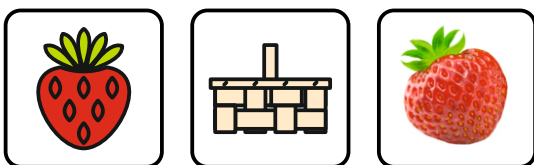


# MÓWIK® MEMORY

## OWOCE

### Gra zawiera:

16 par symboli i 16 par fotografii przedstawiających owoce:  
jabłko, arbuż, kiwi, gruszka,  
truskawka, wiśnia, śliwka, maliny,  
kokos, ananas, pomarańcza,  
cytryna, brzoskwinia, banan,  
winogrona, jagoda



### Sposoby gry:

#### 1. DOBIERANIE W PARY

- a. symbol-symbol
- b. zdjęcie-zdjęcie
- c. symbol-zdjęcie

#### 2. MEMORY

- a. symbole
- b. zdjęcia
- c. symbole i pasujące do nich zdjęcia

**Skojarzenia** zbudowane są na zasadach części owocu (banan, arbuż, wiśnia, ananas, gruszka, brzoskwinia, jabłko), brzmienia nazwy (kiwi), pozostałej części rośliny (borówka, jagoda, maliny, kokos), przedmiotów używanych w związku z owocem (truskawka, cytryna), wytworów z owoców (śliwka, pomarańcza). Ich dobór jest okazją do rozmowy na temat owoców oraz wyjaśnieniem podstawy skojarzenia. Jest to również okazją do nauki zadawania pytania „dlaczego?”

Zabawę ze skojarzeniami warto zacząć od ułożenia ich dziecku w parach i wyjaśnieniu związków między nimi.

Dziecko może je znać, dlatego warto najpierw zapytać „Co do czego pasuje?” i „Dlaczego?”. Być może dziecko będzie miał inne, również prawdziwe skojarzenia. Warto dać mu okazję do ich wyjaśnienia.

**Dlaczego nie ma podpisów?** Gra jest przeznaczona również dla dzieci mówiących. Wiele dzieci z zaburzeniami autystycznymi czyta wyrazy bez zrozumienia, co przeszkadza w kojarzeniu. Grę można łatwo dostosować do innych celów terapeutycznych (np. nauka czytania i pisanie) poprzez przygotowanie własnych etykiet z napisami.

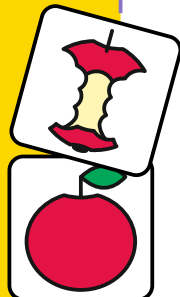
### Cele terapeutyczne gry:

- doskonalenie pamięci wzrokowej i słuchowej
- umiejętność kojarzenia pojęć według różnych kryteriów
- nabycie słownictwa dotyczącego danego obszaru tematycznego
- nabycie słownictwa wykorzystywanego w trakcie gier stolikowych
- poznanie symboli oznaczających pojęcia z danej kategorii
- umiejętność kategoryzacji pojęć
- kształtowanie dialogu naprzemiennego w zabawie

**Podpowiedź:**  
Gra będzie ciekawsza, jeśli wykorzystamy ją jako grę – dwóch lub więcej graczy, rywalizacja, mierzenie czasu itp.

### 16 par symboli – skojarzeń:

- winogrona - gałązka
- śliwka - kompot śliwkowy
- borówka jagoda - krzaczek
- gruszka - połówka gruszki
- brzoskwinia - pestka brzoskwini
- pomarańcza - sok pomarańczowy
- cytryna - wyciskarka do soku
- banan - skórka banana
- arbuż - skórka arbuza
- jabłko - ogryzek
- truskawka - łubianka
- wiśnia - pestki wiśni
- maliny - kolce
- kokos - palma kokosowa
- ananas - plastry ananasa
- kiwi - ptak kiwi



Na stronie [www.mowik.pl/do\\_pobrania](http://www.mowik.pl/do_pobrania) znajduje się tablica z symbolami MÓWika do rozmawiania w trakcie gry. Zachęcamy do pobrania i dzielenia się swoimi doświadczeniami i pomysłami na naszej stronie na Facebooku, na grupie FB „Użytkownicy MÓWika” oraz w na adres: [krakow@mowik.pl](mailto:krakow@mowik.pl) i [biuro@mowik.pl](mailto:biuro@mowik.pl)  
Zachęcamy do pobrania elektronicznej wersji gry na tablet i telefon z systemem Android w sklepie Google Play pod nazwą **MÓWikMemory Owoce**.

Życzymy radosnej i owocnej zabawy!