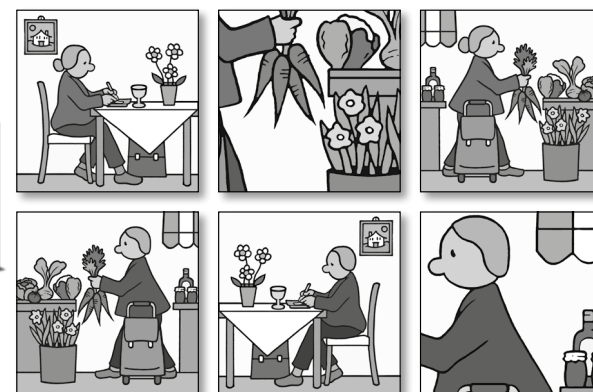


ją, co można zmienić w postawie ciała: gracze mają zgłaszać sugestie na ten temat i ewentualnie dokonywać niewielkich zmian w porcji rąk i nóg, opieranie się o coś, czy siedzeniu bez pochylania się, podnoszeniu, zginaniu, rozciąganiu jednej ręki, umieszczeniu jednej nogi bardziej z przodu, prostując się, schylać w dół, itp. Zmieniona pozycja ciała musi być imitowana przez innych graczy.

Zadanie tylko dla jednego gracza: Jeśli osoba może bezpiecznie stać bez podparcia, wybiera kartę sytuacyjną z sylwetką w pozycji stojącej i dokonuje drobnych zmian w pozycji ciała.



Steve i Josie. Karty codziennych aktywności SH 2125



Wiek

■ 3+

Przyjazne dla dzieci i dorosłych gry z kartami graficznymi promującymi umiejętności poznawcze i komunikacyjne, oferują różnorodne możliwości narracyjne i otwierają szeroki zakres ćwiczeń zarówno w mowie, jak i terapii zajęciowej. Oprócz komunikacji nacisk kładziony jest także na aktywizację selektywnej percepcji. Materiał obrazkowy z możliwymi do zarządzania czynnościami, które kształtują codzienne życie, pomaga stymulować wydajność mózgu i poszerzać jego możliwości. Szczególnie zalecany w przypadku zaburzeń pamięci i jej pojemności, koncentracji oraz uwagi.

Zawartość zestawu

72 karty graficzne, w tym 12 codziennych sytuacji (1 x z kobietą / czerwona postać i 1 x z mężczyzną, odbicie lustrzane/niebieska postać) i 48 kart wybranych szczegółów z obrazków (4 różne szczegóły dla każdej sytuacji); 1 ramka, ułatwiająca dopasowywanie

SI IN SH 2125 12/20



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!

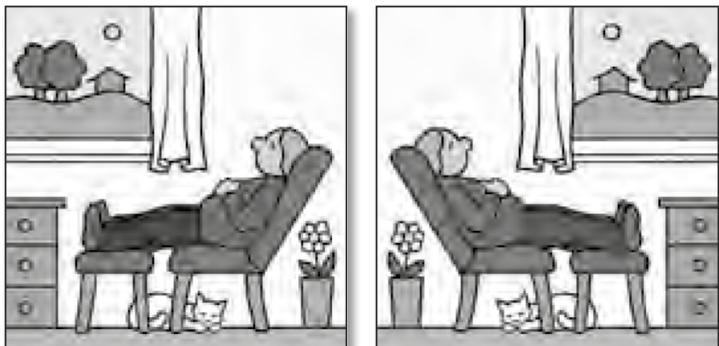


1. Zestaw przeznaczony jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

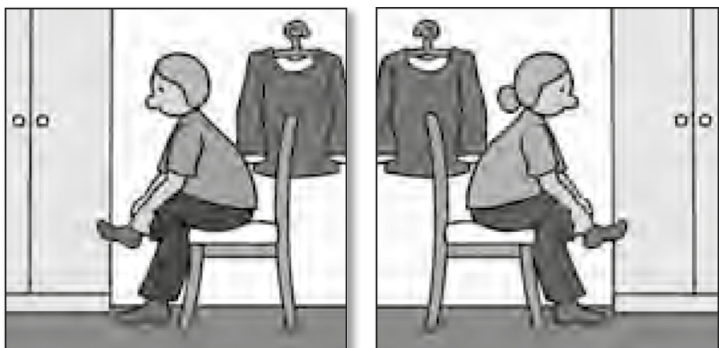
Tematyka

- odpoczynek
- ubieranie się
- kąpiel
- gimnastyka
- zakupy
- jedzenie
- podróżowanie
- podlewanie
- gotowanie
- pisanie
- zabawa
- praca

