

Raumorientierung

Schifferversenken

Zeichne dir drei Schiffe mit einem blauen Stift ein. Eines soll über 5 Schnittpunkten liegen und die anderen beiden Schiffe über 3 Schnittpunkten.

Versuche die Schiffe deines Gegners zu treffen, markiere dir mit einem roten Stift deine Versuche oder Treffer. Ein Schiff ist dann versenkt, wenn alle Punkte getroffen wurden. Ihr müsst es sagen, wenn ihr einen Treffer bekommen habt oder euer Gegner, wenn er getroffen wurde.

Gewinner ist, wer als erster alle Schiffe versenkt hat.

Viel Spaß!

