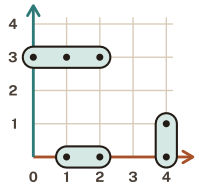
Sænke slagskibe

Navn

Et spil for to. Hver har et hemmeligt hav med skibe. I skyder på skift.

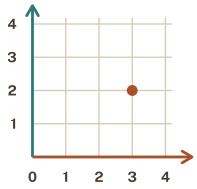
Sådan spiller I *Sænk alle den andens skibe.*

1 Læg skibene.
En lige linje på punkterne. Skibene må ikke røre hinanden.



→

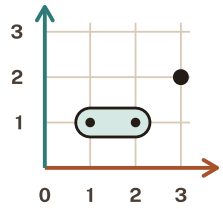
2 Skyd.
Sig punktet højt: «tre hen, to op».





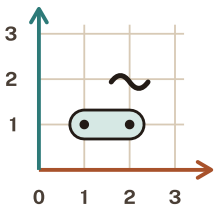
3 Svar. Den anden kigger på sit hav og siger et af de fire svar:

● Plask!



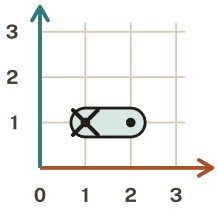
Intet skib her eller lige ved siden af. På skrå tæller ikke.

~ Tæt på!



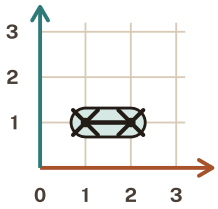
Intet skib her, men et skib ligger lige ved siden af: over, under, til venstre eller til højre.

✕ Ramt!



Et skib ligger her.

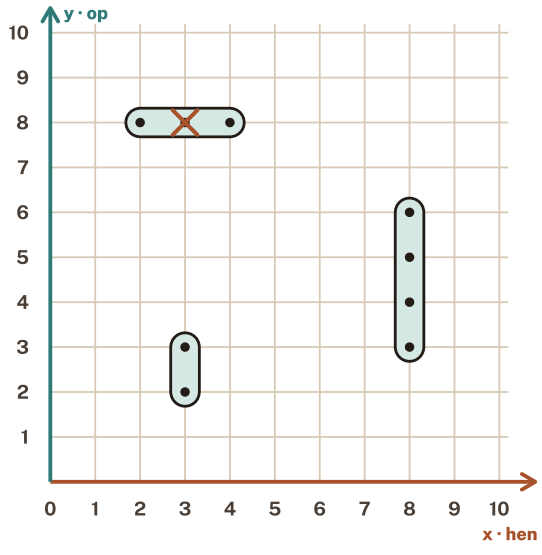
✕✕✕ Sænket!



Et skib ligger her, og nu er hele skibet ramt.

1 Hvad svarer du?

Origo har lagt sine skibe. Der bliver skudt i rækkefølge. Find punktet, og sæt ring om svaret.



SE HER

(3, 8) Plask · Tæt på · **Ramt** · Sænket

1	**(9, 9)**	Plask	Tæt på	Ramt	Sænket
2	**(7, 5)**	Plask	Tæt på	Ramt	Sænket
3	**(3, 3)**	Plask	Tæt på	Ramt	Sænket
4	**(3, 2)**	Plask	Tæt på	Ramt	Sænket
5	**(8, 4)**	Plask	Tæt på	Ramt	Sænket
6	**(5, 8)**	Plask	Tæt på	Ramt	Sænket

