

**Kolejna zabawa
rozwijająca funkcje słuchowo – językowe
i tempo nazywania**

Zakupy w sklepie wyobraźni

- ilość graczy od 2 wzwyż
- wiek szkolny
- przebieg gry:
 - ≈ każdy z biorących udział w zabawie, ma przed sobą kartkę papieru oraz długopis bądź ołówek,
 - ≈ prowadzący prosi, by uczestnicy wyobrazili sobie, że znajdują się w sklepie samoobsługowym i muszą kupić jak najwięcej określonych towarów, np.:
 - w nazwie których znajduje się „ó”,
 - których nazwa zaczyna się na literę „m”
 - które mają żółty kolor,
 - które przechowuje się w lodówce,
 - które są miękkie, itp.
 - ≈ gra kończy się po wyczerpaniu pomysłów lub po upływie wyznaczonego czasu,
 - ≈ za każdą poprawną odpowiedź przyznawany jest jeden punkt; ich suma decyduje o zajęciu określonego miejsca przez każdego z uczestników.
- warianty gry:
 - ≈ możemy zaproponować tę zabawę także dzieciom młodszym; w tym przypadku zamiast pisać – dzieci mogą rysować
- uwagi:
 - ≈ wybór kategorii „kupowanych” produktów, dostosowujemy do wieku i możliwości dzieci
- walor terapeutyczny:
 - ≈ ćwiczymy: analizę i syntezę słuchową i wzrokową, zwiększamy szybkości procesów myślenia i wydobywania nazw z zasobu słownika biernego; utrwalamy zasady ortograficzne - w przypadku kategorii uwzględniającej nazwy towarów z trudnością ortograficzną.