

## **Propozycje gier i zabaw dla uczniów, którzy pozostają w domach.**

**W czasie, gdy uczniowie nie przychodzą do szkoły i muszą przebywać w domu, mamy propozycję, jak zagospodarować wolne od nauki chwile! Dla tych, którzy nie mają pomysłu, co zrobić, by nie dać się nudzić, przedstawiamy propozycję znanej od wielu lat gry. Do tego, aby w nią zagrać, wystarczy jedynie kartka papieru i długopis! Gotowi? Zaczynamy!**

### **1. Okręty, albo bitwa morska**

Na kartce zawodnicy rysują kwadrat 10 x 10 kratek. Na górze nad linią poziomą każdą kratkę oznaczają kolejną literą alfabetu od A do J. Z boku wzdłuż linii pionowej wpisują cyfry od 1 do 10.

W tak ograniczonym kwadracie każdy rozmieszcza swoją flotę, na którą składa się dziesięć okrętów: cztery łodzie podwodne (każda zajmuje jedną kratkę), trzy ścigacze (po dwie kratki), dwa krążowniki (po trzy kratki) i jeden pancernik (cztery kratki).

Trzeba się dobrze zastanowić, jak rozmieścić okręty na morzu, żeby przeciwnik nie miał łatwego zadania, kiedy będzie się starał je zatopić.

Wokół każdego okrętu należy zostawić puste kratki.

Zawodnik, który rozpoczyna grę, podaje współrzędne, np. A4, i jeśli kratka jest pusta, przeciwnik odpowiada „pudło”.

Teraz on podaje współrzędne i przeciwnik informuje go o rezultacie strzału.

Jeśli trafił w okręt, słyszy: „trafiony”. Strzela tak długo, dopóki nie spudłuje. Jeśli trafi w ostatnią kratkę większego okrętu, przeciwnik musi go o tym poinformować i powiedzieć „zatopiony”.

Po zatopieniu całego okrętu osoba atakująca ma prawo do następnego strzału. Dopiero niecelny strzał pozwala na akcję przeciwnika. W czasie wymiany ognia zaznaczamy strzały przeciwnika, np. celne – znakiem x, niecelne – kropką.

Po zatopieniu okrętu przeciwnika dobrze jest sąsiednie kratki oznaczyć kropkami, ponieważ są one na pewno puste. Łatwiej będzie wówczas poruszać się w polu walki i nie strzelać na oślep.

Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi flotę przeciwnika.

Grę można nieco utrudnić, powiększając kwadrat do wielkości 15 x 15 kratek. Wówczas też powiększamy flotę. Składa się ona teraz z pięciu łodzi podwodnych (po jednej kratce), czterech ścigaczy (po dwie kratki), trzech krążowników (po trzy kratki), dwóch pancerników (po cztery kratki) i jednego lotniskowca (pięć kratek). Zasady są takie same.

Zerknijcie na zdjęcie, może okaże się pomocne! Możecie też sobie wydrukować gotowe plansze do gry! Wpisujemy w Google: gra w statki, szablon do wydruku.

Powodzenia!

**lw, cw**