

## Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

**Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht**

Thema: Deutsch Sekundarstufe II, Ausgabe: 57

Titel: Stefan Zweig: Schachnovelle (31 S.)

### ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG\*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

\* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

### Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter [www.eDidact.de/sekundarstufe](http://www.eDidact.de/sekundarstufe).

### Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

### Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

**Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:**

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: [service@eDidact.de](mailto:service@eDidact.de)

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG  
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

## Stefan Zweig – Schachnovelle

7.3.21

## Vorüberlegungen

**Lernziele:**

- ◆ Die Schülerinnen und Schüler lesen und interpretieren Stefan Zweigs „Schachnovelle“.
- ◆ Sie erschließen die Figurenkonstellation und erkennen das Schachspiel in der Novelle als Konfrontation verschiedener Charaktere.
- ◆ Sie vertiefen ihre Fertigkeiten in der Textanalyse.
- ◆ Die Schülerinnen und Schüler werden an den Figurenvergleich herangeführt.
- ◆ Sie beschreiben unter Rückgriff auf den Novellenbegriff die Erzählstruktur und die Erzählstrategie und klären das Erzählinteresse.
- ◆ Sie erschließen die in der Novelle enthaltene Kritik am Faschismus in Deutschland und Österreich, die sich vor allem auf dessen Auswirkungen auf die Kultur bezieht.

**Anmerkungen zum Thema:**

**Stefan Zweig** (1881-1942) war ein österreichischer Schriftsteller jüdischer Herkunft, der die letzten Jahre seines Lebens im Exil verbrachte. Die „**Schachnovelle**“ entstand 1942 unmittelbar vor seinem Freitod im selben Jahr; sie erschien posthum.

Die Novelle ist Ausdruck der kritischen Auseinandersetzung Zweigs mit dem Nationalsozialismus: Der auktoriale Ich-Erzähler befindet sich auf einer Schiffsreise von New York nach Buenos Aires. An Bord kommt es zu einer Schachbegegnung zwischen Dr. B. und dem Schachweltmeister Mirko Czentovic. Dr. B., der das Schachspiel während seiner Isolationshaft durch die Gestapo bis zur Perfektion erlernte und ihm sein Überleben verdankt, steht mit seinem Charakter für **traditionelle kulturelle Werte** ein und zeichnet sich durch ein besonders stark **ausgeprägtes Denkvermögen** aus. Für Czentovic, der keinerlei Bildung kennt und der nur im Spiel des Schachs Begabung (wenn auch eine außergewöhnliche) zeigt, ist er lediglich ein Kontrahent im **Spiel**. Doch das Spiel ist zugleich Ausdruck des Aufeinandertreffens dieser gegensätzlichen Charaktere und damit Bild ihres **Durchsetzungsvermögens** unter den kulturellen Bedingungen des Nationalsozialismus. Die Partie endet offen, denn Dr. B. verfällt seinem alten **Wahnsinn** – zumindest in der Situation des Schachspiels kann er von seinen hervorragenden Geisteskräften keinen Gebrauch mehr machen. Thema der Novelle ist somit die Frage nach den **Grenzen** und **Möglichkeiten** der **Vernunft** angesichts der Übermacht ungebildeter und unvernünftiger Tendenzen.

Der Form nach handelt es sich bei Zweigs Erzählung, wie bereits der Titel verrät, um eine **Novelle**. Hier liegt eine besondere Konstruktion vor, denn in der Gestalt des Berichts Dr. B.s, in welchem er seine Hafterlebnisse schildert, wird eine **Novelle in der Novelle** gestaltet. Als das „unerhörte“ Ereignis (Goethe) ist jeweils das Aufeinandertreffen von Vernunft und völliger Unvernunft zu verstehen – in der Haft und im Spiel auf dem Reiseschiff.

