

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

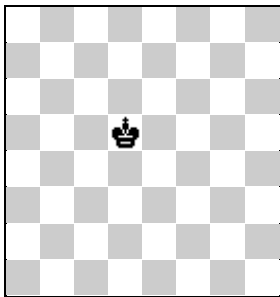
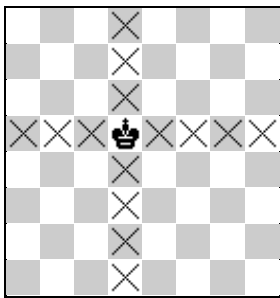
1 Eröffnung

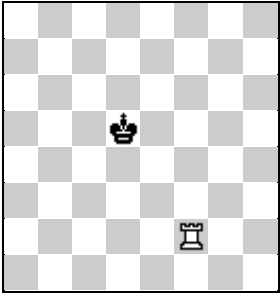
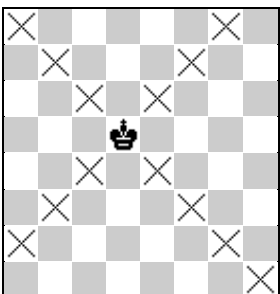
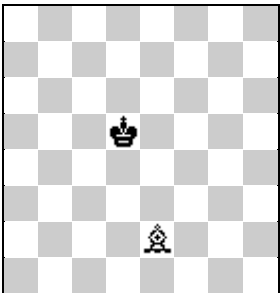
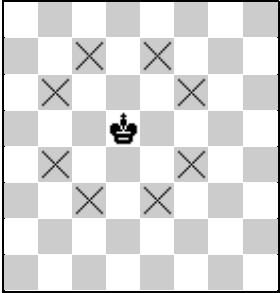
[5 / 5 min]

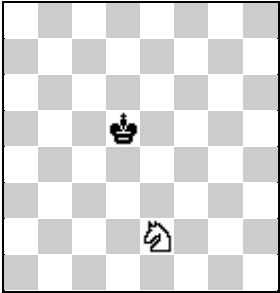
	HW Heutiges Thema: Schach bieten: - Wichtiges Thema: Schach ist die Voraussetzung für Matt
--	--

2 Schach bieten

[15 / 20 min]

	Wie kann dem König Schach geboten werden?
 <p>Felder mit grünen Magneten markieren und durch rote Magnete bei Schlagen ersetzen</p>	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>

 <p>Felder mit grünen Magneten markieren</p>	<p>Auf welche Felder kann der Turm ziehen, um Schach zu bieten? <i>d2 oder f5</i></p>
 <p>Felder mit grünen Magneten markieren und durch rote Magnete bei Schlagen ersetzen</p>	<p>Auf welchen Feldern müsste der weiße Läufer stehen? <i>a2, a8, b3, b7, c4, c6, e4, e6, f3, f7, g2, g8 oder h1</i></p> <p>Auf welchen Felder kann er geschlagen werden? <i>c4, c6, e4 oder e6</i></p>
 <p>Felder mit grünen Magneten markieren und durch rote Magnete bei Schlagen ersetzen</p>	<p>Auf welche Felder kann der Läufer ziehen, um Schach zu bieten? <i>c4 oder f3</i></p> <p>Sind beide Felder gleich gut? <i>Nein. Auf c4 kann er geschlagen werden.</i></p>
 <p>Felder mit grünen Magneten markieren</p>	<p>Auf welchen Feldern müsste der weiße Springer stehen? <i>b4, b6, c3, c7, e3, e7, f4 oder f6</i></p> <p>Auf welchen Felder kann er geschlagen werden? <i>Auf keinen.</i></p>

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