1. Odpoczynek



2. Ubieranie Się



Lider gry nie bierze udziału w grze, ale towarzyszy graczom w poszukiwaniu pasujących kart. Karty (sytuacyjne i obrazkowe) są wybierane przez lidera gry, przemieszane i umieszczane na stole obrazkiem do góry, z zachowaniem pewnej odległości między nimi, tak aby gracz widział je wyraźnie. Wyzwanie polega na tym, aby wykorzystać to, co jest na stole. Gracz bierze dowolną kartę z sekcji ze zdjęciami i szuka pasującego zdjęcia używając wycięcia w ramce do sprawdzenia, czy karty pasują do siebie. Jeśli gracz znajdzie pasujące obrazki, umieszcza karty obok siebie. Jeśli zdjęcie nie zostało jeszcze odnalezione, sekcja z obrazami jest odłożona i gracz wybiera nowy dział z obrazami. Gra kończy się, gdy wszystkie trójki kart zostaną prawidłowo dopasowane.

Gra 7: Znaleźnienie par

- Rozpoznawanie, porównywanie, nazywanie
- Liczba graczy: 2–4
- Używamy: Wszystkie 24 karty sytuacyjne (karty z czerwonym i niebieskim kolorem) Karty sytuacyjne są tasowane i dzielone między graczy, którzy umieszczają je na stole przed sobą obrazkiem do dołu na.

Gracze zawsze jednocześnie przewracają kartę ze swojego stosu i postawiają go obrazkiem do góry. Jak tylko gracz zauważy parę kart mówi STOP i musi opisać przedstawioną sytuację lub nazwać przedstawioną czynność. Pary kart są umieszczone po jednej stronie. Gdy karty zostaną zużyte, pary kart, które nie mają zostały jeszcze odnalezione, są przetrucane i dzielone ponownie. Zabawa trwa do odnalezienia wszystkich par.

Gra 8: Ruch – Świadomość ciała

- Odwzorowanie i zmiana pozycji ciała
- Liczba graczy: 2–4
- Używamy: 1 wybrana karta sytuacyjna przedstawiająca postać w postaci w pozycji siedzącej

Gracze siedzą na krzesłach (bez stołu) i pojedynczo patrzą na kartę i próbują naśladować układ ciała siedzącej postaci. Razem sprawdza-

włączając kartę obrazkową. Gracz teraz musi wskazać kartę sytuacyjną, pasującą do obrazka. Można użyć wycięcia na ramce, aby sprawdzić, czy karty pasują do siebie. Po znalezieniu właściwego obrazka, para kart jest odkładana na bok. Lider gry zastępuje brakujące karty nowymi kartami sytuacyjnymi i nową kartą = obrazu, która należy do jednego z tych trzech kart sytuacyjnych. W zależności od zdolności graczy do utrzymania poziomu koncentracji, gra może zakończyć się spontanicznie, gdy karty zostały odnaleziona lub kontynuowana z kolejnymi kartami.

