

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Rätselspaß Schiffe suchen - Logisches Denken*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Inhalt

	<u>Seite</u>
Einführung	4
Arbeitsablauf	5
Kurzanleitungen	6
<b>36er-Feld 1-3</b>	7 - 8
<b>49er-Feld 1-3</b>	8 - 9
<b>64er-Feld 1-16</b>	10 - 17
<b>100er-Feld 1-14</b>	18 - 24
<b>Blanko-Vorlage</b>	25
<b>Die Lösungen</b>	26 - 31

# Einführung

**NAMEN** „Schiffe suchen“ ist ein logisches Puzzle, das auf dem bekannten Spiel „Schiffe versenken“ basiert. Andere Namen für diese Rätselart sind „Flottenmanöver“, „Solitaire Battleship“, „Marinespiel“ u.a.. „Schiffe suchen“ wird allerdings alleine gespielt.

**ZIEL** Ziel ist es, herauszufinden, wo alle Schiffe „versteckt“ sind. „Schiffe suchen“ trainiert das Konzentrationsvermögen, das Vorstellungsvermögen sowie das strategische, logische Denken und zwingt zu strukturiertem, genauem Arbeiten.

## BESCHREIBUNG DER RÄTSELART

In einem quadratischen Rastergitter ist eine Flotte von Schiffen verteilt, die auf der rechten Seite angezeigt sind. Es gibt Einer-, Zweier-, Dreier- und Viererschiffe. Jedes Schiff belegt Felder in horizontaler oder vertikaler Richtung. Die Zahlen am Ende jeder Zeile und Spalte zeigen, wie viele Felder durch Schiffsteile besetzt sind. Die Schiffe sind so platziert, dass kein Schiff ein anderes berührt, auch nicht in diagonaler Richtung. Die Schiffe sind also immer von Wasser umgeben, außer sie liegen am Rand. Manchmal sind Schiffs- oder Wasserteile bereits eingezeichnet.

## SYMBOLE



Heck oder Bug eines Schiffes; dieses Teil zeigt auch die Richtung des Schiffes an



Mittelteil eines Schiffes



Einerschiff



Wasser

## SCHWIERIGKEITS- GRADE

Die drei verschiedenen Schwierigkeitsgrade sind im Titel mit \*, \*\* oder \*\*\* gekennzeichnet.

# Arbeitsablauf

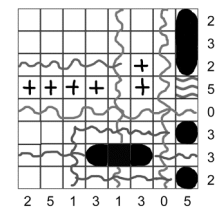
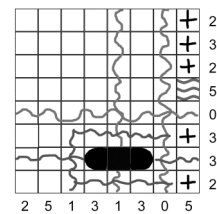
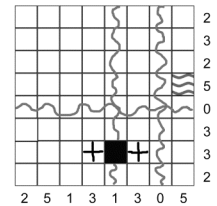
Die Kinder arbeiten mit Bleistift. Evtl. können fertige Schiffe farblich markiert werden.

Achtung: *Es darf nie einfach nur geraten werden. Jeder Schritt muss logisch nachvollziehbar sein!*

## SCHWIERIGKEITS- GRAD 1 \*

### Vorgehensweise:

- bei den 0-Spalten und 0-Zeilen Wasser einzeichnen
  - um bereits vorhandene Schiffe oder Schiffsteile Wasser einzeichnen
  - bei bereits fertig gefüllten Spalten und Zeilen Wasser einzeichnen
  - fertige Schiffe sofort ankreuzen – so behält man die Übersicht
  - Spalten und Zeilen einzeln kontrollieren: Wo haben Schiffsteile oder Schiffe Platz?  
Tip: Bei den höheren Zahlen beginnen
  - Schiffsteile und Schiffe mit Kreuzen einzeichnen
- Wichtig: Immer Wasser um gefundene Schiffe und Schiffsteile einzeichnen und fertige Spalten und Zeilen mit Wasser auffüllen



## SCHWIERIGKEITS- GRAD 2 \*\*

Zählen allein genügt nicht mehr – folgende Überlegungen führen zum Ziel:

- Welche Schiffe braucht man noch?
- Welche Schiffe braucht man nicht mehr?
- Wo haben die Schiffe überhaupt Platz?

Oft gibt es, gerade bei den großen Schiffen, nur eine einzige Möglichkeit.

## SCHWIERIGKEITS- GRAD 3 \*\*\*

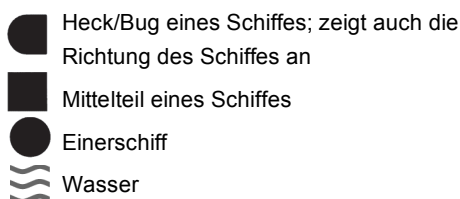
Kombinationen der oben stehenden Schritte und verwinkeltes strategisches Vorgehen sind gefragt.

# Kurzanleitungen

Diese Kurzanleitungen (4x) können den Kindern vorgelegt werden:

- Die Zahlen am Ende jeder Zeile und Spalte zeigen, wie viele Felder durch Schiffe und Schiffsteile besetzt sind.
- Die Schiffe sind so platziert, dass kein Schiff ein anderes berührt, auch nicht in diagonalen Richtung. Die Schiffe sind also vollständig von Wasser umgeben, außer sie liegen am Rand.

