

00

Z 50

Kolekcja Gier Terapeutycznych™

Kompletna, uporządkowana i gotowa do użycia kolekcja gier terapeutycznych do pracy nad **artykulacją, mową, płynnością, słownictwem, rozumieniem, pamięcią słuchową i komunikacją.**



50 stron



materiał hybrydowy



dla logopedów
i neurologopedów



Mniej czasu na przygotowanie.
Więcej wartościowej pracy klinicznej.

Copyright i zasady korzystania

Niniejszy materiał został opracowany jako praktyczna pomoc do pracy terapeutycznej. Można go wykorzystywać podczas zajęć indywidualnych i grupowych oraz drukować na własny użytek kliniczny.



Dozwolone

- wykorzystanie podczas terapii i konsultacji
- druk na potrzeby pracy z pacjentem
- dostosowanie instrukcji do wieku, celu i poziomu trudności
- notowanie obserwacji i wyników terapeutycznych



Niedozwolone

- odsprzedaż lub publiczne udostępnianie plików jako własnych
- publikowanie całego materiału w internecie bez zgody
- usuwanie oznaczeń materiału
- masowe kopiowanie w celach komercyjnych



Ważne wskazówki

- Dobieraj gry do celu terapeutycznego i poziomu pacjenta.
- Stopniuj trudność: głoska → sylaba → słowo → zdanie → wypowiedź.
- Monitoruj poprawność wykonania, poziom wsparcia i transfer do spontanicznej komunikacji.
- Materiał skraca czas przygotowania sesji, ale nie zastępuje diagnozy ani indywidualnego planu terapii.

Spis treści

	00	Okładka	00
	01	Copyright i zasady korzystania	01
	02	Spis treści	02
	03	Wprowadzenie i sposób korzystania	03

	Moduł 01	— Artykulacja i precyzja mowy	04–11
---	-----------------	-------------------------------------	-------

	Moduł 02	— Mowa czynna i słownictwo	12–19
---	-----------------	----------------------------------	-------

	Moduł 03	— Płynność mówienia	20–27
---	-----------------	---------------------------	-------

	Moduł 04	— Rozumienie i pamięć słuchowa	28–35
---	-----------------	--------------------------------------	-------

	Moduł 05	— Komunikacja i umiejętności społeczne ..	36–43
---	-----------------	---	-------

	Moduł 06	— Gry uniwersalne i szybka adaptacja	44–49
---	-----------------	--	-------



Układ materiału:

6 modułów tematycznych + karty gotowych gier
do szybkiego użycia podczas terapii.

Wprowadzenie i sposób korzystania

Ta kolekcja została zaprojektowana tak, aby logopeda mógł szybko dobrać aktywność do celu terapeutycznego, poziomu pacjenta i czasu dostępnego podczas sesji.



Jak korzystać z kolekcji

1



Wybierz obszar pracy: artykulacja, słownictwo, płynność, rozumienie, pamięć słuchowa lub komunikacja.

2



Określ poziom trudności: głoska, sylaba, słowo, zdanie, dialog lub swobodna wypowiedź.

3



Przygotuj proste materiały: karty, pionki, kostkę, żetony lub planszę.

4



Ustal kryterium sukcesu i zanotuj poziom wsparcia potrzebny pacjentowi.



Każda karta gry zawiera



cel terapeutyczny



materiały



przebieg



modyfikacje



wskazówki terapeutyczne



kryterium sukcesu



Szybka wskazówka

Zacznij od najprostszego poziomu i zwiększaj trudność dopiero wtedy, gdy pacjent utrzymuje poprawność oraz zaangażowanie.

MODUŁ 01

Artykulacja i precyzja mowy

Gry wspierające realizację głosek, sylab, słów oraz przenoszenie poprawnej wymowy do spontanicznej mowy.



W tym module



05

Polowanie na Głoskę



06

Wyścig Sylab



07

Ścieżka Słów



08

Detektyw Artykulacyjny



09

Zakręć i Powiedz



10

Trzy Poziomy Głoski



11

Misja Generalizacji

Połowanie na Głoskę

Gra 01



1. Cel terapeutyczny

utrwalanie poprawnej realizacji głoski docelowej w słowach i krótkich zdaniach



2. Dla kogo

dzieci w terapii artykulacyjnej;
poziom łatwy–średni



3. Materiały

karty obrazkowe z głoską docelową,
żetony, mała plansza lub stół



4. Przebieg

1. Rozłóż 8–12 kart obrazkowych.
2. Pacjent losuje kartę i nazywa obrazek.
3. Za poprawną realizację odkłada kartę do puli „skarb” i zdobywa żeton.
4. Po zebraniu 5 żetonów tworzy krótkie zdanie z wybranym słowem.



5. Modyfikacje

- **Poziom 1:** sylaba lub pojedyncze słowo
- **Poziom 2:** fraza lub dwa słowa
- **Poziom 3:** zdanie lub miniopowieść



6. Wskazówka terapeutyczna

Modeluj poprawną realizację, dawaj krótki feedback i zaznaczaj pozycje wymagające powtórki.



7. Kryterium sukcesu

8/10 poprawnych realizacji



Wyścig Sylab



Cel terapeutyczny

automatyzacja sylab z głoską docelową oraz utrzymanie poprawnej realizacji przy zmianie tempa



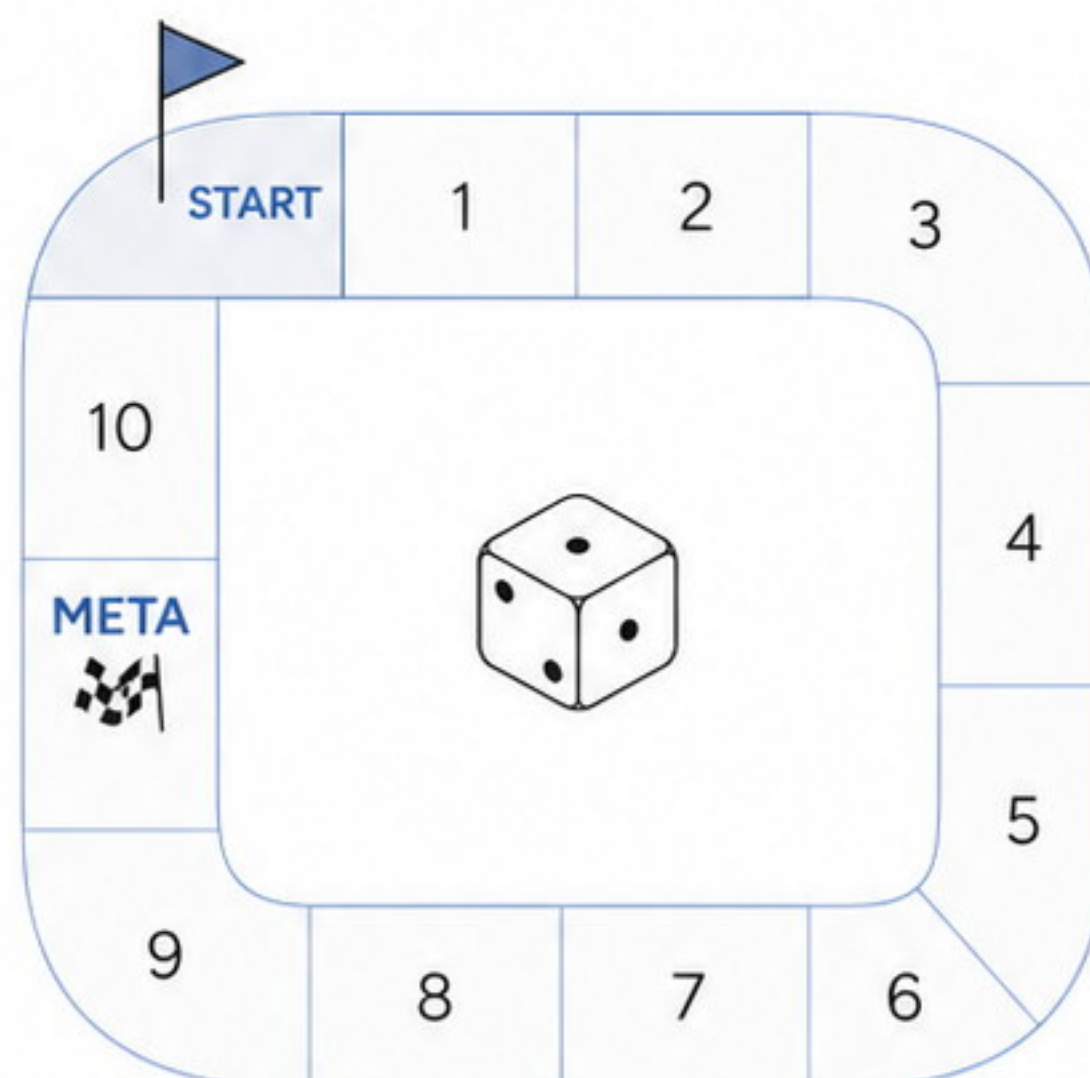
Dla kogo

dzieci rozpoczynające utrwalanie sylab; poziom łatwy



Materiały

tor z 10 polami, kostka, pionek, lista sylab



Przebieg

1. Pacjent rzuca kostką i przesuwa pionek po torze.
2. Po każdym ruchu powtarza wskazaną sylabę tyle razy, ile wynosi liczba oczek.
3. Na wybranych polach mówi sylabę wolno, normalnie albo rytmicznie.
4. Po dotarciu do mety wybiera 2 sylaby i układa z nimi słowo lub pseudowyrz.



Modyfikacje

- otwarte i zamknięte sylaby
- sylaby z trudniejszymi połączeniami
- zmiana tempa lub liczby powtórzeń



Wskazówka terapeutyczna

Dbaj o dokładność bardziej niż o szybkość i skracaj serię, gdy pojawia się spadek jakości.



Kryterium sukcesu

3 przejścia przez tor z utrzymaniem poprawności

Ścieżka Słów



Gra 03



Cel terapeutyczny

przechodzenie od poprawnej realizacji słowa do krótkiego zdania i spontanicznej wypowiedzi



Dla kogo

pacjenci utrwalający głoskę na poziomie słowa i zdania; poziom średni



Materiały

plansza w formie ścieżki, karty ze słowami, pionek, znaczniki



Przebieg

- 1 Pacjent losuje słowo i wypowiada je poprawnie.
- 2 Przechodzi kolejne pola ścieżki: słowo → dwa słowa → zdanie → miniwypowiedź.
- 3 Na każdym etapie używa tego samego materiału językowego w dłuższej formie.
- 4 Za poprawne przejście całej ścieżki zdobywa znacznik.



Modyfikacje

- praca na jednym zestawie słów
- łączenie z obrazkiem lub pytaniem
- wersja z podpowiedzią i bez podpowiedzi



Wskazówka terapeutyczna

Zatrzymuj się na etapie, który sprawia trudność, i dopiero potem zwiększaj długość wypowiedzi.



Kryterium sukcesu

4 pełne przejścia ścieżki z co najmniej 80% poprawności

Detektyw Artykulacyjny



Cel terapeutyczny

rozwijanie słuchowej kontroli poprawności wymowy oraz samomonitorowania



Dla kogo

pacjenci, którzy potrafią już rozpoznawać różnicę między poprawną i niepoprawną realizacją



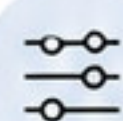
Materiały

karty „trafione” / „błąd”,
lusterko, lista słów lub zdań



Przebieg

- 1 Terapeuta lub pacjent wypowiada słowo w wersji poprawnej albo niepoprawnej.
- 2 Pacjent wskazuje: „trafione” lub „błąd”.
- 3 Następnie podaje poprawną wersję i sam ją powtarza.
- 4 Na końcu wybiera 3 przykłady do samokontroli przed lustrem.



Modyfikacje

- tylko słuchanie
- słuchanie + powtórzenie
- poziom słowa, zdania lub dialogu



Wskazówka terapeutyczna

Łącz ocenę słuchową z krótkim komentarzem: co było poprawne, a co wymaga korekty.



Kryterium sukcesu

80% trafnych ocen poprawności

Zakręć i Powiedz

Gra 05



Cel terapeutyczny

elastyczne utrwalanie materiału artykulacyjnego poprzez losowe zadania na różnych poziomach trudności



Dla kogo

dzieci i młodsi uczniowie; poziom łatwy–średni



Materiały

spinner lub tarcza z polami, karty słów/obrazków, znaczniki punktów



Przebieg

1. Pacjent kręci tarczą.
2. Wykonuje zadanie z wylosowanego pola.
3. Za poprawną realizację zdobywa punkt lub znacznik.
4. Po 5 punktach przechodzi do rundy finałowej z jednym krótkim zdaniem.



Przykładowe pola tarczy



Modyfikacje

- wersja z czasem
- wersja z pracą w parach
- wersja z własnymi słowami pacjenta



Wskazówka terapeutyczna

Dobieraj pola tarczy do aktualnego etapu terapii i usuwaj zadania zbyt trudne lub zbyt łatwe.



