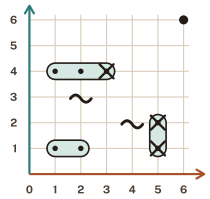
Facit · Sænke slagskibe

Svaret afhænger af, hvad der ligger i punktet: «Ramt!», hvis et skib ligger dér, og «Sænket!», hvis det var skibets sidste punkt. Ligger der intet skib, er svaret «Tæt på!», hvis et skib ligger lige over, under, til venstre eller til højre for punktet, ellers «Plask!». Skrå punkter tæller ikke. Den typiske fejl er at bytte tallene: (2, 4) er ikke (4, 2). Spillene har intet fast svar; tjek, at flåden og svarene følger reglerne.

Spor ● (gitter 0–6; en krydser og to ubåde)



Side 1 · Sænke slagskibe

1. **Hvad svarer du?** (4, 2): Tæt på! Intet skib i (4, 2), men et skib ligger i (5, 2) lige ved siden af. (6, 6): Plask! Intet skib i (6, 6) eller lige ved siden af. (5, 1): Ramt! Ubåden ligger i (5, 1). (5, 2): Sænket! Ubåden ligger i (5, 2), og nu er alle dens punkter ramt. (2, 3): Tæt på! Intet skib i (2, 3), men et skib ligger i (2, 4) lige ved siden af.

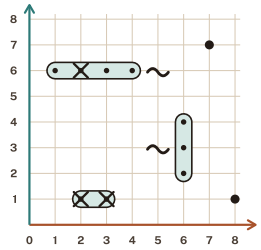
Side 2 · Spil 1

1. **Mit hav:** Åben. Tjek, at skibene (3, 2, 2 punkter) ligger i en lige linje på punkterne og ikke rører hinanden, heller ikke på skrå.
2. **Den andens hav:** Åben. Tjek, at svarene følger reglen: «Tæt på!» kun når et skib ligger lige over, under, til venstre eller til højre for punktet. Den typiske fejl er at bytte tallene: (2, 4) er ikke (4, 2).

Side 3 · Spil 2

1. **Mit hav:** Åben. Tjek, at skibene (3, 2, 2 punkter) ligger i en lige linje på punkterne og ikke rører hinanden, heller ikke på skrå.
2. **Den andens hav:** Åben. Tjek, at svarene følger reglen: «Tæt på!» kun når et skib ligger lige over, under, til venstre eller til højre for punktet. Den typiske fejl er at bytte tallene: (2, 4) er ikke (4, 2).

Spor ●● (gitter 0–8; et slagskib, en krydser og en ubåd)



Side 1 · Sænke slagskibe

1. **Hvad svarer du?** (5, 3): Tæt på! Intet skib i (5, 3), men et skib ligger i (6, 3) lige ved siden af. (7, 7): Plask! Intet skib i (7, 7) eller lige ved siden af. (2, 1): Ramt! Ubåden ligger i (2, 1). (3, 1): Sænket! Ubåden ligger i (3, 1), og nu er alle dens punkter ramt. (5, 6): Tæt på! Intet skib i (5, 6), men et skib ligger i (4, 6) lige ved siden af. (8, 1): Plask! Intet skib i (8, 1) eller lige ved siden af.

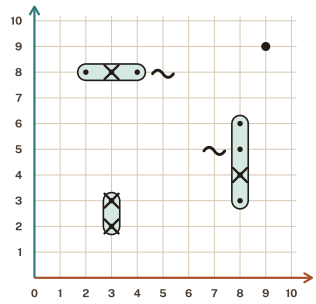
Side 2 · Spil 1

1. **Mit hav:** Åben. Tjek, at skibene (4, 3, 2 punkter) ligger i en lige linje på punkterne og ikke rører hinanden, heller ikke på skrå.
2. **Den andens hav:** Åben. Tjek, at svarene følger reglen: «Tæt på!» kun når et skib ligger lige over, under, til venstre eller til højre for punktet. Den typiske fejl er at bytte tallene: (2, 4) er ikke (4, 2).

Side 3 · Spil 2

1. **Mit hav:** Åben. Tjek, at skibene (4, 3, 2 punkter) ligger i en lige linje på punkterne og ikke rører hinanden, heller ikke på skrå.
2. **Den andens hav:** Åben. Tjek, at svarene følger reglen: «Tæt på!» kun når et skib ligger lige over, under, til venstre eller til højre for punktet. Den typiske fejl er at bytte tallene: (2, 4) er ikke (4, 2).

Spor ●●● (gitter 0–10; et slagskib, en krydser og en ubåd og en ekstra side, «Tænk efter»)



Side 1 · Sænke slagskibe

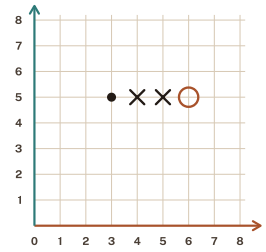
1. **Hvad svarer du?** (9, 9): Plask! Intet skib i (9, 9) eller lige ved siden af. (7, 5): Tæt på! Intet skib i (7, 5), men et skib ligger i (8, 5) lige ved siden af. (3, 3): Ramt! Ubåden ligger i (3, 3). (3, 2): Sænket! Ubåden ligger i (3, 2), og nu er alle dens punkter ramt. (8, 4): Ramt! Slagskibet ligger i (8, 4). (5, 8): Tæt på! Intet skib i (5, 8), men et skib ligger i (4, 8) lige ved siden af.

Side 2 · Spil 1

1. **Mit hav:** Åben. Tjek, at skibene (4, 3, 2 punkter) ligger i en lige linje på punkterne og ikke rører hinanden, heller ikke på skrå.
2. **Den andens hav:** Åben. Tjek, at svarene følger reglen: «Tæt på!» kun når et skib ligger lige over, under, til venstre eller til højre for punktet. Den typiske fejl er at bytte tallene: (2, 4) er ikke (4, 2).

Side 3 · Spil 2

1. **Mit hav:** Åben. Tjek, at skibene (4, 3, 2 punkter) ligger i en lige linje på punkterne og ikke rører hinanden, heller ikke på skrå.
2. **Den andens hav:** Åben. Tjek, at svarene følger reglen: «Tæt på!» kun når et skib ligger lige over, under, til venstre eller til højre for punktet. Den typiske fejl er at bytte tallene: (2, 4) er ikke (4, 2).



Side 4 · Tænk efter

1. **Find resten af skibet:** (6, 5). Krydseren ligger fra (4, 5) til (6, 5); den kan ikke ligge i (3, 5), for dér var plask.
2. **Tæt på!** (4, 3) og (5, 2). (5, 4) og (6, 3) var plask. Det er klogt at skyde i et af dem: et skib ligger i mindst ét af dem.