



LEKTION 8

BAUER

Inhalt

Anleitung für den Trainer / Lehrer

- Bauer
- Verbreitete Gerüchte
- Rätsel
- Die erste Partie
- Simultan

Aufgaben

Lösungen

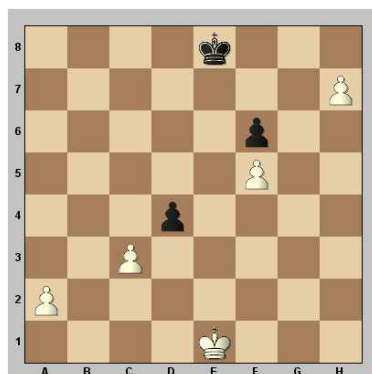
Ausblick

Anleitung für den Trainer / Lehrer

Der Bauer weist viele Besonderheiten auf:

1. Der Bauer zieht anders als er schlägt.
2. Der Bauer darf nicht zurückziehen.
3. Ist der Bauer auf der gegnerischen Grundreihe angekommen, darf man ihn in eine beliebige Figur (Dame, Turm, Läufer oder Springer) gleicher Farbe umwandeln.

Beginnen Sie mit folgender Stellung:



Frage:

Wohin kann der weiße Bauer auf a2 ziehen?

Antwort:

Er kann ein Feld nach vorne ziehen (a3). Da er noch in der Grundstellung (= Anfangsstellung) steht, darf er auch einen Doppelschritt nach a4 machen.

Frage:

Und was ist mit dem Bauern auf c3?

Antwort:

Der Bauer kann nach c4 ziehen oder schräg nach vorne den schwarzen Bauern auf d4 schlagen.

Frage:

Sehen wir uns nun den Bauern auf f5 an. Wohin kann er ziehen?

Antwort:

Der Bauer kann im Moment nichts machen. Auf f6 steht ihm der schwarze Bauer im Weg und auf e6 und g6 befinden sich keine schwarzen Figuren, die er schlagen könnte.

Frage:

Der Bauer auf h7 hat schon eine lange Reise hinter sich. Was passiert mit ihm, wenn er auf h8 ankommt?

Antwort:

Er verwandelt sich in eine der folgenden weißen Figuren: Dame, Turm, Läufer oder Springer.

Verbreitete Gerüchte

Bitte räumen Sie gleich am Anfang die folgenden Gerüchte aus:





1. Grundstellung: statt einem Doppelschritt ist es nicht erlaubt, mit zwei Bauern jeweils ein Feld nach vorne zu ziehen.

2. Umwandlung: Der Bauer darf sich in eine beliebige Figur umwandeln, nicht nur in eine bereits geschlagene Figur.

Viele Kinder lernen von Ihren Eltern und Großeltern, dass man einen Bauern nur in eine bereits geschlagene Figur umwandeln darf. Dies kommt wohl daher, dass die meisten Familien zu Hause nur einen Figurensatz haben. Fragen sie diese Kinder, was mit dem Bauer passiert, wenn noch keine Figur geschlagen wurde oder geben sie das folgende Schachrätsel auf.

Rätsel:

Wie viele Damen darf Weiß höchstens besitzen?

Antwort:

9 Damen

Wenn man einen ganz lieben Gegner hat und man schafft es alle Bauern in eine Dame zu verwandeln, hat man 8 Damen. Ist die Dame aus der Grundstellung noch auf dem Brett macht das zusammen 9 Damen!

Die erste Partie

Geben Sie heute Ihren Schülern auf jeden Fall ein wenig Zeit, um zum ersten Mal mit allen Figuren zu spielen. Die meisten von ihnen haben schon lange auf diesen Moment gewartet. Auch wenn die eine oder andere Figur noch falsch gezogen wird und ab und zu der König für ein paar Züge im Schach steht, ist dies ein großer Moment in der noch jungen Laufbahn Ihrer Schützlinge.

Simultan

Nach der heutigen Lektion können Sie auch ein Simultan anbieten. Jeder Teilnehmer bekommt ein Brett und Sie spielen gegen alle gleichzeitig. Am Besten bauen Sie eine lange Tischreihe auf. Auf der einen Seite drehen Sie Ihre Runden. Auf der anderen Seite sitzen Ihre Schüler.

