Fritz & Fertig – das Abenteuer Schach

Ein Lern-Adventure für Kinder

Welcher Schachspieler träumt nicht mehr oder weniger heimlich davon, dass gerade sein Kind einmal Großes leisten wird in der schwarz-weißen Welt der Könige und Bauern? Doch die wenigsten Kinder neigen dazu, sich die Spielregeln durch bloßes Zuschauen anzueignen, wie Capablanca und Kasparov es angeblich taten. Den Kleinen die Spielregeln beizubringen erfordert schon pädagogisches Talent und vor allem Geduld. Wenn Sie kein wiedergeborener Pestalozzi sind, kann das neue Lernprogramm vielleicht über die Anfangsschwierigkeiten hinweghelfen. Sven-Christian Graf hat mit diesem neuen Programm experimentiert.

Kaum aus dem Thronsaal treffen die Königskinder den freundlichen König Bunt, der weiß, wie's weitergeht.

»Papa, ich hab ihn umgeschubst!«, ruft die viereinhalbjährige Lisa aufgeregt, nur zehn Minuten, nachdem sie das erste Mal eine Computermaus bedient hat. Auf dem Bildschirm liegt ein Sumo-Ringer auf dem Rücken und strampelt. Lisa strahlt, denn der von ihr bediente Fettkloß hat den Gegner vom Spielfeld gedrängelt. Die Trickfilm-Sumos bewegen sich auf ihrer karierten Matte »zufällig« wie die Könige im Schach. Zwischen ihnen muss immer ein Feld Platz sein, weil sie so dick sind. Nach ein paar Versuchen ist Sumo keine Herausforderung mehr. Egal, in *Fritz & Fertig* gibt es noch so viel Spannendes zu entdecken, weiter geht's.

