

TURM

Gesamtdauer: 90 Minuten

Medien:

Aufgabenblätter:	• Aufgabenblatt A-C A01
Lösungsblätter:	• Lösungsblatt A-C L01
Sonstiges:	• Demonstrationsbrett • 14 grüne Magnete • 4 rote Magnete • 8 weiße Magnete • 8 schwarze Magnete • Schachspiele • 8 Steine (Torten) pro Spiel

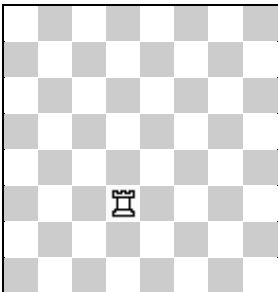
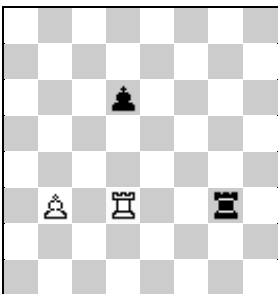
1 Eröffnung

[5 / 5 min]

	HW Kurze Wiederholung zur letzten Stunde HW Heutiges Thema: Der Turm: - Kennenlernen - Spiele mit Türmen und Bauern spielen
--	--

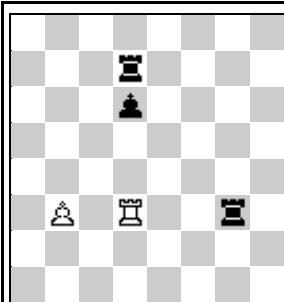
2 Gangart

[5 / 10 min]

 Felder mit grünen Magneten kennzeichnen	HW Gangart des Turms: - beliebig viele Felder - immer nur gerade aus - auch rückwärts
 Felder mit grünen und roten Magneten kennzeichnen	HW Turm darf nicht: - über fremde Steine springen - über eigene Steine springen Welche Züge kann Weiß mit dem Turm ziehen? Td1, Td2, Td4, Td5, Tc3, Te3 oder Tf3 HW Die Felder a3, h3, d7 und d8 dürfen nicht betreten werden

3 Schlagen

[5 / 15 min]



Figuren mit grünen und roten
Magneten kennzeichnen

HW Schlagen mit dem Turm:

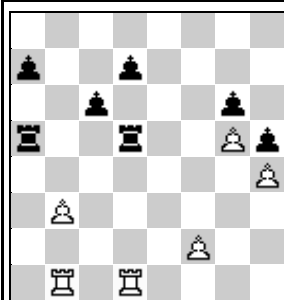
- wie normaler Zug

HW Turm kann den Bauern d6 oder den Turm auf g3 schlagen

HW Turm kann den Turm auf d7 nicht schlagen

4 Beispiel

[10 / 25 min]



Lösung mit Magneten kennzeichnen:

- Weiße Züge: weiße Magnete
- Schwarze Züge: schwarze Magnete
- Nach jedem besprochenen Turm
Magneete wieder entfernen

Welche Züge kann Weiß mit dem Turm von b1 ziehen?

Ta1, Tb2 oder Tc1

Welche Züge kann Weiß mit dem Turm von d1 ziehen?

Tc1, Te1, Tf1, Tg1, Th1, Td2, Td3 oder Td4

Welcher weiße Turm kann eine schwarze Figur schlagen?

Td1: Td5

Welche Züge kann Schwarz mit dem Turm von a5 ziehen?

Ta6, Ta4, Ta3, Ta2, Ta1, Tb5 oder Tc5

Welche Züge kann Schwarz mit dem Turm von d5 ziehen?

Tb5, Tc5, Te5, Tf5, Td6, Td4, Td3 oder Td2

Welcher schwarze Turm kann eine weiße Figur schlagen?

Td5: Td1 oder Bg5

5 Übungen

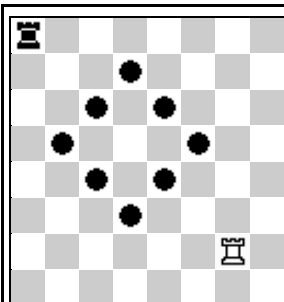
[20 / 45 min]

AB Aufgabenblatt A-C A01

AB Lösungsblatt A-C L01

6 Spiele

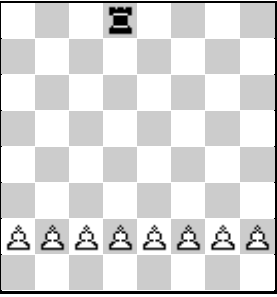
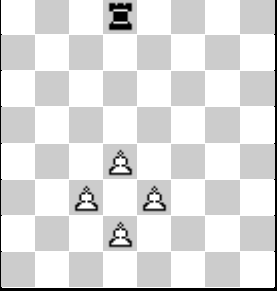
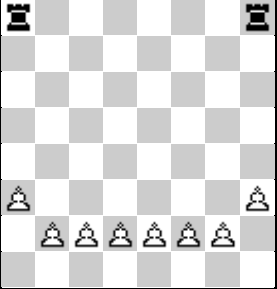
[45 / 90 min]



Torten mit grünen Magneten
kennzeichnen

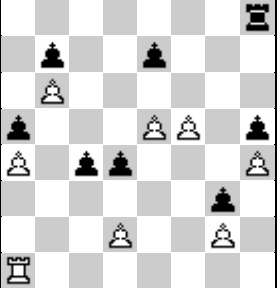
HW Spiel "Torten essen":

- Welcher Turm schlägt die meisten Steine (Torten)
- Zugrecht abwechselnd, Weiß beginnt
- Springen über die Steine ist nicht erlaubt
- Nicht vergessen: Auch Türme können geschlagen werden

	HW Spiel "Turm gegen Bauern": - Sieg: - Weiß: - Ein eigener Bauer erreicht die gegnerische Grundreihe - Gegnerischer Turm wird geschlagen - Schwarz: - Turm schlägt alle Bauern heraus - Kein Bauer kann mehr ziehen - Vorsicht: Turm kann von einem Bauern geschlagen werden! - Tipps: - Bauern können sich gegenseitig decken - Turm greift am besten von der Seite oder von hinten an
	HW Spiel "Turm gegen Bauern" (Variante)
	HW Spiel "Türme gegen Bauern": - Regeln entsprechend "Turm gegen Bauern"

7 Weitere Spiele

[Puffer]

	HW Spiel "Bauernschlagen": - Wer schafft es als erstes die gegnerische Bauern zu schlagen? - Spielregeln: - Bauern dürfen nicht ziehen - Variante 1: Türme dürfen sich nicht gegenseitig schlagen - Variante 2: Türme dürfen sich gegenseitig schlagen - Unentschieden: Schwarz erreicht gleich nach Weiß Ziel
---	---