

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/pszczolki-robotnice-i-zamek-paronimow-gloska-r-planszowe-gry-logopedyczne-log154-p-7103.html>



PSZCZÓŁKI ROBOTNICE I ZAMEK PARONIMÓW / GŁOSKA R - PLANSZOWE GRY LOGOPEDYCZNE (LOG154)

Cena	49,00 zł
Dostępność	Na zamówienie
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	LOG154
Kod producenta	KOMLOGO
Producent	KOMLOGO

Opis produktu

PSZCZÓŁKI ROBOTNICE I ZAMEK PARONIMÓW - PLANSZOWE GRY LOGOPEDYCZNE

Gra paronimy oraz gra wspomagająca terapię głoski r (nagłos, śródgłos, wygłos)

Zamek Paronimów - paronimy

Gra przeznaczona do ćwiczeń słuchu fonemowego. Grać może od 2 do 4 dzieci. Rozpoczyna gracz, który wyrzucił 6 oczek. Przesuwa się on do przodu o tyle pól ile uzyskał w rzucie kostką, dodatkowo wymawiając poprawnie paronimy 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. W grze można wykorzystać od 1 do 3 pionków.

Pszczołki Robotnice - r (nagłos, śródgłos, wygłos)

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głoski 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 przesuwa 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”.