

PARONIMY

gra słowna
rekomendowany
wiek: 7-107
liczba graczy: 1-4

zawartość pudełka:

- 60 drewnianych tabliczek
- Kostka
- Instrukcja



*Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.
 e-mail: alexander@alexander.com.pl*

Zasady bezpiecznego użytkowania:

Ostrzeżenia:

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.

Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.

Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Mózg potrzebuje permanentnych ćwiczeń! Każdy użytkownik języka – duży, czy mały – potrzebuje ciągłych bodźców pobudzających jego mózg do pracy.

PARONIMY to gra uaktywniająca myślenie i kojarzenie, doskonale stymulująca mózg, a więc wybierz się w podróż w poszukiwaniu grup paronimów i rozwijaj swoje zdolności językowe.

Zadaniem graczy jest zgromadzenie podobnych słów, różniących się jedną literą lub głóską. Zabawę można wykorzystać zarówno w profilaktyce chorób neurodegeneracyjnych, jak i w rehabilitacji osób po urazach powodujących problemy z pamięcią. Korzystanie z tej gry może wpłynąć na poprawę stanu leksykalnego pacjenta w zakresie fluencji słownej. Może wzbogacić słownik bierny, czynny oraz pobudzić ośrodek mowy, dzięki powstawaniu nowych połączeń neuronalnych.

Paronimy to wyrazy o bardzo podobnym brzmieniu, różniące się jedną literą lub głóską np. raz – gaz, was – nas, kos – kosz. Umiejętność rozpoznawania tego brzmieniowego podobieństwa jest niezbędna w procesie komunikacji językowej. Każdy użytkownik języka musi znać słowa składające się na pełny zasób leksykalny systemu językowego. Świadomość istnienia różnych konfiguracji podobieństw (synonimy, paronimy, homonimy, homofony) i różnic (antonimy) między wyrazami to baza do konstruowania własnych wypowiedzi, jak i funkcjonowania w systemie komunikacyjnym.

W trakcie gry dla kontroli czasu rozgrywki i weryfikacji postępów wskazane jest, aby mierzyć czas, dlatego możesz pobrać bezpłatną aplikację „Alexander Timer” w sklepie właściwym dla systemu operacyjnego swojego smartfona lub tabletu, wpisując: aplikacja Alexander Timer lub korzystając z kodów QR zamieszczonych na str.3.

