



LEKTION 7

SPRINGER

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

- Springer

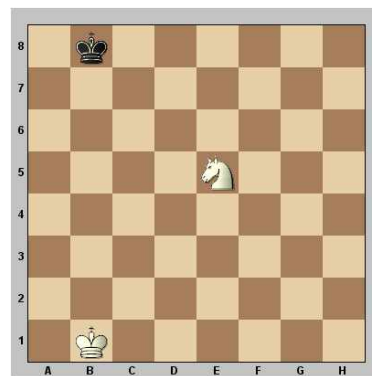
Aufgaben

Lösungen

Ausblick

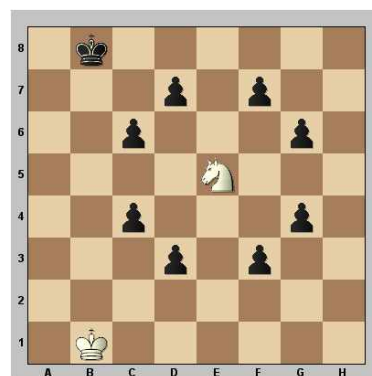
Anleitung für den Trainer / Lehrer

Mit der Gangart des Springers haben die meisten Anfänger Schwierigkeiten. Daher werden wir heute die gesamte Trainingseinheit dem Springer widmen. Beginnen wir mit folgender Stellung:



Aufgabe:

Auf welche Felder kann der weiße Springer ziehen? Stelle auf jedes Feld einen schwarzen Bauern!



In der Regel haben Sie Jugendliche unter den Teilnehmern, die bereits die Gangart des Springers kennen. Ansonsten müssen Sie die unten

aufgeführte Regel bereits als Tipp vorab geben.

Auf dem Brett entsteht das **Springerrad** (Kreis um den Springer).

Frage:

Welche Farbe hat das Feld, auf dem der Springer steht? Welche Farbe haben die Felder der Bauern?

Antwort:

Der Springer steht auf einem schwarzen Feld. Er kann nur auf weiße Felder ziehen.

Frage:

Wie weit kann der Springer ziehen?

Antwort:

Der Springer zieht immer zwei Felder weit.

Der Springer zieht immer zwei Felder weit und wechselt dabei die Farbe. Er darf über andere Figuren springen.

Aufgaben

Verteilen Sie nun die Übungsblätter!

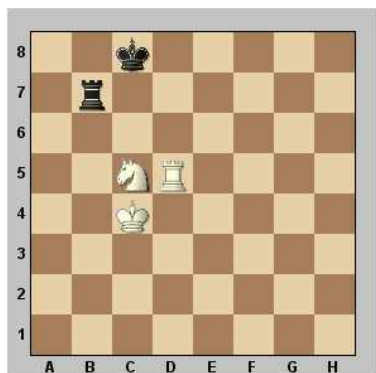




Aufgaben

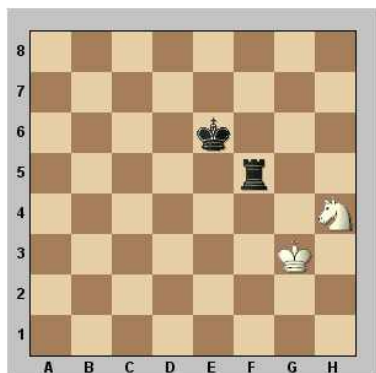
Auf welche Felder kann der weiße Springer ziehen? Markiere sie mit einem Kreuz!

Aufgabe 1:



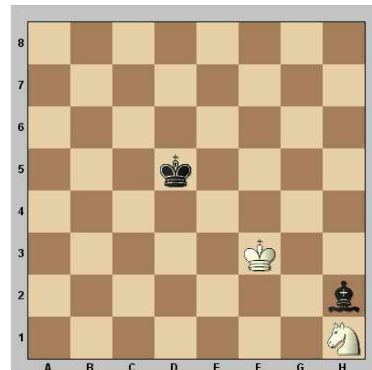
Der Springer kann auf _____ Felder ziehen.

Aufgabe 2:



Der Springer kann auf _____ Felder ziehen.

Aufgabe 3:



Der Springer kann auf _____ Felder ziehen.

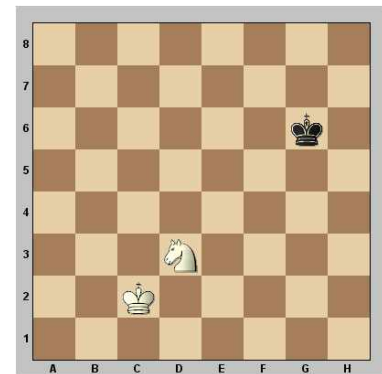
Aufgabe 4:

Trage die fehlenden Zahlen und Wörter ein!

