

COMPLETA Y GANA



Precio 35 € iva incluido

Descripción

Se trata de un material didáctico de aspecto totalmente lúdico cuyo objetivo es utilizar el juego como recurso para mejorar la conciencia fonológica sirviéndose de unas reglas de juego propias que pueden ser cambiadas por otras a criterio del logopeda.

Pueden jugar dos jugadores.

Contiene 2 tableros, 2 dados y 24 fichas.

Los tableros son iguales en su forma y contenido fonético pero distintos en cuanto a sus imágenes. Sus medidas son muy próximas al tamaño din A3. En cada tablero hay 4 circunferencias de colores rojo, verde, azul y amarillo y su interior contiene una imagen fija de uno de los cuatro fonemas que se trabajan y que sirve de modelo. Doce cuadrados albergarán fichas con imágenes (tres por cada fonema).

Cómo se juega

Cada jugador usa un tablero que debe completar con 12 fichas.

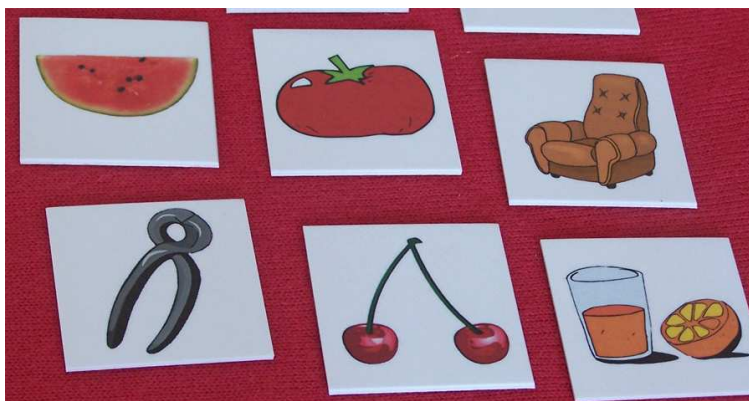
Gana el jugador que primero completa el tablero.

Fuera de los tableros se colocan las 24 fichas boca arriba de modo que se vean las imágenes de las fichas. Para jugar se usan los dados de colores que acompañan al juego. Cuatro caras del dado contienen los colores rojo, verde, azul y amarillo y dos contienen los colores blanco y negro que hacen de comodines.

Tras lanzar el dado y obtener un color el jugador elige una ficha que tenga el mismo fonema que la imagen del círculo del tablero de igual color.

El jugador elegirá la que más le guste y la colocará en su tablero dentro del cuadrado que le corresponda. Si al lanzar el dado sale el color blanco se trata de un comodín. El jugador elegirá una ficha, la que quiera. Si al lanzar el dado sale el color negro podrá exigir al jugador contrario que le entregue una ficha de su tablero, eligiendo la que quiera y usándola en su propio tablero.

Fichas del Completa y Gana



Objetivo

Puede usarse como complemento de programas de desarrollo de la conciencia fonológica y de programas de corrección de dislalias fundamentalmente en la fase de automatización de la pronunciación correcta.

Metodología

La tarea principal es identificar un fonema del nombre de una imagen y compararlo con otro de la imagen del tablero que le ha caído en suerte y decidir si son iguales.

Juegos Completa y Gana disponibles en el curso 2007-2008

En posición inicial: 1.S-Z-L-R 2.J-G-D-R 3.B-G-K-J 4.D-T-K-L 5.F-S-Z-T y 6.R-L-D-B en posición intervocálica.

IMPORTANTE: Puedes usar las fichas para jugar al juego de las Parejas.

Cada tablero trabaja cuatro fonemas.

Al adquirirlo indique el número del tablero que desea pues se comercializan por separado.