

VERTEIDIGEN

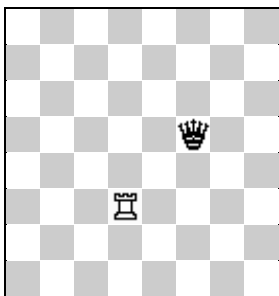
Gesamtdauer: 90 Minuten

Medien:

Aufgabenblätter:	• Aufgabenblatt A-J A01 • Aufgabenblatt A-J A02 • Aufgabenblatt A-J A03 • Aufgabenblatt A-J A04
Lösungsblätter:	• Lösungsblatt A-J L01 • Lösungsblatt A-J L02 • Lösungsblatt A-J L03 • Lösungsblatt A-J L04
Sonstiges:	• Demonstrationsbrett • 14 grüne Magnete • 4 rote Magnete • 10 weiße Magnete • 4 schwarze Magnete • Schachspiele • Klebeband

1 Eröffnung

[10 / 10 min]



Felder mit grünen Magneten markieren

Für schlechte Züge grüne mit rote Magnete ersetzen

Was würde Schwarz am Zuge spielen?

Turm schlagen

Was würdet Ihr als Weiß dagegen tun?

Turm wegziehen

HW Wegziehen ist eine Möglichkeit der Verteidigung. Heute werden wir verschiedene Möglichkeiten der Verteidigung kennen lernen.

Wohin kann der Turm ziehen?

a3, b3, c3, d1, d2, d4, d5, d6, d7, d8, e3, f3, g3 oder h3

Wohin sollte der Turm nicht ziehen?

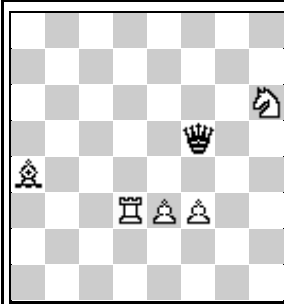
d5, d7, f3 oder h3

Warum nicht?

Dort kann er geschlagen werden

2 Verteidigungsmöglichkeiten

[10 / 20 min]



Magnete mit unterschiedlicher Farbe für Felder:

- weiß: wegziehen
- schwarz: decken
- grün: schlagen
- rot: dazwischenziehen

Welche Möglichkeit der Verteidigung hat Weiß?

1. Wegziehen
2. Decken
3. Angreifer schlagen
4. Dazwischenziehen

Wie kann der Turm gedeckt werden?

Lb5 oder Lc2

Welche Möglichkeit ist gut und welche nicht?

Gut: Lc2; Schlecht Lb5

Warum soll die Dame den Turm nicht schlagen?

Dame wird dann vom Läufer geschlagen - Dame ist mehr wert als der Turm

Wohin kann der Turm wegziehen?

Ta3, Tb3, Tc3, Td1, Td2, Td4, Td5, Td6, Td7 oder Td8

Wohin soll der Turm nicht hinziehen?

Td5

Warum soll der Turm nicht auf d5 ziehen?

Weil er dort von der Dame geschlagen wird

Warum kann der Turm auf d7 ziehen?

Weil er dort von dem Läufer auf a4 gedeckt ist und die Dame mehr wert als der Turm ist

HW Decken ist nur möglich, wenn angegriffene Figur weniger wert ist als der Angreifer

Wie kann die Dame geschlagen werden?

Sxf5

Wie kann der Turm durch Dazwischenziehen verteidigt werden?

Be4

Warum sollte der Bauer nicht geschlagen werden?

Da er vom Bauern f3 gedeckt ist

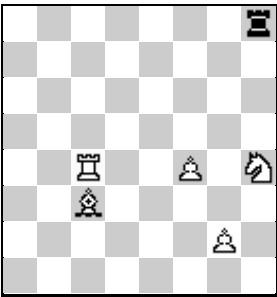
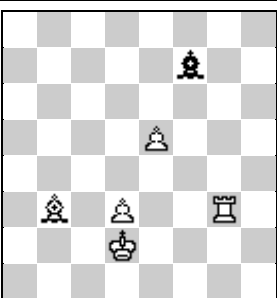
HW Beim Dazwischenziehen sollte diese Figur gedeckt und weniger wert als der Angreifer sein

Welche vier Möglichkeiten der Verteidigung haben wir kennengelernt?