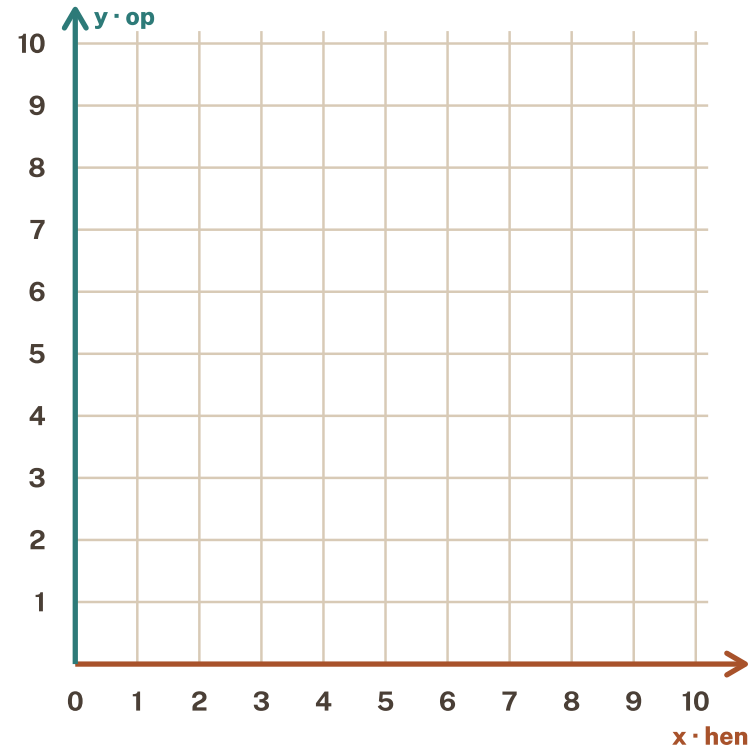
Spil 1

Navn

Læg dine skibe. Gem arket for den anden. Skyd på skift.

1 Mit hav

Tegn dine skibe på punkterne. Sæt en prik, hvor den anden skyder.

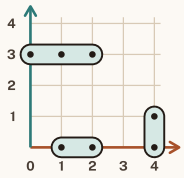


DINE SKIBE

Slagskib	4 punkter
Krydser	3 punkter
Ubåd	2 punkter

En lige linje på punkterne. Skibene må ikke røre hinanden, heller ikke på skrå.

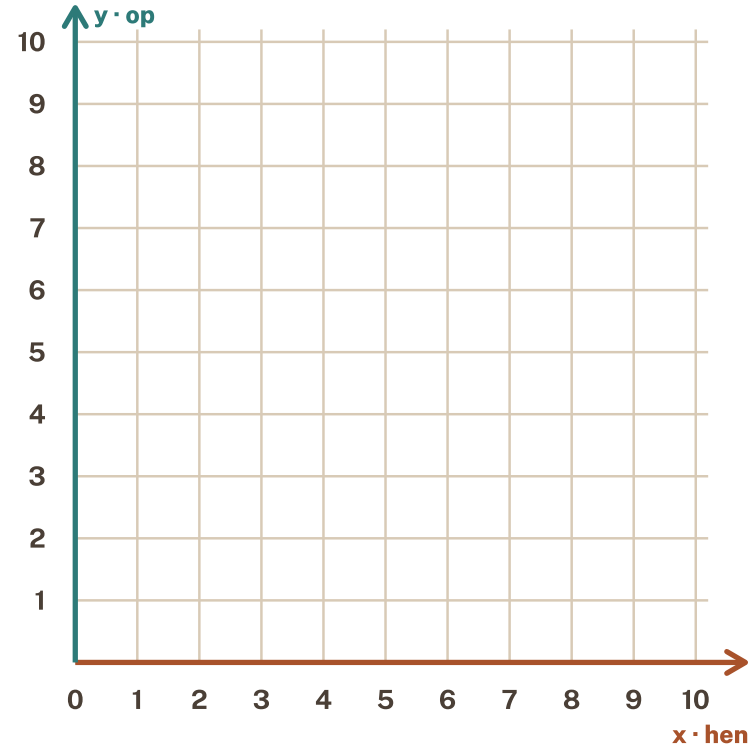
SE HER



Tre skibe, der følger reglen.

2 Den andens hav

Sig dit skud højt: først hen, så op. Tegn svaret i punktet.



TEGN SVARET

- ● **Plask!** intet skib
- ~ **Tæt på!** skib lige ved siden af
- ✕ **Ramt!** skib her
- ✕✕✕ **Sænket!** hele skibet ramt

