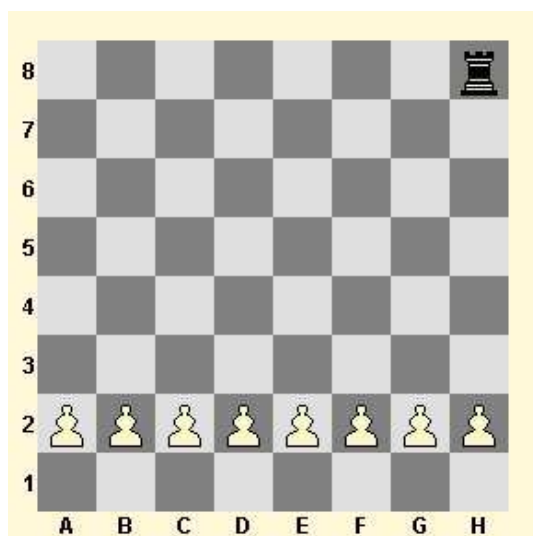


## Das Prinzip der kleinen Spiele – Der Beweis auf dem Schachbrett

### Methodischer Ansatz

Die Bewegungsarten der Figuren, ihre Wertigkeit und einige Endspieltypen werden nach der Methode der „Kleinen Spiele“ (Lellinger) selbst entdeckend erarbeitet.

### Ein Turm gegen 8 Bauern

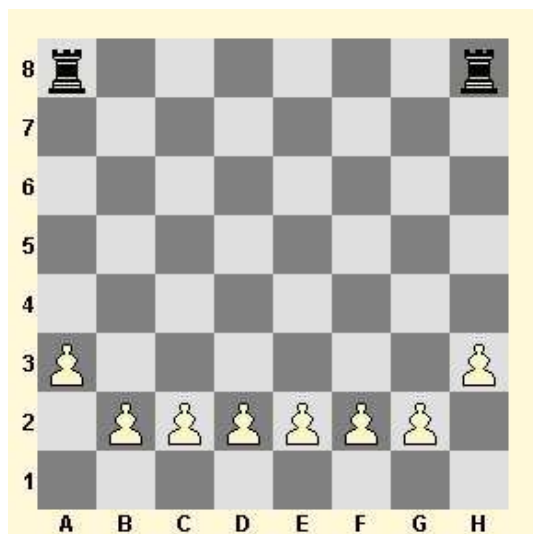


Diese Übung dient dazu, die Möglichkeiten des Turmes besser kennen zu lernen. Sie wird mit einem Partner nach folgenden Regeln gespielt.

- Der Turm befindet sich in seiner Ausgangsstellung auf h8
- Weiß beginnt, danach wird abwechselnd gezogen
- Weiß muss mit einem Bauern die 8. Reihe erreichen und diesen in eine Dame umwandeln; Schwarz muss das verhindern.
- Wird die entstandene Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter; bleibt die Dame auf dem Brett, hat Weiß gewonnen
- Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen

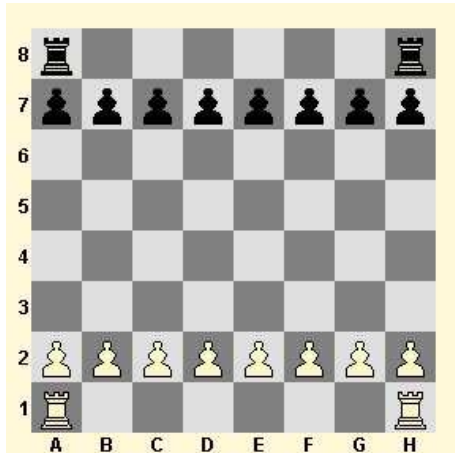
Die Spieler können erproben, ob der Turm stärker als 8 Bauern ist, oder nicht

