



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	60
dunkles Feld ist. Gespielt wird auf den dunklen Feldern. Zum	125
Spiel benötigt man ein Damebrett mit vierundsechzig Feldern	188
sowie zwölf weiße Steine und zwölf schwarze Steine. Weiß	248
beginnt das Spiel. Ein Stein wird immer ein Feld schräg	308
vorwärts gezogen. Ein Stein kann vorwärts und rückwärts	366
gegnerische Steine überspringen. Springen ist Pflicht und	427
Mehrschlag geht vor. Der gegnerische Stein wird dann aus dem	491
Spiel genommen. Erreicht ein Stein die oberste Reihe des	552
Damebretts, so wird dieser als Dame gekrönt, indem man einen	615
weiteren Stein auf ihn setzt. Ein Stein, der während des	675
Springens die oberste Reihe des Damebretts erreicht, aber	736
wieder zurück muss, um noch mehr Steine zu überspringen,	794
bleibt ein einfacher Stein.	822

Text 2 – Damespiel

Eine Dame kann ein bis mehrere Felder schräg vorwärts und	61
rückwärts geschoben werden. Eine Dame kann vorwärts und	119
rückwärts springen. Man braucht die Dame nach dem Springen	181
nicht hinter den zuletzt geschlagenen Stein zu platzieren.	241
Wenn man mit einer Dame und einem Stein ebenso viele Figuren	306
schlagen kann, darf man wählen. Dameschlag geht dann nicht	366
vor. Erst nach dem Springen werden die geschlagenen Figuren	429
vom Brett genommen. Während des Springens darf man nicht	489
zweimal über dieselben Figuren, wohl aber über dasselbe leere	552
Feld. Berührt man die Dame oder einen Stein, den man auch	614
setzen kann, so muss dieser geführt werden. Wenn der Gegner	676
einen Zug macht, der nicht den Spielregeln entspricht, wenn er	741
zum Beispiel vergisst zu springen, oder er springt zu wenig	802
Figuren, dann ist es fair, ihn darauf aufmerksam zu machen und	866
ihn zurückspringen zu lassen. Aber man darf auch weiter	923
spielen. Wer keinen Zug mehr machen kann, hat die Partie	983
verloren. Wenn keiner gewinnen kann, ist sie unentschieden.	1043



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 Fehlerprozentage berechnet werden. Die Formel dafür lautet:

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

Zu bewerten ist dann nach folgendem Schema:			
Fehlerprozentage	Note	Fehlerprozentage	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 Anschlagzahlen erreichen bzw. als evtl. Leistungsnachweis für einen späteren Einsatz.

Der Quelltext befindet sich unter

a1\11-materialien\quelltexte\ab-21-dame.doc