

WAGA

Gra przeznaczona jest dla dwóch osób.

Potrzebne materiały: plansza – waga, obrazki jak do historyjki obrazkowej (poniżej), ale przyklejone na grubszy karton (nie mogą przebijać), żetony w dwóch kolorach (kartonowe kwadraciki w dwóch kolorach).

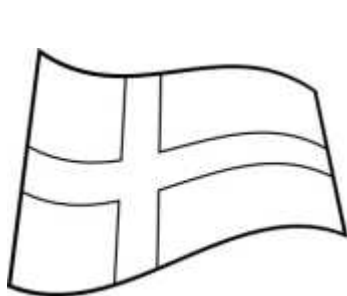
Zasady gry

Gracze układają żetony na wybranej szalce wagi (każdy na swojej), na środku stołu rozkładamy obrazki ilustracjami do dołu. Pierwszy gracz bierze jeden obrazek, mówi, co na nim jest i dzieli wyraz na sylaby. Podobnie postępuje kolejny gracz. Osoba, która ma mniej sylab zabiera swój żeton (jeden) z szalki i kładzie na stole obok planszy. Sytuacja powtarza się do momentu, aż wszystkie obrazki zostaną zabrane ze środka stołu. Wygrywa osoba, która zabrała mniej żetonów ze swojej szalki.

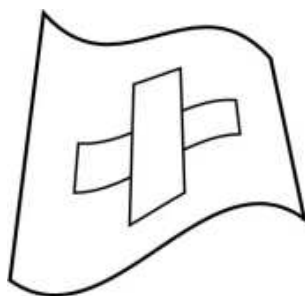


FLAGI

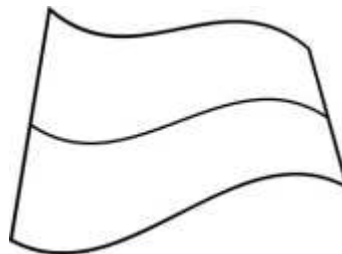
Poniżej znajdują się flagi dziesięciu państw. Odszukaj je w encyklopedii lub innym źródle i pokoloruj odpowiednio. Przeczytaj podpisy pod flagami.