DEN ANDENS SKIBE

- ☐ sænket
- ☐ sænket
- ☐ sænket

Ramt i alt: ☐

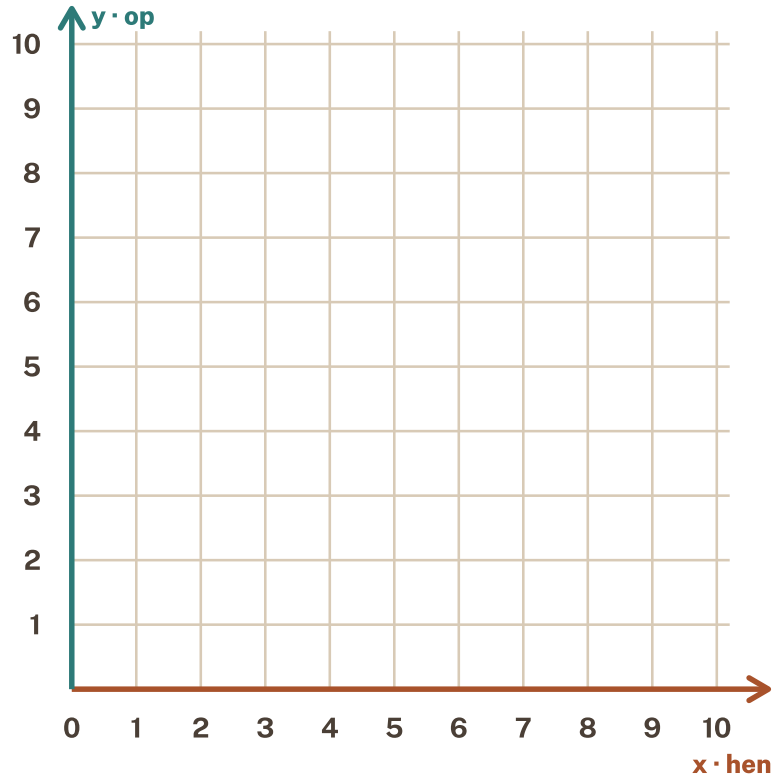
Spil 2

Navn

Spil igen. Nu skyder den anden først.

1 Mit hav

Tegn dine skibe på punkterne. Sæt en prik, hvor den anden skyder.



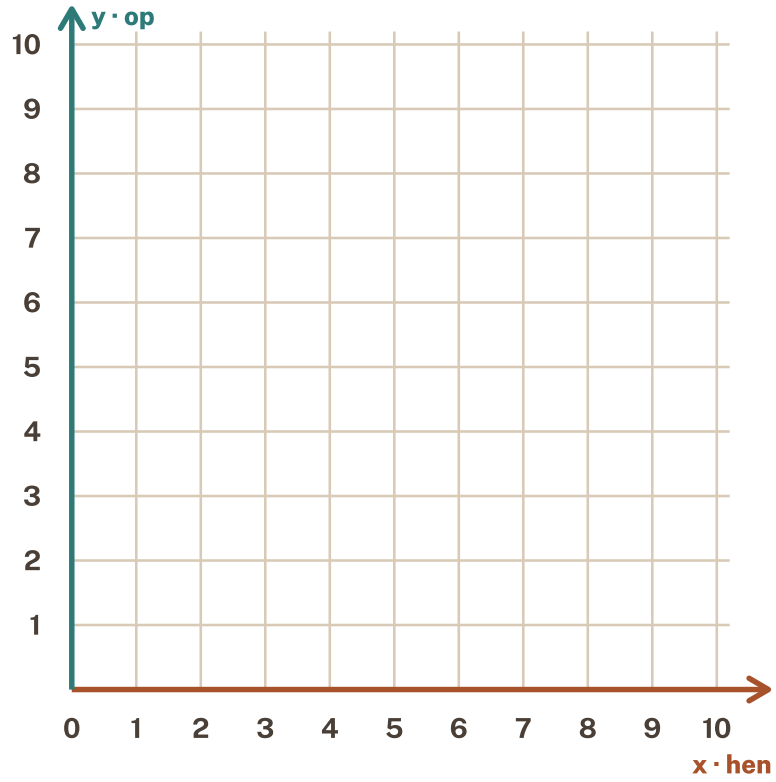
DINE SKIBE

Slagskib	4 punkter
Krydser	3 punkter
Ubåd	2 punkter

En lige linje på punkterne. Skibene må ikke røre hinanden, heller ikke på skrå.

2 Den andens hav

Sig dit skud højt: først hen, så op. Tegn svaret i punktet.



