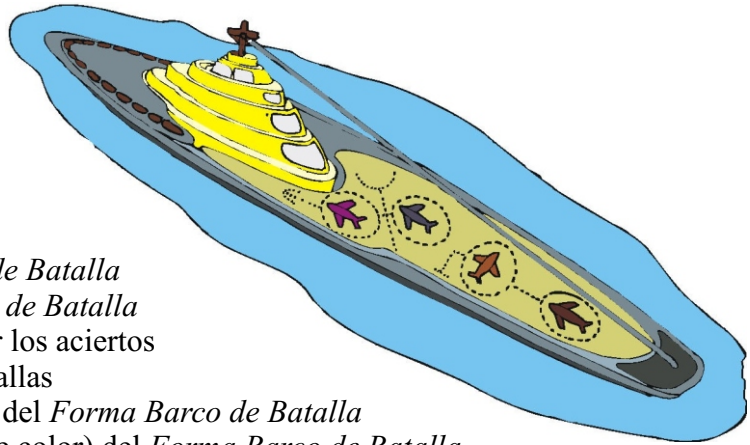


# FORMA BARCO DE BATALLA



## Materiales

1 transparencia de preguntas

Para cada grupo de 4 estudiantes:

2 tableros de juego de *Forma Barco de Batalla*

2 páginas de radares de *Forma Barco de Batalla*

34 fichas de juego rojas para designar los aciertos

