

Lærervejledning - Sænke slagskib

Agent Antons "Sænke slagskib" er en aktivitet, som findes til alle bøger i bogserien **Hvem? Hvad? Hvor?** Spillepladerne er med udvalgte billeder, begreber og symboler fra den samme bog og øverst ses, hvilken bog spillepladen hører til. Til højre ses et eksempel på, hvordan en spilleplade kan se ud, når man er i gang med spillet.



Materialer:

Udprint af siderne.

Aktiviteter:

Spilles af 2 personer.

Regler følger i store træk de almindelige regler for "Sænke slagskib".

På den ene spilleplade placeres 3 skibe lodret eller vandret, som alle fylder 2 felter – disse skal hænge sammen. Felterne skraveres med en blyant. Papiret foldes på midten.

På den nederste spilleplade skal eleven notere, hvornår et felt er ramt og hvornår man har skudt forbi. Har man whiteboardtusser til alle elever kan spillepladen med fordel lamineres og genbruges. Husk at folde den på midten inden den lamineres.

Man skiftes til at skyde felter ved at sige, hvad symbolerne hedder. Kender man ikke navnet på et symbol, kan man spørge sin lærer mod at oplyse sin modstander om et felt, hvor et skib er placeret. Dette for at få eleverne til at tænke så strategisk som muligt, men også for at du som lærer får en viden om, hvilke symboler der er svære, og om der er enkelte elever, som har et stort behov for støtte.

Den der først finder alle 3 skibe har vundet.

God fornøjelse!

