

LÄUFER

Gesamtdauer: 90 Minuten

Medien:

- Aufgabenblätter: • Aufgabenblatt A-D A01
- Lösungsblätter: • Lösungsblatt A-D L01
- Sonstiges: • Demonstrationsbrett
- 13 grüne Magnete
- 8 rote Magnete
- 7 weiße Magnete
- 9 schwarze Magnete
- Schachspiele
- 8 Steine, Spielmarken oder Münzen pro Spiel

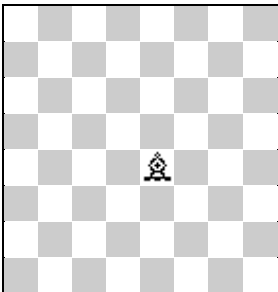
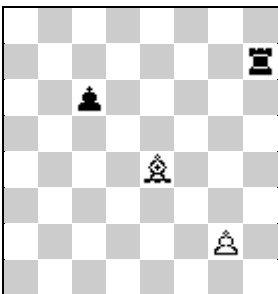
1 Eröffnung

[5 / 5 min]

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

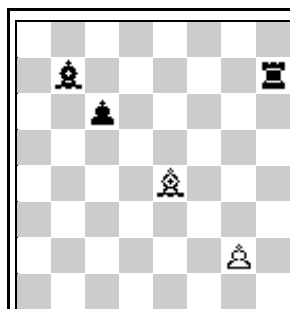
2 Gangart

[5 / 10 min]

 Felder mit grünen Magneten kennzeichnen	HW Gangart des Läufers: - beliebig viele Felder - genau wie der Turm nur schräg - auch rückwärts
 Felder mit grünen und roten Magneten kennzeichnen	HW Läufer darf nicht: - über fremde Steine springen - über eigene Steine springen Welche Züge kann Weiß mit dem Läufer ziehen? <i>Lb1, Lc2, Ld3, Lf5, Lg6, Ld5 oder Lf3</i> HW Die Felder a8, b7 und h1 dürfen nicht betreten werden

3 Schlagen

[5 / 15 min]



Figuren mit grünen und roten
Magneten kennzeichnen

HW Schlagen mit dem Läufer:

- wie normaler Zug

Welche Figuren kann Weiß mit dem Läufer schlagen?

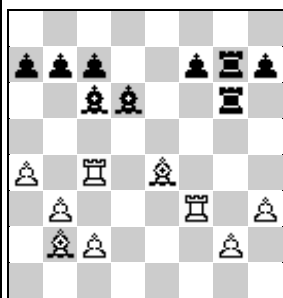
Bc6 oder Th7

Welche Figuren kann Weiß mit dem Läufer nicht schlagen?

Lb7 oder Bg2

4 Beispiel

[10 / 25 min]



Lösung mit Magneten kennzeichnen:

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

Welche Züge kann Weiß mit dem Läufer von b2 ziehen?

La1, Lc3, Ld4, Le5, Lf6, La3 oder Lc1

Welche Züge kann Weiß mit dem Läufer von e4 ziehen?

Ld3, Lf5 oder Ld5

Welcher weiße Läufer kann eine schwarze Figur schlagen?

Lb2: Tg7 oder Le4: Lc6 oder Tg6

Welche Züge kann Schwarz mit dem Läufer von c6 ziehen?

Lb5, Ld5, Ld7 oder Le8

Welche Züge kann Schwarz mit dem Läufer von d6 ziehen?

La3, Lb4, Lc5, Le5, Lf4, Lg3, Lh2, Le7 oder Lf8

Welcher schwarze Läufer kann eine weiße Figur schlagen?

Läufer von c6 den Bauern auf a4 oder den Läufer auf d4

5 Übungen

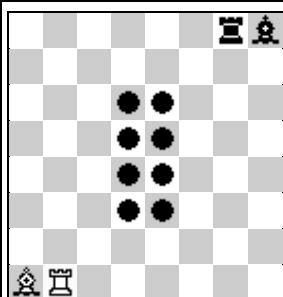
[20 / 45 min]

AB Aufgabenblatt A-D A01

AB Lösungsblatt A-D L01

6 Spiele

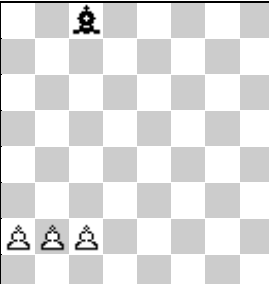
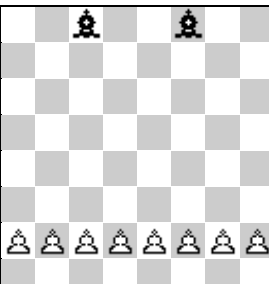
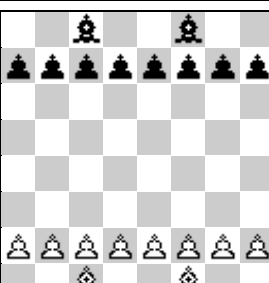
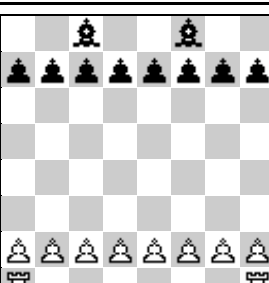
[45 / 90 min]



Hindernisse mit roten Magneten
kennzeichnen

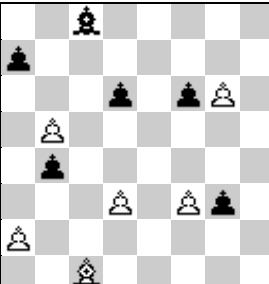
HW Spiel "Rundlauf":

- Wer schafft es als erster, mit den Figuren um die Hindernisse herumzulaufen?
- Ziel: Ausgangstellung wieder erreichen
- Spielregeln:
 - Figuren und Hindernisse dürfen nicht geschlagen werden
 - Unentschieden: Schwarz erreicht gleich nach Weiß Ziel

	HW Spiel "Läufer gegen Bauern": - Sieg: - Ein eigener Bauer erreicht die gegnerische Grundreihe - Gegnerischer Läufer wird geschlagen - Schwarz: - Läufer schlägt alle Bauern heraus - Kein Bauer kann mehr ziehen
	HW Variante "2 Läufer gegen Bauern"
	HW Spiel "Zwei Läufer und Bauern": - Ziel: Alle Bauern des Gegners gewinnen - Vorsicht: Auch Läufer können geschlagen werden - Regeln: - Gelangt ein Bauer auf gegnerische Grundreihe wird er zum Läufer - Unentschieden: Ein Spieler kann trotz Bauern nicht mehr ziehen
	HW Variante "Türme und Bauern gegen Läufer und Bauern": - Gelangt ein Bauer auf gegnerische Grundreihe wird er zum Turm bzw. zum Läufer

7 Weitere Spiele

[Puffer]

	HW Spiel "Bauernschlagen": - Wer schafft es als erstes die gegnerischen Bauern zu schlagen? - Spielregeln: - Bauern dürfen nicht ziehen - Unentschieden: Schwarz erreicht gleich nach Weiß Ziel
---	--