

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

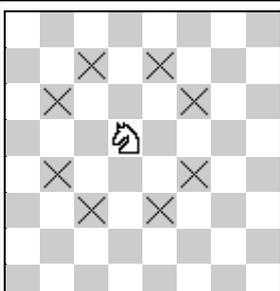
1 Eröffnung

[5 / 5 min]

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

2 Wert der Figuren

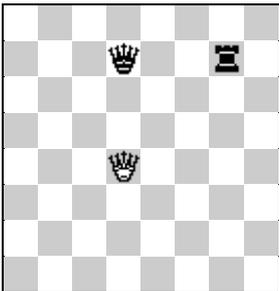
[15 / 20 min]

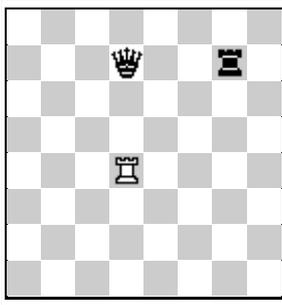
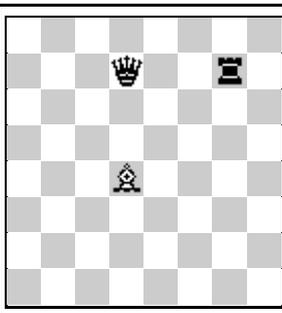
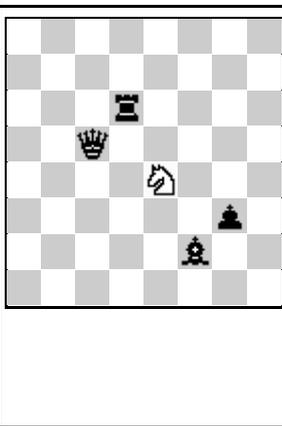
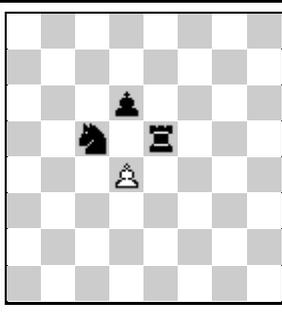
 <p>Felder mit grünen Magneten kennzeichnen</p>	<p>Wohin kann der Springer ziehen? ~ Auf wieviele Felder kann der Springer ziehen? 8</p>																					
<p>An der Tafel:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>Züge von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

	<p>Auf wieviele Felder kann der König von d5 ziehen? 8</p> <p>HW Je mehr Felder, desto mehr Möglichkeiten hat die Figur</p> <p>HW Bei einem Abtausch muss man den Wert der Figuren kennen</p> <p>HW Bauer hat den Wert 1</p> <p>Welche Figur kann am meisten? Dame</p> <p>HW Dame erhält den Wert von 9 Bauern</p> <p>Welche Figur ist die nächste? Turm</p> <p>HW Turm erhält den Wert von 5 Bauern</p> <p>Welche Figur ist die nächste? Läufer</p> <p>Kann der Läufer alle Felder des Brettes erreichen? Nein - nur die mit der gleichen Farbe</p> <p>HW Läufer erhält deswegen nur den Wert von 3 Bauern</p> <p>Welche Figur ist die nächste? Springer</p> <p>HW Springer erhält den Wert von 3 Bauern, wie der Läufer. Springer und Läufer sind gleich viel Wert.</p> <p>Welche Figur ist noch übrig? König</p> <p>HW König erhält keinen Wert</p> <p>Warum erhält König keinen Wert? 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>HW Ein paar Rechenübungen</p> <p>Was ist mehr wert die Dame oder 2 Türme? 2 Türme: 1 Bauer</p> <p>Turm oder Läufer und Springer? Läufer und Springer: 1 Bauer</p> <p>Dame und Turm oder 2 Springer und 2 Läufer? 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>Weiß am Zug. Welche Figur kann er schlagen? Dame und Turm</p> <p>Welchen Zug macht Schwarz, wenn Weiß die schwarze Dame schlägt? Zurückschlagen</p> <p>Wer hat bei dem Abtausch gewonnen? Niemand - beide Damen sind gleich viel Wert.</p> <p>Welchen Zug macht Schwarz, wenn Weiß den schwarzen Turm schlägt? Zurückschlagen</p> <p>Wer hat bei dem Abtausch gewonnen? Schwarz - Turm ist nicht so viel Wert wie die Dame.</p>
---	---

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

4 Übungen

[30 / 60 min]

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

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

5 Zusatzübungen

[Puffer]

	HW Aufgaben für Schnellere
AB B-H A05 AB B-H L05	HW Mögliche Fehler: - Aufgabe 2: 1.Kg2? Txc1 - Aufgabe 6: 1.Txf2? Lxf2
AB B-H A06 AB B-H L06	HW Mögliche Fehler: - 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]

	HW Statt Spiele zu spielen, können auch zusätzliche Aufgabenblätter bearbeitet werden
	HW Teilnehmer spielen gegeneinander Schach und/oder die alternative Schachvariante
	HW 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