

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
LEONARDO DA VINCI
Portogruaro

LA BATTAGLIA NAVALE UTILE PER APPRENDERE INSIEME

LA BATTAGLIA NAVALE UTILE PER APPRENDERE INSIEME

BATTAGLIA NAVALE

LA MIA FLOTTA

Portaerei
Sottomarino
Incrociatore
Corazzata
Cacciatorpediniere

LA FLOTTA AVVERSARIA

Portaerei
Sottomarino
Incrociatore
Corazzata
Cacciatorpediniere

- Colora le celle con una matita per posizionare le navi nella griglia in orizzontale o in verticale (non in diagonale);
- Ogni nave deve rientrare nei confini della griglia;
- Le navi non possono sovrapporsi o avere parti in comune;
- A gioco iniziato le navi non si possono più spostare.

RISPONDERE al fuoco nemico:
dopo che l'avversario ti ha indicato dove vuole sparare, dovrai controllare sulla griglia della tua flotta le coordinate che ti sono state dette:

- se l'avversario ha colpito uno spazio vuoto, dirai "MANCATO" e segnalerai la cella con un punto;
- se l'avversario ha colpito una nave, dirai "COLPITO" e segnalerai la cella con una X.

DEVI avvisare ogni volta che viene affondata una nave:
quando ogni quadratino di una nave viene colpito, allora la nave è affondata.
Dovrai dire al tuo avversario "HAI AFFONDATO LA MIA NAVE LUNGA _____ SPAZI".

Corazzata

Cacciatorpediniere

griglia chiamando
orizzontale (x),
a destra avrà
a sinistra avrà

$(+9; +4) \bullet$
 $(+6; +4) \bullet$
 $(+5; +5) \bullet$
 $(+5; +6) \bullet$
 $(+2; +2) X$

Cosa ho imparato?

- **Conoscere i miei nuovi compagni di classe;**
- **Rispettare le regole di comportamento;**
- **Comprendere un testo;**
- **Riconoscere i numeri interi relativi;**
- **Ordinare una coppia di valori numerici per individuare una cella;**
- **Significato della posizione del valore numerico;**
- **Rappresentare un sistema di riferimento**
 - **direzione, verso, intensità;**
 - **regola della mano destra.**

BATTAGLIA NAVALE

LA MIA FLOTTA

Portaerei
Sottomarino
Incrociatore
Corazzata
Cacciatorpediniere

LA FLOTTA AVVERSARIA

Portaerei
Sottomarino
Incrociatore
Corazzata
Cacciatorpediniere

- Colora le celle con una matita per posizionare le navi nella griglia in orizzontale o in verticale (non in diagonale);
- Ogni nave deve rientrare nei confini della griglia;
- Le navi non possono sovrapporsi o avere parti in comune;
- A gioco iniziato le navi non si possono più spostare.

RISPONDERE al fuoco nemico:
dopo che l'avversario ti ha indicato dove vuole sparare, dovrai controllare sulla griglia della tua flotta le coordinate che ti sono state dette:

- se l'avversario ha colpito uno spazio vuoto, dirai "MANCATO" e segnalerai la cella con un punto;
- se l'avversario ha colpito una nave, dirai "COLPITO" e segnalerai la cella con una X.

DEVI avvisare ogni volta che viene affondata una nave:
quando ogni quadratino di una nave viene colpito, allora la nave è affondata.
Dovrai dire al tuo avversario "HAI AFFONDATO LA MIA NAVE LUNGA _____ SPAZI".

- Colora le celle con una matita per posizionare le navi nella griglia in orizzontale o in verticale (non in diagonale);
- Ogni nave deve rientrare nei confini della griglia;
- Le navi non possono sovrapporsi o avere parti in comune;
- A gioco iniziato le navi non si possono più spostare.

RISPONDERE al fuoco nemico:
dopo che l'avversario ti ha indicato dove vuole sparare, dovrai controllare sulla griglia della tua flotta le coordinate che ti sono state dette:

- se l'avversario ha colpito uno spazio vuoto, dirai "MANCATO" e segnalerai la cella con un punto;
- se l'avversario ha colpito una nave, dirai "COLPITO" e segnalerai la cella con una X.

