

## KÖNIG

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

- Medien:**
- Aufgabenblätter: • Aufgabenblatt A-F A01
  - Lösungsblätter: • Lösungsblatt A-F L01
  - Sonstiges: • Demonstrationsbrett
  - 16 grüne Magnete
  - 7 rote Magnete
  - 6 weiße Magnete
  - 8 schwarze Magnete
  - Schachspiele
  - 16 Steine (Torten) pro Spiel

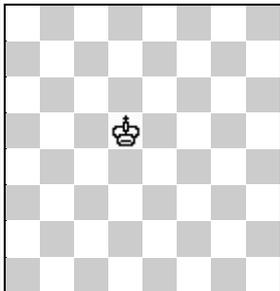
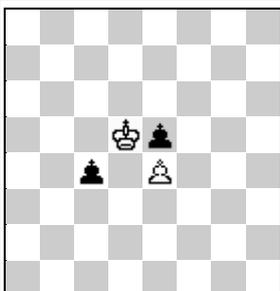
### 1 Eröffnung

[5 / 5 min]

	<p><b>HW</b> Kurze Wiederholung zur letzten Stunde</p> <p><b>HW</b> Heutiges Thema: Der König:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kennenlernen</li> <li>- Wichtigste Figur</li> <li>- Ziel des Spiels: Gefangennahme des Königs</li> <li>- Spiele mit König und Bauern spielen</li> </ul>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

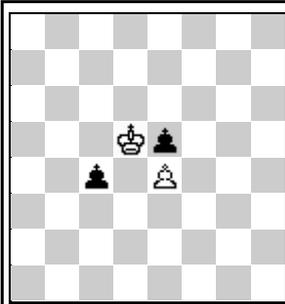
### 2 Gangart und Schlagen

[5 / 10 min]

 <p>Felder mit grünen Magneten kennzeichnen</p>	<p><b>HW</b> Gangart des Königs:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- immer nur ein Feld</li> <li>- beliebige Richtung</li> <li>- auch schräg</li> <li>- auch rückwärts</li> </ul> <p><b>Welche Züge kann Weiß ziehen?</b>  <i>Kc4, Kc5, Kc6, Kd4, Kd6, Ke4, Ke5 oder Ke6</i></p>
	<p><b>HW</b> Schlagen mit dem König:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wie normaler Zug</li> <li>- König kann Bc4 oder Be5 schlagen</li> <li>- Eigener Bauer darf nicht geschlagen werden</li> </ul>

### 3 Bedrohte Feld

[10 / 20 min]

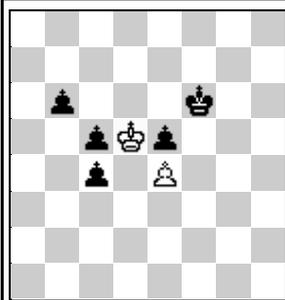


**HW** Regeln:

- König darf nicht geschlagen werden
- König darf nicht auf ein Feld ziehen, auf dem er geschlagen werden kann (bedrohtes Feld)
- Beispiel: König darf nicht auf d4 ziehen

**Warum darf der König nicht nach d4 ziehen?**

*Feld ist vom Bauern e5 bedroht*



Magnete mit unterschiedlicher Farbe für:

- rot: bedrohte Felder durch schwarze Bauern
- schwarz: bedrohte Felder durch schwarzen König
- grün: mögliche Felder des Königs

**Welche Felder werden von den schwarzen Bauern bedroht?**

*a5, c5, b4, d4, b3, d3 und f4*

**Welche Felder werden von dem schwarzen König bedroht?**

*e5, e6, e7, f5, f7, g5, g6 und g7*

**Welche Bauern sind gedeckt?**

*Bc5 von Bb6 und Be5 von Kf6*

**HW** Gedeckte Bauern können nicht geschlagen werden

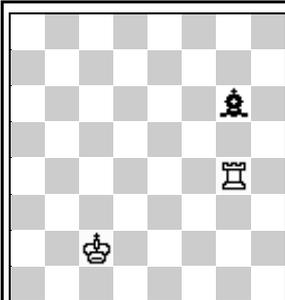
**HW** Zwischen Königen muss immer ein Feld Abstand sein

**Welche Felder bleiben für den weißen König zum Ziehen übrig?**

*c6, d6 oder Schlagen auf c4*

### 4 Angegriffene König

[5 / 25 min]



Magnete mit unterschiedlicher Farbe für Felder:

- weiß: ausweichen
- grün: schlagen
- rot: dazwischenziehen

**HW** König ist vom schwarzen Läufer angegriffen:

- er muss dagegen etwas machen
- 3 Möglichkeiten:
  - ausweichen
  - Angreifer schlagen
  - Figur dazwischenziehen

**Wohin kann der König ausweichen?**

*b2, b3, c1, c3, d1 oder d2*

**Warum kann Weiß nicht auf b1 oder d3 ausweichen?**

*Schwarzer Läufer greift diese Felder an*

**Wie kann Weiß den Angreifer schlagen?**

*Mit dem Turm auf g4*

**Wie kann Weiß etwas dazwischenziehen?**

*Turm auf e4*

**Welche Möglichkeit ist hier die Beste?**

*Schlagen*

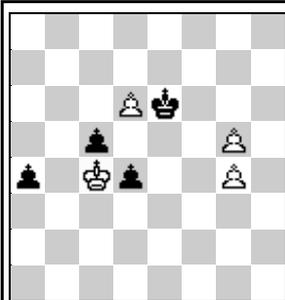
**HW** Oft ist Schlagen die beste Möglichkeit

