

5 Geraden spielerisch untersuchen

★ bis ★★★★★ | 👤

Spielidee

Dies ist ein Spiel für zwei Spieler.

Es gelten die üblichen Regeln des Spiels „Schiffe versenken“ in leicht veränderter Form: Statt mit der Angabe einzelner Koordinaten wie „A3“ oder „C7“ werden die Schiffe durch die Wahl verschiedener Geraden aufgespürt.

Man wird bei wiederholtem Spielen erkennen, dass man immer mehr Strategien finden kann. So kann das Spiel einfach beginnen und immer schwieriger werden.

Spielverlauf

Vorbereitung / Schiffe einzeichnen: Jeder Spieler trägt auf seinem Spielbrett drei Schiffe in das eigene Spielfeld, ein: je ein Schiff der Länge 3, 4 und 5 Kästchen. Er kann sie waagrecht oder senkrecht zeichnen, aber nicht diagonal oder anders angeordnet.

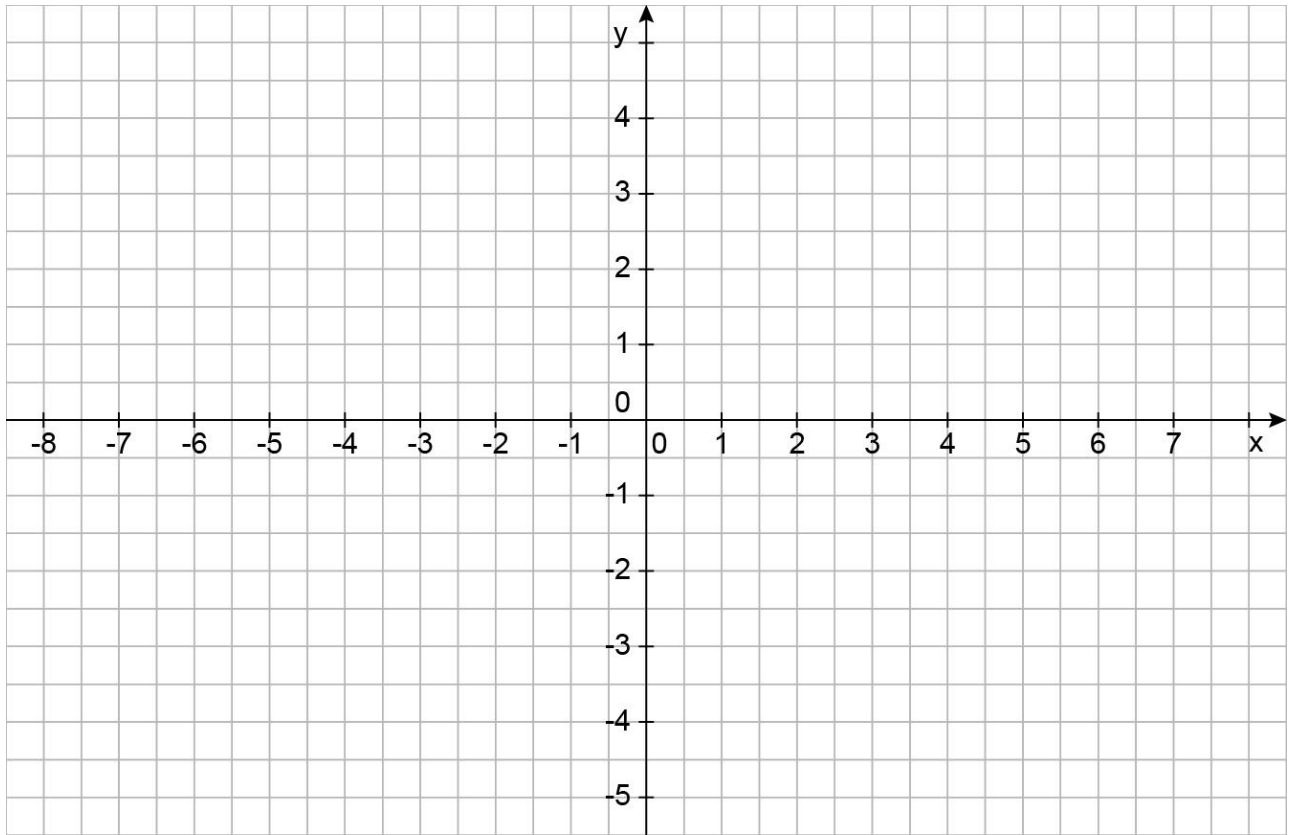
Das Spiel: Der 1. Spieler beginnt, indem er eine beliebige Geradengleichung nennt (er sagt z. B. „ $y = x + 1$ “). Beide Spieler zeichnen die Gerade ein, der 1. in sein oberes Feld, der 2. in das untere Feld. Spieler 2 überprüft nun, ob die Gerade eines seiner Schiffe kreuzt. In diesem Fall meldet er die Lage des Treffers bzw. der Treffer (z. B. „Treffer bei Punkt $(5 \mid 4)$ oder in $(-1 \mid 1,2)$ “). Der erfolgreiche Spieler ist nun nochmal an der Reihe. Ein Schiff gilt als versenkt, wenn jedes Kästchen einmal getroffen wurde. Nach einem Fehlversuch ist der andere Spieler an der Reihe. Als Fehlversuch gilt auch, ein bereits getroffenes Kästchen erneut zu treffen.

