

ChessMint im Praxistest. / Automatisch generierte Schach-Trainingsblätter

Einleitung. Warum dieses Tool überhaupt interessant ist

Wer regelmäßig mit Schach arbeitet, als Trainer, Lehrkraft oder AG-Leiter, kennt das Problem: Gutes Trainingsmaterial zu erstellen kostet Zeit. Und zwar immer wieder. Einzelne Aufgaben zusammensuchen, Diagramme bauen, Lösungen notieren, alles layouten. Für Online-Training gibt es zahllose Plattformen. Für strukturierte, druckbare Trainingsblätter hingegen erstaunlich wenig. Genau hier setzt ChessMint an.

ChessMint ist ein webbasiertes Tool, das automatisch Schach-Trainingsblätter als PDF erzeugt. Der Fokus liegt klar auf Offline-Training, also auf konzentriertem Arbeiten ohne Bildschirm am Schachbrett selbst.

Getestet habe ich die automatische Puzzle-Funktion unter:

<https://beta.chessmint.app/auto>

Dieser Test ist auf Anregung von Walter Rädler entstanden, der mich gebeten hat, mir ChessMint aus der Perspektive eines praktischen Anwenders anzusehen. Die Einschätzung basiert ausschließlich auf eigener Nutzung und auf der Frage, ob sich das Tool im Trainings- und Bildungsalltag sinnvoll einsetzen lässt.

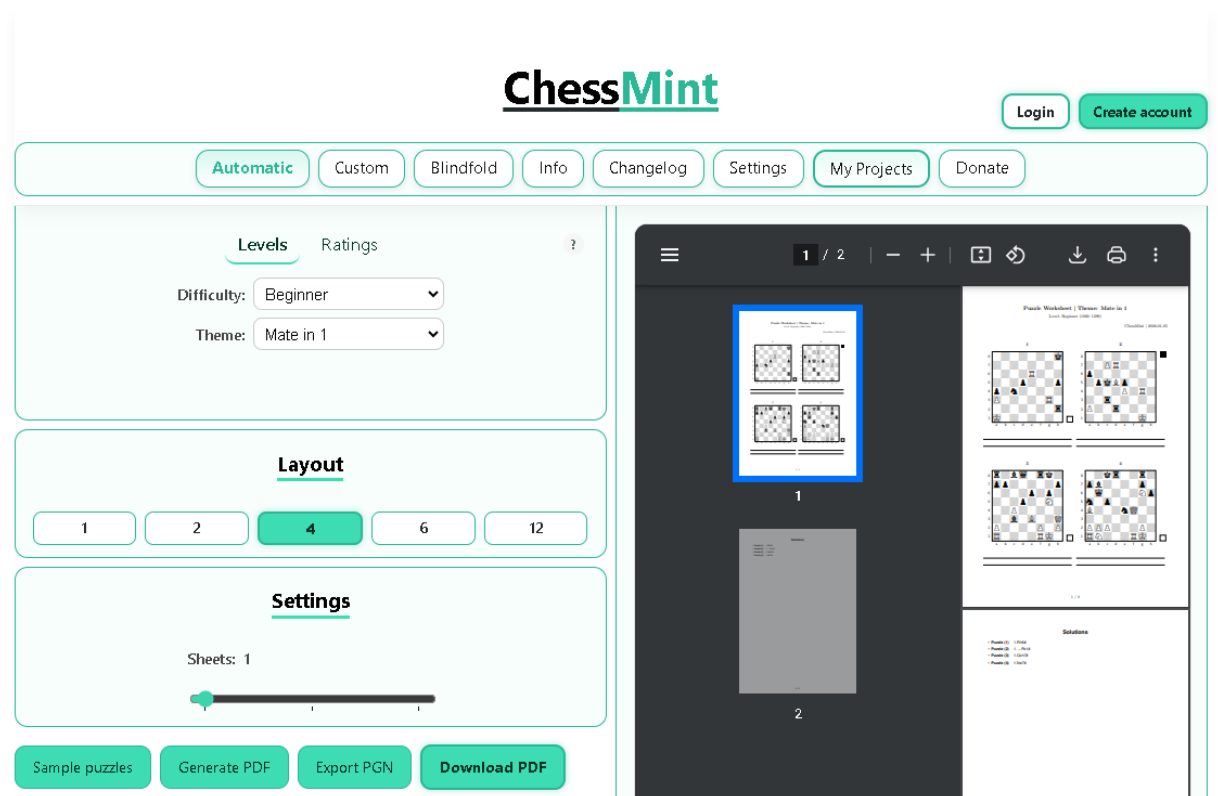
Aus welcher Perspektive dieser Test geschrieben ist

Ich teste ChessMint nicht als Entwickler und nicht als Turnierspieler, sondern aus einer praktischen Bildungsperspektive:

- Arbeit mit Anfängergruppen um ca. 800–1000 DWZ
- Arbeit mit Schachgruppen um ca. 1000–2000 DWZ
- Einsatz in Schach-AGs und schulischen Kontexten
- Bedarf an schnell verfügbarem, didaktisch brauchbarem Material
- Fokus auf Klarheit, Verständlichkeit und Alltagstauglichkeit

Die entscheidende Frage lautet daher nicht: *Was kann das Tool theoretisch?* Sondern: Hilft es mir konkret bei meiner Arbeit?

