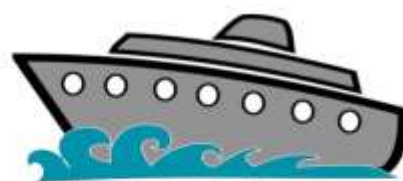


Battleship

Tabellerne 1-10 (Tom)

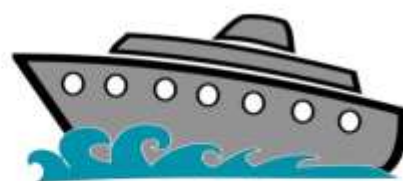
X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Battleship

Tabellerne 1-10 (Tom)

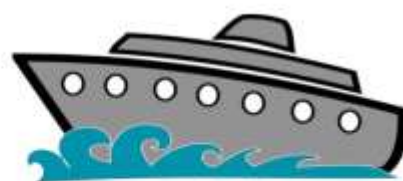
X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Battleship

Tabellerne 1-10 (Tom)

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Battleship

Tabellerne 1-10 (Tom)

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



Mange elever oplever, at matematikken er i vanskeligheder.

Elever som oplever, at matematikken er i vanskeligheder, har brug for genkendelighed og gentagelser.

Jeg har lavet dette spil "BattleShip tabellerne 1-10 tom" til eleverne hvor matematikken er i vanskeligheder.

"BattleShip tabellerne 1-10 tom" er et nemt og brugervenligt materiale, som skal hjælpe eleverne godt videre i deres arbejde med tabellerne.

Tallene er skrevet på den måde eleverne ofte selv vil skrive dem, det gør, derfor materialet genkendeligt for eleverne.

Du skal udskrive fire plader, to til hver spiller. På den ene plade placerer eleven sine skibe og markerer, hvor den anden elev har forsøgt at skyde. På den anden plade markerer eleven, hvor han/hun har forsøgt at ramme den anden elev.

Før spillet begynder, placerer hver elev sine skibe på pladen. Hvert skib fylder et antal felter (du som lærer vælge hvilke skibe der skal være med, og hvor mange felter de fylder), skibene må ligge enten vandret eller lodret. Skibene kan ikke ligge oven på hinanden. Hver elev skal have lige mange af samme type skibe. Et skib markeres med et kryds. Dvs. hvis skibet fylder fire felter, skal eleven lave fire krydser ved siden af hinanden. (Et kryds i hvert felt.) Eleverne skal ligeledes have en blå og en rød farveblyant, for at synliggøre om man har ramt eller skudt forbi et skib. Hvis eleven skyder forbi et skib, skal feltet farves med blå. Hvis eleven rammer et skib skal feltet farves rødt.

Det er meget vigtigt, at fortælle eleverne, at det første tal de nævner skal være i den grønne linje. Dvs. $4 \times 2 = 8$ (8 tallet i 4 kolonne) for at kunne få 8 tallet i 2 kolonne, skal eleven sige $2 \times 4 = 8$. I denne udgave skal eleverne også selv finde resultatet af deres gangestykke. Så eleven skal sige jeg vil skyde på feltet $4 \times 2 = 8$. Den anden elev kan evt. have facittabellen ved siden af sig, som findes nedenfor. Hvis eleven kommer til at sige $4 \times 2 = 9$ så skal den anden elev fortælle at resultat er 8, og eleven kan derfor ikke skyde på feltet. Hvis eleven kommer til at sige det forkerte resultat går turen derfor over til den anden, uden at man må farve et felt.

Hvis der ligger et skib i det felt som eleven skyder på, siger modspilleren Ramt, for at fortælle, at et skib er ramt. (Eleven må ikke fortælle, hvilket skib, der er ramt, og hvor stort det er, eller i hvilken retning, der skal skydes for at sænke skibet. Skibet er først sænket når alle de felter, som skibet ligger på er ramt. Når dette

sker, siger modstanderen sunket. Hvis eleven skyder på et felt, hvor der ikke er et skib siger modstanderen plask.

Husk at det kun er fantasien der sætte begrænsninger for, hvordan materialet kan bruges.

Jeg har nedenfor lavet et eksempel på hvordan materialet kan bruges.

Rigtig god fornøjelse.

Regler:

- Eleverne skal spille en mod en
- Den første elev nævner det felt i modstanderens flådefelt, han/hun vil skyde på (f.eks. $4 \times 2 = 8$)
- Hvis der ligger et skib i feltet nr. 8, siger modspilleren Ramt, for at fortælle, at et skib er ramt.
- Eleven skriver nu tallet 8 i det tomme felt, og farver feltet med en blå farve
- Skibet er først sænket når alle de felter, som skibet ligger på er ramt
- Hvis der ikke er noget skib på feltet, farver eleven feltet rødt, og skriver stadig tallet 8 i feltet
- Eleverne har kun et skud i hver runde
- Herefter er det den anden elevs tur til at skyde. Vinderen er den der har sænket alle modspillerens både

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100