

Schiffe versenken mit Geraden



Vorbemerkung:

Mit Hilfe dieses Partnerspiels wird geübt, Geraden zu zeichnen und strategisch Geradengleichungen aufzustellen. Die angegebenen Regeln sind ein Vorschlag, sie können beliebig variiert werden, insbesondere, was die Größe und die Anzahl der Schiffe und die Auswahl der Spielpartnerinnen und -partner anbelangt.

Erforderliche Materialien:

Spielpläne laminiert in Klassenstärke, wasserlösliche Folienstifte in Klassenstärke, Geodreieck, Sichtschutz zwischen den Spielerinnen und Spielern

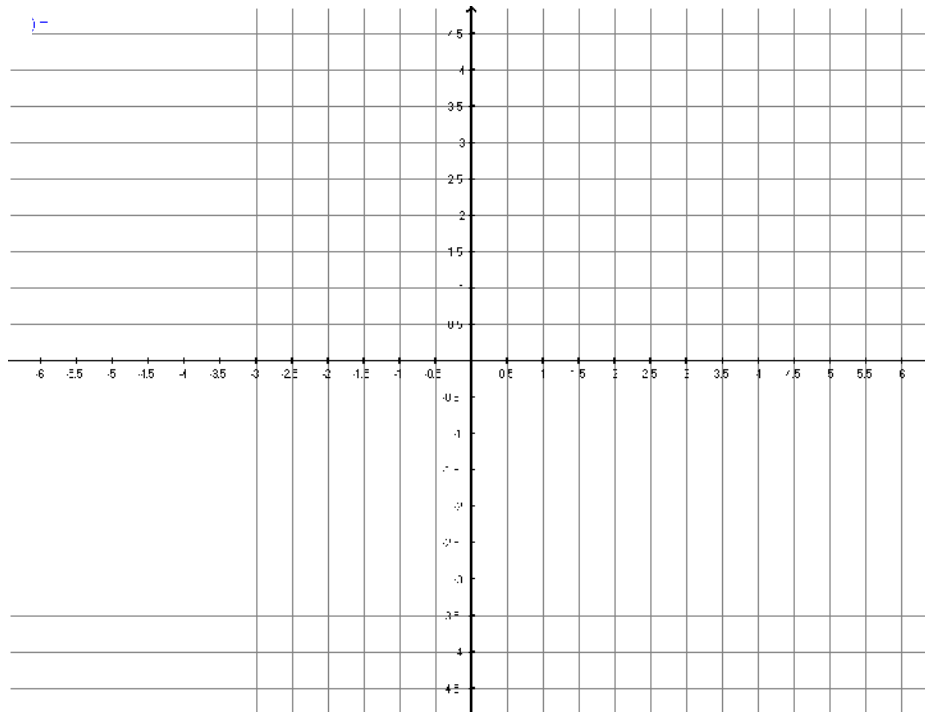
Spielanleitung für zwei Spielerinnen/Spieler:

1. Ziel des Spiels ist, die Schiffe des Gegners mit Hilfe von Geraden zweimal zu treffen, um sie damit zu versenken.
2. Setze in dein eigenes Koordinatenkreuz **drei 5er-Schiffe** (5 Punkte an Kreuzungspunkten im Koordinatengitter werden mit einem geraden Strich miteinander verbunden: senkrecht, waagerecht oder diagonal). Deine Partnerin/dein Partner tut das Gleiche im eigenen Feld.
3. Nenne eine Geradengleichung und zeichne die zugehörige Gerade in das gegnerische Feld auf dem eigenen Blatt.
4. Dein Gegenüber muss die Gerade in sein eigenes Koordinatenkreuz zeichnen und sagen, ob und in welchem Punkt ein Schiff getroffen wurde. Wenn du ein Schiff getroffen hast, darfst du noch eine Geradengleichung nennen und versuchen, das Schiff wieder zu treffen. Triffst du nicht mehr, kommt dein Gegenüber an die Reihe. Beim zweiten Treffer ist das Schiff versenkt.
5. Dann kommt deine Mitspielerin/dein Mitspieler dran, nennt eine Geradengleichung und zeichnet sie in das Feld mit deinem Namen ein. Du zeichnest sie auch in dein eigenes Feld ein und musst sagen, ob und wo ein Schiff getroffen wurde. Wurde ein Schiff getroffen, darf die andere Person noch einmal „schießen“.
6. Gewonnen hat, wer zuerst jedes Schiff des anderen mindestens zweimal getroffen und damit versenkt hat.

Schiffe versenken mit Geraden



Mein Feld:



Das Feld von: _____

