

Spēles nosaukums	<b>“Loģiskā māja”</b>
Autors	Ludmila Evers, Tamāra Visocka
Iestāde	PII “Pasaka”
Bērnu vecums	5 – 7 gadi
Attīstošais uzdevumi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Attīstīt fonemātisko dzirdi;</li> <li>2. Attīstīt skaņu automatizāciju;</li> <li>3. Vingrināties diferencēt skaņas (mīkstsais – cietais, balsīgais – nebalsīgais);</li> <li>4. Vingrināties noteikt skaņas atrašanos vārdā (sākumā, vidū, beigās);</li> <li>5. Vingrināties noteikt zilbju skaitu;</li> <li>6. Vingrināties noteikt uzsverošo skaņu vārdā;</li> <li>7. Vingrināties klasificēt priekšmetus pēc noteiktas pazīmes;</li> <li>8. Vingrināties veidot teikumus;</li> <li>9. Vingrināties orientēties plaknē.</li> </ol>
<b>Apraksts</b>	
<p>Sagatavotais materiāls sastāv no dažādām spēlēm un uzdevumiem. Bērniem tiek piedāvāta spēle, kura attīstīs un/ vai nostiprinās attiecīgo vajadzību.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Spēle “Skaņu mājiņa”</b>  Uzdevums: Attīstīt fonemātisko dzirdi, automatizēt skaņas.  Spēles gaita: Atlasīt attēlus, kuros attēlotā priekšmeta vārdā ir konkrētā skaņa (vārda vidū, beigās, sākumā).  P. saklausīt skaņu “S” – kaste, zīmulis, saule</li> <li>• <b>Spēle “Vagoniņš”</b>  Uzdevums: Vingrināties noteikt zilbju skaitu vārdā.  Spēles gaita: Bērns izvēlas kartiņu ar attēlu, nosaka zilbju skaitu vārdā un ievieto “mājā”;  Pirmajā stāvā “dzīvo” vienzilbju vārdi,  Otrajā stāvā “dzīvo” divzilbju vārdi, utt.  Materiālu var izmantot arī matemātikas nodarbībās (skaitļu sastāvs, rēķināšanai, orientēšanās plaknē, utml.)</li> </ul>	



