

1. BAUSTEINE/Empfehlungen zur Vorbereitung	1-2
2. EINFÜHRUNG	3-4
3. UNTERRICHTSVERLAUF	5-11
4. MATERIALIEN	12-24
Voreinstellung	12-14
m1 Schachregeln	• Die Schüler/innen sollen sich mit den Regeln des Schachspiels vertraut machen.
m2 Schreibaufgabe	• Die Schüler/innen setzen sich schreibend mit Aspekten des Schachspiels auseinander.
m3 Schachpsychologie	• Die Schüler/innen befassen sich mit der Psychologie des Schachspiels.
Charaktere	15-17
m4 Czentovic – Schachmeister	• Die Schüler/innen erstellen eine Persönlichkeitsskizze dieser Hauptperson der Novelle.
m5 Dr. B. – österreichischer Emigrant	• Die Schüler/innen fertigen eine Charakterisierung Dr. B.s an.
m6 Der Chronist	• Charakter und Rolle des Chronisten für den Handlungsablauf bzw. die Erzählsituation sollen untersucht werden.
Novellenstruktur	18-19
m7 Ebenen der Handlung	• Mit Hilfe einer grafischen Darstellung sollen Handlungs- und Zeitebenen der Novelle verdeutlicht werden.
m8 Erzählsituationen	• An vorgegebenen Textstellen untersuchen die Schüler/innen die Erzählperspektive. Ein theoretischer Text definiert den Begriff.
Sprache	20
m9 Sprachliche Gestaltung des Psychoterrors in Isolationshaft	• An einem beispielhaften Textauszug der Novelle sollen die Schüler/innen sprachliche Mittel suchen und benennen.
Weiterarbeit, Vertiefung	21-24
m10 Novellentheorie (1)	• Eine literaturwissenschaftliche Definition der Gattung „Novelle“ wird inhaltlich zusammengefasst.
m11 Novellentheorie (2)	• Die Definition soll auf ihre Gültigkeit bezüglich der „Schachnovelle“ überprüft werden.
m12 Stefan Zweig – Biografie (Folie)	• Die Schüler/innen sollen Stellung zu der Behauptung beziehen, Figuren der „Schachnovelle“ trügen biografische Züge.
m13 Politische und historische Bezüge	• Die Schüler/innen sollen sich eine Meinung zum politischen Gehalt der „Schachnovelle“ bilden und ihre Meinung begründen.
m14 Buchkritik	• Die Schüler/innen schreiben eine Buchkritik für eine fiktive Schülerzeitung.
5. WOCHENPLAN	25-28
6. OFFENER UNTERRICHT/VORSCHLÄGE	29-30
7. TAFELBILDER	31