

PROSEGUIAMO IL VIAGGIO VERSO LA SCUOLA PRIMARIA

Cari bambini,

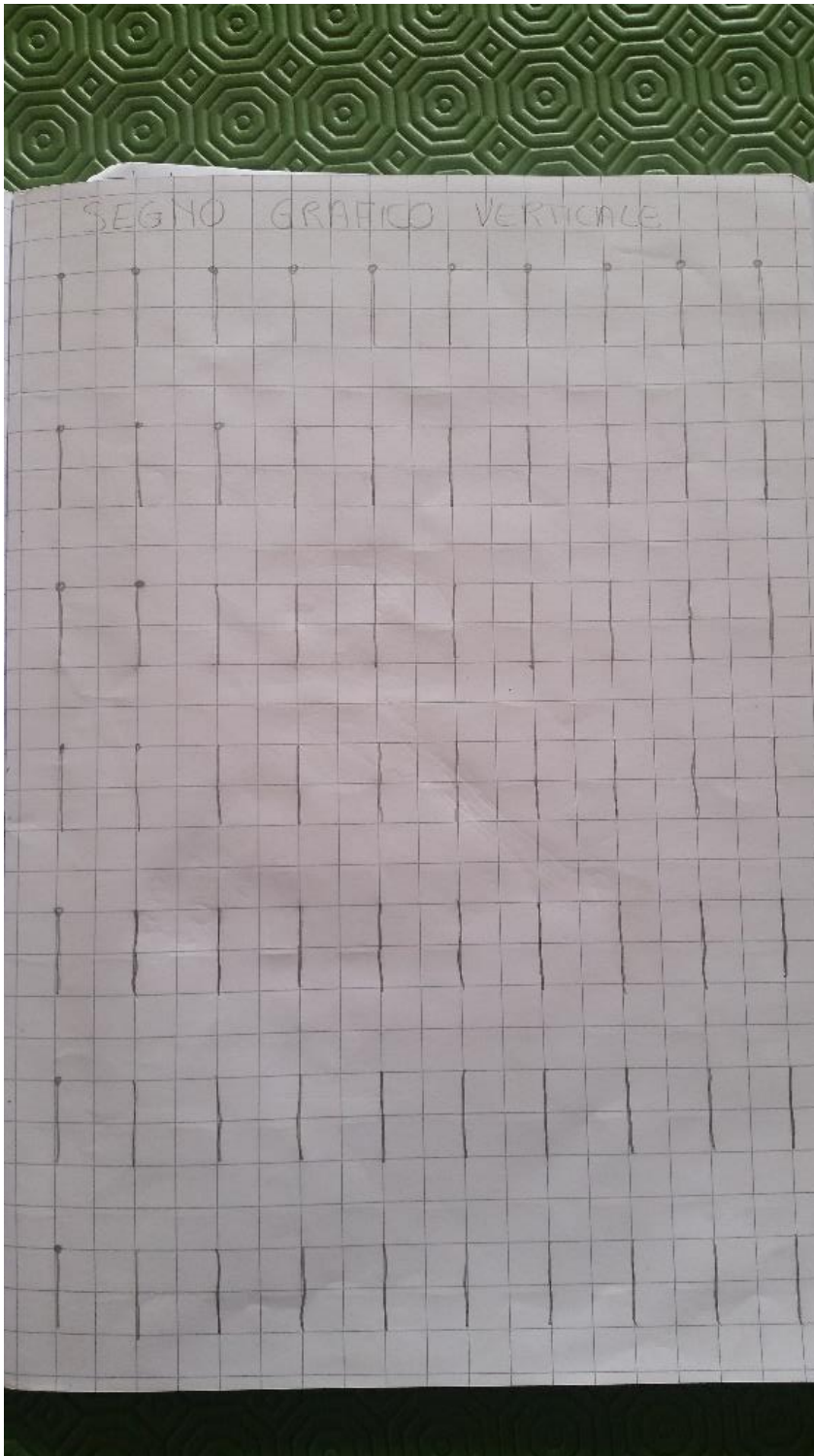
con l'aiuto dei vostri genitori cercate di procurarvi **un quadernone a quadretti di 1cm** e proviamo a continuare il lavoro che avevamo iniziato a scuola.

