

Gry logopedyczne

Lp	nazwa	opis	jedn. miary	ilość
1	gra dźwiękowa	Materiał dźwiękowo- obrazkowy uczący uważnego słuchania, koncentrowania uwagi na sygnałach dźwiękowych, identyfikowania i różnicowania bodźców akustycznych i wzrokowych. Rozwijający pamięć słuchową ,wrażliwość słuchową i wzrokową ,wyobraźnię. Wzbogacający mowę bierną i czynną. Materiał powinien składać się z pojedynczych dźwięków m. in. odgłosów zwierząt domowych, odgłosów na spacerze, w domu, zwierząt z ZOO, itp., historyjek dźwiękowych nagranych na płycie cd ,obrazków. Np. Co to? Kto to? Ćwiczenia i zabawy z dźwiękiem	szt	1
2.	gra planszowa logopedyczna	Gra logopedyczna umożliwiająca wykonywanie ćwiczeń artykulacyjnych, słuchowych i oddechowych. Zawierająca ćwiczenia słuchowe i dźwiękonaśladowcze; ćwiczenia warg, języka, żuchwy, policzków, podniebienia miękkiego i pierścienia zwierającego gardło; ćwiczenia oddechowe, dykcyjne i emisyjne; głosek dentalizowanych (syczących, szumiących, ciszących);ćwiczenia głosek (p, b, m, f, w, t, d, n, l, r, zmięczonych, k, g, h, samogłosek. W zestawie nie mniej niż 100 obrazków symbolizujących różne ćwiczenia logopedyczne z oznaczeniami kategorii ćwiczeń, instrukcja i propozycje rozgrywek. Np. Logopedyczna sakiewka skarbów.	szt	1
3.	gra planszowa logopedyczna	Gra planszowa logopedyczna ułatwiająca automatyzowanie głosek szeregu syczącego s-z-c-dz, ucząca wymowy poprzez zabawę, ćwicząca dodatkowo pamięć wzrokową i słuchową, spostrzeganie, koncentrację uwagi i myślenie. Polegająca na wymawianiu przez dzieci wyrazu, który odpowiada pokazywanemu obrazkowi. Obrazek odkłada się na pole planszy odpowiadające kolorystycznie tu obrazka. W zestawie nie mniej niż 90 kartoników z głoskami, kostka do gry, plansza. Np.Sowa gra w słowa.	szt	1
4	domino dwusylabowe Cz. 1 i 2	Gra na zasadzie domina, wspomagająca rozwój funkcji poprawnej wymowy, ćwicząca spostrzegawczość wzrokową oraz doskonaląca analizę i syntezę słuchową wyrazów. Wyrazy w dominie to rzeczowniki w mianowniku liczby pojedynczej lub mnogiej. Kartoniki domina układa się sylabami do dołu. Następnie jeden	zest	1

		z graczy wybiera dowolny kartonik i układa na środku stołu. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wyciągają po jednym kartoniku. Jeżeli wybrana sylaba tworzy z ułożoną na stole wyraz gracz dokładają do ułożonego „węża” . Jeżeli sylaby nie pasują do żadnego końca „węża” , gracz zabiera kartonik. W przypadku, gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte, a gracze jeszcze je posiadają, następuje odjęcie kartoników z dowolnego końca „węża” aby dopasować pozostałe sylaby, które jeszcze znajdują się u graczy. Wygrywa osoba, która pierwsza wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki. Np.Gra domino. Znam sylaby. Cz. 1 i 2 - zestaw Mama		
5.	domino dwusylabowe Cz. 3 i 4	Gra na zasadzie domina, wspomagającą rozwój funkcji poprawnej wymowy, ćwicząca spostrzegawczość wzrokową oraz doskonaląca analizę i syntezę słuchową wyrazów. Wyrazy w dominie to rzeczowniki w mianowniku liczby pojedynczej lub mnogiej. Kartoniki domina układa się sylabami do dołu. Następnie jeden z graczy wybiera dowolny kartonik i układa na środku stołu. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wyciągają po jednym kartoniku. Jeżeli wybrana sylaba tworzy z ułożoną na stole wyraz gracze dokładają do ułożonego „węża” . Jeżeli sylaby nie pasują do zadnego końca „węża” , gracz zabiera kartonik. W przypadku, gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte, a gracze jeszcze je posiadają, następuje odjęcie kartoników z dowolnego końca „węża” aby dopasować pozostałe sylaby, które jeszcze znajdują się u graczy. Wygrywa osoba, która pierwsza wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki. Np.Domino dwusylabowe "Znam sylaby" Cz. 3 i 4 - zestaw Tata	zest	1
6	Domino dwusylabowe Cz. 5 i 6	Gra na zasadzie domina, wspomagającą rozwój funkcji poprawnej wymowy, ćwicząca spostrzegawczość wzrokową oraz doskonaląca analizę i syntezę słuchową wyrazów. Wyrazy w dominie to rzeczowniki w mianowniku liczby pojedynczej lub mnogiej. Kartoniki domina układa się sylabami do dołu. Następnie jeden z graczy wybiera dowolny kartonik i układa na środku stołu. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wyciągają po jednym kartoniku. Jeżeli wybrana sylaba tworzy z ułożoną na stole wyraz gracz dokładają do ułożonego „węża” . Jeżeli sylaby nie pasują do żadnego końca „węża” , gracz zabiera kartonik. W przypadku, gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte, a gracze jeszcze je posiadają, następuje odjęcie kartoników z dowolnego końca „węża” aby dopasować pozostałe sylaby, które jeszcze znajdują się u graczy. Wygrywa osoba, która pierwsza wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki. Np.Domino dwusylabowe "Znam sylaby" Cz. 5 i 6 - zestaw Tata	zest	1