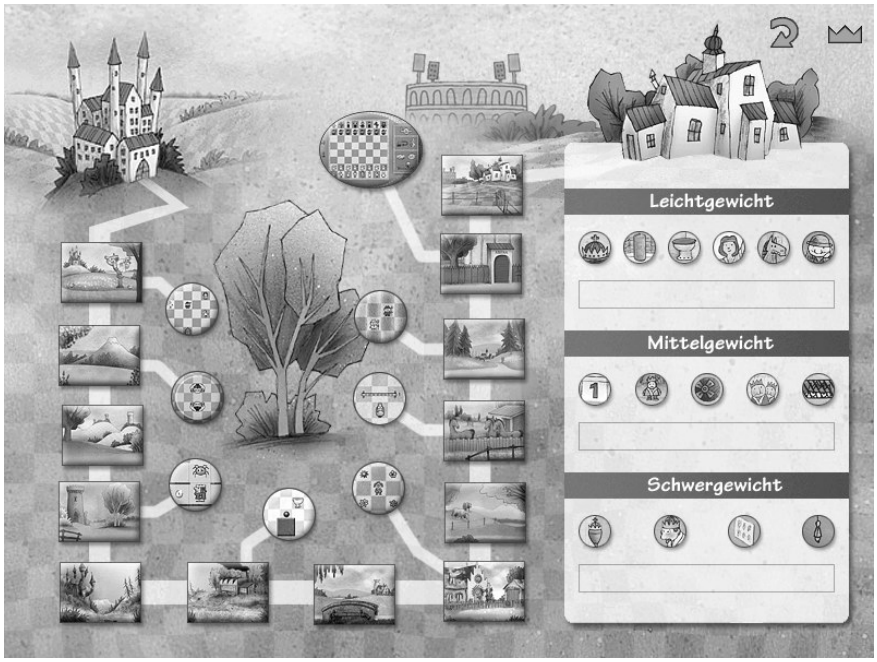
Erste Schritte

Fritz & Fertig fängt an wie ein lustiger Trickfilm und ist zuerst ein Abenteuerspiel, das mit Schach nur am Rande zu tun hat. Ein dürrer Lakai hält eine gereimte Rede und schon steht man in einem Thronsaal. Auf sprachlich bedenkliche Weise (»Ein weiser König, ... er war so weise, weißer geht's gar nicht. Darum wurde er König Weiß genannt.«) führt das Programm in die Story. Der weise König Weiß hat Langeweile und fliegt in den Urlaub. Die Regierungsgeschäfte, viel ist da angeblich nicht zu tun, soll derweil sein Sohn erledigen, der kleine Fritz. Zum Glück hat dieser seine Freundin Bianca dabei, die meint, das sei leicht zu schaffen. Biancas Rolle entspricht im Spiel der einer guten Ehefrau – danebenstehen und Fragen stellen, die man sich selber nicht zu stellen traut. Kaum ist König Weiß davon gedüst, überbringt der Lakai dem kleinen Fritz eine Herausforderung zum Schachduell von König Schwarz. Dummerweise hat Fritz gar keine Ahnung von dem Spiel, dennoch machen sich die Kinder auf den Weg zur Arena, in der das Duell stattfinden soll.

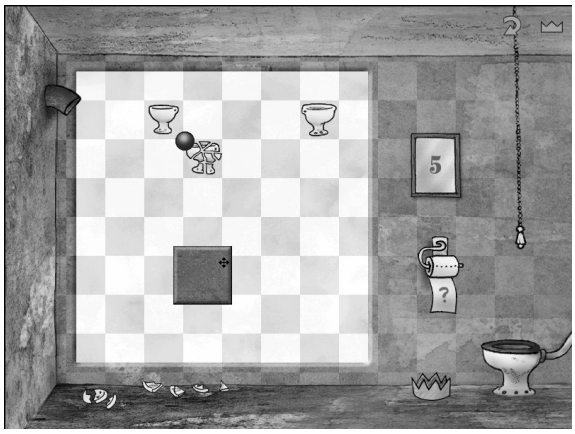
Lisa folgt dem Geschehen, ohne den Blick abzuwenden; Kunststück, Trickfilme sind für sie so spannend wie die Planeten für Astrologen. Jetzt ist erstmals Interaktion gefordert; nach wenigen Sekunden hat sie verstanden, was mit der Maus zu tun ist und sie lotst die Königskinder aus dem Thronsaal.

Im Garten treffen sie einen freundlichen Dicken, der angezogen ist wie Jürgen von der Lippe: König Bunt, ein alter Bekannter der Familie. Er weiß eine Menge zu berichten über die langjährige Fehde des dunklen Herrschers mit der weißen Königsfamilie. Der Letzte, der den Fiesling vom Brett putzte, war nämlich der Opa von Fritz. Die entscheidende Partie bekommen die Königskinder auch gleich vorgeführt; sie gleicht erstaunlich der Unsterblichen von Anderssen gegen Kieseritzky.

Lisa hat schon manchmal mit Papa sowas Ähnliches wie Schach gespielt und findet die Vorführung kein bisschen langweilig, zumal die Figuren viel lustiger aussehen als auf einem



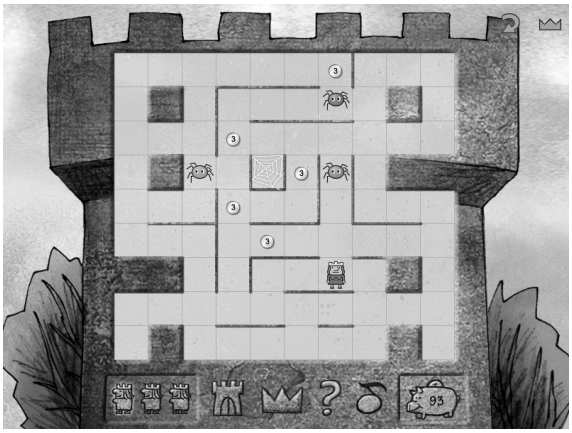
Navigation freihändig – wo man schon gewesen ist, darf man auch wieder hin.



