



### Konstruowanie gier część 3

#### Gry usprawniające percepcję słuchową i wzrokową

Poniżej przykłady ćwiczeń usprawniających percepcję słuchową, w przypadku, gdy inny gracz czyta polecenie, a wzrokową, gdy uczestnik ma wgląd w to, co jest napisane na kartce. Znajdują się także pytania zmuszające do uruchomienia szarych komórek, ćwiczenia ruchowe oraz spostrzegawczości i pamięci. Są to tylko przykłady o różnym stopniu trudności, które mogą być inspiracją do naszych gier.

1. Stwórz trzy wyrazy z częstką "kat".
2. Stwórz pięć wyrazów trzysylabowych zaczynających się na "ko".
3. Stwórz trzy wyrazy zaczynające się na "k" i kończące na "t".
4. Stwórz trzy wyrazy z liter znajdujących się w słowie "kalafior".
5. Czym różni się podana para wyrazów (chodzi o brzmienie, a nie o znaczenie): balon – balkon
6. Jaki wyraz został ukryty w słowie karteczka?
7. Jaki wyraz został ukryty w słowie opłata?
8. Z usłyszanych sylab utwórz wyraz: da – ja – go.
9. Powiedz wspak wyraz: „moda“
10. Zmień kolejność sylab w słowie: „tama“.
11. Powtórz zdanie odrzucając zbędny wyraz: Kasia jedzie idzie na rowerze.
12. Z usłyszanych słów ułóż zdanie: leży, kanapie, na, leń.
13. Z każdego wyrazu wydziel pierwszą głoskę i stwórz z nich nowe słowo: krzesło, rada, olej, woda, akacja.
14. Zabierz pierwszą głoskę z wyrazu potok. Co zostanie?
15. Wyliminuj powtarzające się sylaby: ka sa ka mo ka lot. Co zostało?
16. Znajdź trzy rymy do słowa “mak”.
17. Zagadka: Jesteś pilotem samolotu. Leci nim 35 Niemców, 20 Polaków, 15, Rosjan. Ile lat ma pilot?
18. Zagadka: Na drzewie siedzą: kruk i wróbel. Wróbel odleciał, kruk odleciał. Co zostało?
19. Jakie trzysylabowe słowo składa się z 24 liter?
20. Jaka liczba nie zmieni się po obróceniu o 180 stopni?
21. Z jakim państwem kojarzy się Wielki Mur?
22. Co oznacza słowa gawra?
23. Zagadka: Co wpada przez zamknięte okno nie rozbijając szyby?

24. Powtórz ruch wykonany przez gracza z twojej lewej strony.
25. Stań na jednej nodzie i zamknij oczy (czas wykonania 8 sekund).
26. Zrób 5 przysiadów.
27. Zamień się w raczka i podejź do drzwi (chodzi o sposób chodzenia raka).
28. Zasłoń oczy i powiedz, który z uczestników gry ma ubranie z zielonym elementem.
29. Przyjrzyj się planszy i zapamiętaj, na którym polu stoją pionki poszczególnych graczy.  
Następnie zamknij oczy i wymień odpowiednie cyfry.
30. Gracz po twojej lewej stronie napisze ci palcem na plecach literę (albo słowo). Zgadnij co napisał.

Opracowała Wioletta Gębała

Zapraszamy do umawiania się:

- Błonie: [sekretariat@zpppblonie.pl](mailto:sekretariat@zpppblonie.pl), tel 22 725 46 11,
- Blizne Jasińskiego: [sekretariat\\_blizne@zpppblonie.pl](mailto:sekretariat_blizne@zpppblonie.pl), tel: 22 722 05 70
- Dziekanów Leśny: [sekretariat\\_dziekanow@zpppblonie.pl](mailto:sekretariat_dziekanow@zpppblonie.pl), tel: 22 751 57 86

W okresie pandemii możliwe są konsultacje telefoniczne i przez Skype, Zoom.

**W OKRESIE PANDEMII**

Wszystkie Poradnie Zespołu Poradni Psychologiczno – Pedagogicznych  
są dla was otwarte w godzinach **8-16**