

## El juego de los barcos

Indicaciones para el profesor / la profesora

### Objetivo de la actividad:

Practicar la morfología en indefinido.

### 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”, en horizontal o vertical, un total de seis barcos de las siguientes dimensiones:

1 barco de cuatro casillas

1 barco de tres casillas

2 barcos de dos casillas

2 barcos de 1 casilla

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

	yo	tú	él, ella, usted	nosotros, nosotras	vosotros, vosotras	ellos, ellas, ustedes
casarse						
nacer						
vivir						
ser / ir						
hacer						
terminar						
tener						
dormir						
estar						

**Mi flota**

Zeichnen Sie hier Ihre Schiffe ein. Wenn Ihr Partner / Ihre Partnerin ein Verb im Indefinido nennt, das der Position eines Schiffsteils Ihrer Schiffe entspricht, sagen Sie *tocado* (= Treffer). Wenn Ihr Partner / Ihre Partnerin ein ganzes Schiff getroffen hat, sagen Sie *hundido* (= versenkt). Trifft er/sie nicht, sagen Sie *agua* (= Wasser).

	yo	tú	él, ella, usted	nosotros, nosotras	vosotros, vosotras	ellos, ellas, ustedes
casarse						
nacer						
vivir						
ser/ir						
hacer						
terminar						
tener						
dormir						
estar						

**La flota enemiga**

Raten Sie, wo die Schiffe Ihres Partners liegen, indem Sie ein Verb der Liste in einer Person des Indefinidos konjugieren. Notieren Sie die Treffer in folgender Übersicht. Wenn Sie ein Schiff oder ein Schiffsteil getroffen haben, dürfen Sie noch einmal raten. Ziel ist es, alle Schiffe Ihres Partners / Ihrer Partnerin zu treffen.

	yo	tú	él, ella, usted	nosotros, nosotras	vosotros, vosotras	ellos, ellas, ustedes
casarse						
nacer						
vivir						
ser/ir						
hacer						
terminar						
tener						
dormir						
estar						

Después empiezan a jugar por turnos alternos. Cada jugador debe elegir un verbo de la columna vertical y conjugarlo en una persona del Indefinido (por ejemplo: terminaste). El contrincante deberá controlar si la casilla correspondiente en su tablero está ocupada por un barco. Si ha acertado en una coordenada, el contrincante dirá „tocado“. Si no acierta, dirá: agua. Cuando uno de los dos acierte todo un barco, el contrincante dirá: hundido. Si se acierta un barco, se puede repetir. 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.