

KŪRYBINĖ UŽDUOTIS

Sukurk piešinius tinklelyje ir su draugu pažaisk laivų mūšį.

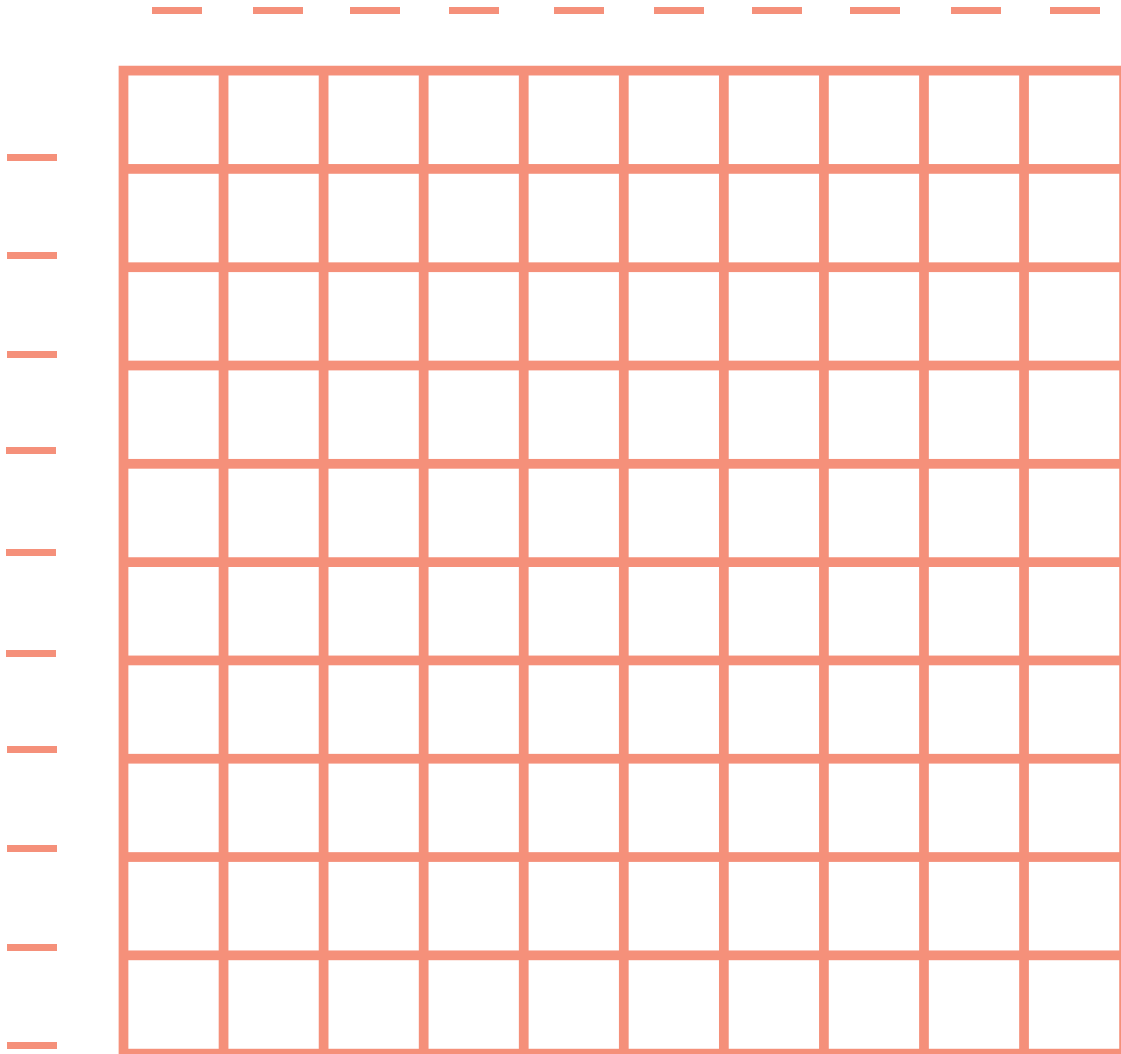
Pirma užduotis

Reikalingos priemonės:

- Du A4 formato languoti lapai (su 10 stulpelių ir 10 eilučių tinkleliu).
- Pieštukai, flomasteriai arba spalvoti pieštukai.

Pasiruošimas:

- Pažiūrėkite į savo languotą lapą. Kiekvienas lapas turi 10 stulpelių ir 10 eilučių. Kiekviena eilutė ir kiekvienas stulpelis turi savo pavadinimą.
- Apačioje po stulpeliais susirašykite raides: A, B, C, D, E, F, G, H, I, J.
- Šone prie eilučių susirašykite skaičius nuo 1 iki 10.



Pavyzdinės instrukcijos:

- Nupieškite debesį langeliuose A2 ir F2.
- Nupieškite katę, kuri tupi langelyje C10.
- Nupieškite grybą, kuris auga langelyje G10.
- Nupieškite drugelį, kuris skrenda D6 langelyje.

Antra užduotis



Pažaisk laivų mūšį su suolo draugu:

1. Pabaik pildyti laivų mūšio kvadratus. Vienas kvadratas skirtas savo laivams žymėtis, kitas kvadratas skirtas draugo laivus žymėtis.
2. Sužymėk raides ir skaičius (taip, kaip parodyta pavyzdyje).
3. Vienas kito žymėjimų jūs matyti negalite, todėl reikia pasirūpinti, kad nematytumėte vienas kito laivų.
4. Turite nusibraižyti po keturis vienviečius laivus, tris dviviečius, du triviečius ir vieną keturvietį laivą. Langelių skaičius parodo, kokio dydžio yra laivas (1 langelis – vienvietis, 2 langeliai – dvivietis ir pan.).
5. Laivai negali liestis nei kraštinėmis, nei kampuose. Aplink kiekvieną laivą turi likti mažiausiai po 1 langelio juosta.
6. Metate žaidimų kauliuką, kurio atsivertė didesnis akučių skaičius, tas pradeda žaidimą.
7. Kai jūs sakote laivo padėtį, pvz. (1; C), tai draugo laivams žymėtis skirtame kvadrate pasižymite taškiuką, jeigu spėjimas buvo netaiklus arba x jeigu pataikėte į laivą.
8. Jeigu spėjate ir pataikote į laivą, tai jūs turite galimybę spėti dar kartą iki tol, kol nepataikysite.
9. Laimi tas, kuris pirmas atspėja visus draugo esančius laivus.



Pavyzdys:

