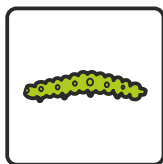


MÓWIK® MEMORY

WIOSNA

Gra zawiera:

16 par symboli i 16 par fotografii przedstawiających pojęcia związane z wiosną:
kaczeńce, tulipan, żonkil, zawilce, doniczka, tęcza, grill, Marzanna, motyl, ślimak, bocian, biedronka, nasiona, bazie, rzodkiewka, kwitnąca gałązka.



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: miejsca (kaczeńce, zawilce, Marzanna), czasu (tulipan, żonkil, bazie, grill), stadium rozwoju (motyl), opakowań (nasiona), części (kwitnąca gałązka), wyglądu (biedronka), użytku (rzodkiewka, doniczka), pożywienia (ślimak, bocian), zjawiska pogodowego (tęcza). 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 mieć inne, równie 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.

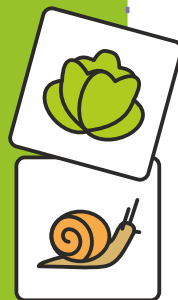
Cele terapeutyczne gry:

- 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:

kaczeńce – staw
tulipan – Dzień Kobiet
żonkil – kwiecień
zawilce – las
doniczka – sadzonka
tęcza – burza
grill – maj
Marzanna – rzeka
motyl – gąsienica
ślimak – sałata
bocian – żaba
biedronka – kropki
nasiona – torebka na nasiona
bazie – marzec
rzodkiewka – kanapka
kwitnąca gałązka – drzewo



Na stronie 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 i 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!

MÓWik[®] MEMORY

LATO

Sposoby gry:

Gra zawiera:

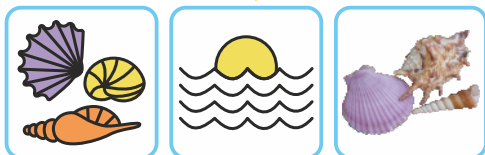
16 par symboli i 16 par fotografii przedstawiających pojęcia związane z latem: motyl, okulary przeciwsłoneczne, leżak, sukienka, parasol plażowy, klapki, plecak, ognisko, lody, muszelki, ciupaga, śpiwór, walizka, wiaderko i łopatka, łódka, las.

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



16 par symboli – skojarzeń:

motyl – ogród, okulary – słońce,
leżak – olejek do opalania,
sukienka – kapelusz, parasol
plażowy – plaża, klapki – strój
kąpielowy, plecak – wycieczka,
ognisko – kielbaski, lody – lodziarnia,
muszelki – morze, ciupaga – góry,
śpiwór – namiot, walizka – pociąg,
wiaderko i łopatka – piasek, łódka –
jezioro, las – borówki.

Skojarzenia zbudowane są na zasadach: miejsca (motyl, okulary, parasol plażowy, lody, muszelki, ciupaga, łódka, borówki, śpiwór, walizka, olejek do opalania), czasu/wydarzenia (plecak, kielbaski), użytku (wiaderko i łopatka), ubioru (sukienka), wyglądu (biedronka). Ich dobór jest okazją do rozmowy na temat lata oraz wyjaśnieniem podstawy skojarzenia. Jest to również okazja do nauki zadawania pytania „dlaczego?”
Zabawę ze skojarzeniami warto zacząć od ułożenia ich dziecku w pary i wyjaśnieniu związków między nimi. Dziecko może je znać, dlatego warto najpierw zapytać „Co do czego pasuje?” i „Dlaczego?”. Być może dziecko będzie mieć inne, równie prawdziwe skojarzenia. Warto dać mu okazję do ich wyjaśnienia.

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

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 stołowych
- poznanie symboli oznaczających pojęcia z danej kategorii
- umiejętność kategoryzacji pojęć
- kształtowanie dialogu naprzemiennego w zabawie

Na stronie 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 na adres: krakow@mowik.pl i biuro@mowik.pl

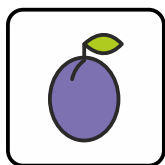
Zachęcamy do pobrania elektronicznych wersji naszych gier na tablet i telefon z systemem Android w sklepie Google Play po nazwę MÓWikMemory. Życzymy radosnej i owocnej zabawy!

MÓWIK® MEMORY

JESIEŃ

Gra zawiera:

16 par symboli i 16 par fotografii przedstawiających pojęcia związane z jesienią:
wiewiórka, kasztany, orzechy,
liście, jabłko, słonecznik,
grzyby, latarka, parasol,
żołędzie, szyszki, czapka,
kalosze, peleryna, śliwka, znicz



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 (słonecznik, peleryna, szyszki, kasztany), oraz użytku i przydatności (czapka, kalosze, śliwka, parasol, latarka, grzyby, orzechy, żołędzie, wiewiórka). Ich dobór jest okazją do rozmowy na temat owoców oraz wyjaśnieniem podstawy skojarzenia. Jest to również okazja do nauki zadawania pytania „dlaczego?”

Zabawę ze skojarzeniami warto zacząć od ułożenia ich dziecku w pary i wyjaśnieniu związków między nimi. Dziecko może je znać, dlatego warto najpierw zapytać

„Co do czego pasuje?” i „Dlaczego?”. Być może dziecko będzie mieć inne, równie 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.

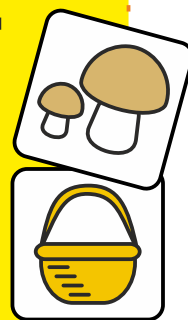
Cele terapeutyczne gry:

- 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:

wiewiórka - dziupla
kastany - liść kasztanowca
orzechy - dziadek do orzechów
liście - grabie
jabłko - drabina
słonecznik - nasiona słonecznika
grzyby - koszyk
latarka - mgła
parasol - deszcz
żołędzie - ludzik z żołędzi
szyszki - świerk
czapka - wiatr
kalosze - kałuża
kurtka - suwak
śliwka - powidła
znicz - zapalki



Na stronie 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 i biuro@mowik.pl
Zachęcamy do pobrania elektronicznej wersji gry na tablet i telefon z systemem Android w sklepie Google Play pod nazwą **MÓWikMemory Jesień**.