30 fichas de juego para designar las fallas

1 juego de cartas del equipo (a color) del *Forma Barco de Batalla*

1 juego de cartas del equipo (diferente color) del *Forma Barco de Batalla*

## Número de Jugadores

4

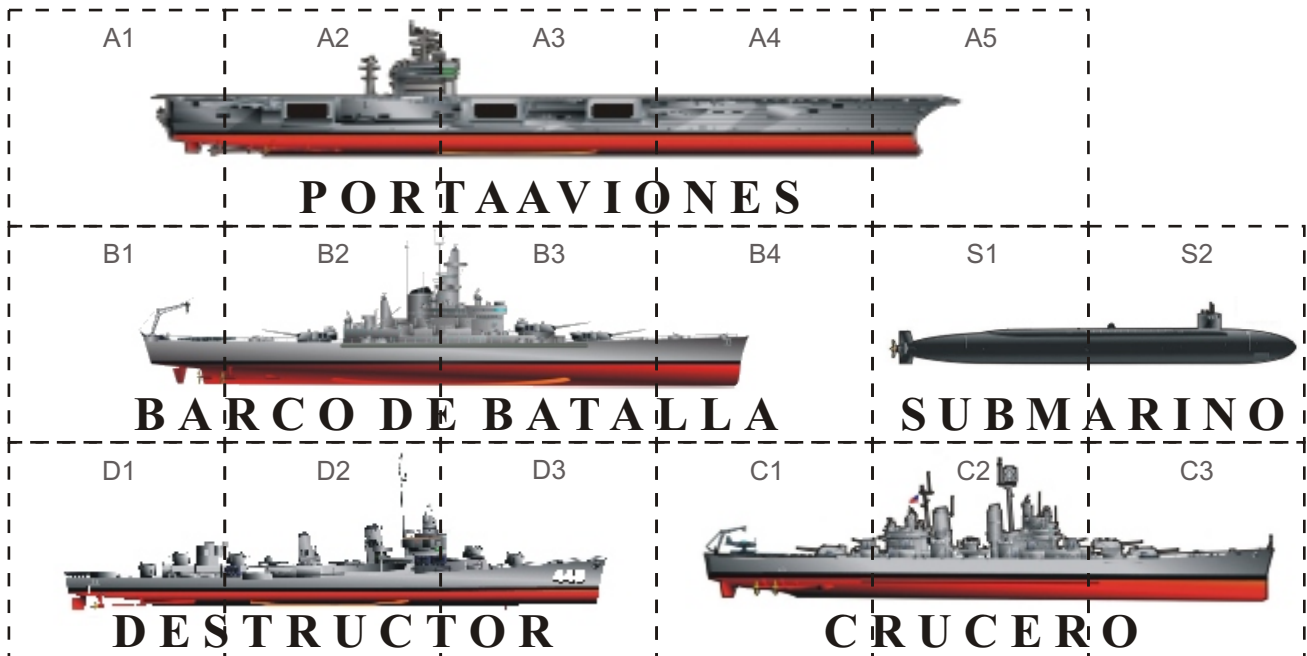
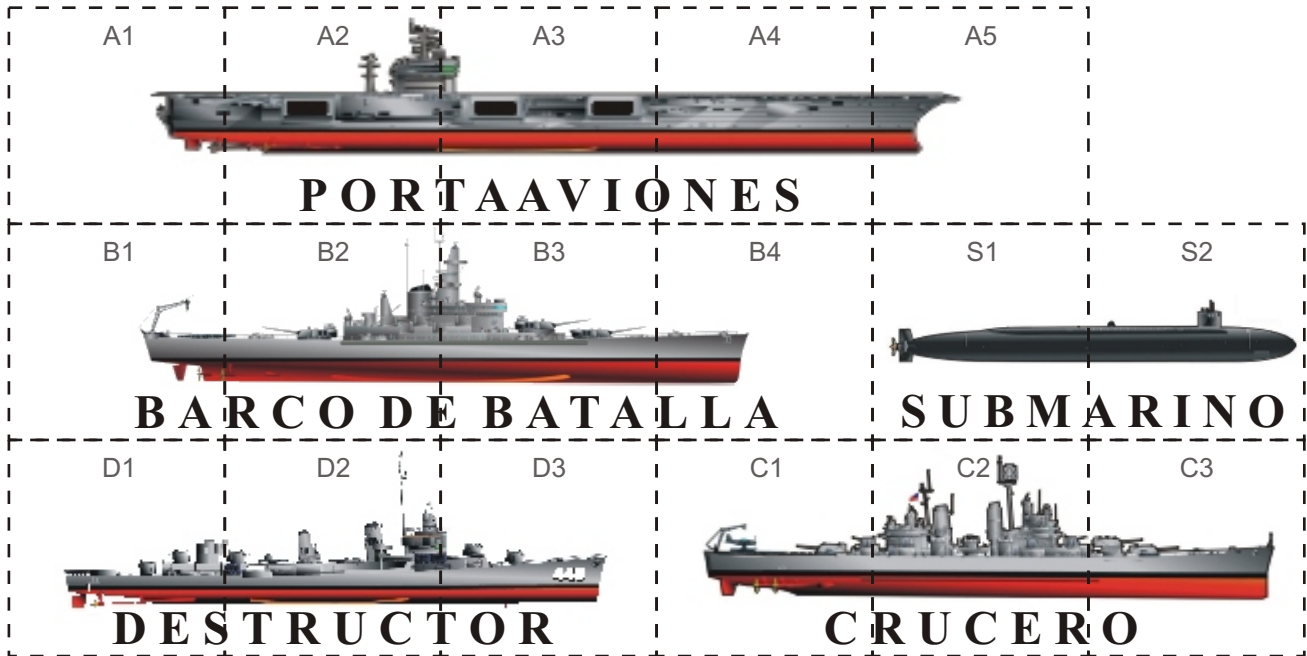
## Instrucciones

