



GRY PLANSZOWE? CZEMU NIE!

CIEKAWY I NIEBANALNE GRY DYDAKTYCZNE UROZMAICAJĄ PROCES TERAPII I SPRAWIAJĄ, ŻE DZIECI CHĘTNIEJ UCZESTNICZĄ W ZAJĘCIACH. DLACZEGO TAK SIĘ DZIEJE? GRY PLANSZOWE NIE KOJARZĄ SIĘ Z NAUKĄ I ICH STOSOWANIE POZWALA NIEPOSTRZEŻENIE I W CIEKAWY SPOSÓB USPRAWNIAĆ PERCEPCJĘ WZROKOWĄ, SŁUCHOWĄ, KOORDYNACJĘ WZROKOWO-RUCHOWĄ, FUNKCJE JĘZYKOWE, PROCESY MYŚLOWE I PAMIĘCIOWE, A TAKŻE MOTORYKĘ MAŁĄ I DUŻĄ. GRY ANGAŻUJĄ RÓŻNE Z TYCH FUNKCJI, WYMAGAJĄ DUŻEGO ZAANGAŻOWANIA WIELU Z NICH JEDNOCZEŚNIE. W FORMIE ZABAWY ZAPOZNAJĄ UCZNIÓW Z ZASADAMI ORTOGRAFICZNYMI, POZWALAJĄ NA ZAPAMIĘTANIE GRAFICZNEGO OBRAZU WYRAZÓW, WSPOMAGAJĄ PROCES CZYTANIA I PISANIA, POSZERZAJĄ WIEDZĘ. MOGĄ BYĆ RÓWNIEŻ WYKORZYSTYWANE W PROCESIE TERAPII RĘKI. NIEKTÓRE Z NICH POMAGAJĄ ĆWICZYĆ PRAWIDŁOWY CHWYT PISARSKI, UCZĄ PRECYZJI WYKONYWANYCH RUCHÓW, ZMNIEJSZAJĄ NAPIĘCIE MIĘŚNIOWE CIAŁA. POZA EDUKACYJNYM WALORAMI GIER DYDAKTYCZNYCH DOSTRZEC MOŻNA ICH WPŁYW NA EMOCJONALNĄ SFERĘ. PODCZAS GRY DZIECI UCZĄ SIĘ ZDROWEJ RYWALIZACJI, RADZENIA SOBIE Z EMOCJAMI ZWIĄZANYMI Z PORĄŻKĄ, UCZĄ SIĘ PRACOWAĆ POD PRESJĄ CZASU.

**TO WSZYSTKO MOŻECIE PAŃSTWO ĆWICZYĆ W DOMU I DOBRZE SIĘ BAWIĆ
SPĘDZAJĄC CZAS Z RODZINĄ.**

DLATEGO, PRZYGOTOWALIŚMY ZESTAWIENIE GIER PLANSZOWYCH, KTÓRE TOWARZYSZĄ NAM W CODZIENNEJ PRACY TERAPEUTYCZNEJ Z PAŃSTWA DZIEĆMI I POZWOLĄ, W PRZYJEMNY SPOSÓB KONTYNUOWAĆ TERAPIĘ ORAZ SPĘDZIĆ RADOSNY CZAS W GRONIE NAJBLIŻSZYCH.

**OPRACOWAŁY:
JOLANTA BIEŃ,
KATARZYNA GORZKO,
MAŁGORZATA KARAKUSZKA**



PROPOZYCJE GIER DLA MŁODSZYCH DZIECI

1. SOWA MĄDRA GRA – LICZ NA SIEBIE wyd. Alexander

-  Wspaniały sposób doskonalenia zdolności matematycznych.
-  W rozgrywce kluczową rolę , oprócz umiejętności, odgrywa też refleks, opanowanie i umiejętność skupienia się pod presją czasu.
-  Gra posiada trzy warianty zróżnicowane pod względem trudności wykonywanych działań.
-  W zależności od wariantu należy jak najszybciej obliczyć wynik z działania powstałego z wylosowanych liczb lub utworzyć działanie pasujące do wylosowanego wyniku. (od 8 lat)



Źródło: <https://www.alexander.com.pl/produkty/smg-licz-na-siebie/>

2. SOWA MĄDRA GŁOWA- POGROMCY LICZB wyd. Alexander

-  Doskonała gra do trenowania umiejętności matematycznych. Dzięki tej grze dziecko opanuje tajniki dodawania, odejmowania i mnożenia.
-  Gra posiada 6 wariantów rozgrywek, zróżnicowanych ze względu na wiek małych graczy (od 7 lat).