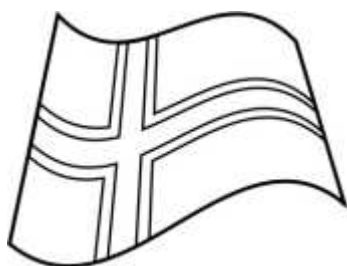
FLAGA SZWECJI



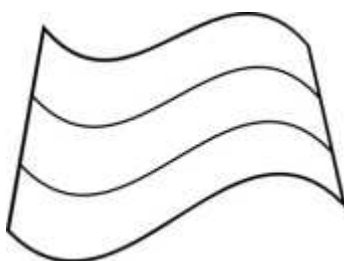
FLAGA SZWAJCARII



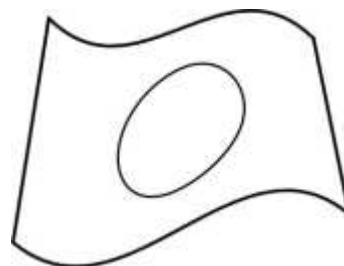
FLAGA POLSKI



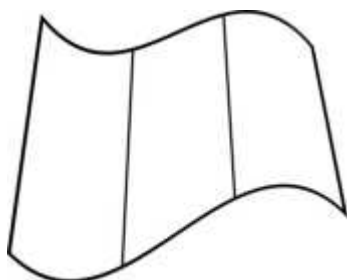
FLAGA NORWEGII



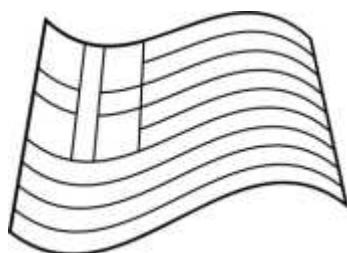
FLAGA LITWY



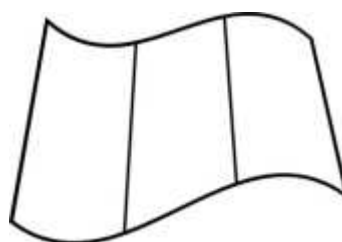
FLAGA JAPONII



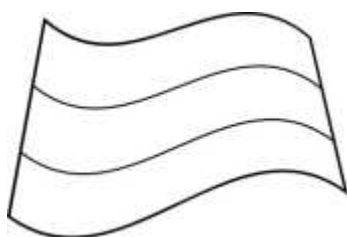
FLAGA WŁOCH



FLAGA GRECJI



FLAGA FRANCJI



FLAGA NIEMIEC

KUFER

Potrzebne materiały: obrazki - w tym z głoskami „f” – mogą być z loteryjki obrazkowej.

„Wrzuć” do kufra wszystkie obrazki, w których nazwach słyszysz głoskę „f”.

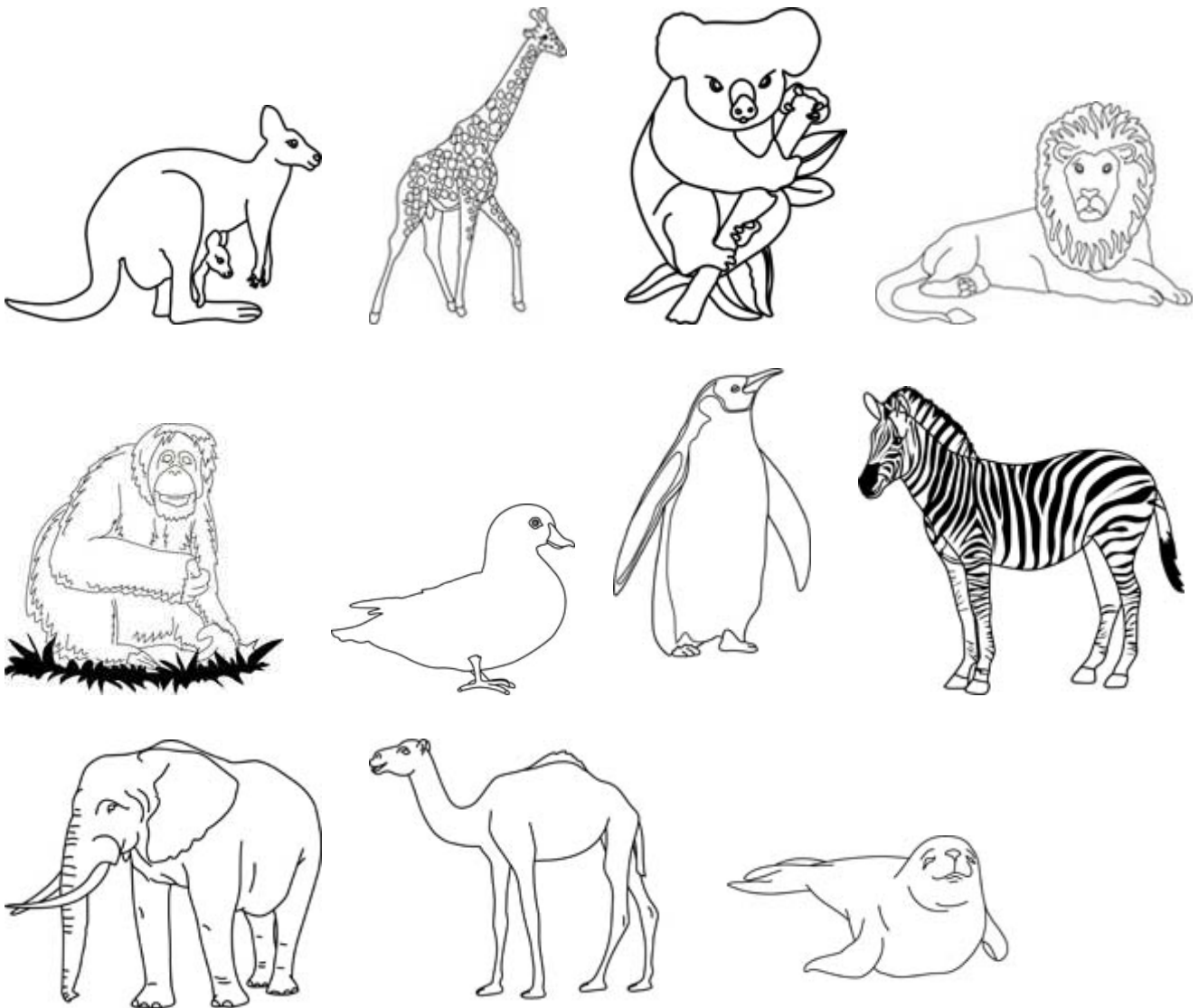
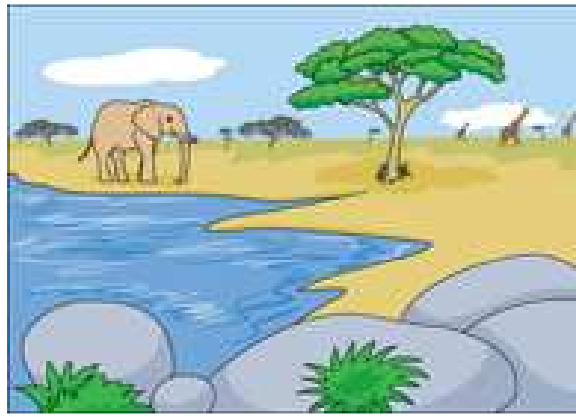
Propozycje:

