

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/pszczolki-lotniczki-i-dzdzownica-zaneta-gloski-sz-zr-rz-cz-dz-l-logopedyczne-gry-planszowe-log062-p-7100.html>



PSZCZÓŁKI LOTNICZKI I DŹDŹOWNICA ŻANETA - GŁOSKI SZ, Ż/RZ, CZ, DŹ, L - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE (LOG062)

Cena	45,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	LOG062
Producent	KOMLOGO

Opis produktu

PSZCZÓŁKI LOTNICZKI I DŹDŹOWNICA ŻANETA - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE

Gra wspomagająca terapię głosek sz, ż/rz, cz, dź (nagłos) oraz głoski l (nagłos, śródgłos, wygłos).

Dżdżownica Żaneta - sz, ż/rz, cz, dź (nagłos)

Dżdżownica Żaneta - gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek sz, ż/rz, cz, dź (nagłos). Grać może od 2 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 dżdżownicy Żanety. Napotkanego na danym polu rywala można „wyrzucić”, wówczas jest on zmuszony do rozpoczęcia gry tym pionkiem od nowa. Zawodnicy mogą wykorzystać w grze od 1 do 4 pionków. Przy następnym okrążeniu można rozpocząć grę od środka i zakończyć na początku dżdżownicy.

Pszczołki Lotniczki - l (nagłos, śródgłos, wygłos)

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głoski l (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 graczy. Gra polega na przejściu pionkiem (pionkami) po plastrze miodu. Start następuje z pierwszych czterech pól plastra miodu leżących po przeciwnej stronie wybranego przez gracza „domku” („domki” to cztery wydzielone pola z obramowaniem w kolorze czerwonym, żółtym, niebieskim i zielonym). W grze można wykorzystać od 1 do 4 pionków. Grę rozpoczyna gracz, który wyrzuci kostką 6 oczek. Wówczas ustawia się on na dowolnym polu po przeciwnej stronie (przekątnej) „domku”. Następnie rzucając kostką przesuwają się o liczbę pól, które wskazuje kostka. Przesuwając pionek gracz musi nazwać napotkane po drodze obrazki. W przypadku wyrzucenia 6 oczek, graczowi przysługuje dodatkowy rzut kostką. Jeżeli pionek gracza zatrzyma się na polu, gdzie stoi pionek przeciwnika, następuje jego strącenie do punktu startu. Ruch pionka może odbywać się do przodu, w linii prostej lub po przekątnej. Wygrywa gracz, który pierwszy ustawi swoje pionki w „domku”.