

22 Schiffe versenken



Ziele

1. Die Kinder erkennen, dass es eine Strategie, ein durchdachtes Vorgehen braucht, um eine eindeutige Position auf einem Spielfeld nur mit Worten angeben zu können. Dies kann aber auf verschiedene Arten geschehen.

Vorgehen

1. Die Lehrperson (oder ein Kind) erklärt, wie das Spiel „Schiffe versenken“ funktioniert.
2. Je zwei Kinder sprechen sich ab, wie sie Felder für das Spiel eindeutig identifizieren können. Dies kann z.B. mit Farben, Buchstaben, Worten, Zahlen, u.a. geschehen.
3. Die beiden Kinder platzieren ihre Schiffe auf einem Spielfeld (ein Viererschiff, zwei Dreierschiffe, drei Zweierschiffe und vier Einerschiffe).
4. Ohne auf das gegnerische Spielfeld zu schauen, raten die Kinder die Position der Mitspielerin, des Mitspielers. Wird kein Schiff getroffen, ist das andere Kind an der Reihe mit Raten. Wird jedoch ein Schiff getroffen, darf weiter geraten werden.

Information



30 Minuten



im Schulzimmer



Einzelarbeit



Partnerarbeit



Gruppenarbeit



Klassenarbeit

- » Spielfeld kopieren

Vorwissen

- » keines

Material

- » Spielfeld, um Schiffe zu platzieren
- » Schreibmaterial



Variante

- » Das Spielfeld und die Anzahl Schiffe vergrössern (die Kinder vereinbaren selber).
- » Ein Hunderterfeld kann als Spielfeld verwendet werden.
- » Anstelle quadratischer Felder Dreiecke einzeichnen.
- » „Superbomben“ können mehrere Felder gleichzeitig zerstören (z.B. zusätzlich rechts und links). Jedes Kind besitzt eine bestimmte Anzahl davon.
- » Meerestiere suchen (siehe Kopiervorlage 2)

Kompetenzen Lehrplan 21

K1	K2	K3
Kompetenzstufen Informatik Lehrplan 21		
Ks a	Ks a	Ks a
Mehr Informationen finden Sie unter www.minibiber.ch/lehrplan21.html		Ks b
		Ks c
		Ks d

Kommunizieren und Kooperieren	Darstellen und Interpretieren	Begründen und Bewerten	Strukturieren und Modellieren
Rollen & Perspektiven	Codieren	Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen	Codieren
Codieren	Objekte, Attribute, Funktionen	Lösungsanalyse	Objekte, Attribute, Funktionen
Logik	Formale Anleitungen	Formale Anleitungen	Logik
Suchen, Finden, Sortieren, Ordnen			Formale Anleitungen
Formale Anleitungen			

