

## JUEGO: HUNDIENDO LA FLOTA

### PARA APRENDER LAS COORDENADAS CARTESIANAS



Profesora Mitzela Barrera



#### Instrucciones para construir tu juego

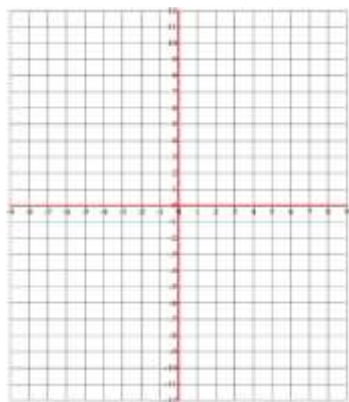
1. Primero debes imprimir las plantillas que se encuentran en los anexos. También puedes construir manualmente tus propios planos cartesianos, solo recuerda seguir las reglas básicas para su construcción.
2. Puedes utilizar un folder o cajeta para construir tu tablero de juego para ello debes pegar las zonas de resultados y la zona de barcos, dispuesta de la siguiente forma. (Construir mínimo dos tableros)



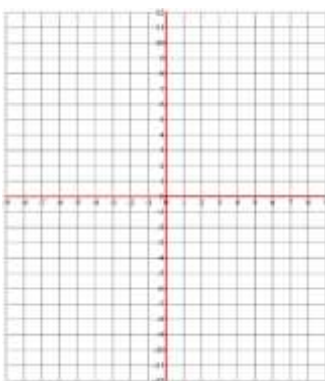
Parte superior tu zona de barcos

Parte inferior tu zona de resultados

Zona de resultado



Zona de Barcos



(Plantillas en anexos)

3. Imprimir los barcos (plantilla en anexo) o puedes usar tu imaginación y construirlos, teniendo en cuenta que deben tener la cantidad de puntos de cada barco y encajar exactamente en el plano cartesiano. La flota consta de 10 barcos en total. También puedes dibujar directamente los barcos en la plantilla, solo que en este caso no podrás reutilizar el tablero.



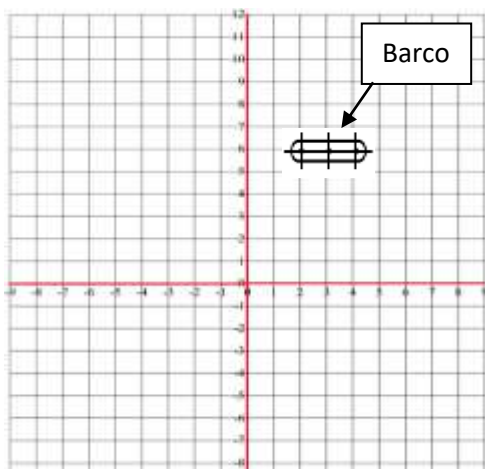
(plantilla en anexo)

- Para fijar tus barcos en la zona de barcos, puedes utilizar pinches, tape o algún material que te permita sostenerlos temporalmente al tablero.
- También necesitaras lápiz o algún bolígrafo que pueda borrarse para ir marcando los tiros que fallas en la zona de resultados.

### INSTRUCCIONES DEL JUEGO DE LOS BARCOS

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. 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.

- Cada jugador debe colocar los barcos (toda la flota) en las intersecciones de las líneas. El ejemplo te muestra cómo se hace.
- Cada jugador coloca sus barcos en la zona de barcos para iniciar el juego. Puede utilizar cualquiera de los 4 cuadrantes para colocar los barcos en posición horizontal o vertical, pero sin llegar a pegarse un barco con otro.



