

# Battaglia navale di Natale

Junior - classi 1ª e 2ª



Nome: \_\_\_\_\_ Classe: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

## IL MARE DEL COMPAGNO

Qui segno le mie mosse.

|   | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |

### TESORI DA TROVARE



Slitta

☐ ☐ ☐


Renna

☐ ☐


Regalo

☐

## IL MIO MARE

Qui nascondo i miei tesori.

|   | A | B | C | D |
|---|---|---|---|---|
| 1 |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |
| 3 |   |   |   |   |
| 4 |   |   |   |   |

### I MIEI TESORI



Slitta

☐ ☐ ☐


Renna

☐ ☐


Regalo

☐

## COME SI GIOCA

- Nascondi i tesori** nel tuo mare: tutti in fila, in orizzontale o in verticale, senza sovrapporli. Possono stare vicini.
- Tieni nascosto il foglio.** Di una casella: prima la lettera, poi il numero. Per esempio **B3**.
- Rispondi:** «Acqua», «Colpito» o «Trovato». Un tesoro è trovato quando tutte le sue caselle sono state colpite.
- Segna e passa il turno**, anche dopo un colpo. Vince chi trova tutti i tesori per primo.

≈ ACQUA

× COLPITO

○ CERCHIA IL TESORO TROVATO

Usa una scheda per ciascun giocatore. I quadretti accanto ai tesori aiutano a ricordare quante caselle occupano.

# Battaglia navale di Natale

Classica - classi 3<sup>a</sup>, 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup>

Nome: \_\_\_\_\_ Classe: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

## IL MARE DEL COMPAGNO

Qui segno le mie mosse.

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

## TESORI DA TROVARE



Slitta

☐ ☐ ☐


Albero

☐ ☐ ☐


Renna

☐ ☐


Regalo

☐ ☐

## IL MIO MARE

Qui nascondo i miei tesori.

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

## I MIEI TESORI



Slitta

☐ ☐ ☐


Albero

☐ ☐ ☐


Renna

☐ ☐


Regalo

☐ ☐

## COME SI GIOCA

- Nascondi i tesori** nel tuo mare: tutti in fila, in orizzontale o in verticale, senza sovrapparli. Possono stare vicini.
- Tieni nascosto il foglio.** Di una casella: prima la lettera, poi il numero. Per esempio **B3**.
- Rispondi:** «Acqua», «Colpito» o «Trovato». Un tesoro è trovato quando tutte le sue caselle sono state colpite.
- Segna e passa il turno**, anche dopo un colpo. Vince chi trova tutti i tesori per primo.

≈ ACQUA

× COLPITO

○ CERCHIA IL TESORO TROVATO

Usa una scheda per ciascun giocatore. I quadretti accanto ai tesori aiutano a ricordare quante caselle occupano.

# La mia rotta di Natale

Una pagina per orientarmi, raccontare e riflettere



Nome: \_\_\_\_\_ Classe: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

## 1 MI ORIENTO NEL RETICOLO

|   | A | B | C                                                                                 | D |
|---|---|---|-----------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1 |   |   |                                                                                   |   |
| 2 |   |   |  |   |
| 3 |   |   |                                                                                   |   |
| 4 |   |   |                                                                                   |   |

**Osserva il regalo.**

Scrivi la sua coordinata:

\_\_\_\_\_

**Ora colora B3.**

Prima cerca la colonna B.

Poi trova la riga 3.

## 2 RACCONTO COME HO GIOCATO

Una scelta che mi ha aiutato è stata...

---



---

La prossima volta proverò a...

---



---

## 3 COME HO LAVORATO?

Segna una risposta. Puoi anche raccontarla alla docente.

☐ Con una guida

☐ Quasi da solo/a

☐ In autonomia

### UNA SFIDA IN PIÙ - CLASSI 4ª E 5ª

4ª Una griglia ha 36 caselle. Ne hai esplorate 8. Quante ne restano da esplorare? \_\_\_\_\_

5ª Quale frazione della griglia hai esplorato? \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Se riesci, scrivi anche una frazione equivalente: \_\_\_\_\_

# Una mappa per la docente

Guida rapida all'uso - versioni digitali e schede



## Obiettivi da osservare

Leggere coordinate alfanumeriche; distinguere righe e colonne; usare gli esiti delle mosse per formulare ipotesi; spiegare una scelta e rispettare l'alternanza dei turni. La vittoria dipende anche dalla fortuna e non misura, da sola, la competenza.

## Una possibile sequenza

**Avvio:** prova guidata B3 alla LIM. **Gioco:** scegli Junior 4 × 4 o classica 6 × 6 in base ai prerequisiti. Il turno manuale lascia il tempo di leggere e parlare; in alternativa scegli 3 o 5 secondi. **Chiusura:** usa «La mia rotta» per una breve spiegazione o un disegno.

## Cooperazione e inclusione

In modalità «La classe contro il Grinch», ruota tre ruoli: chi propone, chi spiega e chi tocca. Con due bambini alterna proposta e controllo. Offri istruzioni a piccoli passi, gesti, modello B3 e lettura vocale dove disponibile. Mantieni la Junior anche nelle classi successive quando è utile; la risposta può essere indicata, pronunciata o toccata.

## Missioni e aiuti

Le missioni di quarta e quinta sono facoltative e si attivano nelle opzioni della griglia classica. Gli indizi evidenziano caselle vicine a colpi già noti, senza svelare dove sono i tesori. «Docente - mostra tesori» rende visibile la soluzione e sospende le mosse fino a quando viene disattivato.

## Schede a coppie e osservazione

Stampa pagina 1 oppure 2 per ogni giocatore. I tesori si disegnano in linea, senza sovrapporsi, e possono toccarsi. Si passa il turno anche dopo un colpo. Osserva: identifica la coordinata? Usa il risultato precedente? Spiega una scelta? Aspetta il turno? Registra il tipo di aiuto necessario.

## Soluzioni della pagina «La mia rotta»

Il regalo è in **C2**. Per B3 si colora la seconda colonna, terza riga. Sfida 4ª: **28 caselle**. Sfida 5ª: **8/36**, equivalente a **2/9**. Le risposte personali sulle strategie sono aperte.

## Aprire e stampare i giochi

Scarica il file HTML e aprilo in un browser con JavaScript attivo. Le immagini sono incorporate e il gioco funziona senza connessione; la voce dipende da quelle installate sul dispositivo. «Stampa una scheda» crea reticoli vuoti; «Stampa il mio percorso» stampa la riflessione finale. Le risposte non vengono inviate e si azzerano con la nuova partita o la chiusura.