

Link do produktu: <https://cezas.com.pl/pszczolki-tuptusie-i-chrzaszcz-szczepan-gloski-sz-z/rz-cz-dz-t-d-logopedyczne-gry-planszowe-log114-p-7099.html>



## PSZCZÓŁKI TUPTUSIE I CHRZĄSZCZ SZCZEPAN / GŁOSKI SZ, Ż/RZ, CZ, DŹ; T, D - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE (LOG114)

Cena	<b>49,00 zł</b>
Dostępność	<b>Na zamówienie</b>
Czas wysyłki	<b>24 godziny</b>
Numer katalogowy	<b>LOG114</b>
Kod producenta	<b>KOMLOGO</b>
Producent	<b>KOMLOGO</b>

### Opis produktu

## PSZCZÓŁKI TUPTUSIE I CHRZĄSZCZ SZCZEPAN - LOGOPEDYCZNE GRY PLANSZOWE

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

### Chrzaszcz Szczepan - sz, ż/rz, cz, dź (nagłos, śródgłos, wygłos)

Gra przeznaczona do ćwiczeń poprawnej artykulacji głosek sz, ż/rz, cz, dź (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 dzieci. Rozpoczyna gracz, który wyrzuci 6 oczek. Przesuwa się on do przodu 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.

### Pszczołki Tuptusie - t, d (nagłos, śródgłos, wygłos)

Gra przeznaczona jest do ćwiczeń głosek t, d (nagłos, śródgłos, wygłos). Grać może od 2 do 4 raczy. 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”.



**Przedsiębiorstwo Zaopatrzenia Szkół CEZAS Sp. z o.o.**

Łęczyńska 37, 20-309 Lublin,  
NIP 7120165368, REGON 430362055  
Nr tel. 81 525 85 51, Nr faks 81 525 86 93  
E-mail: cezas@cezas.com.pl

---