

BATALLA EN EL MAR

PRÁCTICA DE NÚMEROS Y LETRAS

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

MI FLOTA (A)

Portaaviones (5)



Acorazado (4)



Submarino (3)



Crucero (3)



Destructor (2)



FLOTA ENEMIGA (B)

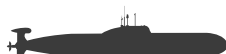
Portaaviones (5)



Acorazado (4)



Submarino (3)



Crucero (3)



Destructor (2)



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



BATALLA EN EL MAR

PRÁCTICA DE NÚMEROS Y LETRAS

MI FLOTA (B)

Portaaviones (5)



Acorazado (4)



Submarino (3)



Crucero (3)



Destructor (2)



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

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

FLOTA ENEMIGA (A)

Portaaviones (5)



Acorazado (4)



Submarino (3)



Crucero (3)



Destructor (2)



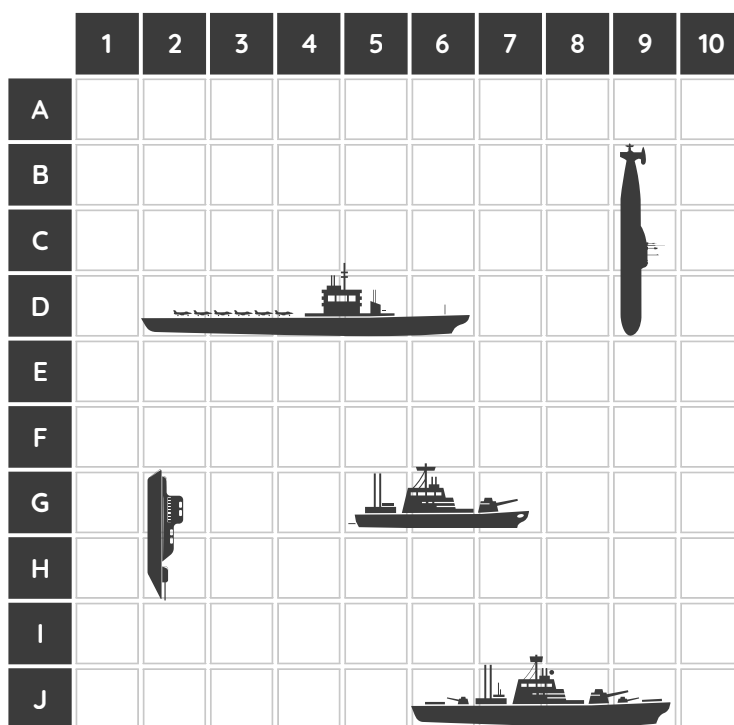


Caritas

Diocesana de
Barbastro - Monzón

BATALLA EN EL MAR

PRÁCTICA DE NÚMEROS Y LETRAS



Instrucciones:

- Trabaja en pareja. Cada pareja de jugadores recibe una hoja de trabajo (A y B).
- Coloca tus barcos en tu cuadrícula (A o B) en forma horizontal o vertical. Puedes arrastrar y soltar los barcos o sombrear las casillas (por ejemplo, el portaaviones ocupa 5 casillas). Asegúrate de que los barcos no se toquen entre sí.
- No muestres tu cuadrícula.

Reglas del juego:

- Los jugadores se turnan para lanzar un ataque, anunciando una coordenada (por ejemplo, "C-3").
- Cada jugador anotará en su hoja el resultado del ataque con los siguientes símbolos:
 - "X": Si el ataque golpea una casilla que contiene parte de un barco ("tocado")
 - "O": Si el ataque cae en una casilla vacía sin barco ("agua").
 - Tachando las casillas si el ataque logra hundir un barco completo ("hundido").
- Los jugadores deben llevar un seguimiento de sus ataques y los resultados en su cuadrícula.
- El juego continúa hasta que uno de los jugadores haya hundido todos los barcos del oponente.



RWE Foundation