Weg weitergehen und im Frühjahr eine weitere Maßnahme dieser Art anbieten.

Teilgenommen haben: *SV Riegelsberg 1926*: Ben Fass (9), Stephan Denysko (8), Michael Jung (7), Marcel Jung (12) und Julius Meißner (6); *SC Lasker Kirkel*: Nils Paul (15).

Inhaltlich wurden Aufgaben aus den drei Partiephasen Eröffnung, Mittelspiel und Endspiel gestellt.

Eröffnung: Diskutiert wurden die *Goldenen Eröffnungsregeln*, die Erstellung einer *Tempobilanz* und drei Aufgaben mit Motiven aus typischen *Eröffnungsfallen*.

Mittelspiel: Die erste Aufgabe thematisierte Ablenkungsoffer der Dame zwecks Herbeiführung eines *Grundreihenmatts*. In der zweiten Aufgabe musste ein *Treppenmanöver* der Dame gefunden werden, um sich mit Tempo an den schwarzen König anzunähern. Die *Manövrierfähigkeit der Dame* zu nutzen gehört zu den taktischen Grundkompetenzen. In der dritten erfolgte ein *Magnetopfer* der Dame mit anschließender *Königsjagd*. Clou des Ganzen war ein *stiller Zug* des weißen Läufers, der dem schwarzen König den Rückzugsweg versperrte, bevor der Schlussangriff begann. Das *Absperren des Fluchtwegs* wird von jungen Spielern oft vergessen, sie beginnen oft zu früh mit der *Treibjagd*, so dass der gejagte König entkommen kann.

Endspiel: Die erste Aufgabe prüfte das Beherrschen der *Brückenbaumethode* im Turmendspiel, die zweite enthielt ein *Tempoverlustmanöver (Dreiecksmanöver)* der Dame, um Schwarz in Zugzwang zu bringen, so dass sich sein Turm entfernen muss und durch einen *lauten Doppelangriff* der Dame erobert werden kann. Die dritte Aufgabe enthielt die *Quadratregel* und die *multifunktionale (indirekte) Königsbewegung* zum Thema.

Abschließend waren 6 Fragen zu einer Partie zu beantworten.

Eine kurze Bilanz zu den Antworten:

### 1. Eröffnung

1.1 Goldene Eröffnungsregeln: 6 Antworten.

1.2 Tempobilanz: 5 Antworten. Die Methode wird unterschiedlich gehandhabt.

1.3 Hinlenkungsoffer+Springergabel: 4 Antworten, teils ohne die zweite Variante; Hinlenkungsoffer+Damenfang oder Springergabel: 6 Antworten, nur eine richtige Antwort; Hinlenkungsoffer + Abzugsbatterie: 6 Antworten, nur eine Antwort richtig.

### 2. Mittelspiel

2.1 Grundreihenmatt: 6 Antworten, in 5 die Idee erkannt, die Lösung ist einmal vollständig. Treppenmanöver: 3 Antworten, eine Antwort richtig. Magnetopfer: 3 Antworten, nur einmal Idee erkannt, aber unvollständig.

### 3. Endspiel

3.1 Brückenbaumethode: 4 Antworten, nur eine richtig. Tempoverlustmanöver: 4 Antworten, eine richtig. Multifunktionale Königsbewegung: 5 Antworten, keine richtig.

Die Partiestudien wurden fünfmal bearbeitet.

**Fazit** Die abgefragten Konzepte sind rudimentär, aber nicht ausreichend vorhanden. Ich empfehle, die Aufgaben in den Vereinen zu besprechen und dafür zu sorgen, dass die zum Teil komplexen Lösungen und Pläne gut beherrscht werden, was besonders für die Endspiele gilt. In der nächsten Zeit plane ich, weitere Hinweise zu den hier angesprochenen didaktischen Konzepten zu geben.

Vorname	Name	Verein
---------	------	--------

**1 Eröffnung**

1.1 Wie lauten die drei Goldenen Eröffnungsregeln?

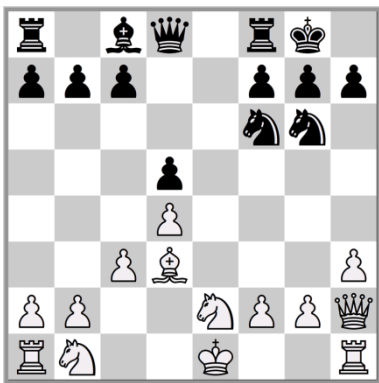
.....

.....

.....

**1.2 Tempobilanz**

Wie kann man in der folgenden Position eine Tempobilanz erstellen, um herauszufinden, welcher Spieler besser entwickelt ist?

