

SPRINGER

Gesamtdauer: 90 Minuten

- Medien:**
- | | |
|------------------|--|
| Aufgabenblätter: | • Aufgabenblatt A-G A01 |
| Lösungsblätter: | • Lösungsblatt A-G L01 |
| Sonstiges: | <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrationsbrett • 8 grüne Magnete • 12 rote Magnete • 7 weiße Magnete • Schachspiele • 12 Steine, Spielmarken oder Münzen pro Spiel |

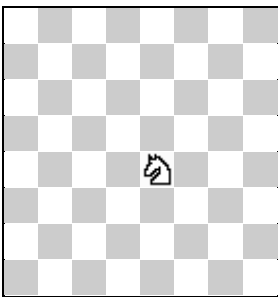
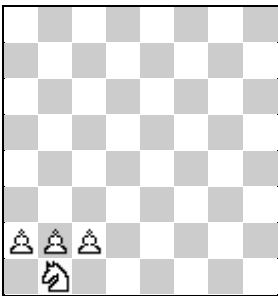
1 Eröffnung

[5 / 5 min]

	HW Kurze Wiederholung zur letzten Stunde HW Heutiges Thema: Letzte Figur der Springer: - Kennenlernen - Spiele mit dem Springer spielen
--	--

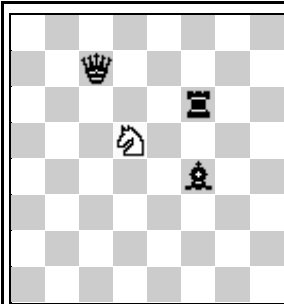
2 Gangart

[5 / 10 min]

 Felder mit grünen Magneten kennzeichnen	HW Gangart des Springers: - Zwei Felder nach vorne eins zur Seite - beliebige Richtung - auch rückwärts
 Felder mit grünen Magneten kennzeichnen	HW Springer darf über fremde und eigene Steine springen HW Springer ist die einzige Figur, die das darf Welche Züge kann Weiß mit dem Springer ziehen? <i>Sa3, Sc3 oder Sd2</i>

3 Schlagen

[5 / 15 min]



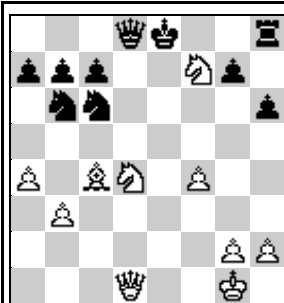
HW Schlagen mit dem Springer:

- wie normaler Zug

HW Springer kann die Dame auf c7, den Turm auf f6 oder den Läufer auf f4 schlagen

4 Beispiel

[10 / 25 min]



Lösung mit Magneten kennzeichnen:

- Weiße Züge: weiße Magnete
- Nach jedem besprochenen Springer Magnet wieder entfernen

Welche Züge kann Weiß mit dem Springer von d4 ziehen?

Sc2, Se2, Sf3, Sf5, Se6, Sxc6 oder Sb5

Welche Züge kann Weiß mit dem Springer von f7 ziehen?

Sd6, Se5, Sg5, Sxh7, Sxh8 oder Sxd8

5 Übungen

[20 / 45 min]

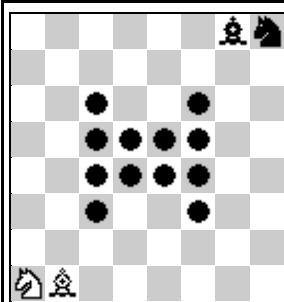
AB Arbeitsblatt A-G A01

AB Lösungsblatt A-G L01

HW Aufgabe 6: Mit dem Blitz gekennzeichnete Felder dürfen nicht betreten werden

6 Spiele

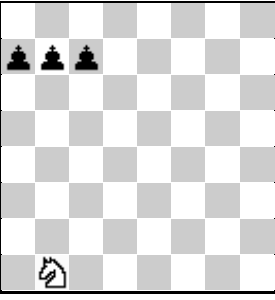
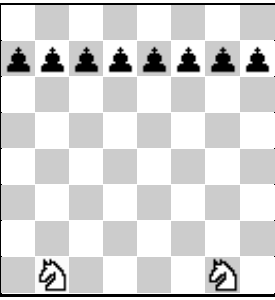
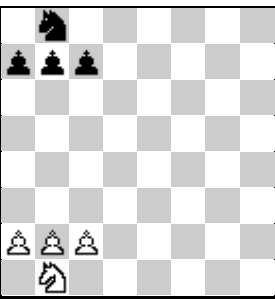
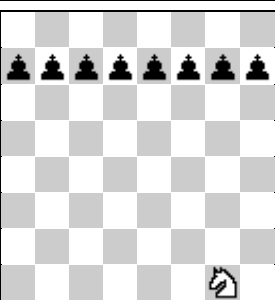
[45 / 90 min]



Hindernisse mit roten Magneten kennzeichnen

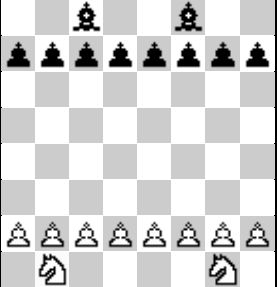
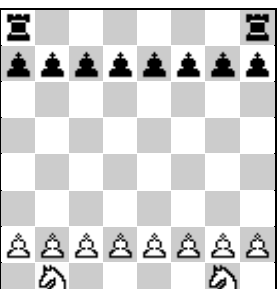
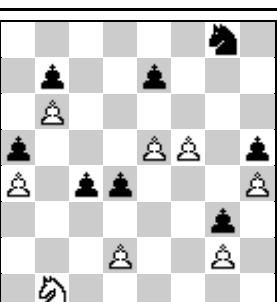
HW Spiel "Rundlauf":

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

	HW Spiel "Springer gegen Bauern": - Sieg: - Weiß: - Springer schlägt alle Bauern heraus - Kein Bauer kann mehr ziehen - Schwarz: - Ein eigener Bauer erreicht die gegnerische Grundreihe - Gegnerischer Springer wird geschlagen
	HW Variante "Zwei Springer gegen Bauern"
	HW Spiel "Springer und Bauern": - Ziel: Alle Bauern des Gegners gewinnen - Vorsicht: Auch Springer können geschlagen werden - Regeln: - Gelangt ein Bauer auf gegnerische Grundreihe wird er zum Springer - Unentschieden: Ein Spieler kann trotz Bauern nicht mehr ziehen
	HW Variante "Zwei Springer und Bauern"
	HW Spiel "Springerwettbewerb": - Station für einen Spieler - Ziel: Alle Bauern so schnell wie möglich herausschlagen - Regeln: Nur Springer zieht - Wer schafft es am schnellsten?

7 Weitere Spiele

[Puffer]

	HW Variante "Springer und Bauern gegen Läufer und Bauern": - Regeln entsprechend Spiel "Springer und Bauern" - Gelangt ein Bauer auf gegnerische Grundreihe wird er zum Springer bzw. zum Läufer
	HW Variante "Springer und Bauern gegen Türme und Bauern": - Gelangt ein Bauer auf gegnerische Grundreihe wird er zum Springer bzw. zum Turm
	HW Spiel "Bauernschlagen": - Wer schafft es als erstes die gegnerische Bauern zu schlagen? - Spielregeln: - Bauern dürfen nicht ziehen - Unentschieden: Schwarz erreicht gleich nach Weiß Ziel - Variante 1: Springer dürfen sich nicht gegenseitig schlagen - Variante 2: Springer dürfen sich gegenseitig schlagen