Gra 5: Dopasowanie sekwencji

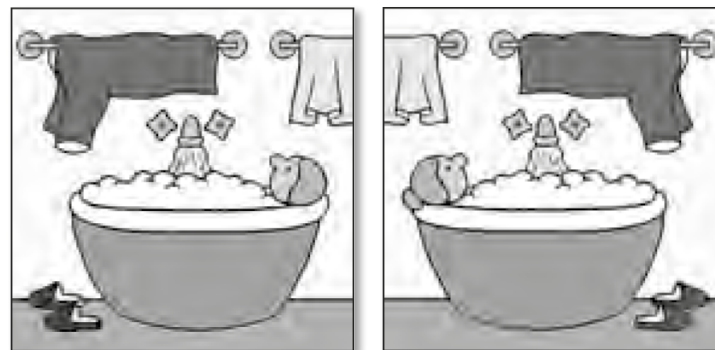
- Uwaga, koncentracja, dopasowanie szczegółów, opisywanie obrazu
- Liczba graczy: 2-4
- Używamy: 2 karty dla każdego gracza – 1 karta sytuacyjna oraz 1 obrazkowa z pasującym obrazkiem, wycięcie w ramce pomoże w dopasowaniu tematycznym kart.

Karty są wymieszane i ułożone na stole obrazkiem w dół. Celem gry jest znalezienie kart sytuacyjnych i obrazkowych. Gracze na zmianę losują karty. Gracz, którego jest kolej opisuje szczegóły, które można zobaczyć na karcie, oraz kładzie kartę na stole obrazkiem do góry. Jeśli zauważy drugą kartę, która będzie pasowała do pierwszej, umieszczają karty obok siebie. Wycięcie ramki może być wykorzystane jako pomoc w zlokalizowaniu pasującej karty. Jeśli żadne karty nie pasują do siebie, mimo to karta, która została odkryta, pozostaje odkryta na stole, a kolej przechodzi na następnego gracza. Gra kończy się, gdy wszyscy znajdą pary kart.

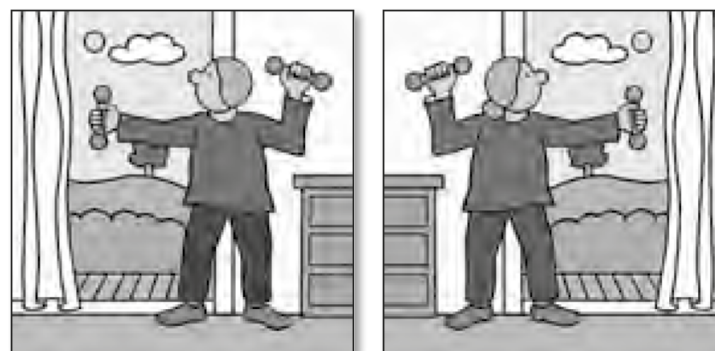
Gra 6: Znalezienie trio (1 sytuacja + 2 karty obrazkowe)

- Dopasowanie szczegółów, przypominanie, koncentracja
- Liczba graczy: 1
- Używamy: 2-3 karty sytuacyjne, w zależności od umiejętności / (możliwe jest wybranie tylko kart czerwonych lub niebieskich) – oba obrazki przekroje dla każdej wybranej karty sytuacji, wycięcie ramki do sprawdzenia sekcja na zdjęciu

