

Gry edukacyjne

lp	nazwa	opis	jedn. miary	ilość
1.	gra planszowa doskonaląca pamięć	Gra polega na zdobywaniu punktów za dobre zapamiętywanie obrazków z zabawnymi postaciami. Gracze losują kartę z bohaterem i zapamiętują, jak on wygląda. Korzystając z podpowiedzi znajdujących się na planszy starają się odtworzyć jego wygląd na rysunku. Gra zawiera min. 50 kart postaci, np. Portret pamięciowy	szt	1
2.	gra planszowa doskonaląca pamięć dźwiękową	Celem gry jest nauka uważnego słuchania, koncentrowania się na sygnałach dźwiękowych oraz ich identyfikowanie i różnicowanie. Uczy również zapamiętywania i szybkiego kojarzenia dźwięków. Rozwija pamięć słuchową, wrażliwość słuchową i koordynację słuchowo - wzrokowo- ruchową. Gra polega na zapamiętaniu poszczególnych dźwięków i zebraniu jak największej liczby par, które tworzą się z dwóch klocków wydających ten sam dźwięk. Gra zawiera min. 14 klocków dźwiękowych, kolorową kostkę, planszę do gry Np. Pamięć dźwiękowa	szt	2
3.	gra edukacyjna ćwicząca spostrzegawczość i pamięć	Gra wyrabia spostrzegawczość, refleks, pamięć, ćwiczy analizę wzrokową i słuchową; naucza rozróżniać kolory i nazywać przedmioty. Gry polegają na odszukaniu na planszy takiego samego obrazka, jaki widnieje na wylosowanej przez osobę prowadzącą grę, plakietce. Gra zawiera kilka plansz i min 180 postaci umieszczonych na kartonikach. Np. Bystre oczko	szt	1
4.	Gra edukacyjna- kolory kształty	Gra rozwija szczegółowe spostrzeganie, zdolność porównywania, nazywania i przyporządkowywania, jak również sprawność manualną. Poprzez zabawę gra wprowadza dzieci do tematu "kolory i kształty". Gra polega na dobieraniu klocków odpowiednio według kształtów i kolorów, które należy dopasować do pól na planszy. Min. zawartość: plansza do gry, min. 30 klocków w czterech kolorach i 5 kształtach, kostka z kolorami, kostka z kształtami Np. Colorama. Gra edukacyjna	szt	1
5.	magnetyczny labirynt-gra zręcznościowa	Gra zręcznościowa kształtująca precyzję ruchów dłoni, polegająca na przesuwaniu umieszczonych za przezroczystą szybą kuleczek w odpowiednie miejsca. Np. Labirynt	szt	1
6.	Gra ucząca składać sylaby w	Wielowariantowa gra edukacyjna, której zasady uwzględniają zmieniające się wraz z wiekiem	szt	2



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



Śląskie.

