

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/pszczolki-pracusie-i-stonoga-sabina-gloski-s-l-r-l-r-logopedyczne-gry-planszowe-log060-p-7104.html>



## PSZCZÓŁKI PRACUSIE I STONOGA SABINA / GŁOSKI S; L- R, L, R - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE (LOG060)

Cena	<b>49,00 zł</b>
Dostępność	<b>Na zamówienie</b>
Czas wysyłki	<b>24 godziny</b>
Numer katalogowy	<b>LOG060</b>
Kod producenta	<b>KOMLOGO</b>
Producent	<b>KOMLOGO</b>

### Opis produktu

## PSZCZÓŁKI PRACUSIE I STONOGA SABINA - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE

Gra wspomagająca terapię głoski s (nagłos) oraz głosek l-r, l, r (nagłos, śródgłos, wygłos)

### **Stonoga Sabina - s (nagłos)**

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głoski s (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 końca lub początku stonogi Sabiny. 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.

### **Pszczołki Pracusie - l-r, l, r (nagłos, śródgłos, wygłos)**

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek l-r, l, r (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”.