

Sjøslag med kartesiske koordinater

UTSTYR

Terninger

REGLER

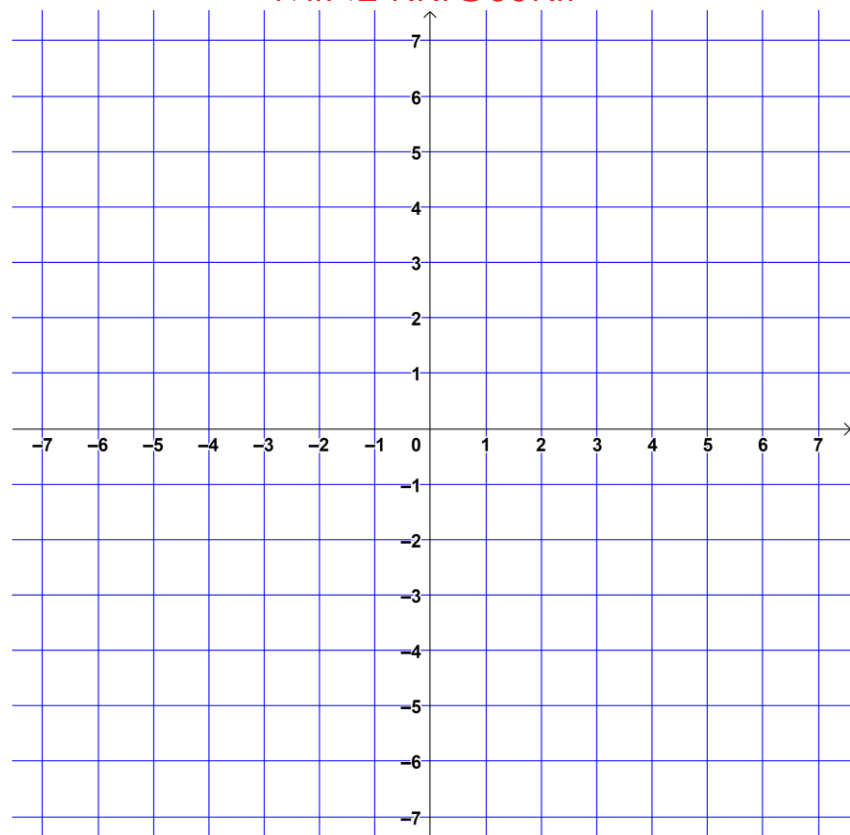
Dette spillet er et matematisk variant av et kjent brettspill.

To og to elever spiller mot hverandre. Hvis det ikke går opp med antall elever, kan noen spille 2 mot 1 eller den siste eleven spiller mot læreren.

Elevene starter med å plassere ut sine krigsskip i sitt koordinatsystem over egne krigsskip. Skipene må stå loddrett, vannrett eller diagonalt i koordinatsystemet. Eleven tegner inn båtene i koordinatsystemet som punkter og skriver ned koordinatene i ruten under – pass på at alle fartøyene får riktig lengde.

Eleven som er først ferdig med å plassere flåten sin får også lov til å begynne. Elevene velger en koordinat og motspilleren svarer: "Treff!" eller "Bom!" Eleven noterer O for bom og X for treff i sitt koordinatsystem over motspillerens krigsskip. Elevene bytter tur etter hver koordinat. Når et skip er senket, må motspiller gi beskjed om det. Den som først har senket hele flåten til motspilleren er vinneren.

MINE KRIGSSKIP



MINE SKIP – Marker koordinatene over

Fregatt (,) & (,)

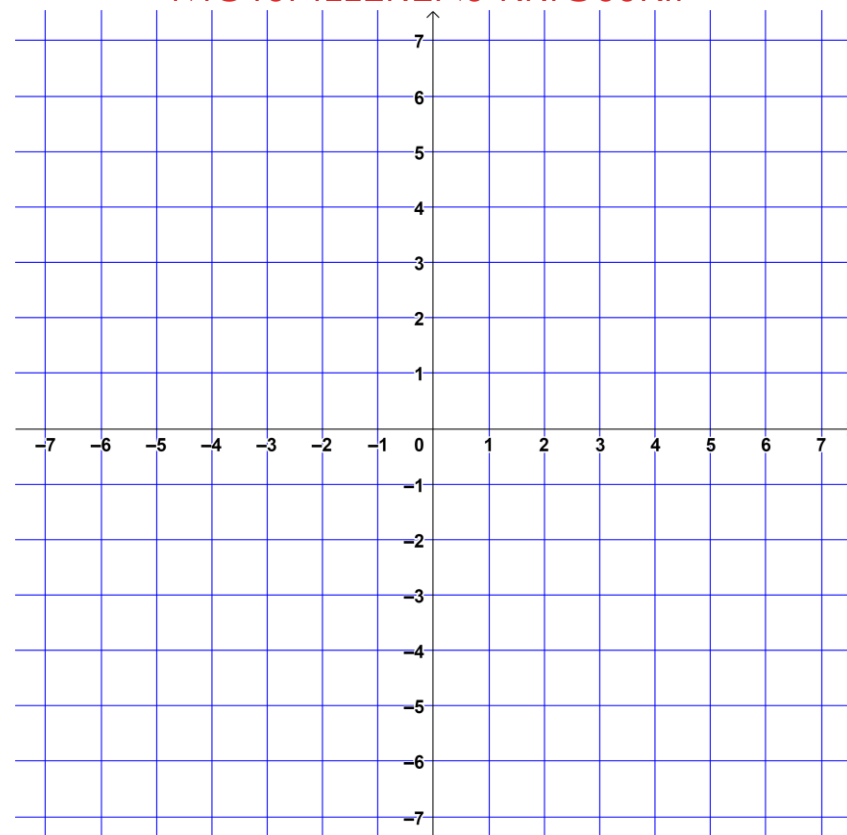
Krysser (,) & (,) & (,)

Hangarskip (,) & (,) & (,) & (,) & (,)

Ubåt (,) & (,) & (,)

Slagskip (,) & (,) & (,) & (,)

MOTSPILLERENS KRIGSSKIP



MOTSTANDERENS SKIP

Marker X for treff og O for bom