

# Hausaufgaben C-Trainerlehrgang 2010

zu Modul III: Idealisierte Unterrichtskonzeption für eine UE

zu Modul IV: Bauernumwandlung erklären (persönliche Methode)

zu Modul V: ein Medium aussuchen und vorstellen in einem 5 - 10 minütigen Referat

## ***Idealisierte Unterrichtskonzeption für eine UE***

1. Einleitung (ca. 10 Minuten) mit Ziel, Thema und Motivation
2. Hauptteil (ca. 25 Minuten) mit Methode (Unterrichtsform) und Medieneinsatz (Material)
3. (optional) (ca. 45 Minuten) Übung – praktisches Spiel
4. Schlußteil (ca 10 Minuten) mit Zielzusammenfassung und Feedback

## **Einleitung**

Thema: Turmendspiele (KTB-KT)

Ziel: Die Grundmotive Brückenbau, Philidor und Karstedt-Manöver sind bekannt

Voraussetzung: Elementare Endspiele (KT-K) sind bekannt

Motivation: 3 Stellungen werden aufgebaut.

Fragestellung: Wie ist die Stellung zu bewerten (remis, gewonnen) und welches ist der/ein Gewinnzug bzw. der/ein Remiszug (still, jeder soll es sich selbst für sich überlegen, keiner soll vom Vorwissen eines anderen profitieren).

## **Hauptteil**

Die Grundmotive werden an Hand der 3 Stellungen erläutert mit Demobrett und Fragen.

Das Material ist Kapitel 11 aus dem Buch „Fit im Endspiel“ von Bernd Rosen, ISBN 3-935748-01-9. Es handelt sich um die Stellungen 11.2, 11.4 (mit weiß und mit schwarz am Zug) und die Stellung 11.7.

## **Schlußteil**

Die drei Stellungen werden noch einmal betrachtet, die wesentlichen Begriffe werden noch einmal erwähnt. In der nächsten UE werden dann ähnliche (spiegelverkehrte oder noch ein zwei Halbzüge vorher befindliche) Stellungen gespielt mit 2 \* 10 Minuten und Farbtasch. Wenn die Trainingseinheit 90 Minuten ist, sollte das gleich im Anschluß an den theoretischen Unterricht geschehen und die Schlußbetrachtung am Ende der 90 Minuten stehen.

## **Bauernumwandlung**

Auszug aus den FIDE-Regeln vom 1. Juli 2009:

*3.7e) Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem*

*Ursprungsfeld entfernt ist, muss er als Teil desselben Zuges auf dem selben Feld gegen eine neue Dame, einen neuen Turm, Läufer oder 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.*

Die Bauern können ja als einzige nur vorwärts ziehen. Springer, Turm, Läufer, alle Figuren können vorwärts, seitwärts und rückwärts ziehen. Nur die Bauern können immer nur vorwärts. Was passiert aber mit ihnen, wenn sie am Ende es Bretts angekommen sind ?

Bleiben sie für immer da stehen ?

Ziehen sie ab da wieder rückwärts ?

Dürfen sie dann nochmal vorwärts ziehen und fallen vom Brett ?

Nein – alles falsch. Sie verwandeln sich. Aus dem Bauer wird ein Dame – oder ein Turm – oder ein Läufer – oder ein Springer und dann kann die neue Figur weiter mitspielen. Nur ein König geht nicht.

Schauen wir uns ein paar Beispiele an:

Ein Beispiel mit Einzug, Umwandlung in Dame und Schachmatt

Ein Beispiel mit Einzug, Umwandlung in Dame und wird sofort geschlagen

Ein Beispiel mit Einzug, Umwandlung in Dame und patt

Ein Beispiel mit Einzug, Umwandlung in Turm und matt

Ein Beispiel mit Einzug, Umwandlung in Turm und patt

Ein Beispiel mit Einzug, Umwandlung in Läufer und gewinnt (Dame und Turm patt)

Ein Beispiel mit Schlagen, Umwandlung in Dame und Schachmatt

Ein Beispiel mit Ablenkung, Schlagen, Umwandlung in Springer und Springergabel gewinnt Dame.

### ***ein Medium aussuchen und vorstellen***

Ich wähle als Medium die DVD „Schachendspiele 2 – Turmendspiele“ von Karsten Müller, ISBN 978-3-937549-90-0.

Potthagen, den 2.3.2010

Richard Valet