

## Schiffe versenken einmal anders

Grundlage ist das bekannte Spiel "Schiffe versenken". Wir versenken allerdings lange Wörter.

Dazu werden die Vordrucke foliert und man kann jetzt bequem mit einem Folienstift schreiben.

Spiel:

Jedes Kind erhält ein Spielblatt. Wer das erste Wort nennen darf wird erwürfelt oder durch ein Rätsel entschieden.

Ein Kind schreibt ein langes Wort in das Wortgitter. Pro Kästchen wird ein Buchstabe geschrieben.

Das Kind muss so schreiben, dass niemand das Wort sehen kann.

Der oder die Mitspieler raten nun die Lage der Buchstaben, in dem sie die Koordinaten benennen.

Bsp.: A/3

Jetzt muss der erste Spieler sagen, ob ein Buchstabe in dem Kästchen A/3 steht. Wenn ja, muss er den Buchstaben benennen, wenn nein muss weiter geraten werden. Spielende ist dann, wenn

a) das Wort komplett in Koordinatensystem erkannt wurde

Oder

b) wenn ein Kind das Wort errät

Tipp:

Falls das Gitter zu groß ist und das Spiel dadurch langweilig werden sollte (was ich nicht hoffe, aber bei jüngeren Kindern durchaus möglich ist), kann man das Spielfeld auch begrenzen z.B. von A/1 bis J/X darf das Wort eingetragen werden. Es kann auch vereinbart werden, einen ganzen Satz zu schreiben oder senkrecht oder diagonal schreiben zu dürfen

Anmerkung:

Ich habe leider die 10 nicht in das letzte Feld schreiben können ohne dabei die Gitterabstände in der letzten Zeile zu verändern. Deshalb habe ich das X als römische 10 gewählt.

Man kann daraus ja ein Rätsel für die Kinder machen. Nach dem Motto: "Gibt es hier eine Zehn?"

Viel Spaß

Kornelia Höhne

Wort:

-----

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
X																			

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
X																			