

Tablero para que las personas que usan pictogramas como apoyo a su comunicación puedan jugar a los barcos



PARA MI RIVAL

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

PARA PONER MIS BARCOS

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

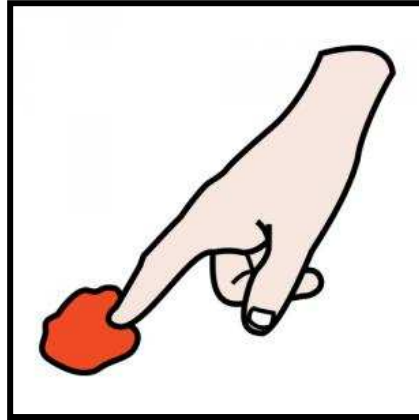
PARA PREGUNTAR A MI RIVAL Y COLOCAR SUS BARCOS

1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

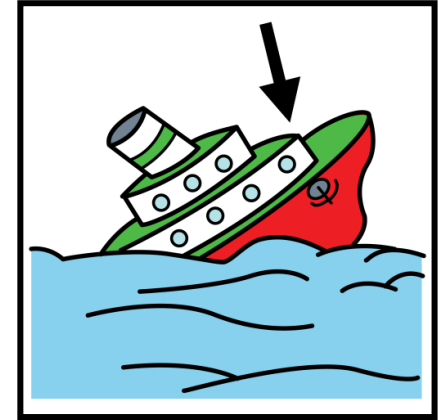
TABLERO PARA RESPONDER AL RIVAL



agua

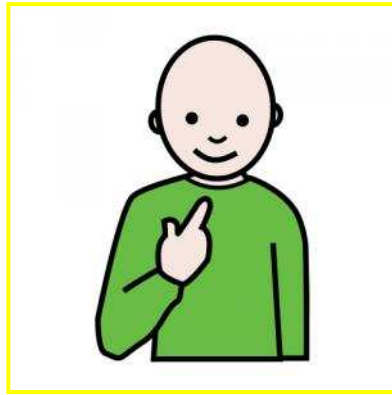


tocado

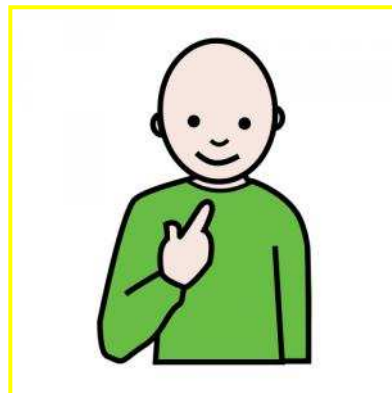


hundido

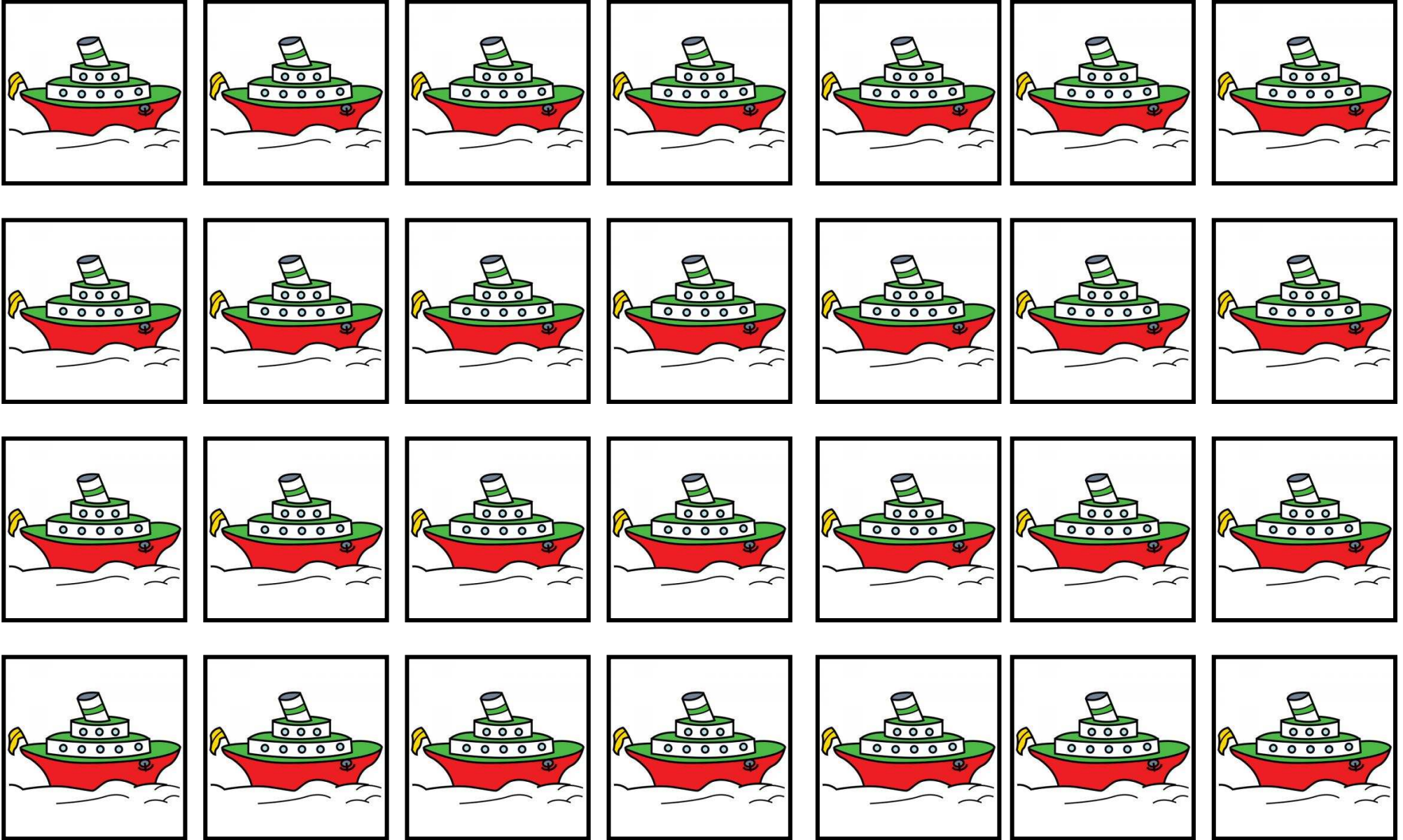
¡He perdido!



