

Halloween - Schach

Gespielt werden normale Schachpartien ,
für die die Kinder mit einem **Süßigkeiten-„Basispaket“**
(zum Beispiel 5 oder 10 kleine Teile)
von der **Süßigkeiten-„Bank“** (= Trainer) ausgestattet werden .

(ACHTUNG : Es sollten sich um **Süßigkeiten ohne tierische Gelatine** handeln ,
also vegetarisch sein , damit unsere muslimischen Kinder keine Probleme damit haben !)

Falls ein Spieler während des Halloween-Schachs all seine Süßigkeiten verliert ,
so kann er bei der „Bank“ gegen einen **Schuldschein** weitere erhalten ,
den er bei Trainingsende inklusive einer zusätzlichen Süßigkeit (= Zinsen)
zurückzahlen muss .

Alle Süßigkeiten dürfen erst nach Trainingsende verspeist werden ,
da sie vorher als Spieleinsatz gelten .
(**Aufbewahrungstüten** wären daher von Vorteil .)

Schach-Anfänger-Version :

Der Trainer stellt eine Schachfigur aufs Demobrett ,
was die Kinder auf ihrem eigenen Brett nachstellen .
Gleichzeitig schreibt der Trainer verdeckt vier Felder auf , auf die diese Figur ziehen könnte :
Zwei davon sind „süße“ Felder , zwei sind „saure“ Felder .
Dann müssen die Kinder mittels 4 Bauern auf ihrem Brett 4 beliebige Felder markieren ,
auf die die Figur ziehen kann .
Treffen sie dabei zufällig ein „süßes“ Feld , gewinnen sie eine Süßigkeit ,
bei einem „sauren“ verlieren sie eine und ansonsten passiert nichts .

Einfache Version :

Wird eine Figur des Gegners geschlagen (gilt NICHT für Bauern !) ,
dann erhält man von seinem Gegner eine Süßigkeit :
Der eine gewinnt im Schlagfall eine Süßigkeit („süß“) ,
der andere verliert gleichzeitig eine („sauer“) .
Das Spiel ist vorbei , wenn einer der Spieler keine Figuren mehr hat ,
da sein Gegner dann keine Süßigkeiten mehr gewinnen kann .
(Mögliche Zusatz-Regel : Im Falle von Schach-Matt werden 3 Süßigkeiten fällig .)

Fortgeschrittene Version („Schiffe versenken“-Idee) :

Vor Partiebeginn schreibt jeder der beiden Spieler verdeckt drei „süße“ und drei „saure“ Felder auf ,
die in der eigenen Bretthälfte liegen und frei von eigenen Figuren sind :
Also die 3.+4.Reihe bei Weiß und die 5.+6.Reihe bei Schwarz .
Im Partieverlauf wird nun nach jedem Zug auf seinem verdeckten Zettel kontrolliert ,
ob der Gegner eines der „süßen“ oder „sauren“ Felder mit einer seiner Figuren betreten hat .
War es ein „süßes“ , bekommt der Gegner eine Süßigkeit ,
bei einem „sauren“ muss der Gegner eine abgeben (und ist „sauer“ darüber) ,
ansonsten passiert nichts . (Falls man dabei betrügt , verliert man all seine Süßigkeiten !)
Das Spiel ist vorbei , wenn einer der Spieler alle gegnerischen süßen Felder entdeckt hat ,
da er dann keine Süßigkeiten mehr aktiv gewinnen kann ,
oder bei einem Schach-Matt , da dann nicht mehr gezogen wird .

LERN-ZUSATZ :

Am Trainingsende können die Spieler darüber diskutieren ,
welches wohl die idealen „süßen“ Felder (a3 , b3 , g3 , h3)
und „sauren“ Felder (c4 , d4 , e4 , f4) gewesen sind ,
damit man den Gegner möglichst gut auf die „sauren“ Felder (im Zentrum) lockt
und die eigenen „süßen“ Felder (am Partierand) (mit den eigenen Bauern) absichert .

ZUSATZ-Belohnungen :

Wenn ein Kind in einer besonders gruseligen Verkleidung erscheint ,
erhält es am Ende einen Sonderposten von Süßigkeiten .
Ebenso achtet der Trainer während der Halloween-Spiele
auf besonders gehässiges und gemeines Lachen ,
wenn man vom Gegner eine Süßigkeit gewinnt .
Dies sollte am Ende ebenfalls extra belohnt werden .

Das Spiele-Patent für „Halloween“-Schach liegt
bei der Donnerstagstrainingsgruppe von Jürgen Bildat am Gymnasium Grootmoor ,
weil es dort während einer Trainingsstunde im Jahre 2013 erfunden wurde .