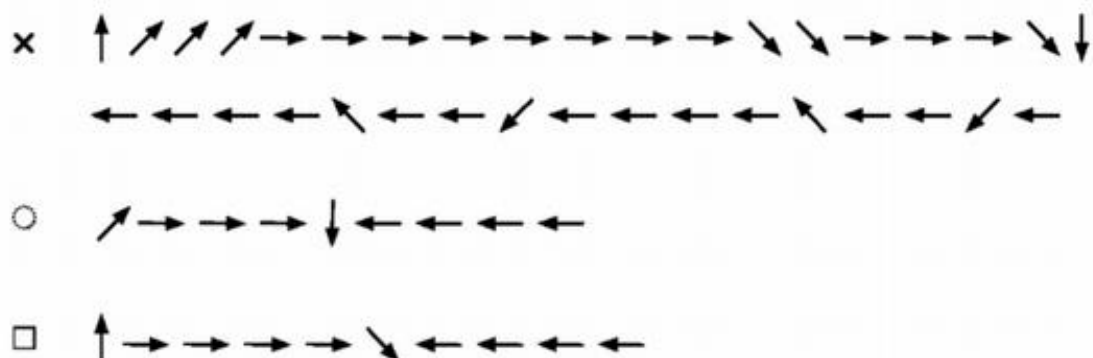
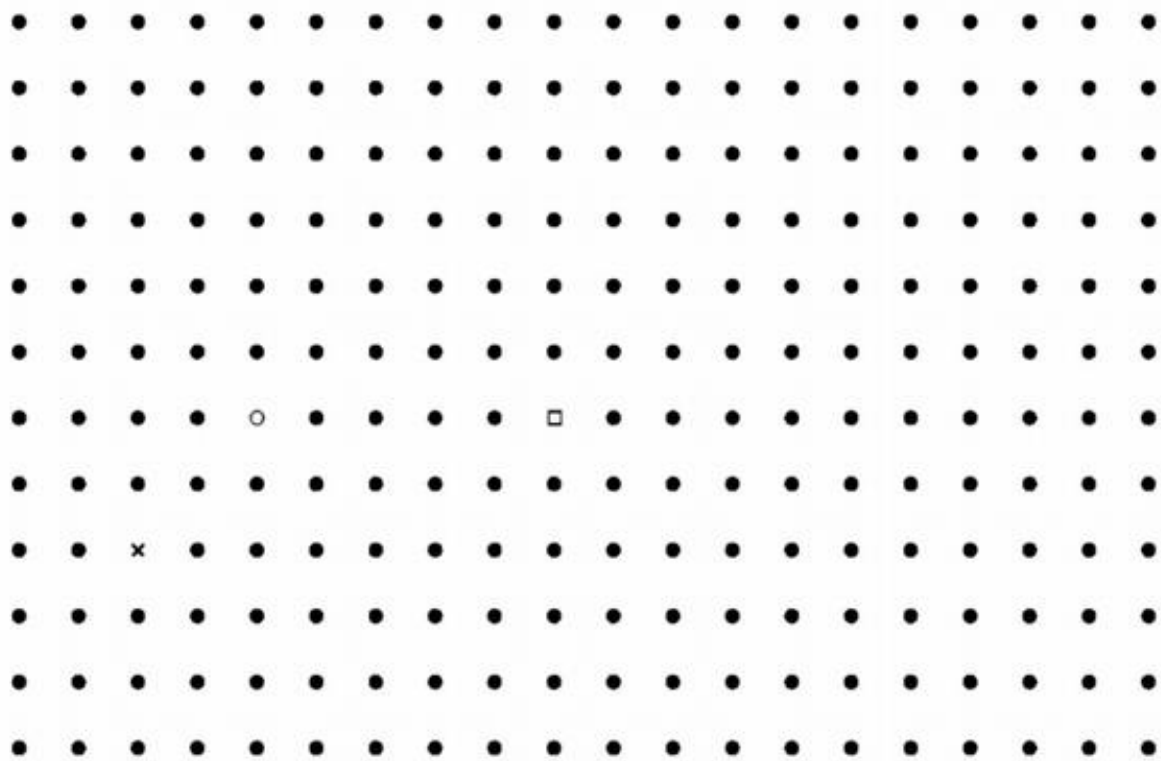











- Połącz kropki według instrukcji zamieszczonej poniżej.  
Zacznij od krzyżyka. Uzupełnij rysunek, dorysowując brakujące elementy. Pokoloruj swoją pracę.



2. Połącz kropki według instrukcji zamieszczonej poniżej.  
Uzupełnij rysunek, dorysowując brakujące elementy.  
Pokoloruj swoją pracę.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
B	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
C	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
D	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
E	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
F	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
G	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
H	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
I	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
J	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
K	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
L	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•

I 3 – H 3, H 3 – E 6, E 6 – E 14, E 14 – G 16, G 16 – G 19, G 19 – H 20,  
H 20 – I 20, I 20 – I 16, I 16 – H 15, H 15 – H 13, H 13 – I 12, I 12 – I 8,  
I 8 – H 7, H 7 – H 5, H 5 – I 4, I 4 – I 3,  
G 5 – F 6, F 6 – F 9, F 9 – G 9, G 9 – G 5  
G 10 – F 10, F 10 – F 14, F 14 – G 15, G 15 – G 10

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

Na jakim polu znajduje się:

pingwin

mysz

kot

motyl










żaba

biedronka

lis

panda

ptak

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C									
D									
E									
F									
G									
H									
I									

Czy to prawda?

