

## WERT DER FIGUREN (VORTEILHAFTER ABTAUSCH)

**Gesamtdauer:** 90 Minuten

- Medien:**
- Aufgabenblätter:
    - Aufgabenblatt B-H A01
    - Aufgabenblatt B-H A02
    - Aufgabenblatt B-H A03
    - Aufgabenblatt B-H A04
    - Aufgabenblatt B-H A05
    - Aufgabenblatt B-H A06
  - Lösungsblätter:
    - Lösungsblatt B-H L01
    - Lösungsblatt B-H L02
    - Lösungsblatt B-H L03
    - Lösungsblatt B-H L04
    - Lösungsblatt B-H L05
    - Lösungsblatt B-H L06
  - Sonstiges:
    - Demonstrationsbrett
    - 27 grüne Magnete
    - Schachspiele

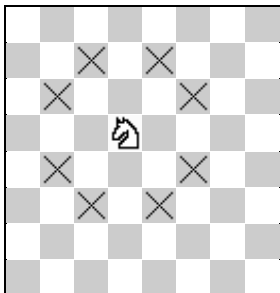
### 1 Eröffnung

[5 / 5 min]

	<p><b>Welche ist die wertvollste Figur?</b> ~ <b>HW</b> Dies wollen wir heute klären</p>
--	--

### 2 Wert der Figuren

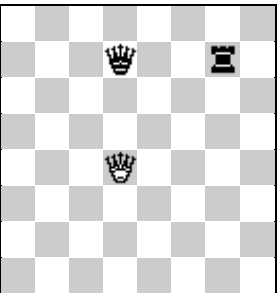
[15 / 20 min]

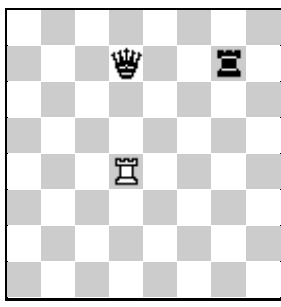
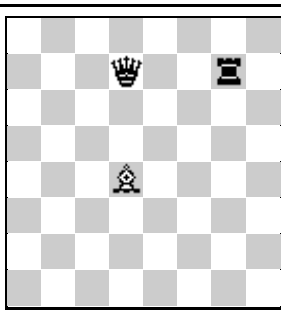
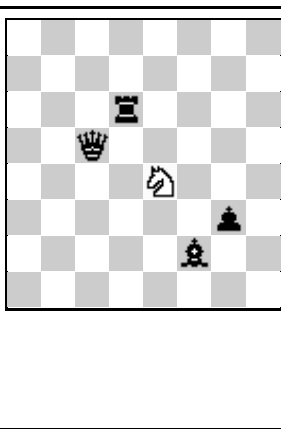
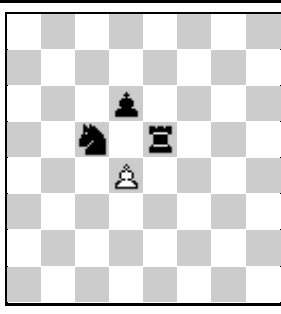
 <p>Felder mit grünen Magneten kennzeichnen</p>	<p><b>Wohin kann der Springer ziehen?</b> ~ <b>Auf wieviele Felder kann der Springer ziehen?</b> 8</p>																					
<p>An der Tafel:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Züge von d5</th> <th>Wert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Springer</td> <td>8</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Läufer</td> <td>13</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Turm</td> <td>14</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Dame</td> <td>27</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Bauer</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>König</td> <td>8</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p>Felder mit grünen Magneten kennzeichnen</p>		Züge von d5	Wert	Springer	8	3	Läufer	13	3	Turm	14	5	Dame	27	9	Bauer	1	1	König	8	-	<p><b>Auf wieviele Felder kann der Läufer von d5 ziehen?</b> 13 <b>Auf wieviele Felder kann der Turm von d5 ziehen?</b> 14 <b>Auf wieviele Felder kann die Dame von d5 ziehen?</b> 27 <b>HW</b> Turm + Läufer: 13 + 14 = 27 <b>Auf wieviele Felder kann der Bauer von d5 ziehen?</b> 1</p>
	Züge von d5	Wert																				
Springer	8	3																				
Läufer	13	3																				
Turm	14	5																				
Dame	27	9																				
Bauer	1	1																				
König	8	-																				