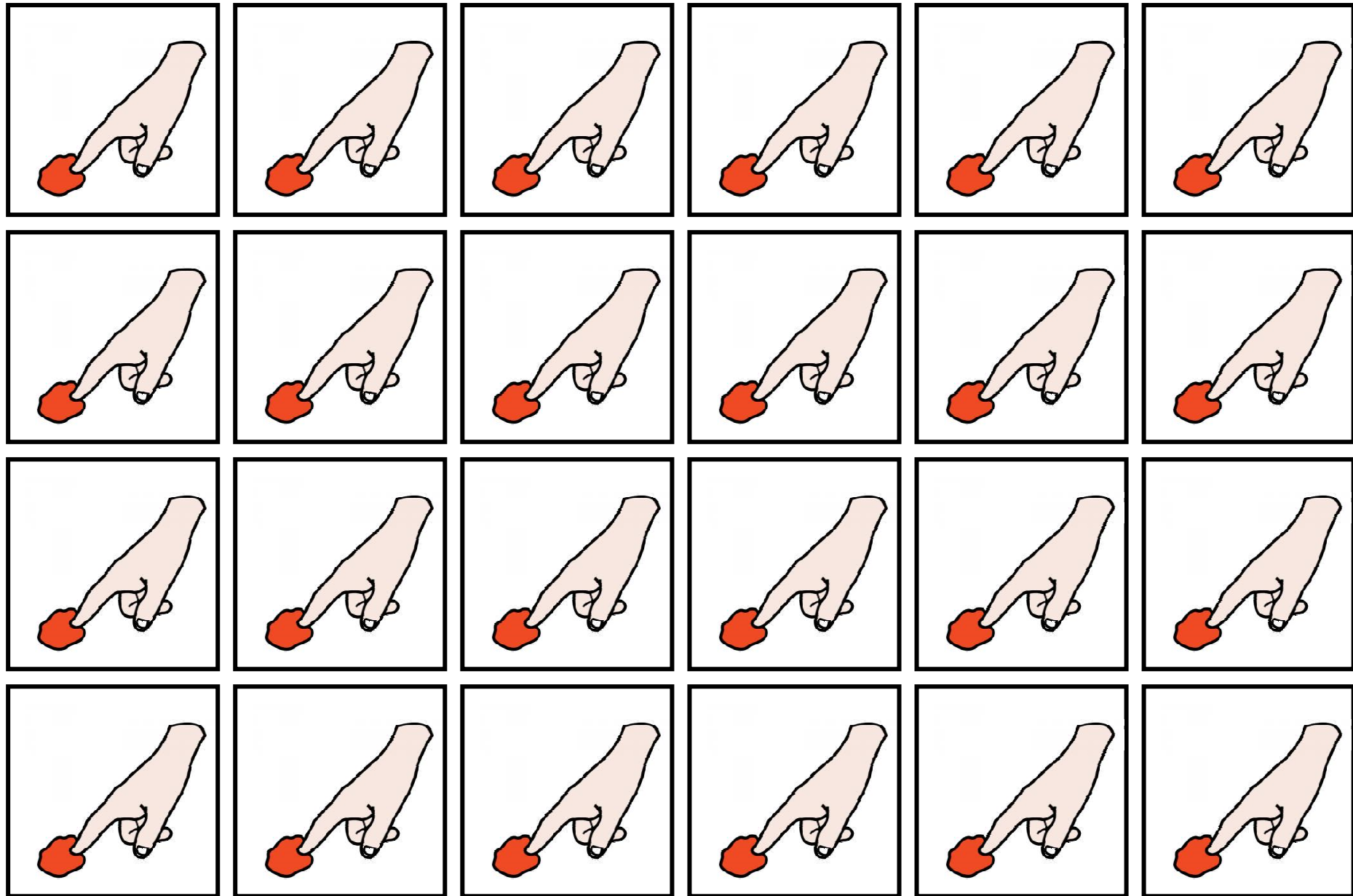
¡He ganado!