• Symbole:

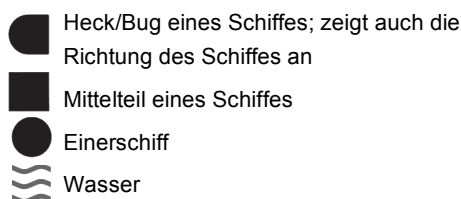


So gehst du vor:

- Zeichne zuerst Wasser in alle 0-Zeilen und 0-Spalten.
- Zeichne **immer** sofort Wasser um die gefundenen Schiffe und Schiffsteile.
- Wo liegen die Schiffe? Beginne bei den höchsten Zahlen.
- Fülle die fertigen Zeilen und Spalten mit Wasser.

- Die Zahlen am Ende jeder Zeile und Spalte zeigen, wie viele Felder durch Schiffe und Schiffsteile besetzt sind.
- Die Schiffe sind so platziert, dass kein Schiff ein anderes berührt, auch nicht in diagonalen Richtung. Die Schiffe sind also vollständig von Wasser umgeben, außer sie liegen am Rand.

• Symbole:

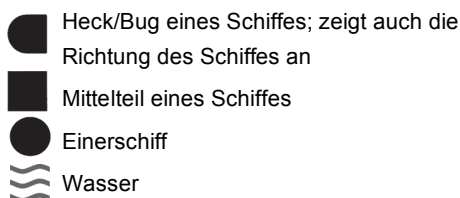


So gehst du vor:

- Zeichne zuerst Wasser in alle 0-Zeilen und 0-Spalten.
- Zeichne **immer** sofort Wasser um die gefundenen Schiffe und Schiffsteile.
- Wo liegen die Schiffe? Beginne bei den höchsten Zahlen.
- Fülle die fertigen Zeilen und Spalten mit Wasser.

- Die Zahlen am Ende jeder Zeile und Spalte zeigen, wie viele Felder durch Schiffe und Schiffsteile besetzt sind.
- Die Schiffe sind so platziert, dass kein Schiff ein anderes berührt, auch nicht in diagonalen Richtung. Die Schiffe sind also vollständig von Wasser umgeben, außer sie liegen am Rand.

• Symbole:

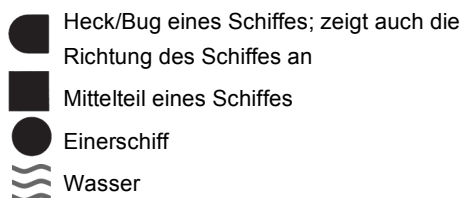


So gehst du vor:

- Zeichne zuerst Wasser in alle 0-Zeilen und 0-Spalten.
- Zeichne **immer** sofort Wasser um die gefundenen Schiffe und Schiffsteile.
- Wo liegen die Schiffe? Beginne bei den höchsten Zahlen.
- Fülle die fertigen Zeilen und Spalten mit Wasser.

- Die Zahlen am Ende jeder Zeile und Spalte zeigen, wie viele Felder durch Schiffe und Schiffsteile besetzt sind.
- Die Schiffe sind so platziert, dass kein Schiff ein anderes berührt, auch nicht in diagonalen Richtung. Die Schiffe sind also vollständig von Wasser umgeben, außer sie liegen am Rand.

• Symbole:



So gehst du vor:

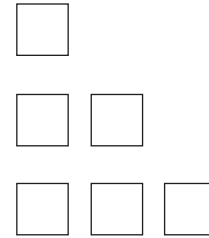
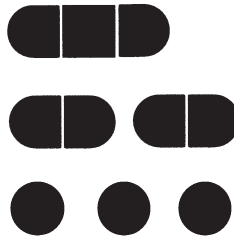
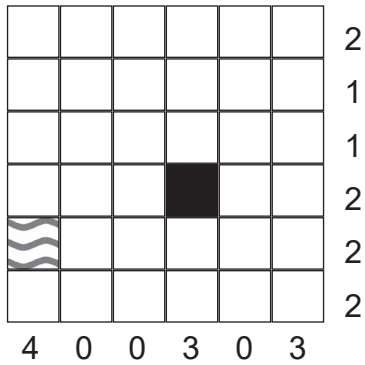
- Zeichne zuerst Wasser in alle 0-Zeilen und 0-Spalten.
- Zeichne **immer** sofort Wasser um die gefundenen Schiffe und Schiffsteile.
- Wo liegen die Schiffe? Beginne bei den höchsten Zahlen.
- Fülle die fertigen Zeilen und Spalten mit Wasser.

# Schiffe suchen \*

36er-Feld – 1



Im Spielfeld sind Schiffe in den angegebenen Größen.  
Kreuze sie an, wenn du sie gefunden hast.

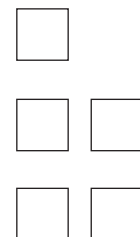
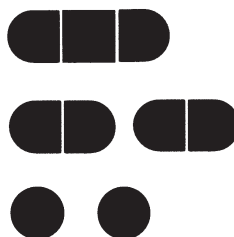
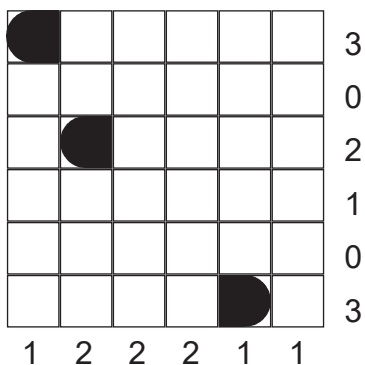


# Schiffe suchen \*

36er-Feld – 2



Im Spielfeld sind Schiffe in den angegebenen Größen.  
Kreuze sie an, wenn du sie gefunden hast.



# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

**Auszug aus:**

*Rätselspaß Schiffe suchen - Logisches Denken*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

