



1º CICLO DE PRIMARIA

ACTIVIDADES:

1. Hundir la flota
2. Hundir la flota por palabras
3. Torres controladoras

1. "Hundir la flota"

Material: tablero 6x6, dos para cada niñ@, lápiz (o pintura) y goma

Jugadores: por parejas

Actividad:

A cada jugador se le entregan dos tableros (ver material)

En un tablero colocas tus barcos que deben ser de diferentes tamaños, y entre ellos siempre debe haber agua alrededor, es decir, no pueden ir dos barcos pegados.

En el otro tablero, debes ir poniendo los de su oponente según los vaya adivinando.

El tablero no deja de ser un cuadrado 6x6 con coordenadas cartesianas, de tal forma que cuando nos toque lanzar nuestras bombas llamaremos a cada casilla del tablero por su nombre "a1,b5, e4,..."

- Si con ese disparo no das a ninguno de los barcos de la flota de tu contrincante, este dirá: ¡agua!;
- si has tenido la visión estratégica de localizar uno de sus barcos y le das, entonces exclamará: ¡tocado!
- y, cuando hayas dado a todas las partes del barco, solo podrá decir: ¡tocado y hundido!

Tira una vez cada jugador y cuando hundes uno de los barcos del contrincante, entonces tienes un nuevo tiro.



2. “Hundir la flota por palabras”

Material: tablero 8x8, dos para cada niñ@, lápiz (o pintura) y goma

Jugadores: por parejas

Actividad:

A cada jugador se le entregan dos tableros (ver material)

En un tablero colocas tus barcos, que van a ser los nombres de las piezas del ajedrez, y entre ellos siempre debe haber agua alrededor, es decir, no pueden ir dos barcos pegados.



En el otro tablero, debes ir poniendo los de su oponente según los vaya adivinando.

El tablero no deja de ser un cuadrado 8x8 con coordenadas cartesianas, de tal forma que cuando nos toque lanzar nuestras bombas llamaremos a cada casilla del tablero por su nombre “a1, b5, e4,...”



a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

- Si con ese disparo no das a ninguno de los barcos de la flota de tu contrincante, este dirá: ¡igual!
- si has tenido la visión estratégica de localizar uno de sus barcos y le das, entonces exclamará: ¡tocado! e indica la letra que ocupa esa casilla del tablero
- y, cuando hayas dado a todas las partes del barco, solo podrá decir: ¡tocado y hundido!

Tira una vez cada jugador y cuando hundes uno de los barcos del contrincante, entonces tienes un nuevo tiro.

MATERIAL IMPRIMIBLE (en dinA-4 o dinA-3)

Os aconsejamos que a los alumnos de primero les imprimáis el tablero con el nombre de las casillas puesto, lo podéis plastificar y que



escriban con rotulador borrable el nombre de las piezas (una letra por casilla)

Tablero 6X6 (2 tableros por jugador)

	a	b	c	d	e	f	
6							6
5							5
4							4
3							3
2							2
1							1
	a	b	c	d	e	f	



Tablero 8X8 (2 tableros por jugador)

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8		■		■		■		■	8
7	■		■		■		■		7
6		■		■		■		■	6
5	■		■		■		■		5
4		■		■		■		■	4
3	■		■		■		■		3
2		■		■		■		■	2
1	■		■		■		■		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	



3. "Torres controladoras"

Material: tableros de ajedrez 4x4, 6x6 y normal, torres

Actividad:

Consiste en colocar torres en el tablero de manera que no se coman entre ellas. Toma peones (imagina que son torres) o torres impresas y trata de encontrar una posición que resuelva el problema. Os aconsejamos que uséis tableros de 4x4 y de 6x6 para pasar al final al de 8x8

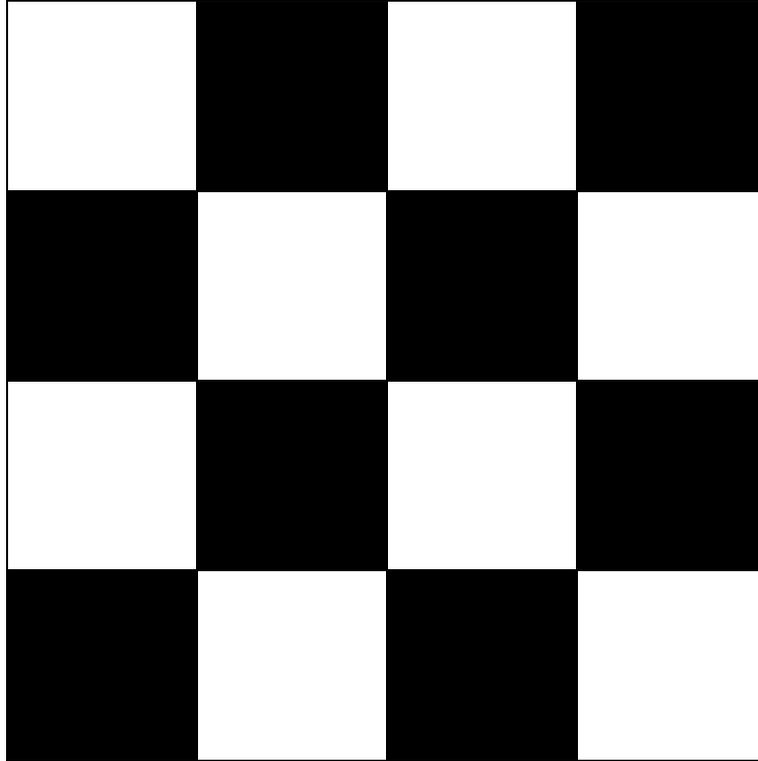
MATERIAL IMPRIMIBLE (en dinA-4 o dinA-3)





