

GRA LOGOPEDYCZNA

Leśny bal



Wiek: 3-7 lat

Liczba graczy: jeden gracz lub jedna drużyna

Czas gry: 15-20 minut

Zawartość gry



tu startuje
wiewiór Ogoniek
(pionek graczy)



plansza



tu startuje
wiewiórka Kitka



25 kart
z zabawami
logopedycznymi



kostka



30 kart
z zabawami
ruchowymi

Wskazówki dla rodzica

„Leśny bal” to więcej niż gra planszowa. Przygotowana we współpracy z logopedą zabawa wspiera wszechstronny rozwój przedszkolaka: intelektualny, społeczny, emocjonalny i ruchowy, a przy tym wspomaga rozwój mowy. Aktywizuje buzię i język oraz całe ciało. Zachęca dzieci do tego, co lubią najbardziej: skakania, tańczenia, mlaskania czy wydawania śmiesznych odgłosów.

Zabawa na leśnym balu rozwija:

- sprawność fizyczną
- wyobraźnię przestrzenną
- koordynację złożonych czynności motorycznych
- równowagę, kontrolę i planowanie ruchów
- koncentrację uwagi
- zdolność do poszukiwania kreatywnych rozwiązań
- umiejętność poprawnej wymowy wszystkich głosek

Gra została opracowana jako kooperacyjna, aby rozwijać umiejętność współpracy, współodpowiedzialność, a także oswajać przedszkolaki z przestrzeganiem reguł, stopniowo wprowadzając możliwość wygranej lub przegranej. Brak rywalizacji między uczestnikami pozwala skupić się na wykonywaniu zadań i w przyjaznej atmosferze zrealizować edukacyjne cele gry. To świetny sposób na poznanie się i przetańczenie lodów w nowej grupie. Gra sprawdzi się również podczas zabawy w pojedynkę.

Na co zwrócić uwagę podczas zabawy?

- Warto wykonywać ćwiczenia artykulacyjne spokojnie i bez pośpiechu, ważne jest nie tylko to, czy zadanie zostanie wykonane, ale również to, w jaki sposób zostanie zrealizowane przez dziecko.
- W trakcie wykonywanych ćwiczeń należy pilnować, aby język dziecka nie wysuwał się między zęby lub za ich linię (chyba że jest to wyraźnie wskazane w poleceniu).
- W zabawach z połykaniem warto zwrócić uwagę, czy dziecko robi to poprawnie: należy połknąć ślinę. Podczas tej czynności czubek języka opiera się o podniebienie, a zęby są zwarte. Mięśnie ust nie uczestniczą w połykaniu.
- Warto pamiętać, że doskonalenie zarówno mowy, jak i sprawności motorycznej, to procesy ciągłe. Podczas gry dziecko będzie miało okazję, by stopniowo nabywać kolejne umiejętności – warto oczekiwać od niego tyle, ile jest w stanie osiągnąć na danym etapie rozwoju.
- Stawiamy na dobrą zabawę – oznacza to, że żadnego ćwiczenia dziecko nie wykonuje pod przymusem. Gdy widzimy, że dziecko jest zmęczone lub jakieś ćwiczenie sprawia mu trudność, proponujemy zastąpienie innym.

Trututu, zaczynamy bal!

Leśne zwierzątka urządzają bal! Jest mnóstwo atrakcji! Las jest jeszcze piękniejszy niż zazwyczaj dzięki girlandom, lampkom i serpentynom. Na środku polany zwierzątka urządzili parkiet, gdzie można tańczyć, bawić się, wygłupiać, stroić miny i naśladować swoich zwierzakowych przyjaciół. Dalej czeka największa atrakcja – ekscytująca karuzela! Na skraju, wśród świerków, stoi nakryty stół, a na nim przekąski i napoje, w sam raz do siorbania, smakowania i oblizywania się.