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



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

	słowa	umiejętności dzieci. Min. 6 wariantów rozgrywki – dla rodziny, grupy dzieci i zabawy solo, rozwijających naukę czytania w różnym wieku. Karty z sylabami i obrazkami wspomagającymi naukę, które gracze wykorzystują w różnych wariantach gry: pamięciowym, na refleks i spostrzegawczość, strategicznym, z fabułą. Dzięki temu dzieci uczą się sprawnie składać sylaby w słowa i kojarzyć nazwy z ich odpowiednikiem. W każdym wariantcie gracze układają z sylab wyrazy. Zróżnicowane zasady rozgrywek. Np. Sylaby		
7.	Gra kształcąca słuch fonemowy	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo - ruchową, koncentrację słuchową - umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisania. Uczy również przestrzegania ustalonych zasad. Gra polega na dopasowaniu karty ilustrującej liczbę sylab do rysunku, którego nazwa ma taką samą liczbę sylab Np. Sylaby do zabawy	szt	2
8.	Gra kształcąca słuch fonemowy	Gra kształcąca słuch fonemowy (umiejętność analizy i syntezy sylabowej wyrazów) oraz koordynację wzrokowo - słuchowo- ruchową, koncentrację słuchową - umiejętności bardzo ważne w nauce czytania i pisania. Uczy również przestrzegania ustalonych zasad. Gra polega na dopasowaniu karty ilustrującej liczbę głosek do rysunku, którego nazwa ma taką samą liczbę głosek Np. Głoski do zabawy	szt	2
9.	gra rozwijająca zdolności manualne i kreatywność	Gra ukierunkowana na kształcenie i rozwój zdolności manualnych oraz rozwój zmysłów, stymulację i koordynację pracy obu półkul mózgowych. Celem gry jest wzmocnienie koncentracji i uwagi, odbiór sensoryczny, pobudzenie kreatywności oraz relaks. Gra polega na układaniu wzorów poprzez przesuwanie kulek umieszczonych w pudełku, przez otwory w spodniej części pojemnika. Zestaw zawiera min. 24 kulek w 4 kolorach Np. Paluszek	szt	10
10.	kulki uzupełniające do gry	komplet min. 24 kulek w 4 kolorach do gry w układanie wzorów stanowiących zestaw zapasowy, pasujący do gry z pozycji 10.	komplet	4
11.	Gra rozwijająca zmysł dotyku	Gra tematycznie związana z psem, przeznaczona do zajęć dogoterapii. Rozwijająca zmysł dotyku, ucząca rozpoznawania przedmiotów za jego pomocą oraz stymulująca rozwój mowy, wzbogacająca słownictwo. W skład zestawu wchodzi min. 8 przedmiotów tego samego kształtu o różnych kolorach i fakturach, które dziecko rozpoznaje za pomocą dotyku. Np. Domek pieska Ruff	szt	1

Biurowisko projektu:

Zespół Szkół Specjalnych

47-400 Racibórz, ul. Królewska 19

Kontakt: Tel./fax. 32 415 49 91, www.e-zssraciborz.pl



Fundusze Europejskie
Program Regionalny



Śląskie.

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



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

12.	Gra doskonaląca pamięć, logiczne myślenie, umiejętności strategiczne	Gra planszowa doskonaląca pamięć, logiczne myślenie i umiejętności komunikacyjne podczas gry z rówieśnikami. Gracz uczy się cierpliwości, uczciwości i wykorzystuje umiejętności strategiczne. Różnorodność wariantów gry i możliwość modyfikowania reguł. Gra zawiera planszę i kolorowe kartoniki, które gracz zbiera i nazywa. Np. Gotujemy zupę. Gra logiczna	szt	1
13.	loteryjka kształcąca percepcję słuchową	Gra rozwijająca percepcję słuchową. Zadaniem dzieci jest rozpoznanie dźwięków związanych z gospodarstwem wiejskim. W zestawie płyta CD z nagraniem dźwiękami oraz min 100 obrazków ilustrujących zwierzęta. Np. Dźwięki na farmie	szt	2
14.	gra edukacyjna ucząca geografii Polski dużym rozmiar	Gra, układanka typu puzzle do nauki i zabaw ruchowych. Zabawa uczy geografii Polski i polega na prawidłowym ułożeniu i dopasowaniu puzzli - województw. W dużym rozmiarze umożliwiającym układanie na podłodze. Np. MEGA GRA MAPA POLSKI	szt	1
15.	gra edukacyjna - która pomaga poznawać działanie zegara	Gra, która pomaga poznawać działanie zegara oraz uczy przyporządkować różne czynności odpowiednim porom dnia. Gra rozwija zdolność planowania i określenia kolejności zdarzeń. Jest również treningiem podstawowych umiejętności matematycznych, orientacji w przestrzeni, układania i klasyfikowania. Np. Zegar. Gra edukacyjna	szt	1
16.	Gra rozwijająca spostrzegawczość i refleks w rozmiarze XXL	Gra rozwija spostrzegawczość i ćwiczy refleks. W atrakcyjny sposób uczy rozróżniania i wykrywania kolorów. Gra której celem jest zebranie jak największej ilości cukierków lub innych kształtów w wyznaczonym czasie. Gra zawiera min. 1 matę o minimalnej śr. 90 cm Np. Gra z cukierkami	szt	1
17.	Gra ucząca rozróżniania zwierząt	Dzieci poruszając się po planszy poznają i uczą się odróżniać zwierzęta. Rozmiar planszy zachęca do ruchu, spontanicznej aktywności. Np. Przygoda w zoo-gra Xl	szt	1
18.	Zestaw planszowych gier edukacyjnych o charakterze terapeutycznym.	Gry przeznaczone dla dzieci w wieku od 8 lat, a także dla ich opiekunów. Kształtujące nabywanie przez dzieci umiejętności zachowań asertywnych oraz zachowań prospołecznych, budowanie poczucia własnej wartości, pobudzenie empatii i wrażliwości, a także umiejętności dokonywania wyborów i doświadczania związanych z tym skutków, odreagowania w sposób bezpieczny stresu związanego z różnymi sytuacjami. Np. "Super Dziecko" i "Super Dzieci grają w raz, dwa, trzy!"	zest	2
19.	Gra edukacyjna rozwijająca umiejętność logicznego myślenia, trenująca pamięć.	Gra polega na rozpoznawaniu i nazywaniu emocji. Rozwijająca umiejętność logicznego myślenia, trenująca pamięć, spostrzegawczość i koncentrację poprzez analizę wzrokową. Efektywnie wspomagająca rozwój poznawczy i intelektualny dziecka. Gra może być użytkowana zarówno	szt	1

