

12. Czasowniki – memory

Instrukcja dla logopedy:

Kartoniki należy wyciąć.

Wszystkie kartoniki należy potasować i rozłożyć obrazkami do dołu. Powinny leżeć tak, aby nie przykrywały się nawzajem. Przez cały czas trwania gry kartoniki nie mogą zmieniać swojego miejsca.

Przebieg gry:

Ustalamy, kto rozpoczyna grę (np. poprzez wyliczankę albo rzut kostką). Zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze kolejno odwracają dwa kartoniki tak, aby pozostali również mogli zobaczyć obrazki. Po odwróceniu karty gracz mówi, co robi osoba przedstawiona na ilustracji. Jeśli obrazki nie są identyczne i nie stanowią pary, gracz odwraca je obrazkami do dołu. Uczestnicy starają się zapamiętać ich położenie. Jeśli kartoniki stanowią parę, gracz zabiera je i ma prawo do kolejnego ruchu.

Zwycięża ten, kto zebrał najwięcej par.

Uwagi:

Liczbę kartoników użytych w danej grze uzależniamy od wieku i możliwości dziecka, z którym pracujemy.

Dodatkowym urozmaiceniem zadania może być przygotowanie wraz z dzieckiem własnych obrazków. Przeznaczamy na to puste pola.