Il martedì (ogni 15 giorni), vi metteremo sul sito I.C. Niccolini nella sezione della didattica a distanza delle **proposte per un'intera settimana.**

Se siete d'accordo partiamo di nuovo dall'inizio così ognuno di voi potrà esercitarsi ancora meglio...

1° PAGINA Disegna te stesso. Ricorda di disegnare tutte le parti del corpo: testa, capelli, orecchie, occhi, naso, bocca, collo, spalle e busto, braccia, mani, gambe e piedi. Poi colora con le matite.

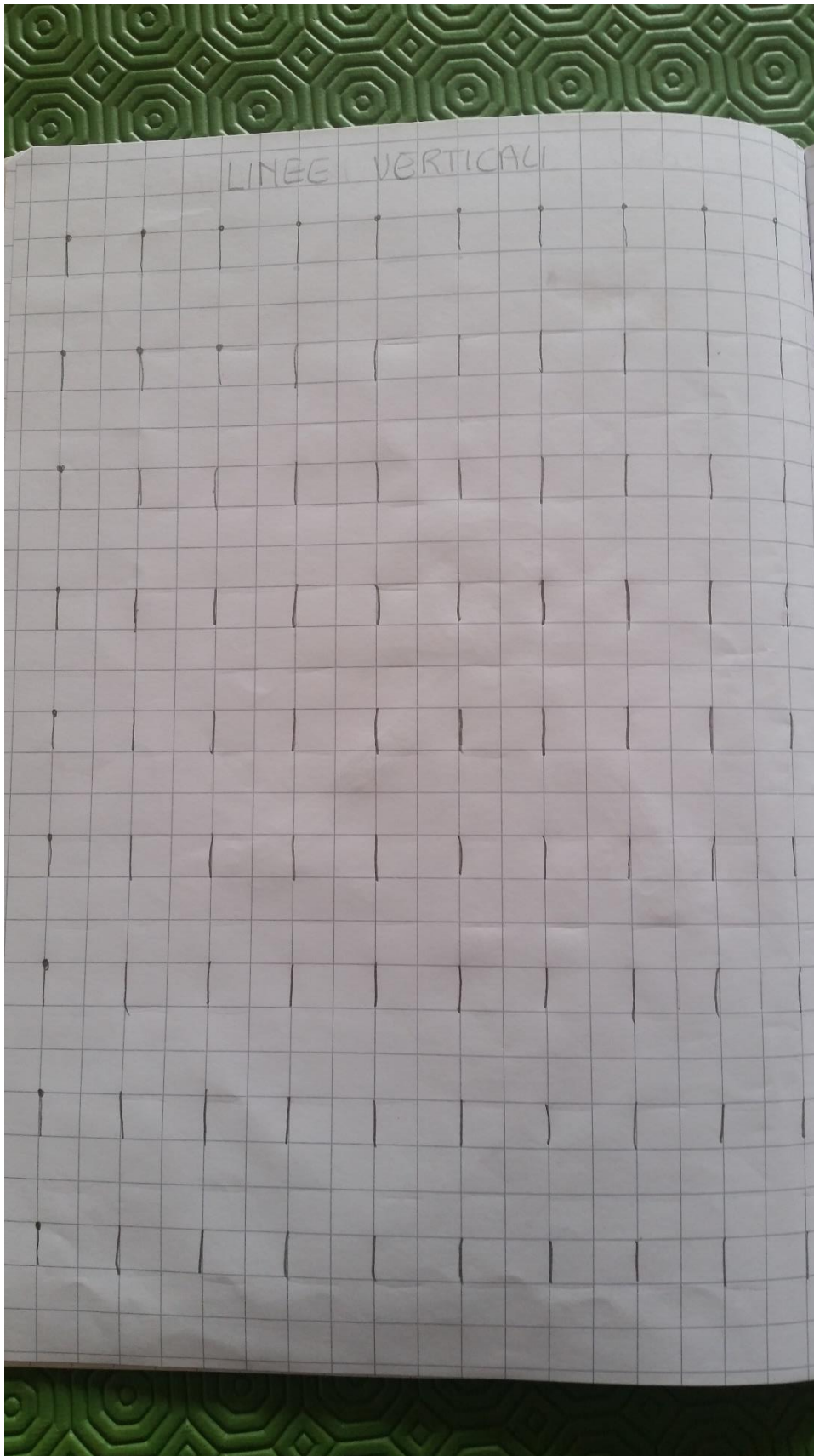
2° PAGINA



Fai un segno verticale partendo dall'alto verso il basso alto 2 quadretti.