Wichtige Regeln:

Die Teilnehmer führen ihren Zug erst dann aus, wenn sie ans Brett kommen. Dann überlegen Sie kurz und machen Ihren Gegenzug. Danach hat der Teilnehmer eine Runde lang Zeit, sich seinen nächsten Zug zu überlegen.

Ein Simultan macht viel Spaß, außerdem erhalten Sie einen guten Überblick, wo die Stärken und Schwächen der einzelnen Teilnehmer liegen. Beherrschen sie schon alle Figuren si-

cher? Achten sie darauf, ob ihr König im Schach steht oder nicht usw.

Aufgaben

Verteilen Sie nun die Übungsblätter!

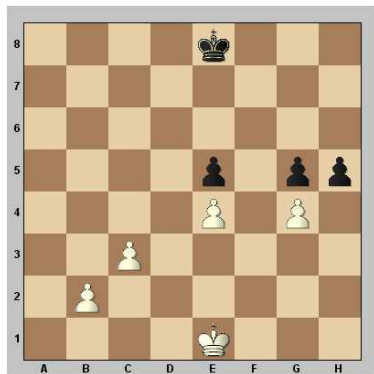




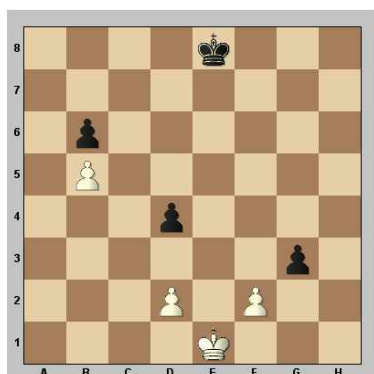
Aufgaben

Weiß ist am Zug. Markiere alle möglichen Bauernzüge mit einem Pfeil!

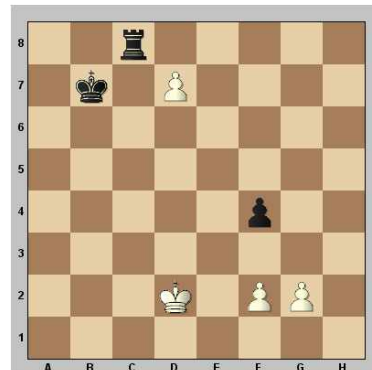
Aufgabe 1:



Aufgabe 2:

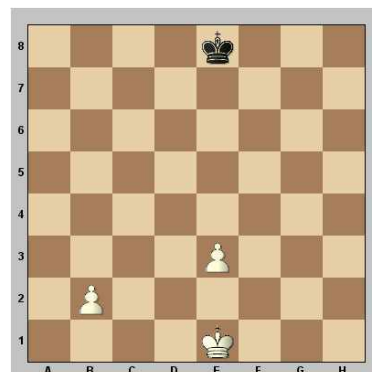


Aufgabe 3:

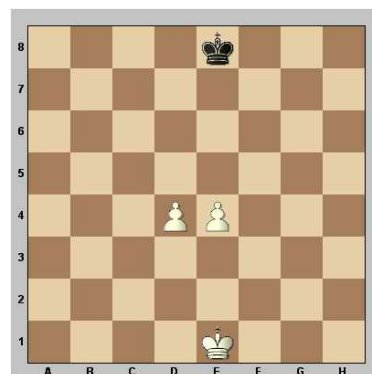


Welche Felder bedrohen die Bauern? Markiere sie mit einem Kreuz!

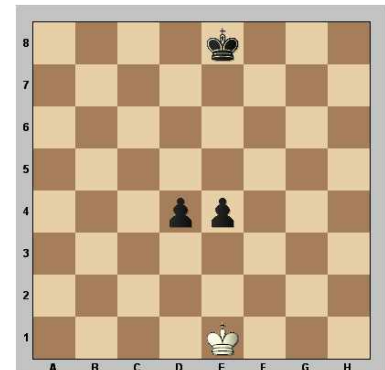
Aufgabe 4:



Aufgabe 5:

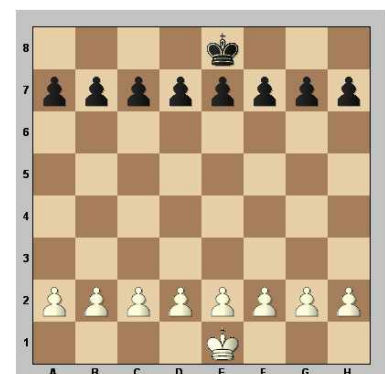


Aufgabe 6:



Aufgabe 7:

Suche Dir einen Partner und baut folgende Stellung auf:



Spielt eine Partie!