DEVI avvisare ogni volta che viene affondata una nave:
quando ogni quadratino di una nave viene colpito, allora la nave è affondata.
Dovrai dire al tuo avversario "HAI AFFONDATO LA MIA NAVE LUNGA _____ SPAZI".

LA BATTAGLIA NAVALE UTILE PER APPRENDERE INSIEME

Cosa ho imparato?

- **Conoscere i miei nuovi compagni di classe;**
- **Rispettare le regole di comportamento;**
- **Comprendere un testo;**
- **Riconoscere i numeri interi relativi;**
- **Ordinare una coppia di valori numerici per individuare una cella;**
- **Significato della posizione del valore numerico;**
- **Rappresentare un sistema di riferimento**
 - **direzione, verso, intensità;**
 - **regola della mano destra.**

BATTAGLIA NAVALE

LA MIA FLOTTA LA FLOTTA AVVERSARIA

1. Colora le celle con una matita per posizionare le navi nella griglia in orizzontale o in verticale (non in diagonale).
2. Ogni nave deve rientrare nei confini della griglia.
3. Le navi non possono sovrapporsi o avere parti in comune.
4. A gioco iniziato le navi non si possono più spostare.

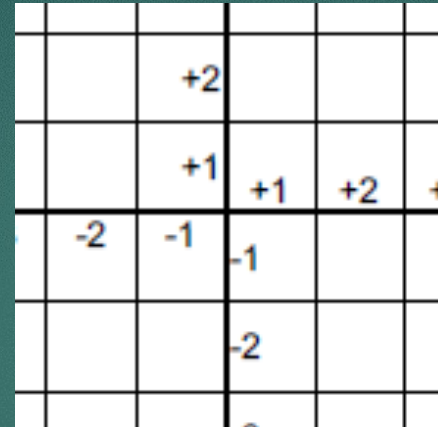
RESPONDERE al fuoco nemico:
 dopo che l'avversario ti ha indicato dove vuole sparare, dovrai controllare sulla griglia della tua flotta le coordinate che ti sono state dette:
 - se l'avversario ha colpito uno spazio vuoto, dirai "MANCATO" e segnalerai la cella con un punto;
 - se l'avversario ha colpito una nave con una nave, dirai "COLPITO" e segnalerai la cella con una X.

DEVI avvisare ogni volta che viene affondata una nave:
 quando ogni quadratino di una nave viene colpito, allora la nave è affondata.
 Dovrai dire al tuo avversario "HAI AFFONDATA LA MIA NAVE LUNGA _____ SPAZI".

Usare la griglia della flotta avversaria per sparare

1. Dove sparare: scegliere una casella della griglia chiamando le relative coordinate composte prima dal numero orizzontale (X), poi dal numero verticale (Y).
 Esempio: la casella posta sull'angolo in alto a destra avrà coordinate "+5 ; +5".
 Esempio: la casella posta sull'angolo in basso a sinistra avrà coordinate "-5 ; -5".
2. Sparare: dopo aver indicato dove vuoi sparare, dovrai controllare sulla griglia della flotta avversaria le coordinate che hai indicato:
 - se hai colpito uno spazio vuoto segnalerai la cella con un punto;
 - se hai colpito uno spazio con una nave segnalerai la cella con una X.

Continuare ad alternare il turno fino a quando un giocatore non avrà perso tutte le proprie navi.
 Alternare con un colpo alla volta in modo indipendente dal fatto che il colpo vada a segno o meno.



BATTAGLIA NAVALE

LA MIA FLOTTA LA FLOTTA AVVERSARIA

1. Colora le celle con una matita per posizionare le navi nella griglia in orizzontale o in verticale (non in diagonale).
2. Ogni nave deve rientrare nei confini della griglia.
3. Le navi non possono sovrapporsi o avere parti in comune.
4. A gioco iniziato le navi non si possono più spostare.

