Kolorowanka: kot

Pokoloruj po swojemu. Możesz wskazać duży fragment i wspólnie wybrać kolor. Nie trzeba wypełnić całej kartki.



Jak uprościć: wybierz jeden duży obszar. Jak urozmaicić: dorysuj własny element.

Kolorowanka: pies

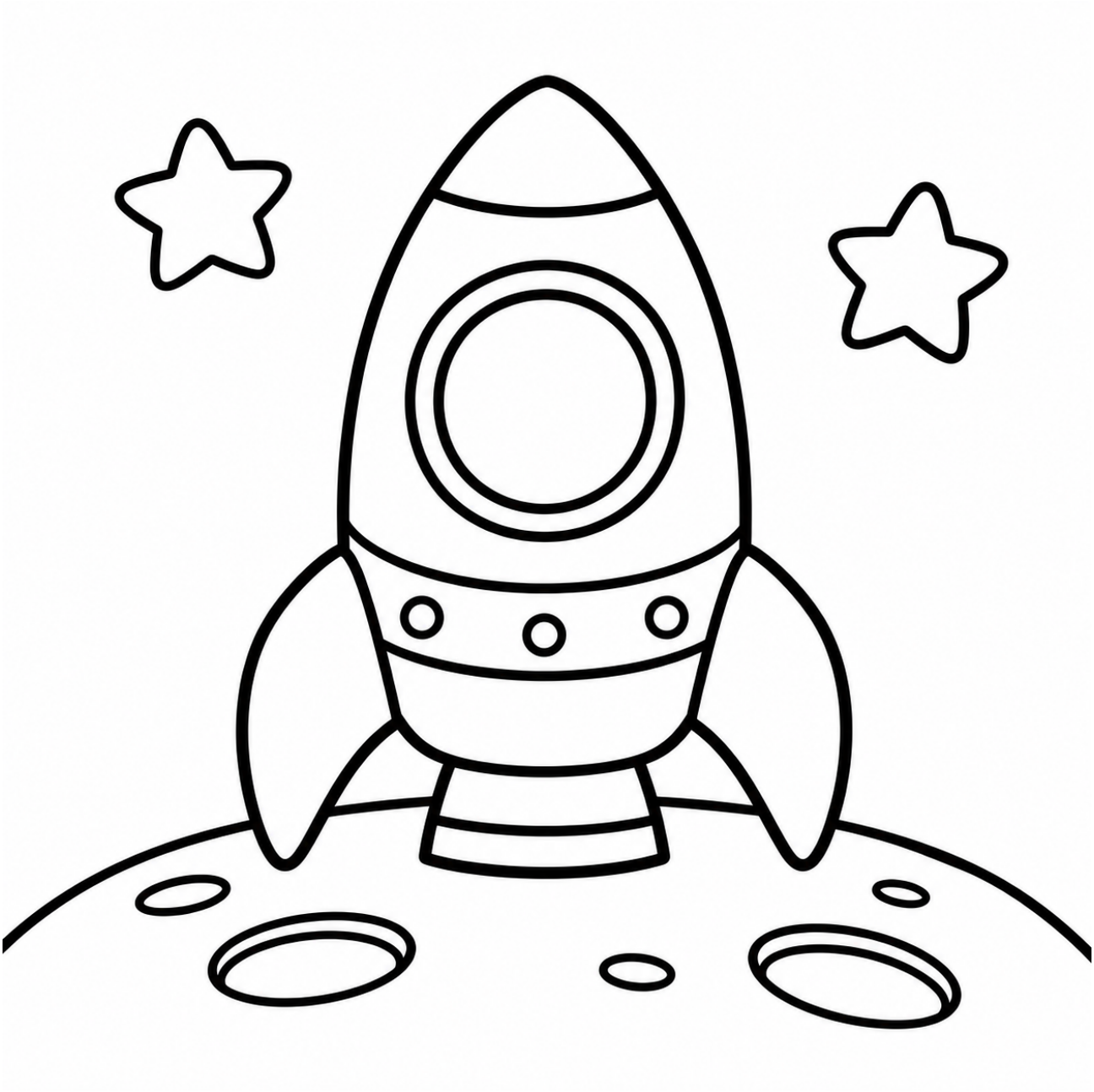
Pokoloruj po swojemu. Możesz wskazać duży fragment i wspólnie wybrać kolor. Nie trzeba wypełnić całej kartki.



Jak uprościć: wybierz jeden duży obszar. Jak urozmaicić: dorysuj własny element.