Kryterium sukcesu

10 prób z utrzymaniem poprawności i zaangażowania

Trzy Poziomy Głoski

Gra 06

ARTYKULACJA • STOPNIOWANIE TRUDNOŚCI • AUTOMATYZACJA



Cel: Pomóc terapeutce stopniowo zwiększać trudność zadania bez zmiany całej mechaniki gry.

Ta sama głoska ćwiczona jest na trzech poziomach:



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera głoskę docelową oraz materiał słowny.
2. Pacjent rozpoczyna od poziomu 1.
3. Po wykonaniu ustalonej liczby prób przechodzi na wyższy poziom.
4. Jeśli zadanie staje się zbyt trudne, można wrócić do poprzedniego poziomu.
5. Celem nie jest jak najszybsze ukończenie gry, ale zachowanie jakości wykonania.



Przykład demonstracyjny

Jeśli ćwiczone słowo to „rower”:

Poziom 1: rower

Poziom 2: To jest czerwony rower.

Poziom 3: Lubię jeździć na rowerze, kiedy jest ciepło.



Terapeuta decyduje

Przejsie na wyższy poziom powinno zależeć od aktualnej gotowości pacjenta, a nie od liczby punktów.



Modyfikacja

Można ćwiczyć tylko jeden poziom podczas całej sesji.

Misja Generalizacji

Gra 07

ARTYKULACJA • GENERALIZACJA • WYPOWIEDŹ SPONTANICZNA



Cel: Wspierać przechodzenie od kontrolowanych ćwiczeń do używania ćwiczonej realizacji w coraz bardziej naturalnych sytuacjach komunikacyjnych.

Generalizacja oznacza przenoszenie umiejętności ćwiczonej podczas terapii do mniej kontrolowanych wypowiedzi i codziennej komunikacji.



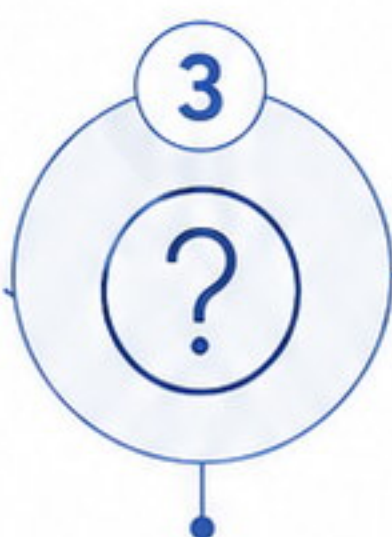
**MISJA 1 —
SŁOWO**

Powiedz wybrane słowo.



**MISJA 2 —
ZDANIE**

Użyj go w zdaniu.



**MISJA 3 —
ODPOWIEDŹ**

Odpowiedz na krótkie pytanie, używając ćwiczonego materiału.



**MISJA 4 —
OPOWIEDZ**

Powiedz 2–3 zdania na wybrany temat.



**MISJA 5 —
SWOBODNA
ROZMOWA**

Spróbuj zwracać uwagę na ćwiczoną realizację podczas krótkiej rozmowy.



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera poziom początkowy.
2. Pacjent realizuje tylko te misje, które są adekwatne do aktualnego etapu terapii.
3. Terapeuta może zatrzymać się na jednym poziomie lub wrócić niżej.
4. Krótka informacja zwrotna pojawia się po zadaniu, nie po każdym słowie, jeśli częste przerywanie obniża naturalność wypowiedzi.



Ważna zasada

Nie oczekuj pełnej kontroli w spontanicznej rozmowie od razu.

Generalizacja jest procesem.



Mini tracker

- ☐ Słowo ☐ Zdanie ☐ Odpowiedź
☐ Opowiadanie ☐ Rozmowa

Dziś pracowaliśmy na poziomie: _____

MODUŁ 02

Mowa czynna i słownictwo

Więcej słów, trafniejsze znaczenia i łatwiejsze budowanie wypowiedzi.

Dostarczyć gier wspierających aktywne wydobywanie słów, organizowanie słownictwa, rozwijanie zdań oraz tworzenie krótkich wypowiedzi.



SŁOWO



CECHA



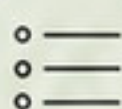
KATEGORIA



ZDANIE



HISTORIA



W tym module

- kategorie semantyczne
- opisywanie cech
- skojarzenia i relacje między słowami
- czasowniki
- budowanie zdań
- rozszerzanie wypowiedzi
- tworzenie krótkich historii

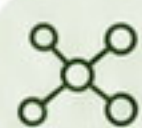
Szybkie Kategorie

Gra 08

SŁOWNICTWO • KATEGORIE • WYDOBYWANIE SŁÓW



Cel: Ćwiczyć szybkie przywoływanie słów należących do określonej kategorii znaczeniowej.



Kategoria semantyczna to grupa słów połączonych wspólnym znaczeniem, np. zwierzęta, ubrania albo jedzenie.



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera jedną kategorię.
2. Pacjent ma podać określoną liczbę słów należących do tej kategorii.
3. Każde poprawnie podane słowo zaznacza się na liczniku.
4. Po zakończeniu rundy można zmienić kategorię.
5. Jeśli wydobyć słowa jest trudne, terapeuta może podać podpowiedź.



ZWIERZĘTA



JEDZENIE



UBRANIA



POJAZDY



MEBLE



ZAWODY



MIEJSCA



CZYNNOŚCI



Wariant podstawowy:

Podaj 3 słowa z kategorii.



Wariant rozszerzony:

Podaj 5 słów i wyjaśnij, co je łączy.



Wariant językowy:

Użyj jednego wybranego słowa w zdaniu.



Podpowiedzi

- pierwszą głoskę
- opis funkcji
- wskazanie miejsca
- wybór z dwóch możliwości



Podpowiedź powinna pomagać wydobyć słowo, a nie zamieniać zadania w zgadywanie.

MODUŁ 02

Opisz, Nie Nazywaj



Gra 09

SŁOWNICTWO • CECHY • DEFINIOWANIE



Cel: Rozwijać umiejętność opisywania znaczenia słowa bez bezpośredniego podawania jego nazwy.



Pacjent otrzymuje słowo i próbuje opisać je tak, aby druga osoba mogła odgadnąć, o czym mówi.



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera słowo.
2. Pacjent nie może go wypowiedzieć.
3. Korzysta z pytań pomocniczych.
4. Terapeuta lub drugi uczestnik próbuje odgadnąć słowo.
5. Po odgadnięciu wspólnie sprawdzają, które informacje były najbardziej pomocne.



Przykład

Słowo: parasol

Opis: To przedmiot. Używamy go, kiedy pada deszcz. Trzymamy go nad głową. Może być składany.



Wariant łatwiejszy:

Terapeuta zadaje pytania, a pacjent tylko odpowiada.



Wariant trudniejszy:

Pacjent opisuje słowo samodzielnie, bez pytań pomocniczych.



CO TO JEST?

Do jakiej kategorii należy?



JAK WYGLĄDA?

Jaki ma kolor, kształt lub wielkość?



DO CZEGO SŁUŻY?

Co można z tym zrobić?



GDZIE TO SPOTKASZ?

W jakim miejscu zwykle się znajduje?



Z CZYM SIĘ KOJARZY?

Co jest do tego podobne lub powiązane?

Łańcuch Słów

Gra 10

SŁOWNICTWO • SKOJARZENIA • RELACJE SEMANTYCZNE



Cel: Ćwiczyć tworzenie logicznych powiązań między słowami i aktywne wydobywanie słownictwa.

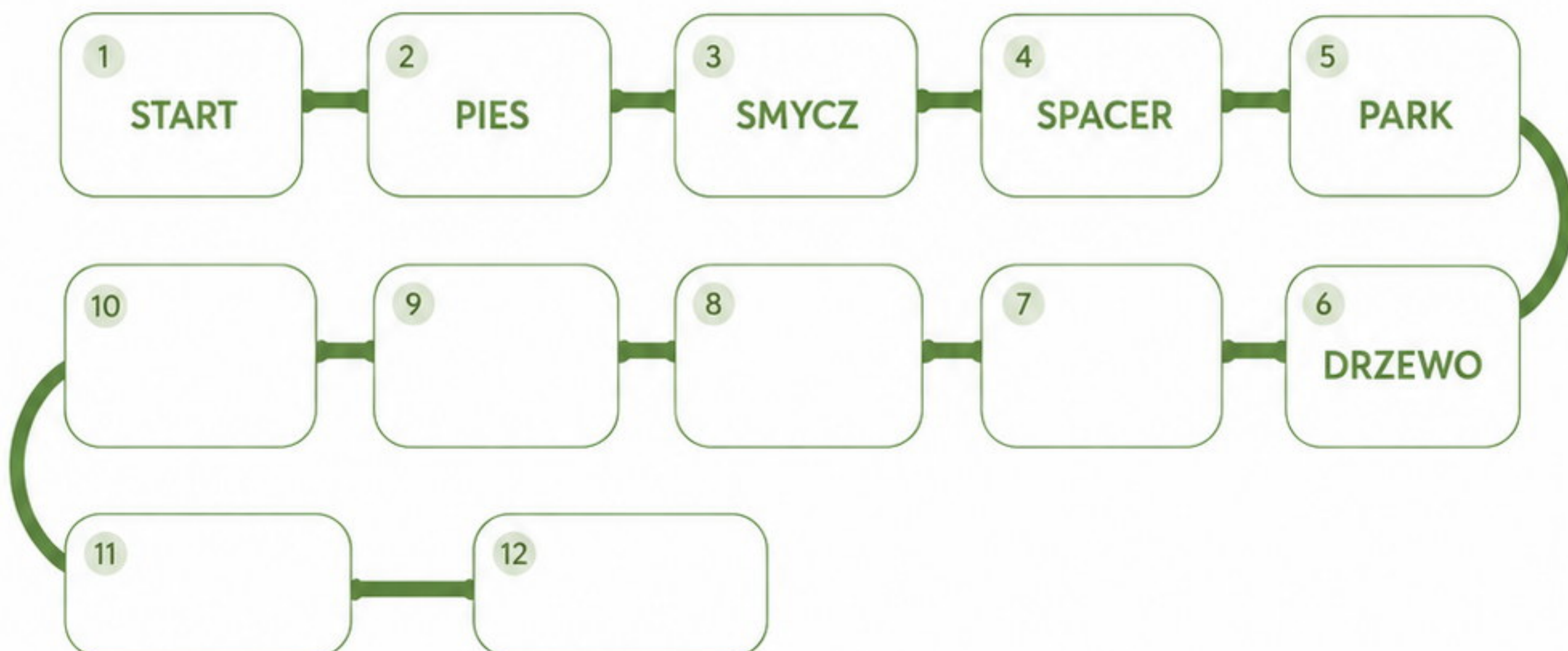


Każde nowe słowo musi w jakiś sposób łączyć się z poprzednim.



Instrukcja

1. Terapeuta podaje pierwsze słowo.
2. Pacjent dodaje słowo, które ma z nim logiczny związek.
3. Następnie wyjaśnia, dlaczego te dwa słowa się łączą.
4. Kolejne słowo powinno odnosić się do ostatniego elementu łańcucha.
5. Celem jest zbudowanie jak najdłuższego logicznego ciągu.



Przykładowe wyjaśnienie

- pies używa smyczy
- ze smyczą idziemy na spacer
- spacer można odbyć w parku
- w parku rosną drzewa



Trzy typy relacji



TA SAMA KATEGORIA — np. jabłko → gruszka



FUNKCJA / UŻYCIE — np. nożyczki → ciąć



MIEJSCE / SYTUACJA — np. książka → biblioteka



Wariant łatwiejszy:

Terapeuta proponuje dwa słowa, a pacjent wybiera to, które lepiej pasuje.



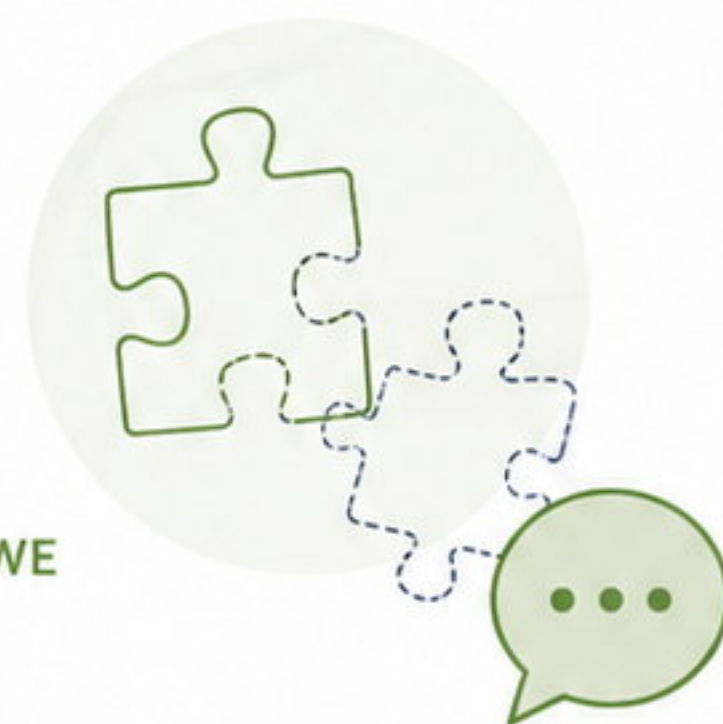
Wariant trudniejszy:

Pacjent musi zbudować łańcuch z 8 elementów i wyjaśnić każde połączenie.