Stefan Zweigs Text wird gewöhnlich in der Mittelstufe gelesen. Doch ist er – zumal in Zeiten von G8 – durchaus auch als Lektüre für Oberstufenschüler geeignet, schließlich kann an ihm der eigenständige Zugang zu Figurencharakteristik, Figurenkonstellation, Textstruktur und zur sprachlichen Gestaltung geübt werden. Gerade in der Oberstufe geht es schließlich mehr und mehr darum, im Umgang mit Texten Eigenständigkeit zu erreichen. Viele der hier angebotenen Materialien fordern also die eigenständige Arbeit der Schülerinnen und Schüler heraus.

## 7.3.21

### Stefan Zweig – Schachnovelle

#### Vorüberlegungen

##### Literatur zur Vorbereitung:

*Stefan Zweig*, Schachnovelle, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 1974 (nach dieser Ausgabe wird zitiert)

*Stefan Zweig*, Die Welt von Gestern, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 1981

*Oliver Matuschek* und *Stefan Zweig*, Drei Leben – Eine Biographie, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt am Main 2006

##### Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Die Figuren zwischen Spiel und Ernst
2. Schritt: Der ganz andere Ernst des Spiels
3. Schritt: Das Erzählinteresse

## Stefan Zweig – Schachnovelle

## 7.3.21

## Unterrichtsplanung

## 1. Schritt: Die Figuren zwischen Spiel und Ernst

## Lernziele:

- ◆ Die Schülerinnen und Schüler lesen die „Schachnovelle“ von Stefan Zweig und erschließen die Charaktere der Figuren.
- ◆ Sie erkennen am Beispiel des Spiels, dass Menschen aufgrund ihrer Charaktere Spielsituationen mit ganz unterschiedlichen Bedeutungen unterlegen.
- ◆ Sie entwickeln aus der Rolle des Schachspiels für die Figuren deren Wertvorstellungen und ordnen die Figuren in einem Schaubild an.



Voraussetzung für den Einsatz der folgenden Ideen und Materialien ist, dass die Schülerinnen und Schüler den Text vollständig gelesen haben. Für Schülerinnen und Schüler der Oberstufe sollte dies auch keine große Schwierigkeit bedeuten.

Die Lektüre kann bereits mit einem arbeitsteiligen Auftrag versehen werden. In der Novelle stehen vier Figuren im Zentrum der Handlung. **Texte und Materialien M1** macht einen entsprechenden Vorschlag. Es macht jedoch nur dann Sinn, die Schülerinnen und Schüler schon während der Lektüre Arbeitsaufträge bearbeiten zu lassen, wenn ihre **Arbeitsergebnisse** für die im Unterricht erfolgende Erarbeitung auch genutzt werden.



Den Einstieg in diese kurze Unterrichtssequenz könnte das Nachdenken über den Begriff des **Spiele** bilden. Die Schülerinnen und Schüler werden mit der Methode *Listen-Think-Share-Paire* dazu aufgefordert, eine Definition des Begriffs „Spiel“ vorzubringen. Die Methode erfordert zunächst das konzentrierte eigenständige Nachdenken; diesem folgt im Anschluss die Zusammenführung der Einzelarbeit in einem Austausch mit einem Mitschüler. Folgende vier Phasen können unterschieden werden; für jede Phase haben die Schüler eine bestimmte Zeit zur Verfügung (z.B. zwei Minuten oder auch kürzer):



- ◆ *Phase 1 – Listen:* Hier geht es lediglich um die Formulierung der Aufgabenstellung.

1. Definieren Sie „Spiel“, denken Sie dabei an Spiele des Typs Schachspiel.
2. Suchen Sie nach einem Merkmal, das Ihrer Meinung nach solche Spiele besonders bestimmt.

- ◆ *Phase 2 – Think:* Die Schülerinnen und Schüler setzen sich zunächst allein mit den gestellten Aufgabenstellungen auseinander.
- ◆ *Phase 3 – Share:* Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich nun mit einem Partner aus.
- ◆ *Phase 4 – Paire:* Schließlich finden sie eine gemeinsame Lösung – in diesem Fall eine gemeinsame Definition. Sie einigen sich auch auf ein besonders prägendes Merkmal von Spielen.