Pingwin jest na polu A5. Tak/Nie

Mysz jest na polu E1. Tak/Nie






Kot jest na polu D5. Tak/Nie







Motyl jest na polu D3. Tak/Nie




















Żaba jest na polu G1. Tak/Nie

Lis jest na polu H9. Tak/Nie





















Panda jest na polu B7. Tak/Nie






	1	2	3	4	5	6	 (b, 5)
a							 (a, 3)
b							 (c, 1)
c							 (d, 4)
d							 (f, 2)
e							
f							






	1	2	3	4	5	6	 ( )
a							 ( )
b							 ( )
c							 ( )
d							 ( )
e							
f							






		1	2	3	4	5
A						
B						
C						
D						
						
						
						
						
						
						
						
						
						








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

	D 2
	
	
	
	

## Gra w statki - przygotowanie i niezbędne akcesoria

Pierwszą i najważniejszą zasadą gry w statki jest obecność i zaangażowanie dwóch osób - nie da się zagrać w tę grę w pojedynkę (chyba, że z komputerowym przeciwnikiem). Należy przygotować niezbędne akcesoria - dwie kartki papieru i dwa długopisy. Pisaki muszą być sprawdzone i dobrze działać, aby nie przerywać gry na ich zamianę.

Podczas ustawiania swoich okrętów, a także prowadzenia całej gry, powinno się usiąść tak, by przeciwnik nie był w stanie dostrzec planszy drugiego gracza. W tym celu najlepiej zająć miejsca w pewnej odległości lub zasłonić czymś własną planszę. Można samodzielnie stworzyć osłaniający parawan i użyć do tego choćby książki, zeszytu czy ramki do zdjęć.



## Gra w statki - ogólne zasady gry

Na kartce rysujemy dwa kwadraty tej samej wielkości. Najlepiej użyć kartki w kratkę, kwadraty powinny mieć rozmiar 10 na 10 kratek. Następnie kolumny opisujemy literami alfabetu - w kolejności od a do j, z wyłączeniem polskich znaków. Wiersze natomiast powinno się oznaczyć cyframi, zachowując ich właściwy porządek - od 1 do 10. W taki sam sposób należy opisać obie plansze, które posłużą do przygotowania naszych okrętów i do odkrycia, gdzie przeciwnik umieścił swoje statki.

Zatem pierwszy kwadrat ma być morzem, po którym pływają nasze okręty. Drugi kwadrat to morze naszego przeciwnika. Oznaczamy na nim wykonane strzały - zarówno te trafione, jak i chybione. Jest to jakby historia całej naszej gry, mającej na celu odkrycie rozmieszczenia statków wroga. Rozmieszczenie okrętów odbywa się za pomocą naszkicowania ich i zaznaczenia pól, z których składa się dany okręt. Są to statki złożone z czterech, trzech, dwóch i jednej kratki. Te kratki mają odpowiadać konkretnym statkom, a dokładnie modelom od czteromasztowca do jednomasztowca.

Ważne, aby na morzu nie pojawiło się więcej statków niż jednocześnie cztery jednomasztowce, trzy dwumasztowce, dwa trzymasztowce i jeden czteromasztowiec. Kwestia rozmieszczenia ich na morzu jest indywidualną sprawą; można kombinować w dowolny sposób, a możliwości jest naprawdę wiele.

## **Zasady dotyczące rozmieszczenia statków na planszy**

Jeśli chodzi o rozmieszczenie statków na morzu, to kombinacji jest mnóstwo. Okręty można nałożyć według uznania na całej przestrzeni lub blisko obok siebie, pamiętając o zachowaniu minimalnej odległości. Jedynym ograniczeniem jest własna wyobraźnia i taktyka gracza. Najważniejszą zasadą przy planowaniu rozmieszczenia okrętów jest zachowanie minimum jednej kratki odstępu, by statki się nie stykały - ani krawędziami, ani rogami.

## **Gra w statki - praktyka**

Rozpoczynając grę najlepiej wybrać w drodze losowania. Każdy gracz ma trzy strzały, wykonywane na zmianę. Wybraniec zaczyna zabawę mówiąc, w jakie pole u przeciwnika będzie celował. Może to być np. pole B-2. Przeciwnik w tym czasie sprawdza, czy w tym miejscu ma umieszczony okręt. Jeśli trafi, odpowiada się "trafiony", a jeśli nie, to mówi "pudło". Miejsce, w którym wypadło pudło zaznacza się kropką, zaś "trafiony" krzyżykiem.

Jeśli przeciwnik ustrzeli jednomasztowiec należy powiedzieć: "trafiony zatopiony", a jeśli na wskazanym do celu polu drugiego gracza jest część większego okrętu, to odpowiedź brzmi: "trafiony". Dopiero gdy zostanie ostrzelany cały statek, dodaje się słowo: "zatopiony".

Gracz, który wykorzystał już swoje trzy strzały, oddaje ruch przeciwnikowi. Teraz on strzela w kratki. Dalej wszystko wygląda tak samo, jak powyżej. Wygrywa oczywiście ten, kto pierwszy zatopi wszystkie statki wroga.