

DETEKTYW

Szczebrzeszyn

Drogi kliencie!

Nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak zdarzą się jakieś braki (za co z góry serdecznie przepraszamy) prosimy wypełnić ten kupon i wysłać pod adresem: GRANNA, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa

Miejsce zakupu:

Data zakupu:

Brakujące elementy:

Imię i nazwisko,
adres:

DETEKTYW

Szczebrzeszyn



WIEK GRACZY 5-10
LICZBA GRACZY 1-6



00074/3

Opracowanie logopedyczne gry: logopeda mgr Wioletta Zyra
Redakcja: Ewa Falkowska
Redakcja graficzna: Dorota Woyke
Projekt graficzny: Gerard Lepianka
Ilustracje: Beata Batorska, Marcin Bruchnalski,
Andrzej Budek, Elżbieta Gaudasińska,
Izabela Kowalska-Wieczorek, Ewa Kozyra-Pawlak,
Elżbieta Śmietanka-Combik, Piotr Socha,
Anna Wielbut, Piotr Rychel



Superfarmer Wilki i owce

Polecamy inne nasze gry:

Zawartość pudełka

6 plansz do gry
90 dwustronnych kart
klepsydra
instrukcja

GRANNA[®]

www.granna.pl
www.superfarmer.pl
info@granna.pl



Kraby

2006/09 © Granna
Wszystkie prawa zastrzeżone
Wyprodukowano w Polsce

Detektyw Szczebrzeszyn to gra dla miłośników tajemniczych zagadek.

Na karcie, w szkle lupy pojawia się fragment przedmiotu.

Co to może być? Popatrz na plansze.

Wśród wielu przedmiotów ukryty jest ten, którego szukasz.

Zwycięzys, gdy odnajdziesz najwięcej obrazków.



GRANNA[®]

Gra 1

Rozłóżcie na stole lub podłodze wszystkie plansze. Mogą być ułożone w dowolny sposób. Potasowane karty niech leżą w stosiku obok plansz. Przygotujcie też klepsydrę. Ustalcie kolejność, w jakiej będziecie prowadzili śledztwo.

Zaczyna pierwsza osoba.

Wyciąga ze stosika jedną kartę i decyduje, która lupa - z wierzchu czy ze spodu karty - będzie dla niej wyzwaniem. W oku lupy ukryty jest fragment przedmiotu, który trzeba odnaleźć na planszy. Dziecko ustawia klepsydrę i zaczyna szukać na planszach przedmiotu, którego fragment znajduje się w lupie. Może szukać dopóki piasek przesypuje się w klepsydrze. Jeżeli śledztwo wypadło niepomyślnie, wtedy kontynuuje je następny gracz. Kto wytropi przedmiot, którego fragment zawiera lupa, ten wygrywa kartę. W wypadku, gdy gracz szybko odnajdzie obrazek, a piasek w klepsydrze jeszcze się przesypuje, to może spróbować odgadnąć następny przedmiot.

Zwycięży ten z graczy, który wyszedł najwięcej obrazków.

Uwaga! Tło, na jakim umieszczony jest przedmiot, może być na planszy inne niż na karcie.

Gra 2

Każdy gracz układa przed sobą kartkę papieru i coś do pisania. Umawiacie się, że tak długo wypisujecie przedmioty na literę **k** znajdujące się na planszach, dopóki piasek przesypuje się w klepsydrze. Oczywiście można wypisywać przedmioty rozpoczynające się od innych liter lub wypisywać przedmioty z różnych kategorii np. zwierzęta, owoce, pojazdy itd.

W przygotowaniu zabaw logopedycznych może przydać się spis obrazków umieszczonych na kartach. Oto on:

1. arbus	27. gazeta	53. kogut	79. lizaki	105. pies	131. skakanka	157. tort
2. autobus	28. geś	54. konewka	80. lodówka	106. pióro	132. skrzypce	158. traktor
3. biedronka	29. gitara	55. koń	81. lody	107. pióropusz	133. smok	159. truskawka
4. bocian	30. globus	56. koszula	82. lustro	108. piżama	134. słoń	160. tygrys
5. bóbr	31. gniazdo	57. kot	83. łózko	109. pociąg	135. słońce	161. widelec
6. burak	32. grabie	58. krab	84. łyżka	110. poduszka	136. stół	162. winogrona
7. chomik	33. gruszka	59. krawat	85. maszyna do szycia	111. pomarańcza	137. struś	163. wózek
8. ciastka	34. guzik	60. kret	86. motyl	112. pomidor	138. sowa	164. zamek
9. ciężarówka	35. gwóźdź	61. król	87. muchomor	113. poziomka	139. spódnica	165. zebra
10. cyrk	36. indyk	62. kredka	88. muszla	114. radio	140. szachy	166. zeszyt
11. czapka	37. jeź	63. krokodyl	89. mysz	115. rak	141. szalik	167. ziarno
12. czarodziej	38. kaczka	64. krowa	90. nietoperz	116. rękawiczki	142. szelki	168. zjeżdżalnia
13. czosnek	39. kaktus	65. kruk	91. nosorożec	117. rower	143. szklanka	169. znaczek
14. długopis	40. kalosze	66. komin	92. nożyczki	118. róża	144. szopka	170. żaba
15. dzięcioł	41. sukienka	67. komputer	93. nóż	119. ryba	145. szyszka	171. żaglówka
16. dziadek	42. kameleon	68. książka	94. ogórek	120. rybak	146. ślimak	172. żarówka
17. dzik	43. kangur	69. księżyc	95. okulary	121. rycerz	147. śliniak	173. żelazko
18. dzbanek	44. kapelusz	70. kwiatek	96. ołówek	122. rzodkiewka	148. śnieg	174. żółędzie
19. dzwon	45. karetka	71. lalka	97. orzech	123. sałata	149. śrubokręt	175. żółw
20. dźwig	46. karuzela	72. lampa	98. orzeł	124. samochód	150. świeca	176. żuk
21. dżem	47. kasztan	73. latarnia	99. ośmiornica	125. samolot	151. świnka	177. zyrafa
22. dżdżownica	48. kieliszek	74. latawiec	100. owca	126. sanki	152. tablica	178. czarownica
23. fartuszek	49. kielbasa	75. lew	101. pajak	127. schody	153. taczka	179. zęby
24. flaga	50. klaun	76. leżak	102. papuga	128. ser	154. temperówka	180. cylinder
25. foka	51. klucz	77. lis	103. parasol	129. serce	155. telewizor	
26. garnek	52. klocki	78. liść	104. pasek	130. siekiera	156. tęcza	

Zabawy logopedyczne

Detektyw Szczebreszyn rozwija mowę, logiczne myślenie i pamięć. Może służyć jako pomoc logopedyczna do pracy z dziećmi.

Gra zawiera zestawy obrazków do ćwiczenia następujących głosek:

- głoski ciszące **ś, ź, ć, dź,**
- głoski syczące **s, z, c, dz,**
- głoski szumiące **sz, ż, cz, dż,**
- głoski **k, g, r, l.**

Gra może stanowić uzupełnienie ćwiczeń, jakie logopeda zaproponuje dziecku. Ważna jest tu rola rodziców i opiekunów, którzy grając z dzieckiem w grę powinni uważnie słuchać, jak dziecko wymawia głoski, z którymi ma problem. Gdy dziecko zrobi błąd w wymowie, trzeba prosić je o poprawne powtórzenie. Każdy dobrze wypowiedziany wyraz powinien być nagrodzony pochwałą.

Zabawa pierwsza

1

Wybieramy z gry obrazki, które w nazwach zawierają wybrane głoski, na przykład: **sz, ż, cz, dż.** Karty nr 23, 37, 40, 44, 47, 48, 56, 83, 84, 85, 88, 89, 90, 93, 121, 140 -145. zawierające głoskę **sz.**

Karty nr 9, 69, 76, 91, 92, 97, 98, 108, 122, 170-177 zawierające głoskę **ż.**

Karty nr 11, 12, 13, 38, 51, 156, 169, zawierające głoskę **cz.**

Karty nr 21, 22, 168 zawierające głoskę **dż.**

Dziecko ma za zadanie nazwać przedmiot, którego fragment znajduje się na karcie. Za odgadnięcie, co znajduje się na obrazku oraz prawidłowe wymówienie nazwy, dziecko dostaje w nagrodę kartę. Wygra to dziecko, które pierwsze zdobędzie 5 kart. W taki sam sposób możemy bawić się wybierając inny zestaw głosek.

Zabawa druga

2

Dzieci wyszukują na planszy obrazki zawierające określoną głoskę np. **g:** długopis, dźwig, flaga, **garnek, gazeta, geś, gitara, globus, gniazdo, grabie, gruszka, guzik, gwóźdź, kangur** itd. Umawiamy się, że możemy wyszukiwać 5 minut. Następnie dzieci próbują znaleźć lupy z fragmentem wyszukanych obrazków. Później po kolei nazywają swoje obrazki. Wygra to dziecko, które znalazło najwięcej kart z obrazkami.

Zabawa trzecia

3

Wybieramy z gry karty z interesującymi nas głoskami np. **r, l**

Numer kart: 1, 6, 9, 10, 71-82, 114-121 itd.

Dziecko bierze jedną kartę i nie mówiąc, co znajduje się na niej, opisuje obrazek swoimi słowami. Reszta dzieci odgaduje. Trwa to tak długo dopóki przesypuje się piasek w klepsydrze. Jedno dziecko opisuje 3 obrazki, a potem następuje zmiana. Za każdy opis, który odgadną inni, dziecko dostaje 1 punkt.

Punkty notujemy. Wygra to dziecko, które zdobędzie najwięcej punktów.