Kolorowanka: kosmos

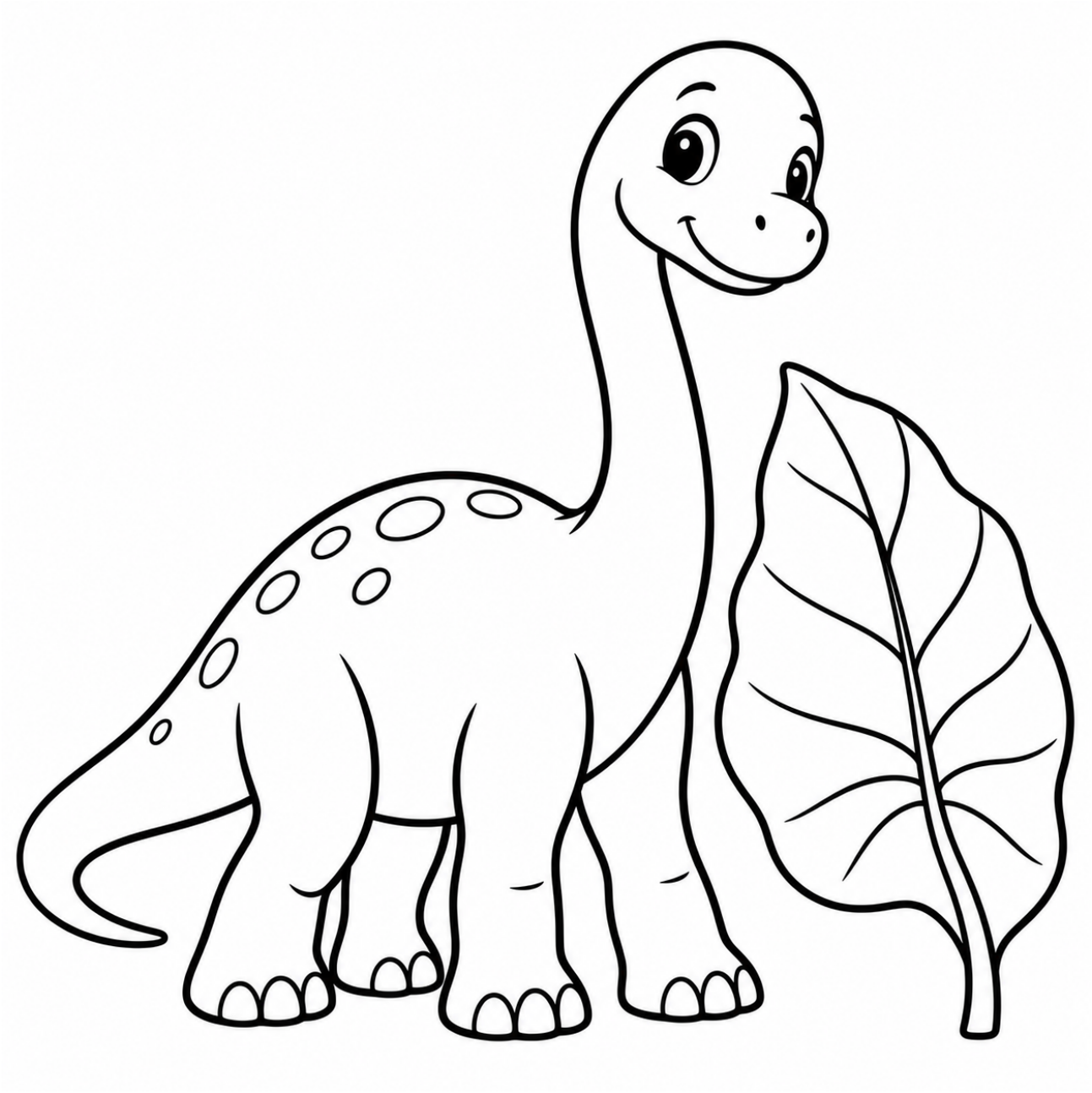
Pokoloruj po swojemu. Możesz wskazać duży fragment i wspólnie wybrać kolor. Nie trzeba wypełnić całej kartki.



Jak uprościć: wybierz jeden duży obszar. Jak urozmaicić: dorysuj własny element.

Kolorowanka: dinozaur

Pokoloruj po swojemu. Możesz wskazać duży fragment i wspólnie wybrać kolor. Nie trzeba wypełnić całej kartki.



Jak uprościć: wybierz jeden duży obszar. Jak urozmaicić: dorysuj własny element.