Źródło: <https://www.alexander.com.pl/produkty/smg-pogromcy-liczb/>

3. SOWA MĄDRA GŁOWA- WYŚCIG MATEMATYCZNY wyd. Alexander

-  znakomity trening szybkiego liczenia.
-  Z rozłożonych na stole liczb i znaków matematycznych należy ułożyć jak najszybciej działanie, którego wynik będzie zgodny z liczbą pola planszy, na którym stanie pionek.
-  Gra zapewnia dobrą zabawę, uczy szybkiego liczenia i spostrzegawczości. (od 7 lat)

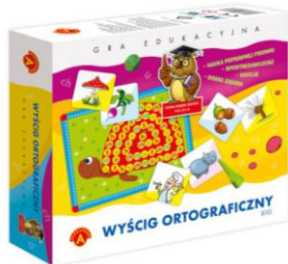


Źródło: <https://www.alexander.com.pl/produkty/sowa-madra-glowa-wyscig-matematyczny-big/>



4. SOWA MĄDRA GŁOWA – WYŚCIG ORTOGRAFICZNY wyd. Alexander

-  Wspaniała metoda na szybką i skuteczną naukę poprawnej ortografii.
-  Rzut kostką wskazuje o ile pól na planszy powinien zostać przesunięty pionek.
-  Zabawa polega na jak najszybszym odnalezieniu wśród tabliczek znajdujących się na stole obrazka, który będzie ilustracją wyrazu zawierającego w nazwie literę z pola, na którym zatrzymał się pionek.
-  W zabawie ćwiczymy poprawne użycie takich kłopotliwych liter jak: „rz”, „ż”, „ch”, „h”, „ó” i „u”. (od 7 lat)



Źródło: <https://www.alexander.com.pl/produkty/sowa-madra-glowa-wyscig-ortograficzny-big/>

5. SOWA MĄDRA GŁOWA- CZY WIESZ JAKI TO ZWIERZ? Wyd. Alexander

-  W grze „Czy wiesz jaki to zwierz?” wygrywa ten, kto najszybciej będzie odnajdywał właściwe obrazki (spośród 96 leżących na stole) z fragmentami zwierzątka przedstawionego na polu, na którym stanie pionek.
-  Podczas zabawy ćwiczy się koncentrację, refleks i spostrzegawczość. (od 4 lat)



Źródło: <https://www.alexander.com.pl/produkty/sowa-madra-glowa-czy-wiesz-jaki-to-zwierz-big/>

6. SOWA MĄDRA GŁOWA – GRANIE W NAWLEKANIE wyd. Alexander

-  Gra w której dzieci odpowiadają na zagadki, umieszczone na 55 kartach i sprawdzają swoją zręczność podczas układania „wieży” z plastikowych tabliczek. Zwycięzcą zostanie gracz, który zdobędzie najwięcej żetonów będących punktami za poprawne wykonanie zadania.