### Zwei Türme gegen 8 Bauern



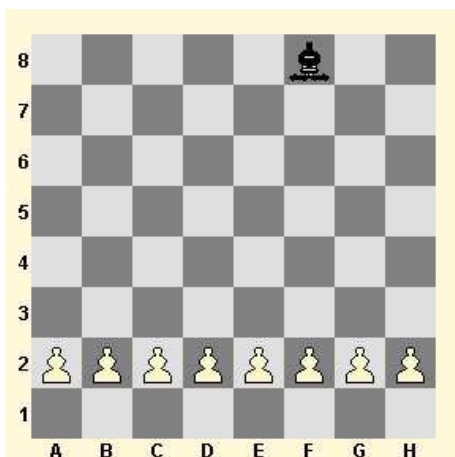
- Die Türme befinden sich in ihrer Anfangsstellung auf den Eckfeldern a8 und h8.
- Die weißen Randbauern stehen auf a3 bzw. h3, damit sie nicht sofort geschlagen werden können.
- Für diese Übung gelten dieselben Regeln wie für Übung 1

## Türme und Bauern gegen Türme und Bauern



- Nun befinden sich alle Türme und Bauern in ihrer Anfangsstellung. Es gelten hier dieselben Regeln wie bisher.

## Ein Läufer gegen 8 Bauern

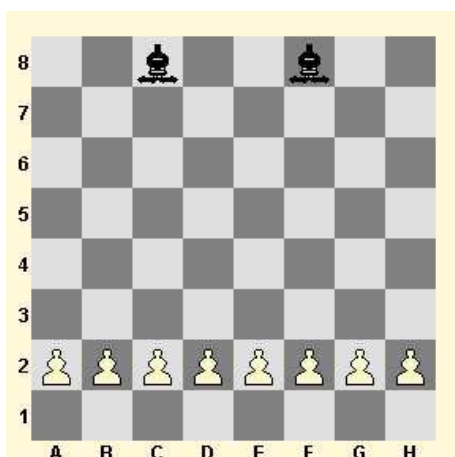


Diese Übung dient dazu, die Möglichkeiten des Läufers besser kennen zu lernen. Sie wird mit einem Partner nach folgenden Regeln gespielt.

- Der Läufer befindet sich in seiner Ausgangsstellung auf f8
- Weiß beginnt, danach wird abwechselnd gezogen
- Weiß muss mit einem Bauern die 8. Reihe erreichen und diesen in eine Dame umwandeln; Schwarz muss das verhindern.
- Wird die entstandene Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter; bleibt die Dame auf dem Brett, hat Weiß gewonnen.

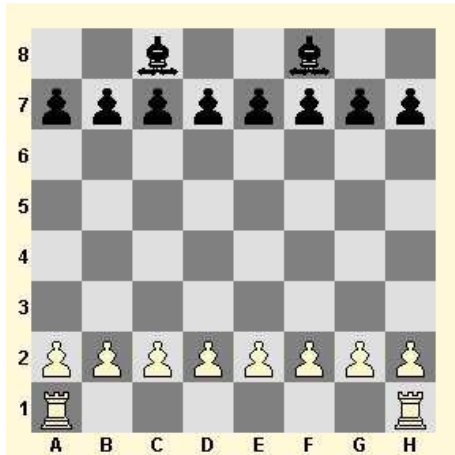
Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen  
Finde heraus, ob der Läufer stärker ist als 8 Bauern oder nicht!

## Zwei Läufer gegen 8 Bauern



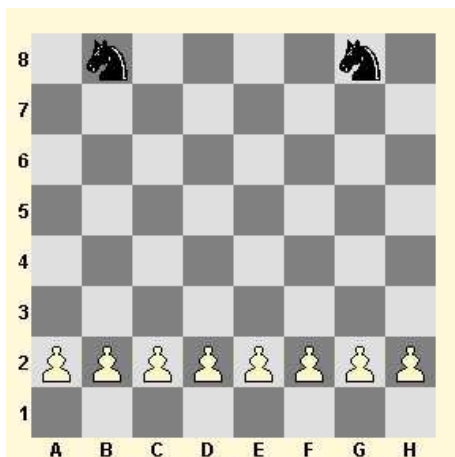
Die Läufer befinden sich in ihrer Anfangsstellung auf den Feldern c8 und f8.  
Für diese Übung gelten dieselben Regeln

