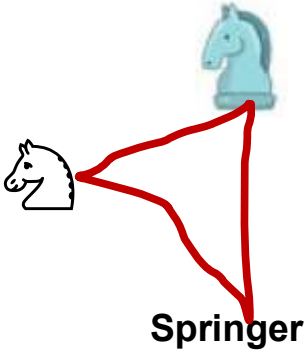
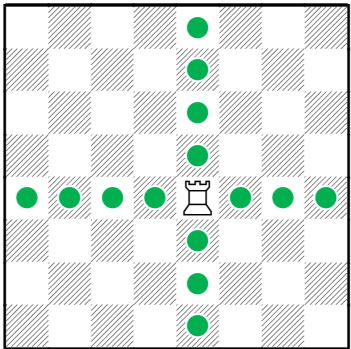
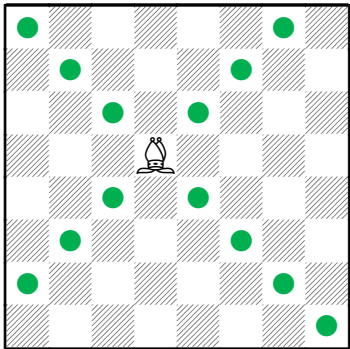
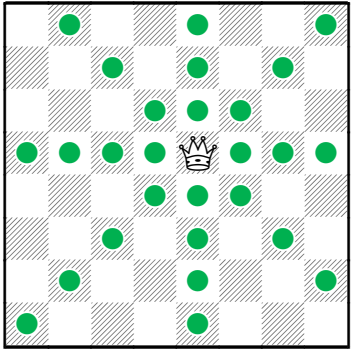
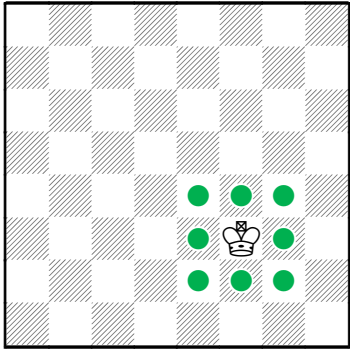
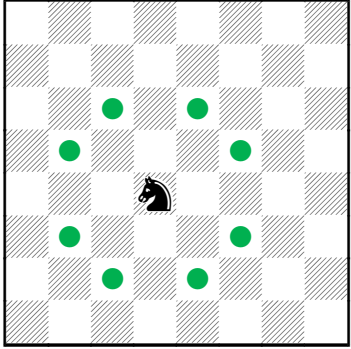
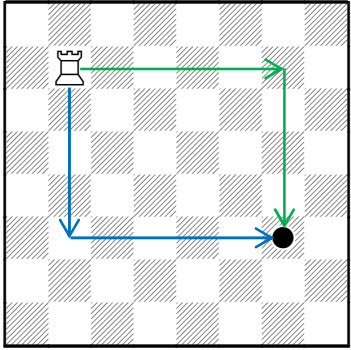


Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 2 – Die Schachfiguren		
 <p style="text-align: center;">Springer</p>	<p>Erklärung</p> <p>Schachfiguren werden auf unterschiedliche Weise dargestellt. Mit echten Spielfiguren, Wörtern, Symbole usw.</p>	<p>Übung Unterricht S. 2</p> <p>Verbinde Spielfigur, Wort und Symbol die zusammengehören.</p>
Seite 3 - Wie zieht der Turm?	S. 4 - Wie zieht der Läufer?	
		<p>Übung Unterricht S. 3</p> <p>Die Felder auf die der Turm ziehen kann, mit einem grünen Plus kennzeichnen.</p>
<p>Erklärung</p> <p>Der Turm zieht gerade nach vorne, hinten, rechts, links soweit man möchte.</p> <p>Der Turm kann immer auf 14 Felder ziehen.</p>	<p>Erklärung</p> <p>Der Läufer zieht diagonal vorwärts oder rückwärts soweit man möchte.</p> <p>Der Läufer auf 7 (vom Rand), 9, 11 oder 13 (aus der Mitte) Felder ziehen.</p>	<p>Übung Zuhause S. 4</p> <p>a) Die Felder auf die der Läufer ziehen kann, mit einem grünen Plus kennzeichnen.</p> <p>b) Die Anzahl der Plus angeben.</p>

Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 5 - Wie zieht die Dame?	S. 6 - Wie zieht der König?	
		<p>Übung Unterricht S. 5</p> <p>a) Die Felder auf die die Dame ziehen kann, mit einem grünen Plus kennzeichnen.</p> <p>b) Die Anzahl der Plus angeben.</p>
<p>Erklärung</p> <p>Der Dame zieht wie der Turm und der Läufer gerade und diagonal in alle Richtungen so weit man möchte. Die Dame kann wie Turm plus Läufer auf $7+14=21$, 23, 25 oder 27 Felder ziehen.</p>	<p>Erklärung</p> <p>Der König darf gerade oder schräg, aber nur ein Feld weit ziehen.</p> <p>Der König kann auf 3, 5 oder 8 Felder ziehen.</p>	<p>Übung Zuhause S. 6</p> <p>a) Alle Felder, auf die der König ziehen kann, werden mit einem grünen Plus gekennzeichnet.</p> <p>b) Die Anzahl der Plus angeben.</p>
<p>Seite 7 - Wie zieht der Springer?</p>		
	<p>Erklärung</p> <p>Der Springer springt ein Feld gerade und schräg nach außen und über andere Steine.</p> <p>Der Springer kann auf 2, 3, 4, 6 oder 8 Felder ziehen.</p>	<p>Übung Unterricht S. 7 Übung Zuhause S. 8</p> <p>a) Alle Felder auf die der schwarze Springer ziehen kann, mit einem grünen Plus kennzeichnen.</p> <p>b) Die Anzahl der Plus angeben.</p>
<p>Seite 9 – Wähle den schnellsten Weg!</p>		
	<p>Erklärung</p> <p>Dame, Turm und Läufer können alle Felder in 1-2 Zügen erreichen.</p> <p>Beim Springer können es 1-6 Zügen sein.</p>	<p>Übung Unterricht S. 9 Übung Zuhause S. 10</p> <ul style="list-style-type: none"> einen schnellsten Weg mit einem grünen Pfeil einzeichnen, zweiten Weg mit anderen Farben einzeichnen.

Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 11 – Ziehen und schlagen		
	<p>Erklärung</p> <p>Der Turm kann</p> <ul style="list-style-type: none"> - bis vor eigene Steine ziehen, - einen feindlichen Stein wegnehmen, indem er seinen Platz einnimmt (schlagen). <p>Dies gilt für alle Figuren.</p>	<p>Übung Unterricht S. 11 Übung Zuhause S. 12</p> <p>Wohin die Figur ziehen kann, mit einem grünen Plus kennzeichnen.</p> <p>Die Figuren, die geschlagen werden können grün einkreisen.</p>
Seite 13 – Gute und schlechte Züge		
	<p>Erklärung</p> <p>Nach einem schlechten Zug (rotes Minus) kann der Gegner den Turm schlagen.</p> <p>Bei einem guten Zug (grünes Plus) steht der Turm sicher.</p>	<p>Übung Unterricht S. 13 Übung Zuhause S. 14</p> <p>Züge</p> <ul style="list-style-type: none"> • ohne Gefahr mit grünem Plus markieren, • mit Gefahr mit rotem Minus markieren.
Seite 15 – Greife an		
	<p>Erklärung</p> <p>Ein sicherer Angriff ist möglich (grüner Pfeil). Mehrere unsichere Angriffe sind möglich (roter Pfeil).</p> <p>Oben rechts schwarzer Punkt = Schwarz am Zug Sonst = Weiß am Zug</p>	<p>Übung Unterricht S. 15 Übung Zuhause S. 16</p> <p>Sichere Angriffe mit einem grünem Pfeil kennzeichnen.</p> <p>Unsichere Angriffe mit einem rotem Pfeil kennzeichnen.</p>
Seite 17 – Wähle den sicheren Weg!		
	<p>Erklärung</p> <p>Der markierte Punkt ist in ein oder zwei Zügen sicher oder unsicher zu erreichen.</p>	<p>Übung Unterricht S. 17</p> <p>Sichere und unsichere mit grünem Pfeil / rotem Pfeil kennzeichnen.</p> <p>Übung Zuhause bis S.17</p> <p>Nicht bearbeitete Diagramme und Seiten fertig machen.</p>

Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 18 – Wie zieht der weiße Bauer ↑ weiße Bauern ziehen von unten nach oben		
	<p>Erklärung</p> <p>Jeder Bauer - zieht nur ein Feld nach vorne (sicher, unsicher). Aus der Grundstellung können es auch zwei sein.</p> <p>- schlägt nur ein Feld schräg nach vorne.</p>	<p>Übung Unterricht S. 18</p> <p>Sichere Züge mit einem grünen Plus, unsichere Züge mit einem roten Minus markieren). Sicheres schlagen mit einem grünen Kreis, unsicheres schlagen mit einem roten Kreis markieren.</p>
Seite 19 – Wie zieht der schwarze Bauer ↓ schwarze Bauern ziehen von unten nach unten		
	<p>Erklärung</p> <p>Siehe Seite 18 – Wie zieht der weiße Bauer?</p> <p>Die schwarzen Bauern ziehen im Diagramm immer von oben nach unten.</p>	<p>Übung Unterricht S. 19</p> <p>Diagramm 1-3</p> <p>Übung Zuhause S. 19</p> <p>Diagramm 4-9</p> <p>Gedächtnisstütze Pfeil rot einkreisen.</p>
Seite 20 - Umwandlung		
	<p>Erklärung</p> <p>Kommt der Bauer ans Ende der anderen Seite, muss er sich in Springer, Läufer, Turm, Dame der eigenen Farbe verwandeln (Umwandlung).</p> <p>Mehrere Damen möglich König nicht möglich.</p>	<p>Übung Unterricht S. 20</p> <p>Übung Zuhause bis S. 20</p> <p>Nicht bearbeitete Diagramme und Seiten fertig machen.</p>

Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 21 – Gute und schlechte Züge		
	<p>Erklärung</p> <p>Nach einem schlechten Zug (rotes Minus) kann der Gegner den Turm schlagen.</p> <p>Bei einem guten Zug (grünes Plus) steht der Turm sicher.</p>	<p>Übung Unterricht S. 21 Übung Zuhause S. 22</p> <p>Züge</p> <ul style="list-style-type: none"> • ohne Gefahr mit grünem Plus markieren, • mit Gefahr mit rotem Minus markieren.
Seite 23 – Greife an		
	<p>Erklärung</p> <p>Ein sicherer Angriff ist vorhanden (grüner Pfeil). Unsichere Angriffe sind möglich (roter Pfeil).</p>	<p>Übung Unterricht S. 23 Übung Zuhause S. 24</p> <p>Sicheren Angriff mit einem grünem Pfeil kennzeichnen.</p> <p>Unsichere Angriffe mit einem rotem Pfeil kennzeichnen.</p>
Seite 26 – Wähle den sicheren Weg!		
	<p>Erklärung</p> <p>Der schwarze Punkt soll über einen sicheren Weg erreicht werden.</p> <p>Das kann mehrer Züge dauern.</p>	<p>Übung Unterricht S. 26 Übung Zuhause S. 27</p> <p>Sicheren Weg mit grünen Pfeilen kennzeichnen.</p>
Seite 28 – Greife die richtige Figur an		
	<p>Erklärung richtig angreifen</p> <p>Der Turm hat vier Angriffe. Der Läufer ist gedeckt, der Springer ungedeckt. Somit kann nur der Springer sicher angegriffen werden. Ein Angriff davon ist sicher, ein anderer unsicher.</p>	<p>Übung Unterricht S. 28</p> <p>Gedekte Figur rot einkreisen. Ungedekte Figur grün einkreisen.</p> <p>Sichere Angriff mit grünem Pfeil markieren. Unsicherer Angriff mit rotem Pfeil markieren.</p>