Erster Eindruck. Oberfläche und Einstieg



ChessMint begrüßt den Nutzer mit einer sehr reduzierten Oberfläche. Keine Spielereien, keine Tutorials, keine überfrachteten Menüs.

Nach kurzer Orientierung ist klar:

- Ratingbereich festlegen
- Thema auswählen
- Anzahl der Aufgaben bestimmen
- PDF erzeugen

Die Einstiegshürde ist niedrig. Wer schon einmal mit Schachdiagrammen gearbeitet hat, findet sich sofort zurecht. Aber auch Einsteiger verlieren sich hier nicht in Optionen.¹

Der Kern des Tools. Automatische Puzzle-Generierung.

Was habe ich konkret getestet?

Ich habe ChessMint mit einem klaren, realistischen Szenario getestet:

- Zielgruppe: Anfänger
- Spielstärke: ca. 900

¹ ChessMint ist eine browserbasierte Web-Anwendung und erfordert keine Installation. Der Zugriff erfolgt direkt über einen aktuellen Webbrowser.

- Ratingbereich: 700–1000
- Themen:
 - Matt in 1
 - Gabel
- Aufgaben pro Blatt: 6
- Separate Lösungsseite: aktiviert

Das entspricht ziemlich genau dem Bedarf vieler Schach-AGs oder Einstiegsgruppen.²

Die Aufgaben. Qualität vor Quantität / Passung zum Rating

Die generierten Aufgaben waren überwiegend:

- übersichtlich
- klar lösbar
- ohne versteckte Mehrfachideen

Gerade im Anfängerbereich ist das entscheidend. Zu komplexe Aufgaben führen schnell zu Frust. Zu triviale zu Langeweile. Hier trifft ChessMint in der Regel einen guten Mittelweg.

Thematische Klarheit

Die ausgewählten Motive waren sauber fokussiert.

- „Matt in 1“ ist wirklich Matt in 1.
- „Gabel“ ist tatsächlich eine Gabel.

Es gibt keine unnötigen Mischformen oder künstlichen Kombinationen. Das ist didaktisch sinnvoll, weil es Mustererkennung fördert.³

Diagramme und Layout

Die Diagramme sind:

- gut lesbar

² ChessMint erlaubt die Steuerung der Schwierigkeit entweder über vordefinierte Levels (z. B. Beginner, Intermediate, Advanced, Expert, Master) oder frei wählbare Ratingbereiche (z. B. 700–1000, 1200–1500). Dadurch lässt sich das Material präzise an unterschiedliche Zielgruppen anpassen.

³ Im Automatic-Modus stehen u. a. folgende Themen zur Auswahl: Matt in 1 / 2 / usw., Gabel, Fesselung, Abzugsangriff, Doppelangriff, Opfer, Ablenkung, Zwischenzug, Umwandlung, Zugzwang, Endspielmotive, Verteidigungsaufgaben.

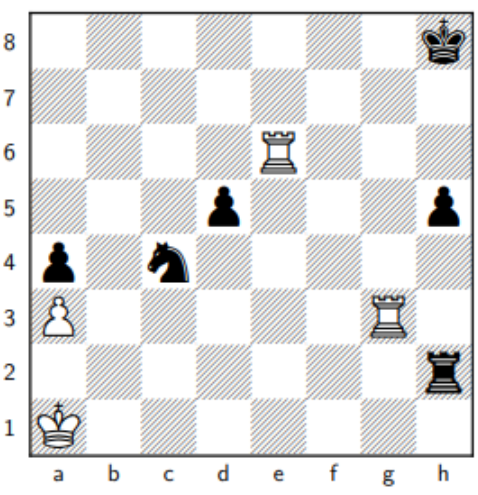
- ausreichend groß
- sauber gerendert

Puzzle Worksheet | Theme: Mate in 1

Level: Beginner (1000–1399)

