

# DOMINO

Zasada gry w domino jest znana od dawna. Obecnie występuje wiele jego odmian w formie klasycznej (oczka od 1 do 6) oraz z użyciem różnych symboli.

Wychodząc na przeciw zapotrzebowaniu środowiska terapeutów, nauczycieli i rodziców stworzono cykl domin. Gra w domina rozwijają następujące funkcje:

- uczyć poprawnej wymowy,
- ćwiczyć spostrzegawczość wzrokową,
- doskonałą analizę i syntezę słuchową wyrazów.

Gra w domino ćwiczy także refleks w szybkim odnajdywaniu, takich samych obrazków spośród wielu innych. Starsze dzieci mogą grać w domino wyrazowe przeznaczone do początkowej nauki czytania.

Opracowano następujące typy domin:

- **logopedyczne obrazkowo-wyrazowe** - wspomaga poprawną artykulację głosek.



## Zasady gry

W grze mogą brać udział dwie, trzy lub cztery osoby. Kartoniki domina należy ułożyć obrazkami do dołu. Następnie jeden z graczy wybiera jeden z kartoników i układa na środku stołu. Następnie kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara wyciągają po jednym kartoniku. Dokładają kartonik jeżeli któryś z wyciągniętych obrazków/sylab pasuje do ułożonego na środku „węża”. Jeżeli obrazek nie pasuje do żadnego końca „węża”, gracz zabiera kartonik. W przypadku gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte a gracze jeszcze je posiadają następuje odjęcie przez gracza kartoników. Wygrywa gracz, który pierwszy wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki.

## Materiał obrazowo-wyrazowy

Wykaz słów w dominie SZ - CZ		Wykaz słów w dominie Ź/RZ – DŹ/DRZ:	
1. szynka	1. miecz	1. jeże	1. dżudoka
2. szabla	2. pajęczyna	2. grzyb	2. dżem
3. gruszka	3. klucz	3. żądło	3. dżentelmen
4. klawisz	4. pocztówka	4. rzeka	4. zjeżdżalnia
5. maszyna	5. pieczętka	5. żuk	5. dżudo
6. szopa	6. liczydła	6. orzech	6. dżokej
7. koszyk	7. czapka	7. drzewo	7. dżojstik
8. daszek	8. teczka	8. rzodkiewki	8. dżin
9. szkoła	9. becзка	9. żaba	9. dżungla
10. kalosze	10. maczuga	10. pożar	10. dżokejka

11. koszula 12. kasza 13. kieszka 14. kapelusza	11. patyczek 12. poręcz 13. poczta 14. trębacza	11. róża 12. żagiel 13. plaża 14. wieża 15. żyrafa	
--	--	--	--

Zestaw domina obrazkowo-wyrazowego zawiera 28 kafelki z obrazkami o wymiarach 8 x 4 cm i 28 kafelek z nazwami obrazków o wymiarach 1,5 x 8 cm.

**Gra nieodpowiednia dla dzieci poniżej 3 lat - zawiera małe elementy.**



- **obrazkowo-wyrazowe** - służy do rozwijania zasobów słownictwa u dzieci. Polecane szczególnie w opóźnionym rozwoju mowy.



### Zasady gry

W grze mogą brać udział dwie, trzy lub cztery osoby. Kartoniki domina należy ułożyć obrazkami do dołu. Następnie jeden z graczy wybiera jeden z kartoników i układa na środku stołu. Kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara wyciągają po jednym kartoniku. Dokładają kartonik jeżeli któryś z wyciągniętych obrazków/sylab pasuje do ułożonego na środku „węża”. Jeżeli obrazek nie pasuje do żadnego końca „węża”, gracz zabiera kartonik. W przypadku gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte a gracz jeszcze je posiada następuje odjęcie kartoników z „węża” do obrazka/sylaby odpowiadającego graczowi celem dopasowania kartonika z posiadanego zestawu. Wygrywa gracz, który pierwszy wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki.

### Material obrazowo-wyrazowy

Wykaz słów w dominie DOM:		Wykaz słów w dominie TRANSPORT:	
1. budzik	15. kran	1. drogowskaz	15. ciężarówka
2. klucz	16. lampa	2. czołg	16. tratwa
3. natrysk	17. kosz	3. kluczyk	17. lokomotywa
4. daszek	18. odkurzacz	4. traktor	18. wozy
5. zlew	19. zegar	5. kierownica	19. żaglówka
6. czajnik	20. kasza	6. dźwig	20. łódź
7. filizanka	21. widelec	7. lotnisko	21. czółno

8. łazienka	22. maszyna	8. siodełko	22. motor
9. piec	23. apteczka	9. samolot	23. rakieta
10. fotel	24. rondel	10. autobus	24. siodło
11. adres	25. stół	11. kotwica	25. sanki
12. telewizor	26. wieszak	12. śmigło	26. samochód
13. lodówka	27. żyrandol	13. lotnik	27. rowerek
14. poręcz	28. radio	14. pociąg	28. licznik

Zestaw domina obrazkowo-wyrazowego zawiera 28 kafelków z obrazkami o wymiarach 8 x 4 cm i 28 kafelków z nazwami obrazków o wymiarach 1,5 x 8 cm.

Gra nieodpowiednia dla dzieci poniżej 3 lat - zawiera małe elementy



- **sylabowe** – przeznaczone do wspomagania początkowej nauki czytania. Wyrazy w dominie to rzeczowniki w mianowniku liczby pojedynczej.



### Zasady gry

W grze mogą brać udział dwie, trzy lub cztery osoby. Kartoniki domina należy ułożyć obrazkami do dołu. Następnie jeden z graczy wybiera jeden z kartoników i układa na środku stołu. Kolejni gracze zgodnie z ruchem wskazówek zegara wyciągają po jednym kartoniku. Dokładają kartonik jeżeli któryś z wyciągniętych obrazków/sylab pasuje do ułożonego na środku „węża”. Jeżeli obrazek nie pasuje do żadnego końca „węża”, gracz zabiera kartonik. W przypadku gdy wszystkie kartoniki zostały odkryte a gracz jeszcze je posiada następuje odjęcie kartoników z „węża” do obrazka/sylaby odpowiadającego graczowi celem dopasowania kartonika z posiadanego zestawu. Wygrywa gracz, który pierwszy wyłoży na środek wszystkie posiadane obrazki.

### Material wyrazowy

Wykaz słów w dominie sylabowym 2x2 (część 1):		Wykaz słów w dominie sylabowym 2x3 (część 2)	
1. cena	10. woda	1. kubek	10. basen
2. kasa	11. mama	2. pajac	11. lizak

3. noga	12. tata	3. korek	12. baran
4. lato	13. waga	4. medal	13. banan
5. mapa	14. sowa	5. worek	14. pałac
6. zero	15. koza	6. robak	15. balet
7. wata	16. foka	7. wazon	16. kotek
8. pole	17. ryba	8. zamek	17. kucyk
9. kula		9. robot	

**Zestaw domina sylabowego zawiera 34 kafelków o wymiarach 8 x 4 cm.**

**Gra nieodpowiednia dla dzieci poniżej 3 lat - zawiera małe elementy.**



Domina można wykorzystywać w gabinetach logopedycznych, w zajęciach pozalekcyjnych, w przedszkolu czy w domu. Są doskonałym urozmaicheniem zarówno zajęć indywidualnych jak i grupowych.