

ANGREIFEN

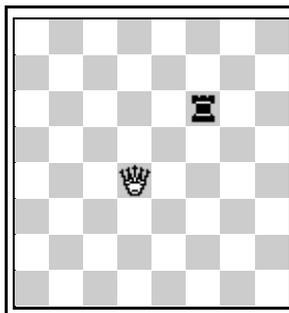
Gesamtdauer: 90 Minuten

Medien:

- Aufgabenblätter:
 - Aufgabenblatt A-I A01
 - Aufgabenblatt A-I A02
 - Aufgabenblatt A-I A03
- Lösungsblätter:
 - Lösungsblatt A-I L01
 - Lösungsblatt A-I L02
 - Lösungsblatt A-I L03
- Sonstiges:
 - Demonstrationsbrett
 - 5 grüne Magnete
 - 9 rote Magnete
 - 4 weiße Magnete
 - 4 schwarze Magnete
 - Schachspiele

1 Eröffnung

[5 / 5 min]

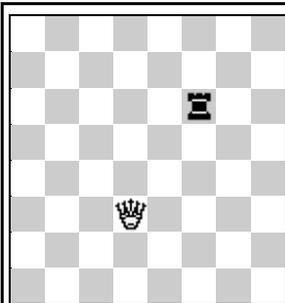


HW Letztes Mal: Schlagen von Figuren

HW Bevor Schlagen möglich ist, müssen wir erst Figuren angreifen

2 Angriff

[10 / 15 min]



Felder mit roten Magneten markieren

Für gute Züge rote mit grünen Magnete ersetzen

Mit welchen Zügen kann der Turm von der Dame angegriffen werden?

Da6, Dc3, Dd4, Dd6, Dd8, Df1, Df3, Df5 oder Dg6

Welche Züge davon sind gute Züge?

Dc3, Dd4 oder Dd8

Warum sind die anderen Züge schlecht?

Dame kann geschlagen werden

HW Beim Angreifen muss man aufpassen, dass man nicht geschlagen werden kann

	<p>Wie kann der weiße Turm den schwarzen Turm angreifen? <i>Tf3 oder Td6</i></p> <p>Welcher Zug ist ein guter Zug? <i>keiner - Turm kann geschlagen werden</i></p> <p>HW Gleiche Figuren können sich nicht angreifen, ohne selber geschlagen werden zu können</p>
<p>Felder mit roten Magneten markieren</p>	

3 Beispiel

[15 / 30 min]

	<p>Mit welchen Zügen kann Weiß schwarze Figuren angreifen?</p> <p><i>Läufer:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Springer auf c6 mit Lb5 oder Le4 - Bauer auf f7 mit Lc4 oder Lg6 <p><i>Turm:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Turm auf a5 mit Ta1 - Bauern auf b6 mit Tb1 oder e5 mit Te1 - Springer auf c6 mit Tc1 <p><i>Bauer:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Bauer auf e5 mit Bf4 <p>Welcher Zug ist ein guter Zug? <i>Le4, Lc4, Tb1, Tc1 oder Te1. Andere Züge führen zum Verlust der eigenen Figur</i></p> <p>HW Gegnerische Figuren können einen Angriff versalzen!</p> <p>Mit welchen Zügen kann Schwarz weiße Figuren angreifen?</p> <p><i>Springer:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Läufer auf d3 mit Sb4 <p><i>Turm:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Turm auf f1 mit Ta1 - Läufer auf d3 mit Ta3 oder Td5 - Bauer auf f2 mit Ta2 <p><i>Bauer:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Läufer auf d3 mit Be4 <p>Welcher Zug ist ein guter Zug? <i>Ta3, Ta2, Td5 oder Sb4. Andere Züge führen zum Verlust der eingene Figur</i></p>
<p>Magnete mit unterschiedlicher Farbe für Felder:</p> <ul style="list-style-type: none"> - weiß: Züge des Turms - schwarz: Züge des Läufers bzw. Springers - rot: Zug des Bauern <p>Bei guten Zügen Magnete mit grünen Magneten ersetzen</p>	

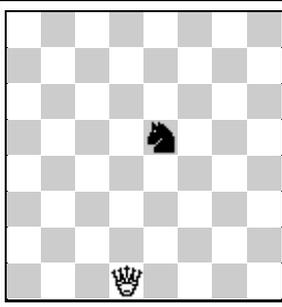
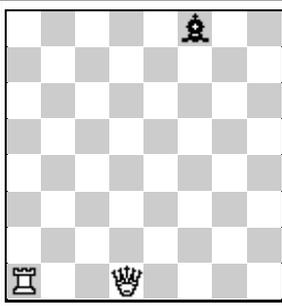
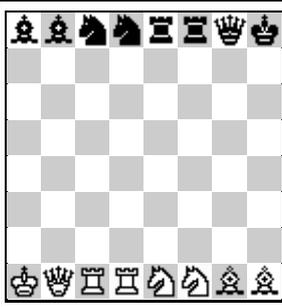
4 Übungen

[30 / 60 min]

<p>AB Aufgabenblatt A-I A01 AB Lösungsblatt A-I L01</p>	
<p>AB Aufgabenblatt A-I A02 AB Lösungsblatt A-I L02</p>	
<p>AB Aufgabenblatt A-I A03 AB Lösungsblatt A-I L03</p>	

5 Spiele

[30 / 90 min]

	<p>HW Spiel "Springer fangen":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ziel: Weiß muss Springer gewinnen - Springer kann nur gewonnen werden: <ul style="list-style-type: none"> - am Rand - in der Nähe des Randes - Springer gewinnt, wenn er 20 Züge ungeschlagen durchhält <p>Bei kleiner Gruppe kann Lehrer simultan mit Schwarz spielen</p>
	<p>HW Spiel "Läufer fangen":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ziel: Schwarzen Läufer gewinnen - Läufer gewinnt, wenn er 20 Züge ungeschlagen durchhält - Gelingt nur, wenn Dame und Turm sich gegenseitig unterstützen - Schwieriges Spiel (nur für bessere Spieler) - Vereinfachung: Zusätzlicher Turm hilft
	<p>HW Spiel "Einparken":</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spiel dient der Wiederholung - Regeln: <ul style="list-style-type: none"> - Ziel: Figuren auf ihre richtigen Startplätze bringen - Sieg, wenn man schneller als Gegner ist - Unentschieden, wenn Schwarz direkt nach Weiß fertig ist - Variante: Beliebige andere Startstellungen können erfunden werden: <ul style="list-style-type: none"> - Keine Figur darf auf dem Startplatz stehen

7 Weitere Spiele

[Puffer]

	<p>HW Spiele der letzten Stunden</p>
--	--------------------------------------