

EN PASSANT⁴⁶

Ziel: Die Kinder erlernen das Schlagen mit dem Bauern im Vorübergehen.



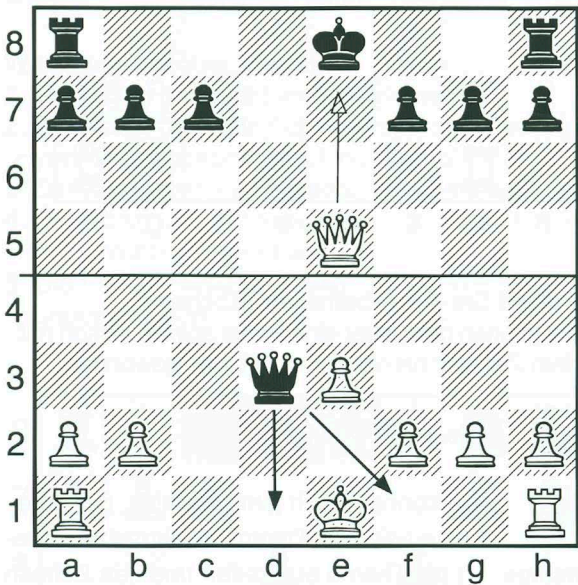
Demonstrationsbrett, Spielmaterial, Plastikchips/ Muggelsteine (PC/ M), Arbeitsblatt

- Gliederung:**
- (1) Wiederholung zur Rochade
 - (2) En Passant
 - (3) Übungen zum Schlagen des Bauern

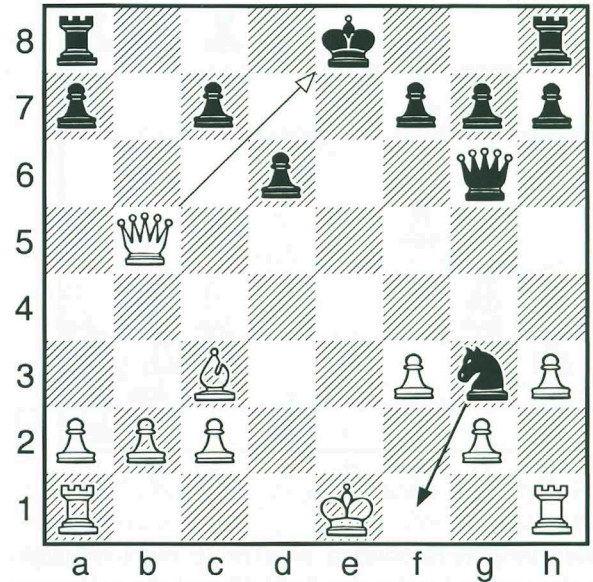


Wiederholung

a) Bauen Sie am Demobrett einige der folgenden Stellungen auf. Lassen Sie die Kinder am Demobrett (oder durch Nachvollziehen an den eigenen Brettern) herausfinden, welche Rochaden gehen oder nicht gehen. Dazu können Sie die Felder markieren lassen (didaktische Punkte oder PC/ M). Der schwarze König steht im Schach - keine Rochade möglich -



Welche Rochade ist möglich?
- die große weiße Rochade -



Das Schlagen des Bauern „en passant“ (Schlagen im Vorübergehen) ist ein Spezialzug des Bauern. Das Schlagen „en passant“ sollte auch als Extraklektion behandelt werden. Man kann es, wie hier beschrieben am Ende der Grundregeln behandeln. Man kann es aber auch direkt nach der Bauernlektion einfügen.

Der weiße König muss ein Feld überqueren, welches von der Dame angegriffen ist und darf deshalb auch nicht rochieren.





Lehrinhalt

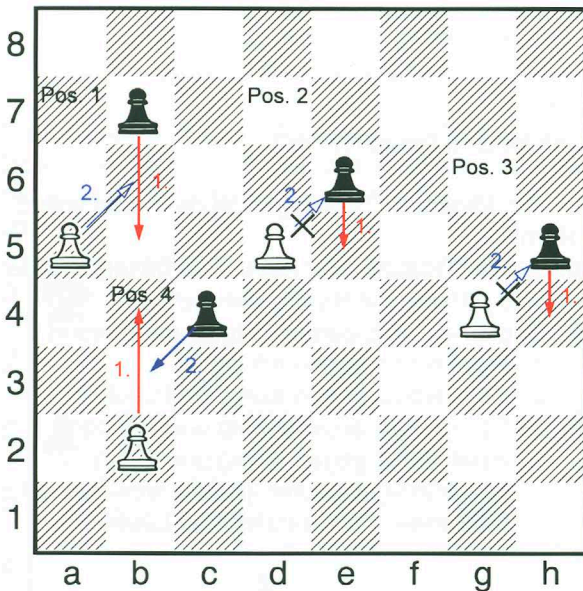
Folgende Dinge sollten beim Lehren beachtet werden:

- Das Schlagen „en passant“ erfolgt immer direkt als Antwort auf einen Doppelbauernzug.
- „en passant“ schlagen können nur Bauern.

