POWIEDZ TO!

Wydawnictwo PaidaLogos



WESOŁA GRA LOGOPEDYCZNA

2026 paidalogos.com

PaidaLogos

„Powiedz to!” – wesoła gra logopedyczna

Gracz wciela się w rolę wskazaną przez Koło Fortuny i wypowiada słowo lub zdanie z poprawną artykulacją, dbając o odpowiednie emocje, intonację i styl (np. radosny okrzyk, mechaniczny głos robota czy dramatyczny ton).
Podczas gry uczestnicy rozwijają szereg kluczowych umiejętności, takich jak:

- **Poprawna artykulacja:** precyzyjne i staranne wymawianie słów lub zdań w różnych wariantach wymaga pełnej koncentracji, co doskonale ćwiczy aparat mowy.
- **Modulacja głosu i intonacja:** naśladowanie odmiennych stylów wypowiedzi uczy świadomego kontrolowania tempa, głośności i barwy głosu przy każdym słowie lub zdaniu.
- **Wyrażanie emocji:** wczuwanie się w zróżnicowane stany emocjonalne i role pozwala swobodnie operować głosem w zależności od sytuacji.
- **Komunikacja:** występowanie przed innymi w zabawnych rolach skutecznie przełamuje barierę nieśmiałości i rozwija kompetencje językowe.

Koło Fortuny „Powiedz to!” – podzielone na sektory określające styl wypowiedzi:
Z wesoło (radośnie, z uśmiechem)
Ze smutno (żaląc się, z ubolewaniem)
Na poważnie (oficjalnym, surowym tonem)
Jak komentator sportowy (dynamicznie, z ogromnym podnieceniem i energią)
Jak robot (z mechaniczną, równą intonacją)
Jak panikująca osoba (z przerażeniem i pośpiechem)

Przebieg rozgrywki wersja A

1. Przygotowanie: Ułóż wszystkie karty obrazkowe ilustracjami do dołu w stosie lub rozłóż je na stole w zasięgu ręki graczy.
Przygotuj koło fortuny „Powiedz to!”.
2. Losowanie karty: Gracz w swojej turze bierze wierzchnią kartę z zakrytego stosu lub wybiera jedną z rozłożonych na stole
kart ułożonych ilustracją do dołu, a następnie odwraca ją, aby odkryć obrazek.
3. Kręcenie kołem: Uczestnik kręci Kołem Fortuny, aby wylosować styl, w jakim ma wypowiedzieć nazwę wylosowanego obiektu.
4. Wykonanie zadania: Zadaniem gracza jest głośne wypowiedzenie nazwy przedmiotu z odkrytej karty (dbając o poprawną artykulację) dokładnie w taki sposób, jaki wskazało koło (np. wypowiedzenie słowa „zegar” lub „cukier w cukiernicy” głosem robota, z wielką radością lub jak komentator sportowy).
5. Punktacja (opcjonalnie): Za poprawną wymowę i świetne wczucie się w wylosowaną rolę gracz otrzymuje punkt lub zachowuje kartę. Wygrywa osoba, która zdobędzie jak najwięcej kart.

Przebieg rozgrywki w wersja B

1. Przygotowanie: Ułóż wszystkie karty obrazkowe ilustracjami do dołu w stosie lub rozłóż je na stole w zasięgu ręki graczy. Przygotuj koło fortuny „Powiedz to!”.
2. Losowanie karty: Gracz w swojej turze bierze wierzchnią kartę z zakrytego stosu lub wybiera jedną z rozłożonych na stole kart ułożonych ilustracją do dołu, a następnie odwraca ją, aby odkryć obrazek.
3. Kręcenie kołem: Uczestnik kręci Kołem Fortuny, aby wylosować styl, w jakim ma wypowiedzieć nazwę wylosowanego obiektu.
4. Wykonanie zadania: Zadaniem gracza jest ułożenie i głośne wypowiedzenie pełnego zdania zawierającego nazwę przedmiotu z odkrytej karty (dbając o poprawną artykulację) dokładnie w taki sposób, jaki wskazało koło (np. ułożenie zdania ze słowem „zegar” lub „cukier w cukiernicy” i wypowiedzenie go głosem robota, z wielką radością lub jak komentator sportowy).
5. Punktacja (opcjonalnie): Za poprawną wymowę, poprawne gramatycznie zdanie i świetne wczucie się w wylosowaną rolę gracz otrzymuje punkt lub zachowuje kartę. Wygrywa osoba, która zdobędzie jak najwięcej kart.