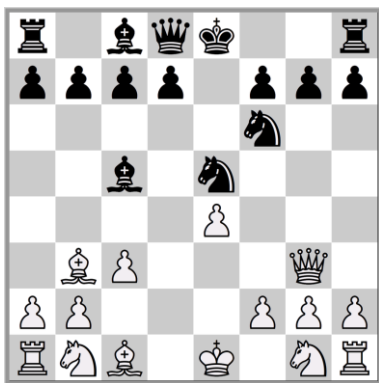


Antwort:

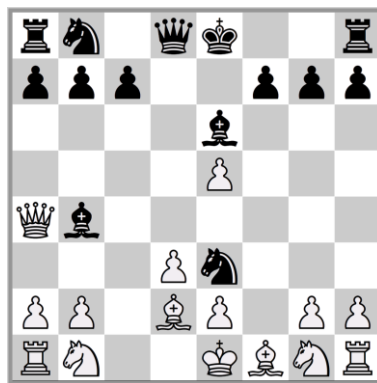
1 Nach 11. Dh2 ●

Liefert die Tempobilanz hier ein brauchbares Ergebnis? Erkläre!

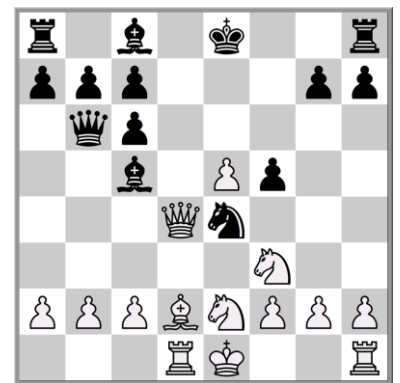
**1.3 Löse die drei Aufgaben!**



2 ●



3 Nach 19. Da4+ ●

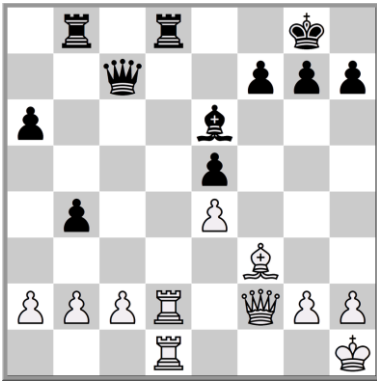


4 Nach 12...Lc5 ○

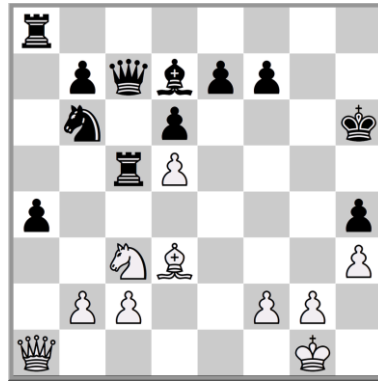
Antworten:

## 2 Mittelspiel

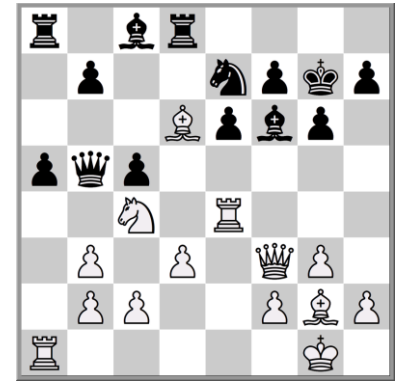
### 2.1 Löse die drei Aufgaben!



5



6 Nach 30...gxh4



7 Nach 18...Td8

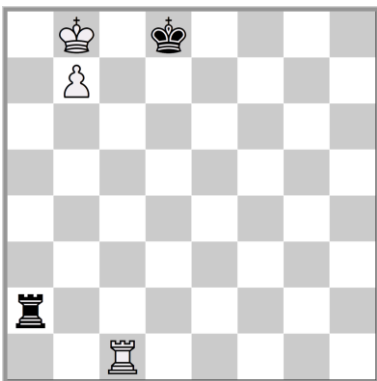


Antworten:

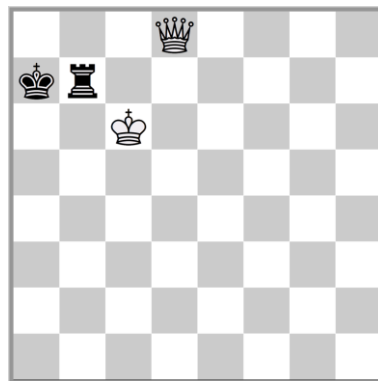
### 2.2 Was kannst du zur Erklärung der Lösungen sagen, zum Beispiel was man aus der Aufgabe lernen kann?

## 3 Endspiel

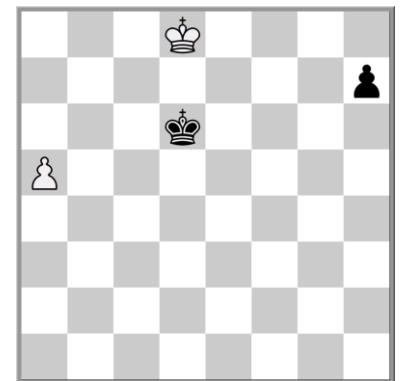
### 3.1 Löse die drei Aufgaben!



