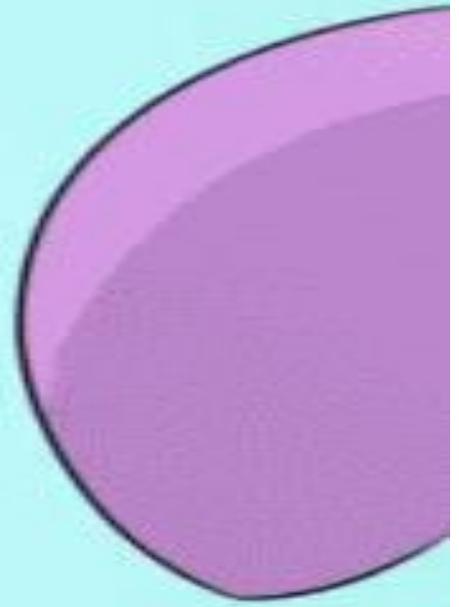
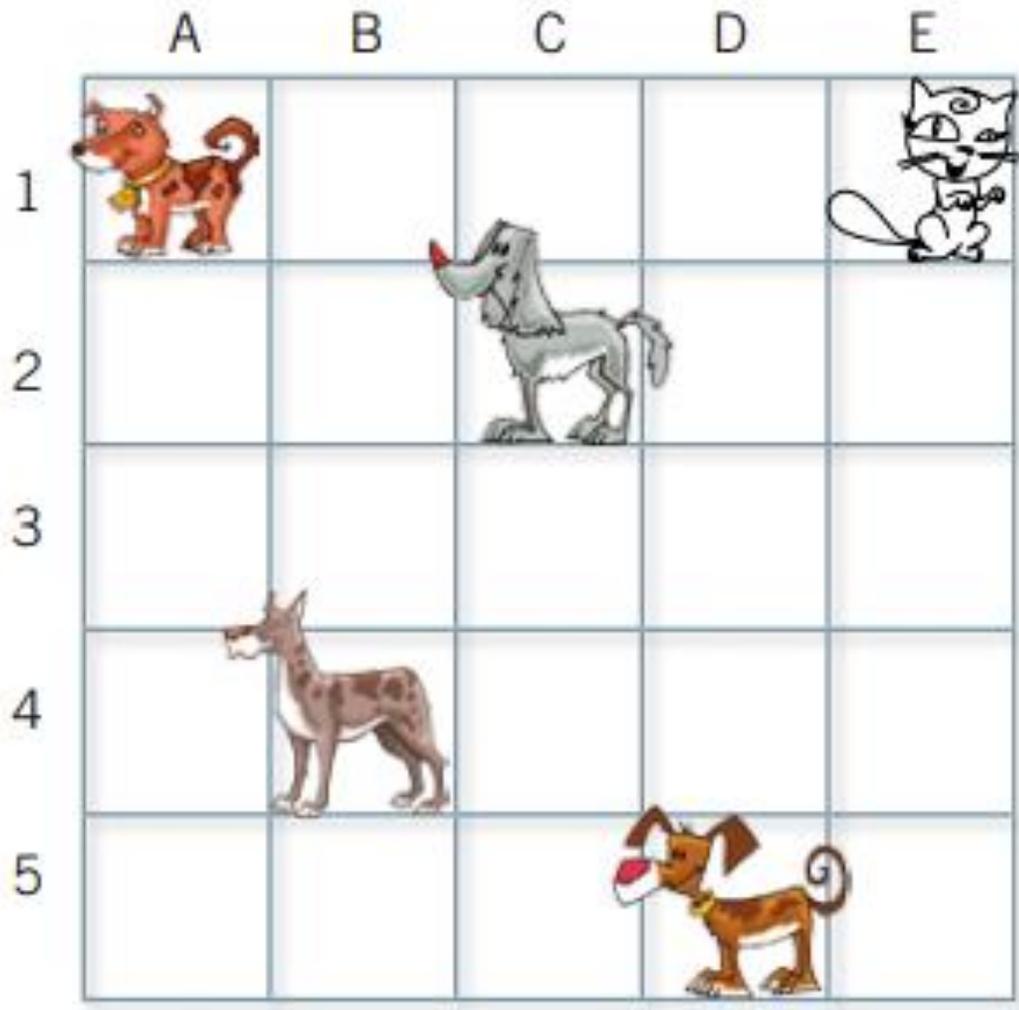




Obj. Identificar y ubicar coordenadas en cuadrículas-



Tener en cuenta...



Al identificar una coordenada, siempre debemos comenzar con los datos que se encuentran de manera horizontal, para luego identificar los que se encuentran de manera vertical.

Por ejemplo en qué coordenada se encuentra el gato:

El gato se encuentra en la coordenada E1

Actividad: batalla naval

- Este es un juego que puedes jugar con tus amigos o familiares, en donde reforzaras las coordenadas.

Guerra Naval

La lancha



--	--

El submarino



--	--	--

El acorazado



--	--	--	--

El portaviones



--	--	--	--

vocabulario:

		= fallaste
		= atinaste
		= hundiste

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

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

Materiales

- Cinta de embalaje
- Tapas de cuaderno
- Pegamento
- Tijera
- Plumón de pizarra.

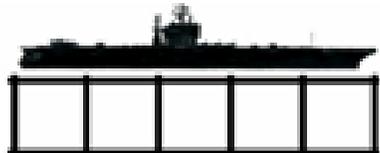
3. Pega cada una de las cuadrículas en cada tapa de cuaderno.

Ejemplo:



4. Plastifica las cuadrículas con la cinta de embalaje.

5. Recorta los barcos con sus respectivos cuadros.



6. Dobla hacia atrás los cuadros, de manera que el barco se mantenga de pie.

Instrucciones del juego

1. El juego consiste en hundir la flota del Contrincante Para ello, debe colocar su Propia flota de forma estratégica y encontrar y hundir con los disparos la flota contraria
2. Cada uno de los jugadores dispone de dos cuadrículas que ocultará al otro jugador: en una debe colocar sus barcos y en la otra irá anotando los resultados de los disparos Que realiza en cada turno En la página siguiente dispone de plantillas de las cuadrículas
3. Cada jugador debe colocar en uno de los Cuadros los siguientes barcos en posición horizontal o vertical
 - Un barco que ocupa 5 espacios
 - Un barco que ocupa 4 espacios
 - Un barco que ocupa 3 espacios
 - Un barco que ocupa 2 espacios.

4. Cada jugador dispone de un turno de disparo que se irá alternando. Para hacerlo dirá las coordenadas. Por ejemplo “B3”, significa que su disparo corresponde a la casilla que se encuentra en esa coordenada.

5. Al disparar, el otro jugador comprobará el resultado en su tablero:

- Si la casilla está en blanco, responderá “agua” Si en la casilla se encuentra parte de un barco responderá “tocado” En ese caso el jugador tiene derecho a un nuevo disparo en el mismo turno.
- Si en la casilla se encuentra un barco de un cuadro o la última parte de un barco ya tocado, responderá “Hundido y también tiene derecho a un nuevo disparo

6. El jugador que dispara anota en su cuadro de disparos los resultados. Si los Tiros son “agua” , marcará con un punto la cuadrícula; si los disparos son “tocado” o “hundido”, los puede marcar con una cruz. De esta forma el jugador puede saber las cuadrículas que quedan en blanco y en las que ya ha disparado.

7. Finalmente, gana el jugador que Antes consigue hundir la flota del otro