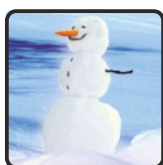
Życzymy radosnej i owocnej zabawy!

MÓWIK[®] MEMORY

ZIMA

Gra zawiera:

16 par symboli i 16 par fotografii przedstawiających pojęcia związane z zimą:
sanki, narty, łyżwy, bałwan, sikorka, łopata, sople, termometr, rękawiczki, szalik, kurtka, prezent, chusteczki, opłatki, bombki, sztuczne ognie.



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: użytku (rękawiczki, chusteczki, termometr, łopata, łyżwy, kombinezon, sanki, bombki), kategorii (szalik, kurtka), rekwizytu (prezent, bałwan), miejsca (sikorka, sople), czasu (ognie sztuczne, opłatki). Ich dobór jest okazją do rozmowy na temat owoców oraz wyjaśnieniem podstawy skojarzenia. Jest to również okazja do nauki zadawania pytania „dlaczego?” Zabawę ze skojarzeniami warto zacząć od ułożenia ich dziecku w pary i wyjaśnieniu związków między nimi. Dziecko może je znać, dlatego warto najpierw zapytać

„Co do czego pasuje?” i „Dlaczego?”. Być może dziecko będzie mieć inne, równie 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:

sanki - kulig
narty - kombinezon
łyżwy - lód
bałwan - marchewka
sikorka - karmnik
łopata - śnieg
sople - dach
termometr - mróz
rękawiczki - śnieżka
szalik - czapka
kurtka - śniegowce
chusteczki - katar
prezent - św. Mikołaj
opłatki - Wigilia
bombki - choinka
sztuczne ognie - Nowy Rok



Na stronie 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 i 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!

MÓWIK[®] MEMORY

ZABAWKI

Gra zawiera:

16 par symboli

i 16 par fotografii

przedstawiających pojęcia

związane z zabawkami:

pociąg, cymbałki, huśtawka, klocki, kredki, kręgle, lalka, lego, nożyczki, piłka, plastelina, podusia, puzzle, skakanka, wiaderko z łopatką, wywrotka.



16 par symboli – skojarzeń

pociąg – tory, cymbałki – pałeczki, huśtawka – plac zabaw, klocki – zamek, kredki – kartka, kręgle – kula, lalka – wózek dla lalki, lego – robot, nożyczki – papier kolorowy, piłka – boisko, plastelina – ludozicy, podusia – misiek, puzzle – obrazek, skakanka – trampolina, wiaderko z łopatką – piaskownica, wywrotka – ciężarówka.

Dlaczego nie ma podpisów?

Gra jest przeznaczona również dla dzieci z zaburzeniami autystycznymi czyta wyraży bez zrozumienia, co przeszkadza w kojarzeniu. Grę można łatwo dostosować do innych celów terapeutycznych (np. nauka czytania i pisania) poprzez przygotowanie własnych etykiet z napisami.

Sposoby gry:

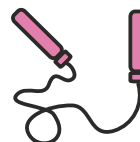
1. DOBIERANIE W PARY

- 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: miejsca (huśtawka, pociąg, piłka, wiaderko z łopatką), efektu (klocki, lego, plastelina, puzzle), użytku (cymbałki, kredki, kręgle, lalka, nożyczki, podusia), kategorii (wywrotka), czynności (skakanka). Ich dobór jest okazją do rozmowy na temat zabawek oraz wyjaśnieniem podstawy skojarzenia. Jest to również okazją do nauki zadawania pytania „dlaczego?” Zabawę ze skojarzeniami warto zacząć od ułożenia ich dziecku w pary i wyjaśnieniu związków między nimi. Dziecko może je znać, dlatego warto najpierw zapytać „Co do czego pasuje?” i „Dlaczego?”. Być może dziecko będzie mieć inne, równie prawdziwe skojarzenia. Warto dać mu okazję do ich wyjaśnienia.



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

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

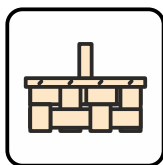
Na stronie www.mowik.pl/do_pobrania znajduje się tablica z symbolami MÓWika do rozmawiania w trakcie gry. Zachęcamy do pobrania i dzielenia się swoimi doświadczeniami i pomysłami na naszej stronie na Facebooku, na grupie FB „Użytkownicy MÓWika” oraz na adres:

krakow@mowik.pl i biuro@mowik.pl
Zachęcamy do pobrania elektronicznych wersji naszych gier na tablet i telefon z systemem Android w sklepie Google Play po nazwę MÓWikMemory.
Życzymy radosnej i owocnej zabawy!

MÓWIK[®] MEMORY OWOCE

Gra zawiera:

16 par symboli i 16 par fotografii przedstawiających owoce:
jabłko, arbuz, 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, arbuz, 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 pary i wyjaśnieniu związków między nimi.

Dziecko może je znać, dlatego warto najpierw zapytać „Co do czego pasuje?” i „Dlaczego?”. Być może dziecko będzie mieć inne, równie 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.

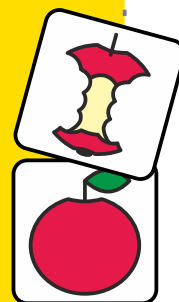
Cele terapeutyczne gry:

- 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
arbuz - 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 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 i 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!