

Mein Spielfeld

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												

Meine Wörter

8 Buchstaben							
7 Buchstaben							
6 Buchstaben							
5 Buchstaben							
4 Buchstaben							
3							

Spielfeld meines Gegners

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
A												
B												
C												
D												
E												
F												
G												
H												
I												
J												
K												
L												

Wörter vom Gegner

8 Buchstaben							
7 Buchstaben							
6 Buchstaben							
5 Buchstaben							
4 Buchstaben							
3							

WÖRTER VERSENKEN

Regeln und Variationen

Regeln:

Als Erstes denkt sich jeder Mitspieler Wörter mit unterschiedlicher Buchstabenanzahl (von 8 bis 3 Buchstaben) aus und notiert sie in dem für „meine Wörter“ vorgegebenen Raster. Dann werden auch die Wörter vom Gegner im dafür vorgegebenen Raster eingetragen. Anschließend wird die Sicht zum/r Mitspieler*in verdeckt und beide platzieren ihre Wörter mit vorgegebener Buchstabenanzahl senkrecht, waagrecht oder diagonal auf ihrem Spielfeld. Dabei muss zwischen den Wörtern mindestens ein Kästchen Abstand sein.

Nun beginnt die Jagd auf die gegnerischen „Wortschiffe“.

Abwechselnd nennst du deinem/r Mitspieler*in ein Feld, auf dem du ein Wortschiff vermutest, zum Beispiel B1. Nun prüft der/die andere, ob auf B1 ein Schiff oder ein Teil eines Schiffes platziert ist und gibt die Information „Treffer“ oder „kein Treffer“. Das getroffene Feld markierst du dann auf dem schwarzen Spielfeld, dem „Spielfeld meines Gegners“. Wenn du ins Wasser getroffen hast, ist der/die andere dran usw. Wenn du ein Wortschiff triffst, darfst du weiter versuchen, es zu versenken, bis du wieder Wasser getroffen hast. Wenn alle Felder eines Schiffes getroffen wurden, so wird der/die Mitspieler*in über das Versenken des Wortschiffes informiert. Hilfreich ist es immer, wenn man sich auf dem eigenen Spielplan auch notiert, wo man selbst keinen Treffer hatte oder der/die andere schon getroffen bzw. versenkt hat.

Wer ist der/die Gewinner*in?

Gewonnen hat am Ende, wer als erster alle Wortschiffe des/der anderen vollständig versenkt hat.

Viel Spaß!

Variation 1:

Man kann sich am Anfang darauf einigen, nur mit einer bestimmten Wortart zu spielen, z.B. Nomen oder Adjektive.

Variation 2:

Der Schwerpunkt kann auch auf Rechtschreibbesonderheiten gelegt werden. Als Herausforderung könnte man z.B. möglichst viele Wörter mit Mitlautverdoppelung, einem Dehnungs- h, oder Schärfungen ss und ß einbauen.