Schiffe versenken im Wald

Anhand eines bekannten Spieles wurde diese Geländespielform entwickelt.

Bei diesem Artikel handelt es sich um einen Forum Heft-Artikel und er ist vals PDF-Datei angefügt.

Bastle dir dein eigenes Spiel

Das gibt's doch nicht: Schon wieder steht ein Geländespiel auf dem Programm... was sollen wir denn den Kindern diesmal nur bieten? Dann probier doch mal was ganz Neues auf die Beine zu stellen. Nimm eine bekannte Spielvorlage und bastle damit dein eigenes Spiel! Im folgenden Text findest du ein Beispiel, wie solch ein Spiel aussehen könnte.

Die Idee

Am Anfang steht die Idee, ein Geländespiel auf Grund eines bekannten Tischspiels neu zu gestalten. Es sollte ein Spiel werden, das sowohl den jüngerenn als auch den älteren Kindern eine Möglichkeit bietet, ihrem Alter und Interesse gemäss einen Nachmittag zu verbringen.

Zuerst sucht man sich ein Spiel aus, welches den meisten Kindern schon mehr doer weniger bekannt ist, in diesem Fall das allgemein als "Schiffliversänkis" gekannte Tischspiel.

Das Original

In der originalen Tischversion dieses Spieles sitzen sich zwei Spieler gegenüber. Jeder von ihnen hat zwei Platt Papier, welche in je etwa 15 x 15 quadratisch gleichgrosse Felder eingeteilt ist. Diese Felder werden wie ein Schachbrett auf der einen Seite von 1 bis 15 nummeriert und auf der anderen Seit mit A bis Q. Zusätzlich hat jeder fünf verschiedenfarbige Malstifte.

Mit diesen Stiften zeichnet nun jeder Spieler auf dem einen Blatt, welches das Meer darstellt, seine Schffe ein: Pro Farbe darf er ein Schiff einzeichnen. Von den fünf Schiffen ist das kleinste zwei Felder gross, das nächstgrössere drei Felder usw. bis zum grössten, welches dann sechs Felder misst. Die Schiffe dürfen ganz beliebig auf dem Blatt eingezeichnet werden, nur sich gegenseitig überschneiden dürfen sie sich nicht. Wichtig ist dabei, dass die Spieler auf keinen Fall das Blatt ihres Gegenübers sehen.

Sind die Vorbereitungen soweit abgeschlossen, kann die grosse Wasserschlacht losgehen: Der eine Spieler beginnt und fragt den anderen nach einem Planquadrat auf dessen Spielplan, z.B. C12 oder L3 usw. Hat das Gegenüber auf dem erfragten Planquadrat ein Schiff eingezeichnet, so muss er dies als "Treffer" angeben.

Wenn dieses Feld leer ist, geht der Schuss ins Wasser. Der Fragesteller kann nun auf seibem zweiten Blatt die erfragte Position entsprechend kennzeichnen. Nun wechselt die Front und der Gefragte darf seinerseits sein Glück versuchen.

Gewonnen hat, wer zuerst alle Schiffe des Gegners ausfindig machen, d.h. versenken kann.

Was daraus wurde ...

Um das Tischspiel auf die viel grössere Dimension des Waldes und die erheblich grössere Anzahl der Mitspielenden anpassen zu können, ist es nötig, mit den Kindern vier oder mehr Gruppen zu bilden.

Zuerst sucht man sich ein Spielfeld von ca. 50 x 50 m in leicht hügeligem Gelände. An den Ecken werden mit Sperrband vier Posten eingerichtet, welche dann im Spiel die Häfen darstellen. Die Spielblätter mit den Felden und die Malstifte kann man so übernehmen, wie sie im Original auch gedacht sind.

Um den verschiedenen Bedürfnissen der Kinder gerecht zu werden, ist es erforderlich, für dieses Spiel verschiedene Aufgabenbereiche zusammenzustellen, wobei die Rollen während dem Spiel immer noch getauscht werden können.

Als ruhige Aktivität sind pro Gruppe zwei Kinder während des Spiels im Hafen, überwachen die Position der gegnerischen Schiffe und geben den angreifenden Spielern der anderen Mannschaften Auskunft u?ber die Belegung der gefragten Planquadrate. Sie sind es auch, die die Taktik und den Ablauf ihrer «Angriffe» planen und steuern.

