

## SCHACHBRETT

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

- Medien:**
- Aufgabenblätter: • Aufgabenblatt A-A A01
  - Lösungsblätter: • Lösungsblatt A-A L01
  - Sonstiges: • Demonstrationsbrett
  - Beispieldiagramm
  - Schachspiele
  - Diagramme für Schachmemory

### 1 Eröffnung

**[15 / 15 min]**

	<p><b>HW</b> Kennenlernen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Eigene Person vorstellen</li><li>- Teilnehmer vorstellen</li></ul> <p><b>HW</b> Kurs vorstellen:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Ziele des Kurses:<ul style="list-style-type: none"><li>- Erlernen des Schachspiels</li><li>- Schachspiel ist schwieriges Spiel</li></ul></li><li>- Vorgehensweise:<ul style="list-style-type: none"><li>- Erlernen des Schachspiel in 13 Einheiten</li><li>- Schritt für Schritt</li><li>- Jedes Mal kommt eine Figur dazu</li><li>- Jedes Mal gibt es ein Spiel</li><li>- Spiele werden immer komplizierter</li><li>- Am Ende steht das Schachspiel</li></ul></li></ul> <p><b>HW</b> Heutiges Ziel: Kennenlernen des Bretts</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 2 Weizenkornlegende

**[5 / 20 min]**

	<p><b>HW</b> Geschichte:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Berichter: Perser Ibn Khallikan, 13 Jhdt.</li><li>- Ort: Indien</li><li>- König: Shihram</li><li>- Weise Brahmane: Sissa ibn Dahir</li><li>- Not und Elend im Land</li><li>- Brahmane erfindet Schachspiel um König Lektion zu erteilen</li><li>- Sinn: König zeigen, dass er ohne Untertanen nichts ausrichten kann</li><li>- König gewährt als Belohnung einen freien Wunsch</li><li>- Brahmane erteilt König eine zweite Lektion</li><li>- Wunsch:<ul style="list-style-type: none"><li>- Weizenkörner</li><li>- Jedes Feld doppelte Menge des vorherigen Feldes</li></ul></li><li>- König gewährt "bescheidenen" Wunsch</li><li>- König merkt, dass er nicht genügend Weizen besitzt</li></ul>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 3 Schachbrett

**[20 / 40 min]**

<b>So</b> Demonstrationsbrett	<b>HW</b> Schachbrett: - 64 Felder - 32 weiße Felder (auch wenn diese gelb sind)/ - 32 schwarze Felder (auch wenn diese braun sind) - rechtes Eckfeld - immer weiß!  <b>HW</b> Demonstrationsbrett: - Kurzform: "Demobrett" - Weiß spielt nach oben
<b>So</b> Beispieldiagramm	<b>HW</b> Diagramm: - Gedruckte Werke - Weiß spielt nach oben
	<b>HW</b> Linie: - Definition - Bezeichnung (A-H)  <b>Wie heißt diese Linie?</b> ~-Linie
	<b>HW</b> Reihe: - Definition - Bezeichnung (1-8) - Grundreihe  <b>Wie heißt diese Reihe?</b> ~-Reihe
	<b>HW</b> Bezeichnung der Felder: - Felder sind wie Häuser und haben eine Adresse - Schnittpunkt Linie/Reihe - Bezeichnung meistens am Brettrand - Beispiele  <b>Wie heißt dieses Feld?</b> ~
<b>AB</b> Aufgabenblatt A-A A01  <b>AB</b> Lösungsblatt A-A L01	<b>HW</b> Selbstständige Bearbeitung

## 4 Schach-Memory

[20 / 60 min]

<p>So 2 Schachbretter pro Mannschaft So 1 Figurensatz pro Mannschaft So Diagramme fürs Schachmemory</p> 	<p><b>HW Informationen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2-3 Mannschaften</li> <li>- Pro Mannschaft: Brett mit aufgebauter Stellung + leeres Brett</li> <li>- Jede Mannschaft hat die gleiche Stellung</li> <li>- Staffellauf</li> <li>- Jeder Teilnehmer muss eine Figur vom vollen auf das leere Brett an die richtige Stelle setzen</li> <li>- Spielende wenn eine Mannschaft alle Figuren auf anderem Brett aufgebaut hat</li> <li>- Team gewinnt, welches die meisten Figuren richtig aufgebaut hat</li> <li>- Tipp: Feldname der Figur merken; hilft beim Aufbau</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 5 Figuren

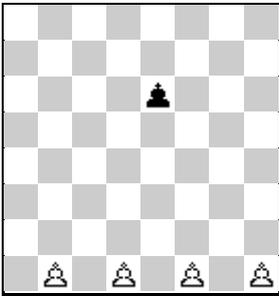
[15 / 75 min]

