

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/pszczolki-spioszki-i-zamek-strachow-gloski-tr-dr-kr-gr-pr-br-sr-ssi-zzi-cci-dzdi-logopedyczne-gry-planszowe-prz206-p-7102.html>



PSZCZÓŁKI ŚPIOSZKI I ZAMEK STRACHÓW / GŁOSKI TR, DR, KR, GR, PR, BR, ŚR ; Ś/SI, Ż/ZI, Ć/CI, DŹ/DZI - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE (PRZ206)

Cena	45,00 zł
Dostępność	Dostępny
Numer katalogowy	PRZ206
Kod producenta	KOMLOGO
Producent	KOMLOGO

Opis produktu

PSZCZÓŁKI ŚPIOSZKI I ZAMEK STRACHÓW - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE

Gra wspomagająca terapię głoski r w grupach spółgłoskowych tr, dr, kr, gr, pr, br, śr (nagłos, śródgłos, wygłos) oraz głosek ś/si, ż/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos, śródgłos, wygłos)

Zamek Strachów - głoska r w grupach spółgłoskowych tr, dr, kr, gr, pr, br, śr (nagłos, śródgłos, wygłos)

Gra przeznaczona do ćwiczeń poprawnej artykulacji głoski r w grupach spółgłoskowych tr, dr, kr, gr, pr, br, śr (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 dzieci. Rozpoczyna gracz, który wyrzuci 6 oczek. Przesuwa się on do przodu o tyle pól ile uzyskał w rzucie kostką, dodatkowo wymawiając poprawnie obrazki 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 4 pionków.

Pszczółki Śpioszki - ś/si, ż/zi, ć/ci, dź/dzi (nagłos, śródgłos, wygłos)

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