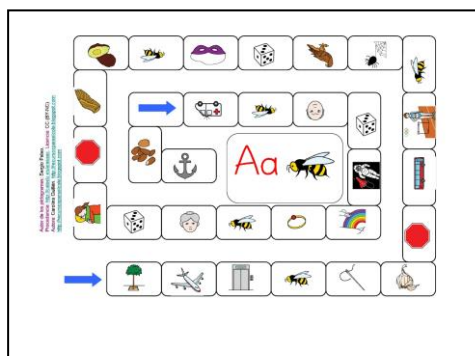


JUEGO DE LA OCA (ADAPTADO A LOGOPEDIA)

Os presentamos una actividad para jugar toda la familia durante estos días de cuarentena, y así a la vez que ofrecéis una alternativa divertida a vuestros hijos, también se refuerza y estimula el lenguaje y la comunicación mediante el juego.



Se trata de un juego tipo "Oca" pero con imágenes y palabras para estimular el lenguaje y habla (vocabulario, fonética y fonología, morfosintaxis, estructuración del lenguaje y competencia semántica entre otras). El tablero está formado por casillas con vocabulario básico. Aquí podemos integrar los aprendizajes anteriores ya que principalmente el objetivo del juego es la correcta articulación de la palabra que representa la imagen. No obstante, dicho objetivo se puede adaptar dependiendo del nivel del lenguaje (tanto expresivo como comprensivo) de los participantes.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

MATERIALES Y JUGADORES:

- Tablero de juego
- 1 Dado
- Una ficha de diferente color para cada jugador
- A partir de 2 jugadores



Autor pictogramas: Sergio Palao **Procedencia:** ARASAAC (<http://arasaac.org>) **Licencia:** CC (BY-NC-SA) **Propiedad:** Gobierno de Aragón.

Autora Tablero: Carolina Guillén **Procedencia:** <http://recursosparaelcole.blogspot.com>

Material elaborado por: Asociación Desarrollo Autismo Albacete

REGLAS DEL JUEGO:

Inicia la partida el jugador más joven.

Los jugadores tiran por orden, el jugador de la derecha pasa su turno al que tiene a su izquierda.

El número que sale en el dado es el que indica el número de casillas que hay que avanzar.

MODALIDAD DE JUEGO:

Tablero de palabras: Este juego permite adaptarse al nivel de lenguaje cada jugador.

Nivel básico- El jugador debe decir el nombre de la imagen que le ha tocado.

Nivel medio- El jugador además de decir la palabra y también debe dar una descripción de lo que le ha salido.

Nivel avanzado- El jugador debe construir una frase que incluya la palabra que le ha tocado

A continuación, se explica el significado de las imágenes que van a marcar las normas del juego:



= AVANZA A LA SIGUIENTE CASILLA IGUAL Y VUELVE A TIRAR (DE OCA A OCA Y TIRO PORQUE ME TOCA)



= PIERDE 1 TURNO



= VUELVE A TIRAR



= RETROCEDE A LA CASILLA DE SALIDA

Autor de los pictogramas: Sergio Palao.
Procedencia: <http://catedu.es/arasaac>. Licencia: CC (BY-NC)
Autora: Carolina Guillén. <http://recursosparaelcole.blogspot.com>

			Aa			