<p>So Schachspiel für je zwei Teilnehmer Ein Teilnehmer baut Weiß, der Andere Schwarz auf</p>	<p><b>HW Bauer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl: jeweils 8</li> <li>- Symbol fürs Demobrett und Diagramme</li> </ul> <p><b>HW Bauern auf dem Brett aufstellen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Weiße Bauern auf 2. Reihe</li> <li>- Schwarze Bauern auf 7. Reihe</li> </ul>
	<p><b>HW Turm:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl: jeweils 2</li> <li>- Symbol fürs Demobrett und Diagramme</li> </ul> <p><b>HW Türme auf dem Brett aufstellen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Türme kommen in die Ecken (wie bei Burgen)</li> <li>- Weiße Türme auf a1 und h1</li> <li>- Schwarze Türme auf a8 und h8</li> </ul>
	<p><b>HW Springer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pferde werden im Schach Springer genannt</li> <li>- Anzahl: jeweils 2</li> <li>- Symbol fürs Demobrett und Diagramme</li> </ul> <p><b>HW Springer auf dem Brett aufstellen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Springer kommen neben die Türme</li> <li>- Weißer Springer auf b1 und g1</li> <li>- Schwarzer Springer auf b8 und g8</li> </ul>

	<p><b>HW Läufer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl: jeweils 2</li> <li>- Symbol fürs Demobrett und Diagramme</li> </ul> <p><b>HW Läufer auf dem Brett aufstellen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Läufer kommen neben die Springer</li> <li>- Weißer Läufer auf c1 und f1</li> <li>- Schwarzer Läufer auf c8 und f8</li> </ul>
	<p><b>HW Dame:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl: jeweils 1</li> <li>- Symbol fürs Demobrett und Diagramme</li> </ul> <p><b>HW Damen auf dem Brett aufstellen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Damen kommen neben den Läufer auf Feld der eigenen Farbe</li> <li>- Weiße Dame auf d1</li> <li>- Schwarze Dame auf d8</li> </ul>
	<p><b>HW König:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anzahl: jeweils 1</li> <li>- Symbol fürs Demobrett und Diagramme</li> </ul> <p><b>HW Könige auf dem Brett aufstellen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Könige kommen neben die Dame</li> <li>- Weißer König auf e1</li> <li>- Schwarzer König auf e8</li> </ul>

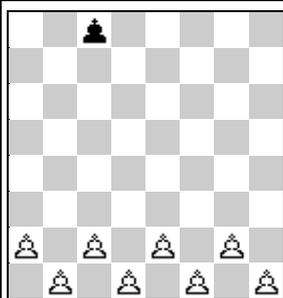
## 6 Spiel

[15 / 90 min]

	<p><b>HW Spiel "Wolf und Schafe":</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schwarzer Bauer: Wolf</li> <li>- Weiße Bauern: Schafe</li> <li>- Wolf darf beliebig ein Feld schräg ziehen</li> <li>- Schafe dürfen nur ein Feld schräg nach vorne ziehen</li> <li>- Schlagen ist nicht erlaubt</li> <li>- Schafe beginnen das Spiel</li> <li>- Abwechselnd gezogen</li> <li>- Ziel: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schafe müssen Wolf einkreisen</li> <li>- Wenn Wolf nicht mehr ziehen kann, gewinnen die Schafe</li> <li>- Wenn Wolf durchbricht, gewinnt Wolf</li> </ul> </li> <li>- Tipps: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Schafe und Wölfe können nur auf weißen Felder stehen</li> <li>- Schafe müssen immer zusammenbleiben und keine Lücke bilden</li> </ul> </li> </ul>
-------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 7 Weiteres Spiel

**[Puffer]**



### HW Spiel "Fuchs und Gänse":

- Schwarzer Bauer: Fuchs
- Weiße Bauern: Gänse
- Fuchs darf beliebig ein Feld schräg ziehen
- Gänse dürfen nur ein Feld schräg nach vorne ziehen
- Fuchs darf schlagen, indem er eine Gans schräg überspringt
  - Feld hinter der Gans muss beim Schlagen frei sein
  - Gänse können sich gegenseitig decken
- Gänse beginnen das Spiel
- Abwechselnd gezogen
- Ziel:
  - Gänse müssen Fuchs einkreisen
  - Wenn Fuchs nicht mehr ziehen kann, gewinnen die Gänse
  - Fuchs gewinnt wenn:
    - Gänse verspeist sind
    - oder Gänse Fuchs nicht mehr fangen können
- Varianten:
  - 2 Füchse
  - Fuchs kann mehrere Gänse gleichzeitig essen
  - Gänse starten eine Reihe weiter vorne