Der Trainingsraum von König Schwarz: Kloschüsseln zerdeppern macht süchtig.

realen Brett. Die umfangreiche Hübner-Analyse aus der Megabase hat ChessBase aber weggelassen; sicher ist das in Lisas Sinn. Vielleicht interessiert sie sich in ein paar Jahren mal dafür.

Danach gibt's wieder leichtere Kost: Sumo-Ringen. Das ist witzig, aber auch kleine Kinder halten sich nicht allzu lange dabei auf. König Bunt hat eine Menge guter Tipps für Fritz und Bianca und erzählt ihnen von der Muckibude für Hirngymnastik, in der man seinen Denkmuskel trainieren



PacMan in Zitterlinds Spinnenturm

könne. Alle drei machen sich auf die aberteuerliche Reise dorthin

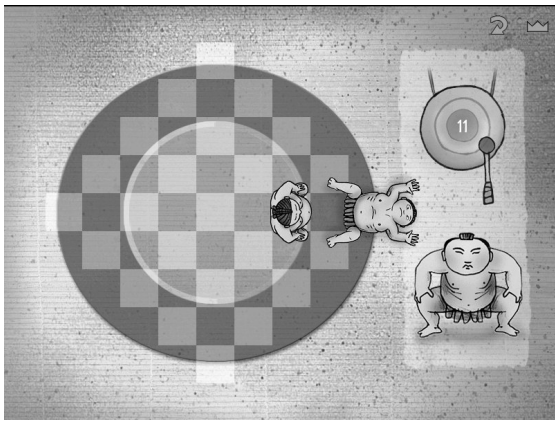
Die nächste Station ist ein alter Turm. Hier wohnt Zitterlind McSparpfennig, die das brüchige Gemäuer gebraucht erstanden hat und sich nun von den dort zahlreich hausenden Spinnen terrorisieren lassen muss.

Bei einem kleinen PacMan-Spiel sollen die Kinder die Gangart der Türme verstehen. Zitterlind steht in einem Labyrinth aus horizontalen und vertikalen Gängen, in denen Geldstücke verstreut herumliegen, die es einzusammeln gilt. Dummerweise verfolgen eine mit den Levels steigende Zahl von Spinnen die furchtsame Alte. Lisa hat das sofort kapiert und steuert die Figur auf Anhieb gekonnt durch das Labyrinth. Jedenfalls so lange, bis eine Spinne Zitterlind erwischt. Die wirft die Arme hoch und kreischt markerschütternd (an dieser Stelle die Empfehlung für einen separaten Verstärker und Drei-Wege-Boxen, Ihre Kinder wissen fetten Sound hier wirklich zu schätzen). Lisas zweieinhalbjährige Schwester, die immer zusieht, kichert los. Lisa auch. Damit hat der geplante pädagogische Effekt gewissermaßen eine Nebenlösung; Lisa versucht, sich so schnell wie möglich von einer Spinne erwischen zu lassen, ohne sich um die herumliegenden Geldstücke zu kümmern. Bloßes Abwarten dauert zu lange, da muss man den Tierchen schon entgegenlaufen – und so die Gangart der Türme lernen.

Als Nächstes kommen die kleinen Fast-Schachspieler am trauten Heim des Königs Bunt vorbei. Die kindgerechte Benutzerführung beginnt sich auszuwirken, denn kaum sieht Lisa das Gartentor, ruft sie »Ich will da rein!« und wird ärgerlich, weil die drei erst noch schnacken müssen und darum kein Mauszeiger erscheint, mit dem sie aufs Tor klicken kann. Drinnen ist sie aber enttäuscht, denn das Blumenpflücken mit Dame Bunt findet sie langweilig. Vielleicht, weil sie es nicht auf Anhieb versteht; die Gangart der Dame ist ja auch ganz schön schwierig und immer den kürzesten Weg zu finden, wie es das Programm verlangt, nicht leicht. Jedenfalls mosert Lisa ungeduldig: »Ich will endlich König Schwarz sehen.« Kein Problem, gehen wir eben weiter, die nächsten Stationen kühn am Wegesrand zurücklassend.