8 Wie muss das ausgehen?



9 Wie gewinnt Weiß?



10 Wie geht das aus?

Antworten:

### 3.1 Was kann man aus den Beispielen lernen?

**Partiebesprechung**

**Kovacs,Laszlo M - Kortschnoj,Viktor [C01]**

Sarajevo (8), 1969

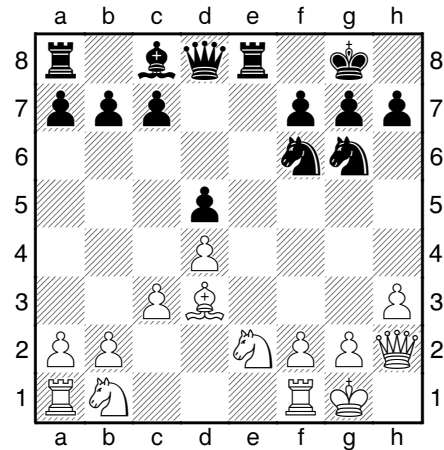
1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5

**Frage 1:** Wie heißt die Eröffnungsvariante?

4.♘d3 ♘c6!? 5.c3 ♘d6 6.♗f3 ♘ce7 7.♙f4 ♘f6 8.h3  
 ♙xf4 9.♗xf4 0-0 10.♘e2 ♘g6 11.♗h2

**Frage 2:** Wer wäre nach einer Tempobilanz besser entwickelt?

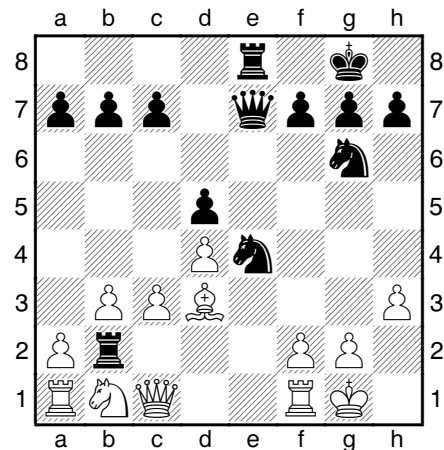
11...♞e8 12.0-0



12...♙f5! 13.♙xf5 ♞xe2 14.b3 ♗e7 15.♘d3 ♞b2!

**Frage 3:** Erläutere die Lage!

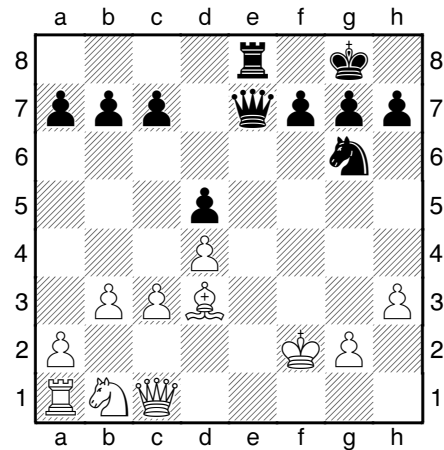
16.♗g3 ♞e8 17.♗g5 ♘e4! 18.♗c1?



**Frage 4:** Wie musste Weiß spielen, und wie wäre die Lage dann zu beurteilen?

18...♞xf2!! 19.♞xf2 ♘xf2 20.♙xf2

Es ist verblüffend und nicht offensichtlich, dass Schwarz mit Minusfigur und geringem Material einen unwiderstehlichen Angriff hat. Weiß spielt praktisch ohne den Turm a1.



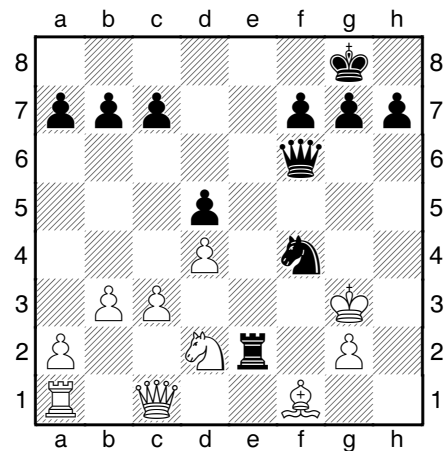
20...♗f6+!!

Nicht so klar ist das offensichtlich erscheinende 20...♗h4+ 21.g3 ♗xh3 22.♙f1 ♗f5+ 23.♙g1 ♗f3 24.♗d2 ♗xg3+ 25.♗g2 Die weiße Dame greift die schwarze ständig an, so dass der Angriff gestoppt wird und Schwarz wohl ins Endspiel muss mit unklarem Ausgang.

21.♙g1 ♘f4!! 22.♙f1

**Frage 5:** Wie spielst du nach 22.♗f1 weiter?

22...♞e2! 23.♘d2 ♘xh3+! 24.♙h2 ♘f4 25.♙g3



25...♘d3 26.♘e4 0-1

**Frage 6:** Wie gewinnt Schwarz nach 26.♘e4?