TEGN SVARET

●	**Plask!** intet skib
~	**Tæt på!** skib lige ved siden af
×	**Ramt!** skib her
×××	**Sænket!** hele skibet ramt

DEN ANDENS SKIBE

- ☐ sænket
- ☐ sænket
- ☐ sænket

Ramt i alt: ☐

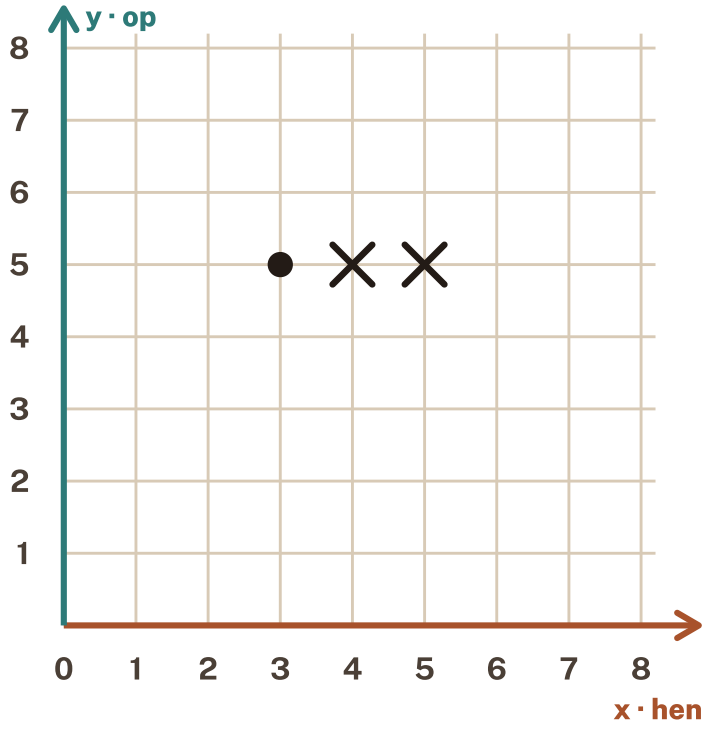
Navn

Tænk efter

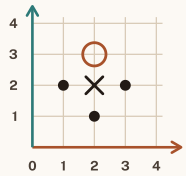
To opgaver om at skyde klogt.

1 Find resten af skibet

Krydseren er 3 punkter lang. Den er ramt to gange. Hvor er den sidste del? Sæt ring om punktet.



SE HER

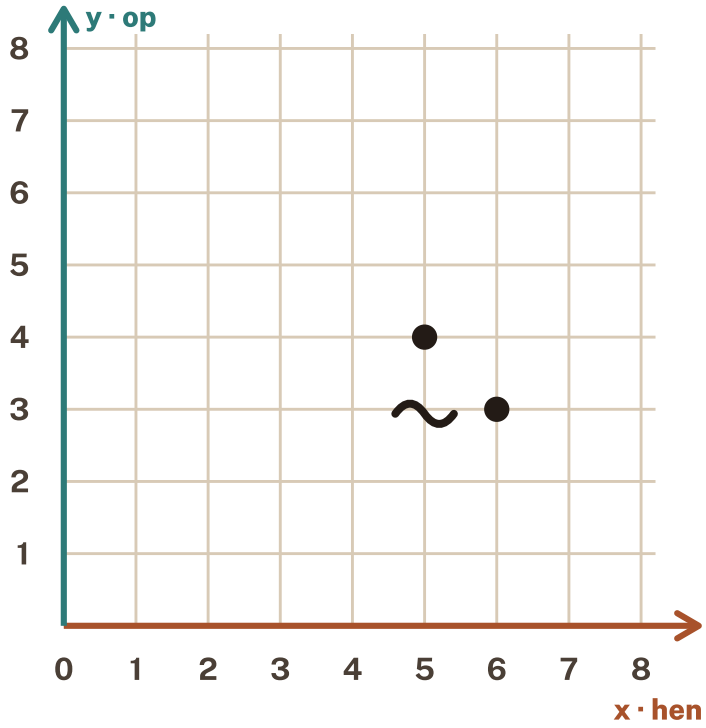


Ubåden er 2 punkter lang. Den er ramt i (2, 2). Der var plask på tre sider. Den sidste del er i (2, 3).

Den sidste del: (☐ , ☐)

2 Tæt på!

Skuddet var tæt på: et skib ligger lige ved siden af. Sæt ring om de punkter, hvor det kan ligge. Skriv, hvor du vil skyde.



PÅ KORTET

- ● Plask!
- ~ Tæt på!

Jeg skyder i (☐ , ☐)

fordi ...