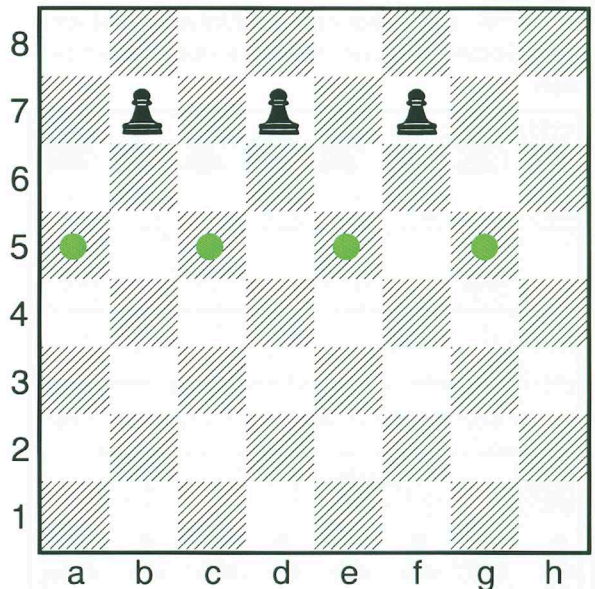


Übungen zum Schlagen des Bauern

- a) Fragen Sie am Demobrett: Wo muß ein weißer (schwarzer) Bauer stehen, wenn er im nächsten Zug die Möglichkeit haben soll „en passant“ zu schlagen? Antwort: weißer Bauer auf der 5. Reihe und schwarzer Bauer auf der 4. Reihe.
- b) Lassen Sie Stellungen wie im folgenden Diagramm aufbauen:



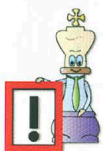
Im Diagramm wird in der Position 1 und 4 das Schlagen „en passant“ beschrieben. Der schwarze (bzw. weiße) Bauer zieht aus seiner Ausgangsstellung zwei Felder nach vorn, überspringt dabei das Feld, auf dem er vom weißen Bauern geschlagen werden kann. Weiß kann jetzt (und nur sofort) den schwarzen Bauern schlagen, als wenn er nur ein Feld voran gezogen wäre. Er stellt sich nach dem Schlagen auf das Feld b6 (b3). In Position 2 kommt der schwarze Bauer nicht von seinem Ausgangsfeld. Er kann, wenn er vorbeizieht, nicht geschlagen werden. Auch (wie in Position 3 dargestellt) in der Brettmitte ist das Schlagen „en passant“ nicht möglich.



Aufgabe: Auf welchen Feldern muss ein gegnerischer Bauer stehen, um im nächsten Zug „en passant“ schlagen zu können?

Danach lassen Sie die Schüler einen Bauern einsetzen und das Schlagen „en passant“ erklären/üben.

- c) Lassen Sie die Kinder alle Bauern auf ein Brett auf die 2. bzw. 7. Reihe aufbauen und mit dem Ziel eine Partie spielen, wer als erster einen Bauern auf der gegnerischen Grundreihe oder „en passant“ geschlagen hat, hat gewonnen.



Ein Bauer kann nur sofort „en passant“ geschlagen werden.



Spiel & Spaß

Sie können auch gern aus Sperrholz oder festem Karton Schachfiguren basteln, diese bunt bemalen und fertigen daraus ein Windspiel für die Decke (verschiedene Größen wirken sehr dekorativ).

Ziel: Die Kinder lernen die Regeln des Remis kennen.



