

# SCHIFFE VERSENKEN

FÜR DICH UND DEINE GRUPPE

## Material

- Din A4 Blätter in 2 verschiedenen Farben
- Stifte
- Spielgeld
- Ausgedruckte Aufgabenzettel
- Seilchen oder Kreide (je nach Untergrund)
- Dartpfeile (am besten mit Spitzen aus Metall) oder Boccia-Kugeln
- Seil, Stöcke, irgendwas zum Markieren des Spielfeldes

## Spielidee

Es spielen zwei gleichgroße Gruppen gegeneinander. Wie beim Brettspiel werden Schiffe im Spielfeld platziert, die von der gegnerischen Mannschaft gefunden werden müssen. **Die Teams erspielen sich Geld, um die notwendige Munition kaufen zu können. Erst dann kann angegriffen werden.**

## Spielablauf

Vorbereitungen und Einteilung der 2 Teams und Platzierung der Schiffe im Lageplan. (Pro Team ist ein Spielleiter notwendig, um die Aufgaben abzunehmen und Geld auszugeben)

### **1.Phase „Geld verdienen“:**

Geld mit verschiedenen Aufgaben verdienen.

### **2.Phase „Munition kaufen“:**

3 Waffen mit verschiedenen Funktionen stehen zur Auswahl.

### **3.Phase „Angriff“:**

Werfen der Munition auf das gegnerische Feld, um Schiffe zu versenken.

## Vorbereitung

Es werden 2 gegenüberliegende Spielfelder abgesteckt. Ein Feld sollte eine Größe von: 5x5m haben. Auf jeder Seite wird ein 8x8 Raster mit kleinen, quadratischen Feldern angelegt (siehe Bild). Je nach Untergrund können die Felder mit Seilen o.ä. gelegt, oder mit Kreide aufgemalt werden.

Jede Gruppe platziert die Schiffe auf ihrem Lageplan (waagrecht oder vertikal). Zu jedem Schiff muss angrenzend ein Kästchen frei bleiben.

Folgenden Schiffe einzeichnen:

NAME	AUSMASSE	ANZAHL
TITANIC	5 Kästchen	1
U-BOOT	4 Kästchen	1
SEGELSCHIFF	3 Kästchen	2
SCHLAUCHBOOT	2 Kästchen	2
RETTUNGSRING	1 Kästchen	3

## Spielprinzip

### 1.Phase: Geld verdienen

Nachdem die Schiffe auf ihre Position gesetzt wurden, können 2er-Gruppen Geld verdienen, mit dem anschließend an diese Phase des Spiels, Munition gekauft werden kann. Der Spielleiter hat Aufgabenzettel (ggf. plus notwendige Materialien) auf dem Gelände verteilt. Wenn eine Aufgabe nachweislich erledigt wurde, zahlt der Gruppenleiter das Geld aus.

### Aufgaben

Die Aufgaben müssen gleich oft gemacht werden, d.h. nach den Liegestützen dürfen nicht direkt wieder Liegestütze gemacht werden, sondern erst alle anderen Aufgaben.

- Spiele Tic-Tac-Toe gegen die gegnerische Gruppe. Bei 3 Siegen gibt es 10\$.
- Montagsmaler gegen eine andere Gruppe. Bei 3 Siegen gibt es 10\$.
- Purzelbaum, die Bäume aus der Gruppe werden addiert. Je 100 Bäume = 10\$
- Liegestütze, die Liegestütze aus der Gruppe werden addiert. Je 100 Liegestützte= 10\$
- Seilspringen, die Sprünge aus der Gruppe werden addiert. Je 100 Sprünge = 10\$.
- Berührt als Gruppe den Boden mit nur 2 Beinen, 2 Händen und einem Ellbogen. 5\$
- Sagt einen bekannten Bibelvers (rückwärts) auf. 5\$
- Summt ein Lied, das euer Spielleiter errät. 5\$
- Findet einen Bibelvers mit dem Wort Schiff oder Boot. 5\$
- Nennt 3 biblische Geschichten, in denen ein Boot oder ein Schiff vorkommt. 5\$
- Halte eine 1,5l Wasserflasche 3 Min lang waagrecht vom Körper entfernt. 10\$

### 2.Phase: Munition kaufen

Mit dem verdienten Geld kann nun Munition gekauft werden. Je nach Vorrat der Munition, kann der Preis angepasst werden (achtet auf den Spielverlauf, falls es zu

schnell zu Ende geht, kann die Munition teurer werden). Es gibt verschiedene Munitionsarten mit unterschiedlichen Eigenschaften:

Name der Munition	Eigenschaften	Preis
Rakete	Trifft ein Feld	10\$
Mörser	Sprengt vier Felder (2x2). Die werfende Gruppe entscheidet, welche drei Felder zusätzlich aufgedeckt werden. Die Felder müssen ein Quadrat ergeben.	60\$
Torpedo	Er schwimmt horizontal von links nach rechts durch die getroffene Linie. Wird ein Schiff getroffen, endet seine Reise. Wenn kein Schiff auf der Diagonale liegt, war der Treffer ein fail.	50\$

### 3.Phase: Angriff

Die Gruppen kommen mit ihren erworbenen Waffen zum Schlachtfeld. Das Team, das weniger Waffen hat, beginnt.

1. Welche Munition wollt ihr benutzen? Wählt sie vor dem Wurf aus!
2. Wirf mit den Dartpfeilen auf das Schlachtfeld, Mindestabstand zum Feld legt der Spielleiter fest.
3. Wenn du das Schlachtfeld nicht getroffen hast oder du ein Raster triffst, das schon mal getroffen wurde, hast du leider Pech gehabt.
4. Frage bei der gegnerischen Mannschaft nach, ob du z. B. auf A6 etwas getroffen hast.
5. Die gegnerische Mannschaft markiert das getroffene Feld. Mit einem DIN-A4-Blatt.
  - a. Farbe 1 = Treffer
  - b. Farbe 2 = Wasser
6. Nun ist die gegnerische Mannschaft mit ihrem Angriff an der Reihe.

### Spielauswertung

- Die Gruppe, die zuerst alle gegnerischen Schiffe versenkt hat, hat gewonnen.
- Legt vorher eine Spielzeit fest. Welche Gruppe in der Zeit die meisten Schiffe versenkt hat, hat gewonnen.

### Druckvorlagen

- Raster
- Aufgaben

### Quelle

<https://www.gelaendespiele.ch/sites/default/files/gelaendespiel-eintrag/schiffe-versenken/schiffe-versenken-764.pdf>