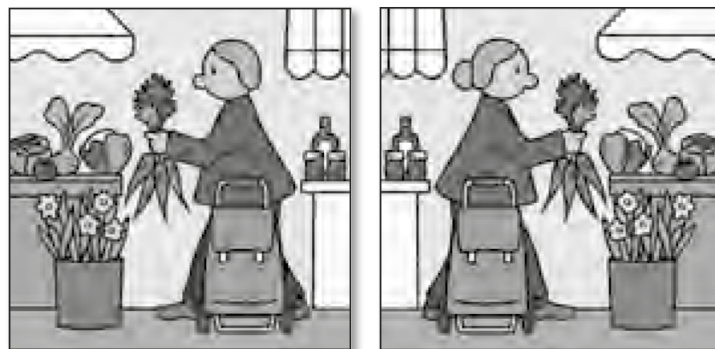
3. Kąpiel



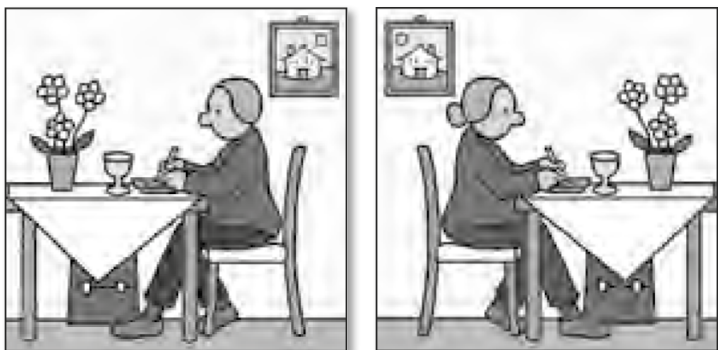
4. Gimnastyka



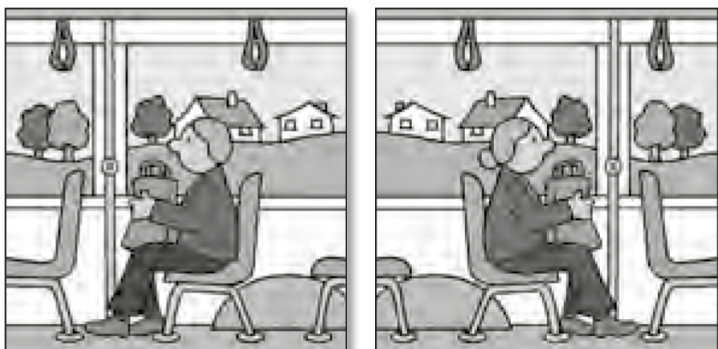
5. Zakupy



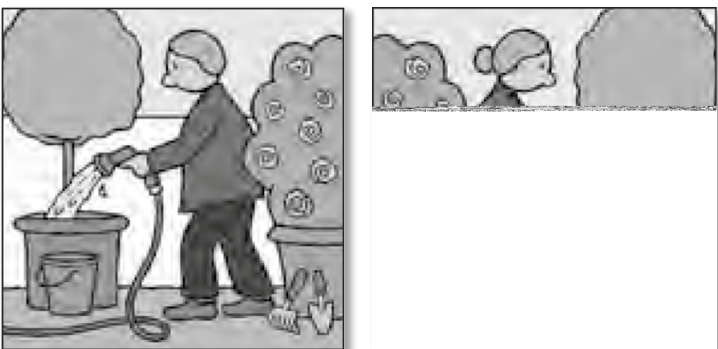
6. Jedzenie



7. Podróżowanie



8. Podlewanie



stępnego gracza i lider gry wskazuje kolejną kartę. Gra kończy się, gdy wszystkie karty zostaną odwrócone i prawidłowo nazwane. Gracze mogą zagrać ponownie z nowym zestawem kart.

Bardziej wymagająca odmiana: Zamiast używać nowych kart do w następnej rundzie, tylko niektóre z kart są wymieniane, a kolejność kart jest zmieniana.

Gra 3: Opis obrazu

- Prowadzenie rozmów, znajdowanie słów
- Liczba graczy: 2-4
- Używamy: 12 kart sytuacyjnych (w razie potrzeby tylko czerwone lub niebieskie)

Karty są wymieszane i ułożone na stole obrazkiem ku dołowi. Pierwszy gracz zdejmuję górną kartę ze stosu, opisuje przedstawiony obrazek, a potem mówi o tym, co kojarzy mu się z tym tematem, lub opowiada o swoich własnych doświadczeniach w podobnej sytuacji. Może to prowadzić do rozmowy, gdzie, jeden po drugim, gracze wnoszą swoje własne przemyślenia i pomysły. Następnie kolejny gracz sięga po kartę i mówi też coś na jej temat. Karty, o których była mowa, są umieszczone na jednej stronie. Gra kończy się po wyczerpaniu się stosu kart.

Bardziej wymagająca odmiana: Gracze używają kart do tworzenia ciągłej historii np., „ ...po zrobieniu zakupów potrzebowałem chwilę odpocząć, potem wyszedłem do ogrodu...”

Gra 4: Dopasowanie fragmentu obrazu

- Rozpoznawanie szczegółów
- Liczba graczy: 1
- Używamy: 3 karty sytuacyjne na rundę (w razie potrzeby tylko czerwone lub niebieskie) i 1 obrazkową pasującą do wybranych kart sytuacyjnych. Lider gry nie bierze aktywnego udziału, ale wspiera graczy w znajdowaniu kart.

