

BAUER

Gesamtdauer: 90 Minuten

Medien:

Aufgabenblätter: Lösungsblätter: Sonstiges:	• Aufgabenblatt A-B A01 • Lösungsblatt A-B L01 • Demonstrationsbrett • 3 grüne Magnete • 6 weiße Magnete • 7 schwarze Magnete • Schachspiele
---	--

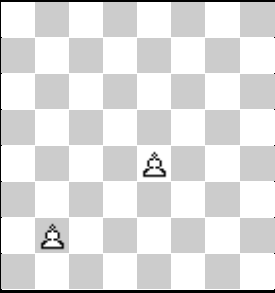
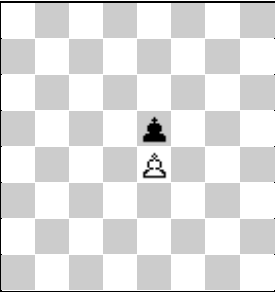
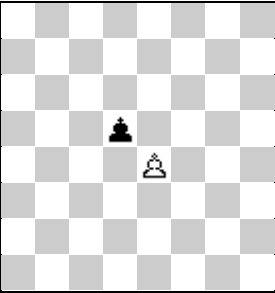
1 Eröffnung

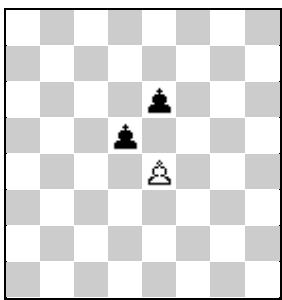
[5 / 5 min]

	HW Kurze Wiederholung zur letzten Stunde HW Heutiges Thema: Der Bauer: - Kennenlernen - Spiel mit den Bauern spielen
--	---

2 Gangart und Schlagen

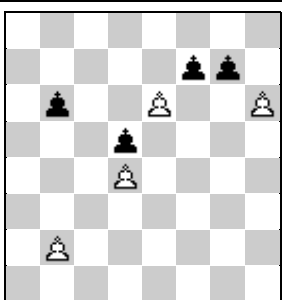
[10 / 15 min]

 Felder mit grünen Magneten kennzeichnen	HW Gangart des Bauern: - immer nur ein Feld nach vorne - Ausnahme der Bauer hat noch nicht gezogen (Grundstellung): - ein Feld nach vorne oder - zwei Felder nach vorne - Bauer darf nicht rückwärts ziehen HW Der Bb2 kann nach b3 oder b4, der Be4 nach e5 ziehen
	HW Ist das Feld vor ihm besetzt, darf er gar nicht ziehen
	HW Schlagen mit dem Bauern: - immer ein Feld schräg nach vorne (entweder nach links oder nach rechts) - gegnerischen Bauern entfernen, eigenen Bauern hinstellen - Bauer darf nicht schlagen: - gerade nach vorne - eigenen Stein - kein Schlagzwang HW Regel: gerade ziehen; schräg schlagen

	HW Decken: - Schwarze Bd5 ist durch Be6 gedeckt - Weiß schlägt auf d5 - Schwarz kann mit Be6 zurückschlagen - Gleichwertiger Tausch (Bauer für Bauer)
---	--

3 Beispiel

[5 / 20 min]

	Welche Züge können die weißen Bauern ziehen? <i>b3, b4, e7, exf7, hxg7 oder h7</i> Welche Züge können die schwarzen Bauern ziehen? <i>b5, fxe6, f6, f5, g6, g5 oder gxh6</i>
Lösung mit Magneten kennzeichnen: - Weiße Züge: weiße Magnete - Schwarze Züge: schwarze Magnete - Nach jeder besprochenen Farbe Magnete wieder entfernen	HW Regeln wie Bauern zieht sind jetzt bekannt HW Spezielle Regeln und Ausnahmen kommen noch später

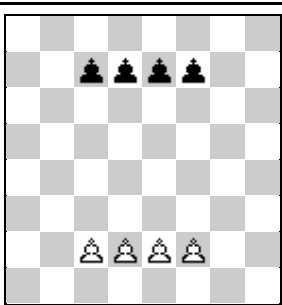
4 Übungen

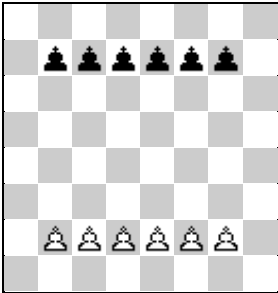
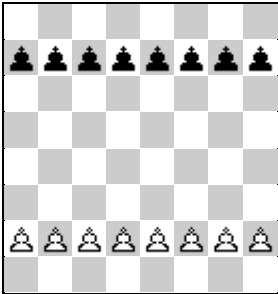
[20 / 40 min]

AB Aufgabenblatt A-B A01 AB Lösungsblatt A-B L01	HW Aufgabe 2: Zusatzfrage Welche schwarze Bauern können schlagen? <i>Bauern auf d5 und e6</i> HW Gleiche Bauern, die geschlagen werden können!
--	---

5 Spiele

[50 / 90 min]

	HW Spiel "Bauern": - Beginn: Grundstellung der Bauern - Weiß beginnt (bei allen Spielen) - Zugfolge abwechselnd (bei allen Spielen) - Ziel: eigenen Bauern auf Grundreihe des Gegners bringen - Unentschieden: ein Spieler kann nicht mehr ziehen HW Berührt-Geführt-Regel: - eigener Stein berührt → Stein muss gezogen werden - gegnerische Stein berührt → Stein muss geschlagen werden - Zurechrücken mit j'adoubé
---	--

	HW Beendete Zug: - Stein losgelassen → Zug beendet HW Regel: Vorher überlegen, dann ziehen
	HW Variante
	HW Variante

6 Weitere Spiele

[Puffer]

	HW Spiele der letzten Stunden
--	--------------------------------------