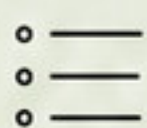
Co Tu Pasuje?

Gra 11

SŁOWNICTWO • KATEGORIE • ROZUMOWANIE JĘZYKOWE



Cel: Ćwiczyć dobieranie słów do wspólnej kategorii oraz wyjaśnianie znaczeniowych powiązań.



Na stronie znajdują się zestawy trzech słów oraz jedno puste miejsce.

1. przeczytać lub wysłuchać trzech słów
2. określić, co je łączy
3. dodać czwarte słowo pasujące do zestawu
4. wyjaśnić swój wybór

1



jabłko • banan • gruszka • _____

Kategoria: owoce

2



krzesło • stół • szafa • _____

Kategoria: meble

3



biegać • skakać • pływać • _____

Kategoria: czynności

4



autobus • samochód • rower • _____

Kategoria: transport

5



lekarz • nauczyciel • kucharz • _____

Kategoria: zawody

6



kuchnia • łazienka • sypialnia • _____

Kategoria: pomieszczenia



Wariant odwrotny: Terapeuta podaje cztery słowa.

Pacjent wskazuje jedno, które nie pasuje, i uzasadnia odpowiedź.



Najważniejsze pytanie

Dlaczego to pasuje?

Odpowiedź na to pytanie ćwicz nie tylko słownictwo, ale również świadome rozumienie relacji między pojęciami.

Łowca Czasowników

Gra 12

MOWA CZYNNA • CZASOWNIKI • BUDOWANIE ZDAŃ



Cel:

Rozwijać nazywanie czynności oraz używanie czasowników w prostych i rozwiniętych zdaniach.



Czasownik

to słowo nazywające czynność lub stan, np. biegnie, śpi, czyta, gotuje.



Instrukcja

1. Terapeuta pokazuje obrazek, wykonuje gest albo podaje krótką sytuację.
2. Pacjent nazywa czynność jednym słowem.
3. Następnie rozwija odpowiedź do zdania.
4. Na wyższym poziomie dodaje osobę, miejsce, sposób lub czas wykonania czynności.



Drabinka trudności

1

POZIOM 1 — CO ROBI?

biegnie

2

POZIOM 2 — KTO + CO ROBI?

Chłopiec biegnie.

3

POZIOM 3 — KTO + CO ROBI + GDZIE?

Chłopiec biegnie w parku.

4

POZIOM 4 — ROZWIŃ

Chłopiec szybko biegnie w parku rano.



Łowca czasowników

1



2



3



4



5



6



7



8





Lista sugestii

biegać, jeść, pić,
czytać, pisać,
spać, otwierać,
budować



Wariant bez obrazków

Terapeuta mówi rzeczownik, np. „pies”, a pacjent podaje jak najwięcej pasujących czasowników: biega, szczeka, śpi, je.



Cel językowy

Nie chodzi tylko o podanie czasownika. Jeśli pacjent jest gotowy, wykorzystaj go jako punkt wyjścia do budowania coraz pełniejszych zdań.

Budujemy Zdanie

Gra 13

MOWA • SKŁADNIA • ROZWIJANIE WYPOWIEDZI



Cel: Pomóc pacjentowi budować kompletne zdania poprzez łączenie prostych elementów.



Zdanie powstaje etapami z czterech pytań:

KTO? → CO ROBI? → GDZIE? → JAK / KIEDY?



Instrukcja

1. Pacjent wybiera lub losuje jeden element z każdej kolumny.
2. Łączy je w jedno sensowne zdanie.
3. Terapeuta pomaga poprawić formę gramatyczną, jeśli jest to potrzebne.
4. Na końcu pacjent może rozbudować zdanie o własny szczegół.

KTO?	CO ROBI?	GDZIE?	JAK / KIEDY?
dziewczynka	czyta	w domu	wieczorem
chłopiec	biegnie	w parku	szybko
pies	śpi	na dywanie	spokojnie
mama	gotuje	w kuchni	rano



Przykład: Dziewczynka czyta w domu wieczorem.



Nie musi być idealnie

Jeśli losowane elementy tworzą zabawne lub nietypowe zdanie, można je wykorzystać do rozmowy: *Czy to ma sens? Jak można poprawić zdanie?*



Wariant łatwiejszy:

Używaj tylko dwóch kolumn:
KTO? + CO ROBI?



Wariant trudniejszy:

Pacjent buduje dwa powiązane zdania i łączy je w krótką wypowiedź.

Historia z Trzech Kart

Gra 14

MOWA • NARRACJA • SŁOWNICTWO • SEKWENCJA



Cel: Ćwiczyć tworzenie krótkiej, logicznej wypowiedzi z początkiem, rozwinięciem i zakończeniem.



Pacjent losuje trzy elementy i wykorzystuje je do stworzenia krótkiej historii.

KARTA 1 — KTO?



chłopiec



dziewczynka



pies



nauczyciel



sąsiad



lekarz

KARTA 2 — GDZIE?



w parku



w domu



w sklepie



w szkole



na przystanku



w ogrodzie

KARTA 3 — CO SIĘ STAŁO?



coś zaginęło



zaczął padać deszcz



ktoś potrzebował pomocy



pojawiła się niespodzianka



coś się zepsuło



wydarzyło się coś zabawnego

NA POCZĄTKU...

Kto? Gdzie?

POTEM...

Co się wydarzyło?

NA KOŃCU...

Jak sytuacja się zakończyła?



Instrukcja

1. Wybierz po jednym elemencie z każdej grupy.
2. Ułóż pierwsze zdanie przedstawiające bohatera i miejsce.
3. Powiedz, co się wydarzyło.
4. Dodaj rozwiązanie lub zakończenie.
5. Jeśli pacjent jest gotowy, dodaj uczucia bohatera.



Pomoc terapeuty

- Co było najpierw?
- Co wydarzyło się później?
- Jak zareagowała ta osoba?
- Co stało się na końcu?



Wariant łatwiejszy:

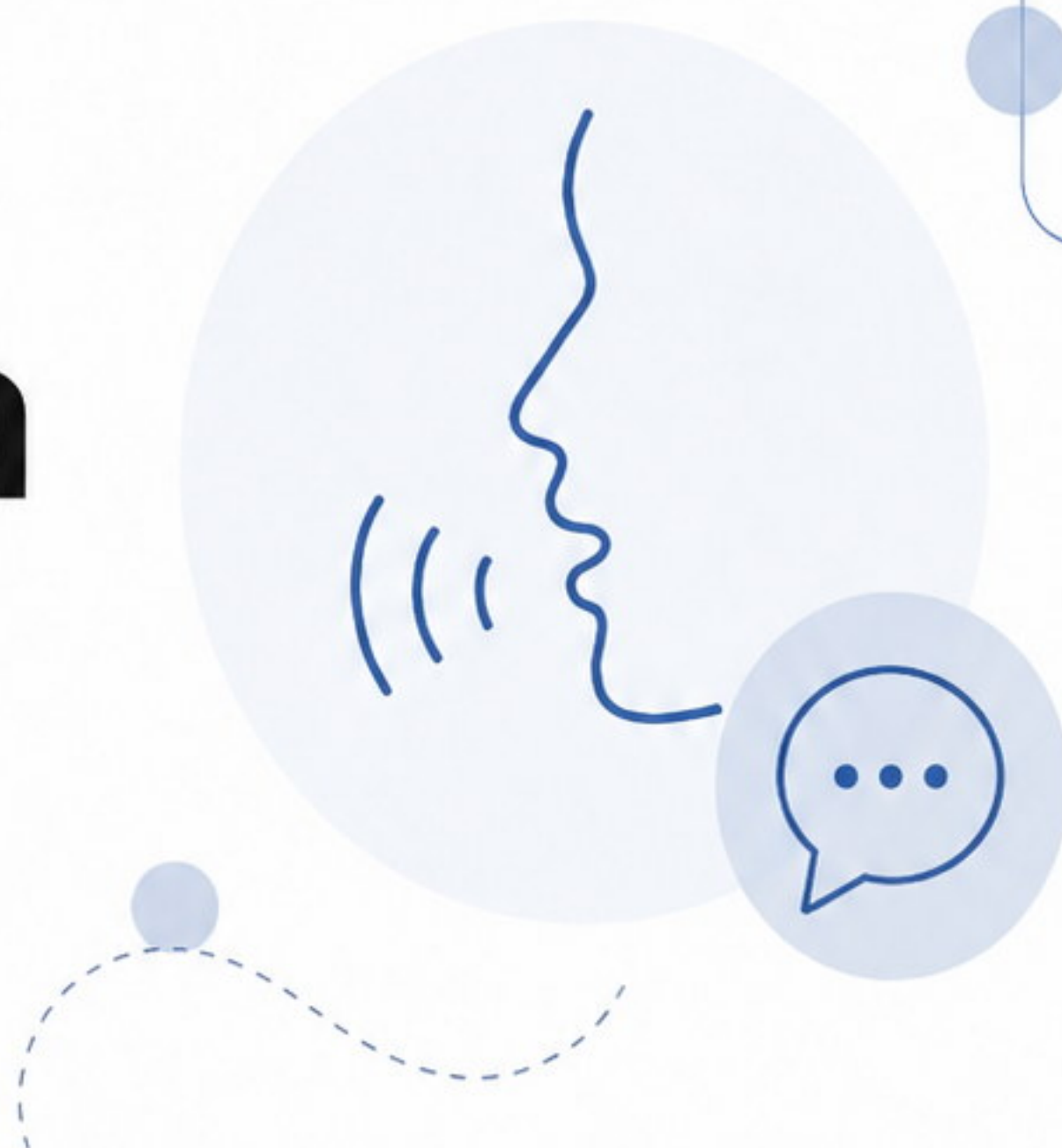
Pacjent tworzy historię zawierającą minimum 5 zdań i jedno słowo wskazane przez terapeutę.

MODUŁ 03

Płynność mówienia

Mniej presji, więcej kontroli
i spokojniejsza komunikacja.

Dostarczyć prostych aktywności, które pomagają terapeutcie pracować nad tempem, oddechem, łagodnym rozpoczynaniem wypowiedzi, planowaniem frazy oraz komfortem mówienia.



ODDECH



START



FRAZA



PAUZA



DALSZA
WYPOWIEDŹ



W tym module

- spokojne rozpoczynanie wypowiedzi
- kontrola tempa
- organizacja oddechu i frazy
- świadome zatrzymanie i pauza
- zmiana tempa
- odpowiedzi bez presji czasu
- krótkie wypowiedzi w warunkach bardziej naturalnej komunikacji



Ważna informacja kliniczna

Materiały z tego modułu powinny być stosowane zgodnie z indywidualnym planem terapii. Celem nie jest wymuszanie „idealnej płynności”, lecz wspieranie komfortu komunikacyjnego oraz strategii dobranych przez specjalistę.

