

14

Wie spielt man „Schiffe versenken“ ?

Die Vorlagen für dieses Spiel schneiden Sie am besten in der Mitte durch. So hat jede(r) SpielerIn ein eigenes Spielbrett.

Wenn Sie diese Spielbretter aufbewahren, achten Sie auf die Kennzeichnung oben auf jedem Spielbrett. Sie zeigt Ihnen, welche der Spielbretter zusammen gehören.

Zwei SpielerInnen sitzen sich gegenüber. Die beiden Hälften des Spielfeldes liegen so zwischen den SpielerInnen, dass jede(r) nur die eigene Hälfte sieht.

Die SpielerInnen haben je einen Stift. Falls das Spiel laminiert ist, sollte es ein wasserlöslicher Marker sein.

Zu Beginn des Spieles markiert (schraffiert) jede(r) SpielerIn in den rechten weißen Feldern die eigenen Schiffe.

Jede(r) SpielerIn besitzt:

- 1 **Schlachtschiff**
(4 senkrecht oder waagrecht neben einander liegende Felder)
- 2 **Kreuzer**
(3 senkrecht oder waagrecht neben einander liegende Felder)
- 3 **Schnellboote**
(2 senkrecht oder waagrecht neben einander liegende Felder)
- 4 **U-Boote**
(1 Feld)

Abwechselnd rufen die SpielerInnen ein Feld auf, das sie z.B. mit „F4“ benennen. Liegt dort ein Schiff des Gegenspielers, sagt dieser z.B.: „Kreuzer getroffen“. Im anderen Fall sagt er z.B. „Wasser“.

Im linken Feld wird jeweils markiert, was man beim Gegenspieler getroffen hat (Schiff oder Meer). Hat man das Meer getroffen, muss man die Lösung der dort stehenden Aufgabe nennen. Macht man hierbei einen Fehler, darf der andere anschließend zwei mal „schießen“.

Das Spiel endet, wenn alle Schiffe eines Spielers „versenkt“ sind.

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | |
| 7+1 | 2+3 | 13-1 | 14+3 | 16+3 | 9-8 | 17+1 | 5-3 | A | 10 | 4 | 19 | 0 | 0 | 7 | 16 | 13 |
| 4+5 | 2+1 | 9-9 | 2+3 | 18+1 | 17-4 | 7+1 | 10+5 | B | 15 | 8 | 13 | 19 | 5 | 0 | 3 | 9 |
| 15-2 | 12+4 | 5+2 | 8-8 | 9-9 | 17+2 | 2+2 | 12-2 | C | 2 | 18 | 1 | 19 | 17 | 12 | 5 | 8 |
| 13+5 | 9-1 | 1+7 | 15-1 | 17-5 | 11-1 | 2+9 | 16-1 | D | 4 | 19 | 11 | 0 | 3 | 6 | 7 | 12 |
| 6-5 | 2+3 | 17-3 | 13-1 | 11+4 | 8+1 | 13+4 | 13-3 | E | 10 | 10 | 15 | 17 | 9 | 0 | 19 | 14 |
| 14+3 | 8+1 | 9-3 | 15-4 | 4-4 | 2+1 | 14+4 | 13-2 | F | 19 | 1 | 10 | 10 | 18 | 19 | 7 | 4 |
| 16-3 | 11-1 | 4+2 | 15+3 | 17-1 | 8+1 | 4+2 | 8+1 | G | 9 | 0 | 9 | 17 | 5 | 15 | 16 | 9 |
| 8+1 | 16-1 | 14+1 | 15+1 | 13-1 | 3-1 | 1+6 | 9-3 | H | 2 | 9 | 18 | 10 | 5 | 7 | 15 | 9 |
| 4+5 | 12+5 | 11-1 | 8+1 | 6-3 | 13+6 | 2+4 | 5+2 | I | 6 | 4 | 13 | 9 | 19 | 4 | 7 | 5 |
| 1+8 | 12+5 | 11-1 | 4+1 | 3+3 | 17-7 | 16+1 | 10+5 | K | 16 | 9 | 1 | 4 | 14 | 4 | 9 | 18 |
| 9-1 | 14+1 | 9-4 | 9-1 | 1+8 | 1+3 | 14-3 | 10+3 | L | 12 | 19 | 10 | 12 | 9 | 11 | 12 | 8 |

33.001

Schiffe versenken im Zahlenmeer **Spieler A1**

Zu Beginn des Spieles werden in den rechten weißen Feldern die eigenen Schiffe schraffiert. Links wird markiert, was man beim Gegenspieler getroffen hat (Schiff oder Meer). Hat man das Meer getroffen, muss man die Lösung der dort stehenden Aufgabe nennen.

33.001

Schiffe versenken im Zahlenmeer **Spieler A2**

Zu Beginn des Spieles werden in den rechten weißen Feldern die eigenen Schiffe schraffiert. Links wird markiert, was man beim Gegenspieler getroffen hat (Schiff oder Meer). Hat man das Meer getroffen, muss man die Lösung der dort stehenden Aufgabe nennen.

33.001

Hier wird das Blatt in zwei Teile zerschnitten oder ein Sichtschutz aufgestellt!

Hier wird das Blatt in zwei Teile zerschnitten oder ein Sichtschutz aufgestellt!

Beispiel: Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20