

SCHACH BIETEN

Gesamtdauer: 90 Minuten

- | | | |
|----------------|------------------|---|
| Medien: | Aufgabenblätter: | <ul style="list-style-type: none"> • Aufgabenblatt B-A-A01 • Aufgabenblatt B-A-A02 • Aufgabenblatt B-A-A03 • Aufgabenblatt B-A-A04 • Aufgabenblatt B-A-A05 |
| | Lösungsblätter: | <ul style="list-style-type: none"> • Lösungsblatt B-A-L01 • Lösungsblatt B-A-L02 • Lösungsblatt B-A-L03 • Lösungsblatt B-A-L04 • Lösungsblatt B-A-L05 |
| | Sonstiges: | <ul style="list-style-type: none"> • Demonstrationsbrett • 14 grüne Magnete • 4 rote Magnete • Schachspiele |

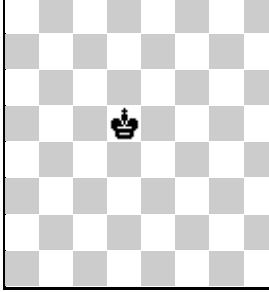
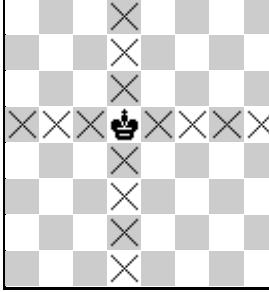
1 Eröffnung

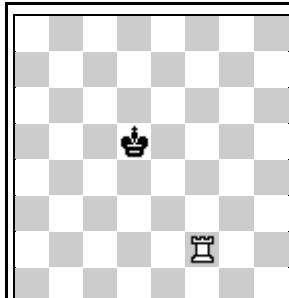
[5 / 5 min]

	HW Heutiges Thema: Schach bieten: - Wichtiges Thema: Schach ist die Voraussetzung für Matt
--	--

2 Schach bieten

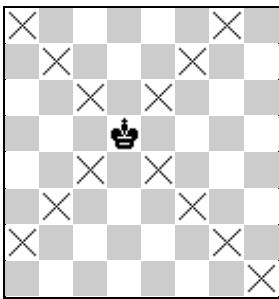
[15 / 20 min]

	Wie kann dem König Schach geboten werden?
 Felder mit grünen Magneten markieren und durch rote Magnete bei Schlagen ersetzen	Auf welchen Feldern müsste der weiße Turm stehen? <i>a5, b5, c5, d1, d2, d3, d4, d6, d7, d8, e5, f5, g5 oder h5</i> Welche Felder sollte er vermeiden? <i>c5, d4, d6 oder e5</i> Warum? <i>Er kann geschlagen werden</i>



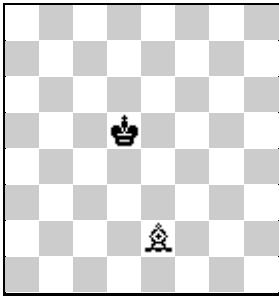
Felder mit grünen Magneten markieren

Auf welche Felder kann der Turm ziehen, um Schach zu bieten?
d2 oder f5



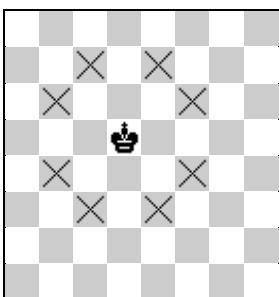
Felder mit grünen Magneten markieren und durch rote Magnete bei Schlagen ersetzen

Auf welchen Feldern müsste der weiße Läufer stehen?
a2, a8, b3, b7, c4, c6, e4, e6, f3, f7, g2, g8 oder h1
Auf welchen Felder kann er geschlagen werden?
c4, c6, e4 oder e6



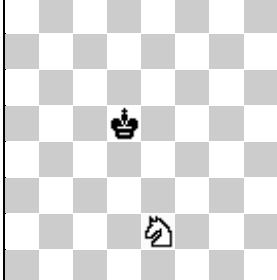
Felder mit grünen Magneten markieren und durch rote Magnete bei Schlagen ersetzen

Auf welche Felder kann der Läufer ziehen, um Schach zu bieten?
c4 oder f3
Sind beide Felder gleich gut?
Nein. Auf c4 kann er geschlagen werden.



Felder mit grünen Magneten markieren

Auf welchen Feldern müsste der weiße Springer stehen?
b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4 oder f6
Auf welchen Felder kann er geschlagen werden?
Auf keinen.

 Felder mit grünen Magneten markieren	<p>Auf welche Felder kann der Springer ziehen, um Schach zu bieten?</p> <p>c3 oder f4</p>
---	--

3 Übungen

[40 / 60 min]

	HW Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.
AB B-A-A01 AB B-A-L01	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 5: 1.Tc5+? dxc5
AB B-A-A02 AB B-A-L02	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Dxg6+? hxg6 - Aufgabe 5: 1.Lh6+? Kxh6
AB B-A-A03 AB B-A-L03	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 6: 1.Dxf7+? Kxf7

4 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
AB B-A-A04 AB B-A-L04	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 4: 1.Dxf7+? Kxf7
AB B-A-A05 AB B-A-L05	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 4: 1.De6+? Sxe6

5 Spiele

[30 / 90 min]

	HW Statt Spiele zu spielen, können auch zusätzliche Aufgabenblätter bearbeitet werden
	HW Teilnehmer spielen gegeneinander Schach und/oder die alternative Schachvariante
	HW Alternative Schachvariante: Prestoschach - Normale Schachregeln - Sieger: Spieler, der zuerst Schach bietet - Varianten: Sieger ist - Spieler, der zuerst Schach bietet ohne geschlagen werden zu können - Spieler, der zuerst 3x Schach bietet oder matt setzt