Spokojny Start

Gra 15

PŁYNNOŚĆ • ROZPOCZYNANIE WYPOWIEDZI •
ŚWIADOME MÓWIENIE



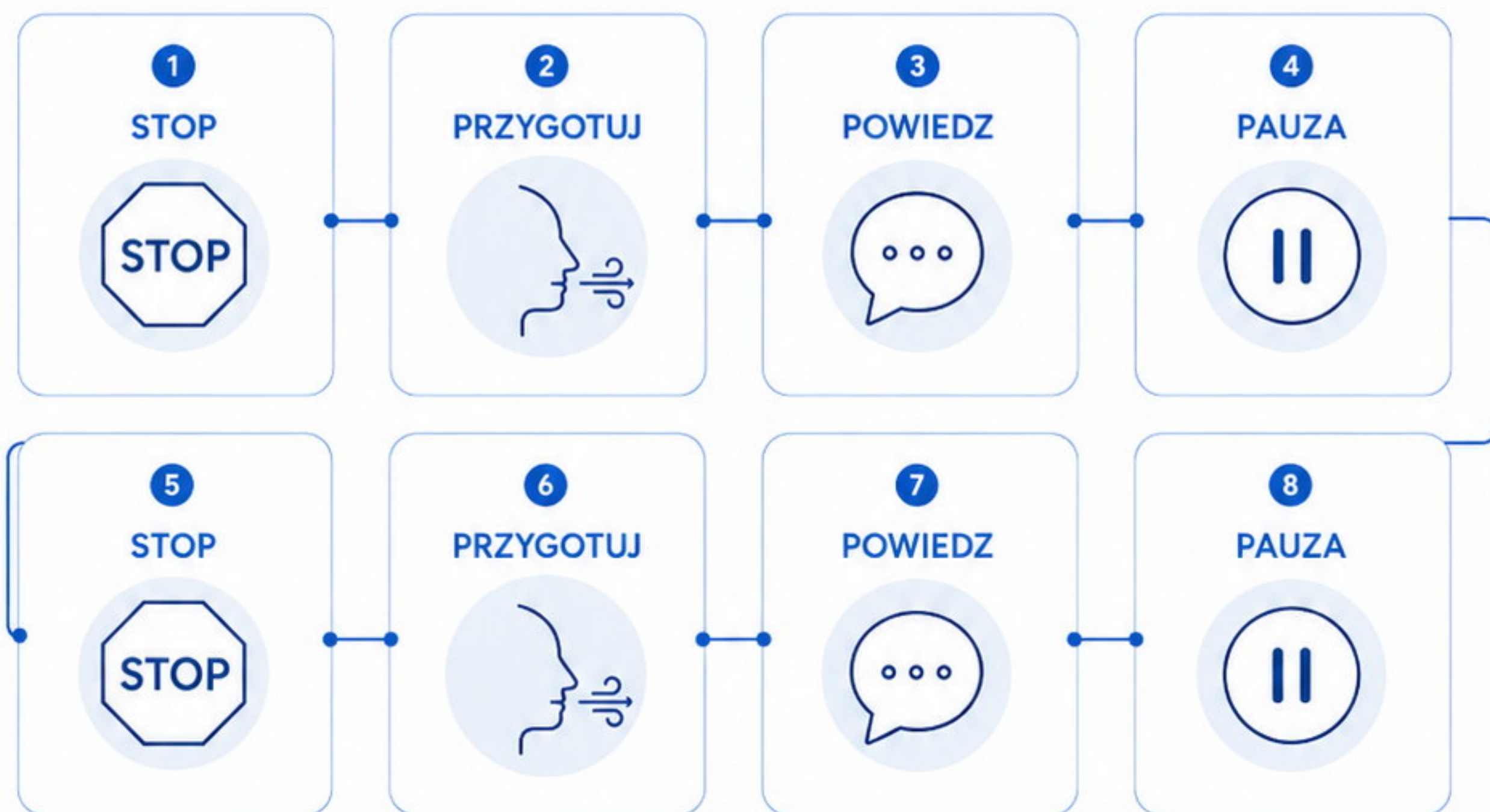
Cel: Pomóc pacjentowi ćwiczyć rozpoczęcie wypowiedzi w sposób zgodny ze strategią aktualnie stosowaną przez terapeutę.

Przed wypowiedzeniem słowa lub zdania pacjent zatrzymuje się na chwilę, przygotowuje wypowiedź i rozpoczyna ją bez pośpiechu.



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera krótkie słowa, odpowiedzi lub zdania.
2. Pacjent patrzy na symbol STOP.
3. Robi krótką chwilę przygotowania.
4. Rozpoczyna wypowiedź w sposób ustalony podczas terapii.
5. Po wypowiedzi przechodzi do kolejnego pola.



Przykład zadania

Co lubisz robić po szkole?

- zatrzymuje się
- przygotowuje odpowiedź
- rozpoczyna ją bez presji czasu



Bez pośpiechu

Nie używaj ograniczenia czasowego.

Pacjent powinien mieć możliwość przygotowania wypowiedzi.



Ważne

Nie oceniaj każdej wypowiedzi jako „płynnej” lub „niepłynnej”.

Skup się na zastosowaniu strategii wybranej przez terapeutę i komforcie pacjenta.

Tempo Żółwia

Gra 16

PŁYNNOŚĆ • TEMPO MÓWIENIA • KONTROLA



Cel: Ćwiczyć świadome zwalnianie tempa wypowiedzi bez nadmiernego rozciągania każdego słowa.



Na czym polega gra?

Pacjent przesuwa znacznik po krótkiej ścieżce i na każdym polu wypowiada słowo, frazę lub zdanie w spokojniejszym tempie.



Co to znaczy?

Spokojniejsze tempo oznacza mówienie bez pośpiechu, z naturalnymi przerwami między częściami wypowiedzi.

START



1



POWIEDZ
WOLNIEJ

2



ZRÓB
PAUZĘ

3



POWTÓRZ
SPOKOJNIE

4



POWIEDZ
CAŁĄ FRAZĘ

META



9



POWIEDZ
CAŁĄ FRAZĘ

8



POWIEDZ
WOLNIEJ

7



ZRÓB
PAUZĘ

6



POWTÓRZ
SPOKOJNIE

5



POWIEDZ
WOLNIEJ



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera materiał językowy.
2. Pacjent przesuwa pionek o jedno pole.
3. Na polu wykonuje zadanie.
4. Po wypowiedzi terapeuta może zadać jedno pytanie refleksyjne: „Czy miałeś czas, żeby spokojnie powiedzieć całą frazę?”
5. Gra kończy się po przejściu ścieżki.



Wariant łatwiejszy

Użyj pojedynczych fraz 2–3 wyrazowych.



Wariant trudniejszy

Użyj odpowiedzi składającej się z 2–3 zdań.



Ważne w terapii

Nie wymuszaj nienaturalnego tempa. Celem jest większa świadomość tempa i możliwość regulacji, jeśli strategia ta jest elementem terapii.

Oddech i Fraza

Gra 17

PŁYNNOŚĆ • ODDECH • PLANOWANIE WYPOWIEDZI



Cel: Wspierać świadome planowanie krótkiej wypowiedzi i naturalne dzielenie jej na frazy.



Idea gry

Pacjent ćwiczy zauważanie, gdzie wypowiedź może zostać naturalnie podzielona na krótsze części.



Co to jest fraza?

Fraza to krótki fragment wypowiedzi, który można wypowiedzieć jako jedną logiczną całość.



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera krótkie zdanie.
2. Wspólnie zaznaczają naturalne miejsce pauzy.
3. Pacjent przygotowuje pierwszą frazę.
4. Wypowiada ją.
5. Robi naturalną pauzę i kontynuuje kolejną część.

Zaznacz miejsce podziału fraz, wstawiając ukośnik (/).

1	Po szkole / idę na trening.
2	Kiedy wracam do domu / najpierw jem obiad.
3	W sobotę rano / jedziemy do babci / a potem wracamy wieczorem.
4	_____
5	_____
6	_____



Pamiętaj

Nie każde zdanie wymaga przerwy w tym samym miejscu. Terapeuta dobiera długość frazy do pacjenta i celu pracy.



Wariant własny

Moje zdanie: _____

Podział na frazy: _____

Płynna Ścieżka

Gra 18

PŁYNNOŚĆ • STRATEGIE • UTRWALANIE



Cel:

Ćwiczyć stosowanie wybranych strategii w różnych typach krótkich wypowiedzi.



Każde pole ścieżki odpowiada innemu rodzajowi zadania komunikacyjnego.



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera jedną strategię aktualnie ćwiczoną z pacjentem.
2. Pacjent przechodzi kolejne pola.
3. Na każdym polu wykonuje krótkie zadanie.
4. Strategia pozostaje taka sama przez całą rundę, aby nie przeciążać pacjenta zbyt wieloma wymaganiami.



Jedna strategia naraz

- ☐ spokojniejszy start
- ☐ wolniejsze tempo
- ☐ planowanie frazy
- ☐ pauzy
- ☐ inna strategia: _____



Nie należy łączyć wszystkich strategii jednocześnie, jeśli zwiększa to obciążenie lub napięcie pacjenta.

1



Powiedz swoje imię.

2



Nazwij 3 rzeczy, które widzisz.

3



Odpowiedz na proste pytanie.

4



Powiedz jedno zdanie o swoim dniu.

5



Zadaj terapeutce pytanie.

6



Opisz jeden przedmiot.

7



Powiedz, co lubisz robić.

8



Opowiedz o jednej sytuacji.

9



Powiedz zdanie z wybranym słowem.

10



Krótką swobodną wypowiedź.

Zmieniamy Tempo

Gra 19

PŁYNNOŚĆ • TEMPO • ŚWIADOMOŚĆ



Cel: Pomóc pacjentowi zauważać różnice między tempem bardzo szybkim, naturalnym i spokojniejszym.



Idea: Zadanie nie polega na „mówieniu zawsze wolno”, lecz na świadomym rozpoznawaniu i regulowaniu tempa.

1 ZA SZYBKO



Celowo wypowiedz krótką frazę zbyt szybko – tylko jako demonstrację.

2 NATURALNIE



Powiedz tę samą frazę w swoim naturalnym tempie.

3 SPOKOJNIE



Powiedz ją ponownie trochę wolniej, zachowując naturalne brzmienie.



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera krótką frazę.
2. Demonstruje trzy tempo.
3. Pacjent wskazuje, które tempo usłyszał.
4. Następnie próbuje sam zastosować wskazane tempo.
5. Na końcu wspólnie określają, które tempo było najbardziej komfortowe.



Przykładowe frazy

- „Dzisiaj idę do szkoły.”
- „Lubię grać w piłkę.”
- „Po południu jadę do domu.”



Refleksja

Które tempo było dla Ciebie najwygodniejsze?



Wskazówka kliniczna

Nie wartościować automatycznie wolniejszego tempa jako „lepszego”. Terapeuta wybiera cel zgodny z planem terapii.

Pytanie bez Pośpiechu

Gra 20

PŁYNNOŚĆ • ODPOWIEDZI • KOMFORT KOMUNIKACYJNY



Cel: Ćwiczyć formułowanie odpowiedzi bez presji natychmiastowej reakcji.



Pacjent otrzymuje pytanie, ale przed odpowiedzią może skorzystać z krótkiego etapu przygotowania.



1. Terapeuta zadaje pytanie.
2. Pacjent nie musi odpowiadać od razu.
3. Może przez chwilę przygotować treść.
4. Następnie odpowiada.
5. Terapeuta może dopytać dopiero po zakończeniu wypowiedzi.

1 ? Co lubisz robić w wolnym czasie?	2 ? Jak wygląda Twój typowy poranek?	3 ? Jakie miejsce lubisz najbardziej?	4 ? Co ostatnio Cię zainteresowało?
5 ? Jak spędzasz weekend?	6 ? Jakie jedzenie lubisz?	7 ? Co robisz, gdy chcesz odpocząć?	8 ? Opowiedz o czymś, co ostatnio wydarzyło się w Twoim dniu.



Wariant łatwiejszy

Pacjent wybiera jedno z dwóch pytań.



Wariant bardziej wymagający

Po odpowiedzi terapeuta zadaje jedno naturalne pytanie dodatkowe.



Brak presji czasu jest częścią zadania.

Misja Swobodnej Wypowiedzi

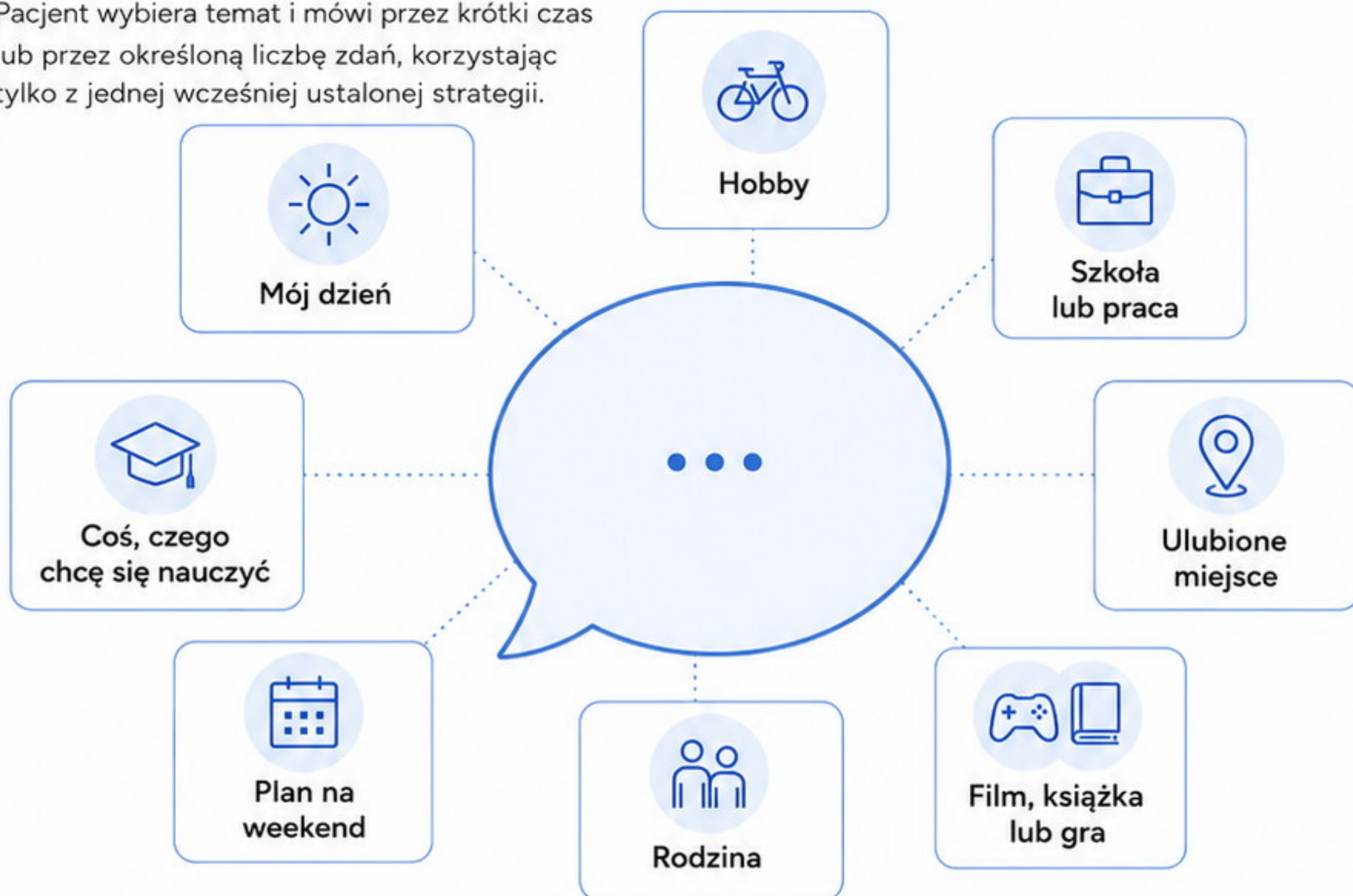
Gra 21

PŁYNNOŚĆ • GENERALIZACJA • ROZMOWA



Cel: Przenieść wybraną strategię do krótkiej, bardziej naturalnej sytuacji komunikacyjnej.

