



INTELIGENCIA CORPORAL Y CINESTÉTICA

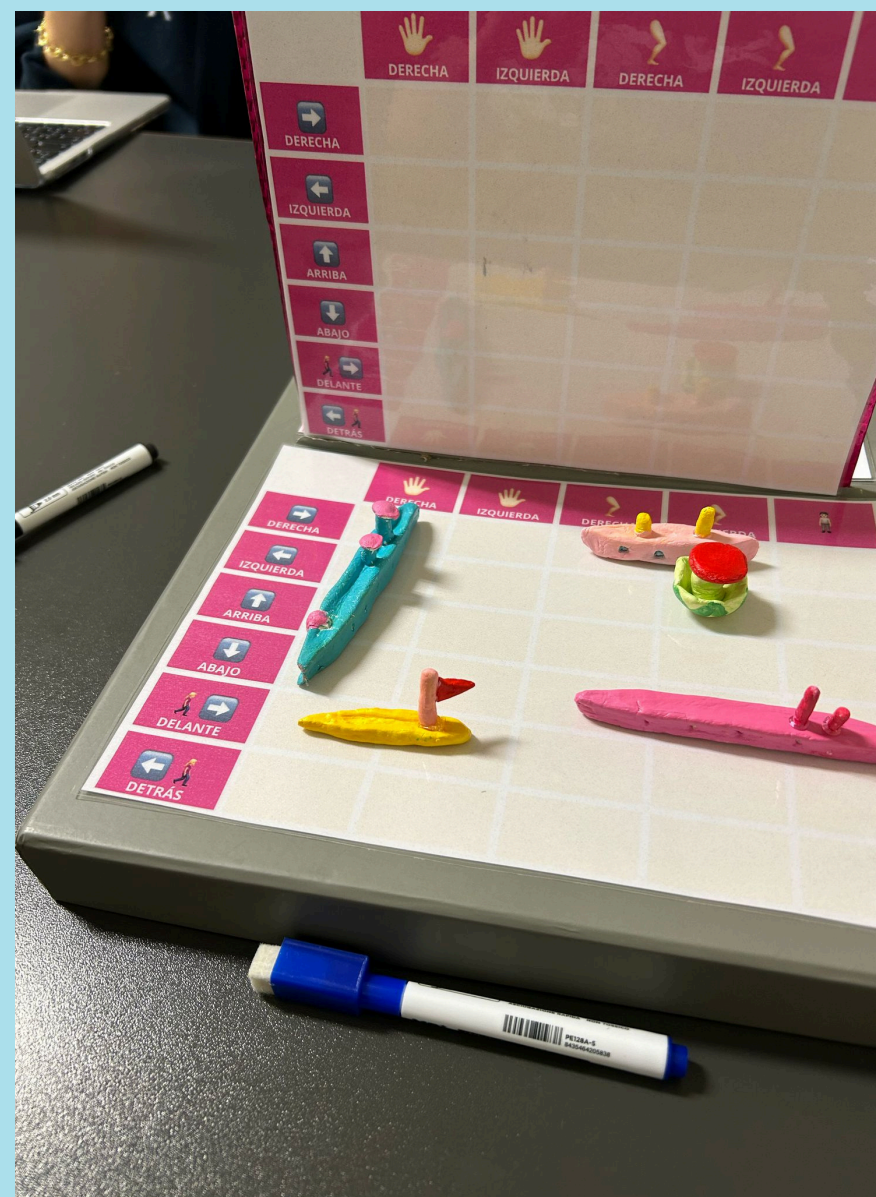
Hundir la flota

GRUPO 6: MARÍA PRATS, TERESA PÉREZ, EVA NAVARRO Y SARA TIERZ



Inteligencia corporal y cinestética

La inteligencia corporal cinestésica es la capacidad de usar el propio cuerpo con gran precisión, ayudándonos a propiciar la ejecución de nuestras metas y objetivos personales. El cuerpo es la principal parte activa que nos facilita el impulso necesario y nos dirige para pasar de la intención a la acción.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es encontrar y hundir la flota del contrincante antes de que él hunda la nuestra.

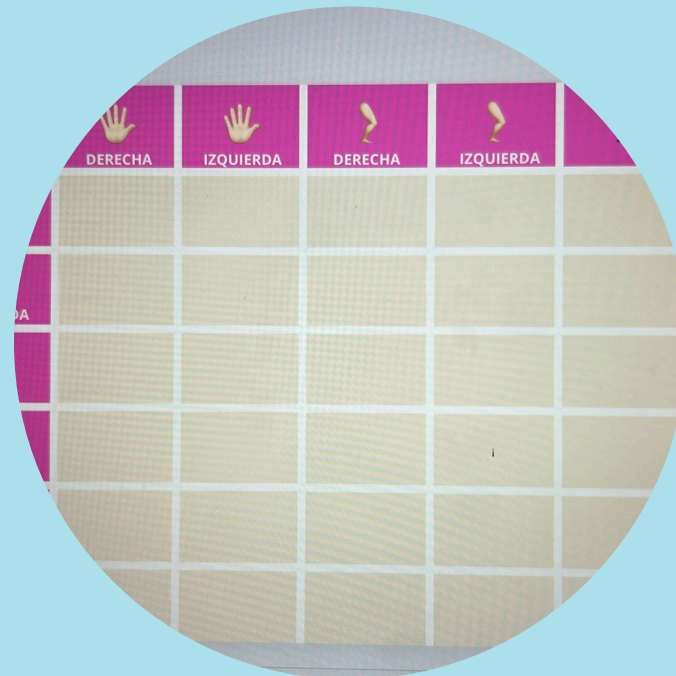
Para lograrlo, cada jugador debe colocar estratégicamente sus barcos en una cuadrícula y luego intentar adivinar la ubicación de los barcos enemigos mediante disparos.

