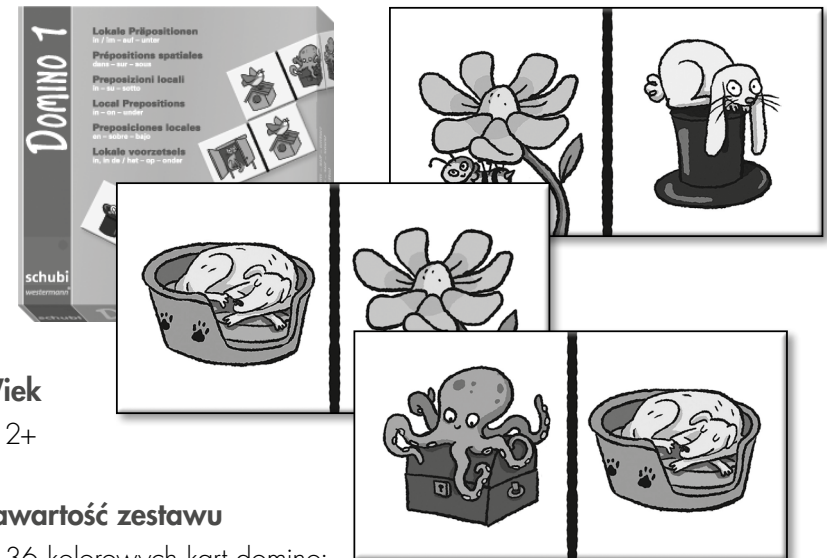




Domino Położenie 1 SH 3596



Wiek

- 2+

Zawartość zestawu

- 36 kolorowych kart domino;
- przyimki: w, na, pod;
- słownictwo: ptak, pszczoła, pies, pisklę, mysz, kot, królik, ryba, ośmiornica, gąsienica;
- liczba graczy: 2–4, przy pracy z jednym dzieckiem, dorosły jest drugim graczem

Możliwości zastosowania

- Terapia mowy i języka, zajęcia dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, terapia zajęciowa

Cel nauki

- Umiejętność rozumienia i stosowania pierwszych przyimków w: / na / pod.

SI IN SH 3596 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. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
2. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
3. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwałnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

Cele terapii

- Poznawanie słownictwa (przymków i zwierząt), formułowanie zdań, trening percepcji wzrokowej, uwagi i koncentracji.

Opis obrazków

- Ptak w / na / pod budką dla ptaków
- Kot w / na / pod budką
- Pszczoła w / na / pod kwiatem
- Królik w / na / pod kapeluszem
- Pies w / na / pod koszykiem
- Ryba w / na / pod stoikiem
- Kurczak w / na / pod jajkiem
- Ośmiornica w / na / pod skrzynią skarbów
- Mysz w / na / pod skarpetą
- Dżdżownica w / na / pod liściem

Przygotowanie do gry

Karty są wymieszane. Każdy gracz otrzymuje 10 kart (w przypadku 3 graczy, każdy otrzymuje po 8 kart, 4 graczy – każdy po 6 kart). Gracze mogą położyć karty obrazkiem ku górze, lub zatrzymać w rękach. Pozostałe karty są ułożone na stosie na stole obrazkiem ku dołowi. Jedna karta jest wyciągana ze stosu i ułożona obrazkiem do góry na środku stołu.

Przebieg gry

Zaczyna się najmłodszy gracz. Jeśli gracz ma kartę, która pasuje do któregoś z końców karty ułożonej na środku stołu, układa ją pasującym brzegiem, a następnie mówi co się na nim znajduje, np.: królik na kapeluszu. Jeśli gracz nie ma pasującej karty, musi wylosować kartę ze stosu. Jeśli ta karta pasuje, gracz może ją położyć. Jeśli nie pasuje, dodaje ją do swoich kart. Następnie kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy położył wszystkie swoje karty lub wszyscy gracze nie są w stanie dopasować żadnej ze swoich kart. W tym przypadku gracz z najmniejszą ilością kart domina zwycięża.

Osoba dorosła prowadząca grę może udzielić poprawnej informacji zwrotnej, kiedy gracz niewłaściwie dopasuje karty. W zależności od poziomu rozwoju dziecka, trudniejsze (językowe) zadania mogą być włączone do gry (np., - użycie przymka do sformułowania zdania, próba przyjęcia pozycji przez dziecko takiej jak jest widoczna na karcie z wykorzystaniem dostępnych przedmiotów lub mebli, np.: schowanie się pod stołem lub wejście na poduszkę).

Kiedy można położyć karty? Kryteria układania kart mogą być określone przez lidera przed rozpoczęciem gry w celu zmiany poziomu trudności.

Gra 1: Poziom trudności – łatwy

Dokładamy to samo zwierzę w tej samej pozycji (w stosunku do swojego przedmiotu).

Gra 2: Poziom trudności – Średni

Dokładamy to samo zwierzę w dowolnej pozycji w stosunku do swojego przedmiotu.

Gra 3: Poziom trudności – Trudność

Dokładamy dowolne zwierzę, ale w tej samej pozycji. Ta sama pozycja (przymek) jest głównym celem gry.