Pacjent wybiera temat i mówi przez krótki czas lub przez określoną liczbę zdań, korzystając tylko z jednej wcześniej ustalonej strategii.



Instrukcja

1. Wybierz temat.
2. Ustal jedną strategię:
 - ☐ spokojny start
 - ☐ tempo
 - ☐ frazy
 - ☐ pauzy
 - ☐ inna: _____
3. Pacjent mówi 3–5 zdań.
4. Terapeuta nie przerywa każdej trudności.
5. Po zakończeniu odbywa się krótka refleksja.



Refleksja

- Co było łatwe?
- Co było trudniejsze?
- Czy udało Ci się pamiętać o strategii?
- Czy chcesz spróbować jeszcze raz?



Cel

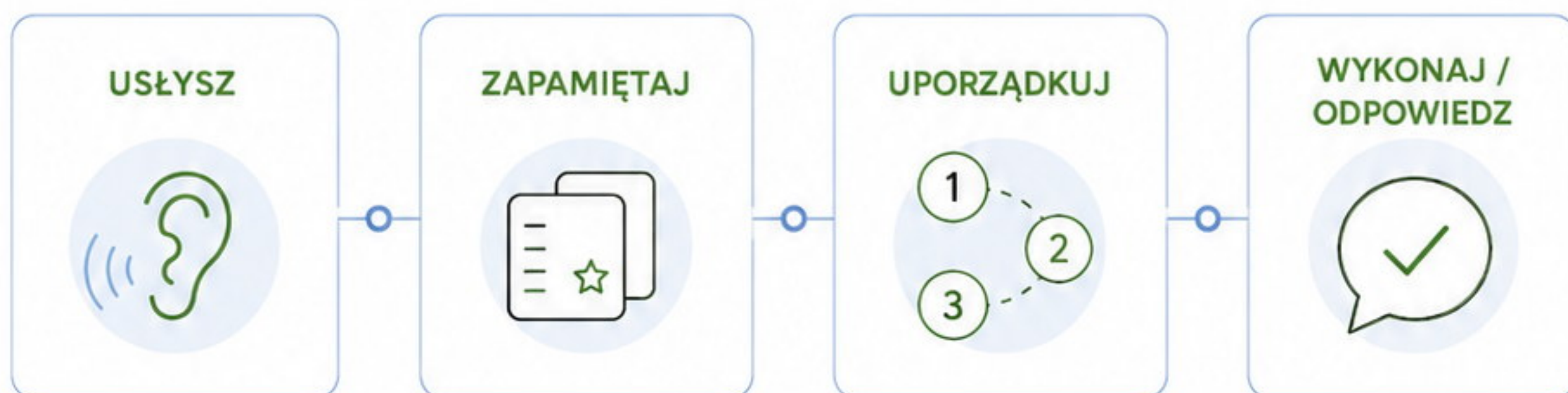
Nie chodzi o całkowicie pozbawioną nie płynności wypowiedź. Celem jest świadome korzystanie z ustalonego narzędzia i zwiększanie komfortu mówienia.

MODUŁ 04

Rozumienie i pamięć słuchowa

Słuchaj uważnie, zapamiętaj kluczowe informacje i wykorzystaj je w działaniu.

Dostarczyć praktycznych aktywności wspierających rozumienie wypowiedzi, wykonywanie poleceń, zapamiętywanie informacji słuchowych, sekwencje oraz świadome wychwytywanie szczegółów.



Pamięć słuchowa to zdolność do krótkotrwałego zapamiętywania i wykorzystywania informacji, które zostały usłyszane.



W tym module

- słuchanie i wybór
- sekwencje
- polecenia jedno- i wieloetapowe
- pamięć krótkich list
- porządkowanie informacji
- ocena prawdziwości
- zapamiętywanie krótkiej historii

Posłuchaj i Wskaż

Gra 22

ROZUMIENIE • SŁUCHANIE • WYBÓR



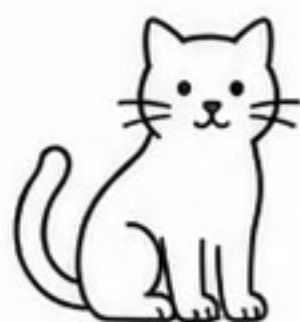
Cel: Ćwiczyć rozumienie krótkich komunikatów słownych i wybór właściwego elementu na podstawie usłyszanej informacji.



Terapeuta podaje jedno polecenie lub opis.
Pacjent słucha i wskazuje właściwy symbol lub obraz.



pies



kot



samochód



rower



jabłko



kubek



książka



klucz



but



piłka



krzesło



zegar

Poziom 1 —
jedna informacja

Przykład:

Pokaż rower.

Poziom 2 —
dwie informacje

Przykład:

Pokaż coś, czym można
jechać i co ma dwa koła.

Poziom 3 —
cecha + funkcja

Przykłady:

- Pokaż przedmiot, którego używasz do czytania.
- Pokaż coś, co można założyć na stopę.

Poziom 4 —
wykluczenie

Przykład:

Pokaż coś, co nie jest
jedzeniem i służy
do picia.



Instrukcja

1. Terapeuta wybiera poziom.
2. Czyta jedno polecenie tylko raz, jeśli odpowiada to celowi zadania.
3. Pacjent wskazuje odpowiedni obraz.
4. W razie potrzeby terapeuta może powtórzyć polecenie lub uprościć je.
5. Po wyborze można zapytać: „Skąd wiedziałeś?”



Obserwuj

Zwróć uwagę, czy trudność dotyczy rozumienia słów, liczby informacji w poleceniu, pamięci czy koncentracji.



Wariant językowy

Po wskazaniu obrazka pacjent tworzy z nim krótkie zdanie.

Sekwencja Detektywa

PAMIĘĆ SŁUCHOWA • KOLEJNOŚĆ •
SEKWENCJE



Cel: Ćwiczyć zapamiętywanie i odtwarzanie informacji w prawidłowej kolejności.

Pacjent słucha krótkiej sekwencji słów, czynności lub elementów, a następnie odtwarza ją w tej samej kolejności.

POZIOM 1 — 2 ELEMENTY

pies → piłka

1

2

POZIOM 2 — 3 ELEMENTY

kubek → książka → klucz

1

2

3

POZIOM 3 — 4 ELEMENTY

jabłko → rower → kot →
zegar

1

2

3

4

POZIOM 4 — SEKWENCJA CZYNNOŚCI

wstań → dotknij stołu →
kłaśnij → usiądź

1

2

3

4



Pytanie kontrolne

Co było pierwsze? Co
było ostatnie?



Ważne klinicznie

Nie zwiększaj długości
automatycznie po jednej
poprawnej próbie.

Wykonaj Polecenie

ROZUMIENIE • POLECENIA • PAMIĘĆ
ROBOCZA



Cel: Ćwiczyć rozumienie i realizację instrukcji, rosnącej liczbie elementów.

1

1 krok

Dotknij książki.

2

2 kroki

Weź piłkę i połóż ją na krześle.

3

3 kroki

Wstań, podejź do stołu i dotknij kubka.

4

miejsce i kierunek

Położ klucz pod książką.



Instrukcja

1. Wybierz poziom.
2. Przekaż całe polecenie.
3. Pacjent słucha do końca.
4. Następnie wykonuje zadanie.
5. Zapytaj, co pomogło zapamiętać.



Przydatne pojęcia

na • pod • obok
przed • za • między



Wariant trudniejszy

Dodaj warunek: „Zanim dotkniesz książki, weź ołówek.”



Obserwuj

Sprawdź, czy trudność dotyczy słów, długości instrukcji, pamięci czy relacji przestrzennych.

Co Zniknęło?

PAMIĘĆ • UWAGA • SŁOWNICTWO



Cel: Ćwiczyć zapamiętywanie krótkiego zestawu informacji i identyfikowanie brakującego elementu.

Zapamiętaj zestaw. Jeden element zostaje usunięty. Zadanie: wskaż, czego brakuje.

PRZED

pies

klucz

kubek

jabłko

książka

PO

pies

klucz

?

jabłko

książka



Instrukcja

1. Pokaż 3-6 elementów.
2. Daj chwilę na zapamiętanie.
3. Usuń jeden element.
4. Zapytaj: „Co zniknęło?”



Warianty

Łatwiej: użyj 3 obrazków.
Trudniej: usuń dwa elementy.
Słuchowo: powiedz listę słów bez obrazków.



Obserwuj strategię

Czy pacjent grupuje elementy, powtarza je w myślach, czy zapamiętuje kolejność?

Słuchowy Łańcuch

PAMIĘĆ SŁUCHOWA • POWTARZANIE •
ROZBUDOWYWANIE SEKWENCJI



Cel: Stopniowo zwiększać liczbę informacji, którą pacjent utrzymuje i odtwarza po usłyszeniu.

Każda kolejna runda zawiera wszystkie wcześniejsze elementy oraz jeden nowy.

1

2

3

4

5

6

7

8

Przykład: kot → kot - dom → kot - dom - rower → kot - dom - rower - jabłko



Instrukcja

1. Terapeuta mówi pierwsze słowo.
2. Pacjent powtarza.
3. Dodaj jeden element.
4. Zatrzymaj grę przed frustracją.



Strategia

Po rundzie zapytaj: „Co pomogło Ci zapamiętać?”



Nie chodzi o rekord

Celem jest proces zapamiętywania, nie jak najdłuższy ciąg.

Prawda czy Pułapka?

ROZUMIENIE • UWAŻNE SŁUCHANIE • LOGIKA
JĘZYKOWA



Cel: Ćwiczyć rozumienie zdań i świadomą ocenę, czy informacja jest logiczna i prawdziwa.

✓ **PRAWDA**

? **PUŁAPKA**

1. Ryba żyje w wodzie. _____

2. But zakładamy na rękę. _____

3. Samochód ma koła. _____

4. Lodówka służy do gotowania obiadu. _____

5. Książkę można czytać. _____

6. Zimą zawsze jest cieplej niż latem. _____

7. Lekarz może pracować w szpitalu. _____

8. Krzesło służy do picia. _____



Instrukcja

Przeczytaj zdanie. Pacjent wybiera PRAWDA albo PUŁAPKA i wyjaśnia: „Dlaczego?”



Najważniejsze

Wyjaśnienie pokazuje, czy pacjent rozumie sens wypowiedzi.

Zapamiętaj Historie

PAMIĘĆ SŁUCHOWA • ROZUMIENIE •
INFORMACJE KLUCZOWE



Cel: Ćwiczyć słuchanie krótkiego tekstu, zapamiętywanie najważniejszych informacji i odpowiadanie na pytania.

W sobotę rano Ola pojechała z tatą na targ. Chciała kupić jabłka i chleb. Na targu spotkała koleżankę Zosię. Po zakupach wrócili autobusem do domu.

1. Kiedy Ola pojechała na targ? _____

2. Z kim pojechała? _____

3. Co chciała kupić? _____

4. Kogo spotkała? _____

5. Jak wróciła do domu? _____

KTO?

GDZIE?

CO SIĘ
STAŁO?

JAK SIĘ
SKOŃCZYŁO?



Instrukcja

Przeczytaj historię spokojnie. Pytania zadaj po zakończeniu.

