

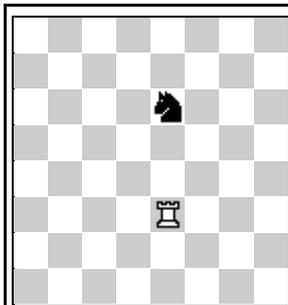
## SCHLAGEN

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

- Medien:**
- Aufgabenblätter:
    - Aufgabenblatt A-H A01
    - Aufgabenblatt A-H A02
  - Lösungsblätter:
    - Lösungsblatt A-H L01
    - Lösungsblatt A-H L02
  - Sonstiges:
    - Demonstrationsbrett
    - 8 grüne Magnete
    - 5 weiße Magnete
    - 5 schwarze Magnete
    - Schachspiele
    - 8 Steine (Torten) pro Spiel

### 1 Eröffnung

[5 / 5 min]



**Weiß am Zuge. Was sollte Weiß ziehen?**

*Springer schlagen*

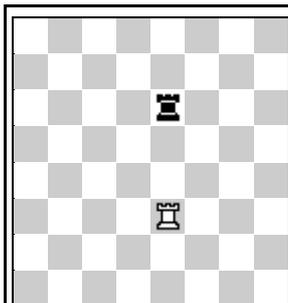
**HW** Heutiges Thema: Schlagen von Figuren

**HW** Bei Anfängern:

- reicht oft Figuren anzugreifen und anschließend zu schlagen
- ungedeckte angegriffene Figuren werden meist übersehen

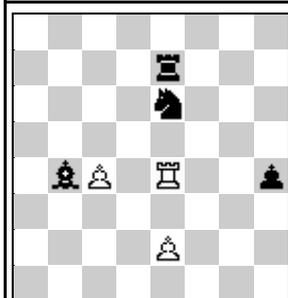
### 2 Schlagen

[5 / 10 min]



**HW** Gleiche Figuren greifen sich gegenseitig an

**HW** Schlagen kann der, der am Zug ist



Bauer und Springer mit grünen Magneten kennzeichnen

**Welche Figuren von Schwarz können geschlagen werden?**

*Bauer und Springer*

**Weshalb kann der Läufer nicht geschlagen werden?**

*Er steht hinter dem weißen Bauern*

*Turm kann nicht über eigene Figuren springen*

**Weshalb kann der Turm nicht geschlagen werden?**

*Er steht hinter dem schwarzen Springer*

*Turm kann nicht über fremde Figuren springen*

**HW** Eigene Figuren können nicht geschlagen werden  
z.B. Bauern c4 oder e2

### 3 Beispiel

[10 / 20 min]

	<p><b>Welche Figuren kann Weiß schlagen?</b> <i>Ta8, Te8, Ba7, Bc7 oder Sf5</i></p> <p><b>Welche Figuren kann Schwarz schlagen?</b> <i>Ta5, Te1, Bc2, Bd4 oder Lg3</i></p>
<p>Lösung mit Magneten kennzeichnen:          - Weiße Züge: weiße Magnete          - Schwarze Züge: schwarze Magnete          - Nach jeder besprochenen Farbe          Magnete wieder entfernen</p>	

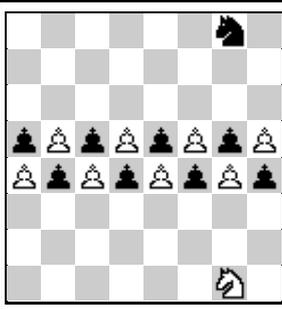
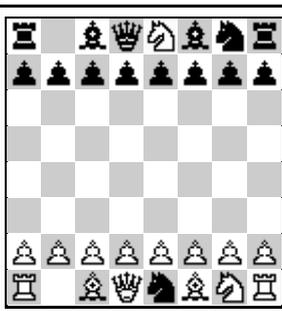
### 4 Übungen

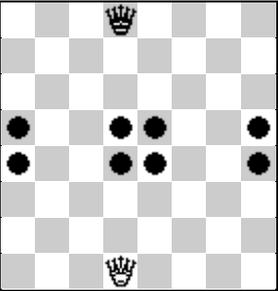
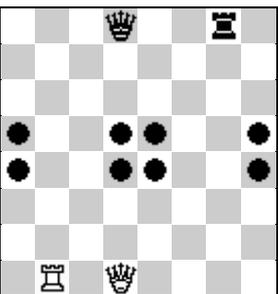
[20 / 40 min]

<p><b>AB</b> Aufgabenblatt A-H A01 <b>AB</b> Lösungsblatt A-H L01</p>	<p><b>HW</b> Tipps für Schwächere:          - Aufgabe 1 und 2: Alle Felder ankreuzen und Schlagmöglichkeit einkreisen          - Aufgabe 5 und 6: Alle Schlagmöglichkeiten einkreisen</p>
<p><b>AB</b> Aufgabenblatt A-H A02 <b>AB</b> Lösungsblatt A-H L02</p>	

### 5 Spiele

[50 / 90 min]

	<p><b>HW</b> Spiel "Rösselsprung":          - Nur die Springer dürfen ziehen          - Wer schlägt am schnellsten die gegnerischen Bauern          - Unentschieden: Schwarz erreicht gleich nach Weiß Ziel</p>
	<p><b>HW</b> Spiel "Fremder Springer":          - Nur die Springer dürfen ziehen          - Wer schlägt am schnellsten die gegnerischen Figuren          - Unentschieden: Schwarz erreicht gleich nach Weiß Ziel</p>

 <p>Torten mit grünen Magneten kennzeichnen</p>	<p><b>HW</b> Spiel "Torten essen":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Dame schlägt die meisten Steine (Torten)</li> <li>- Zugrecht abwechselnd, Weiß beginnt</li> <li>- Springen über die Steine ist nicht erlaubt</li> <li>- Nicht vergessen: Auch Damen können geschlagen werden</li> </ul>
	<p><b>HW</b> Mögliche Variante des Spiels "Torten essen"</p>

## 7 Weitere Spiele

[Puffer]

	<p><b>HW</b> Spiel "Einsetzspiel":</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Start mit leerem Brett</li> <li>- Beliebige Figuren der eigenen Farbe dürfen eingesetzt werden</li> <li>- Alle Figuren können eingesetzt werden</li> <li>- Figur muss so eingesetzt werden, dass keine Figuren sich gegenseitig schlagen können</li> <li>- Einsatz erfolgt abwechselnd</li> <li>- Wer als erster eine Figur einsetzt, die schlagen oder geschlagen werden kann, verliert</li> </ul>
--	---