Der Springer zieht immer _____ Felder weit. Er wechselt dabei immer die _____ des Feldes. In der Ecke kann der Springer nur auf _____ Felder ziehen, am Rand auf _____ Felder. In der Mitte hat der Springer _____ Zugmöglichkeiten. Der Springer kann als einzige Figur über andere Figuren _____.

Aufgabe 5:

Der weiße Springer möchte dem schwarzen König Schach geben. Markiere beide Felder!



Aufgabe 6:

Ein Springer möchte von a1 nach h1. Überlege einen Weg und trage die Felder hier ein:

- 0) a1
- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) h1

Aufgabe 7:

Ein Springer möchte von h1 nach a8. Überlege einen Weg und trage die Felder hier ein:

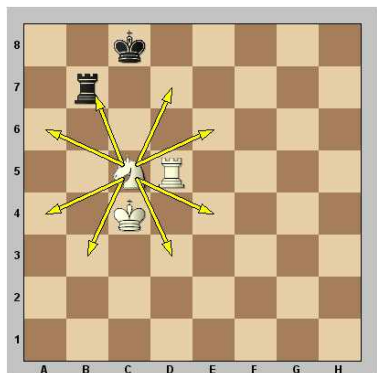
- 0) h1
- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) a8





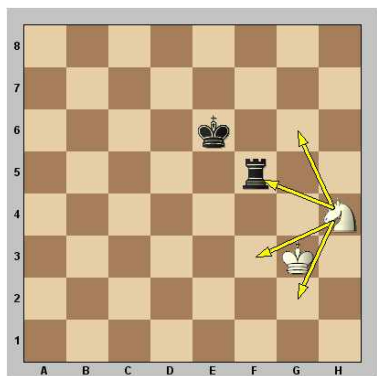
Lösungen

Aufgabe 1:



Der Springer in der **Mitte** kann auf die folgenden 8 Felder ziehen: a4, a6, b7, d7, e6, e4, d3 und b3. Die Pfeile bilden die Speichen des Springerrads.

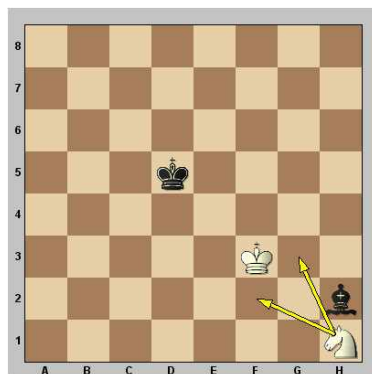
Aufgabe 2:



Am **Rand** hat der Springer nur 4 Zugmöglichkeiten: g2, f3, f5 und g6.

Aufgabe 3:

In der **Ecke** fühlt sich der Springer überhaupt nicht wohl.



Im bleiben nur 2 Felder zur Auswahl: f2 und g3.

Aufgabe 4:

Der Springer zieht immer zwei Felder weit. Er wechselt dabei immer die Farbe des Feldes. In der Ecke kann der Springer nur auf zwei Felder ziehen, am Rand auf vier Felder. In der Mitte hat der Springer acht Zugmöglichkeiten. Der Springer kann als einzige Figur über andere Figuren springen.

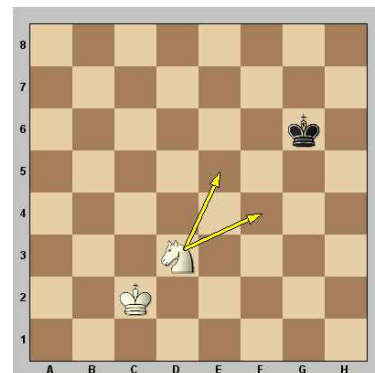
Tipp

Die Zugmöglichkeiten des Springers in der Mitte, am Rand und in der Ecke findet man in den Aufgaben 1-3.

Aufgabe 5:

Der weiße Springer möchte dem schwarzen König Schach geben. Markiere beide Felder!

Der Springer kann auf e5 und f4 dem schwarzen König Schach geben.



Aufgabe 6 + 7:

Bei diesen Aufgaben geht der Springer auf die Reise. Natürlich gibt es hier viele verschiedene mögliche Reiserouten, daher sind die Lösungen nur exemplarisch:

Springer a1 – c2 – e3 – f1 – g3 – h1 (5 Züge)

Springer h1 – g3 – f5 – d6 – b5 – c7 – a8 (6 Züge)

Den meisten Teilnehmern fällt es leicht, am Anfang mit dem Springer los zu galoppieren, aber kurz vor der Ecke ist es ganz schön schwer, die Kurve zu kriegen. Hier hilft es oft rückwärts zu denken: Wenn Du nach a8 möchtest, über welches Feld musst Du laufen? Richtig, c7 oder b6. Ok, nehmen wir c7. Wie komme ich dorthin usw.

Ausblick

In der nächsten Lektion lernen wir die letzte fehlende Figur, den Bauer.