Spielende: Das Spiel endet, wenn alle Schiffe eines Spielers versenkt sind. Der betroffene Spieler hat dann verloren.

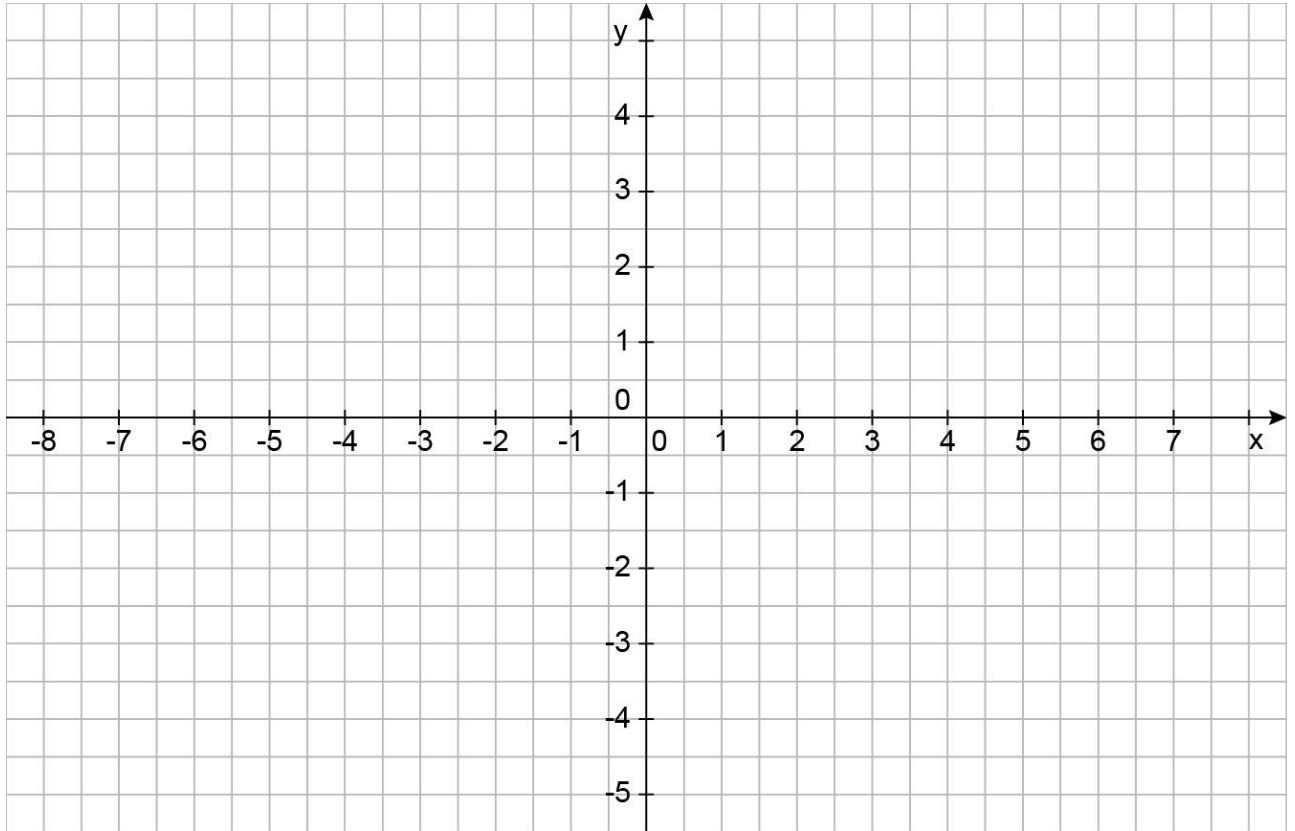
Name: _____

Datum: _____

Der Gegner



Mein Feld



© 2013 Cornelsen Schulverlage GmbH, Berlin.
Alle Rechte vorbehalten.