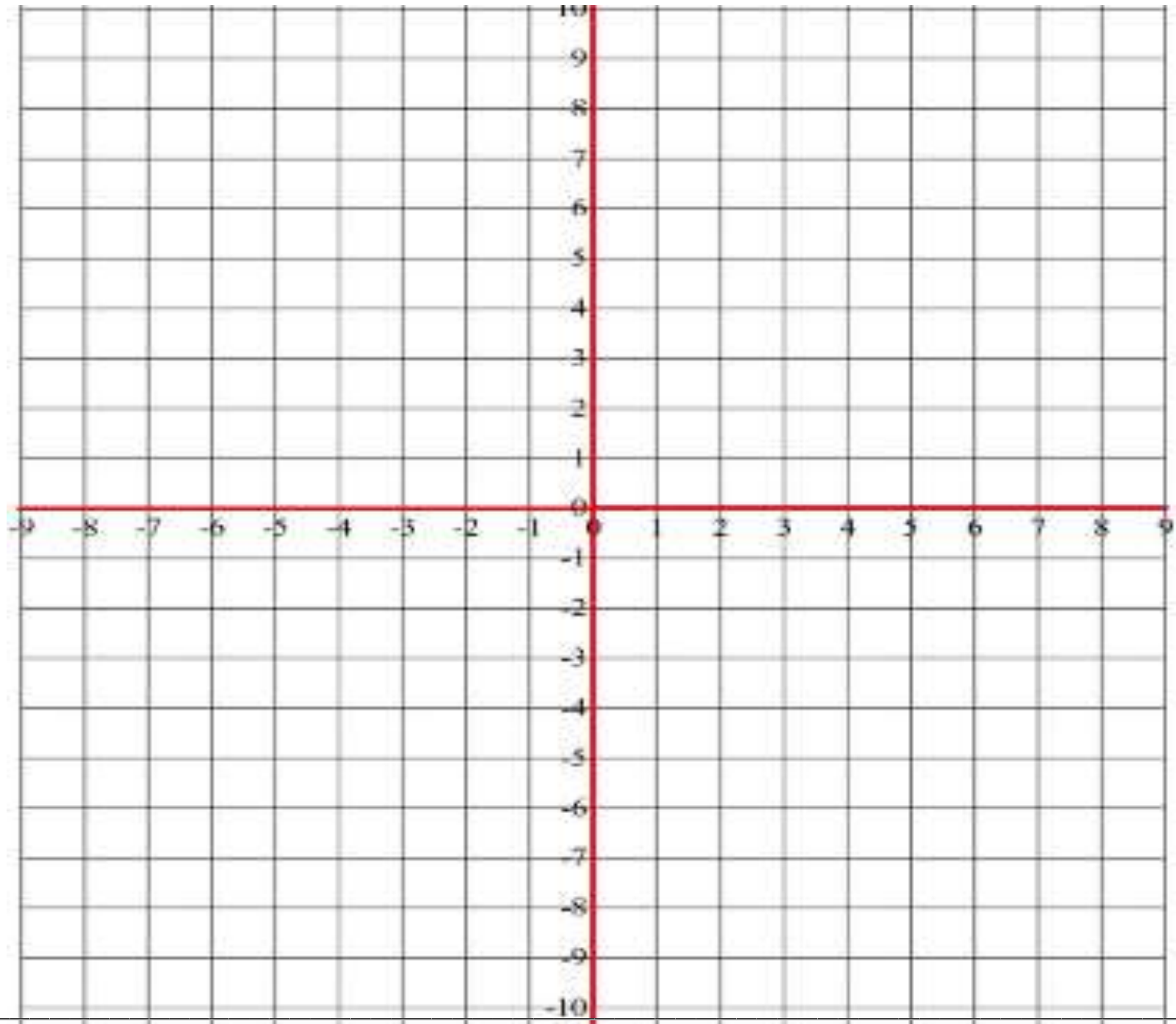
- Cada jugador dispone de un turno de disparo que se irá alternando. Para hacerlo dirá las coordenadas. Por ejemplo "(2,-3)", significa que su disparo corresponde a ese punto del plano.
- Al disparar, el otro jugador comprobará el resultado en su tablero:

- Si el punto no coincide con ninguno de sus barcos, responderá "agua".
- Si en el punto se encuentra parte de un barco responderá "tocado".