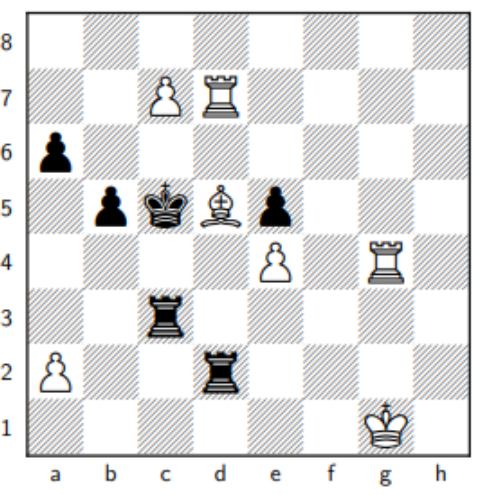
ChessMint | 2026-01-05

1



a b c d e f g h

2



a b c d e f g h

Sie eignen sich sowohl für den Ausdruck als auch für digitale Nutzung, etwa per Beamer oder in Lernplattformen.

Positiv fällt auf:

- jede Aufgabe steht für sich
- kein unnötiger Begleittext
- genug Platz für eigene Notizen

Lösungsseiten. Nüchtern, aber funktional

Die separate Lösungsseite erfüllt ihren Zweck.

- klare Nummerierung
- Fokus auf den Hauptzug
- keine Variantenflut

Solutions

- **Puzzle (1)** 1.Rh6#
- **Puzzle (2)** 1. ...Rc1#
- **Puzzle (3)** 1.Qxh7#
- **Puzzle (4)** 1.Ne7#

Für Anfänger ist das genau richtig. Erklärttexte wären in manchen Kontexten hilfreich, sind aber nicht zwingend notwendig.

Was ChessMint besonders gut kann

ChessMint ist stark dort, wo viele andere Tools schwach sind:

- schnelle Erstellung druckbarer Materialien
- saubere Diagramme ohne Bastelarbeit
- klare thematische Fokussierung
- sinnvoller Einsatz im Offline-Training

Es ersetzt kein interaktives Online-Training. Aber es ergänzt es genau dort, wo Bildschirmarbeit an ihre Grenzen stößt.

Grenzen und Entwicklungspotenzial

Ein ehrlicher Test muss auch Schwächen benennen. Aktuell wünschenswert wären:

- feinere didaktische Steuerung innerhalb eines Blatts
- optionale kurze Erklärungstexte zu Lösungen
- mehr Kontrolle über Progression und Reihenfolge

Ein weiterer Punkt betrifft die Sprache. Derzeit sind die Oberfläche und Bezeichnungen auf Englisch; für Grundschule und sehr junge Lernende kann dies eine Einstiegshürde darstellen. Für den Einsatz, gerade im schulischen Bereich mit mehrsprachigen Lerngruppen, wäre eine Sprachumschaltung (z. B. Deutsch, Niederländisch weitere Sprachen) ein deutlicher Mehrwert.

Zudem gibt es kein eingebautes Bewertungssystem oder Fortschrittsstatistik, da der Fokus auf PDF-Blättern liegt. Dies ist dem Grundkonzept geschuldet und durchaus nachvollziehbar. Bedeutet: die Dokumentation des Lernfortschritts muss extern erfolgen.

Für wen ist ChessMint geeignet?

Sehr gut geeignet für:

- Schachtrainer

- Lehrkräfte
- Schach-AGs
- alle, die regelmäßig Trainingsblätter brauchen

Weniger relevant für:

- Spieler, die ausschließlich online trainieren
- Nutzer, die maximale Layout-Kontrolle erwarten

Fazit

ChessMint ist kein Spielzeug und kein Marketing-Tool. Es ist ein nüchternes, funktionales Werkzeug, das ein reales Problem löst: den Zeitaufwand bei der Erstellung sinnvoller Schach-Trainingsmaterialien.

Besonders im Anfängerbereich funktioniert das Konzept überzeugend. Mit einer künftigen Mehrsprachigkeit und feineren didaktischen Steuerungsmöglichkeiten wäre es nahezu perfekt zur Erstellung von PDF-Aufgabenblättern im klassischem Schachunterricht am Schachbrett.

Für den Einsatz mit Kindern im schulischen Kontext erscheint ChessMint besonders dann empfehlenswert, wenn bereits grundlegende Schachkenntnisse vorhanden sind und eine Lehrkraft die Auswahl der Aufgaben übernimmt sowie die Nachbesprechung der Lösungen moderiert. Unter diesen Bedingungen kann das Tool die Planung von Schachstunden deutlich erleichtern und einen kontinuierlichen Taktikschwerpunkt im Unterricht oder Training unterstützen.

Wer regelmäßig druckbare Aufgaben benötigt und Wert auf Klarheit legt, findet hier ein Tool, das genau das liefert. Nicht mehr, aber eben auch nicht weniger.