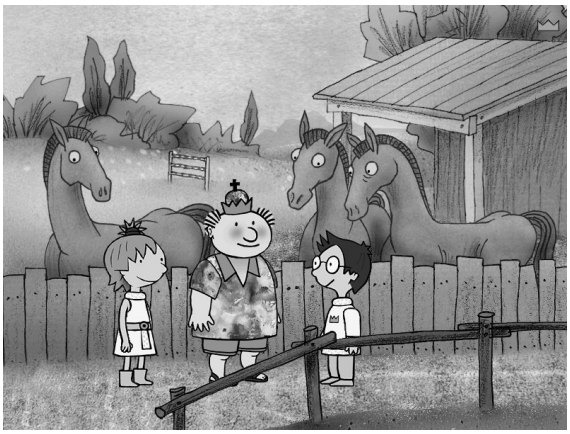
König Schwarz

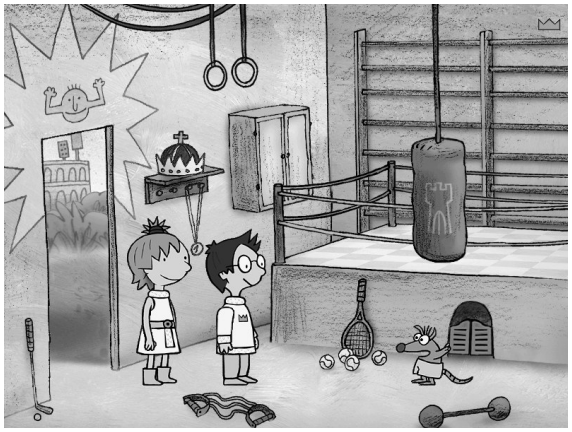
An der Kampfarena lauert der Bösewicht und beschimpft die drei Helden erstmal ein bisschen. Nur, wenn die Sprache auf seine Niederlage gegen Fritz' Opa kommt, wird er etwas



Beim Sumo gehts darum, den gegnerischen Fettkloß von der Matte zu schubsen. Zum Glück stellt der sich nicht allzu clever an.

ruhiger. Als König Schwarz zu Ende lamentiert hat, geht's weiter zur Muckibude. Aber das Tor lässt sich nicht öffnen, wir müssen zurück und die fehlenden Übungen nachholen. »Ich will nicht noch mal König Schwarz sehen!«, sagt Lisa ängstlich, aber Papa ist ja dabei. Überhaupt ist es bei sehr kleinen Kindern nötig, dabeizustehen und ihnen Tipps zu geben.

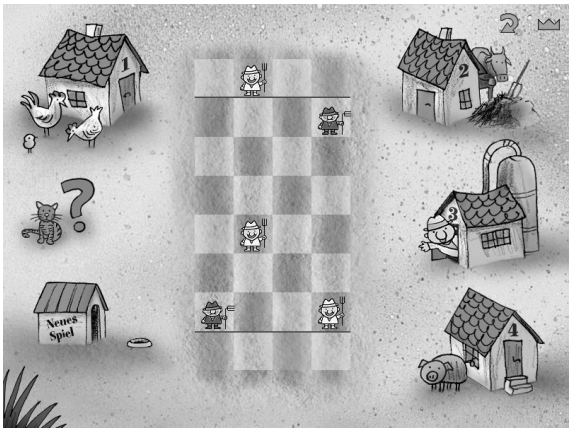

Hier geht's zum Schockemöhle-Parcours.



In der Muckibude geht's nicht so martialisch zu – die Kanalratte Fred trainiert Grundwissen an.

Aber *Fritz & Fertig* dient ja ohnehin nicht dazu, die Kids stressfrei zu parken. Es ist sehr spannend, die Reaktionen der Kleinen zu beobachten, wie sie an die Probleme herangehen, was sie wie schnell begreifen.