1. Divida a los estudiantes en grupos de cuatro, consistiendo de dos equipos.
2. Cada equipo asigna a un capitán y a un navegador.
3. Mostrar las preguntas en un proyector.
4. El Equipo 1 es el que tiene el estudiante más pequeño.
5. Una división, como un folleto, debe ser colocado entre los equipos de tal manera que el tablero de un equipo no sea visible al otro equipo.
6. Ambos equipos colocan las cartas en cualquier lugar del tablero de juego. Cada carta debe ser colocada de manera que una carta quepa en un cuadro, y las cartas para cada barco son colocadas juntas para formar un barco entero. Los barcos pueden ser colocados verticalmente y horizontalmente. Las piezas del barco son numeradas para facilitar la colocación. Los portaaviones consisten en 5 piezas (A1-A5), el barco de batalla 4 (B1-B4), el destructor 3 (D1-D3), el crucero 3 (C1-C3), y el submarino 2 (S1 -S2).
7. El Equipo 1 selecciona un cuadro donde ellos creen que puede estar uno de los barcos del equipo 2 y anuncia las coordenadas para ese cuadro.
8. El navegador del Equipo 2 revisa viendo si un barco ocupa ese cuadro en el tablero. Si el cuadro esta vacío el navegador dice error. Si la pieza del barco ocupa ese cuadro, el navegador dice acierto y dice el número encontrado en el reverso de esa pieza. El capitán del Equipo 1 contesta la pregunta del proyector que corresponde a ese número. Si el Equipo 1 contesta correctamente (hace juego la respuesta con la pieza de la carta), entonces el Equipo 1 gana esa pieza, de otra manera la carta se coloca aparte y se pone fuera del juego.
9. El navegador del Equipo 1 debe colocar una ficha en la pagina de Localizadores Radar para mantener el record de sus aciertos y sus fallas. Use fichas rojas para los aciertos y un color
10. Los equipos toman turnos hasta que uno de los equipos ya no tiene ninguna pieza en su tablero.
11. Los jugadores entonces calculan su puntuación contando cuántas cartas ganaron y sumando dos puntos por cada barco que ellos hundieron. Un barco se considera hundido si un jugador tiene todas las piezas de ese barco.
12. El equipo con la mayoría de puntos gana.
13. El capitán y el navegador pueden hablar libremente entre ellos durante el juego.

# CARTAS FORMA BARCO DE BATALLA

## Equipo 1: Frente de las Cartas - 2 Juegos

(Es necesario copiar ambos lados de ésta página antes de cortar.)



Images from [www.military-graphics.com](http://www.military-graphics.com)