(Il genitore dovrebbe disegnare la prima riga come nell'esempio e il primo segno verticale di ogni riga)

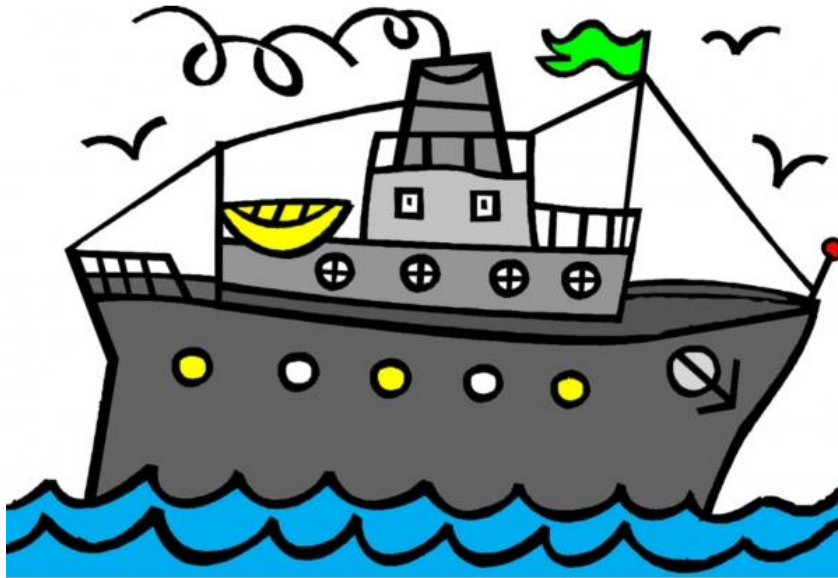
3° PAGINA



Fai un segno verticale partendo dall'alto verso il basso alto 1 quadretto (Il genitore dovrebbe disegnare le prima riga come nell'esempio e il primo segno verticale di ogni riga)

GIOCO ORIENTAMENTO SPAZIALE

Tutti insieme giochiamo a BATTAGLIA NAVALE



Con l'aiuto di babbo o mamma, stacca dal quaderno due pagine. Gira le pagine in orizzontale e disegna, su entrambe, due griglie una accanto all'altra un po' distanti (unità di misura 1 quadretto per ogni casella). In totale devono essere 4 griglie (2 per il giocatore e 2 per l'avversario)

In questo modo si otterranno i due schemi di gioco: il primo rappresenterà il **proprio schema**, ovvero quello dove posizionare le proprie imbarcazioni, l'altro invece lo **schema dell'avversario** dove con un lapis segnerai con una X le caselle che andrai a colpire ogni volta

Utilizzando la parte di pagina che rimane in basso, sia il giocatore che l'avversario, devono disegnare le navi (unità di misura 1 quadretto) in questo modo. Dovranno poi essere ritagliate e colorate:

n.1 PORTAEREI



n.2 INCROCIATORI



n.3 TORPEDINIERI



n.4 SOMMERSIBILI



REGOLE DEL GIOCO

- Una volta ottenuti gli schemi, ogni giocatore dovrà **posizionare sulla griglia le proprie imbarcazioni che potranno essere sistemate sia in orizzontale che in verticale.**
- Una volta che entrambi i giocatori avranno posizionato le navi nel proprio schema, **senza farlo vedere all'avversario**, si potrà cominciare il gioco vero e proprio.

- Ogni giocatore a turno **sceglierà delle coordinate**, come ad esempio A4, e l'avversario dovrà dire se ha colpito la nave o se invece il colpo è finito in acqua. Se la nave è stata colpita parzialmente, l'avversario dovrà rispondere semplicemente "**colpita**", altrimenti, "**colpita e affondata**".
- Vince il giocatore che per primo **riesce ad affondare** tutte le navi dell'avversario.

ORA PUOI INIZIARE A GIOCARE
BUON DIVERTIMENTO !