Wegziehen, Decken, Angreifer schlagen und Dazwischenziehen

3 Beispiele

[10 / 30 min]

 Magnete entsprechend Verteidigungsmöglichkeiten einsetzen	Wie kann der weiße Springer auf h4 sinnvoll verteidigt werden? <i>Wegziehen: Sf3, Sf5 oder Sg6</i> <i>Decken: Le1, Lf6, Bg3 aber auch Bf5 (Räumung)</i> <i>Angreifer schlagen: Lxh8</i> <i>Dazwischenziehen: -</i>
 Magnete entsprechend Verteidigungsmöglichkeiten einsetzen	Wie kann der weiße Läufer auf b3 sinnvoll verteidigt werden? <i>Wegziehen: La4, Lc2, Lc4 oder Ld1</i> <i>Decken: Kc2, Kc3 oder Bd4</i> <i>Angreifer schlagen: Lxf7</i> <i>Dazwischenziehen: Be6</i> Warum ist Lc4 ein sinnvoller Zug? <i>Da er auf c4 vom Bauern auf d3 gedeckt ist</i>

4 Übungen

[30 / 60 min]

AB Aufgabenblatt A-J A01 AB Lösungsblatt A-J L01	HW -
AB Aufgabenblatt A-J A02 AB Lösungsblatt A-J L02	HW Für Schwächere: Alle Zugmöglichkeiten der angegriffenen Figur durch einen Punkt kennzeichnen
AB Aufgabenblatt A-J A03 AB Lösungsblatt A-J L03	HW -

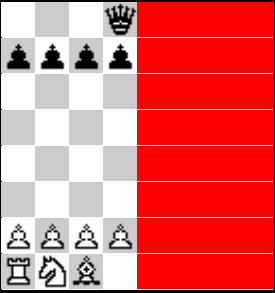
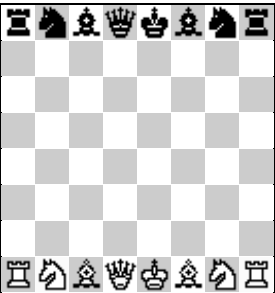
5 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
AB Aufgabenblatt A-J A04 AB Lösungsblatt A-J L04	HW -

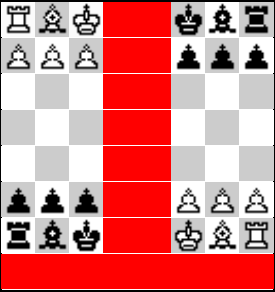
6 Spiele

[30 / 90 min]

 Nicht verwendete Felder mit Klebeband abdecken	HW Spiel "Beute machen": - Gewinn: - Wer als Erster alle Figuren des Gegners geschlagen hat - Rote Felder dürfen nicht verwendet werden
	HW Spiel "Halma": - Spiel dient der Wiederholung - Schwarze und weiße Figuren müssen Felder tauschen - Wer schafft als Erster die Plätze zu tauschen, gewinnt das Spiel - Unentschieden: Schwarz erreicht gleich nach Weiß das Ziel - Schlagen ist nicht erlaubt

7 Weitere Spiele

[Puffer]

 Nicht verwendete Felder mit Klebeband abdecken	HW Spiel "Mini-Tandem": - Zwei Teams treten gegeneinander an - Gespielt werden zwei Partien nebeneinander - Teammitglieder spielen nebeneinander mit verschiedenen Farben - Normale Schachregeln, aber Bauer darf keinen Doppelzug machen - Geschlagene Figur wird an Partner weitergegeben - Statt Ziehen dürfen auch Figuren auf freiem Feld eingesetzt werden - Bauern dürfen nicht auf Grundreihe eingesetzt werden - Bauer auf der letzten Reihe wird zur Dame - Geschlagener umgewandelter Bauer wird wieder Bauer - Sieg: Einer der gegenerischen Könige wird geschlagen - Teams dürfen sich Tipps geben, aber keine Züge einsagen - Teams dürfen sich auf Unentschieden einigen - Gespielt wird ohne Uhr - Rote Felder dürfen nicht verwendet werden
---	---