

LOGO-GRY

Jak wykorzystać dostępne w domu gry dla dzieci do wspomagania rozwoju naszych pociech?

Gry planszowe z kostką i pionkami

Każdą grę planszową, jak „Chińczyk” czy „Grzybobranie”, można wykorzystać do wzbogacania słownika dziecka czy ćwiczeń usprawniających narządy mowy. Wystarczy przygotować kartki z obrazkami przedmiotów, których nazwy chcemy utrwalać (np. w zakresie jakiejś kategorii: pojazdy, meble itp. lub zawierające daną głoskę) czy ilustracje przedstawiające ćwiczenia buzi i języka. Przed każdym rzutem należy wylosować kartkę i nazwać ilustrację lub wykonać widoczne na niej ćwiczenie.

Dooble

Gra w Dooble poprawia spostrzegawczość i koncentrację dziecka. Poza tym można ją wykorzystać do poszerzania zasobu słownictwa czy rozbudowywania gramatyki. Przykładowo, po odnalezieniu identycznego obrazka na dwóch kartach należy ułożyć zdanie z nazwą danego przedmiotu, wymyślić inne elementy z kategorii, do której on należy czy zaczynające się na tę samą głoskę. Możliwości są nieograniczone. Oprócz tego, zasoby internetowe oferują wiele gotowych propozycji do wydruku w zakresie utrwalania nazw przedmiotów z różnych kategorii, kolorów, ilości, liter czy sylab.

Piotruś

Grę rozpoczynamy tasując karty i rozdając je wszystkim graczom. Gdy w grze biorą udział młodsze dzieci można rozdać mniejszą ilość kart. Celem gry jest kompletowanie i wykładanie par, w taki sposób, by nie pozostać z "Czarnym Piotrusiem". Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy pozostanie z kartą "Czarny Piotruś". Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozostanie bez kart. Przy losowaniu kolejnej pary możemy umówić się na wykonanie jakiegoś ćwiczenia buzi i języka, które pasuje do tej rzeczy lub postaci, podzielenie wyrazu na sylaby, ułożenie zdania z tym wyrazem. Możliwości jest wiele. Można znaleźć również w internecie gotowe do wydruku karty z ćwiczeniami artykulacyjnymi lub gimnastyką buzi i języka.

Klasyczne karty

Poza powszechnie znanymi grami karcianymi można je wykorzystać do takich aktywności jak: szukanie różnic i podobieństw między kartami podobnymi do siebie (np. dama karo i dama kier), kategoryzowanie według kolorów (czarne – czerwone lub pik, trefl, kier i serce), kategoryzowanie według oznaczeń (osobno "dwójki", "trójki", itd.), porównywanie "mocy" – czyli która jest "silniejsza": dwójka czy dziesiątka?, układanie rosnąco lub malejąco kart, np. od dwójki do króla.