

DAME

Gesamtdauer: 90 Minuten

- Medien:**
- | | |
|------------------|-------------------------------|
| Aufgabenblätter: | • Aufgabenblatt A-E A01 |
| Lösungsblätter: | • Lösungsblatt A-E L01 |
| Sonstiges: | • Demonstrationsbrett |
| | • 27 grüne Magnete |
| | • 11 rote Magnete |
| | • 22 weiße Magnete |
| | • Schachspiele |
| | • 8 Steine (Torten) pro Spiel |

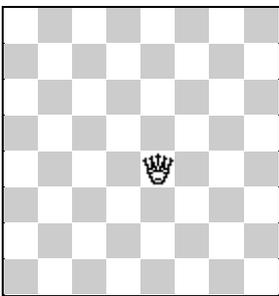
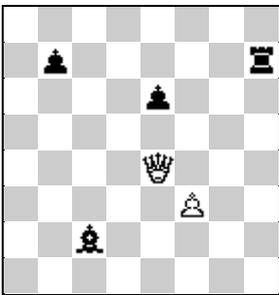
1 Eröffnung

[5 / 5 min]

	<p>HW Kurze Wiederholung zur letzten Stunde</p> <p>HW Heutiges Thema: Die Dame:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennenlernen - Spiele mit Dame und Bauern spielen
--	--

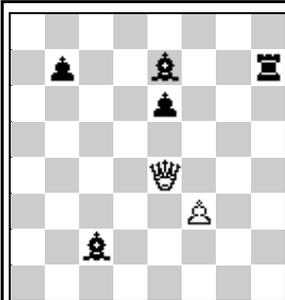
2 Gangart

[10 / 15 min]

 <p>Felder mit grünen Magneten kennzeichnen</p>	<p>HW Gangart der Dame:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wie Turm und Läufer zusammen - beliebig viele Felder - beliebige Richtung - auch schräg - auch rückwärts
 <p>Felder mit grünen und roten Magneten kennzeichnen</p>	<p>HW Dame darf nicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> - über fremde Steine springen - über eigene Steine springen <p>Welche Züge kann Weiß mit der Dame ziehen? <i>Da4, Db4, Dc4, Dd4, Df4, Dg4, Dh4, De1, De2, De3, De5, Dd3, Df5, Dg6, Dc6 oder Dd5</i></p> <p>HW Die Felder a8, e7, e8, b1, g2 und h1 dürfen nicht betreten werden</p>

3 Schlagen

[5 / 20 min]



Figuren mit grünen und roten
Magneten kennzeichnen

HW Schlagen mit der Dame:

- wie normaler Zug

Welche Figuren kann Weiß mit der Dame schlagen?

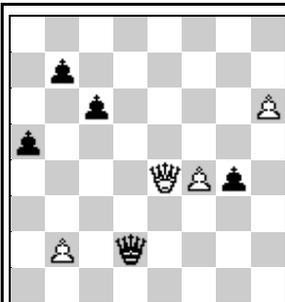
Bb7, Be6, Lc2 oder Th7

Welche Figuren kann Weiß mit der Dame nicht schlagen?

Le7 oder Bf3

4 Beispiel

[10 / 30 min]



Lösung mit Magneten kennzeichnen:

- Weiße Züge: weiße Magnete
- Für schlechte Felder weiße durch rote Magnete ersetzen

Welche Züge kann Weiß mit der Dame ziehen?

Db1, Dc2, Dd3, Dd4, Dc4, Db4, Da4, Dd5, Dxc6, De5, De6, De7, De8, Df5, Dg6, Dh7, Df3, Dg2, Dh1, De3, De2 oder De1

Auf welche Felder sollte die Dame nicht ziehen, weil sie sonst geschlagen werden kann?

c2, d3, d4, b4, d5, c6, f3, g2, e3, e2 oder e1

HW Auf die Dame lauern viele Gefahren. Man muss auf diese gut aufpassen!

5 Übungen

[20 / 50 min]

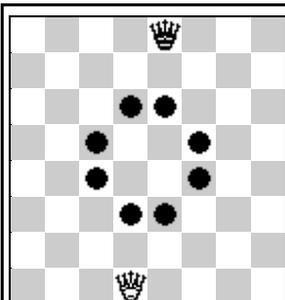
AB Aufgabenblatt A-E A01

AB Lösungsblatt A-E L01

HW Aufgabe 6: Zwischenzug mit + markieren

6 Spiele

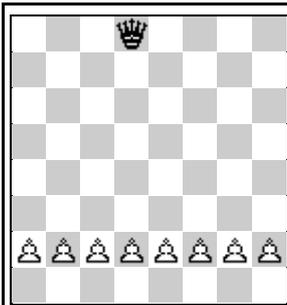
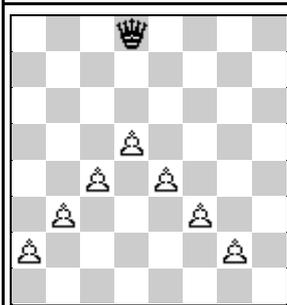
[40 / 90 min]



Torten mit grünen Magneten
kennzeichnen

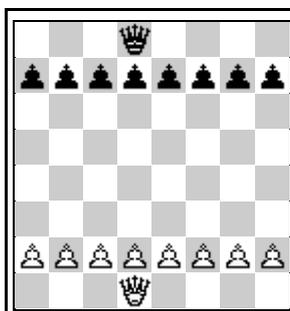
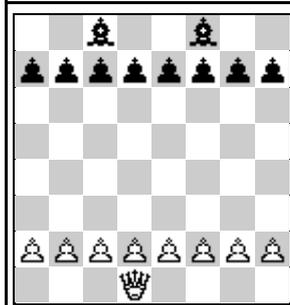
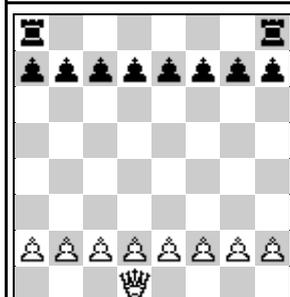
HW Spiel "Torten essen":

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

	<p>HW Spiel "Dame gegen Bauern":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sieg: <ul style="list-style-type: none"> - Weiß: <ul style="list-style-type: none"> - Ein eigener Bauer erreicht die gegnerische Grundreihe - Gegnerische Dame wird geschlagen - Schwarz: <ul style="list-style-type: none"> - Dame schlägt alle Bauern heraus - Kein Bauer kann mehr ziehen - Vorsicht: Dame kann von einem Bauern geschlagen werden! - Tipps: <ul style="list-style-type: none"> - Bauern können sich gegenseitig decken - Dame greift am besten von der Seite oder von hinten an
	<p>HW Variante "Wolf und die 7 Geißlein"</p>

7 Weitere Spiele

[Puffer]

	<p>HW Spiel "Dame und Bauern":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ziel: Alle Bauern des Gegners gewinnen - Vorsicht auch Damen können geschlagen werden - Regeln: <ul style="list-style-type: none"> - Gelangt ein Bauer auf gegnerische Grundreihe wird er zur Dame - Unentschieden: Ein Spieler kann trotz Bauern nicht mehr ziehen - Tipp: Mit mehreren Damen gewinnt man leichter
	<p>HW Variante "Dame und Bauern gegen Läufer und Bauern":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gelangt ein Bauer auf gegnerische Grundreihe wird er zur Dame bzw. zum Läufer
	<p>HW Variante "Dame und Bauern gegen Türme und Bauern":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gelangt ein Bauer auf gegnerische Grundreihe wird er zur Dame bzw. zum Turm