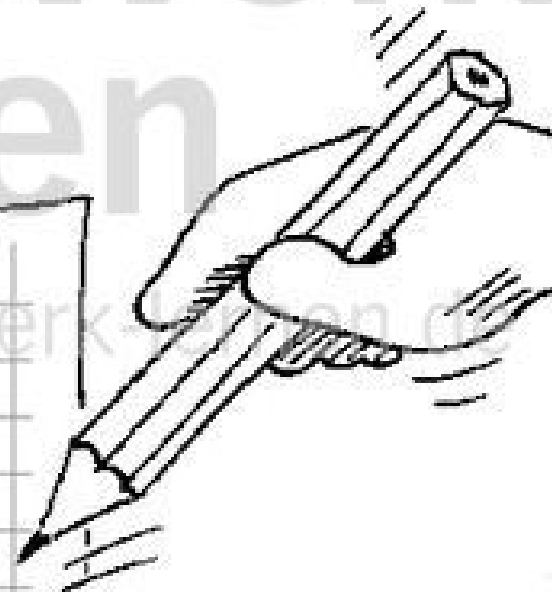


Zelle Aufgabe 5

- 1 O je, es regnet.
- 2 Sven spielt mit Vivien Schiffe versenken.
- 3 Er hat seine Schiffe gut versteckt.
- 4 Aber Vivien erwischt trotzdem gleich den Vierer.
- 5 Wie macht Vivien klar, welches Kästchen sie meint?
- 6 Das ist Svens Spielfeld.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1												
2		■		■	■							
3		■										
4							■	■	■	■	■	
5												
6				■								
7				■				■	■			
8												
9												
10		■	■	■								
11							■	■	■	■		
12												



! Dieses Spiel macht Spaß und ist ein gutes Training fürs Gehirn. Spiel es doch mal öfter!

Lösungsseite

- ❶ Kennst du das Spiel nicht?
Dann musst du zunächst wissen,
dass der Vierer die Figur ist,
die aus 4 Kästchen besteht.
- ❷ Wo liegt der Vierer ungefähr im Spielfeld?
- ❸ Er liegt unten rechts.
- ❹ Mit Hilfe der Spalten (A, B, C, ...) und den Zeilen (1, 2, 3, ...) kannst du seine Lage ganz genau beschreiben.
- ❺ Geh zuerst so viele Spalten (A, B, ...) nach rechts und dann so viele Zeilen (1, 2, ...) nach unten, bis du zum ersten Kästchen des Vierers kommst.
- ❻ Gib immer zuerst die entsprechende Spalte und dann die entsprechende Zeile an.
- ❼ Das ist die Spalte G und die Zeile 11. (siehe Aufgabe Zeile 18)
- ❽ Du sagst, dieses Kästchen liegt in G/11. (G und 11 nennt man auch die Koordinaten des Kästchens.)
- ❾ Wo liegt nun das nächste Kästchen des Vierers? (Z. 18)
- ❿ Es liegt in Spalte H und Zeile 11 – also in H/11.
- ⓫ Und das nächste? (Z. 18)
- ⓬ In Spalte I / Zeile 11 – in I/11.
- ⓭ Und das letzte? (Z. 18)
- ⓮ In J/11!
- ⓯ Wie heißt eigentlich die Frage in der Aufgabe? (Z. 5)
- ⓰ Wie macht Vivien klar, welches Kästchen sie meint?
- ⓱ Sie nennt das Buchstabe-Zahl-Paar (die Koordinaten) des Kästchens.
- ⓲ Nenne nun selbst die Koordinaten des Vierers!
- ⓳ Das sind G/11, H/11, I/11, J/11.

Kennst du die Spielregel?

Die zwei Spieler einigen sich auf die Anzahl und die Art der „Schiffe“.

Jeder malt seine verdeckt auf sein Spielfeld.

Der andere muss die Position erraten.