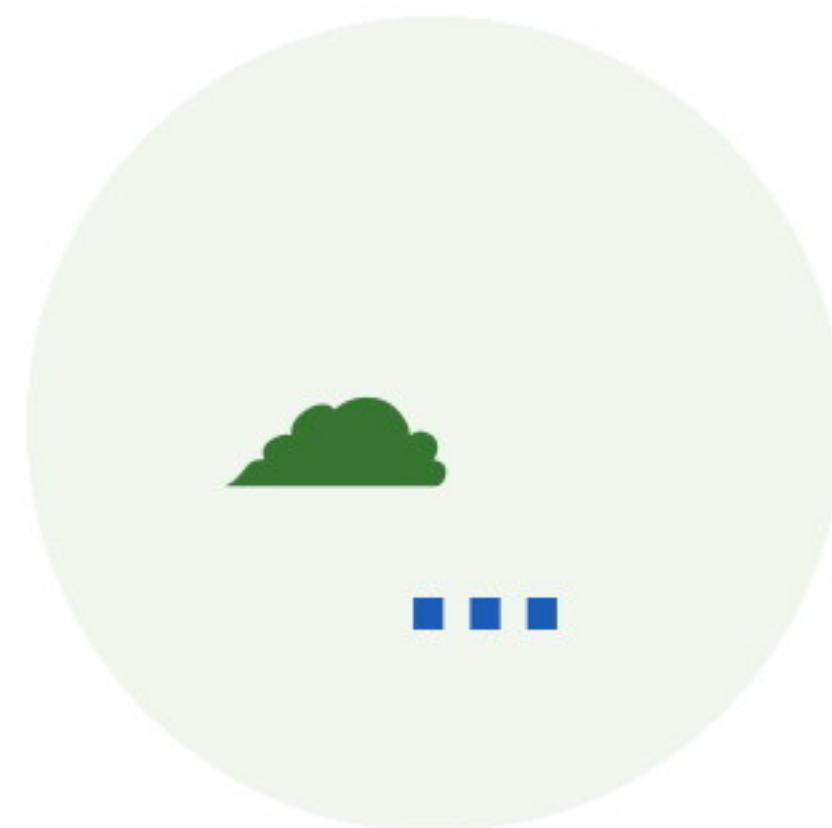


Wariant trudniejszy

Pacjent samodzielnie opowiada historię własnymi słowami.

MODUŁ 05

Komunikacja i umiejętności społeczne



Nie tylko co powiedzieć, ale także kiedy, jak i komu.

Dostarczyć praktycznych gier wspierających inicjowanie rozmowy, rozumienie emocji i perspektywy drugiej osoby, naprawianie niejasnych komunikatów oraz współpracę.



W tym module

- dobieranie komunikatu do sytuacji
- rozpoznawanie emocji
- perspektywa drugiej osoby
- naprawianie komunikatu
- współpraca

Skuteczna komunikacja wymaga zauważenia sytuacji, intencji oraz reakcji drugiej osoby.

Co Możesz Powiedzieć?

KOMUNIKACJA • SYTUACJE SPOŁECZNE •
DOBÓR WYPOWIEDZI



Cel: Ćwiczyć wybieranie funkcjonalnych komunikatów w codziennych sytuacjach społecznych.

1

Chcesz dołączyć do gry.

2

Nie rozumiesz polecenia.

3

Potrzebujesz pomocy.

4

Ktoś stoi w kolejce przed Tobą.

5

Nie zgadzasz się.

6

Chcesz pożyczyć przedmiot.

7

Ktoś mówi zbyt cicho.

8

Chcesz zakończyć rozmowę.

Moja odpowiedź

Inna możliwość

Co może
odpowiedzieć
druga osoba?



Instrukcja

Wybierz sytuację. Pacjent proponuje komunikat. Zapytaj: „Czy można powiedzieć to inaczej?”



Więcej niż jedna odpowiedź

W wielu sytuacjach istnieje kilka poprawnych sposobów komunikacji.

Zgadnij Emocję

EMOCJE • KOMUNIKACJA • WNIOSKOWANIE



Cel: Ćwiczyć rozpoznawanie emocji na podstawie kontekstu, wypowiedzi, mimiki i sytuacji.



radość



smutek



złość



strach



zaskoczenie



wstyd



frustracja



spokój

1. Ania długo ćwiczyła i w końcu udało jej się wykonać trudne zadanie. _____

2. Tomek zgubił rzecz, która była dla niego ważna. _____

3. Ktoś przerwał Kasi trzy razy, kiedy próbowała coś powiedzieć. _____

4. Michał usłyszał głośny dźwięk w ciemnym pokoju. _____



Nie zgadujemy myśli

Ta sama sytuacja może wywoływać różne emocje. Odpowiedź wymaga uzasadnienia.



Wariant praktyczny

Pacjent pokazuje, co dana osoba mogłaby powiedzieć w tej sytuacji.

Zamiana Ról

KOMUNIKACJA • PERSPEKTYWA •
ELASTYCZNOŚĆ



Cel: Ćwiczyć zauważanie, że różne osoby w tej samej sytuacji mogą mieć inne informacje, potrzeby i sposób reagowania.

A ↔ B

**POŻYCZENIE
PRZEDMIOTU**

A chce pożyczyć długopis.
B właśnie go używa.

A ↔ B

**NIEZROZUMIAŁE
POLECENIE**

A nie wie, co ma zrobić.
B udziela instrukcji.

A ↔ B

ZMIANA PLANU

A chce zrobić jedną rzecz.
B proponuje zmianę.

A ↔ B

**PRZERWANA
WYPOWIEDŹ**

A chce skończyć zdanie.
B przypadkowo przerywa.

Po każdej scenie zapytaj:

- Co chciała osoba A?
- Co chciała osoba B?
- Czy obie osoby wiedziały to samo?
- Jak można było powiedzieć to inaczej?
- Co mogło pomóc dojść do porozumienia?



Perspektywa

To sposób, w jaki osoba widzi i rozumie sytuację na podstawie własnych informacji.



Wariant trudniejszy

Dodaj trzecią osobę lub nową informację w połowie scenki.

Rozmowa na 3 Kroki

Gra 32

KOMUNIKACJA • ROZMOWA • NAPRZEMIENNOŚĆ



Cel: Ćwiczyć inicjowanie, podtrzymywanie i domykanie krótkiej rozmowy w uporządkowany sposób.



Pacjent korzysta z trzech kroków:

1. ZACZNIJ 2. PODTRZYMAJ 3. ZAKOŃCZ

START

DALEJ

KONIEC

1

**KROK 1 —
ZACZNIJ**



- Co robiłeś w weekend?
- Widzę, że masz nową książkę.
- Lubisz gry planszowe?

Moja własna fraza:

.....

2

**KROK 2 —
PODTRZYMAJ**



- Naprawdę? A co było najlepsze?
- Ja też to lubię.
- Co wydarzyło się potem?

Moja własna fraza:

.....

3

**KROK 3 —
ZAKOŃCZ**



- Dzięki za rozmowę.
- Muszę już iść. Do zobaczenia.
- Fajnie było o tym porozmawiać.

Moja własna fraza:

.....



Instrukcja

1. Wybierz temat rozmowy.
2. Pacjent rozpoczyna rozmowę jednym zdaniem lub pytaniem.
3. Po odpowiedzi drugiej osoby dodaje komentarz albo kolejne pytanie.
4. Na końcu kończy rozmowę w naturalny sposób.
5. Terapeuta może modelować każdy krok osobno.

Tematy do ćwiczenia:

- hobby
- weekend
- szkoła lub praca
- film
- jedzenie
- podróż
- zwierzęta
- plan na dzień



Nie przesłuchuj

Podtrzymywanie rozmowy nie polega wyłącznie na zadawaniu pytań. Zachęcaj także do komentowania i dzielenia się własną informacją.



Wariant trudniejszy

Pacjent prowadzi rozmowę przez minimum 4 naprzemienne wymiany bez korzystania z gotowych fraz.

Co Myśli Druga Osoba?

PERSPEKTYWA • WNIOSEKOWANIE • KOMUNIKACJA



Cel: Ćwiczyć rozpoznawanie, że druga osoba może posiadać inne informacje, intencje lub oczekiwania.

Pacjent analizuje krótką sytuację i zastanawia się nad tym, co dana osoba wie, może myśleć i czego może potrzebować.



CO WIE?

Jakie informacje posiada?



CO MOŻE MYŚLEĆ?

Jak może rozumieć sytuację?



CZEGO MOŻE POTRZEBOWAĆ?

Jakiej informacji lub reakcji może oczekiwać?



Instrukcja

1. Przeczytaj sytuację.
2. Określ, co wie każda osoba.
3. Nie zakładaj automatycznie, że obie osoby mają te same informacje.
4. Zaproponuj bardziej precyzyjny komunikat.

Sytuacja 1:

Kuba powiedział Oli: "Spotkajmy się tam, gdzie zawsze."
Ola była w tym miejscu tylko raz.

- 1 Co wie Kuba?

- 2 Co wie Ola?

- 3 Dlaczego komunikat może być dla Oli niejasny?

- 4 Co Kuba mógłby powiedzieć dokładniej?

Sytuacja 2:

Maja dostała wiadomość: "Przynieś to jutro." Nie wie, jaki przedmiot nadawca ma na myśli.

Sytuacja 3:

Bartek mówi: "Zrób to tak jak wcześniej." Nowa osoba w grupie nie uczestniczyła w poprzednim zadaniu.



Ważne

Nie możemy mieć pewności, co druga osoba myśli. Możemy jedynie tworzyć rozsądne hipotezy na podstawie dostępnych informacji.



Wariant praktyczny

Pacjent poprawia każde niejasne zdanie tak, aby druga osoba otrzymała potrzebne informacje.

Napraw Komunikat

Gra 34

KOMUNIKACJA • PRECYZJA • NAPRAWA NIEPOROZUMIENIA



Cel: Ćwiczyć rozpoznawanie niejasnych wypowiedzi i przekształcanie ich w bardziej precyzyjne komunikaty.



Pacjent otrzymuje komunikat, który zawiera za mało informacji. Jego zadanie brzmi: 'Co trzeba dodać, żeby druga osoba wiedziała, o co chodzi?'

1

Daj mi to.



Daj mi proszę
niebieski długopis
ze stołu.

2

Połóż tam.



Połóż książkę
na półce obok
pudełka.

3

On mi to zrobił.



? Kto?
Co zrobił?
Kiedy?

4

Spotkajmy się
później.



? O której?
Gdzie?

5

Nie działa.



? Co nie działa?
Co się dzieje?



Za każdą naprawioną wypowiedź pacjent otrzymuje element precyzji.

Pięć elementów:

- ☐ KTO?
- ☐ CO?
- ☐ GDZIE?
- ☐ KIEDY?
- ☐ JAK / KTÓRY?



Instrukcja

1. Przeczytaj komunikat.
2. Pacjent wskazuje brakującą informację.
3. Tworzy dokładniejszą wersję.
4. Terapeuta sprawdza, czy komunikat byłby zrozumiały bez dodatkowego kontekstu.



Druga strona rozmowy

Jeśli czegoś nie rozumiesz, możesz także poprosić o doprecyzowanie:

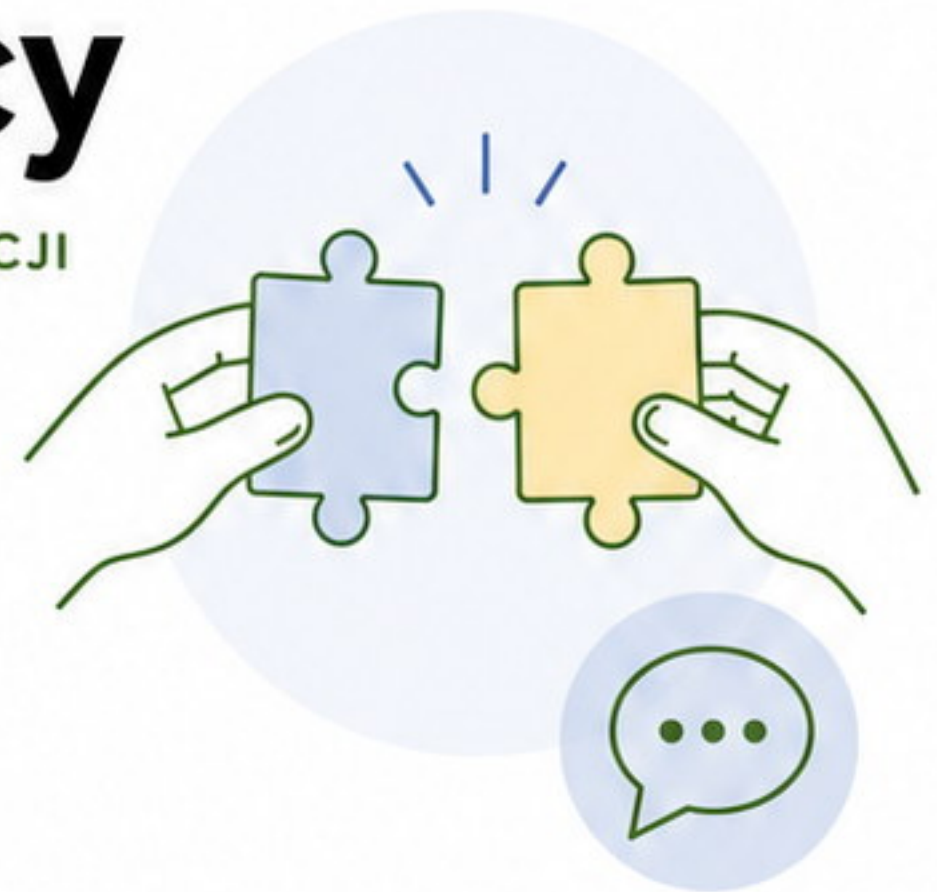
- Co masz na myśli?
- Który przedmiot?
- Gdzie dokładnie?
- Możesz powiedzieć więcej?

