

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/czterolistna-koniczynka-i-slimak-gloski-sz-z-cz-dz-s-z-c-dz-logopedyczne-gry-planszowe-log124-p-7107.html>



CZTEROLISTNA KONICZYNKA I ŚLIMAK /GŁOSKI SZ, Ż, CZ, DŻ; Ś, Ź, Ć, DŹ - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE (LOG124)

Cena	49,00 zł
Dostępność	Na zamówienie
Czas wysyłki	15 dni
Numer katalogowy	LOG124
Kod producenta	KOMLOGO
Producent	KOMLOGO

Opis produktu

CZTEROLISTNA KONICZYNKA I ŚLIMAK LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE

Gry przeznaczone do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek SZ, Ż, CZ, DŻ oraz Ś, Ź, Ć, DŹ.

„Czterolistna koniczynka” i „Ślimak” to gry logopedyczne mające na celu rozwój mowy dziecka w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym w zakresie poprawnej wymowy głosek, poszerzenia słownika czynnego oraz rozwoju percepcji słuchowej, tak ważnej w nauce mówienia, czytania i pisania. W czasie gry dzieci uczą się wymowy poprzez zabawę, ćwicząc dodatkowo spostrzeganie, pamięć wzrokową i słuchową, koncentrację uwagi oraz myślenie (klasyfikowanie przedmiotów).

CZTEROLISTNA KONICZYNKA

Gra przeznaczona do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek sz, ż, cz, dż oraz ich słuchowego różnicowania. Gra składa się z 72 obrazków z głoskami sz, ż, cz, dż. Jest kilka wariantów prowadzenia rozgrywki, które urozmaicają jej wykorzystanie podczas terapii. Aby grać potrzebna jest kostka oraz od 1 do 4 pionków dla każdego gracza.

Przykładowy wariant gry:

Gracze mogą być 2 do 4 dzieci. Rozpoczyna gracz, który wyrzuci 6 oczek. Przesuwa się on do przodu o tyle pól ile uzyskał w rzucie kostką, dodatkowo wymawiając poprawnie nazwy obrazków na mijanych polach. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze pionkami do swojego „domku”. Napotkanego na danym polu rywala można „wyrzucić”, wówczas jest on zmuszony do rozpoczęcia gry swoim pionkiem od nowa. Zawodnicy mogą grać jednym lub czterema pionkami.

ŚLIMAK

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń artykulacji głosek ś, ź, ć, dź oraz słuchowego różnicowania dźwięczności.

Wariant pierwszy:

Dziecko rzuca kostką na planszę z ilustracjami. Tam, gdzie kostka się zatrzyma, musi odgadnąć nazwę obrazka i dodatkowo odpowiedzieć na pytanie:

Co słyszysz w tym wyrazie ś, ź, ć, dź?

Wariant drugi:

Dziecko przygląda się obrazkom i wskazuje tylko te, które mają w swojej nazwie głoskę ś (innym razem ź, ć, dź).

Wariant trzeci:

Dziecko otrzymuje polecenie: Posłuchaj części wyrazu, wskaż obrazek, który taką część posiada; np. śli- ? (ślimak), źre- ? (żrebak) lub druga część wyrazu -mak? (ślimak), -bak? (żrebak).



Wariant czwarty:

Gracz kręci długopisem na planszy. Poprawnie wskazany obrazek nazywa, dzieli wyraz na sylaby, głoski oraz układa z tym wyrazem zdanie.

Wariant piąty:

Grać może od 1 do 4 graczy. Rozpoczyna gracz, który wyrzucił 6 oczek. Przesuwa się on do przodu o tyle pól, ile uzyskał w rzucie kostką, dodatkowo nazywając poprawnie obrazki na mijanych polach. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze pionkami do środka ślimaka. Napotkanego na danym polu rywala można „wyrzucić”, wówczas jest on zmuszony do rozpoczęcia gry tym pionkiem od nowa. Zawodnicy mogą grać jednym lub czterema pionkami. Przy następnym okrążeniu można rozpocząć grę od środka i zakończyć na początku ślimaka.

Obrazki wykorzystane w grze: wiśnie, budzik, huśtawka, oś, bocian, śruba, ziemia, dzik, więzienie, dziurkacz, dzieci, cień, ślimak, pięć, osioł, zielony, dźwig, paproć, ciupaga, śledź, księżyc, siatka, osiem, gałęzie, dziób, miś, sikorka, kość, poziomka, ziemniak, dzieciątło, struś, dziupła, siedem, żrebak, źródło, świnia, siekiera, bazie, sitko, jedenaście, guzik, siodło, pociąg, sieć, nic, dziesięć, tasiemka, sierp, ziarna, siedzenie, budzik, dziadek, cielak, łoś, ćma, gęś, łódzie, łązienka.