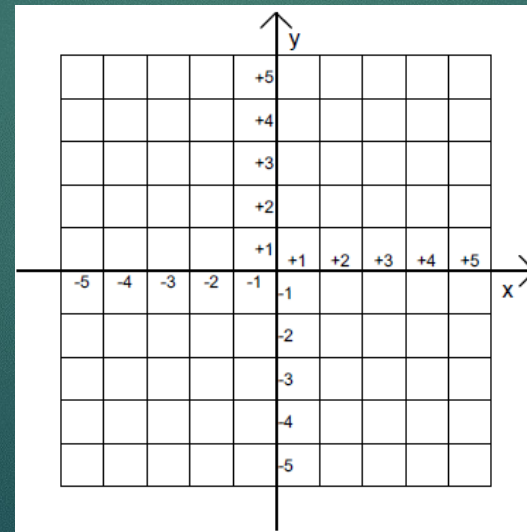
RESPONDERE al fuoco nemico:
 dopo che l'avversario ti ha indicato dove vuole sparare, dovrai controllare sulla griglia della tua flotta le coordinate che ti sono state dette:
 - se l'avversario ha colpito uno spazio vuoto, dirai "MANCATO" e segnalerai la cella con un punto;
 - se l'avversario ha colpito una nave con una nave, dirai "COLPITO" e segnalerai la cella con una X.

DEVI avvisare ogni volta che viene affondata una nave:
 quando ogni quadratino di una nave viene colpito, allora la nave è affondata.
 Dovrai dire al tuo avversario "HAI AFFONDATA LA MIA NAVE LUNGA _____ SPAZI".

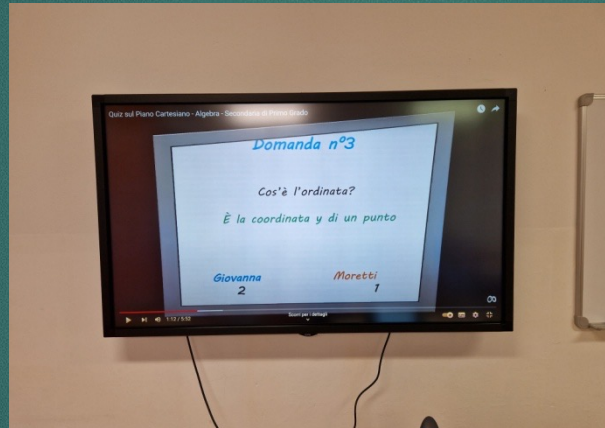
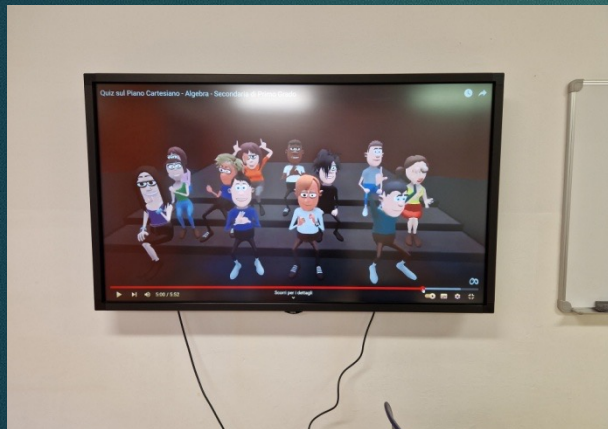
Usare la griglia della flotta avversaria per sparare

1. Dove sparare: scegliere una casella della griglia chiamando le relative coordinate composte prima dal numero orizzontale (X), poi dal numero verticale (Y).
 Esempio: la casella posta sull'angolo in alto a destra avrà coordinate "+5 ; +5".
 Esempio: la casella posta sull'angolo in basso a sinistra avrà coordinate "-5 ; -5".
2. Sparare: dopo aver indicato dove vuoi sparare, dovrai controllare sulla griglia della flotta avversaria le coordinate che hai indicato:
 - se hai colpito uno spazio vuoto segnalerai la cella con un punto;
 - se hai colpito uno spazio con una nave segnalerai la cella con una X.

Continuare ad alternare il turno fino a quando un giocatore non avrà perso tutte le proprie navi.
 Alternare con un colpo alla volta in modo indipendente dal fatto che il colpo vada a segno o meno.



LA BATTAGLIA NAVALE UTILE PER APPRENDERE INSIEME



Cosa ho imparato?

- Conoscere i miei nuovi compagni di classe;
- Rispettare le regole di comportamento;
- Comprendere un testo;
- Riconoscere i numeri interi relativi;
- Ordinare una coppia di valori numerici per individuare una cella;
- Significato della posizione del valore numerico;
- Rappresentare un sistema di riferimento
 - direzione, verso, intensità;
 - regola della mano destra.

LA BATTAGLIA NAVALE UTILE PER APPRENDERE INSIEME