Ziel:

Wer zuerst einen Bauern auf die 1. Reihe oder 8. Reihe bringt hat gewonnen.

Natürlich darfst Du nicht nur die Bauern, sondern auch den König ziehen.

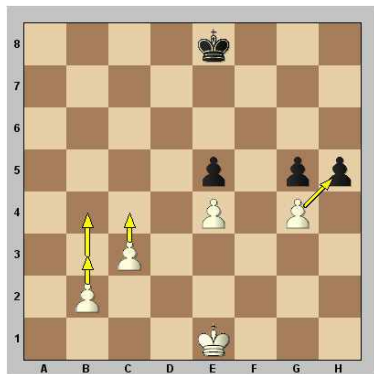




Lösungen

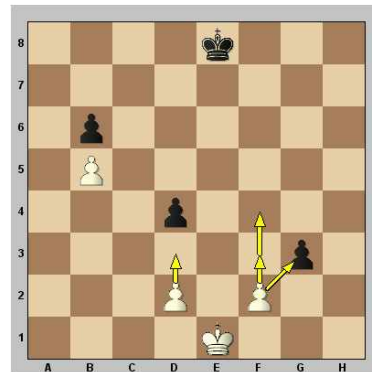
Weiß ist am Zug. Markiere alle möglichen Bauernzüge mit einem Pfeil!

Aufgabe 1:



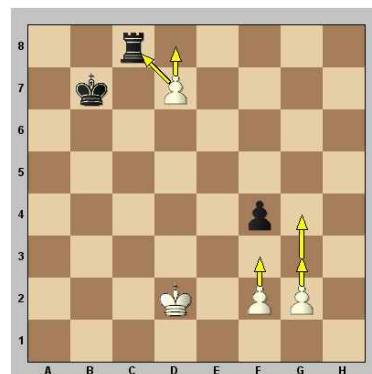
Der Bauer auf b2 hat zwei Möglichkeiten: er kann einen Schritt (b3) oder zwei Schritte (b4) nach vorne ziehen. Sein Kollege auf c3 hat bereits schon gezogen, daher ist der Doppelschritt nicht mehr erlaubt. Er darf nur nach c4 ziehen. Der Bauer auf e4 kann momentan nichts machen. Auf d5 und f5 befindet sich keine schwarze Figur und auf e5 steht ihm ein schwarzer Bauer im Weg. Da geht es dem Bauern auf g4 schon besser: er kann den schwarzen Bauern auf h5 schlagen.

Aufgabe 2:



Der Bauer auf b5 ist arbeitslos. Der Bauer auf d2 steht noch in der Grundstellung, aber leider ist hier ein Doppelschritt nicht möglich, da auf d4 eine Figur steht. Somit bleibt nur der Zug nach d3. Der Bauer auf f2 hat hingegen gleich drei Züge zur Auswahl: f3, f4 oder Schlagen auf g3.

Aufgabe 3:



Der Bauer auf d7 kann den schwarzen Turm schlagen oder nach d8 gehen. Hier kann er sich umwandeln (Dame, Turm, Läufer oder Springer). Der Bauer auf f2 darf nur nach f3. Der Doppelschritt bleibt ihm leider durch den Bauern auf f4

verwehrt. Sein Kollege auf g2 hat hingegen freie Wahl: eins nach vorne (g3) oder gleich zwei Felder (g4)!

Welche Felder bedrohen die Bauern? Markiere sie mit einem Kreuz!

Aufgabe 4-6:

Bevor sie Ihre Schüler an diese Aufgabe lassen, stellen sie klar den Unterschied zwischen **Ziehen** und **Drohen** heraus.

Frage:

Auf welche Felder kann der Bauer auf b2 ziehen?

