



Battaglia Navale di Natale

Versione Junior – classi 1^a e 2^a



Nome: _____ Classe: _____ Data: _____

IL MARE DEL GRINCH

qui segno i miei spari

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

Tesori del Grinch: colora i quadretti

Slitta ☐ ☐ ☐

Renna ☐ ☐

Pacco regalo ☐

IL MIO MARE

qui nascondo i miei tesori

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

I miei tesori: colora se li colpiscono

Slitta ☐ ☐ ☐

Renna ☐ ☐

Pacco regalo ☐

Come si gioca

- Nascondi i tesori.** Nel “Mio mare” disegna la slitta (3 caselle), la renna (2) e il pacco regalo (1). Mettili in fila, in orizzontale o in verticale, senza sovrapporli. Non farli vedere al compagno!
- Spara a turno.** Di' una casella con lettera e numero, per esempio **B3**.
- Rispondi.** L'altro giocatore dice “Acqua!”, “Colpito!” oppure “Affondato!” (affondato = hai trovato tutte le caselle di un tesoro).
- Segna sul foglio.** Nel “Mare del Grinch” disegna un fiocco di neve se è acqua e una X se hai colpito. Colora i quadretti del tesoro che trovi.
- Vince** chi trova per primo tutti i tesori dell'altro giocatore!

Segni da usare: ❄️ acqua

✖️ colpito

■ ■ ■ tesoro affondato (colora tutto)



Ideas grow when they are shared.

Created with care. Shared with joy. Maestra Bia ✨





Battaglia Navale di Natale

Versione classica – classi 3^a, 4^a e 5^a



Nome: _____ Classe: _____ Data: _____

IL MARE DEL GRINCH

qui segno i miei spari

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

Tesori del Grinch: colora i quadretti

Slitta ☐ ☐ ☐

Albero ☐ ☐ ☐

Renna ☐ ☐

Pacco regalo ☐ ☐

IL MIO MARE

qui nascondo i miei tesori

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

I miei tesori: colora se li colpiscono

Slitta ☐ ☐ ☐

Albero ☐ ☐ ☐

Renna ☐ ☐

Pacco regalo ☐ ☐

Come si gioca

- Nascondi i tesori.** Nel "Mio mare" disegna la slitta (3 caselle), l'albero (3), la renna (2) e il pacco regalo (2). Mettili in fila, in orizzontale o in verticale, senza sovrapporli. Non farli vedere!
- Spara a turno.** Di' una casella con lettera e numero, per esempio **D5**.
- Rispondi.** L'altro giocatore dice "Acqua!", "Colpito!" oppure "Affondato!" e dice quale tesoro è stato affondato.
- Segna sul foglio.** Nel "Mare del Grinch" fiocco di neve per l'acqua, X per un colpito. Dopo un colpito prova le caselle vicine: il tesoro continua in fila!
- Vince** chi affonda per primo tutti i tesori dell'altro giocatore.

Segni da usare: acqua colpito tesoro affondato (colora tutto)



Ideas grow when they are shared.

Created with care. Shared with joy. Maestra Bia ✨