Misja Współpracy

KOMUNIKACJA • WSPÓŁPRACA • WYMIANA INFORMACJI



Cel: Ćwiczyć jasne przekazywanie informacji, słuchanie drugiej osoby i wspólne realizowanie zadania.



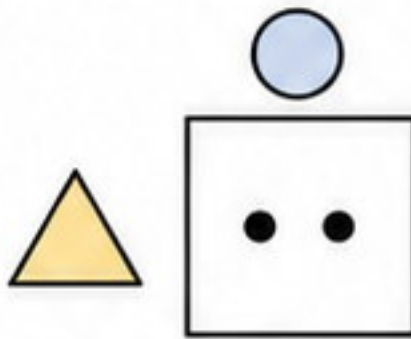
Terapeuta i pacjent mają różne informacje.
Zadanie można ukończyć tylko poprzez komunikację.



Mecânica principal — ‘Narysuj według instrukcji’

OSOBA A

Osoba A posiada prosty wzór.

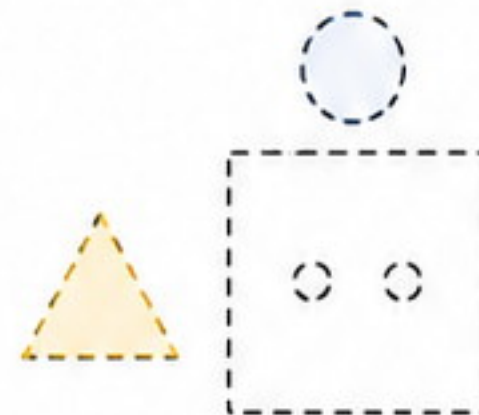


- duży kwadrat na środku;
- małe koło nad kwadratem;
- trójkąt po lewej stronie;
- dwie kropki wewnątrz kwadratu.

Osoba A nie może pokazywać wzoru.

OSOBA B

Osoba B nie widzi wzoru i musi go odtworzyć na podstawie instrukcji.



1. Przydziel role A i B.
2. Osoba A opisuje układ.
3. Osoba B może zadawać pytania.
4. Po zakończeniu porównajcie wynik z wzorem.
5. Zamieńcie się rolami.



Umiejętności w grze

- precyzyjne instrukcje;
- aktywne słuchanie;
- pytania doprecyzowujące;
- sprawdzanie zrozumienia;
- elastyczna zmiana komunikatu.



- Która instrukcja była najbardziej pomocna?
- Co było niejasne?
- Jak można było powiedzieć to dokładniej?
- Czy osoba B zadawała pytania, gdy czegoś nie rozumiała?



Wariant łatwiejszy:

Użyj tylko 3 elementów.



Wariant trudniejszy:

Dodaj kolory, relacje przestrzenne i 6–8 elementów.

MODUŁ 06

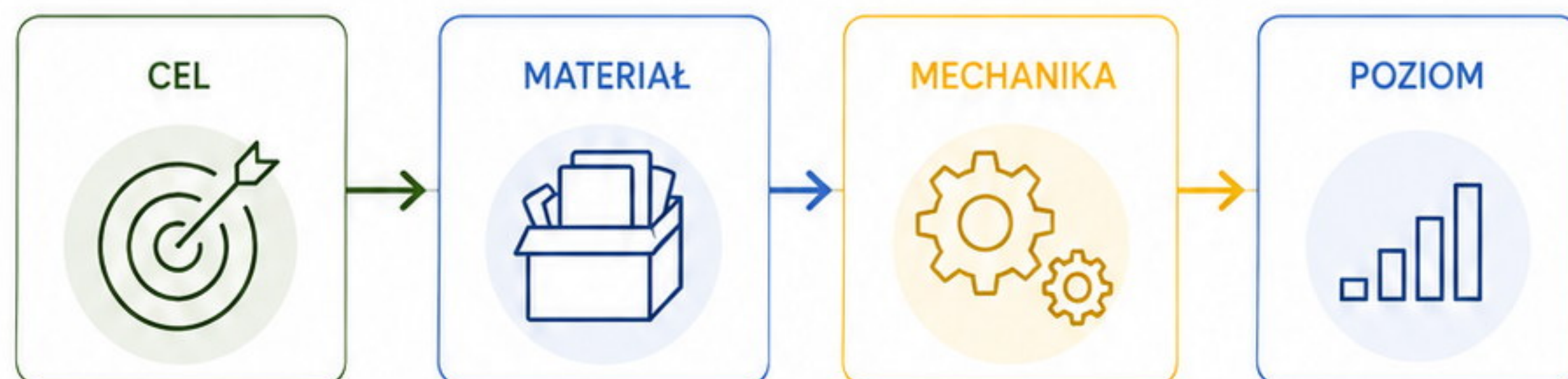
Gry uniwersalne i szybka adaptacja

Jedna mechanika, wiele celów terapeutycznych.

Dostarczyć uniwersalnych formatów gier, które terapeuta może w ciągu kilku chwil połączyć z dowolnym aktualnym celem.

Zawarte treści

- bingo terapeutyczne;
- kostka wyzwań;
- kółko i krzyżyk;
- uniwersalna plansza;
- szybki generator własnej gry.



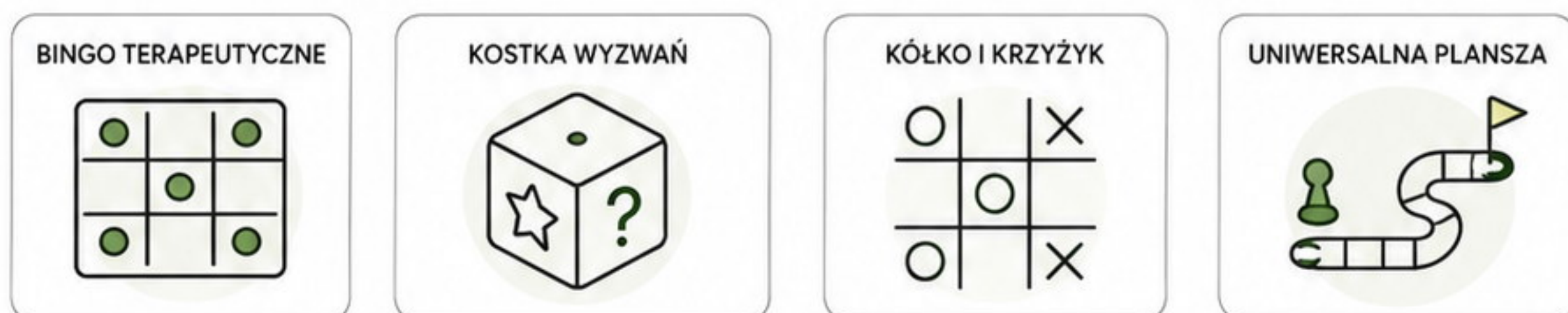
Principio central do modułu:

CEL → **MATERIAŁ** → **MECHANIKA** → **POZIOM**

Najpierw wybierz umiejętność, którą ćwiczysz.
Dopiero potem dodaj mechanikę gry.

Przykład

Cel:	słownictwo
Materiał:	kategorie
Mechanika:	bingo
Poziom:	podaj 3 słowa z każdej kategorii



Terapeutyczne Bingo

GRA UNIWERSALNA • POWTÓRZENIA • DOWOLNY CEL



Cel: Zapewnić prostą, wielokrotnego użytku mechanikę, którą można zastosować do różnych obszarów terapii.



Każde pole powinno być puste, aby terapeuta mógł wpisać: słowo; kategorię; pytanie; obraz; sylabę; polecenie; cel komunikacyjny.



Reguła kliniczna

Pole zostaje zaznaczone po wykonaniu zadania terapeutycznego — nie tylko po jego wylosowaniu.



Instrukcja

1. Wpisz materiał terapeutyczny do 16 pól.
2. Terapeuta losuje lub podaje jeden element.
3. Pacjent wykonuje przypisane zadanie.
4. Po wykonaniu zaznacza odpowiednie pole.
5. Celem może być: 4 pola w linii; 4 pola w kolumnie; 4 pola po przekątnej; pełna plansza.



Przykłady zastosowania

- 1 **Przykład 1 — artykulacja:**
Wpisz 16 słów z głoską docelową.
- 2 **Przykład 2 — słownictwo:**
Wpisz kategorie. Aby zaznaczyć pole, pacjent podaje 3 przykłady.
- 3 **Przykład 3 — komunikacja:**
Wpisz sytuacje społeczne. Aby zdobyć pole, pacjent proponuje komunikat.
- 4 **Przykład 4 — pamięć słuchowa:**
Wpisz liczby 1–4 odpowiadające długości sekwencji.

Kostka Wyzwań

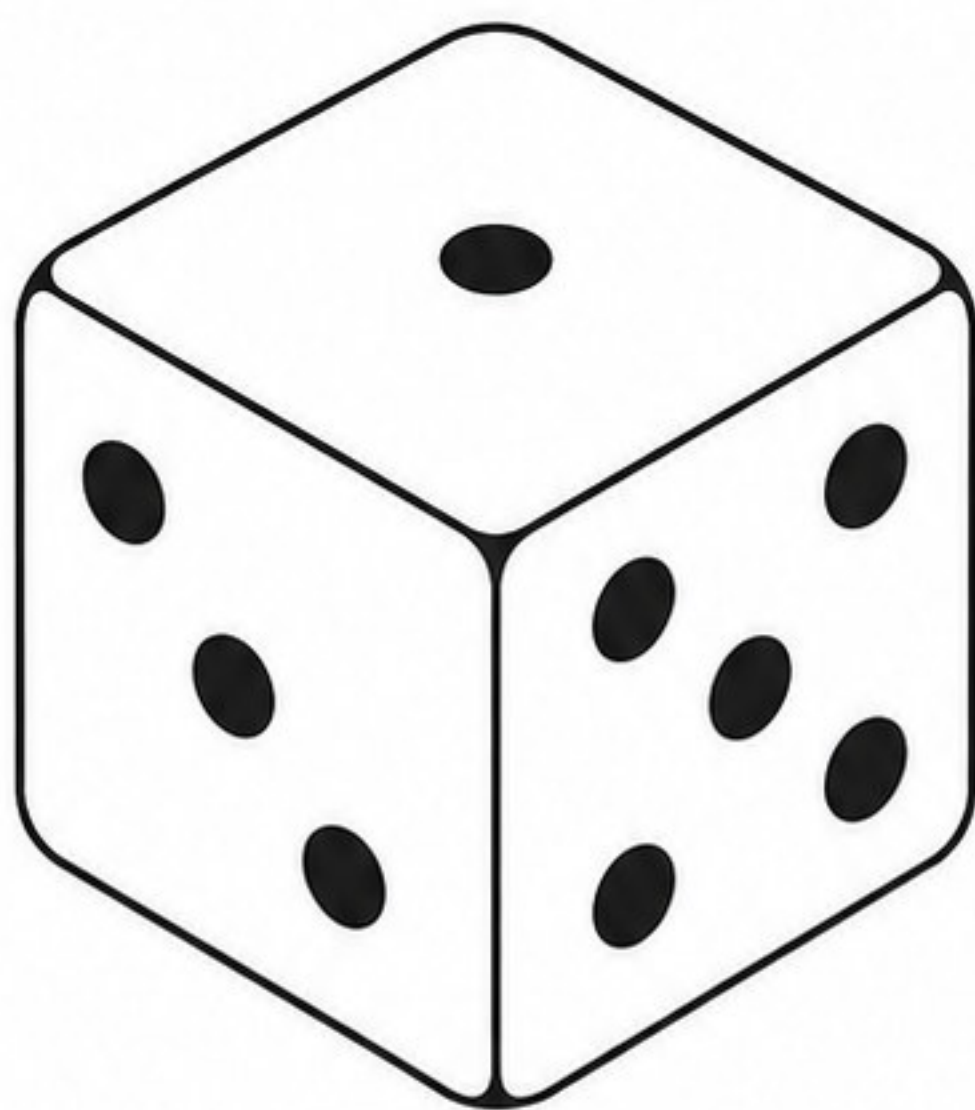
Gra 37

GRA UNIWERSALNA • LOSOWANIE • ADAPTACJA



Cel: Umożliwić szybkie różnicowanie sposobu wykonania tego samego materiału terapeutycznego.

Pacjent rzuca kostką. Numer określa typ zadania.



Sześć pól kostki:

- 1 POWIEDZ**
Wykonaj podstawową próbę.
- 2 POWTÓRZ 3x**
Wykonaj zadanie trzy razy.
- 3 UŻYJ W ZDANIU**
Połącz materiał z krótką wypowiedzią.
- 4 WYJAŚNIJ**
Powiedz, co dane słowo lub pojęcie oznacza.
- 5 ZADAJ PYTANIE**
Utwórz pytanie związane z materiałem.
- 6 TERAPEUTA WYBIERA**
Specjalista dobiera zadanie do aktualnego celu.



Instrukcja

- Wybierz materiał terapeutyczny.
- Rzuć standardową kostką.
- Odczytaj odpowiadające numerowi zadanie.
- Dostosuj instrukcję do poziomu pacjenta.
- Po wykonaniu przejdź do kolejnej rundy.