		w z dowolnego końca „węża” aby dopasować pozostałe sylaby, które jeszcze znajdują się u graczy. Wygrywa osoba, która pierwsza wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki. Np. Gra domino "Znam sylaby" Cz. 5 i 6 - zestaw Pompon		
7.	Domino dwusylabowe cz.7 i 8	Gra na zasadzie domina, wspomagającą rozwój funkcji poprawnej wymowy, ćwicząca spostrzegawczość wzrokową oraz doskonaląca analizę i syntezę słuchową wyrazów. Wyrazy w dominie to rzeczowniki w mianowniku liczby pojedynczej lub mnogiej. Kartoniki domina układają się sylabami do dołu. Następnie jeden z graczy wybiera dowolny kartonik i układa na środku stołu. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wyciągają po jednym kartoniku. Jeżeli wybrana sylaba tworzy z ułożoną na stole wyraz gracz dokłada ją do ułożonego „węża” . Jeżeli sylaby nie pasują do żadnego końca „węża” , gracz zabiera kartonik. W przypadku, gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte, a gracze jeszcze je posiadają, następuje odjęcie kartoników w z dowolnego końca „węża” aby dopasować pozostałe sylaby, które jeszcze znajdują się u graczy. Wygrywa osoba, która pierwsza wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki Np.Gra domino "Znam sylaby" Cz. 7 i 8 - zestaw Misia	zest	1
8.	Domino dwusylabowe cz.9 i 10	Gra na zasadzie domina, wspomagającą rozwój funkcji poprawnej wymowy, ćwicząca spostrzegawczość wzrokową oraz doskonaląca analizę i syntezę słuchową wyrazów. Wyrazy w dominie to rzeczowniki w mianowniku liczby pojedynczej lub mnogiej. Kartoniki domina układają się sylabami do dołu. Następnie jeden z graczy wybiera dowolny kartonik i układa na środku stołu. Kolejni gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wyciągają po jednym kartoniku. Jeżeli wybrana sylaba tworzy z ułożoną na stole wyraz gracz dokłada ją do ułożonego „węża” . Jeżeli sylaby nie pasują do żadnego końca „węża” , gracz zabiera kartonik. W przypadku, gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte, a gracze jeszcze je posiadają, następuje odjęcie kartoników w z dowolnego końca „węża” aby dopasować pozostałe sylaby, które jeszcze znajdują się u graczy. Wygrywa osoba, która pierwsza wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki Np.Cz. 9 i 10 - zestaw Kaju	zest	1
9.	Karty logopedyczne typu Piotruś	Materiał obrazkowo- wyrazowy na kartach opracowany w taki sposób, aby dzieci bawiąc się ćwiczyły poprawną wymowę poszczególnych głosek. Każda ćwiczona głoska opracowana w postaci jednej talii kart. Zasady gry	pakiet	1



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

	jak w klasycznej grze karcianej Piotrus. Ćwiczone w grze głoski: sz, ż, cz, dż; s, z, c, dz, ś, ź, ć, dź, l, tr-dr (pr-br, kr-gr), r, l-r, k, g, p, b, t, d, f, w. Pakiet powinien zawierać nie mniej, niż 3 zestawy kart, w każdym zestawie nie mniej, niż 8 talii kart ćwiczących różne głoski. Np. Logopedyczny Piotruś. PAKIET		
--	--	--	--