In der sich anschließenden Phase der Auswertung im *Plenum* werden die **Ergebnisse** zusammengetragen. Dabei kann es durchaus zu Kontroversen kommen, z.B.:

- ◆ welche Rolle dem Gewinnen und Verlieren zukommt,
- ◆ ob sich hier wichtige Fertigkeiten und Fähigkeiten artikulieren oder
- ◆ ob Spiele über die Spielsituation hinaus Bedeutung haben.



## 7.3.21

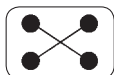
## Stefan Zweig – Schachnovelle

## Unterrichtsplanung

So könnte beispielsweise deutlich werden, dass Spiele, obgleich sie als **Auszeit vom täglichen Leben** verstanden werden können, zugleich auch mit diesem verschränkt sind, weil in ihnen die Menschen mit ihren **Charakteren** und **persönlichen Hintergründen** antreten.



**Texte und Materialien M2** zeigt ein mögliches *Tafelbild*, das im Rahmen dieses Gesprächs entstehen könnte.



Nun kann sich die Erarbeitung der Figuren auf der Grundlage der Lektüreaufträge von **M1** anschließen. Als Methode wird hier ein **Gruppenpuzzle** vorgeschlagen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in insgesamt drei Phasen in unterschiedlichen Konstellationen:

- ◆ Phase 1: Arbeit in Stammgruppen
- ◆ Phase 2: Arbeit in Expertengruppen
- ◆ Phase 3: Arbeit in den Stammgruppen

Die Auswertung der **Arbeitsergebnisse** der dritten Arbeitsphase soll im *Plenum* stattfinden.

Wie groß die Gruppen in der ersten und letzten Phase sind, hängt letztlich von der Größe der gesamten Lerngruppe ab; in der zweiten Phase bilden sich insgesamt vier Expertengruppen – jede Gruppe ist als Experte zu einer der Figuren zu verstehen. **Texte und Materialien M3** stellt den Arbeitsauftrag im Detail vor.



**Texte und Materialien M4** stellt mögliche **Ergebnisse** der Bearbeitung der Lektüreaufträge für die Lehrkraft zusammen (entspricht dem Ergebnisstand der zweiten Phase). Das Material verweist außerdem auf die Werte, die im Handeln der Figuren zum Vorschein treten (Thema der dritten Arbeitsphase).

Die erste Arbeitsphase des Gruppenpuzzles dient dazu, den Blick der Schülerinnen und Schüler für die Problematik der Novelle zu schärfen. Hier geht es nicht nur um das Gewinnen und Verlieren im Spiel, sondern auch um persönliche Gegnerschaft, um Können und Üben und Selbstbestätigung.

Der Blick auf die Werte der Figuren und ihr Verhältnis zum Schachspiel erlaubt die Klärung der **Figurenkonstellation**. Je nach Kriterium sind verschiedene Gruppierungen möglich:



- ◆ Zunächst einmal lassen sich die Figuren anhand ihrer **Bildung** und ihrer **Werte** in zwei Lager sortieren: Während Czentovic und McConner auf der Seite der bildungsfernen Reisenden stehen, haben Dr. B. und der Ich-Erzähler einen starken Bildungshintergrund. Auch hinsichtlich der Bedeutung, die diese Figuren dem **Geld** zuweisen, kommt es zu dieser Gruppierung.
- ◆ Geht es jedoch darum, ob das Spiel als **Spiel** wahrgenommen wird oder ob ihm darüber hinaus ein größerer **Ernst** zukommt, so zeigt sich eine neue Einteilung der Figuren: Für Czentovic ist das Spiel alleiniger Lebensinhalt. McConner sieht es als ein Feld der Selbstbestätigung. Sie beide haben also etwas zu **verlieren**, das über das Spiel hinausgeht.