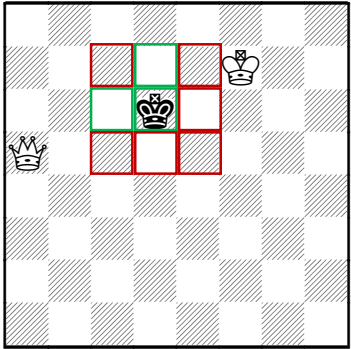
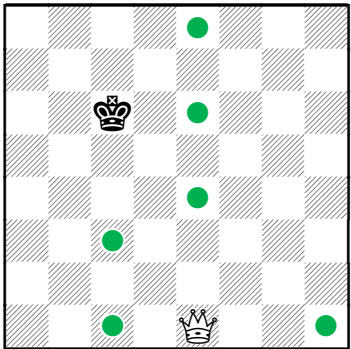
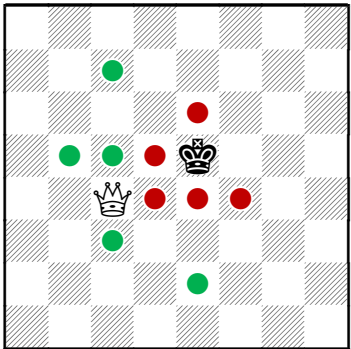
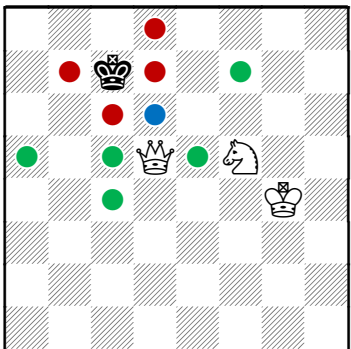
Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 29 – Schlage eine Figur		
	<p>Erklärung</p> <p>Es soll ein Stein geschlagen werden.</p> <p>Es gibt immer nur einen Schlagzug.</p>	<p>Übung Unterricht S. 29 Übung Zuhause S. 30</p> <p>Angegriffene Figur grün einkreisen.</p> <p>Mit grünem Pfeil Schlagzug markieren.</p>
Seite 31 – Welche Figur ist in Gefahr?		
	<p>Erklärung</p> <p>Es ist eine Deiner Figuren angegriffen.</p> <p>Diese kann im nächsten Zug des Gegners geschlagen werden.</p>	<p>Übung Unterricht S. 31 Übung Zuhause S. 32</p> <p>Angegriffene Figur rot einkreisen.</p>
Seite 34 - Wegziehen		
	<p>Erklärung</p> <p>Es ist eine Deiner Figuren angegriffen.</p> <p>Diese rettet sich auf einen sicheren Platz.</p>	<p>Übung Unterricht S. 34</p> <p>Angegriffene Figur rot einkreisen. Gutes wegziehen / schlagen mit grünem Plus / Kreis markieren. Schlechtes wegziehen / schlagen mit rotem Minus / Kreis.</p> <p>Übung Zuhause bis S. 34 Nicht bearbeitete Diagramme und Seiten fertig machen.</p>

Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 35 - Decken		
	<p>Erklärung</p> <p>Es ist eine Deiner Figuren angegriffen.</p> <p>Diese wird durch eine andere Figur geschützt. Wird diese geschlagen dass zurückgeschlagen werden kann.</p>	<p>Übung Unterricht S. 35 Übung Zuhause S. 36</p> <p>Angegriffene Figur rot einkreisen.</p> <p>Gutes decken mit grünem Pfeil markieren.</p> <p>Schlechtes decken mit rotem Pfeil markieren.</p>
Seite 38 – Schlage eine ungedeckte Figur		
	<p>Erklärung</p> <p>Eine oder mehrere Deiner Figuren können schlagen.</p> <p>Nur das Schlagen einer ungedeckten Figur bringt einen Vorteil.</p>	<p>Übung Unterricht S. 38 Angegriffene Figuren grün einkreisen. Vorteilhaftes Schlagen mit einem grünem Pfeil markieren. Die anderen mit einem rotem Pfeil markieren.</p> <p>Übung Zuhause bis S.38 Nicht bearbeitete Diagramme und Seiten fertig machen.</p>
Seite 39 – Schlage den Angreifer		
	<p>Erklärung</p> <p>Eine Deiner Figuren ist angegriffen.</p> <p>Die angegriffene oder eine andere Figur kann den Angreifer schlagen.</p>	<p>Übung Unterricht S. 39 Übung Zuhause S. 40</p> <p>Deine angegriffene Figur rot einkreisen.</p> <p>Den Angreifer grün einkreisen.</p> <p>Den Schlagzug mit einem grünem Pfeil markieren.</p>

Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 42 – Wie darf der König ziehen?		
	<p>Erklärung</p> <p>Der König kann maximal auf acht Felder ziehen.</p> <p>Züge bei denen der König „geschlagen werden könnte“ dürfen nicht gemacht werden.</p>	<p>Übung Unterricht S. 42 Übung Zuhause S. 43</p> <p>Mögliche Königszüge und Standfeld mit grüner Feldumrahmung kennzeichnen. Unmögliche Königszüge mit roter Feldumrahmung kennzeichnen.</p>
Seite 44 - Gib alle Möglichkeiten an, Schach zu geben		
	<p>Erklärung</p> <p>Wird der König angegriffen, ist er im Schach.</p>	<p>Übung Unterricht S. 44 Übung Zuhause S. 45</p> <p>Die Felder, auf denen die Dame Schach geben kann mit einem grünen Plus markieren.</p>
Seite 45 Diagramm 1 – Gib alle Möglichkeiten an, Schach zu geben		
	<p>Erklärung 1</p> <p>Deine Figur kann sicher (ohne Gefahr) und unsicher (mit Gefahr) Schach geben.</p>	<p>Übung Unterricht S. 47</p> <p>Sichere Schachs mit einem grünen Plus markieren. Unsichere Schachs mit einem roten Minus markieren.</p> <p>Übung Zuhause bis S.38 Nicht bearbeitete Diagramme und Seiten fertig machen.</p>
Seite 45 Diagramm 2 – Gib alle Möglichkeiten an, Schach zu geben		
	<p>Erklärung 2</p> <p>Eine Figur kann Schach geben</p> <ul style="list-style-type: none"> sicher ungedeckt oder gedeckt (ohne Gefahr), unsicher (mit Gefahr). 	<p>Übung Zuhause bis S. 48</p> <p>Sichere Schachs ungedeckt mit einem mit grünen Plus, gedeckt mit blauen Plus markieren.</p> <p>Unsichere Schachs mit einem roten Minus markieren.</p>

Vorstufe 1 – Erklärung und Anweisungen

Seite 49 – Schach parieren: wegziehen		
	<p>Erklärung</p> <p>Dein König steht im Schach.</p> <p>Er kann wegziehen auf Felder die begehbar und erlaubt sind.</p>	<p>Übung Unterricht S. 49 Übung Zuhause S. 50</p> <p>Felder die der König nicht betreten oder stehen darf rot umrahmen, betreten kann oder auf dem er steht grün umrahmen.</p>
Seite 51 – Schach parieren: schlagen		
	<p>Erklärung</p> <p>Dein König steht im Schach.</p> <p>Die schachgebende Figur kann vom König oder einer anderen Figur geschlagen werden.</p>	<p>Übung Unterricht S. 51 Übung Zuhause bis S. 52</p> <p>Felder die der König betreten kann grün umrahmen oder nicht betreten kann rot umrahmen.</p> <p>Schlagzug mit grünem Pfeil markieren.</p>
Seite 53 – Schach parieren: dazwischenziehen		
	<p>Erklärung</p> <p>Dein König steht im Schach.</p> <p>Das Schach kann aufgehoben werden. Eine Figur stellt sich zwischen König und schachgebender Figur.</p>	<p>Übung Unterricht S. 53 Übung Zuhause bis S. 54</p> <p>Felder die der König betreten kann grün umrahmen oder nicht betreten kann rot umrahmen.</p> <p>Dazwischenziehen mit grünem Pfeil markieren.</p>