# CARTAS FORMA BARCO DE BATALLA

## Equipo 1: Parte Trasera de las Cartas - 2 Juegos

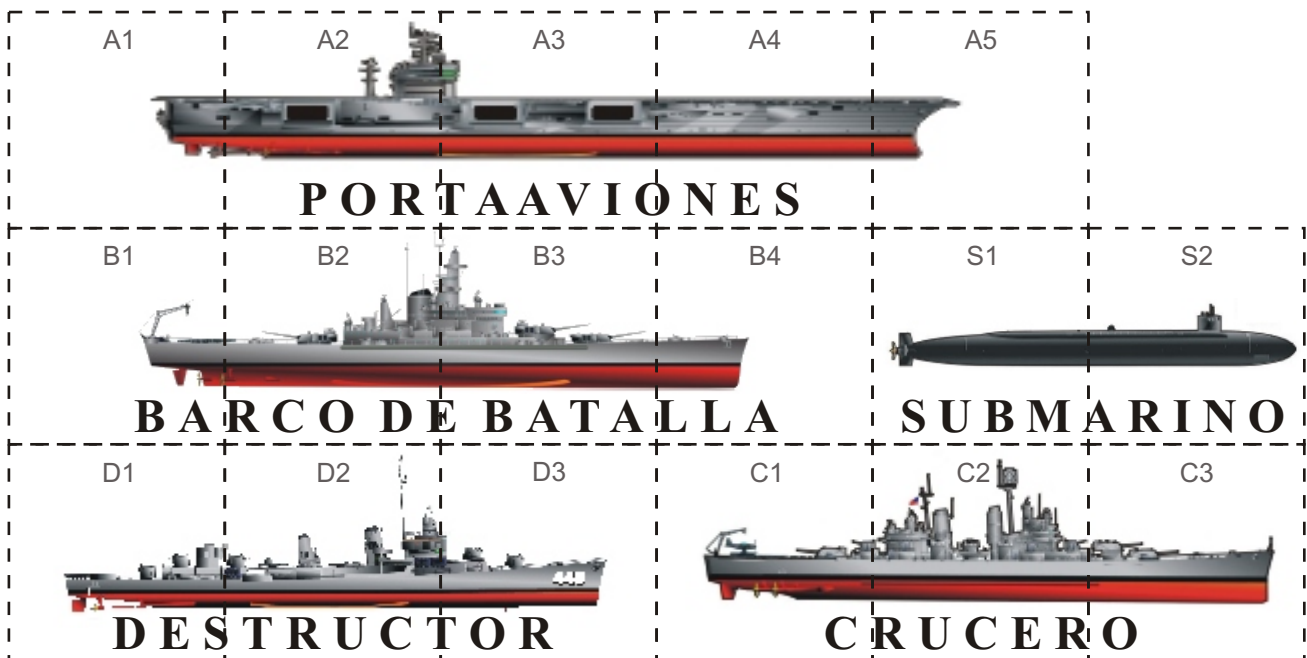
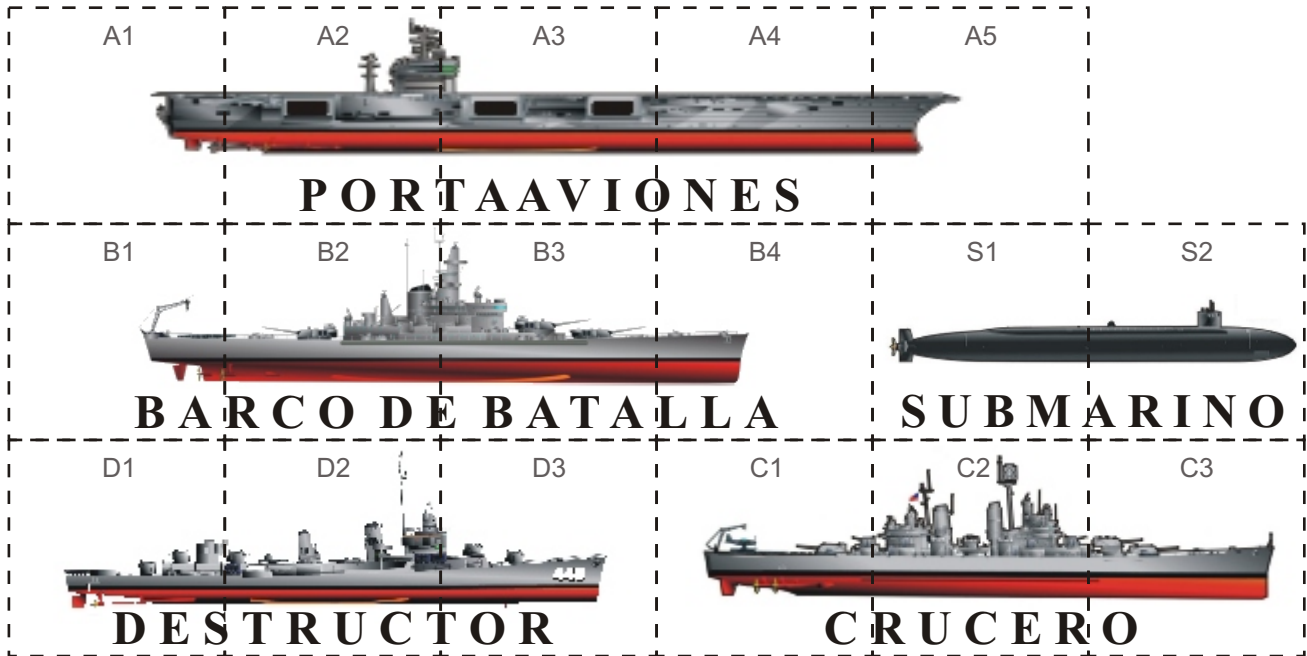
	1 Cubo	2 Figuras Congruentes	3 Hexágono	4 Linea	5 Cara
6 Octágono	7 Angulo Recto	8 Rombo	9 Angulo Obtuso	10 Figura Sólida	11 Pirámide
12 Quadri- látero	13 Círculo	14 Angulo	15 Trapezio	16 Lineas Intersectas	17 Cono

	1 Cubo	2 Figuras Congruentes	3 Hexágono	4 Linea	5 Cara
6 Octágono	7 Angulo Recto	8 Rombo	9 Angulo Obtuso	10 Figura Sólida	11 Pirámide
12 Quadri- látero	13 Círculo	14 Angulo	15 Trapezio	16 Lineas Intersectas	17 Cono

# CARTAS FORMA BARCO DE BATALLA

## Equipo 2: Frente de las Cartas - 2 Juegos

(Es necesario copiar ambos lados de ésta página antes de cortar.)