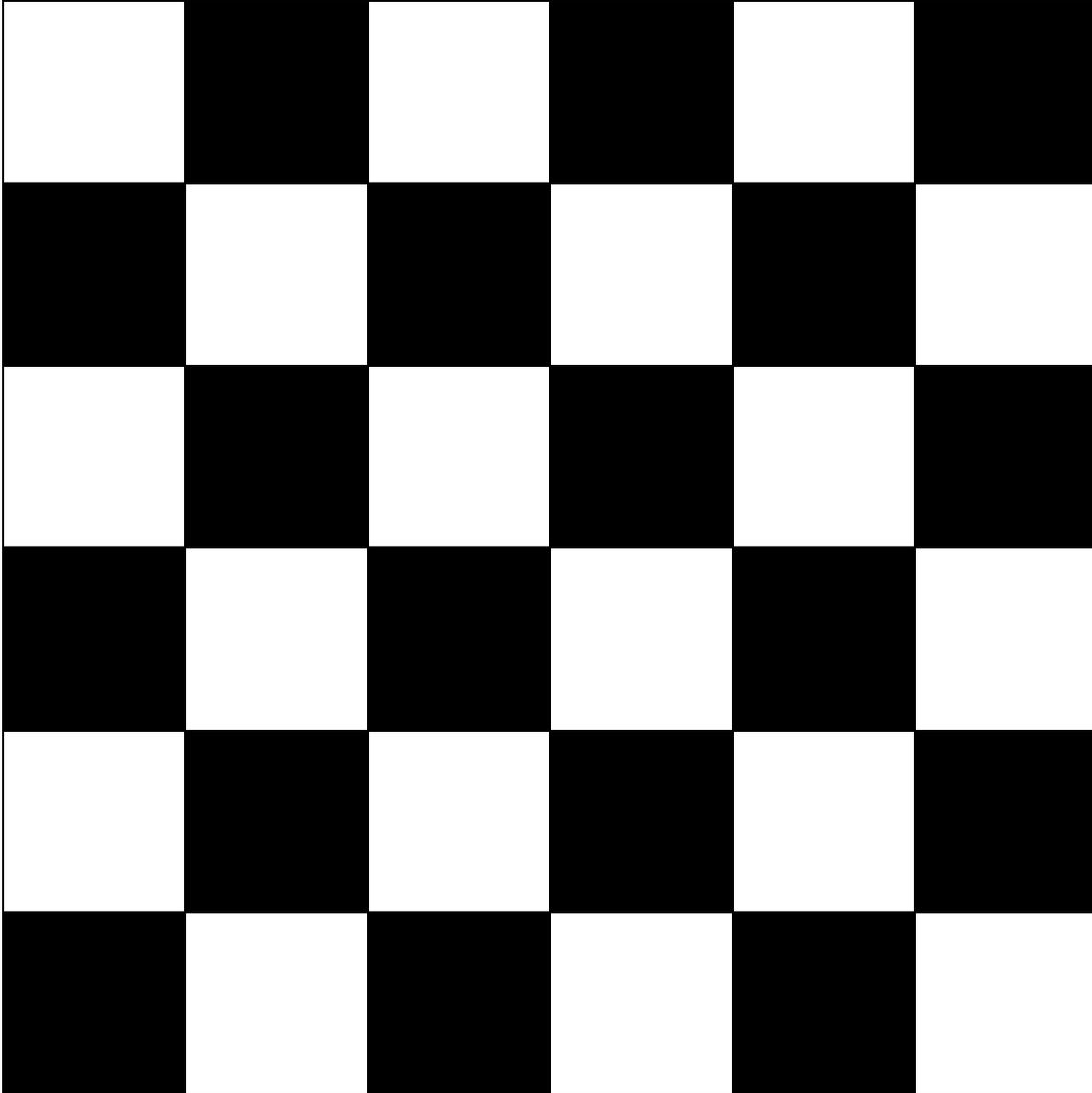
Tablero de ajedrez

4x4





Tablero 6x6





Tablero 8x8