1. Dziecko przenosi wycięte obrazki słomką do picia (przy okazji wykonuje ćwiczenie oddechowe) lub ręką.



AFRYKA

Poniższa ilustracja przedstawia Afrykę. Pod nią znajdują się obrazki dzikich zwierząt. Pokoloruj te z nich, które mieszkają w Afryce. Nazwij je.



Wycięte obrazki (zamieszczone poniżej) z podpisami naklejamy na karton. Otrzymane karty wykorzystujemy do gry w Piotrusia lub w memory. Obrazki zostały pobrane ze strony www.classroomclipart.com.

Piotruś logopedyczny

Zasady gry (źródło: Wikipedia)

Rozdawane są wszystkie karty kolejno wszystkim graczom. Bez znaczenia jest fakt, że nie wszyscy otrzymają tę samą liczbę kart. Można też poprzestać na rozdaniu tylko po cztery lub pięć. Zależy to od wieku graczy, im młodsze dzieci, tym trudniej im przeanalizować większy wachlarz kart.

Z otrzymanych kart należy wyjąć i odłożyć na bok wszystkie otrzymane pary. Odkładane pary można pokazać innym graczom w celu sprawdzenia, czy gracz nie pomylił się w doborze pary, co młodszym dzieciom może się przydarzyć. Następnie dochodzi do fazy drugiej: każdy gracz kolejno, [zgodnie z ruchem wskazówek zegara](#), dobiera sobie po jednej karcie: jeśli na początku nie rozdano wszystkich, to dobiera się z nierozdanej kupki, jeśli tej już nie ma – to dobiera się kolejno – na chybił trafił – karty od gracza siedzącego po prawej stronie, wyciągając je z trzymanego przez niego wachlarza kart.

Gracz nie widzi, jaką kartę wyciąga. Jeśli dobrana karta pasuje do pary z inną posiadaną – całą parę, tak jak w poprzedniej fazie, gracz odkłada na bok. Czynności te wykonują kolejno wszyscy gracze aż do skutku: jeśli gracz mający w ręce tylko jedną kartę wyciągając od sąsiada natrafi na uzupełnienie swojej do pary – odkłada ją i zostaje bez żadnej karty, podobnie jak ten, od którego sąsiad ma wylosować kartę, a trzyma w ręce tylko jedną. Gracze, którzy pozbyli się kart – wychodzą z rozgrywki: ten z nich, który pierwszy się pozbędzie wszystkich kart – wygrywa. Ostatni zawsze pozostaje ten, który po pozbyciu się przez wszystkich graczy wszystkich par zostaje z "Piotrusiem" w ręce. Ten właśnie przegrywa.

Pamiętajmy, aby każdy obrazek gracze nazwali.