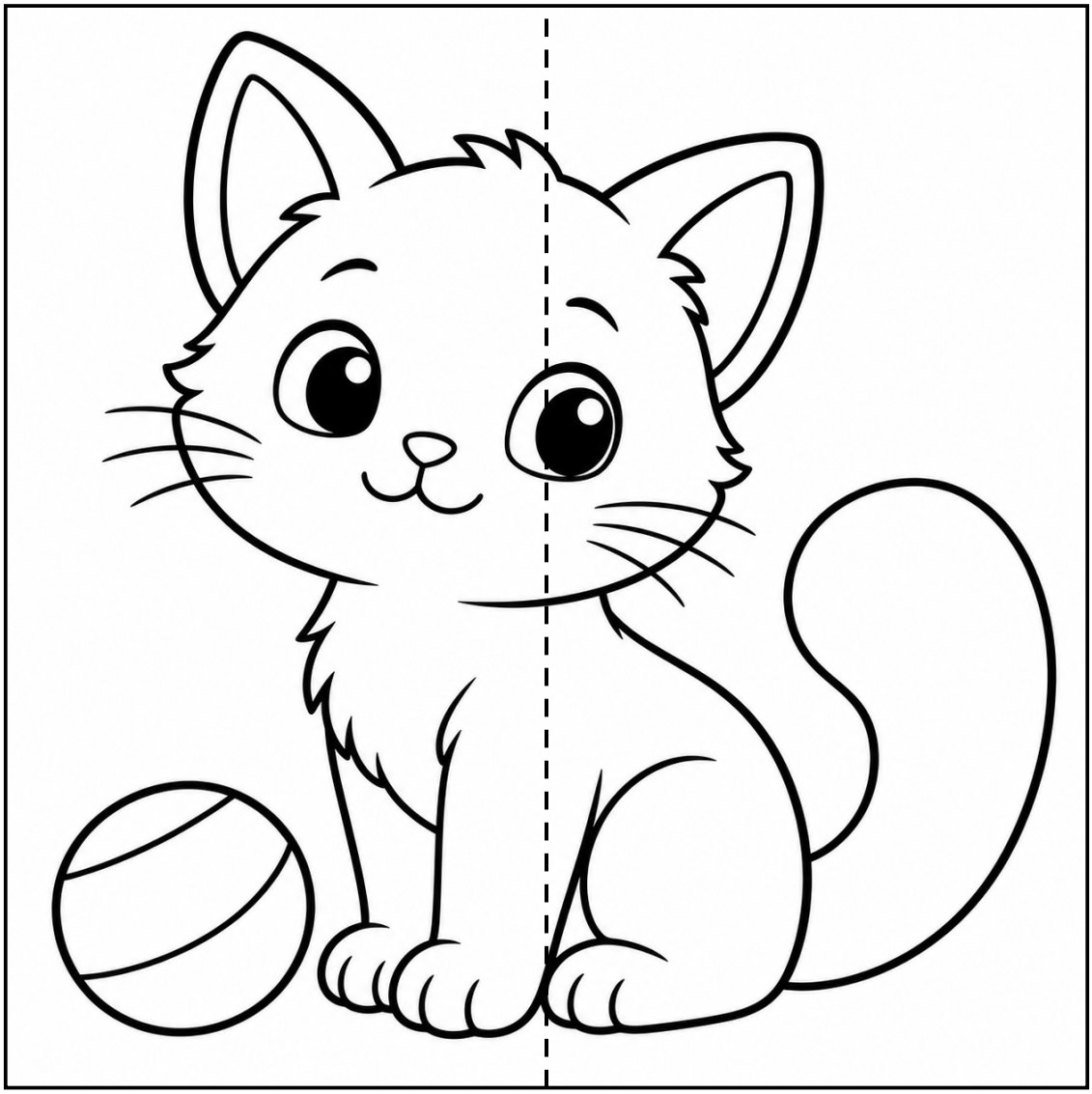
Puzzle: 2 duże fragmenty

Obejrzyj wzór, a potem poproś opiekuna o rozcięcie obrazka wzdłuż przerywanych linii. Ułóż obraz. Możesz też tylko wskazywać pasujące części.

Wzór do podglądu



Zacznij od dwóch części. Więcej fragmentów to wariant zabawy, nie stopień leczenia.