Importante

Nie każde pole musi pasować do każdego celu.

PRZED GRĄ ZAZNACZ AKTYWNE POLA:

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6



Przykład — słownictwo

Materiał: 'rower'

- nazwij;
- powiedz 3 razy;
- użyj w zdaniu;
- opisz;
- zadaj pytanie o rower;
- terapeuta wybiera.



Wariant bez kostki:

Pacjent wybiera cyfrę od 1 do 6 lub losuje kartę.

Terapeutyczne Kółko i Krzyżyk

Gra 38

GRA UNIWERSALNA • SZYBKA SESJA • POWTÓRZENIA



Cel: Połączyć prostą, dobrze znaną mechanikę z wykonaniem konkretnych zadań terapeutycznych.



Zasada główna: Aby postawić O lub X, uczestnik najpierw wykonuje zadanie zapisane w wybranym polu.



W każdym z 9 pól miejsce na wpisanie: słowa; pytania; obrazu; kategorii; instrukcji.



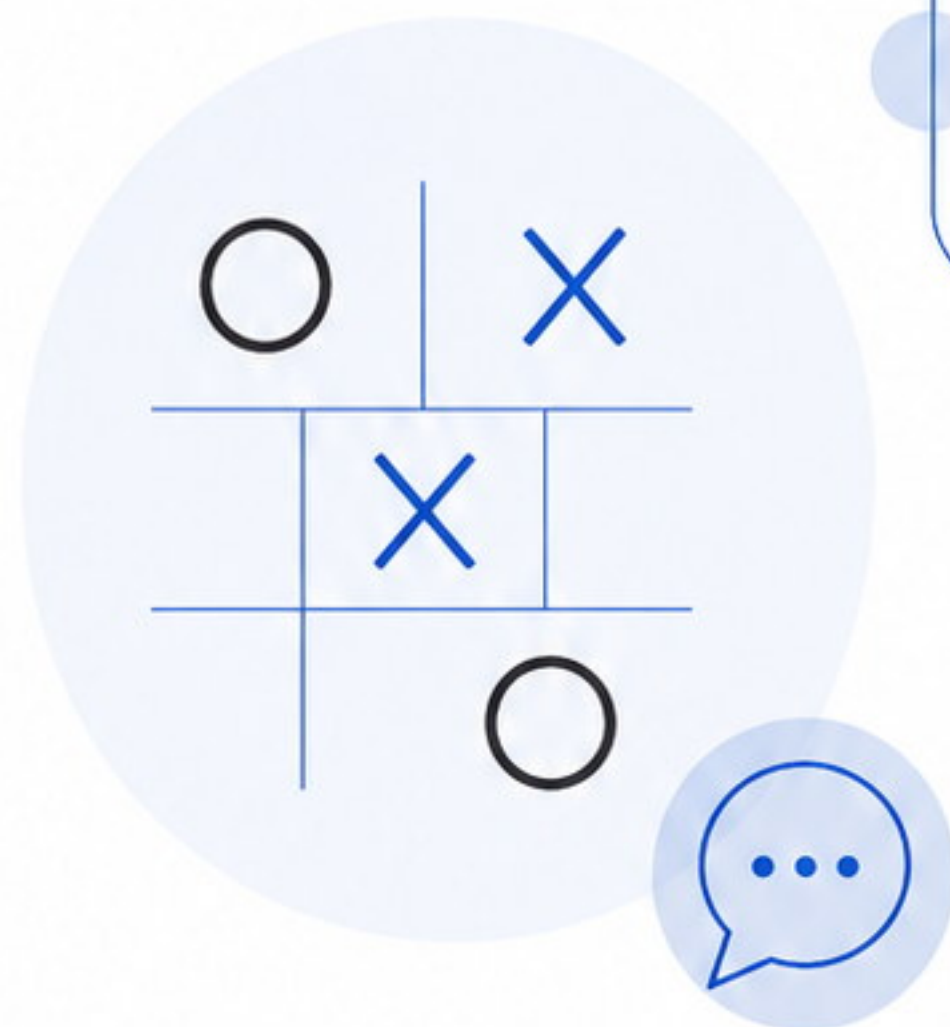
Bez rywalizacji

Można grać wspólnie przeciwko planszy: celem jest wykonanie wszystkich 9 zadań.



Wariant trudniejszy

Aby zdobyć pole, pacjent wykonuje dwa etapy, np.: nazwij + użyj w zdaniu.



Instrukcja

1. Terapeuta wpisuje 9 zadań.
2. Ustal, kto gra symbolem O, a kto X.
3. Gracz wybiera pole.
4. Wykonuje zadanie.
5. Po wykonaniu może zaznaczyć symbol.
6. Wygrywa osoba, która jako pierwsza utworzy linię trzech symboli.



Przykłady zastosowań

- **Przykład — artykulacja:**
9 słów z głoską docelową.
- **Przykład — rozumienie:**
9 poleceń.
- **Przykład — komunikacja:**
9 sytuacji wymagających odpowiedzi.
- **Przykład — słownictwo:**
9 kategorii.

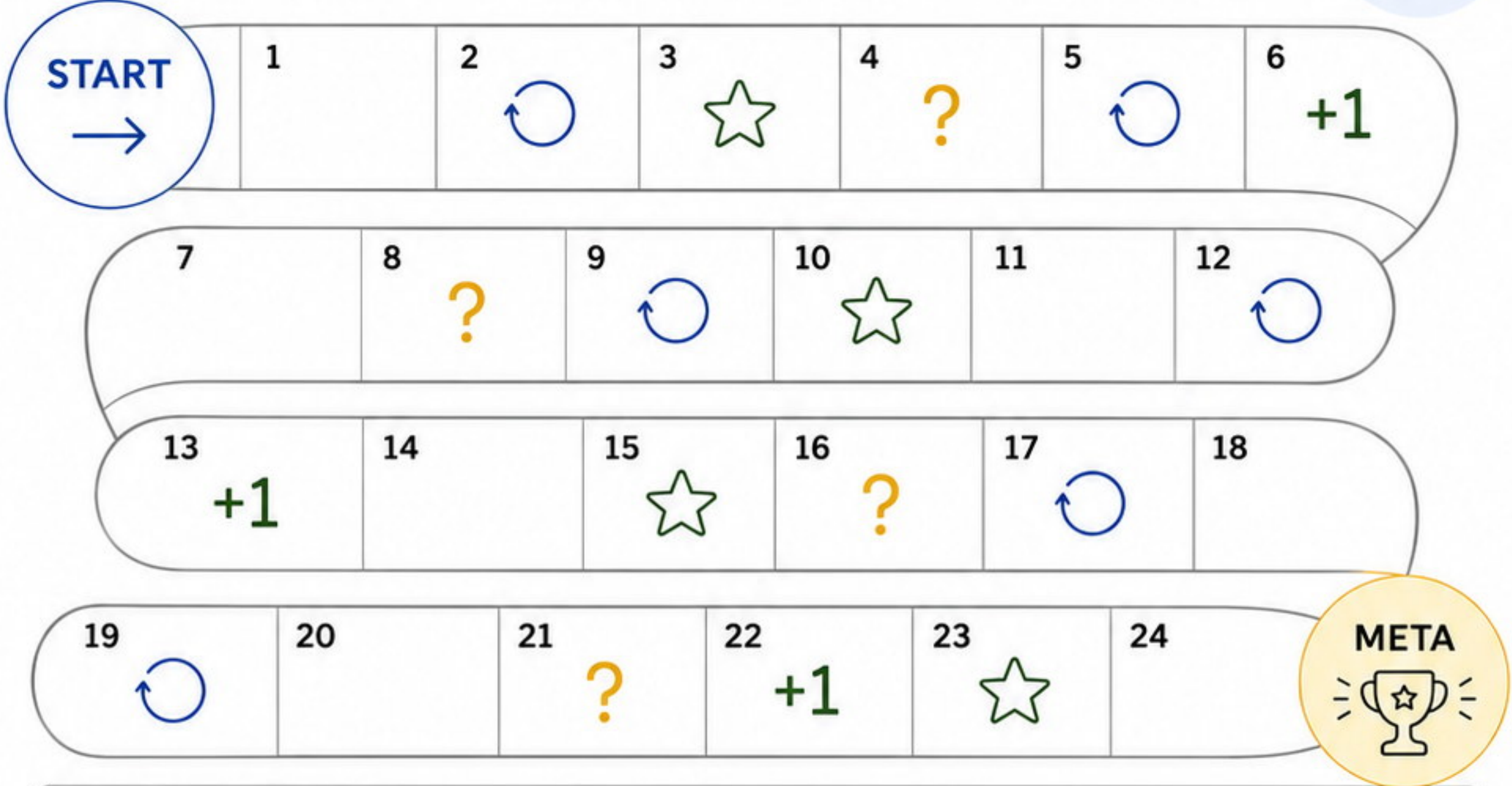
Plansza Uniwersalna „Do Mety”

Gra 39

GRA UNIWERSALNA • DOWOLNY CEL • GOTOWA DO DRUKU



Cel: Dostarczyć jednej gotowej planszy, którą terapeuta może wielokrotnie wykorzystywać z różnymi materiałami.



Legenda pól specjalnych

ZADANIE	POWTÓRZ	PYTANIE	+1 BONUSOWA PRÓBA	zwykłe pole
---------	---------	---------	-------------------	-------------

Instrukcja

- Wybierz aktualny materiał terapeutyczny.
- Ustal, co oznaczają pola specjalne.
- Pacjent rzuca kostką lub przesuwa pionek o jedno pole po wykonanej próbie.
- Na każdym ruchu wykonuje zadanie zgodne z celem.
- Gra kończy się po dotarciu do mety lub po ustalonej liczbie prób.

Tabela adaptacji	
ARTYKULACJA	Każde pole = jedno słowo lub zdanie.
SŁOWNICTWO	Każde pole = podaj przykład z kategorii.
PŁYNNOŚĆ	Każde pole = krótka wypowiedź z wybraną strategią.
PAMIĘĆ SŁUCHOWA	Każde pole = krótka sekwencja lub polecenie.
KOMUNIKACJA	Każde pole = sytuacja, pytanie lub scenka.

Kontrola liczby prób

Jeśli terapeuta potrzebuje określonej liczby powtórzeń, lepiej przesuwać pionek o jedno pole po każdej próbie zamiast używać kostki.

Generator Gry w 60 Sekund



PLANOWANIE • SZYBKA ADAPTACJA • NARZĘDZIE TERAPEUTY



CEL: Pozwolić terapeutce szybko przekształcić dowolny cel terapeutyczny w prostą, angażującą aktywność bez tworzenia nowej gry od podstaw.



KONCEPCJA: Strona działa jak jednokartkowy formularz decyzyjny.



CEL
TERAPEUTYCZNY



MATERIAŁ



PROSTA
MECHANIKA



GOTOWA
AKTYWNOŚĆ

1 KROK 1 – JAKI JEST CEL?



- ☐ artykulacja
- ☐ mowa czynna
- ☐ słownictwo
- ☐ płynność
- ☐ rozumienie
- ☐ pamięć słuchowa
- ☐ komunikacja
- ☐ inny: _____

2 KROK 2 – JAKI MATERIAŁ?



- ☐ głoski / sylaby
- ☐ słowa
- ☐ zdania
- ☐ pytania
- ☐ polecenia
- ☐ obrazy
- ☐ sytuacje społeczne
- ☐ historia
- ☐ inny: _____

3 KROK 3 – WYBIERZ MECHANIKĘ



- ☐ bingo
- ☐ kostka
- ☐ kółko i krzyżyk
- ☐ plansza do mety
- ☐ punkty
- ☐ losowanie kart
- ☐ misje
- ☐ sekwencja

4 KROK 4 – USTAL POZIOM



ŁATWIEJ: mniej elementów, krótsza odpowiedź, więcej wsparcia.

STANDARD: zadanie zgodne z aktualnym poziomem terapii.

TRUDNIEJ: więcej elementów, dłuższa wypowiedź, mniej podpowiedzi.

5 KROK 5 – USTAL KONIEC GRY



- ☐ 10 prób
- ☐ 15 prób
- ☐ wykonanie całej planszy
- ☐ 5 minut pracy
- ☐ inny warunek: _____



PRZYKŁAD ZASTOSOWANIA

Cel: rozwijanie słownictwa

Materiał: kategorie

Mechanika: kostka

Poziom: standard

Zasada: po każdym rzucie pacjent podaje tyle słów z kategorii, ile wskazuje kostka

Koniec: 10 rund



WIADOMOŚĆ DLA TERAPEUTY

Nie potrzebujesz nowej gry na każdą sesję. Największą wartość daje dobrze dobrany cel, odpowiedni poziom trudności i prosta mechanika, która pomaga pacjentowi pozostać zaangażowanym w wartościową pracę terapeutyczną.



PO SESJI

Co zadziałało? _____

Co zmienię następnym razem? _____

Czy poziom był odpowiedni? ☐ za łatwy ☐ odpowiedni ☐ za trudny



Kolekcja Gier Terapeutycznych™ – od celu terapeutycznego do angażującej aktywności.