

INSTRUKCJA DO GRY

Prosta **logopedyczna gra planszowa** utrwalająca prawidłową wymowę **głosek: [K] i [G]** w nagłosie, śródgłosie i wygłosie wyrazów. Zestaw słów jest przygotowany z zachowaniem czystości fonetycznej, bez głosek opozycyjnych. Gra jest doskonałym materiałem do ćwiczeń zarówno w terapii **mowy bezdźwięcznej** jak i **kappacyzmie, gammacyzmie**.

Gra przeznaczona jest od 2 do 4 uczestników. Do zabawy potrzebne są pionki, kostka oraz kolorowe liczmany, którymi będziemy oznaczać zdobyte przez uczestników obrazki. Można zamiast liczmanów użyć inne przedmioty. Jeśli każdy z uczestników gry dostanie własną, wydrukowaną planszę i mamy więcej czasu, może w trakcie zabawy - zamiast używać liczmanów - kolorować obrazki.

Wszyscy uczestnicy gry ustawiają swoje pionki na starcie, najmłodszy rzuca kostką, czyta słowo [lub powtarza za prowadzącym] i oznacza właściwy obrazek. Dla uatrakcyjnienia gry, można ułożyć zdanie z wylosowanym słowem.


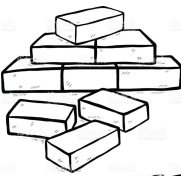
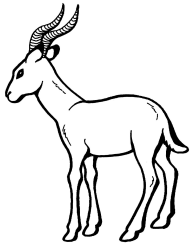







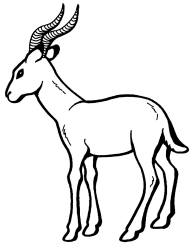







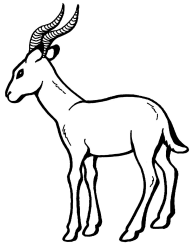







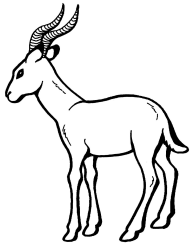







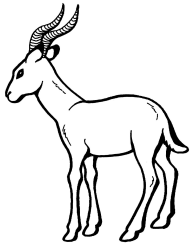







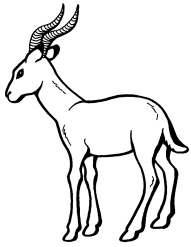







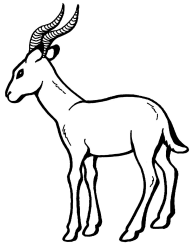







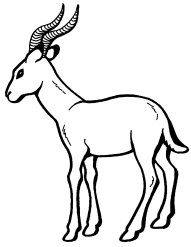







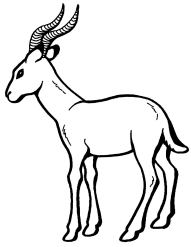





Wygrywa ten z graczy, który po okrążeniu planszy „zdobędzie” najwięcej obrazków.

Zabawnym elementem, dodatkowo personalizującym grę, jest dodanie pól akcji. Dla przykładu - pokolorowanie na niebiesko wybranych słów i ustalenie, że jeśli zatrzymamy się na tak oznaczonym polu, możemy przeczytać i pokolorować 1 sąsiadujące z tym polem słowo. Pokolorowanie tła słowa na czerwono będzie oznaczać stratę możliwości pokolorowania obrazka... W wymyślaniu pól akcji dziecięca wyobraźnia nie zna granic, a jednocześnie, jak pisze prof. E. Gruszczyk – Kolczyńska, dzieci nie są w stanie wymyślić reguł, których nie potrafią dotrzymać.

Rzuć kostką, przeczytaj słowo, pokoloruj obrazek. Policz, ile jest pokolorowanych obrazków - wygrywa ten, kto ma ich więcej!

KOZA	WÓZEK	MLEKO	LALKA	KASA	ŚLIMAK	LAMPKA	CUKIERKI	KAMELEON	ZAMEK
KUBEK		PIŁKA							
MISKA		KLOCKI							
LIZAK		KOŁO							
KAWA		LASKA							
START/META		OKO							
ZNAK		KUCYK							
KARUZELA		KASA							
ZABAWKI		SMOK							
JĘZYK		JAJKO							
KABEL		SUKIENKA	LEKI	MAZAK	KIEŁBASA	KAJZERKA	MASKA	SOK	KOC

Rzuć kostką, przeczytaj słowo, pokoloruj obrazek. Policz, ile jest pokolorowanych obrazków - wygrywa ten, kto ma ich więcej!

GAŚNIENICA	IGŁA	GAZETA	MGŁA	GAWRON	IGA	GAZA	ZEGAR	GŁOWA	CEGLY
WAGON									GEŚ
GLOBUS					 <i>domolaga.pl</i>				FIGI
GRZEBIEŃ					 <i>domolaga.pl</i>				GAZELA
GAŁĄŻ					 <i>domolaga.pl</i>				MAGIA
START/META					 <i>domolaga.pl</i>				GOŁĄB
WAGA					 <i>domolaga.pl</i>				FLAGA
GIPS					 <i>domolaga.pl</i>				GÓRY
MRUGA					 <i>domolaga.pl</i>				ROGI
GITARA					 <i>domolaga.pl</i>				GÓRAL
PAPUGA	OGIEŃ	GLONY	OGON	OBCEGI	NOGI	GOL	BIEGA	GUMA	GOFRY