

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/kto-predzej-i-dwie-wieze-gloski-sz-z-cz-dz-s-z-c-dz-oraz-k-g-t-d-logopedyczne-gry-planszowe-sos660-p-6743.html>



KTO PRĘDZEJ I DWIE WIEŻE / GŁOSKI SZ, Ż, CZ, DŻ, S, Z, C, DZ ORAZ K-G, T-D - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE (SOS660)

Cena	49,00 zł
Produkt będzie dostępny od dnia:	12-05-2025
Dostępność	Chwilowo niedostępny u dostawcy
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	SOS660
Kod producenta	KOMLOGO
Producent	KOMLOGO

Opis produktu

KTO PRĘDZEJ I DWIE WIEŻE - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń artykulacji głosek **sz, ż, cz, dż i s, z, c, dz**.

"KTO PRĘDZEJ?" - gra przeznaczona jest do ćwiczeń artykulacji głosek **sz, ż, cz, dż i s, z, c, dz** oraz ich prawidłowego różnicowania artykulacyjnego i słuchowego. Gra składa się z 44 obrazków z głoskami **sz, ż, cz, dż** i 44 obrazków z głoskami **s, z, c, dz**. Gra posiada kilka wariantów, które urozmaicają jej wykorzystanie podczas terapii. Do gry potrzebna jest kostka, od 1 do 4 pionków dla każdego gracza.

Wariant pierwszy: Grać może od 2 do 4 graczy. Każdy ma po 4 pionki (w wersji skróconej może mieć tylko jeden pionek). Aby rozpocząć grę, trzeba wyrzucić 6 oczek. Zawodnik zgodnie z ilością punktów na kostce przesuwa pionek tylko po polach kwadratowych (z obrazkami zawierającymi głoski **sz, ż, cz, dż**), omijając okrągłe. Po zakończeniu pierwszego okrążenia rozpoczyna drugie, kolejno nazywając obrazki na polach okrągłych (zawierających głoski **s, z, c, dz**), tym razem omijając pola kwadratowe. Taki układ zabawy pozwala na wymowę wyrazów z głoskami **sz, ż, cz, dż**. Dopiero przy drugim okrążeniu daje możliwość "przestawienia się" na realizację **s, z, c, dz**. Dziecko utrwała w ten sposób artykulację poszczególnych głosek w wyrazach. Później można przejść do wariantu drugiego, trudniejszego.

Wariant drugi: Pola kwadratowe i okrągłe tworzą pary wyrazów z głoskami w opozycji **sz-s** (np. *szynka-sałata*), **ż-z** (np. *żółw-zając*), **cz-c** (np. *czekolada-cukier*), **dż-dz** (np. *dżokej-dzwonek*). Gracz przesuwa pionek zgodnie z ilością wyrzuconych oczek na kostce, jednocześnie nazywając pary wyrazów i bezbłędnie różnicując **sz-s, ż-z, cz-c, dż-dz**. Gracz przesuwa do przodu pionek o tyle pól, ile par nazwał poprawnie. Pionek w tej wersji stoi pośrodku dwóch nazywanych obrazków.

"DWIE WIEŻE" - gra przeznaczona jest do ćwiczeń artykulacji oraz różnicowania głosek **k-g i t-d**. W grze może brać udział od



2 do 4 graczy. Do gry potrzebne są jeszcze dwa pionki i pionowe paski do zakrywania obrazków. Gra posiada kilka wariantów.

Wariant pierwszy: Grać może od 1 do 2 graczy. Każdy wspina się po swojej wieży i prawidłowo nazywa obrazki znajdujące się na wieży. Zadaniem dziecka jest wzrokowe zapamiętanie obrazków na swojej wieży, počawszy od parteru. Obrazki dobrane są w pewne grupy tematyczne, ułatwiające zapamiętywanie poprzez kojarzenie, np. kran, miska, ręcznik. Później wieżę należy przykryć kartonikami i powtarzać nazwy obrazków poprawnie z pamięci, w takiej samej kolejności, počawszy od dołu. Po odgadnięciu należy przesuwać kartonowy pasek papieru i sprawdzać, czy się udało. Pionek zatrzymuje się na piętrze dobrze zapamiętanego wyrazu, a im więcej dobrze powtórzonych wyrazów, tym wyżej na wieży znajduje się gracz. Ćwiczenie można powtarzać wielokrotnie, aż do zdobycia pozycji króla na samym szczycie. Po zakończeniu pierwszej gry można rozpocząć "wyścigi" na kolejnych wieżach.

Wariant drugi: Grać może od 1 do 4 graczy. W tej wersji można wykorzystać wszystkie cztery wieże. Okienka są odkryte. Każdy zawodnik wybiera swoją wieżę. Przypatrując się obrazkom w okienkach wyszukuje "skojarzenia", tzn. te obrazki, które do siebie pasują, np. *kran-miska-ręcznik*. Na każdej wieży można znaleźć trzy takie skojarzenia. Wygrywa ten, kto odnajdzie wszystkie skojarzenia i poprawnie uzasadni swój wybór.

Obrazki wykorzystane w grze: morze, szachy, szalik, żonkile, żółw, orzeł, klucz, dżdżownica, kalosze, mysz, czołg, suknia, szynka, uszy, dżokej, dżem, róża, wąsy, cyrk, wieszak, taczka, dżokejka, rydze, żołnierz, dżentelmen, dżungla, kapelusz, warkocz, siedzenie, lis, czekolada, szafa, żyletka, cukier, zagroda, dzban, młotek, motyl, widelec, lodówka, papuga, pingwin, żubr, żyto, czajnik, samolot, sałata, czapla, beczka, pasek, parasol, dzwonek, pieniądze, dzwon, dzban, cebula, tablica, owoce, chłopiec, zabawki, kapusta, ręcznik, miska, kalafior, marchewka, ogórek, kran, krowa, gruszka, winogrona, globus, gumka, długopis, kaczką, kogut, tygrys, gęś, dach