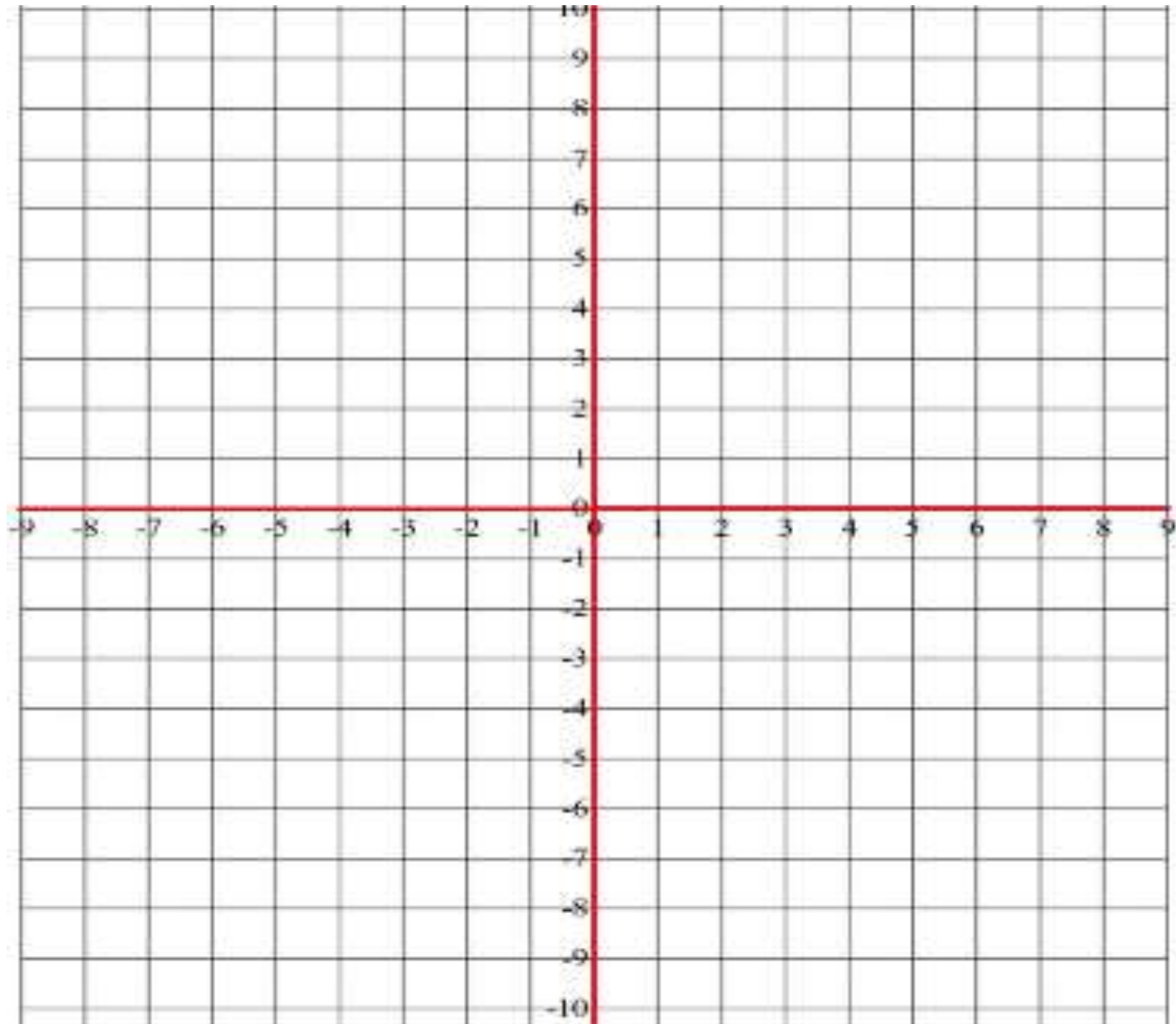
En ese caso el jugador tiene derecho a un nuevo disparo en el mismo turno.

- Si en el punto se encuentra un barco de un punto o la última parte de un barco ya tocado, responderá "hundido" y también tiene derecho a un nuevo disparo.
- El jugador que dispara anota en su cuadro de disparos los resultados. Si los tiros son "agua", marcará con un punto la coordenada; si los disparos son "tocado" o "hundido", los puede marcar con una cruz. De esta forma el jugador puede saber los puntos que quedan libres y en las que ya ha disparado.
  - Finalmente, gana el jugador que antes consigue hundir la flota del otro.

## ZONA DE BARCOS



## ZONA DE RESULTADOS



# FLOTA