## Türme und Bauern gegen Läufer und Bauern



Wurde zu Anfang die Gangart des Turmes besprochen und nachfolgend der Läufer, wird in dieser Partie das Gelernte kombiniert. Es befinden sich die weißen Türme, die schwarzen Läufer und alle Bauern in ihrer Anfangsstellung. Es gelten hier dieselben Regeln

## Zwei Springer gegen die 8 Bauern

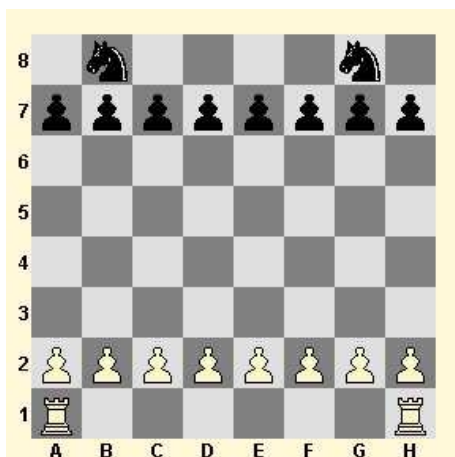


Diese Übung dient dazu, die Möglichkeiten der Springer besser kennen zu lernen.

- Die Springer befinden sich in ihrer Anfangsstellung
- Weiß beginnt
- Weiß muss mit einem Bauern die 8.Reihe erreichen und diesen in eine Dame umwandeln; Schwarz muss das verhindern
- Wird die entstandene Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter; bleibt die Dame auf dem Brett, hat Weiß gewonnen

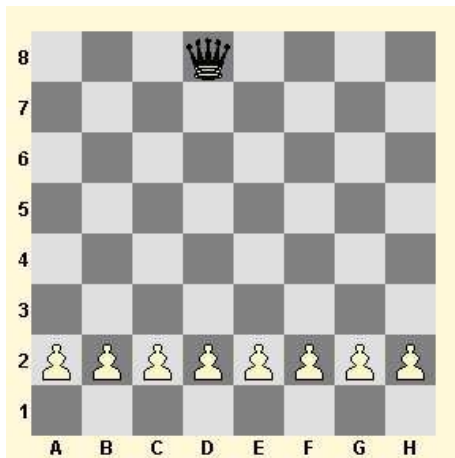
Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen.

## Türme und Bauern gegen Springer und Bauern



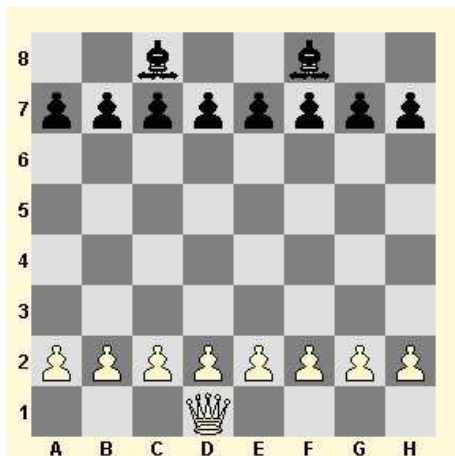
- Nun befinden sich die weißen Türme, die schwarzen Springer und alle Bauern in ihrer Anfangsstellung
- Es gelten hier dieselben Regeln wie bisher