Źródło: <https://www.alexander.com.pl/produkty/sowa-madra-glowa-granie-w-nawlekanie/>



7. SOWA MĄDRA GŁOWA – PAMIĘĆ DŹWIĘKOWA wyd. Alexander

-  Gra rozwijająca pamięć i wrażliwość słuchową oraz koordynację słuchowo – wzrokową. Zabawa polega na zebraniu jak największej ilości par klocków, wydających ten sam odgłos. Gracze poprzez zabawę uczą się uważnego słuchania oraz identyfikacji i różnicowania sygnałów dźwiękowych



Źródło: <https://www.alexander.com.pl/produkty/sowa-madra-glowa-pamiec-dzwiekowa/>

8. FABRYKA JĘZYKA wyd. Zielona Sowa

-  „Fabryka języka” to gra planszowa, w której każdy z graczy buduje swojego robota. Zdobywanie poszczególnych części nie jest jednak łatwe – gracze muszą wyćwiczyć swoje usta i języki. Wykonując polecenia z kart zadań mogą poruszać się po planszy, aby wziąć element z taśmy produkcyjnej, przeszukać kosz na śmieci lub... ukraść innemu graczowi fragment jego robota.
-  Gra została przygotowana przez logopedkę Małgorzatę Korbiel, pracującą na co dzień z dziećmi.



Źródło: <https://www.zielonasowa.pl/fabryka-jezyka-15529.html>

9. ŁAP SŁÓWKĄ wyd. Egmont

-  „Łap za słówka” to wesoła gra imprezowa w stylu „Państwa-miasta”. Gracze wymyślają słowa na czas. Punkty zdobywa się tylko za unikalne wyrazy, których nie zapisali przeciwnicy.



Źródło: <https://egmont.pl/Lap-za-slowka,11102210,p.html>



10. SUPERFARMER wyd. Granna

 Gra przeznaczona dla 2 do 6 osób, rodzinna o strategiczno-ekonomicznym podłożu, znana od kilkudziesięciu lat, odpowiednia dla dzieci i dorosłych. Dzięki niej wcielasz się w hodowcę zwierząt, którego ambicją jest zostanie superfarmierem. Żeby osiągnąć ten tytuł musisz zdobyć przynajmniej po jednym przedstawicielu kilku gatunków zwierząt dostępnych w rozgrywce. Żeby to osiągnąć rozmnażasz swoje zwierzęta, handlujesz nimi i wymieniasz z stadem ogólnym. Ale uważaj! W okolicy grasują wilki i lisy, które mogą zniszczyć twoją hodowlę.



Źródło: <http://www.granna.pl/katalog-gier/25-Superfarmer/343-SUPER-FARMER-THE-CARD-GAME.html>

11. EMOCJE wyd. Kukuryku

 Niezwykle interesująca gra nauczy dzieci dzielić się nimi z rodzicami i przyjaciółmi, dzięki czemu poznają zasady w relacjach międzyludzkich. Dziecko uczy się, że każda z emocji zaczyna się od myśli i ma określone skutki, a czasami nawet konsekwencje. Podczas niezwykle ciekawej rozgrywki gracze uczą się nazywać targające nimi odczucia i nazywać je, dzięki czemu poznają swój charakter i rozwijają świadomość samego siebie. Zdobyte umiejętności mogą się bardzo przydać w codziennym życiu. Złóżcie składającą się z puzzli planszę i poznać siebie ruszajcie. Czeka na Was wspaniała, kipiąca emocjami zabawa!



Źródło: http://www.kukuryku.co/produkty/gry/pokaz_126_emocje/

12. iKNOW Junior wyd. TACTIC GAMES

 Gra dla dzieci. Różnorodność zadań (20 kategorii) sprawia, że gra nie nuży i dzieci chcą do niej wracać. Grając, poznają radość odkrywców! Uczą się również kooperacji, wykonując pewne zadania we współpracy z innymi. Jednocześnie przez cały czas trwania gry dzieci pogłębiają swoją wiedzę o świecie.

 Dorośli mogą rozwijać talenty pedagogiczne, uczestnicząc w zabawie w roli animatora, który umiejętnie naprowadza dzieci na odpowiedź. iKNOW Junior został stworzony w oparciu o współczesne idee pedagogiczne. Promuje ścisłe myślenie, nie zapominając o twórczej wyobraźni.



