

Lección 4

Objetivo: Nombrar los puntos usando pares de coordenadas, y usar los pares de coordenadas para trazar puntos.

Reglas de Batalla Naval

Propósito: Hundir todos los barcos de tu oponente adivinando sus coordenadas.

Materiales

- Cada jugador recibe 1 hoja cuadriculada (por juego)
- Crayón/marcador rojo para los aciertos
- Crayón/marcador negro para los fallos
- Carpeta para colocar entre los jugadores

Barcos

- Cada jugador debe marcar 5 barcos en la cuadrícula.
 - Portaaviones - marcar 5 puntos
 - Buque de guerra - marcar 4 puntos
 - Crucero - marcar 3 puntos
 - Submarino - marcar 3 puntos
 - Bote patrulla - marcar 2 puntos

Configuración

- Con tu oponente, elige una longitud de unidad y unidad fraccional para el plano de coordenadas.
- Etiqueta las unidades elegidas en ambas hojas cuadriculadas.
- Selecciona secretamente los lugares para cada uno de los 5 barcos en tu cuadrícula Mis Barcos.
 - Todos los barcos deben colocarse horizontal o verticalmente en el plano de coordenadas.
 - Los barcos pueden tocarse entre sí, pero no pueden ocupar la misma coordenada.

Juego

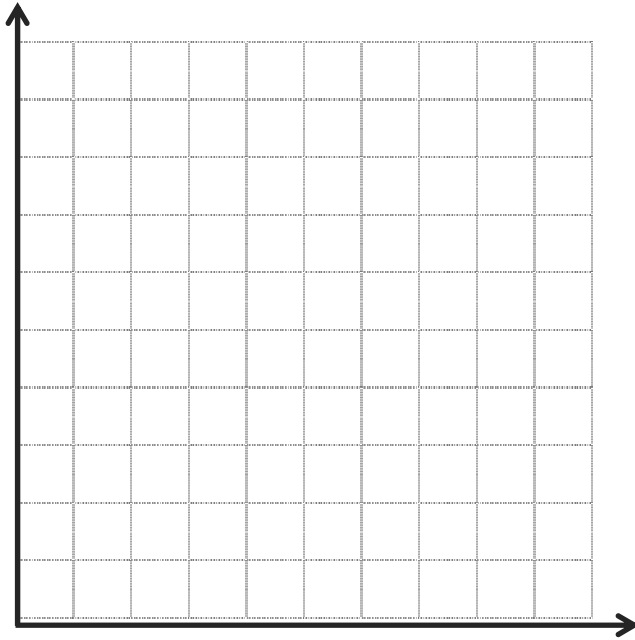
- Los jugadores se turnan disparando un tiro para atacar a los barcos enemigos.
- Cuando sea tu turno, di en voz alta las coordenadas de tu tiro de ataque. Anota las coordenadas de cada tiro de ataque.
- Tu oponente verifica su cuadrícula Mis barcos. Si esa coordenada está desocupada, dice "fallo". Si indicas una coordenada ocupada por un barco, dice "Acierto".
- Marca cada disparo intentado en tu cuadrícula Barcos Enemigos. Marca un ✖ negro en la coordenada si tu oponente dice "Fallo". Marca un ✖ rojo en la coordenada si tu oponente dice "Acierto".
- En el turno de tu oponente, si acierta a uno de tus barcos, marca un ✓ rojo en esa coordenada de tu cuadrícula Mis barcos. Cuando uno de tus barcos tenga cada coordenada marcada con un ✓, di "has hundido mi [nombre del barco]".

Ganador

- El primer jugador que hunde todos (o la mayoría) de los barcos enemigos gana.

Mis barcos

- Dibuja un ✓ rojo sobre cada coordenada que tu oponente acierte.
- Una vez que todas las coordenadas de algún barco hayan sido acertadas, di "has hundido mi [nombre del barco]".



portaaviones - 5 puntos
 buque de guerra - 4 puntos
 crucero - 3 puntos
 submarino - 3 puntos
 bote patrulla - 2 puntos

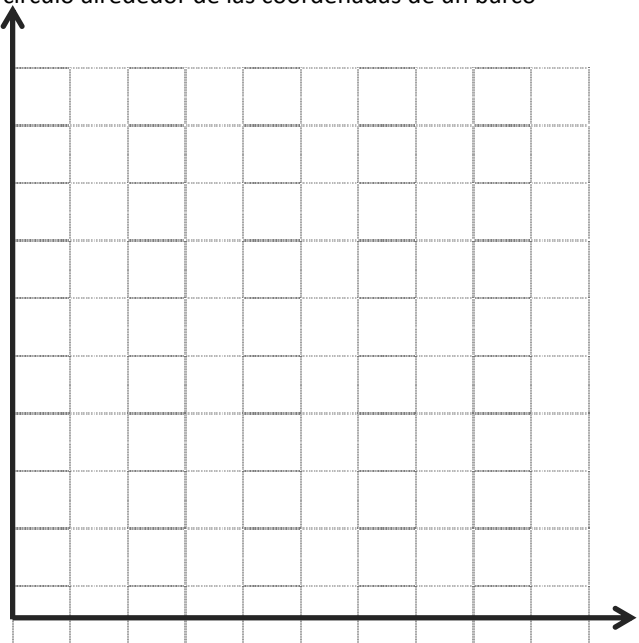
Barcos enemigos

- Marca un ✕ negro en la coordenada si tu oponente dice "Fallo".
- Marca un ✕ rojo en la coordenada si tu oponente dice "Acierto".
- Dibuja un círculo alrededor de las coordenadas de un barco hundido.

Tiros de ataque

- Registra las coordenadas de cada disparo abajo y si fue un ✓ (acierto) o un ✕ (fallo).

| | |
|-------|-------|
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |
| _____ | _____ |



Nombre _____

Fecha _____

Tu tarea es jugar al menos un juego de *Batalla Naval* con un amigo o miembro de la familia. Puede usar las instrucciones de la clase para enseñar a tu oponente. Tú y tu oponente deben registrar sus intentos, aciertos y fallos en la hoja como lo hiciste en clase.

Cuando hayan terminado de jugar, responde estas preguntas.

1. Cuando adivinas un punto que es un acierto, ¿cómo decides qué puntos adivinar a continuación?
2. ¿Cómo podrías cambiar el plano de coordenadas para hacer el juego más fácil o más difícil?
3. ¿Qué estrategias te funcionaron mejor al jugar?