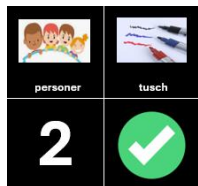


Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

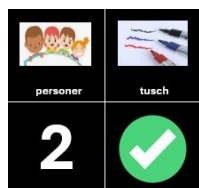
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2a	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2b	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2c	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

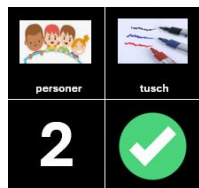
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2d	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklæt	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

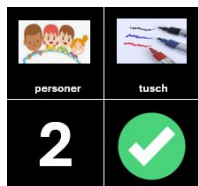
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklæt	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2e	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklæt	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

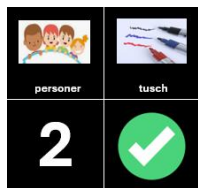
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklæt	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2f	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2g	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

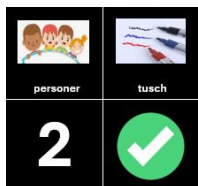
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2h	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

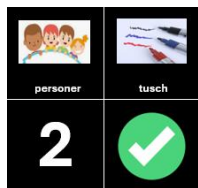
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2i	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

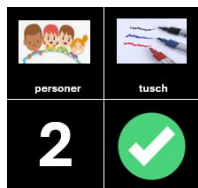
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2j	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2k	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

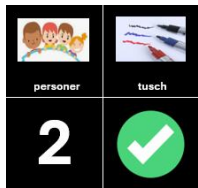
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklat	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2l	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklæt	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

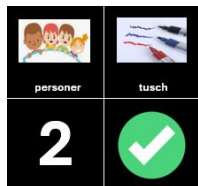
Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklæt	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2m	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.

Sænke juleskibe 2

©LæringsLegepladsen.dk



Mine skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklæt	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
	A	B	C	D	E	F	G	H

Min makkers skibe

6	jule-sweater	godter	jule-dekoration	konfekt	mistelten	glimmer	brunkage	julesok
5	risengrød	kirkekor	advent	ris a' la mande	advents-krans	Rudolf	julehjerte	iskrystal
4	juletræ	stjerne	guirlande	snefnug	æbleskive	stjerne-skud	nissehue	sløjfe
3	rensdyr	krybbe	krybbe-spil	gavesæk	smørklæt	Betlehem	juleshow	kalender-lys
2	vanilje-krans	honning-hjerte	kagehus	flæske-steg	klejne	jule-kalender	klokke	mandel-gave
1	julenat	muse-trappe	andesteg	julepynt	kræmmer-hus	nisseøl	skorsten	snemand
2n	A	B	C	D	E	F	G	H

Man skiftes til at skyde på et felt: Læs ordet højt og sig feltets navn (fx "på - A1"). Hvis makkeren siger BUM, sætter man ring om det felt på pladen med makkerens skibe. Hvis der bliver sagt plask, sætter man et kryds i feltet. Hvis makkeren rammer dit skib, sættes du en ring om det felt der er blevet ramt på pladen med egne skibe. Den der først har sænket alle modstanderens skibe har vundet.