**Welche Möglichkeit ist hier die Schlechteste?**

*Dazwischenziehen*

## 5 Beispiel

[10 / 35 min]



**Welche Züge kann Weiß mit dem König ziehen?**

*Kb5, Kd3 oder Kxc5*

**Welche Züge kann Schwarz mit dem König ziehen?**

*Kd7, Ke5, Kf7 oder Kxd6*

Lösung mit Magneten kennzeichnen:

- Weiße Züge: weiße Magnete
- Schwarze Züge: schwarze Magnete
- Nicht mögliche Züge: rote Magnete
- Nach jedem besprochenen König Magnete wieder entfernen

## 6 Übungen

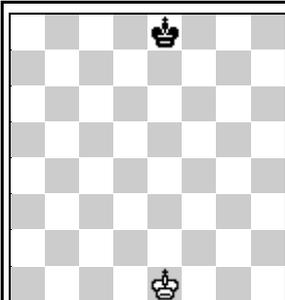
[10 / 45 min]

AB Aufgabenblatt A-E A01

AB Lösungsblatt A-E L01

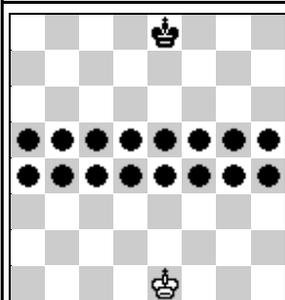
## 7 Spiele

[45 / 90 min]



**HW Spiel "Könige":**

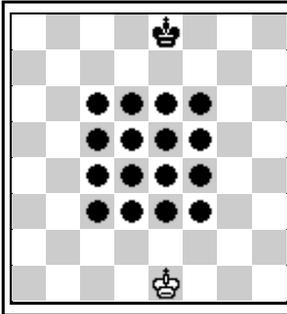
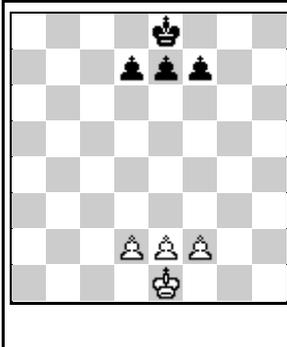
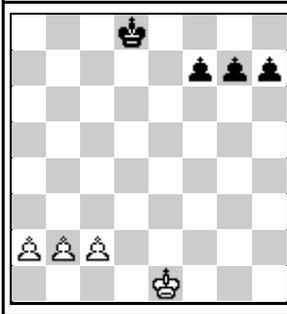
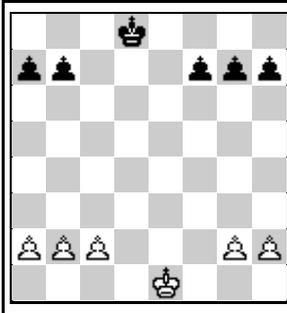
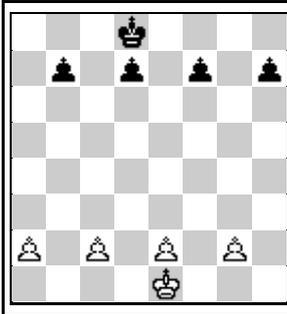
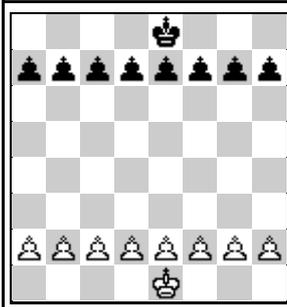
- Wettlauf der Könige
- Ziel: Als erster König auf der gegnerischen Grundreihe?
- Zwischen den Königen muss immer ein Feld Abstand sein  
(Merkregeln:
  - Könige haben dicke Bäuche; benötigen ein Feld Abstand zueinander
  - Könige dürfen sich nicht gegenseitig auf die Füße treten)



**HW Spiel "Torten essen":**

- Welcher König schlägt die meisten Steine
- Nicht vergessen:  
Zwischen den Königen muss immer ein Feld Abstand sein

Torten mit grünen Magneten kennzeichnen

	<p><b>HW</b> Mögliche Variante des Spiels "Torten essen"</p>
	<p><b>HW</b> Spiel "König und Bauern":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sieg:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- eigenen Bauer auf die gegnerische Grundlinie bringen</li> <li>- oder alle Bauern des Gegners schlagen</li> </ul> </li> <li>- Tipps:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- König als Bremse einsetzen</li> <li>- König als Unterstützer von Bauern einsetzen</li> <li>- König als Angreifer einsetzen</li> <li>- König kann gegnerische Bauern jagen</li> </ul> </li> </ul>
	<p><b>HW</b> Mögliche Varianten des Spiels "König und Bauern"</p>
	
	
	<p><b>HW</b> Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- König als Torhüter:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- König darf sich nur auf der Grundlinie bewegen</li> </ul> </li> <li>- König kann sich beliebig bewegen</li> </ul>