Auf dem Weg zurück kommt Lisa am Bärental vorbei, wo die Bauernkloppe zum Dorfalltag gehört. Jeweils vier Bauern stehen sich auf einem Mini-Brett gegenüber. Ziel ist es, einen der eigenen Heugabelträger bis auf die gegnerische Grundreihe zu bringen. Hier muss man schon auf *en passant* und Doppelschritt achten. Lisa versteht es nicht gleich, klickt aber schon von sich aus auf die Bauernhäuser, aus denen deren Bewohner herausschauen und in lustigen Mundarten bestimmte Teilaspekte erklären.



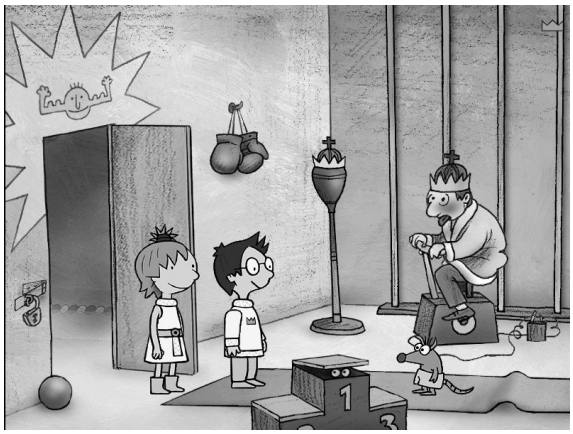
Im Bärental kloppen sich die Bauern.

Die Bärentaler Bauernkloppe fordert von Lisa eine kleine Umgewöhnung – sie muss die Figuren mit der Maus greifen, auf das Zielfeld ziehen und erst dort die Maustaste loslassen. Das ist ein Problem, weil handelsübliche Computermäuse für Kinderhände viel zu groß sind. Lisa muss da mit beiden Händen zufassen. Ziehen per Klick aufs Startfeld und Klick aufs Zielfeld wäre hier sicher kindgerechter gewesen. Abhilfe könnte eine spezielle Kindermaus schaffen, die kleiner ist, dazu hübsch bunt, aber im Versand mindestens 19 Euro kostet. Ergonomischer für die Kinder ist es allemal.

An König Schwarz' Trainingscamp kommen die Kinder auch vorbei, hier gilt es, die Bewegung der Läufer zu erlernen. Eine Kugel rollt diagonal über ein Schachbrett und zerdeppert zufällig auftauchende Kloschüsseln. Mit der Maus soll Lisa einen Blocker bewegen, der die Kugel in eine andere Richtung lenkt, aber das Spiel ist noch etwas zu schnell für sie, so dass sie keinen rechten Spaß dran hat. Ganz im Gegensatz zu ihrem Papa, der zwei Stunden lang Kloschüsseln kaputtmacht.

Der Reitplatz ist eine andere Geschichte. Kleine Mädchen lieben Pferde. Diese hier scheinen aber sehr störrisch zu sein und hopsen nur auf ganz bestimmte Weise über die Hindernisse. Lisa braucht eine Weile, dann aber schafft sie die leichteren Aufgaben. Am Ende wird's aber schwierig, denn kein Zug darf verschenkt werden. Die vielen Barrieren verwirren Lisa und sie spielt lieber wieder Bauernkloppe.