Przyjęcie trwa w najlepsze, a w stronę polany zaczęła już zmierzać wiewiórka Kitka, która ze swojej kuchni niesie ogromną tacę ptysiów. Bóbr chce przewieźć wszystkie zwierzaki na karuzeli, zanim Kitka dotrze na polanę ze smakołykami na zakończenie zabawy – przecież na karuzeli lepiej nie kręcić się z brzuchem pełnym ciastek z kremem!

Przygotowanie do gry

Rozkładamy na środku planszę. Karty z zadaniami kładziemy w dwóch stosach, rewersami do góry – osobno karty ze śladem misia na rewersie, osobno karty z żółędziem. Pionek w kształcie zielonej wiewiórki (Ogonek) ustawiamy na kamieniu z napisem START, a pionek w kształcie pomarańczowej wiewiórki (Kitka) w kuchni ukrytej w pniu drzewa.

Przebieg gry

Jak porusza się wiewiór Ogonek (ruch graczy)?

- Gracze grają w jednej drużynie, poruszając się pionkiem wiewióra Ogonka: razem bawią się na przyjęciu i wspólnie starają się zdążyć do stołu (METY), zanim dotrze tam wiewiórka Kitka.
- Wiewiór Ogonek startuje z kamienia z napisem START i porusza się po trasie z kamyków.
- Najmłodszy z graczy rzuca kostką i przesuwa wiewióra Ogonka po trasie z kamyków o tyle pól, ile wypadło na kostce.
- Jeśli wiewiór Ogonek stanie na polu z żółędziem albo tropem misia, gracz bierze pierwszą kartę ze stosu kart z tym znakiem. Gracze odczytują razem zadanie i wykonują je. Po wykonaniu zadania odkładają kartę na spód stosu, rewersem do góry.
- W każdej kolejce zadanie wykonują wszyscy gracze (nie tylko ten, który rzucił kostką).
- Jeśli wiewiór Ogonek stanie na polu bez żadnego symbolu, gracze nie losują w tej kolejce karty.
- Po wykonaniu polecenia i poruszeniu się obu wiewiórek czas na następną kolejkę – kostką rzuca kolejny gracz z drużyny.

Jak porusza się wiewiórka Kitka?

- Wiewiórka Kitka startuje z wnętrza swojej kuchni i porusza się po trasie z pieńków.
- Przy każdym ruchu graczy wiewiórka Kitka porusza się o jedno pole do przodu.
- Jeśli gracze staną na polu bez żadnego znacznika, wiewiórka Kitka przesuwa się o dwa pola do przodu.

Zakończenie gry

Gra kończy się, kiedy któraś z wiewiórek dotrze do stołu (METY). Nie trzeba wyrzucić dokładnej liczby oczek – gracze docierają do stołu, jeśli wyrzucą co najmniej tyle oczek, żeby stanąć na polu META. Gracze wygrywają, jeśli wiewiórowi Ogonkowi uda się dotrzeć do stołu, zanim wiewiórka Kitka postawi na nim ostatnią tacę pełną ptysiów.

Jeśli jednak ubiegnie was zwinna Kitka, nie przejmujcie się – widocznie wciąż nęta was zabawa na karuzeli i straciliście poczucie czasu. Zagrajcie jeszcze raz i sprawdźcie, czy tym razem uda się spałaszować pyszne ptysie, zanim inne zwierzaki zakończą ucztę.

UDANEJ ZABAWY!

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na www.KapitanNauka.pl



Redakcja: Izabela Gołaszewska, Monika Biaduń-Maciejewska
Konsultacja logopedyczna: Monika Sobkowiak
Ilustracje w środku i na pudełku: Agnieszka Ulatowska
Skład i opracowanie graficzne gry: Aleksandra Bartosik
Projekt graficzny i skład pudełka: Anna Wielbut

© Edgard 2021

EDGARD, ul. Belgijjska 11, 02-511 Warszawa



KapitanNauka



kapitan_nauka

made in
Poland