

# کِشتی های پنهان

● جواد حفیظی

X و عدد دوم مقدار Y را بیان می‌دارد. اگر خانه‌ی اعلام شده یکی از خانه‌های ستاره‌دار (قسمتی از تجهیزات) طرف مقابل باشد، حریف باید اعلام کند: «زدی» که در این صورت، جایزه‌ی او اعلام دو عدد جدید است.

هر دانش‌آموز می‌تواند، برای کشف آرایش رقیب و در نتیجه، بازی بهتر و کنترل صفحه‌ی نبرد، انتخاب‌های خود و دانش‌آموز دیگر را روی صفحه‌اش، با علامت‌های متفاوتی نشانه‌گذاری کند. مثلاً از هاشور، ضربدر، دایره، سیاه کردن و یا حروف و اعداد استفاده کند.

این بازی یک سرگرمی ریاضی و مبارزه‌ی راهبردی است. برنده‌ی بازی: کسی است که تمامی خانه‌های ستاره‌دار حریف را هدف قرار دهد.

**نام:** کشتی پنهان

**موضوع:** تمرین صفحه‌ی مختصات (دوم راهنمایی)

**تعداد مرحله:** ۱

**تعداد بازی‌کن:** ۲ نفر

**وسایل لازم:** کپی طرح زیر به همراه مداد یا خودکار

**مراحل و قوانین بازی:** ابتدا به هر دانش‌آموز یک صفحه‌ی

مختصات داده می‌شود و او با ستاره‌زدن در خانه‌های شطرنجی، آرایش جنگی خود را روی صفحه‌ی مختصات پیاده می‌کند که عبارت است از: یک قایق تیزرو (دوخانه)، یک قایق شناسایی (سه‌خانه)، یک ناوچه‌ی جنگی (چهارخانه)، یک ناو جنگی (پنج‌خانه)، و یک ناو فرمان‌دهی (شش‌خانه - برای نمونه مثل طرح زیر).

هر فردی به نوبت دو عدد را اعلام می‌کند که اولین عدد، مقدار