Źródło: http://www.tactic.net/product.php?lang=PL&Product_number=54461



13. DOBBLE wyd. Rebel

 W grę można grać na kilka sposobów. W zasadach można znaleźć pięć mini-gier. Najpopularniejszą jest wersja, w której wszystkie karty rozdaje się graczom, a jedną z kart kładzie na środku stołu. Na dany sygnał gracze patrzą na pierwszą kartę z góry, którą trzymają w ręku i szukają wspólnego symbolu z kartą, która leży na stole. Symbol nazywają głośno i szybko kładą swoją kartę na stole, przykrywając starą kartę. Teraz każdy z graczy musi znaleźć wspólny symbol z nową kartą! Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się kart.

 Aby utrudnić zabawę symbole na kartach bywają odwrócone i miewają inne rozmiary. Same karty są okrągłe i pełne kolorowych ilustracji roślin, postaci i przedmiotów, a każda z nich jest unikalna i łączy się z innymi kartami jednym i tylko jednym symbolem.



Źródło: <https://www.rebel.pl/product.php/1,1203/20640/Dobble.html>

14. STORY CUBES wyd. Rabel

 prosta w założeniach i jednocześnie genialna gra, która dostarczy Wam masę radości, stanowiąc przy tym doskonały trening pomysłowości i wyobraźni. **Story Cubes** to dziewięć ładnie wykonanych, sześciennych kostek, z których każda zawiera na ściankach odmienny zestaw ilustracji. Gra polega na układaniu historyjek.



Źródło: <https://www.rebel.pl/product.php/1,1770/19771/Story-Cubes.html>

15. PODAJ DALEJ ! Wyd. Rebel

 Gra polega na rysowaniu tego co widzisz i odgadywaniu tego co widziałeś, a następnie podziwianiu nieprzewidywalnych efektu ciągu skojarzeń wszystkich uczestników zabawy.



Źródło: <https://www.rebel.pl/product.php/1,1203/112579/Podaj-dalej.html>



PROPOZYCJE GIER DLA STARSZYCH DZIECI

1. DIXIT wyd. Rebel

-  Dixit to gra skojarzeń, która pozwala graczom wcielać się w role bazarzy, tworząc niesamowite historie, rozwijając kompetencje językowe i wyobraźnię.



Źródło: <https://www.rebel.pl/product.php/1,606/16721/Dixit.html>

2. EGO wyd. Trefl

-  To niezwykle wciągająca i oryginalna gra towarzyska, która rozkręci każdą imprezę. Mnóstwo ciekawych, często osobistych pytań, szereg możliwych odpowiedzi, ekscytacja i szansa na sprawdzenie, jak dobrze zna się swoich znajomych to cechy, które sprawiają że ta planszowa gra szybko zdobyła sobie sympatię nieco starszych fanów tradycyjnych gier.



Źródło: <https://www.rebel.pl/product.php/1,606/103983/Ego-Family.html>

3. AZUL edycja polska

-  To logiczna gra rodzinna, w której każdy z graczy staje się artystą.
-  Do zadań gracza należy wybór płytek od konkretnych dostawców oraz umieszczanie ich w określony sposób na ścianie pałacu.
-  Po tym, gdy mozaika zostanie ukończona, następuje podliczenie punktów. Zwycięzcą jest ten artysta, który zdobędzie najwięcej punktów. Jego dzieło zachwyci władcę i zyska on sławę w całym królestwie.

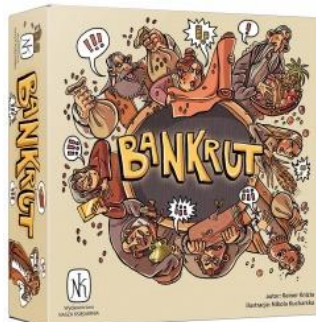


Źródło: <https://www.rebel.pl/product.php/1,606/107324/Azul-edycja-polska.html>



4. **BANKRUT** wyd. Nasza Księgarnia

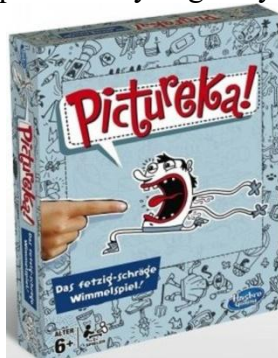
-  W tej grze nie czekasz na swoją kolejkę, wszyscy grają równocześnie. Gracze wcielają się w rolę kupców handlujących towarami na targu.
-  Wśród gwaru i krzyków wymieniają się kartami towarów, starając się zdobyć jak najwięcej towarów. Muszą jednak być czujni. Jeden z towarów może doprowadzić ich do bankructwa.



