

FIDE-Regel 3.7.e besagt:

Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muss er als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird „Umwandlung“ genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

Da die Bauern nie rückwärts ziehen dürfen, so gelangen sie, wenn sie Reihe um Reihe vorgerückt sind, an die letzte ihnen erreichbare Reihe und daher an das Ende ihres Daseins als Bauern. Das aber bedeutet nicht ihren Tod, denn im Kampfe ist ja ehrenvoll, den Feind zu beschäftigen und auf ihn einzudringen; daher entsteht der Bauer, der in die letzte Reihe vorgedrungen ist, zu einem neuen höchst ehrenvollen Dasein: er wird nun ein Offizier, d.h. Dame, Turm, Läufer oder Springer nach seiner Wahl; er wird befördert, weil ja ein Offizier viel mehr Beweglichkeit und Kraft hat als ein simpler Bauer.

Von der Rochade und anderen Ausnahmeregeln

Die Bauernumwandlung

Die Bauern ziehen und schlagen nur vorwärts. Vielleicht hast du dich deshalb schon gefragt, was eigentlich geschieht, wenn ein Bauer den Brettrand erreicht. Dann tritt etwas ein, was es sonst nur im Märchen gibt: Der Bauer verwandelt sich! Betritt dein Bauer nämlich das letzte Feld, dann mußt du ihn sofort gegen eine Dame, einen Turm, Springer oder Läufer der eigenen Farbe austauschen. In Musterstellung a ist das angedeutet. Auf diese Weise kann es vorkommen, daß du plötzlich zwei Damen, drei Türme usw. besitzt. Einen zweiten König darfst du dir aber nicht herbeizaubern.

Meist wirst du den Bauern in eine Dame verwandeln wie beispielsweise in Muster b. In Beispiel c würdest du jedoch mit einer Dame den feindlichen König patt setzen. Daher ist es hier viel klüger, sich einen Turm zu holen, der einen Zug später sogar matt setzen kann. Verwandelst du in Stellung d den Bauern in einen Springer, so bietet dieser Schach, und im nächsten Zug kannst du die weiße Dame schlagen. Schließlich kannst du einen Bauern auch verwandeln, indem du – wie in Beispiel e – mit ihm schlägst.

Modul 4

Thema: Fehler in der Eröffnung ca. 45 min

Zeit	Didaktischer Aufbau	Hauptthema	Methoden / Medieneinsatz	Was
Ca. 5 min	Einleitung			<ul style="list-style-type: none"> - Begrüßung der Kinder - Bekanntmachen mit dem Ziel der Einheit
Ca 20 min	Hauptteil	Häufige Eröffnungsfehler	<p>Offener Unterricht</p> <p>Frontalunterricht</p> <p>Demobrett</p> <p>Zwischendurch dürfen und sollen Fragen gestellt werden</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Zu viele Bauernzüge, vor allem unnötige Züge mit den Randbauern • Verfrühte Damenausflüge • Verstellen der Mittelbauern durch die Läufer • Springer am Rand • Grundloses Umherziehen mit den Figuren • Nutzlose Schachgebote
Ca 10 min	Schlussteil	Anwenden des Wissens		Das Schäfermatt
Ca 5 min		Verabschiedung		
	Zielsetzung			Das die Anfängerfehler mehr in den Vordergrund gestellt werden

Die Übrige Zeit sollte man einplanen für Unvorhergesehenes z.B. Unruhe, Fragen

Modul 5

Ein Spezielles Medium zum Arbeiten und Vorstellen

Ein Buch ABC des Schachspiels

Warum? Damit habe ich auch angefangen es ist einfach erklärt. Nicht überladen und die Informationen sind leicht zu entnehmen.

Nachteil: es ist nur für Anfänger geeignet