Na początek, lider gry sięga po kartę obrazkową i karty sytuacyjne. Trzy karty sytuacyjne umieszczone są w rzędzie obrazkiem ku dołowi,

- Im większa liczba rozłożonych kart, tym większe wymagania wobec pamięci krótkotrwałej (Czego obecnie szukamy? Co jest gdzie na stole?).
- Gracze muszą być posadzeni w bezpośredniej odległości od stołu, aby mogli łatwo rozpoznać i sięgnąć po karty.
- W przypadku wybrania karty ze środka sekwencji, należy odłożyć ją na bok, dopóki nie znajdziemy poszukiwanej sekcji kart.
- Podczas odwzorowywania układu lub zmiany pozycji, upewnij się, że osoba stojąca jest odpowiednio podparta, aby mogła usiąść lub trzymać się czegoś jeśli zajdzie taka potrzeba.

Gra 1: Poznawanie kart

- Układanie w sekwencje codziennych czynności / Dyskusja
- Liczba graczy: 2-4
- Używamy: 12 kart okolicznościowych (czerwone lub niebieskie karty)

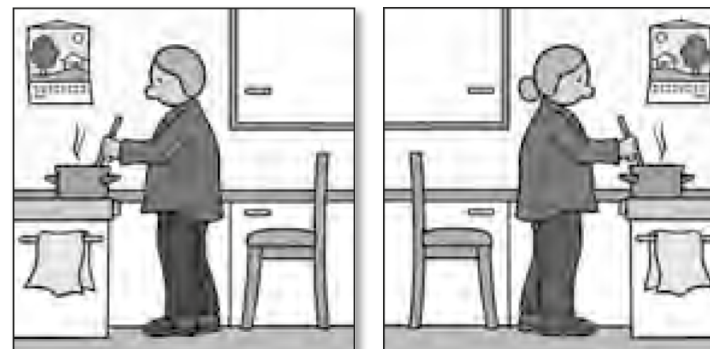
Karty są układane na stole obrazkiem ku górze. Gracze losują je po kolei i opisują, co mogą zobaczyć na poszczególnych kartach. Czy przedstawione sytuacje na pojedynczych obrazkach można ułożyć tak, aby pasowały do codziennych czynności? Gracze umieszczają karty obok siebie. Osoba dorosła zachęca graczy do dyskusji i wspólnego wymyślenia różne możliwych sekwencji.

Gra 2: Umieszczanie kart

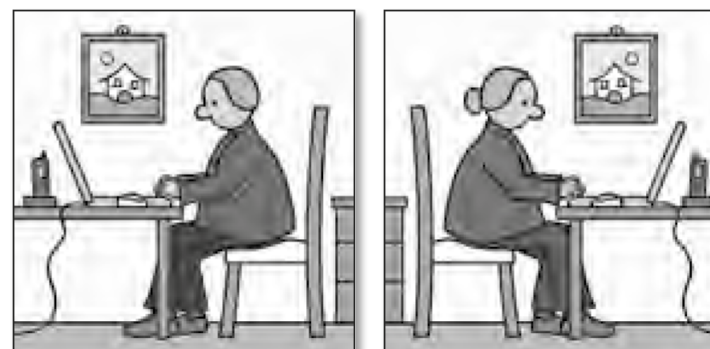
- Przypominanie / Pamięć krótkotrwała
- Liczba graczy: 2-4
- Używamy: 3-5 kart sytuacyjnych, w zależności od umiejętności

Karty sytuacyjne są ustawione w rzędzie. Lider gry nazywa sytuacje przedstawione na kartach i odwraca je obrazkiem do dołu. Które zdjęcie jest na której karcie? Lider gry wskazuje jedną z odwróconych kart. Pierwszy gracz przypomina sobie sytuację na wskazanej karcie i nazywa ją, np. podlewanie kwiatów, a potem odwraca kartę. Jeśli zdjęcie zostało prawidłowo opisane, karta pozostaje odkryta. Jeśli odpowiedź była błędna, karta jest odwracana. Wtedy następuje kolej na