Antwort:

Er kann nach b3 und b4 ziehen.

Frage:

Welche Felder bedroht er (oder: Auf welchen Feldern könnte er eine schwarze Figur schlagen?)

Antwort:

Der Bauer bedroht die Felder a3 und b3.

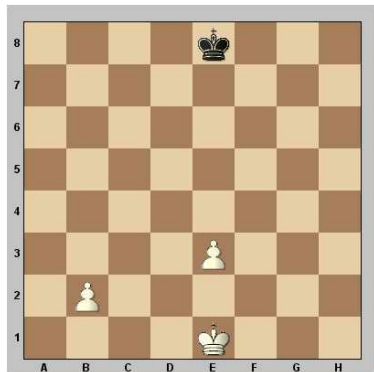
Es ist sehr wichtig, dass alle Schüler diesen Unterschied verstehen.

Der Bauer zieht geradeaus und schlägt schräg!



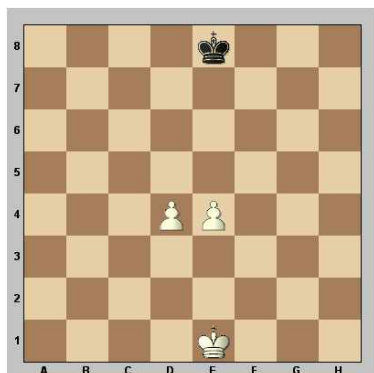


Aufgabe 4:



Der Bauer auf b2 bedroht die Felder a3 und c3. Der Bauer auf e3 bedroht die Felder d4 und f4.

Aufgabe 5:

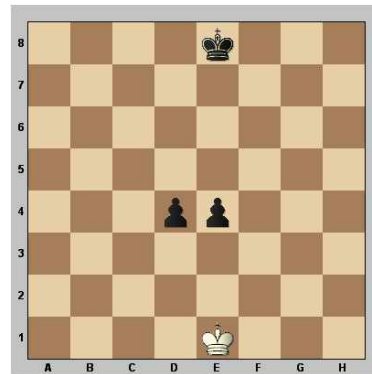


Hier waren die Felder c5, d5, e5 und f5 anzukreuzen.

Aufgabe 6:

Aufgabe 5 und 6 ähneln einander. Viele kreuzen hier wieder die Felder c5, d5, e5 und f5 an. Dies ist jedoch falsch. Die schwarzen Bauern laufen in die andere Richtung! Der Bauer d4 bedroht die Felder c3 und e3,

sein Kollege die Felder d3 und f3.



Diese Aufgabe bietet eine gute Wiederholungsmöglichkeit für die Grundstellung.

Frage:

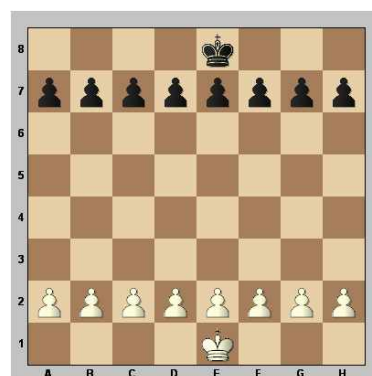
Auf welcher Reihe stehen die schwarzen Bauern am Anfang der Partie?

Antwort:

Sie stehen auf der 7. Reihe.

Aufgabe 7:

Suche Dir einen Partner und baut folgende Stellung auf:



Spielt eine Partie!

Ziel:

Wer zuerst einen Bauern auf die 1.Reihe oder 8.Reihe bringt hat gewonnen.

Natürlich darfst Du nicht nur die Bauern, sondern auch den König ziehen.

Partien mit reduziertem Material bieten Ihren Schülern eine gute Möglichkeit, die Gangart des Bauern spielerisch zu trainieren.

Falls Sie den Eindruck haben, Ihre Teilnehmer seien schon fit genug, können Sie natürlich auch schon Partien mit allen Figuren spielen lassen.

Ausblick

In den nächsten Lektionen werden wir uns etwas Zeit nehmen, alle Figuren in Ruhe zu wiederholen. Zunächst stehen *Ziehen und Schlagen* im Mittelpunkt, danach werden wir *Gute und Schlechte Züge* behandeln.

