

## ¡Tocado y hundido!

### Mi flota

Zeichnen Sie hier Ihre Schiffe ein. Wenn Ihr Partner / Ihre Partnerin die Position eines Schiffsteils Ihrer Schiffe korrekt benennt, sagen Sie *tocado* (=Treffer). Wenn das letzte Kästchen eines Schiffes getroffen ist, sagen Sie *hundido* (=versenkt). Trifft er/sie nicht, sagen Sie *agua* (=Wasser).

	10	20	30	40	50	60	70	80	90
12									
15									
23									
37									
48									
56									
64									
77									
99									
100									

### La flota enemiga

Erraten Sie die Position der gegnerischen Schiffe, indem Sie zwei Zahlen (horizontal und senkrecht) nennen, z.B. 37 und 60. Notieren Sie das Ergebnis in dieser Übersicht. Wenn Sie ein Schiff / einen Schiffsteil getroffen haben, dürfen Sie noch einmal raten. Ziel ist es, alle Schiffe Ihres Partners / Ihrer Partnerin zu versenken.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90
12									
15									
23									
37									
48									
56									
64									
77									
99									
100									

## ¡Tocado y hundido!

### Indicaciones para el profesor / la profesora

#### Agrupación:

Los alumnos trabajan en parejas.

#### Procedimiento:

Reparta una fotocopia de la página con las parrillas “Mi flota” y “La flota enemiga” para cada alumno.

Pida a los alumnos que dibujen en su parrilla “Mi flota”, un total de ocho barcos de las siguientes dimensiones:

- 1 barco de cuatro casillas
- 2 barcos de tres casillas
- 2 barcos de dos casillas
- 3 barcos de 1 casilla

Por supuesto los alumnos eligen libremente donde se emplazarán los barcos. Por ejemplo, la parrilla podría quedar así:

	10	20	30	40	50	60	70	80	90
12									
15									
23									
37									
48									
56									
64									
77									
99									
100									

Después empiezan a jugar por turnos alternos. Cada jugador debe decir un número vertical y otro horizontal, por ejemplo 23 y 40. Si acierta en una coordenada, el otro jugador dirá *tocado*. Si no acierta, el compañero dirá *agua*. Cuando uno de los dos acierte todo un barco, el otro dirá *hundido*. Gana quien logre hundir primero los barcos de su pareja. Explique a sus alumnos antes de empezar estos tres conceptos (agua, tocado, hundido) y asegúrese de que han entendido bien el funcionamiento del juego. Si es necesario, haga un ejemplo en la pizarra con un alumno.