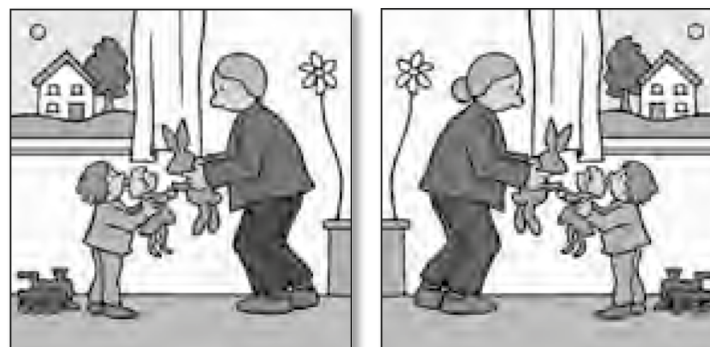
9. Gotowanie



10. Pisanie



11. Zabawa



12. Praca



Kiedy pamięć, koncentracja, uwaga spadają, otrzymywanie konkretnych sygnałów wizualnych może być bardzo pomocne w nawiązaniu kontaktu z tematem, rozmowie o nim, przypomnieniu lub zapamiętaniu informacji. Uporządkowany i chronologicznie ułożony temat pomaga stymulować aktywność mózgu, rozszerzać jego możliwości, a także przeciwdziałać pogarszaniu się funkcji mózgu. Karty obrazkowe otwierają szerokie pole do ćwiczeń i oferują liczne tematy do rozmowy. Karty z obrazkami przedstawiają codzienne czynności, które układają się codziennie czynności rutynowe. Gra stymuluje poznawcze i komunikacyjne zdolności uczniów podczas wspólnej interpretacji omawianej sytuacji, działania te koncentrują się również na ułatwianiu selektywnego postrzegania. Wycięcie w ramce pomaga lepiej rozpoznać i dopasować obrazki.

Obszary działania

- Terapia mowy i języka (afazja, pogorszenie jakości języka w początkowym stadium demencji)
- Terapia zajęciowa (poprawa orientacji w odniesieniu do codziennych rutynowych czynności, wspieranie rehabilitacji neurologicznej i demencji we wczesnym stadium)

Zdobywane umiejętności

- Słownictwo, rozumienie języka, komunikacja
- Odnajdywanie słów, opowiadanie historii, tworzenie skojarzeń, zapamiętywanie
- Pamięć, koncentracja, trening uwagi
- Percepcja wizualna
- Wdrażanie określeń dotyczących ruchu

Sugestie do zajęć

- Opisywanie przedstawionej sytuacji z własnej perspektywy.
- Znalezienie tych samych sytuacji.
- Nazywanie szczegółów i znajdowanie sekcji obrazów należących do różnych sytuacji.
- Rozmowa na tematy codzienne, np.: , zdolności, kontakty społeczne, zainteresowania kulturalne i inne
- Pamiętanie / porównywanie zdarzeń z przeszłości z teraźniejszością / teraz, np. pisanie / wykonanie rozmowy telefonicznej, gotowanie, rozrywka, hobby, itp.
- Odwzorowywanie sytuacji pokazanej na zdjęciu / zmiana pozycja ciała.

Wskazówki

Gry 1, 2, 3, 5, 7 i 8 są odpowiednie dla 2–4 graczy (dla dwóch graczy w sytuacji, których lider gry staje się drugim graczem). Wszystkie gry mogą być wykorzystane do indywidualnej terapii, zwłaszcza gdy gracz boryka się ze słabą pamięcią krótkotrwałą.

Gry 4 i 6 są przeznaczone wyłącznie dla jednego gracza. Dorosły prowadzący zajęcia nie bierze udziału w grze, ale nadzoruje i udziela pomocy w razie potrzeby.

- Gry nie polegają na rywalizacji ani konkurencji.
- Należy wziąć pod uwagę indywidualne upośledzenia pola widzenia podczas prezentacji kart.