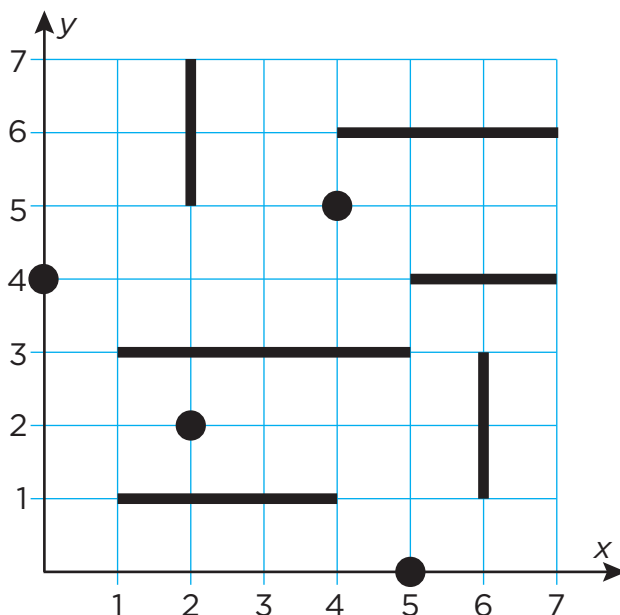


Sänka skepp

- A** Spelet går ut på att skjuta ner motståndarens skepp innan motståndaren har skjutit ner dina. Ni skjuter varannan gång. Var och en har två spelplaner.
- B** På den första spelplanen ritar du in dina egna skepp. Det kan till exempel vara:
- 1 hangarfartyg med längden 4 l.e. (längdenheter)
 - 2 slagskepp med längden 3 l.e.
 - 3 kryssare med längden 2 l.e.
 - 4 u-båtar som motsvaras av var sin punkt.
- Inga skepp får hänga ihop på något sätt.

På bilden ser du ett exempel på hur skeppen kan placeras ut.



- C** På den andra spelplanen ritar du in dina skott och markerar träffar eller missar.
- D** Så här kan det till exempel gå till:
- Dra lott om vem som ska börja skjuta. Elev A vinner lottdragningen.
 - Elev A börjar ”skjutandet” och säger t ex (4, 2) och markerar samtidigt sitt skott med ett kryss. Elev B svarar kanske ”Träff, kryssare”. Elev A gör då en ring runt sitt kryss. Om det är en bom låter man krysset stå utan ring.
 - Därefter är det B:s tur att skjuta. Skottet markeras med x (bom) eller ⊗ (träff).
 - När skeppets alla rutor har träffats, är skeppet sänkt.
 - När ett skepp är sänkt säger man till exempel ”Kryssare sänkt”.
- E** Skjutandet fortsätter tills den enes alla skepp är sänkta.