Źródło: <https://nk.com.pl/bankrut/2381/gra.html#.XomxlcgzY2w>

5. **PICTUREKA** wyd. Hasbro

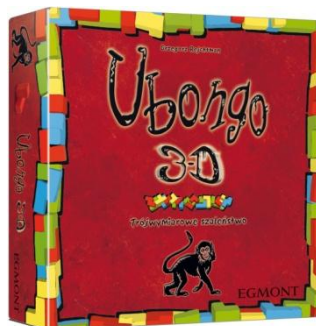
-  Gra wymaga refleksu i spostrzegawczości. Różnokolorowe karty, niebieskie, czerwone i zielone, oznaczają różne kategorie zadań. Kto zgromadzi najwięcej kart jako pierwszy, wygrywa. A więc obserwuj, wyprzedź innych graczy i krzyknij "Pictureka!" by wygrać!



Źródło: <https://www.gandalf.com.pl/p/hasbro-gra-pictureka/>

6. **UBONGO EXTREME** wyd. EGMONT

-  Zadaniem gracze jest dopasowywanie, jak najszybciej elementów do swojej planszy. Jest to ekstremalnie trudne, bo kafelki mają sześciokątne kształty.
-  Dwa poziomy trudności łamigłówek umożliwiają dopasowanie gry do umiejętności i wieku graczy.

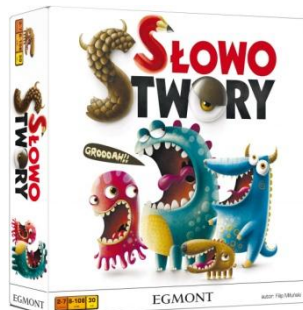


Źródło: <https://egmont.pl/Ubongo-3D,11102215.p.html>



7. SŁOWOTWORY wyd. Egmont

-  Gra polega na wymyślaniu na czas słów pasujących do kategorii wskazanej przez kostkę oraz zawierających litery widoczne na kartach. Należy wymyślić np. słowo z kategorii „muzyka” zawierające litery "R" i "N". Na wymyślenie poprawnej odpowiedzi gracze mają 30 sekund!



Źródło: <https://egmont.pl/SlowoStwory,607123,p.html>

8. Z RĘKI DO RĘKI! wyd. Abino

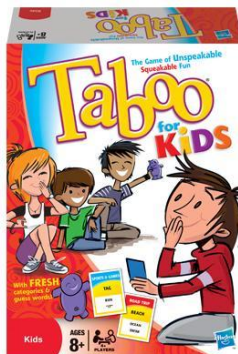
-  Nieszablona gra zręcznościowa polegająca dokładaniu przez graczy igieł do tworzącego się z nich pęku.
-  Gracz któremu konstrukcja się rozpadnie w ręku przegrywa.



Źródło: <http://abino.com.pl/z-reki-do-reki/>

9. TABOO For Kids wyd. EGMONT

-  Gra zespołowa rozwijająca zasób słów i wyobraźnię.
-  Myśl szybko, ale uważaj co mówisz! Poprowadź swoją drużynę na zwycięstwo opisując dane hasło nie używając zakazanych słów. Gdy tylko złamiesz zasady drużyna przeciwna natychmiast przerwie Twoją rundę za pomocą piszczałki. Zdobywaj punkty i wygrywaj!