Memory

Zasady gry (źródło: spec.pl – porady specjalistów)

Gra memory posiada **dwie wersje**. **Pierwsza wersja** polega na znajdowaniu przez graczy par identycznych obrazków, które przedstawiają przeżywane i wyrażane emocje. Karty z obrazkami należy rozłożyć tak, by obrazki były zakryte. Następnie każdy z uczestników zabawy odkrywa po dwie karty starając się trafić na parę takich samych obrazków. Jeśli to się nie uda, odkłada karty w to samo miejsce, w jakim przed chwilą leżały. Jeśli para kart zostanie odgadnięta, karty się zabiera i odkłada na bok. Wygrywa ten, kto zbierze największą ilość kart. **W drugiej wersji gry** uczestnicy otrzymują takie same karty. Jeden z graczy układa swoje karty w wybrany przez siebie sposób. Drugi gracz obserwuje układ. W następnym kroku karty zakrywa się (odwraca), a gracz, który obserwował układ kart ma za zadanie ułożyć własne karty w tej samej kolejności.

Pamiętajmy, aby każdy obrazek gracze nazwali

Poniżej znajdują się karty do gry.



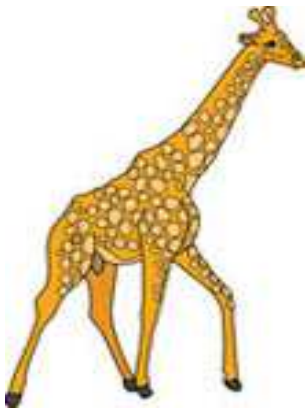
FLAMING



FLAMING



ŻYRAFA



ŻYRAFA



FLOKS



FLOKS



FONTANNA



FONTANNA



FOTEL



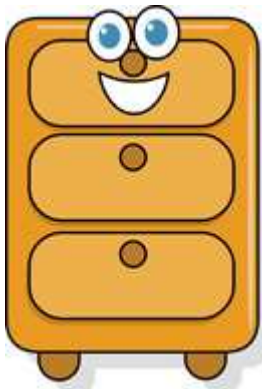
FOTEL



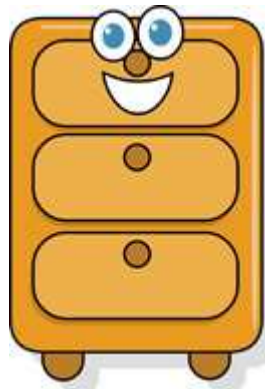
SZAFA



SZAFA



SZAFKA



SZAFKA



MIKROFALÓWKA



MIKROFALÓWKA



philipmartin.info

FUTBOLISTA



philipmartin.info

FUTBOLISTA



ELF



ELF



FARTUSZEK



FARTUSZEK



GRAMOFON



GRAMOFON



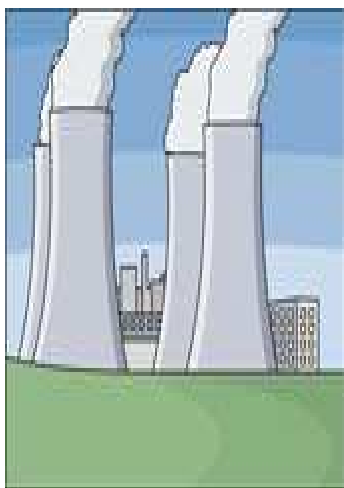
FARAON



FARAON



FABRYKA



FABRYKA



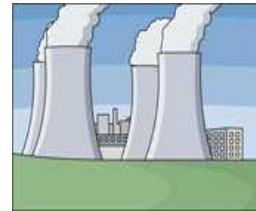
PIOTRUŚ

Loteryjka obrazkowo wyrazowa

Zasady gry

Rozkładamy na stole wybrane obrazki i podpisy (wyrazy) do nich. Zadaniem dziecka jest dobranie podpisów do obrazków i nazwanie ich.





