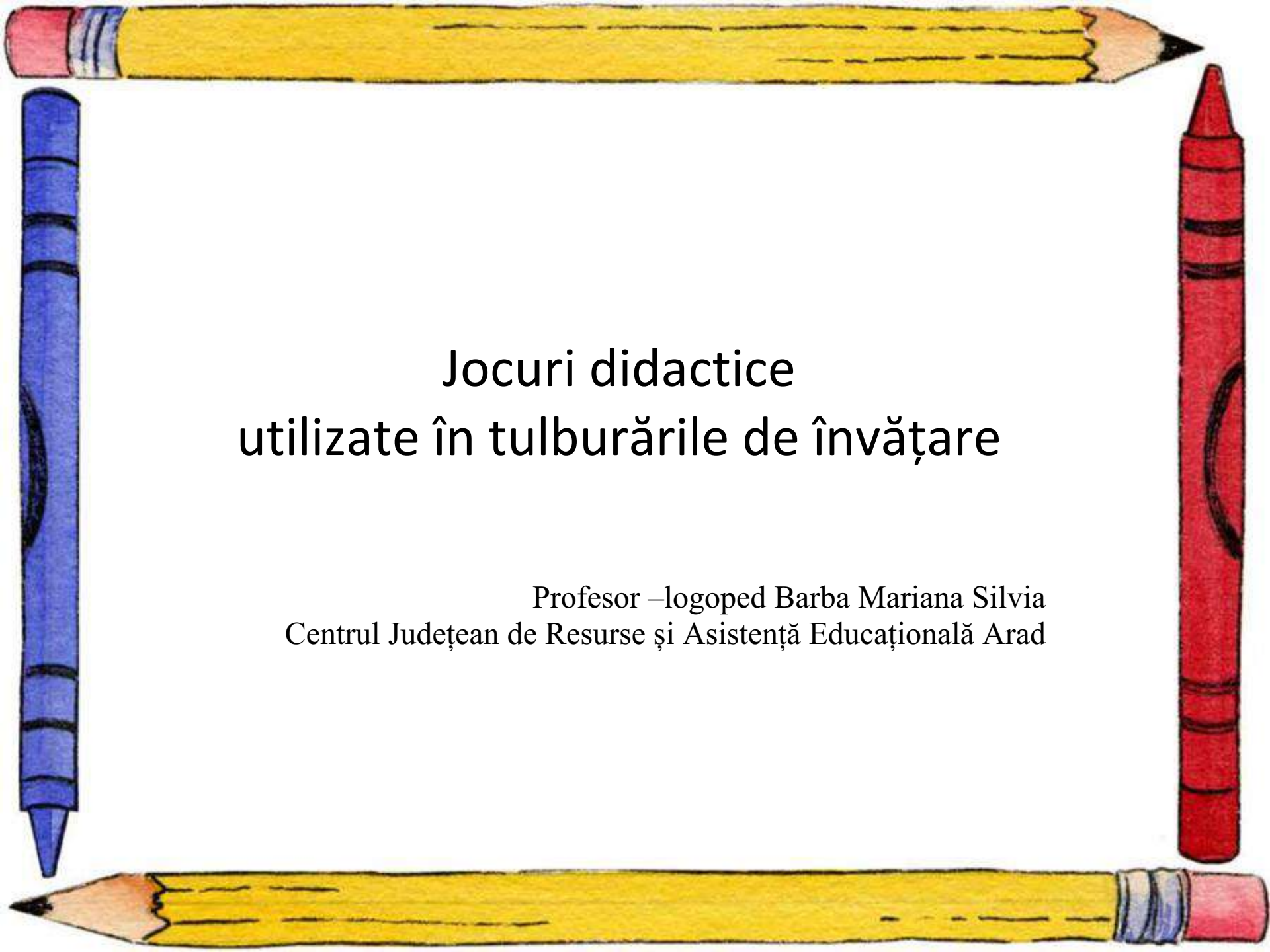