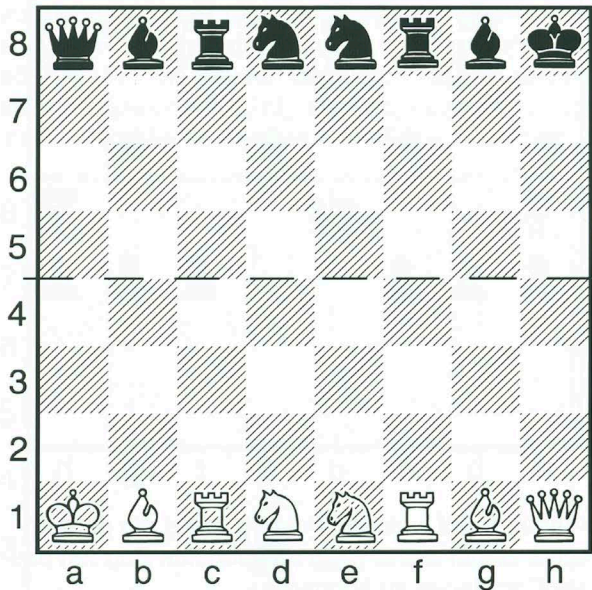
Demonstrationsbrett, Spielmaterial, Arbeitsblatt

- Gliederung:**
- (1) Wiederholung zum Patt und Matt
 - (2) Das Remis
 - (3) Übungen zum Remis

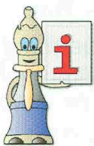


Wiederholung

a) Sie können die Einheit mit einem kleinen Sortierspiel zum Festigen der Figuren beginnen.



Die Aufgabe besteht darin, die Figuren in die richtige Aufstellung der Grundstellung zu bringen. Jeder bleibt dabei in seiner Hälfte und gewonnen hat, wer als erster fertig ist.



Im Schachspiel gibt es genau drei Ergebnisse (Sieg, Niederlage, Unentschieden).



Lehrinhalt

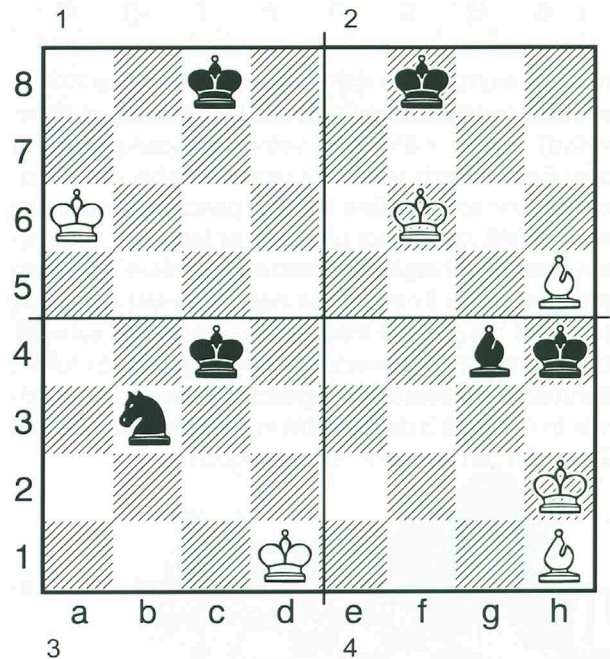
Eine von beiden Seiten hat die Partie gewonnen:

- durch Matt
- durch Aufgabe eine der beiden Seiten
- durch Zeitüberschreitung bei Partien mit Uhr
- Oder die Partie endet **Remis (unentschieden)**.

Wann ist eine Partie Remis?

1. In den folgenden Stellungen ist die Partie sofort Remis:

- a) Bei Patt. Sobald eine Seite „Patt gesetzt wurde“ ist die Partie mit Remis beendet.
- b) Sobald es zu folgenden Stellungen kommt
 - 1 - Spiel König gegen König
 - 2 - Spiel König gegen König und Läufer
 - 3 - Spiel König gegen König und Springer
 - 4 - Spiel König gegen König und je ein gleichfarbiger Läufer (jeweils weißfeldrige oder jeweils schwarzfeldrige Läufer)



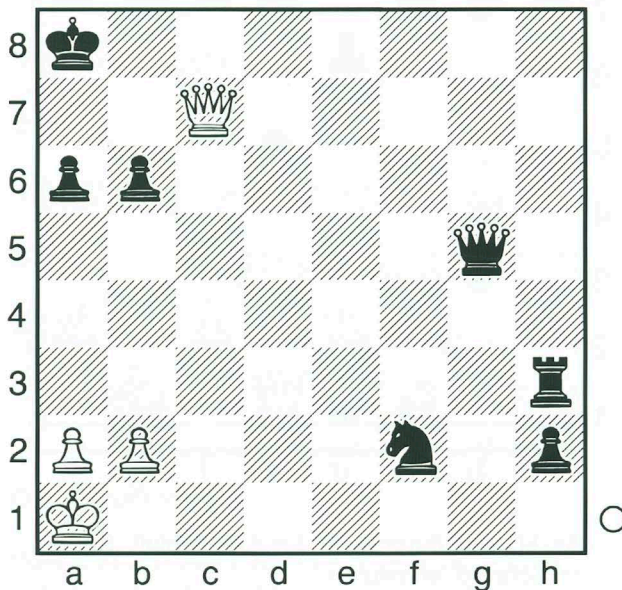
2. Wenn sich beide Parteien auf Remis einigen, d.h. eine Seite bietet das Remis an und die andere Seite ist damit einverstanden.