FARBY

PANTOFLE

MIKROFON

FAJKA

FLOKS

FORTEPIAN

TELEFON

SZUFELKA

MIKROFALÓWKA

FARAON

FARTUCH

GRAMOFON

SZAFA

FONTANNA

FOTEL

MIKROFALÓWKA

SEJF

ŻYRAFA

FLAMING

FRYZJERKA

Zdania

Dziecko wybiera ustaloną ilość obrazków (powyżej), przygląda się im, nazywa je, następnie układa z każdym z nich zdanie (np. kot - Mały kotek pije mleko.)

Opowiadanie twórcze – wersja I

Dziecko wybiera ustaloną ilość obrazków (powyżej), przygląda się im, nazywa je, następnie układa z nimi opowiadanie.

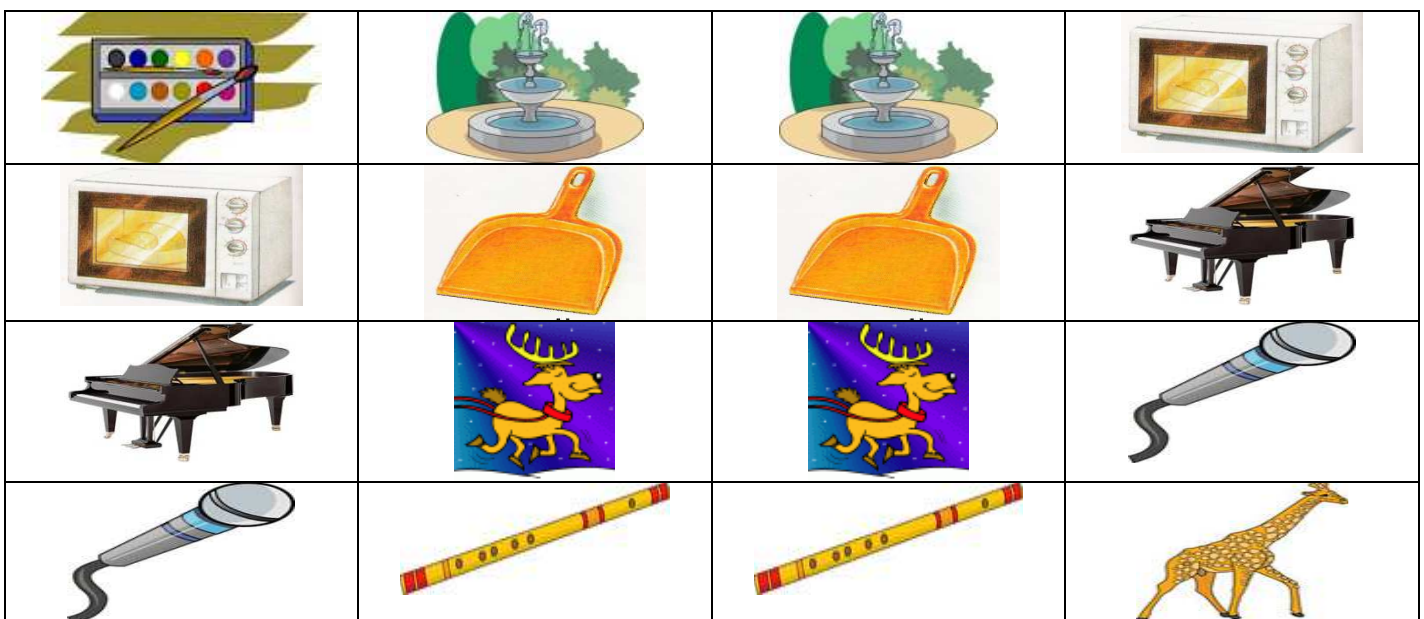
Opowiadanie twórcze – wersja II

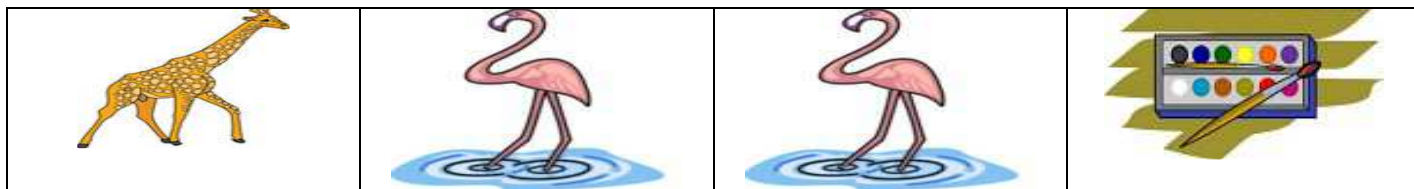
Pierwszy uczestnik gry bierze obrazek i układa z nim zdanie. Następnie kolejny gracz wybiera obrazek i z nim też układa zdanie, ale takie, aby wiązało się z poprzednim. Sytuacja powtarza się do momentu, aż wszystkie obrazki zostaną zabrane ze środka stołu. W efekcie zabawy powstanie (ciekawe?, wesołe? smutne?) opowiadanie.

Domino logopedyczne

Zasady gry

Rozkładamy przed dzieckiem rozsypane obrazki. Zadaniem dziecka jest ułożenie z nich „jednego łańcucha” (jeżeli jest mało miejsca, można skręcać) w taki sposób, aby te same obrazki były obok siebie. Pierwszy i ostatni obrazek tego łańcucha są takie same.





Sposób wycięcia obrazków do gry (po dwa)



Wojna sylabowa

Gra dla dwóch osób

Zasady gry

Rozkładamy na stole obrazki (takie, jak do loteryjki obrazkowej, ale muszą być one naklejone na tekturkę, aby obrazek nie przebijał na drugą stronę) – rysunkiem do dołu. Gracze kolejno biorą po jednym obrazku, mówią co jest na nim, następnie dzielą wyraz na sylaby. Osoba, która ma więcej sylab w wyrazie zabiera obrazek swój i przeciwnika. Jeżeli gracze mają po tyle samo sylab, każdy zabiera swój obrazek. Wygrywa osoba, która ma najwięcej obrazków.