Kompletny zestaw kart obrazkowych :

Zestaw 1głoska /z/:

1. Zegar
2. Waza
3. Zamek
4. 1 złoty
5. Zupa
6. Zęby
7. Zebra
8. Koza

Zestaw 2 głoska /c/:

1. Cytryna
2. Namiot cyrkowy
3. Cebula
4. Cukier w cukiernicy
5. Latawiec
6. Widelec
7. Owca
8. Klocek

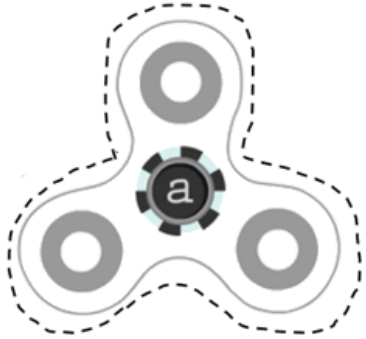
Zestaw 3 głoska /s/:

1. Samolot
2. Słoń
3. Sukienka
4. Smok
5. Tygrys
6. Syrena
7. Usta
8. Kaktus

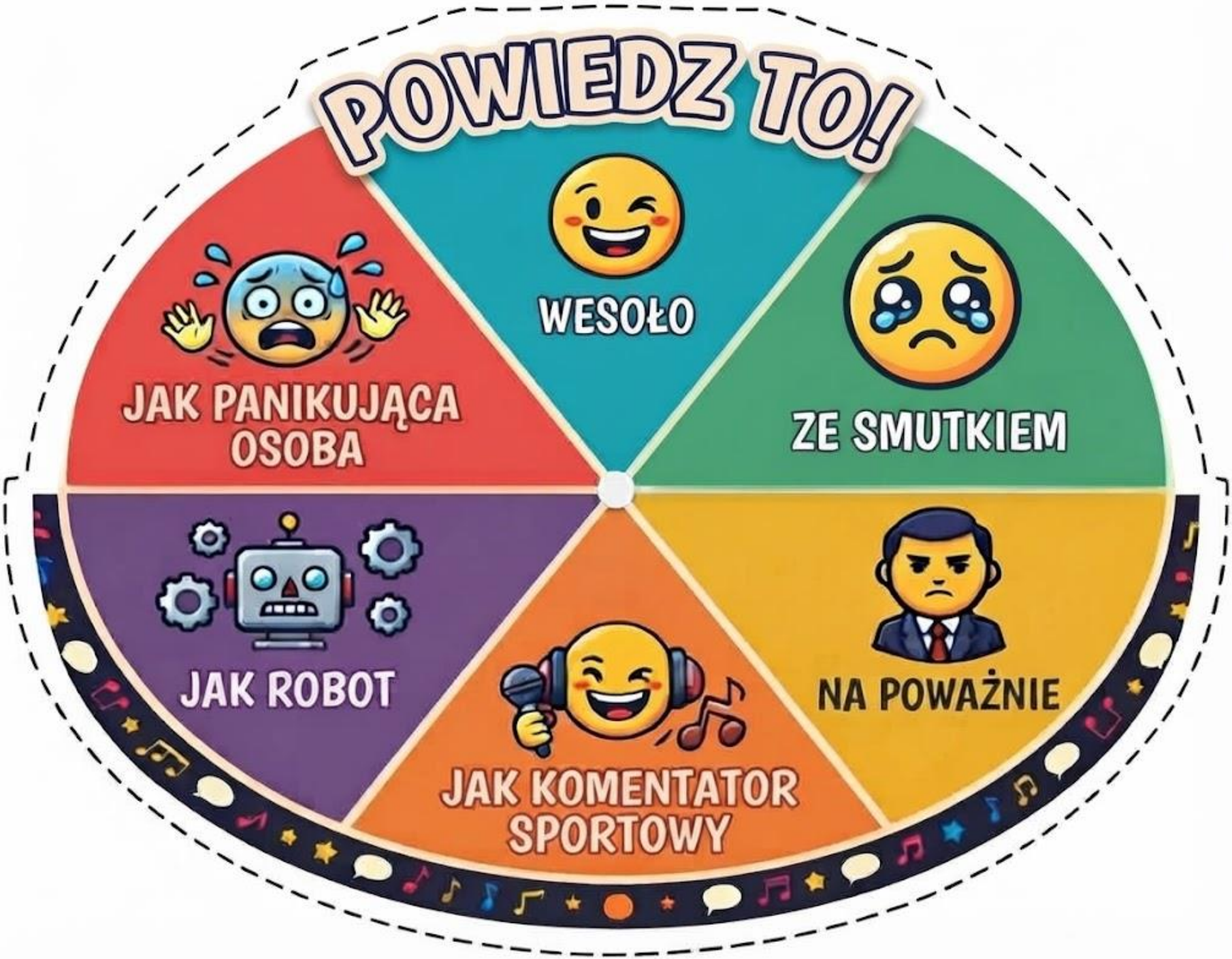
Zestaw 4 głoska /dz/:

1. Jędza
2. Koledzy
3. Rodzynki
4. Rydze
5. Wodzowie
6. Dzban
7. Ogrodzenie
8. Dzwon

Wytnij spinnera, zamocuj go za pomocą pineski na kawałku grubszej tekturki lub gumki. Teraz wylosuj kategorię.



POWIEDZ TO!


WESOŁO
ZE SMUTKIEM
NA POWAŻNIE
JAK KOMENTATOR SPORTOWY
JAK ROBOT
JAK PANIKUJĄCA OSOBA



