

LAIVANUPOTUS KOORDINAATISTOSSA

Avainsanat: Koordinaatisto, koordinaatit

Luokkataso: 3–5

Välineet: koordinaatisto tai ruutupaperia ja kynä

Tavoitteet:

Tässä laivanupotuspelissä laivat sijoitetaan tavallisesta pelistä poiketen koordinaatiston pisteisiin. Pelin avulla voidaan harjoitella koordinaatiston käyttöä helposti ja hauskasti.

Säännöt:

Pelaajat sijoittavat laivat omaan ruudukkoonsa. Laivat on sijoitettava koordinaatistoon siten, että ne eivät kosketa toisiaan edes kulmista. Ne eivät myöskään voi olla vinottain.

Pelaajat eivät saa nähdä toistensa laivastoja. Kun kumpikin pelaaja on piirtänyt laivansa koordinaatistoon, peli alkaa. Pelaajat sanovat vuorotellen sen pisteen koordinaatit (esim. (-1, 4)), johon haluavat ampua. Toinen pelaaja ilmoittaa osuiko ammus. Osumasta saa lisävuoron.

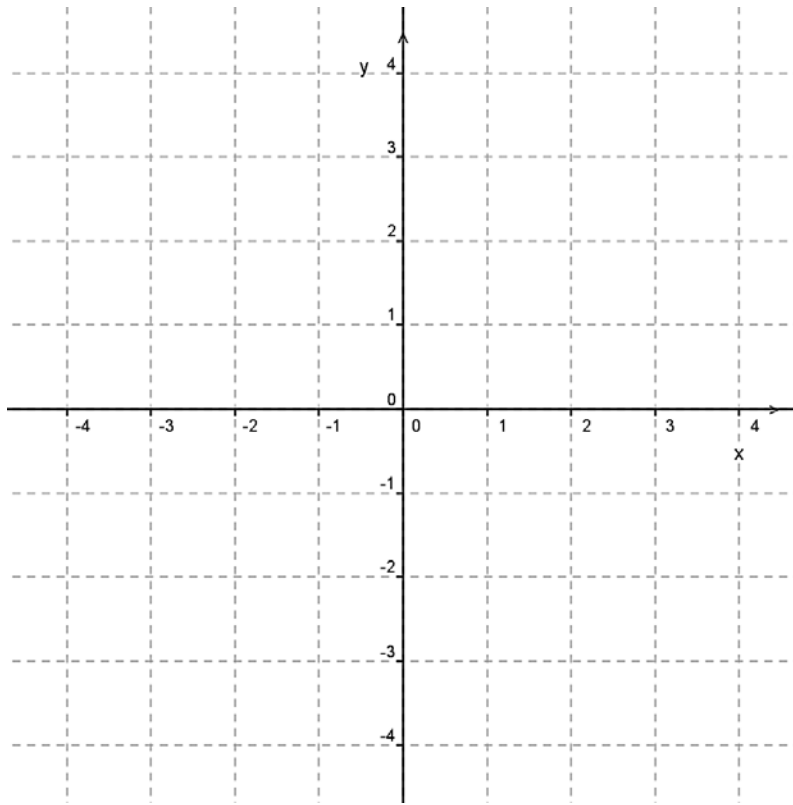
Kun laivan jokaiseen pisteeseen on osunut, laiva uppoaa. Pelaajan on ilmoitettava, kun hänen laivansa uppoaa. Koska laivat eivät saa koskea toisiinsa, kannattaakin vastustajan laivan upottua merkitä sitä ympäröiviin pisteisiin rastit, koska niissä ei voi olla toista laivaa.

Toiseen ruudukkoon pelaaja merkitsee ampumansa ammukset. Jos ammus osuu, merkitään myyrä. Jos ammus menee ohi, merkitään rasti.

Kun pelaajan omaan laivaan osuu, osumakohta merkitään piirtämällä siihen rasti.

Pelin voittaa se pelaaja, joka ensimmäisenä upottaa toisen pelaajan kaikki laivat.

Pelissä voidaan käyttää kumpaa tahansa koordinaatistoista tai koordinaatisto voidaan myös piirtää itse. Myös laivojen määrää voi vaihdella.