Warcaby sylabowe

Gra dla dwóch osób

Do gry potrzebne są; obrazki (takie jak do wojny sylabowej), plansza do gry w warcaby, żetony w dwóch kolorach (małutkie kwadraciki wycięte z kolorowego bloku technicznego).

Zasady gry

Na środku stołu kładziemy planszę, obok niej obrazki (odwrócone rysunkiem do dołu). Każdy gracz dostaje żetony w wybranym kolorze. Pierwszy gracz bierze jeden obrazek, mówi, co na nim jest, następnie dzieli wyraz na sylaby. Na planszy kładzie tyle żetonów, ile było sylab. Żetony te układa na białych i czarnych polach na czterech leżących obok siebie rzędach (każdy gracz ma pół planszy – cztery rzędy do zakrycia). W taki sam sposób postępuje kolejny gracz. Gra toczy się do chwili, aż pierwsza osoba zakryje całą połowę swoimi żetonami. Wygrywa uczestnik, który pierwszy zakryje wszystkie swoje pola.

Loteryjka sylabowa

Na stół wysypujemy wszystkie sylaby i rozkładamy je tak, aby każda była widoczna. Dziecko z sylab układa wyrazy, na koniec wszystkie je odczytuje. W każdym wyrazie musi być głoska „k”. Poniżej znajdują się wyrazy, które mają powstać po ułożeniu i sylaby do wycięcia.

fasola, farba, fotel, fajka, foka, fosa, fabryka, żyrafa, mikrofon, szafa, fryzjerka, fortepian, gramofon, pantofle, mikrofalówka, flaga, flota

FA	SO	LA	FAR	BA	FO	TEL	FAJ	KA
FO	KA	FO	SA	FA	BRY	KA	ŻY	RA
FA	MI	KRO	FON	SZA	FA	FRY	ZJER	KA
FOR	TE	PIAN	GRA	MO	FON	PAN	TO	FLE
MI	KRO	FA	LÓW	KA	FLA	GA	FLO	TA

To tylko przykłady gier. Zaproponowane przeze mnie obrazki (lub inne) można wykorzystywać do innych zabaw. Można np. polecić dziecku, aby pogrupowało obrazki w określone kategorie: zwierzęta, meble, rośliny lub inne. Życzę miłej zabawy i sukcesów w utrwalaniu poprawnej wymowy głoski „k”.

Agnieszka Anna Kopycka