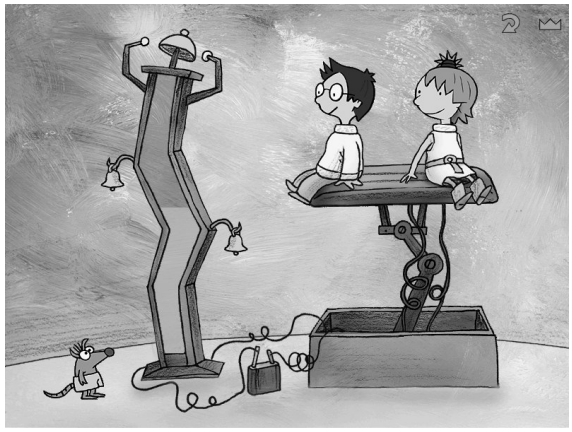
Das Schöne an diesem Adventure ist, dass sich die Kinder frei darin bewegen können und nicht an eine starre Reihenfolge gebunden sind. Lisa guckt sich zuerst mal alles an und spielt nur, was ihr gerade Spaß macht. Der Rest wird schon noch kommen, schließlich haben wir *Fritz & Fertig* erst eine Woche und Lisa ist noch so klein. Dafür hat sie schon eine ganze Menge entdeckt und ist begeistert. Nur in die Muckibude darf sie erst, wenn alle Aufgaben gelöst sind.



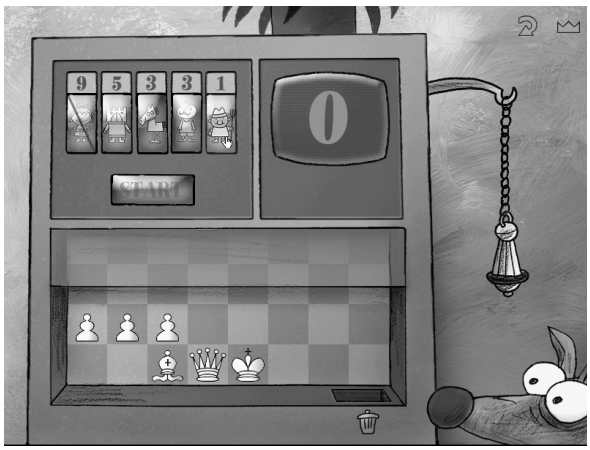
Das Schwergewicht ist die letzte Station vor dem großen Show-down.

Die Muckibude

Haben Sie jemals einen asiatischen Prügelfilm gesehen? Ein reicher Fiesling tötet den Vater des Helden, vergewaltigt die Mutter und verschwindet dann hämisch lachend. Van Damme, Eric Roberts oder wer auch immer besucht dann ein Dojo, das einem alten Kampfsportmeister gehört (der mit dem betreffenden Fiesling auch noch eine Rechnung offen hat), trainieren jahrelang hart, bis das Blut zu den Ohren herausfließt und nimmt grausame Rache an dem Bösewicht, wobei im Vorfeld meist noch einige hundert zufällig im Weg Stehende über die Klinge springen müssen.



Schlägt die Gripswaage bis ganz oben aus, hat König Schwarz bald ausgespielt.



An der Slotmachine sucht man sich eine Hand voll Figuren zusammen und spielt damit schon richtig Schach.

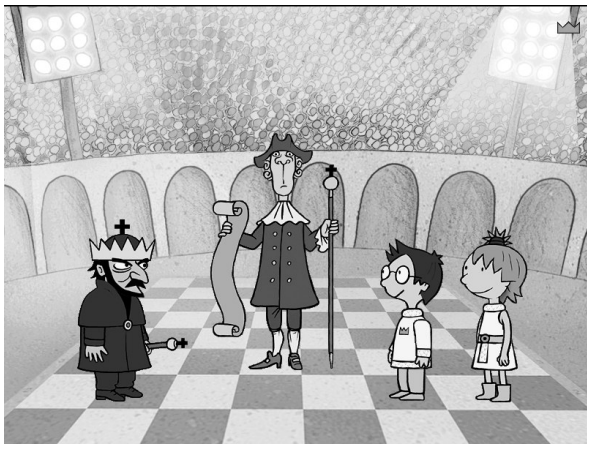
Diesem Konzept folgt in etwas sublimierter Form auch *Fritz & Fertig*. Beim Schach geht's allerdings nicht so blutig zu, das Dojo ist eine Art Turnhalle (aber mit Boxring) und der weise Meister die Kanalratte Fred Fertig. Der hat König Schwarz schon mal besiegt, darum hat dieser auch überall in seinem Schloss Rattenfallen aufgestellt.