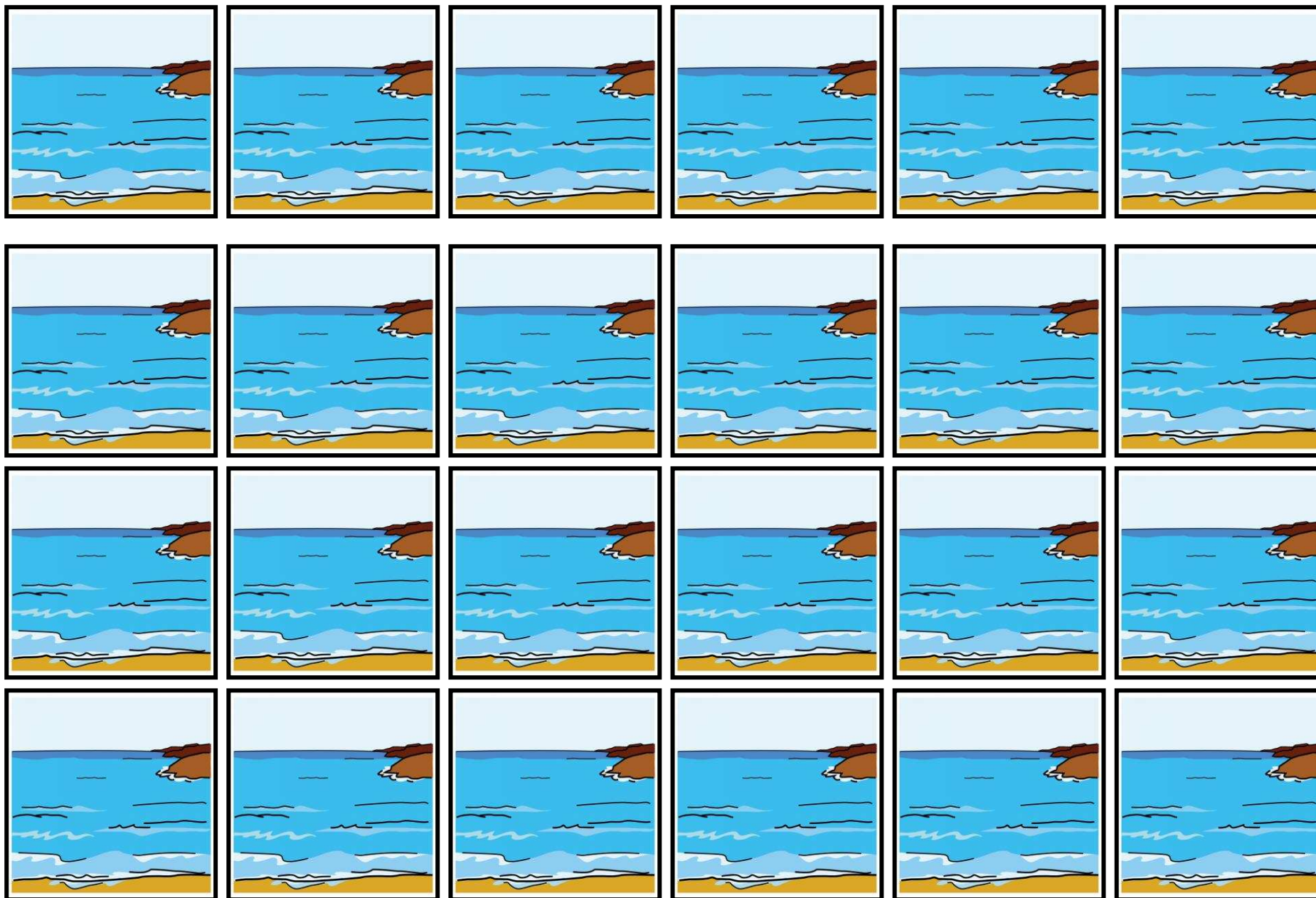
FICHAS PARA PONER BARCOS EN EL TABLERO



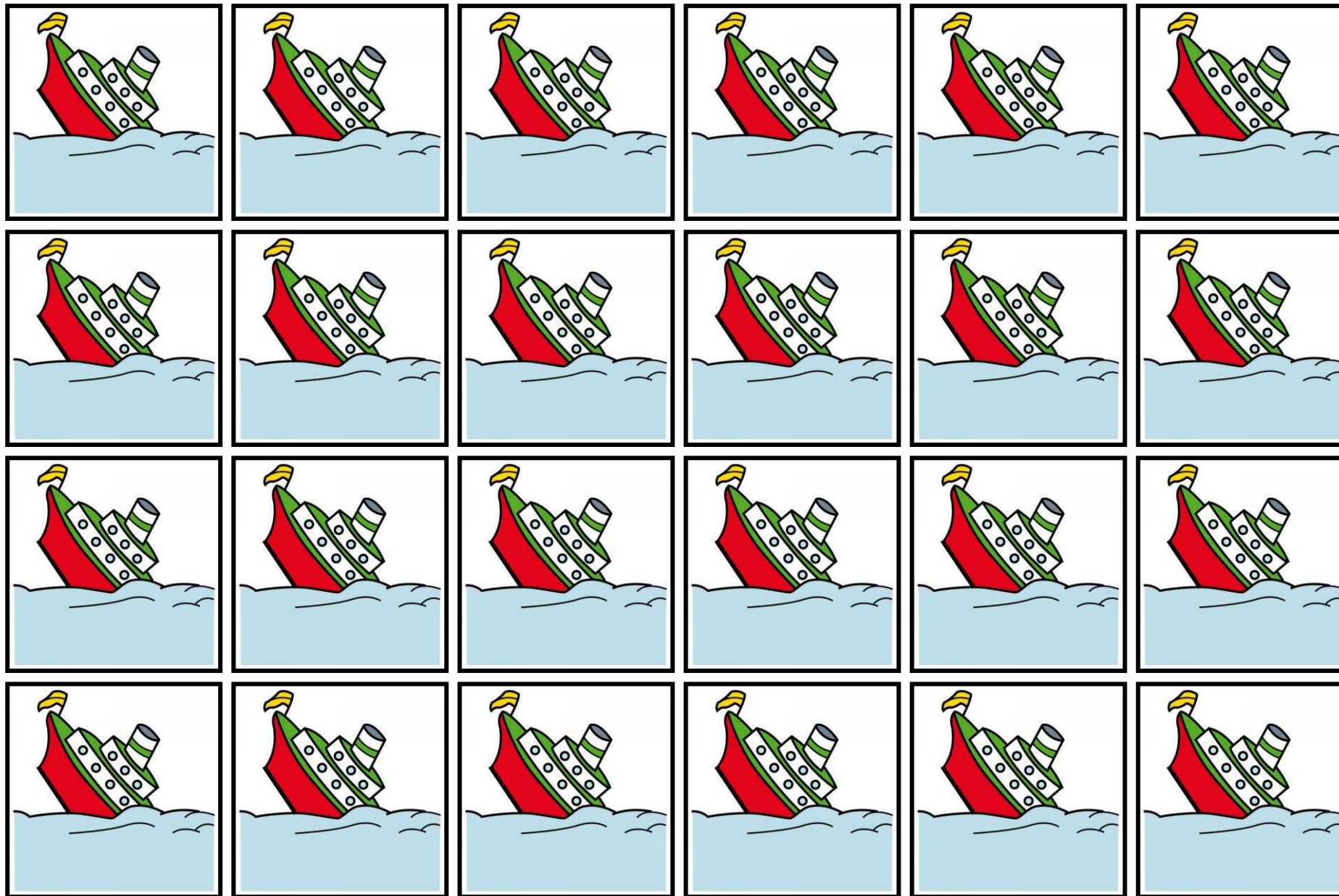
FICHAS PARA PONER "TOCADO" EN EL TABLERO



FICHAS PARA PONER "AGUA" EN EL TABLERO



FICHAS PARA PONER "HUNDIDO" EN EL TABLERO




¿Cómo jugar?

- Cada jugador tiene un panel en el que ha colocado los barcos (un barco de una ficha, uno compuesto por dos fichas, uno de tres, tal y como acuerden jugar)
- Cada fila en los tableros tiene un color y cada columna un número
- Para que el usuario del tablero comunique en que lugar quiere colocar su barco, señalará en el tablero dónde quiere ponerlos, o a través de pregunta/respuesta, indicará dónde quiere que sean colocados.
- Para preguntar al contrincante, utilizará el tablero “PARA PREGUNTAR A MI RIVAL Y COLOCAR SUS BARCOS” y utilizará las fichas “agua”, “tocado” y “hundido” para anotar las respuestas de su rival.

Por ejemplo: Para que la persona pueda preguntar a su rival, usa el tablero de apoyo correspondiente. Si quiere preguntar por : Fila rosa, nº 4, podemos preguntar:

- ¿Esta fila?, y le señalamos la primera (o por colores: ¿naranja?). La persona nos indicará “no”
- ¿Esta fila?, y le señalamos la segunda. (o por colores: ¿rosa?) La persona nos indicará “no”
- ¿Esta fila?, y le señalamos la tercera. (o por colores: ¿verde?) La persona nos indicará “sí”. En ese momento, iremos, o bien señalando columna a columna o bien preguntando número a número, hasta llegar el cuatro.
- El rival dirá: agua, tocado y hundido, y se pondrá encima la ficha correspondiente. Por ejemplo, si la respuesta es “agua”, la ficha quedaría como a continuación:
- La persona que utiliza apoyo de tablero para jugar, cuenta entonces con dos tableros: Uno en el que se ponen sus barcos y otro en el que se irán poniendo los barcos de su rival.

1	2	3	4	5	6
1	2	3		5	6
1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6