3. Ein Remis kann durch eine Seite beantragt werden:

- Wenn es genau drei Mal zu exakt der gleichen Stellung kommt (unabhängig von der Zugfolge, die gleiche Stellung kann im 16. Zug, dann wieder im 18. Zug und dann erst wieder im 24. Zug geschehen) und die gleiche Farbe/Person am Zug ist.
- Wenn 50 Züge lang kein Bauer gezogen und keine Figur geschlagen wurde.
- Bei Dauerschach, d.h. wenn eine von beiden Seiten zeigt, dass man dem anderen König immer wieder Schach geben kann.

Dauerschach: hier 1. Dc8+ Ka7, 2. Dc7+ Ka8, 3. Dc8+ usw. Es ist für Weiß günstig durch wiederholte Schachgebote geben das Unentschieden zu erreichen.



d) In der Schnellschachphase mit der 2 Minuten Regel (dies ist aber nur informativ, da es erst im Wettkampfschach wichtig wird)



Für unser Niveau sind aber nur die Remisformen 1 und 2 interessant, die 3. Form ist zur Regelinformation für den Lehrenden.



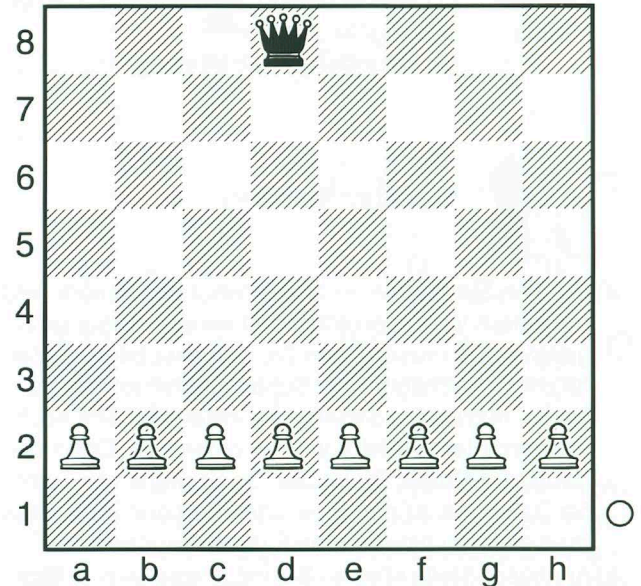
Ein guter Spieler hat immer Glück.



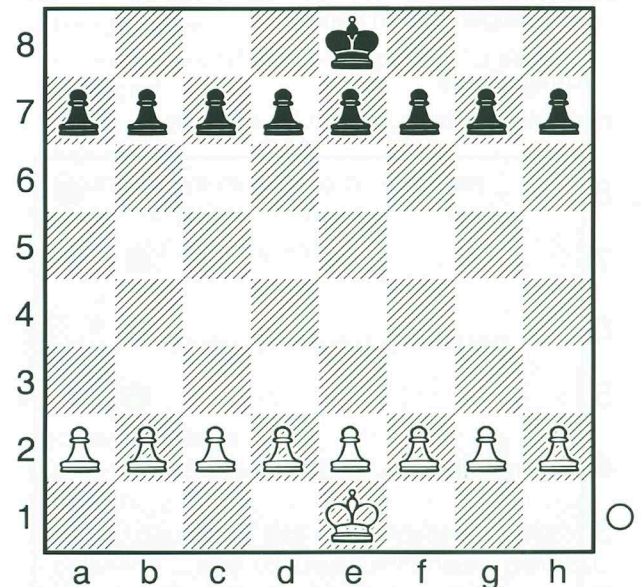
Übungen zum Remis

Minipartien mit möglichem Remisausgang.

- Wenn Weiß auch eine Dame durch Umwandlung erreicht, ist es Remis. Schwarz gewinnt, wenn alle Bauern geschlagen sind.



- Wenn nur noch die Könige übrig bleiben, ist es Remis. Sonst gewinnt die 1. Umwandlung.



Spiel & Spaß

Wo gibt es noch unentschiedene Ausgänge? z.B.: beim Fußball oder Handball, bei Wahlen/Abstimmungen der Kinder, wenn Mutti ja und Papa nein sagt.