

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/pszczolki-smieszki-i-waz-wiktor-gloski-ssi-zzi-cci-dzdzi-logopedyczne-gry-planszowe-log113-p-7106.html>



PSZCZÓŁKI ŚMIESZKI I WĄŻ WIKTOR / GŁOSKI Ś/SI, Ż/ZI, Ć/CI, DŹ/DZI - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE (LOG113)

Cena	45,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	LOG113
Kod producenta	KOMLOGO
Producent	KOMLOGO

Opis produktu

PSZCZÓŁKI ŚMIESZKI WĄŻ WIKTOR - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE

Gra wspomagająca terapię głosek dźwięcznych oraz głosek ś/si, ż/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos).

Wąż Wiktor głoski dźwięczne

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek dźwięcznych. 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 węża Wiktora. 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.

Pszczółki Śmieszki - ś/si, ż/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos)

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek ś/si, ż/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos). 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 wyrzucił 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”.