Images from [www.military-graphics.com](http://www.military-graphics.com)

# CARTAS FORMA BARCO DE BATALLA

## Equipo 2: Parte Trasera de las Cartas - 2 Juegos

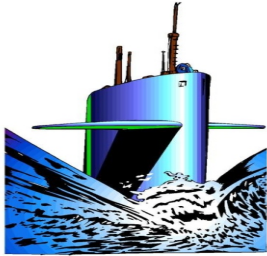
	18 Prisma Rectángular	19 Cilindro	20 Vértice	21 Orilla	22 Pentágono
23 Simetría	24 Rectángulo	25 Ángulo Agudo	26 Cuadrado	27 Punto	28 Parallel- ogramo
29 Esfera	30 Polígono	31 Raya	32 Líneas Paralelas	33 Similar	34 Triángulo
	18 Prisma Rectángular	19 Cilindro	20 Vértice	21 Orilla	22 Pentágono
23 Simetría	24 Rectángulo	25 Ángulo Agudo	26 Cuadrado	27 Punto	28 Parallel- ogramo
29 Esfera	30 Polígono	31 Raya	32 Líneas Paralelas	33 Similar	34 Triángulo

# FORMA BARCO DE BATALLA



1. Una figura sólida con seis caras cuadradas congruentes.
2. Figuras que tienen la misma forma y el mismo tamaño.
3. Un polígono con seis lados y seis ángulos.
4. Una línea extendiéndose en dos direcciones sin puntos finales.
5. Una superficie plana de una figura sólida.
6. Un polígono con ocho lados y ocho ángulos.
7. Un ángulo que mide 90 grados.
8. Un paralelogramo con cuatro lados congruentes.
9. Un ángulo con medida más grande que 90 grados.
10. Una figura que tiene largo, ancho y alto.
11. Una figura sólida, puntiaguda, con una base plana, que es un polígono.
12. Un polígono con cuatro lados.
13. Una figura plana con todos los puntos a una distancia igual de un punto llamado el centro.
14. Una figura formada por dos rayos que tienen un punto final en común.
15. Un cuadrilátero con un par de lados paralelos.
16. Líneas que se cruzan entre sí en un punto exacto.
17. Una figura sólida con una base circular y un vértice.
18. Una figura sólida con seis caras que son rectángulos.
19. Una figura sólida con una superficie encorvada y dos bases circulares.
20. Un punto donde dos o más lados de una figura geométrica se encuentran.
21. Una línea de segmento donde dos caras de una figura sólida se encuentran.
22. Un polígono con cinco lados y cinco ángulos.
23. Cuando la mitad de una figura se ve como la imagen de espejo de la otra mitad.
24. Un cuadrilátero que tiene lados opuestos que son iguales y cuatro ángulos rectos.
25. Un ángulo con medida menos de 90 grados.
26. Un cuadrilátero con cuatro lados iguales y cuatro ángulos rectos.
27. Una localización exacta en el espacio usualmente representada por un punto.
28. Un cuadrilátero cuyos lados opuestos son paralelos y congruentes.
29. Una figura sólida con una cara encorvada, sin orilla, sin vértice y sin cara.
30. Una figura plana y cerrada con lados rectos.
31. Una parte de una línea que tiene un punto final y se extiende interminable en una dirección.
32. Líneas que nunca se cruzan y están separadas siempre a la misma distancia.
33. Tienen la misma forma pero no necesariamente el mismo tamaño.
34. Un polígono con tres lados y tres ángulos.

# FORMA BARCO DE BATALLA

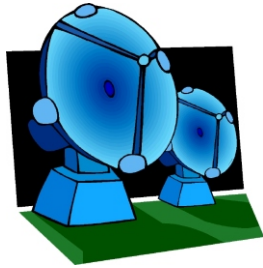


## TABLERO DE JUEGO



6						
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F

# FORMA BARCO DE BATALLA



## LOCALIZADOR DE RADAR



6						
5						
4						
3						
2						
1						
	A	B	C	D	E	F