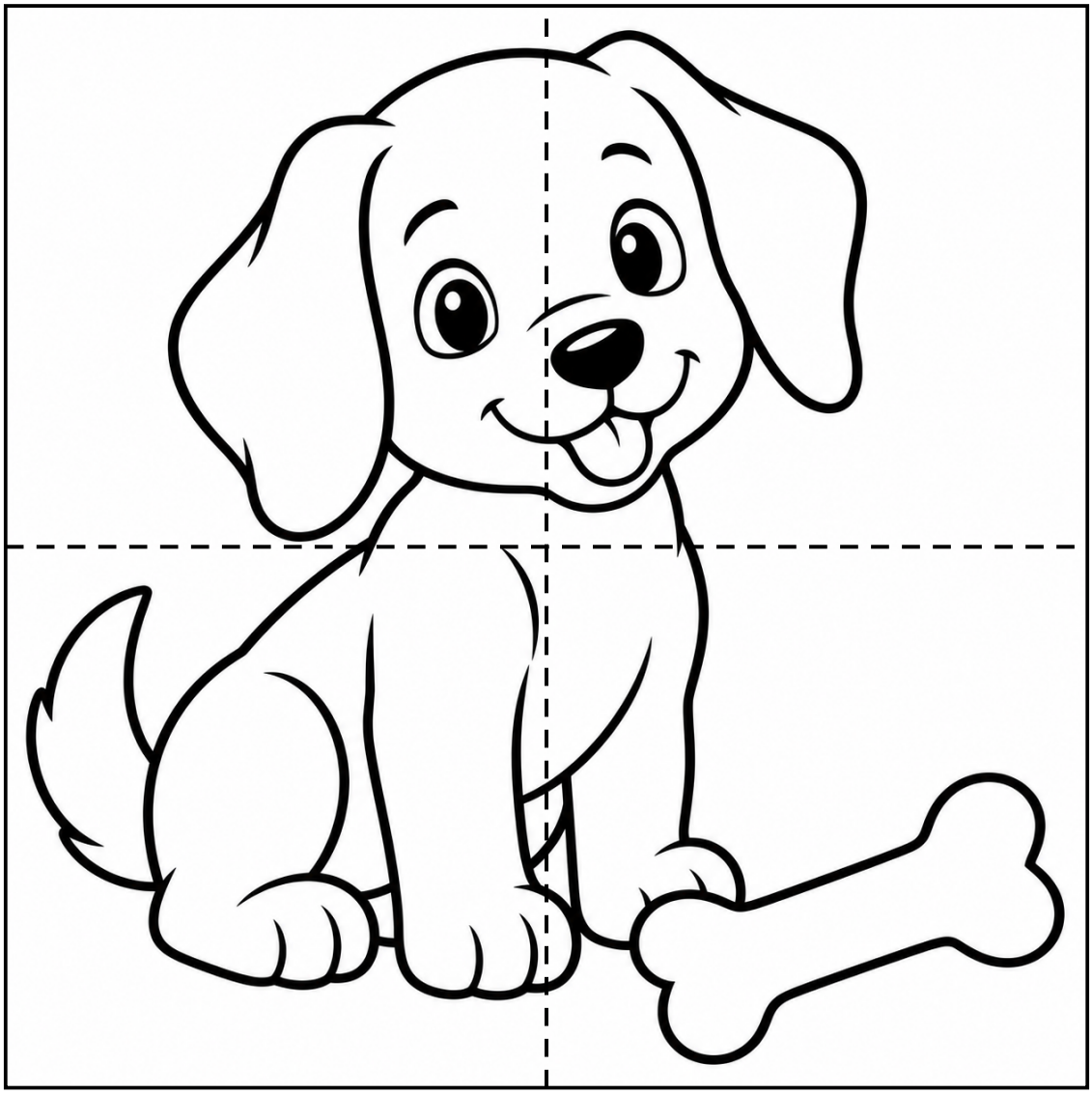
Puzzle: 4 duże fragmenty

Obejrzyj wzór, a potem poproś opiekuna o rozcięcie obrazka wzdłuż przerywanych linii. Ułóż obraz. Możesz też tylko wskazywać pasujące części.

Wzór do podglądu



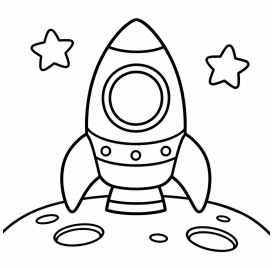
Zacznij od dwóch części. Więcej fragmentów to wariant zabawy, nie stopień leczenia.



