



## Übung 39

## Übungstexte (1)

Erinnerst du dich noch an das **Damespiel**, das du als Vektorgrafik erstellt hast?

Die nachfolgenden Texte beschäftigen sich mit den **Spielregeln**.

1. Erfasse die **Fließtexte** (10 Minuten).
2. Werte deine Arbeiten aus; kontrolliere Anschlagszahl und Fehler.

**Text 1 – Damespiel**

Das Damebrett liegt so, dass das Eckfeld links unten ein dunkles Feld ist. Gespielt wird auf den dunklen Feldern. Zum Spiel benötigt man ein Damebrett mit vierundsechzig Feldern sowie zwölf weiße Steine und zwölf schwarze Steine. Weiß beginnt das Spiel. Ein Stein wird immer ein Feld schräg vorwärts gezogen. Ein Stein kann vorwärts und rückwärts gegnerische Steine überspringen. Springen ist Pflicht und Mehrschlag geht vor. Der gegnerische Stein wird dann aus dem Spiel genommen. Erreicht ein Stein die oberste Reihe des Damebretts, so wird dieser als Dame gekrönt, indem man einen weiteren Stein auf ihn setzt. Ein Stein, der während des Springens die oberste Reihe des Damebretts erreicht, aber wieder zurück muss, um noch mehr Steine zu überspringen, bleibt ein einfacher Stein.

**Text 2 – Damespiel**

Eine Dame kann ein bis mehrere Felder schräg vorwärts und rückwärts geschoben werden. Eine Dame kann vorwärts und rückwärts springen. Man braucht die Dame nach dem Springen nicht hinter den zuletzt geschlagenen Stein zu platzieren. Wenn man mit einer Dame und einem Stein ebenso viele Figuren schlagen kann, darf man wählen. Dameschlag geht dann nicht vor. Erst nach dem Springen werden die geschlagenen Figuren vom Brett genommen. Während des Springens darf man nicht zweimal über dieselben Figuren, wohl aber über dasselbe leere Feld. Berührt man die Dame oder einen Stein, den man auch setzen kann, so muss dieser geführt werden. Wenn der Gegner einen Zug macht, der nicht den Spielregeln entspricht, wenn er zum Beispiel vergisst zu springen, oder er springt zu wenig Figuren, dann ist es fair, ihn darauf aufmerksam zu machen und ihn zurückspringen zu lassen. Aber man darf auch weiter spielen. Wer keinen Zug mehr machen kann, hat die Partie verloren. Wenn keiner gewinnen kann, ist sie unentschieden.



## Arbeitsblatt 11-21

### Übung 39

Die beiden Übungstexte sind für 10-Minuten-Abschriften vorgesehen. Sie könnten parallel zum Modul A2 (Objektorientierung), Vektorgrafik „Damespiel“ eingesetzt werden. Darüber hinaus bieten sie sich zur Weiterbearbeitung (Formatierungen) an.

Nachdem die Schüler/innen erstmals eine 10-Minuten-Abschrift anfertigen, empfiehlt sich hier, ihnen zu erklären, wie die eigene Anschlagzahl sowie die Note errechnet wird.

Bei einer 10-Minuten-Abschrift müssen Fehlerprozente berechnet werden. Die Formel dafür lautet:

$$\boxed{\text{Fehlerzahl} \cdot 100 : \text{Anschläge}}$$

Zu bewerten ist dann nach folgendem Schema:			
Fehlerprozente	Note	Fehlerprozente	Note
0,000 – 0,100 %	1	0,301 – 0,400 %	4
0,100 – 0,200 %	2	0,401 – 0,500 %	5
0,201 – 0,300 %	3	ab 0,501 %	6

Eine Bewertungstabelle für 10-Minuten-Abschriften befindet sich im Verzeichnis

**11\11-materialien\tabelle.docx**

Unter **11\11-materialien\dame-vor.docx**

sind beide Texte zu einer 10-Minuten-Abschrift zusammengefasst. Sie eignet sich für Schüler, die bereits höhere Anschlagszahlen erreichen bzw. als evtl. Leistungsnachweis für einen späteren Einsatz.

Der Quelltext befindet sich unter

**a1\a1-materialien\quelltexte\ab-21-dame.doc**