Weitere zwei Kinder pro Gruppe laufen mit den gesammelten Punkten zu den gegnerischen Ha?fen, «greifen die anderen Schiffe an» und melden anschliessend bei ihrem Heimathafen die Treffer und Fehlschu?sse.

Die verbleibenden Kinder haben die Aufgabe, auf verschiedene Weise in der Mitte des Spielfeldes «Munition» fu?r ihre Mannschaft zu sammeln. Dazu stellt man ihnen zwei unter- schiedliche Spielarten zur Verfu?gung:

Fu?r die a?lteren, bzw. rauflustigen Kinder besteht die Mo?glichkeit, sich im Ba?ndelikampf zu messen. Dazu erha?lt jeder Spieler einen Wollfaden um den Oberarm gebunden und sein Ziel ist es, den anderen Spielern deren Faden vom Arm zu reissen. Hat ein Spieler auf diese Weise seinen Faden verloren, so muss er sich beim Leiter am Spielfeldrand einen neuen Wollfaden holen. Fu?r dieses Punktesammeln ist es wichtig, dass klare Regeln festgelegt werden und ein Leiter sta?ndig das Spiel u?berwacht, da sonst im Eifer die no? tige Fairness schnell mal vergessen wird!

Die Ju?ngeren oder die, welche lieber einer Auseinandersetzung aus dem Wege gehen, ko?nnen auf dem Spielfeld verteilte Chips (Versand-Stopfmaterial, welches man in gro?sseren Firmen kistenweise bekommt) aufsammeln, welche ein Leiter fortwa?hrend verstreut.

Die nun so gewonnenen Wollfa?den bzw. Chips werden von einem Leiter nach einer festgelgten Tabelle umgerechnet (z.B. drei Wololfäden = ein Schuss, zehn Chips = ein Schuss) und die Punktezahlt den Angreifern mitgegeben. Diese bringen die Punkte in ihren Haen, wo dann der Angriff gestartet wird.

Das Spiel endet, sobald eine Gruppe alle ihre Schiffe verloren hat, oder natürlich, wenn den Kindern die Puste ausgeht oder die Zeit um ist.

Tips und Ideen

Gerade mit älteren Kindern, Teenies oder mit noch mehr Gruppen hat dieses Spiel einen grösseren Reiz, wenn man noch etwas Taktik reinbringt. So können Friedensabkommen zwischen zwei Gruppen und ein gemeinsames Angriffsvorgehen durchaus ihren Reiz haben. Dies vor allem, wenn die Paktierenden am Ende merken, dass ihr vermeintliches Abkommen vom Gegner unterwandert wurde.

Der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels kann beliebig nach folgenden Faktoren verändert werden:

- Je mehr Felder auf dem Spielzettel sind, desto anspruchsvoller wird auch die Suche nach den Schiffen
- Eine höhere Anzahl Schiffe vergrössert die Trefferwahrscheinlichkeit
- Die für einen Schuss nötige Anzahl Wollfäden bzw. Chips können das Spiel beschleunigen oder verlangsamen
- Mit zwei zusammengeknöpften Blachen können Schiffe dargestellt werden, in welchen die Angreifer den feindlichen Hafen «ansegeln» müssen.

Um die Kinder noch mehr in die Welt der Seefahrer und Piraten ein- zustimmen, kann man natürlich auch das Ambiente entsprechend anpassen: Mit Kopftüchern, Augenklappen, aufgeschminkten Narben usw. kann jede Piratencrew sich ihr eigenes Aussehen geben.

Ebenso wie in diesem Beispiel können auch andere bekannte Brett- und Tischspiele in ein Gelände- bzw. Stadtspiel umgewandelt werden. Viel Spass beim Vorbereiten!

Schiffe versenken im Wald_YW

Quellennachweis

- **Inhalt und Bild:** Forum Kind Heft 2/05, Seite 28 + 29. Anhand eines bekannten Spieles wurde diese Geländespielform entwickelt. © Copyright www.form-kind.ch
- **Autoren:** Andi Flückiger und Stefan Schneider, Leiter Jungschar Henggart