	<p><b>Auf wieviele Felder kann der König von d5 ziehen?</b> 8</p> <p><b>HW</b> Je mehr Felder, desto mehr Möglichkeiten hat die Figur</p> <p><b>HW</b> Bei einem Abtausch muss man den Wert der Figuren kennen</p> <p><b>HW</b> Bauer hat den Wert 1</p> <p><b>Welche Figur kann am meisten?</b> Dame</p> <p><b>HW</b> Dame erhält den Wert von 9 Bauern</p> <p><b>Welche Figur ist die nächste?</b> Turm</p> <p><b>HW</b> Turm erhält den Wert von 5 Bauern</p> <p><b>Welche Figur ist die nächste?</b> Läufer</p> <p><b>Kann der Läufer alle Felder des Brettes erreichen?</b> Nein - nur die mit der gleichen Farbe</p> <p><b>HW</b> Läufer erhält deswegen nur den Wert von 3 Bauern</p> <p><b>Welche Figur ist die nächste?</b> Springer</p> <p><b>HW</b> Springer erhält den Wert von 3 Bauern, wie der Läufer. Springer und Läufer sind gleich viel Wert.</p> <p><b>Welche Figur ist noch übrig?</b> König</p> <p><b>HW</b> König erhält keinen Wert</p> <p><b>Warum erhält König keinen Wert?</b> Er darf nicht geschlagen werden.</p>
<p>Für alle Aufgaben Wippe an die Tafel zeichnen und gewonnene und verlorene Figuren auf die Wippe setzen, um den Ausgang des Abtausches abzuschätzen.</p>	<p><b>HW</b> Ein paar Rechenübungen</p> <p><b>Was ist mehr wert die Dame oder 2 Türme?</b> 2 Türme: 1 Bauer</p> <p><b>Turm oder Läufer und Springer?</b> Läufer und Springer: 1 Bauer</p> <p><b>Dame und Turm oder 2 Springer und 2 Läufer?</b> Dame und Turm: 2 Bauern</p>

### 3 Vorteilhafter Abtausch

[10 / 30 min]

 <p>Für alle Aufgaben Wippe verwenden, um den Ausgang des Abtausches abzuschätzen.</p>	<p><b>Weiß am Zug. Welche Figur kann er schlagen?</b> Dame und Turm</p> <p><b>Welchen Zug macht Schwarz, wenn Weiß die schwarze Dame schlägt?</b> Zurückschlagen</p> <p><b>Wer hat bei dem Abtausch gewonnen?</b> Niemand - beide Damen sind gleich viel Wert.</p> <p><b>Welchen Zug macht Schwarz, wenn Weiß den schwarzen Turm schlägt?</b> Zurückschlagen</p> <p><b>Wer hat bei dem Abtausch gewonnen?</b> Schwarz - Turm ist nicht so viel Wert wie die Dame.</p>
---	---