Laivat:

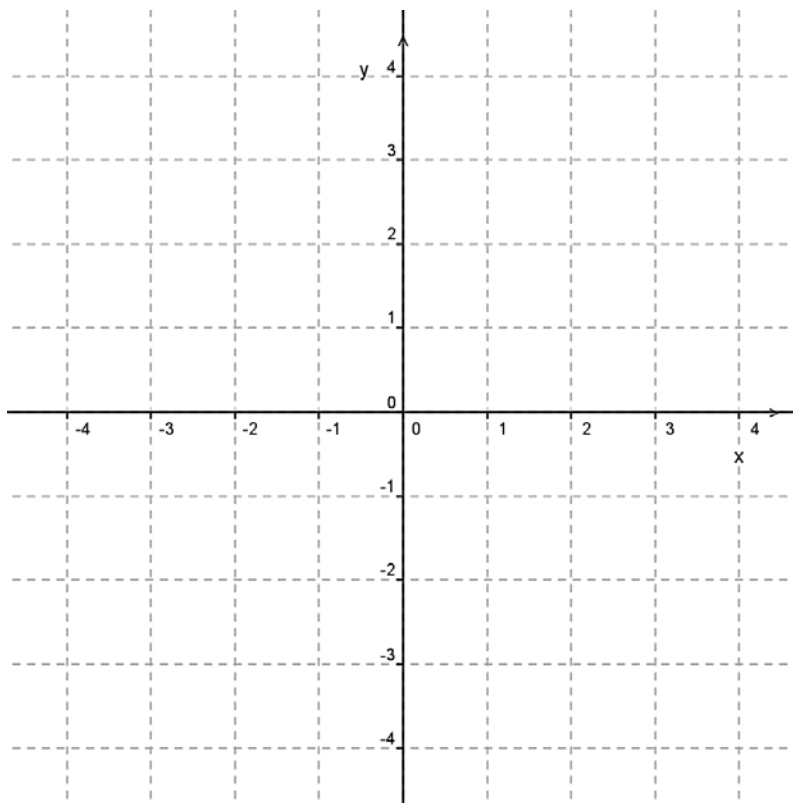
Neljä sukellusvenettä

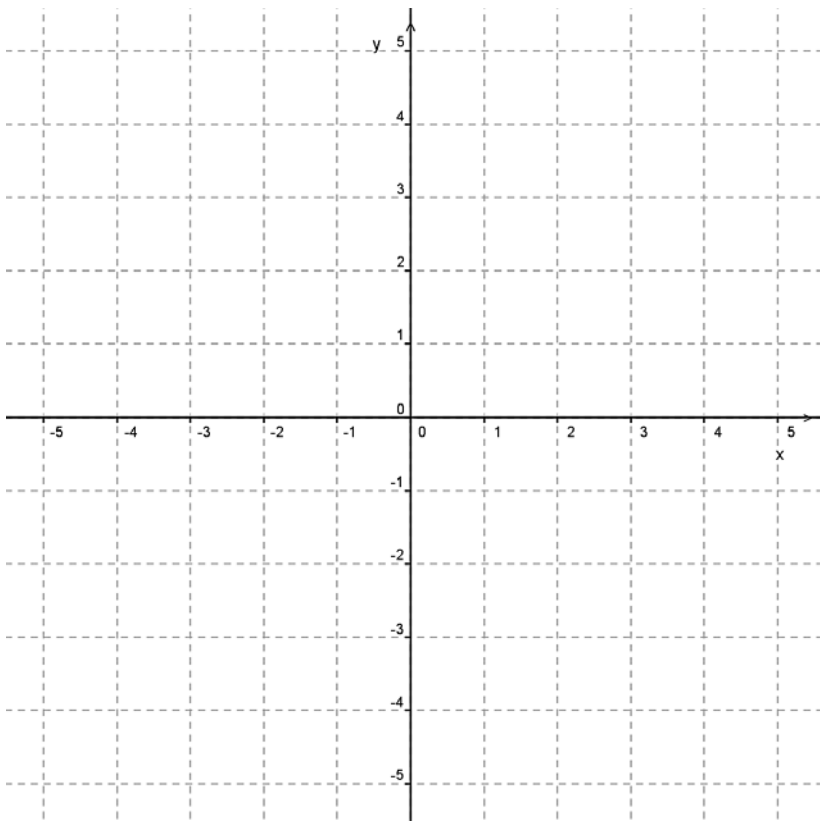
(1 piste)

kolme hävittäjää (2 pistettä)

kaksi risteilijää (3 pistettä)

yksi taistelulaiva (4 pistettä)





Laivat:

Neljä sukellusvenettä

(1 piste)

kolme hävittäjää (2 pistettä)

kaksi risteilijää (3 pistettä)

yksi taistelulaiva (4 pistettä)