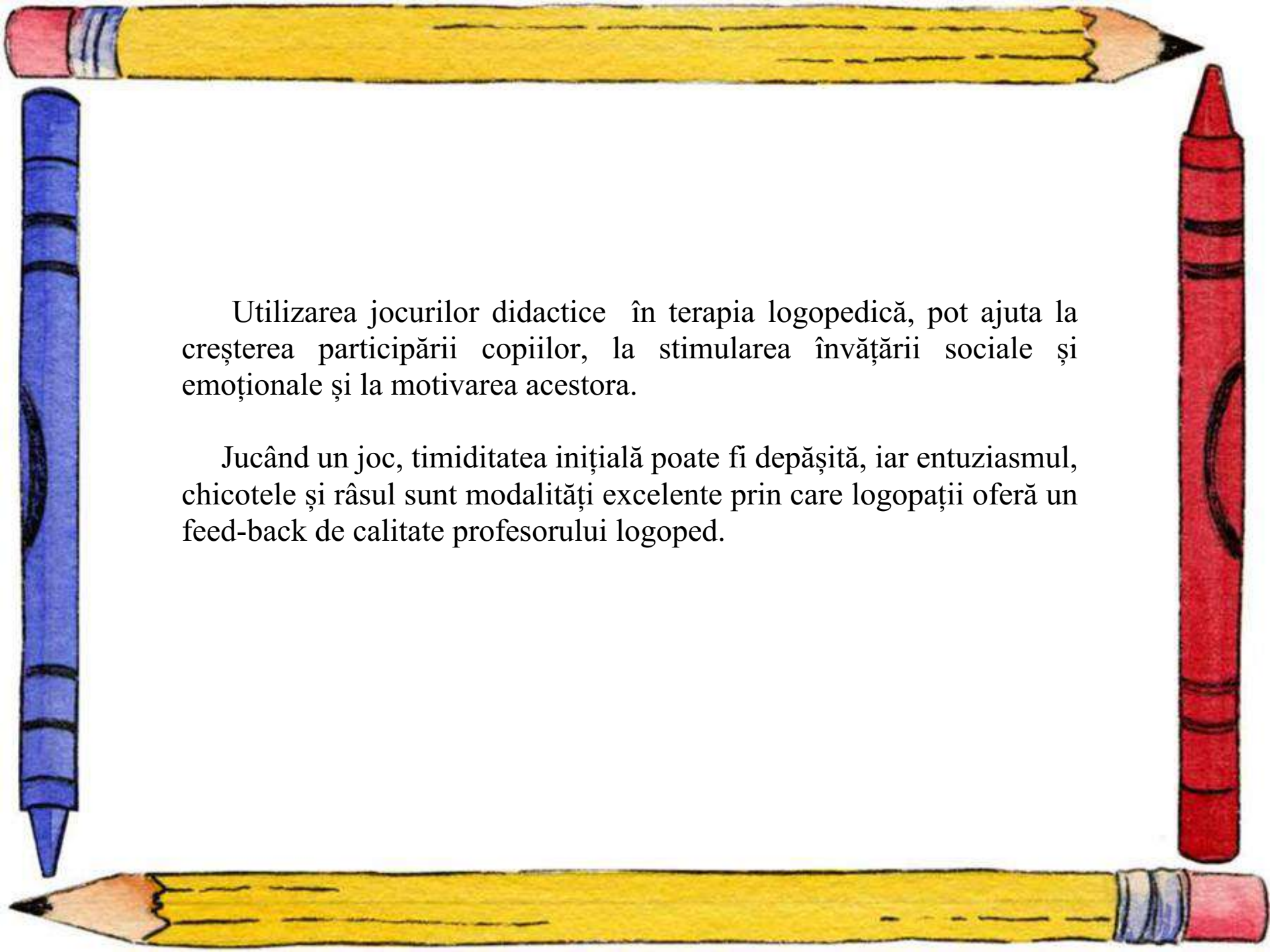


