

adamigo®



Zabawy
logopedyczne

Psotne słówka

głoski szumiące

3 GRY
LOGOPEDYCZNE

INSTRUKCJA

ELEMENTY GRY



4 dwustronne plansze



56 kart



36 tafelków

BYSTRE OCZKO LOGOPEDYCZNE

Gra dla 1-6 graczy

Przygotowanie do gry:

Wszystkie plansze układa się razem na stole tworząc jedną dużą planszę do gry, tak jak jest to przedstawione na rysunku poniżej. Za każdym razem plansze mogą być inaczej położone względem siebie. Obok planszy należy ułożyć wszystkie karty w stosie rewersem do góry.

Przebieg gry:

Prowadzący grę odsłania pierwszą kartę ze stosu i układa obok planszy. Kto pierwszy odnajdzie ilustrację z karty na planszy zgłasza się i wymawia głośno wyraz z karty. W nagrodę, gracz zabiera kartę z ilustracją i kładzie ją przed sobą. Prowadzący grę odsłania kolejne karty, a gracze szukają ilustracji na planszy. Gra toczy się do momentu, aż ilustracje z wszystkich kart zostaną odnalezione. Wygrywa ten gracz, który zdobył najwięcej kart.



UWAGA!

Pole gry można powiększyć poprzez dodanie kolejnych czterech lub ośmiu plansz z innych zestawów z serii PSOTNE SŁÓWKA, np.

GŁOSKI CISZĄCE
i GŁOSKA R - RERKI



Wariant gry - SKOJARZENIA

Gra ma podobny przebieg jak BYSTRE OCZKO. Należy rozłożyć plansze, w taki sam sposób jak w poprzedniej grze. Gracze kolejno losują po jednej karcie i opisują co widzą na obrazku, nie mogą jednak użyć nazwy z karty. Osoba, która jako pierwsza odgadnie, co jest na obrazku i odszuka go na planszy, otrzymuje kartę. Ten kto zbiera największą liczbę kart, wygrywa. Należy zwracać uwagę na wyraźną wymowę głosek.

BINGO LOGOPEDYCZNE

Gra dla 2-4 graczy

Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy wybiera jedną planszę (gdy w grze bierze udział dwóch graczy, każdy dostaje po dwie plansze) i układa ją przed sobą, stroną oznaczoną napisem BINGO do góry. Wszystkie tafelki z obrazkami należy wrzucić do pudełka. W tej rozgrywce nie będą potrzebne karty.

Przebieg gry:

Prowadzący grę losuje jeden tafelkę z pudełka i pokazuje go wszystkim graczom. Gracz, który na swojej planszy ma taką samą ilustrację, zgłasza się i wymawia głośno nazwę przedmiotu z ilustracji. Następnie odbiera tafelkę od prowadzącego i przykrywa nim odpowiedni kwadrat na swojej planszy. Wygrywa ten, kto pierwszy zapełni całą planszę. Wówczas gracz woła „BINGO” i tym samym kończy grę.

MEMORY ADAMIGO

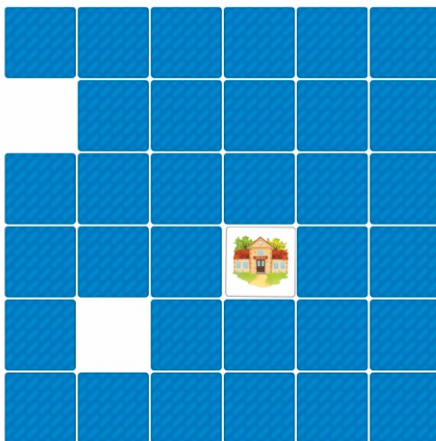
Gra dla 2-6 graczy

Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy wybiera jedną planszę i układa ją przed sobą, stroną oznaczoną napisem BINGO do góry. Wszystkie tafelki układa się w rzędach obrazkami do dołu w 6 rzędach, tak aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp. W tej rozgrywce nie będą potrzebne karty.

Przebieg gry:

Zaczyna najmłodszy gracz, który odsłania jeden mały kartonik i sprawdza, czy obrazek na nim przedstawiony znajduje się także na planszy, którą ma przed sobą. Jeżeli tak, to gracz ma za zadanie pokazać, w którym miejscu odsłonięty element znajduje się na planszy i wypowiedzieć głośno jego nazwę. Jeżeli obrazki są takie same, gracz zabiera tafelkę i układa go na planszy przykrywając ten sam obrazek. Jeżeli obrazek nie pasuje do planszy gracza, to gracz zakrywa go i pozostawia na miejscu, a pozostali gracze starają się zapamiętać jego położenie. Kolejni gracze postępują tak samo, także odsłaniają po jednym obrazku. Podczas swojej kolejki,



gracze mogą odsłonić tylko jeden obrazek. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza zgromadzi komplet 9 obrazków i przykryje tafelkami wszystkie obrazki ze swojej planszy.

Jak w rzeczywistości wygląda artykulacja głosek szumiących?

Głoski sz, ż, cz, dż należą do tzw. głosek szumiących i są jednymi z najtrudniejszych pod względem artykulacyjnym. Podczas wymawiania sz oraz ż przód języka musi przybliżyć się do dźwięk za górnymi zębami i jednocześnie musi się w tym miejscu wytworzyć szczelina. Natomiast podczas artykulacji głosek cz, dż następuje chwilowe zwanie przodu języka z górnymi dźwiękami.

Dzieci często zastępują te trudne głoski, głoskami łatwiejszymi o podobnym miejscu artykulacji. Zwykle najpierw są to głoski ś, ź, ć, dź, a później s, z, c, dz. Dzieje się tak dlatego, że dziecko nie potrafi jeszcze precyzyjnie wykonać pewnych ruchów artykulacyjnych. Zwykle dziecku trudność sprawia uniesienie języka do wałka dźwiękowego.

Aby pomóc dziecku w opanowaniu tych głosek należy jak najczęściej proponować mu ćwiczenia mające na celu usprawnienie motoryki narządów mowy. PSOTNE SŁÓWKA to gra, podczas której w formie zabawy należy powtarzać a przez to utrwalac trudne do wymowy głoski.