En esta versión adaptada, las coordenadas se realizarán mediante movimientos corporales.



MATERIALES

CUADRÍCULAS DE BARCOS



Para colocar los barcos propios

ROTULADOR



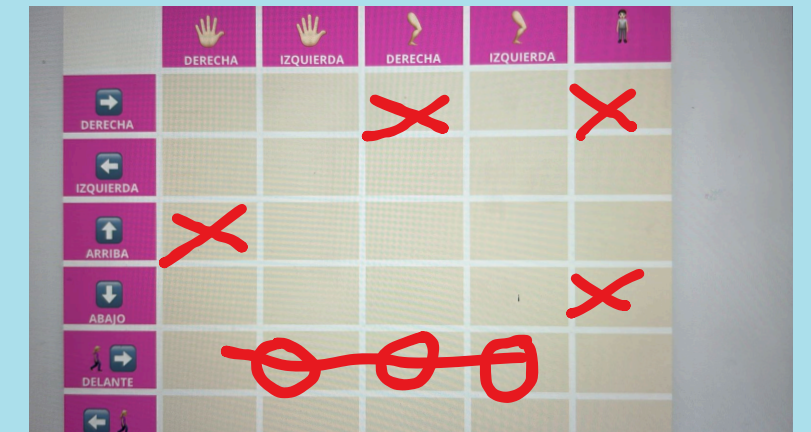
Para apuntar las jugadas realizadas

BARCOS



Elemento principal, que representa la flota de cada jugador

CUADRÍCULA DE DISPAROS



Para registrar los disparos realizados

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1

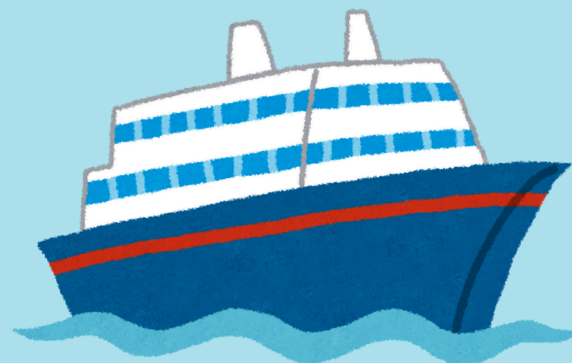
Cada jugador tiene 2 plantillas idénticas

1. Cuadrícula de barcos, en horizontal: aquí colocará su flota estratégicamente.
2. Cuadrícula de disparos, en vertical: aquí anotará sus ataques al adversario.

2

Cada jugador debe colocar en su cuadrícula los siguientes barcos, en posición horizontal o vertical:

- 2 barcos que ocupan tres casillas
- 2 barcos que ocupan dos casillas
- 1 barco que ocupa una casilla



REGLAS DE COLOCACIÓN



- Los barcos no pueden tocarse entre sí; debe haber al menos un cuadro de separación en cualquier dirección.
- Pueden estar pegados a los bordes de la cuadrícula.
- No pueden colocarse en diagonal.
- No se pueden mover una vez que empieza el juego.
- Cada jugador coloca su flota en su tablero de manera secreta, sin que el oponente la vea.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego se desarrolla por turnos alternos. En su turno, un jugador realiza un disparo anunciando la coordenada elegida para atacar la flota enemiga. En esta versión adaptada, en lugar de usar letras y números, se utilizan indicaciones corporales para señalar las posiciones:

Sistema de coordenadas adaptado:

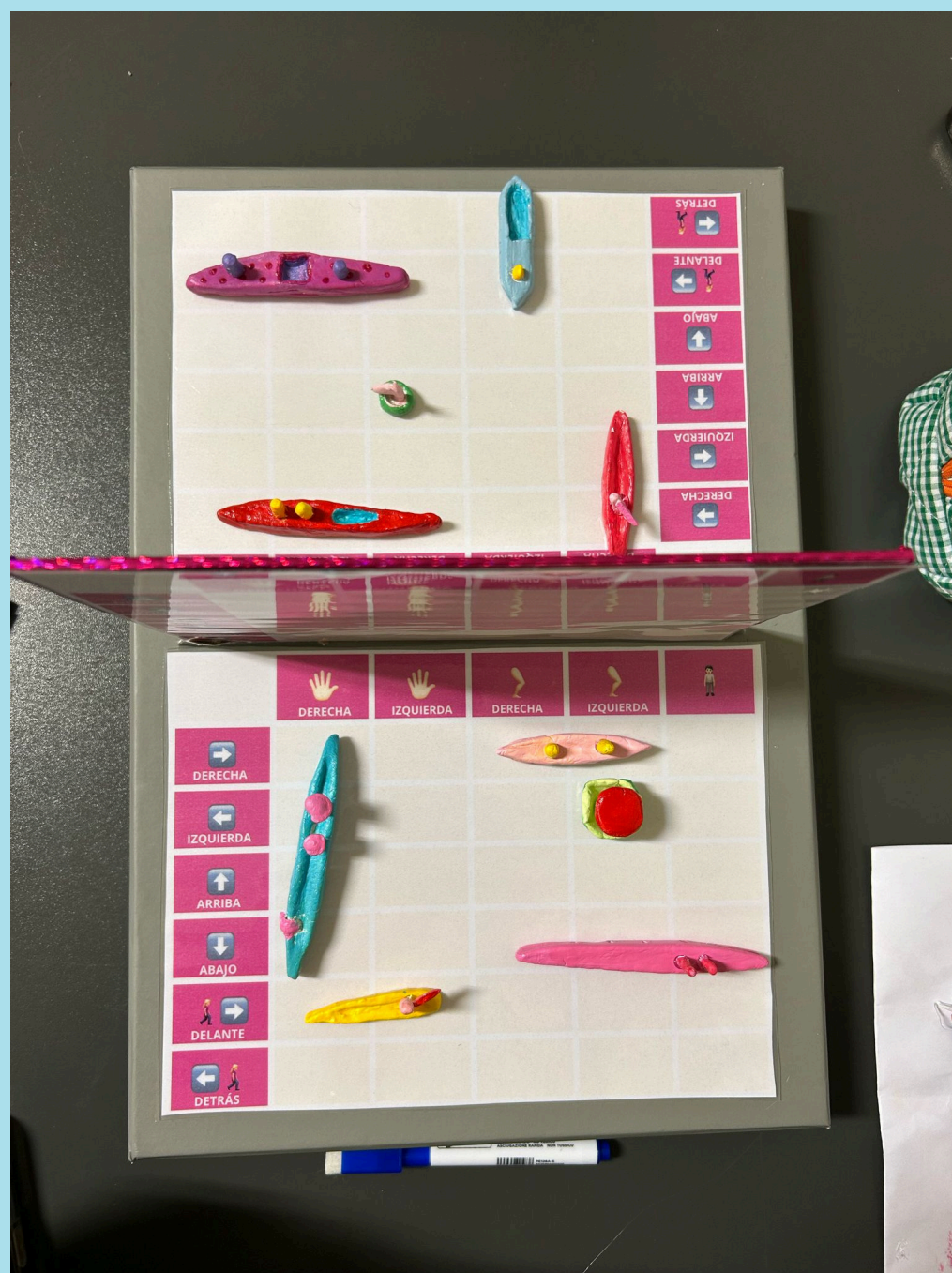
Filas:



- Mano derecha
- Mano izquierda
- Pierna derecha
- Pierna izquierda
- Cuerpo

Columnas:

- Desplazamiento hacia la derecha
- Desplazamiento hacia la izquierda
- Desplazamiento hacia arriba
- Desplazamiento hacia abajo
- Desplazamiento hacia delante
- Desplazamiento hacia detrás

EJEMPLO DE DISPARO



Si un jugador eleva  la pierna derecha , significa que está atacando la casilla que corresponde a la fila "pierna derecha" y la columna "arriba"

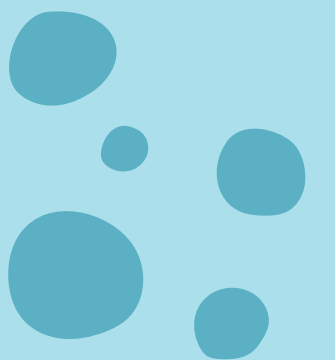
RESPUESTA AL DISPARO

El jugador defensor verifica en su cuadrícula de barcos si el adversario ha acertado el disparo:

- Si la casilla está vacía, responde "agua".
- Si en la casilla hay parte de un barco, responde "tocado". El jugador que disparó tiene derecho a otro intento en el mismo turno.
- Si el disparo acierta en la última parte de un barco que ya ha sido tocado antes, le responden "hundido". También recibe un turno extra.

Los jugadores deben registrar sus disparos en su cuadrícula de ataques:

- "Agua" se marca con un punto.
- "Tocado" o "Hundido" se marca con una cruz o un círculo.



FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando un jugador logra hundir toda la flota del contrincante. Ese jugador es declarado ganador.

CONSEJOS PARA JUGAR MEJOR

- Distribuye bien tus barcos: No los concentres en una sola área, ya que será más fácil que el oponente los descubra rápidamente.
- Lleva un buen registro: anota bien los disparos para evitar repetir intentos en casillas ya atacadas.
- Prueba estrategias diferentes: Si un disparo es "tocado", intenta atacar en direcciones adyacentes para encontrar el resto del barco.
- Engaña al adversario: Cambia tu forma de jugar en diferentes partidas para que el rival no adivine tu estrategia.