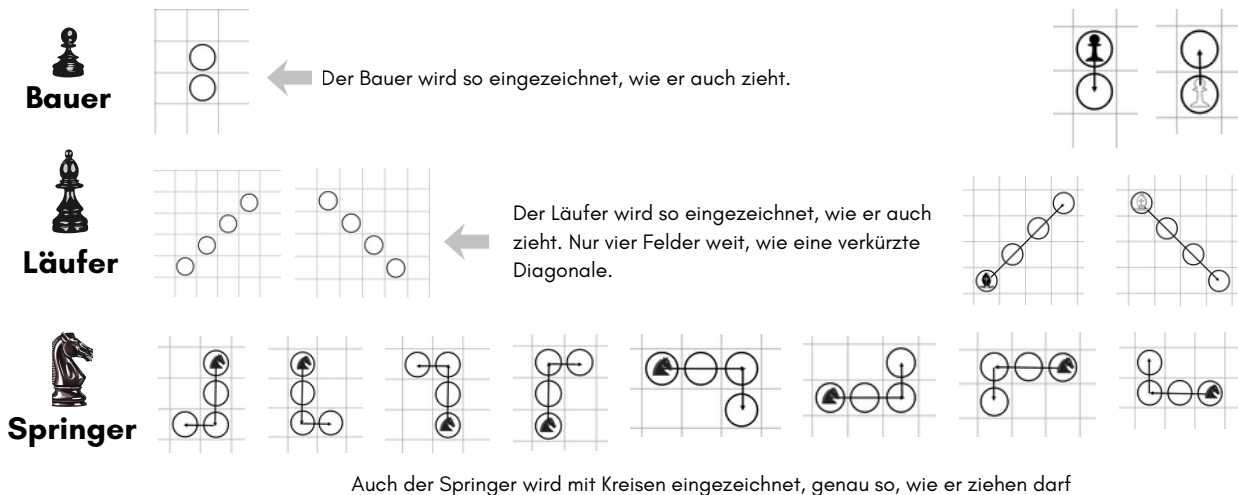


Namen der Spielenden:

Datum:

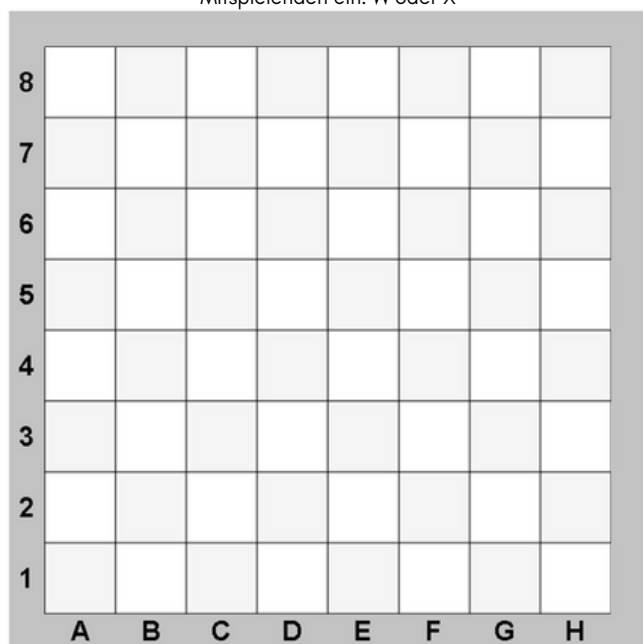
SCHIFFEVERSENKEN MIT SCHACHFIGUREN

So geht's: Suche dir einen Partner oder eine Partnerin. Jeder hat zwei Schachbretter. Links dein eigenes Brett, rechts das Brett für Treffer beim Gegner oder der Gegnerin. Zeichne auf dein eigenes Brett deine "Figuren". Einsetzen kannst du einen Bauer, einen Springer und einen Läufer. Unten siehst du, wie du die Figuren einzeichnen darfst.

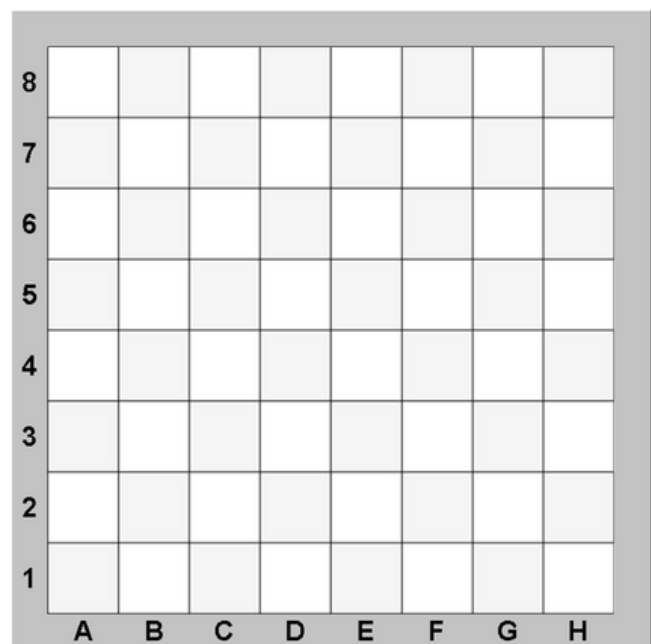


Zwischen jeder Figur muss mindestens ein Feld frei bleiben. Die Felder heißen wie im echten Schach: A1 bis H8. Nachdem ihr eure drei "Schiffe" eingezeichnet habt, dürft ihr abwechselnd raten (z. B. „E4“ Ist dort eine Figur? → Treffer! Du darfst nochmal schießen – Sonst → Wasser! Der Mitspielende ist dran. Ein Treffer wird mit einem X markiert. Triffst du kein Feld, schreib ein W für Wasser. Wenn alle Felder einer Figur, eines "Schiffes" getroffen sind, sagt laut: „Figur versenkt!“ Wer zuerst alle Figuren des Gegners versenkt, gewinnt das Spiel!

Hier versteckst du deine Figuren (Kreise) und trägst die Schüsse des Mitspielenden ein: W oder X



Hier trägst du deine "Schüsse" ein (X oder W)



W = Wasser X = Treffer

© Dr. Edmund Bruns

SCHIFFEVERSENKEN MIT SCHACHFIGUREN

Variante: Königliche Rettung



Kooperatives Spiel (statt gegeneinander!)

- Die Kinder helfen gemeinsam, den König zu finden, der von dem Lehrenden auf dem Schachbrett „versteckt“ wird.
- Die Kinder dürfen nacheinander eine Ja/Nein-Frage stellen („Steht der König auf einer schwarzen Reihe?“ usw.).
- **Ziel:** Den König in möglichst wenigen Fragen finden.
- 🧠 Trainiert logisches Denken, Kommunikation und Teamarbeit.