Biurowisko projektu:

Zespół Szkół Specjalnych

47-400 Racibórz, ul. Królewska 19

Kontakt: Tel./fax. 32 415 49 91, www.e-zssraciborz.pl

		jednoosobowo, jak i w grupie dzieci. Dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym. Kostka zawierająca obrazki przedstawiające emocje, plansza. Np. Mega gra edukacyjna Emocje		
20.	Gra polegająca na ustawianiu piramidy	Gra uczy koncentracji, koordynacji wzrokowo-ruchowej oraz logicznego myślenia. Polega na ustawieniu na płytkach jak najwyższej wieży z krążków o wylosowanych kolorach. Np. Gra Piramidka	szt	1
21.	loteryjka kolorów-gra	Gra poprzez obserwację i działanie uczy nazw kolorów. Elementy o różnym kształcie mogą być dokładane do planszy w danym kolorze lub do planszy czarno-białej. Elementy mogą służyć do sortowania według koloru lub tematu. Np. Loteryjka kolorów	szt	1
22.	gra doskonaląca percepcję wzrokową	Gra rozwijająca i doskonaląca percepcję wzrokową, spostrzegawczość, znajomość kształtów i kolorów. Polega na dopasowywaniu kart z kolorowymi wzorami do ich odpowiedników na planszy. Np. Kolor mania	szt	1
23.	Gra edukacyjna rozwijająca percepcję słuchową	Gra stymulująca zmysły dziecka, rozwijająca wyobraźnię oraz poszerzająca wiedzę na temat otaczającego świata. Polega na wysłuchaniu dźwięków przedstawiających zwierzęta, zidentyfikowaniu oraz przyporządkowaniu zdjęcia do odpowiednich kart przedstawiających ich siedliska. Np. Gra - odgłosy zwierząt	szt	1
24.	Lotto rozwijające analizę słuchową	Lotto rozwijające umiejętność analizy słuchowej, kojarzenia, rozpoznawania dźwięków. Polega na rozpoznawaniu odgłosów przyrody takich, jak : ryki, warkoty, piski, pohukiwania itp., do których należy dopasować właściwe zwierzęta. Np. Lotto dźwiękowe Zwierzęta	szt	1
25.	Loteryjka rozwijająca analizę słuchową	Gra rozwijająca umiejętność analizy słuchowej, kojarzenia, rozpoznawania dźwięków. Zadaniem dziecka jest rozpoznanie dźwięku i połączenie go z odpowiednią ilustracją. Np. Dźwięki wokół nas	szt	1
26.	Matematyczna gra ruchowa	Matematyczna gra ruchowa w formie maty podłogowej do nauki dodawania i odejmowania w zakresie 12. Doskonali umiejętności matematyczne, umiejętność pracy w grupie, zachęca do aktywności ruchowej. Mata wykonana z antypoślizgowego materiału, możliwa do rozłożenia na zewnątrz, kolorowa o wymiarach ok. 1m / 2m (+/- 20 cm) Np. Mata matematyczna	szt	2