Nach all den kleinen Spielchen wird's jetzt ernst. In der Muckibude geht es um Schach. In drei Gewichtsklassen trainieren die Königskinder. Zuerst, im Leichtgewicht, erklärt Fred Fertig die Gangart der einzelnen Figuren. Dann folgen ein paar Aufgaben zum gerade geübten Thema, deren Lösung einen hübschen Pokal einbringt. Wurden alle Figuren behandelt, geht's auf die Gripswaage und die Kanalratte stellt fest, dass nun das Mittelgewicht ansteht. Hier wird's schon komplizierter, es geht um Remis-Regeln, Eröffnungsstrategie, Rochade und ganz einfache Mattaufgaben.

Im Schwergewicht sollte man dann schon richtig fit sein. Im Schlagtraining sind in vorgegebenen Stellungen alle Schlagzüge herauszufinden. Nach einer Minute ist Schluss. Um hier den Highscore zu knacken, muss man sich richtig Mühe geben. Mattaufgaben gibts im Schwergewicht auch, es geht um typische Mattbilder, die das Auge der zukünftigen Tals schulen sollen. Wie viel die einzelnen Figuren wert sind, bekommen die Lernenden auch erklärt, dann gehts zum Spielautomaten. Der zeigt eine bestimmte Zahl an, für die der Übende Figuren entsprechend ihrer Wertigkeit »kaufen« kann – allerdings nicht mehrere Damen oder drei Türme, nur Grundmaterial. Der Computer stellt sich ebenso seine Mannschaft zusammen und es gibt ein richtiges Spiel.

Die verspielten Comic-Figuren kann man auf Knopfdruck in »richtige« umtauschen.

Um in der Muckibude bestehen zu können, sollten die Kinder lesen und rechnen können, sonst wird's trotz der verbalen Erläuterungen von Fred Fertig schwer. Schlägt die Gripswaage bis oben aus, sind die Königskinder zum Duell bereit, Fred hat ihnen alles beigebracht, was sie wissen müssen, um König Schwarz gegenüberzutreten.



High Noon – dieses Schachbrett ist nicht groß genug für uns beide!

Das Duell

In der Arena geht's feierlich zu. Der Lakai kündigt das Match an, König Schwarz lässt noch ein paar Sprüche vom Stapel, dann muss Fritz (beziehungsweise sein Bediener) zeigen, was er gelernt hat. Wer König Schwarz schlagen will, sollte aber mindestens 1000 DWZ-Punkte haben, denn ganz doof ist der finstere Rattenjäger nicht. Die Kommentare beim Spiel geben schon mal einen kleinen Ausblick auf die Geräuschkulisse der späteren Blitzturniere im Schachklub (»Hab ich dich!«, »Schach, du Nase!«).

Nachdem König Schwarz die verdiente Niederlage erlitten hat, dürfen die Königskinder auf einem Podest stehen, der Lakai hält eine Laudatio und das Spiel ist zu Ende. Na ja, nicht wirklich, denn jederzeit kann weitergespielt werden. Aber wer König Schwarz regelmäßig besiegt, kann auch schon mit in den Schachklub gehen. Und sei es nur um zu lernen, dass man auch mit den schwarzen Steinen Schach spielen kann.

Nüchtern betrachtet

Entwickelt hat das Programm der Terzio-Verlag in Zusammenarbeit mit ChessBase. Geliefert wird es auf einer kopiergeschützten CD, die leider immer im Laufwerk liegen muss, wenn die Kinder spielen wollen, weil das Installationsprogramm nicht alle Dateien auf die Platte kopiert und diese daher von CD nachgeladen werden müssen.