Kody QR

ANDROID



IOS



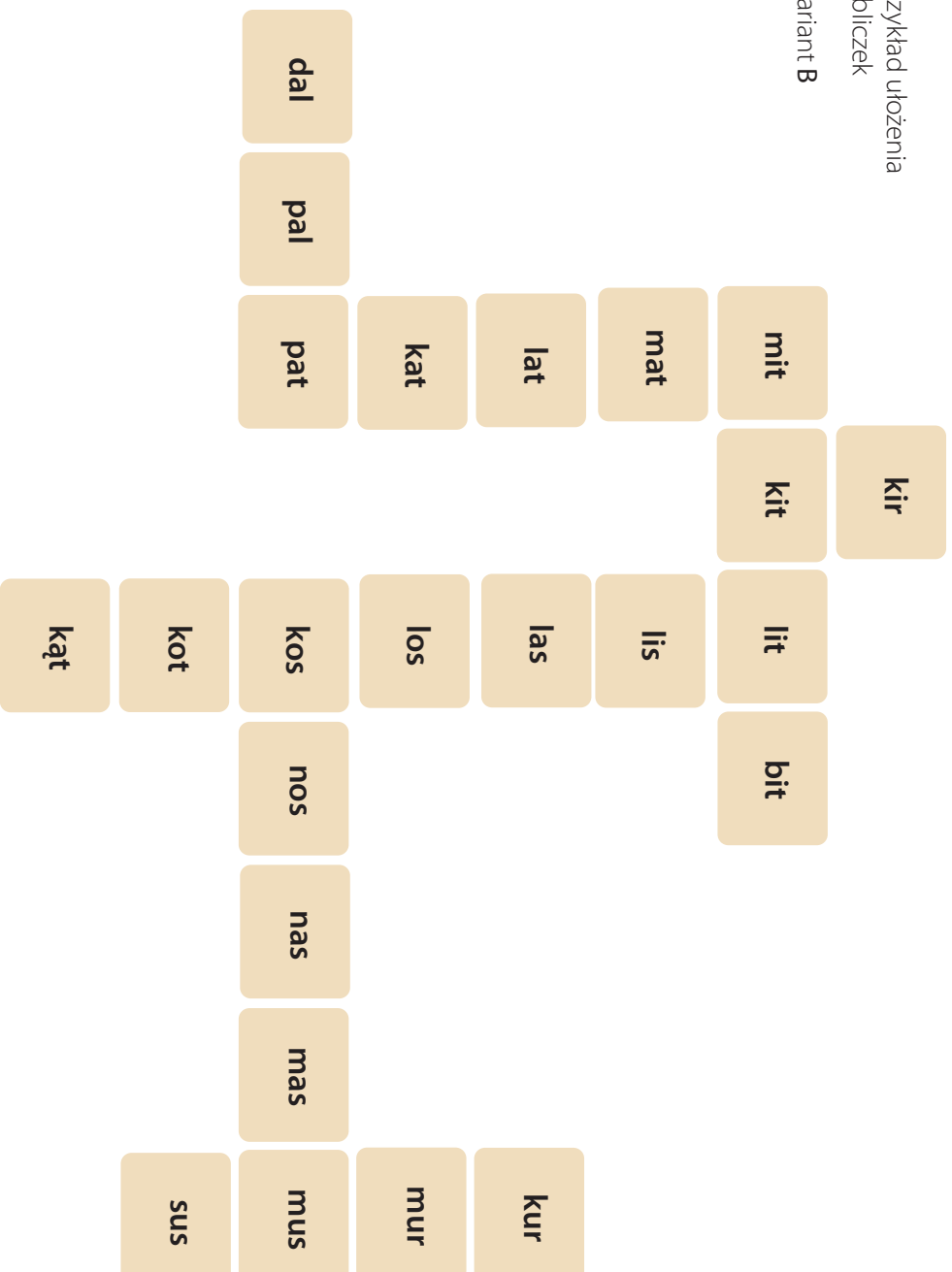
PRZYKŁADY UŁOŻENIA PARONIMÓW

variant A

- 1. Dąs, pąs, wąs, wąż, dąż, mąż, maż.**
- 2. Stos, skos, skop, skok, stok, stek, stuk.**
- 3. Dal, pal, pat, kat, kąt, kot, kit, kir, kur, mur.**
- 4. Sus, mus, mas, las, nas, nos, kos, los, lis, lit, lat, mat, mit, bit.**
- 5. Kara, para, tara, rata, mata, mama, kama.**
- 6. Woda, wola, rola, pola, pula, kula, kura, kuna.**
- 7. Warka, parka, marka, Mirka, miska, maska, laska.**

przykład ułożenia
tabliczek

wariant B



WARIANT I (2–4 osoby)

1. Gracze siadają przy stole lub w kręgu na podłodze.
2. Tabliczki z wyrazami należy rozdać między uczestników.
3. O kolejności ruchu decyduje wiek – od najstarszego do najmłodszego gracza.
4. Pierwszy zawodnik wyklada jedną ze swoich tabliczek.
5. Gracze zgodnie z ustalonym porządkiem dokładają tabliczki, tak aby uzupełniały kolejne paronimy (należy uzupełniać najpierw tę grupę, którą zapoczątkował pierwszy rozgrywający; w momencie, gdy następny gracz nie ma możliwości dołożenia żadnego ze swoich wyrazów, może zapoczątkować nową grupę).
6. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się swoich tabliczek.
7. Uzupełnianiem rozgrywki może być dodanie przez każdego gracza własnego wyrazu do każdej grupy paronimów.

WARIANT II (1 osoba)

1. Należy rozłożyć na stole tabliczki z napisami skierowanymi ku górze.
2. Zadaniem gracza jest znalezienie wszystkich grup paronimów.
3. Paronimy należy ułożyć w ciąg „wynikających” z siebie paronimów (patrz: PRZYKŁADY UŁOŻENIA PARONIMÓW A I B).
4. Dla uatrakcyjnienia rozgrywki można użyć stopera do odmierzenia czasu pracy.

WARIANT III (2–4 osoby)

1. Gracze siadają przy stole lub w kręgu na podłodze.
2. Tabliczki należy rozłożyć napisami ku dołowi, tak by nie były widoczne.

3. Rozgrywkę rozpoczyna najstarszy zawodnik – rzuca kostką, i zabiera tyle tabliczek, ile oczek wyrzuci na kostce i kładzie odkryte przed sobą.
4. Następnie ten sam gracz wyklada jedną ze swoich tabliczek, czym daje początek grupy paronimów, do której następni gracze będą dokładać swoje tabliczki.
5. Kolejno gracze rzucają kostką i zabierają tyle tabliczek, ile wyrzucą oczek, po czym dokładają do rozpoczętej grupy paronimów. W momencie, gdy następny gracz nie ma możliwości dołożenia żadnego ze swoich wyrazów, może zapoczątkować nową grupę).
6. W każdym ruchu gracz może dołożyć tylko jedną tabliczkę, pozostałe mogą być wykorzystane w następnym ruchu.
7. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbędzie się swoich tabliczek.

* * * * *

Przechowywanie:

Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła.

Utylizacja:

Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko.

Deklaracja WE:

Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

**PRODUCENT:**

Z.P. „ALEXANDER”

Piotr Pundzis

80 - 209 CHWASZCZYNO

k/GDYNIA, UL. TELEWIZYJNA 19

TEL./FAX 58 552 83 70,

TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.



Z.P. „ALEXANDER”
Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO
k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19