Źródło: <https://hasbrogaming.hasbro.com/pl-pl/product/taboo-for-kids-game:AD0969B4-5056-900B-1005-09710969EA6C>



10. GRA JENGA wyd. Hasbro

-  Jenga to znana i lubiona gra zręcznościowa. Mimo że tak prosta, okazuje się niezwykle ciekawą, wciągającą i zabawną grą! Gra składa się z drewnianych klocków ułożonych w wieżę (3 klocki na piętro). Gracze na przemian wyciągają jeden klocek z dowolnego piętra wieży i kładą go na szczycie, uważając, by wieża się nie zawaliła. Każdy kolejny gracz ma trudniejsze zadanie, a wieża potrafi zachować równowagę nawet gdy jest dwa razy wyższa niż na starcie!
-  Emocje rosną w trakcie gry niesamowicie szybko, co przyzna każdy, kto choć raz spróbował zagrać w Jengę!



Źródło: <https://hasbrogaming.hasbro.com/pl-pl/product/classic-jenga:2622533E-5056-9047-F5C4-A77AA2A86686>
<https://gragamel.pl/pl/p/Jenga-Classic/143>

11. JUNGLE SPEED Wyd. Rebel

-  Gra, w której liczy się zręczność, spostrzegawczość i szybkość! Każdy stara się jak najszybciej pozbyć swoich kart - aby to zrobić, musi w odpowiednim momencie złapać drewniany, przepięknie zdobiony totem. Jeśli gracz złapie go w złym momencie, albo w ogóle tego nie robi - będzie musiał wziąć karty od swoich przeciwników!



Źródło: <https://www.rebel.pl/product.php/1,1203/108841/Jungle-Speed.html>

12. COLOUR BRAIN. MYŚL KOLOREM! Wyd. Trefl

-  Colour Brain. Myśl kolorem to nietypowa gra quizowa, w której zadaniem graczy jest udzielanie odpowiedzi na pytania za pomocą posiadanych w ręce 11 kart kolorów. Przeczytajcie uważnie pytanie i starajcie się dopasować do niego właściwe kolory. Ten, kto jako pierwszy zdobędzie 10 punktów – wygrywa grę!



Źródło: <https://sklep.trefl.com/colour-brain-mysl-kolorem>

13. 5 SEKUND wyd. Trefl



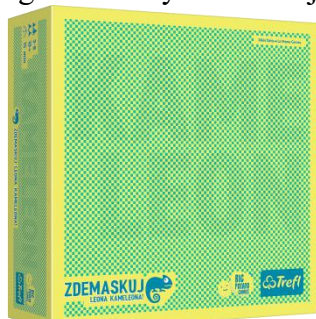
 Gra poszerzająca słownictwo, usprawniająca kreatywność i poszerzająca wyobraźnię, w której masz tylko 5 sekund, aby odpowiedzieć na pytanie. Wylosuj kartę i odlicz czas za pomocą specjalnego czasomierza. Spiesz się, masz tylko 5 sekund...



Źródło: <https://sklep.trefl.com/5-sekund>

14. KAMELEON wyd. Trefl

 Kameleon to gra towarzyska na każdą okazję! Wszyscy gracze poza Kameleonem znają sekretne słowo. Używając jednego skrupulatnie dobranej wyrazu, starają się opisać je tak, aby Kameleon nie był w stanie go namierzyć. Ale kto jest Kameleonem?



Źródło: <https://sklep.trefl.com/kameleon>

15. SCRABBLE wyd. Mettel

 Gra dla całej rodziny, poszerzająca zasób słownictwa, doskonaląca umiejętność czytania i pisanie. Polega na układaniu na planszy powiązanych ze sobą słów przy użyciu płytek z literami o różnej wartości - przypomina to budowanie krzyżówki. Celem gry jest uzyskanie jak najwyższego wyniku. Każdy gracz stara się uzyskać jak najwięcej punktów układając słowa w taki sposób, by wykorzystać wartość liter i premiowane pola na planszy.



Źródło: https://www.grymettel.pl/nasze_gry,24,scrabble_original

NA PODSTAWIE PODANYCH ŹRÓDEŁ OPRACOWAŁY:

Jolanta Bień

Katarzyna Gorzko

Małgorzata Karakuszka

Specjalistyczna Poradnia Psychologiczno-Pedagogiczna dla Dzieci z Niepowodzeniami Edukacyjnymi w Krakowie