Das Schachprogramm ist ein speziell angepasster Fritz mit aktivierter »Ich-mache-Fehler«-Option, um den Kindern auch Erfolgserlebnisse zu gönnen. Drei Gegner unterschiedlicher Stärke warten darauf, herausgefordert zu werden: König Schwarz, Fred Fertig und König Bunt. Letzterer lässt auch mal die Dame stehen, während man sich gegen König Schwarz etwas mehr Mühe geben muss. Die Spielstärke von Fred Fertig ist in zehn Stufen regelbar und wenn man den Maximalwert einstellt, spielt die Ratte

stärker als König Schwarz. König Schwarz und König Bunt kann man in der Spielstärke nicht verändern.

Wenn den Kindern die Comic-Schachfiguren nicht mehr gefallen, können sie mit einem Mausklick »richtige« Figuren aufs Brett zaubern, die aussehen wie der 2-D-Figurensatz von Fritz.

Zu *Fritz & Fertig* gehört auch ein Zugang zum ChessBase-Server, auf dem die Kinder jeden Monat in einem speziellen Raum ein neues Rätsel vorgesetzt bekommen.

Die Highscores der einzelnen Spiele liegen als Text-Dateien im Installationsverzeichnis. Mit nur einem kleinen bisschen krimineller Energie ausgestattete Kinder werden also in sämtlichen Spielen immer Fabelrekorde erzielen können. Auch alle anderen Daten landen schön übersichtlich im Klartext auf der Platte. Das Praktische daran ist, dass man seine Spielstände durch simples Kopieren auf einen anderen Rechner übertragen kann. Lisa spielt jedenfalls auch bei Oma und Opa auf Papas Laptop *Fritz & Fertig*.

Fazit

Lisa verzichtet für *Fritz & Fertig* manchmal sogar auf ihre geliebte Sesamstraße. Das Programm macht einfach mächtig Spaß. Nicht nur den Kleinen, auch den Eltern, die sich bei Zitterlind McSparpfennigs Spinnenlabyrinth vielleicht an ihre Jugend am PacMan-Automaten erinnert fühlen oder stundenlang Kloschüsseln zerdeppern. Kinder ab vier werden spielerisch an das Schachspiel herangeführt und merken gar nicht, wie kompliziert die Regeln eigentlich sind. Lisa ist vielleicht noch zu klein, um alle Feinheiten zu durchschauen, aber sie spielt mit Begeisterung. In einem Jahr wird sie wahrscheinlich den fiesen König Schwarz schlagen. Und wenn nicht, dann doch wenigstens ihre Mutter, wenn die nicht auch heimlich in der Muckibude trainiert.

Bevor Sie Ihre Kinder in die abenteuerliche Welt von *Fritz & Fertig* schicken, sollten Sie aber für ein entsprechendes Umfeld sorgen. Guter Sound ist zwingend erforderlich und eine kindgerecht dimensionierte Maus sollte das Budget auch noch hergeben. Geben Sie sich bitte nicht der Illusion hin, die Kinder würden still und friedfertig spielen und Sie könnten sich derweil ausruhen. Gerade kleineren Kindern sollte ein Elternteil über die Schulter sehen, Lob verteilen und Hinweise geben. Ansonsten wird ohnehin jede Menge ruhestörendes Jubelgeschrei erschallen.

Eine Langzeitwirkung dürfte sein, dass spielstarke Kinder die Schachvereine stürmen, denn Schach zu lernen ist mit *Fritz & Fertig* viel einfacher und unterhaltsamer als je zuvor. Dummerweise kann man nur mit Weiß spielen, sodass also noch Handarbeit erforderlich ist, um den Kleinen beizubringen, dass man auch mal mit Schwarz spielen muss.

Weitere Spätfolgen sind noch nicht abzusehen – ob sich die heute staunenden Knirpse später zu freundlichen Spielern mit König-Bunt-Lächeln entwickeln oder zu hochmotivierten Mini-Russen, die in jedem Gegner König Schwarz vernichten wollen, werden wir erst in ein paar Jahren wissen.