## Dame gegen 8 Bauern



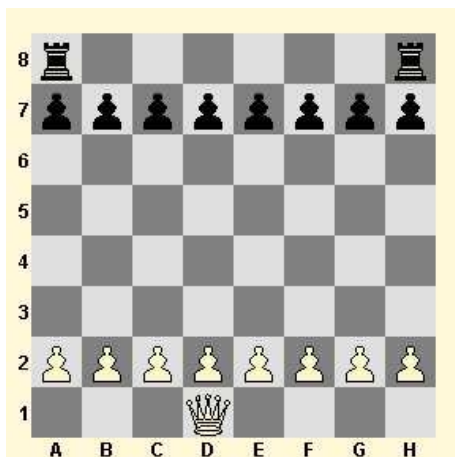
Diese Übung dient dazu, die Möglichkeiten der Dame besser kennen zu lernen. Sie wird mit einem Partner nach folgenden Regeln gespielt. Der Dame befindet sich in ihrer Ausgangsstellung auf d8. Weiß beginnt, danach wird abwechselnd gezogen. Weiß muss mit einem Bauern die 8. Reihe erreichen und diesen in eine Dame umwandeln; Schwarz muss das verhindern. Wird die entstandene Dame sofort geschlagen, geht das Spiel weiter; bleibt die weiße Dame auf dem Brett, hat Weiß gewonnen. Wenn Schwarz alle Bauern erobern kann, hat er gewonnen. Finde heraus, ob die Dame stärker ist als 8 Bauern oder nicht!

## Dame gegen zwei Läufer



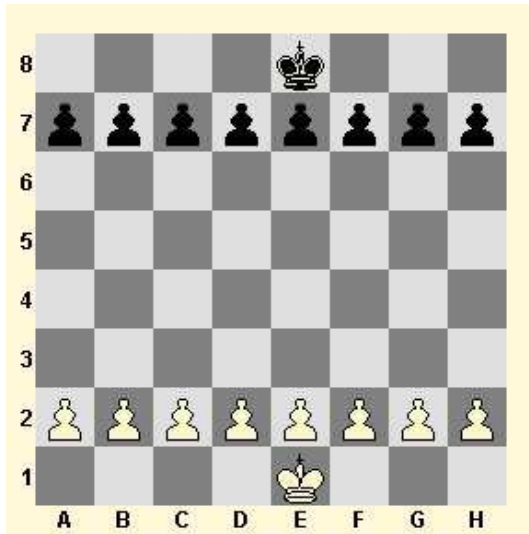
Die weiße Dame, die schwarzen Läufer und alle Bauern befinden sich in ihrer Anfangsstellung. Es gelten hier dieselben Regeln wie in vorherigen Übungen. Gewonnen hat, wer als Erster einen Bauern in eine Dame umwandelt und diese auch auf dem Brett behält. Eine umgewandelte Dame darf noch geschlagen werden. Bleibt die Dame gegen einen Läufer übrig, wenn alle Bauern geschlagen sind, hat Weiß gewonnen. Bleibt die Dame gegen zwei Läufer übrig, gilt das Spiel als unentschieden. Finde heraus, ob die beiden Läufer stärker sind oder ob die Dame stärker ist!

## Dame gegen zwei Türme



Die Figuren befinden sich in ihrer Anfangsstellung. Für diese Übung gelten dieselben Regeln. Gewonnen hat, wer als Erster einen Bauern in eine Dame umwandelt und diese auch auf dem Brett behält. Eine umgewandelte Dame darf noch geschlagen werden. Bleibt die Dame gegen einen Turm übrig, wenn alle Bauern geschlagen sind, hat Weiß gewonnen. Bleibt die Dame gegen zwei Türme übrig, gilt das Spiel als unentschieden. Finde heraus, ob die beiden Türme stärker sind oder ob die Dame stärker ist!

## König gegen König



Der Klassiker unter den Mini Partien, ist im Internet auch unter dem Namen Pawns Only bekannt

- Die Könige befinden sich in ihrer Anfangsstellung auf den Feldern e1 und e8. Für diese Übung gelten dieselben Regeln wie vorher.
- Gewonnen hat, wer als Erster einen Bauern in eine Dame umwandelt und diese auf dem Brett behält.
- Bleiben nur noch die beiden Könige übrig, gilt das Spiel als unentschieden.