A decorative border made of school supplies: a yellow pencil at the top, a blue crayon on the left, a red crayon on the right, and a yellow pencil at the bottom.

Jocuri didactice utilizate în tulburările de învățare

Profesor –logoped Barba Mariana Silvia
Centrul Județean de Resurse și Asistență Educațională Arad



Utilizarea jocurilor didactice în terapia logopedică, pot ajuta la creșterea participării copiilor, la stimularea învățării sociale și emoționale și la motivarea acestora.

Jucând un joc, timiditatea inițială poate fi depășită, iar entuziasmul, chicotele și râsul sunt modalități excelente prin care logopații oferă un feed-back de calitate profesorului logoped.



„**Recunoaște povestea!**”, activează cunoștințele elevilor, aceștia fiind puși în situația de a descoperi titlul unei povești aflând răspunsul corect la ghicitoare. Se pot utiliza și diferite imagini ca suport.

Este foarte frumușică
De animale iubit
Are grijă de pitici
Cine este oare?
Ghici!

Scufița Roșie, de vrei Ca
s-o colorezi,
Doar o singură culoare
folosești
Ghicește pe care!

Mama capră avea
Iezi mititei
Lupul a venit
Să-i mănânce pe toți trei.

Un meșter tare priceput
A făcut un băiețel, dintr-o bucată
de lemn
Când minciună el a spus,
Nasul i a crescut îndată,
Însă zâna cea bună l-a iertat
Și l-a făcut un băiețel adevărat.





„ *Eu spun una tu spui multe!* ”sau „*Eu spun multe, tu spui una!* “, este folosit pentru formarea corectă a pluralului și a singularului substantivelor, elevii sunt rugați să pronunțe și să scrie corect singularul sau pluralul substantivelor.

ghem-gheme
căpșună-căpșuni
om-oameni

ceasuri-ceas
case-casă
ghivece-ghiveci

șosete-șoseată
stele-stea
idei-idee

oglinzi-oglină
corturi-cort
chei-cheie



„Găsește- i un alt nume!” , este un joc didactic folosit pentru a îmbogăți vocabularul copiilor cu ajutorul cuvintelor sinonime. Sarcina elevilor este aceea de găsi cuvinte cu înțeles asemănător și de a completa cu acestea rebusul, după care vor descoperi pe verticală denumirea unui anotimp.

1. pleacă
2. dulce
3. încet
4. negru

1. frică
2. înconșura
3. oaste
4. curat
5. soție
6. cocă

- | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

-
- A 6x6 grid with the first column shaded gray.



„*Probleme-ghicitori!*”, constau în aflarea răspunsului la problemă de către elevi, prin rezolvarea corectă a unor operații matematice. Acest joc dezvoltă capacitatea de analiză și stimulează atenția.

Crina astăzi a cules 95 de cireșe, însă iute a mâncat 15 pe alese.

Mâine va mânca doar 7.
Câte v-a lăsat și vouă?

Bunicul are în ogradă, 14 porci, 10 găini și încă 7 iezi frumoși.

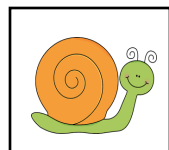
Calculați dacă puteți, câte picioare vedeți?

Astăzi eu am împărțit 10 bomboane fraților mai mici, 30 pentru colegii mei, 6 am dat și lui Andrei.

Află câte mi-au rămas, dacă eu am împărțit din 70 de bomboane mici!



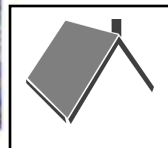
„Pe locuri, fiți gata, start!” , este un joc didactic folosit pentru a dezvolta atenția și memoria. La început se prezintă un cartonaș cu o imagine pe care copiii trebuie să o memoreze, după care li se prezintă oral o serie de cuvinte. Copiii vor spune „stop,, atunci când au auzit denumirea cartonașului prezentat anterior. Jocul are diferite grade de dificultate, în care pot fi utilizate mai multe cartonașe o dată, de la imagini ce denumesc cuvinte simple la cuvinte mai complexe și serii de cuvinte puține sau mai multe.



tort – casă – pâine – nor –pahar - melc- copac



soare – prosop – traseu – tractor – piscină – umeri – ustensile
–umbrelă – mecanic - brutar



furculiță – castravete – geam – meduză – papagal –
anotimp – cireșe - telefon – făină – furtună- acoperiș