	<p><b>Wer gewinnt hier den Abtausch?</b> <i>Weiß</i></p> <p><b>HW</b> Vorteilhafter Abtausch - Unterschied im Wert der Figuren</p> <p><b>Wie viele Bauern ist die Dame mehr wert als der Turm?</b> <i>4 Bauern</i></p>
	<p><b>Welche Figur kann Weiß schlagen?</b> <i>Turm</i></p> <p><b>Welchen Wert an Bauern gewinnt Weiß durch den Abtausch?</b> <i>2 Bauern</i></p> <p><b>HW</b> Qualität: Abtausch Leichtfigur gegen Turm</p>
	<p><b>HW</b> Weiß hat die Qual der Wahl</p> <p><b>Welche Figur soll er schlagen?</b> <i>Dame</i></p> <p><b>Warum?</b> <i>Dame ist die wertvollste Figur</i></p> <p><b>Welchen Wert an Bauern gewinnt Weiß durch den Abtausch?</b> <i>6 Bauern</i></p> <p><b>Welchen Wert an Bauern gewinnt Weiß durch den Abtausch der anderen Figuren?</b> <i>Turm: 2 Bauern; Läufer: 0 Bauern; Bauer: Verlust von 2 Bauern</i></p>
	<p><b>HW</b> Auch hier hat Weiß die Wahl</p> <p><b>Welche Figur soll Weiß schlagen?</b> <i>Turm</i></p> <p><b>Warum?</b> <i>Turm: 4 Bauern Gewinn; Springer: 2 Bauern Gewinn</i></p>
<p>Aufgaben an der Tafel mit Hilfe der Wippe lösen</p>	<p><b>Was ist mehr wert, Dame und zwei Bauern oder zwei Türme?</b> <i>Dame und zwei Bauern (11-10)</i></p> <p><b>Was ist mehr wert, Dame oder zwei Springer und ein Läufer?</b> <i>Beides ist gleich viel wert (9-9)</i></p> <p><b>Was ist mehr wert, Turm und Bauer oder Läufer und Springer?</b> <i>Beides ist gleich viel wert (6-6)</i></p>

## 4 Übungen

[30 / 60 min]

	<p><b>HW</b> Aufgaben dürfen auch aufgebaut werden.</p>
<p><b>AB</b> B-H A01 <b>AB</b> B-H L01</p>	<p><b>HW</b> Mögliche Fehler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aufgabe 1: 1.Txa6? Txa6</li> <li>- Aufgabe 4: 1.Lxc6 bxc6</li> <li>- Aufgabe 6: 1.Sxa6? Txa6</li> </ul>

<b>AB B-H A02</b> <b>AB B-H L02</b>	<b>HW -</b>
<b>AB B-H A03</b> <b>AB B-H L03</b>	<b>HW Mögliche Fehler:</b> - Aufgabe 2: 1.Dxd8? Txd8
<b>AB B-H A04</b> <b>AB B-H L04</b>	<b>HW Mögliche Fehler:</b> - Aufgabe 2: 1.Sxg6 fxg6 - Aufgabe 4: 1.Sxe6 Dxe6 - Aufgabe 5: 1.Lxf5 gxf5

## 5 Zusatzübungen

**[Puffer]**

	<b>HW Aufgaben für Schnellere</b>
<b>AB B-H A05</b> <b>AB B-H L05</b>	<b>HW Mögliche Fehler:</b> - Aufgabe 2: 1.Kg2? Txc1 - Aufgabe 6: 1.Txf2? Lxf2
<b>AB B-H A06</b> <b>AB B-H L06</b>	<b>HW Mögliche Fehler:</b> - Aufgabe 1: 1.Sh7+ Kg4 - Aufgabe 3: 1.Dg8+? Lxg8; 1.Dg7+? Kxg7; 1.Df7+? Lxf7; 1.De7+? Dxe7 - Aufgabe 5: 1.g4+ Kxh4 oder Kg6 - Aufgabe 6: 1.Dg4+ Kf7; 1.De8+? Dxe8; 1.Df7+? Kxf7; 1.Dg6+? hxg6

## 6 Spiele

**[30 / 90 min]**

	<b>HW</b> Statt Spiele zu spielen, können auch zusätzliche Aufgabenblätter bearbeitet werden
	<b>HW</b> Teilnehmer spielen gegeneinander Schach und/oder die alternative Schachvariante
	<b>HW</b> Alternative Schachvariante: Würfelschach - Normale Schachregeln - Vor jedem Zug wird gewürfelt. - Augenzahl gibt an, mit welchem gewürfelten Stein gezogen wird: - 6: König - 5: Dame - 4: Turm - 3: Läufer - 2: Springer - 1: Bauer - Zug verfällt wenn: - kein gewürfelter Stein mehr vorhanden ist - Stein nicht ziehen kann - Könige dürfen im Schach stehen - Bauernumwandlungen müssen ausgewürfelt werden - Sieger ist, wer den gegnerischen König schlagen kann