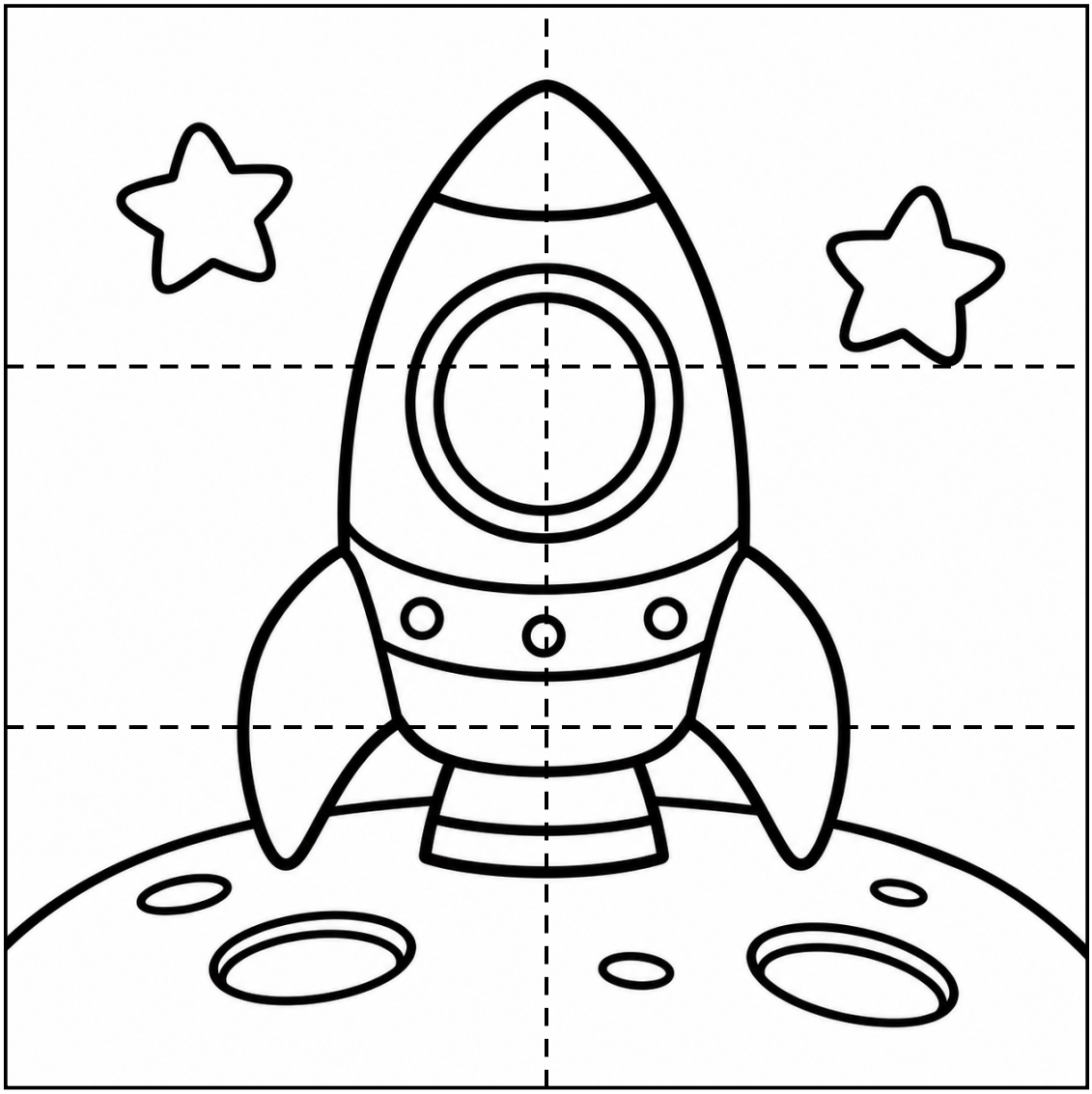
Puzzle: 6 duże fragmenty

Obejrzyj wzór, a potem poproś opiekuna o rozcięcie obrazka wzdłuż przerywanych linii. Ułóż obraz. Możesz też tylko wskazywać pasujące części.

Wzór do podglądu

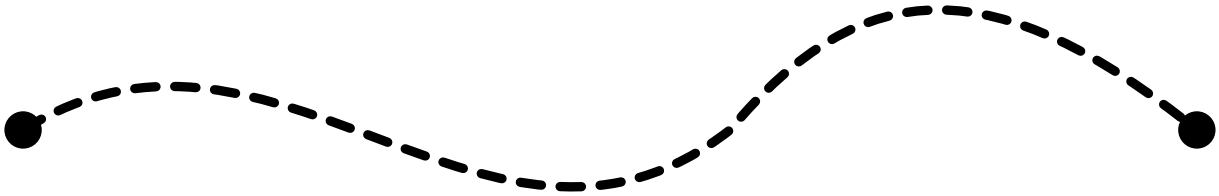


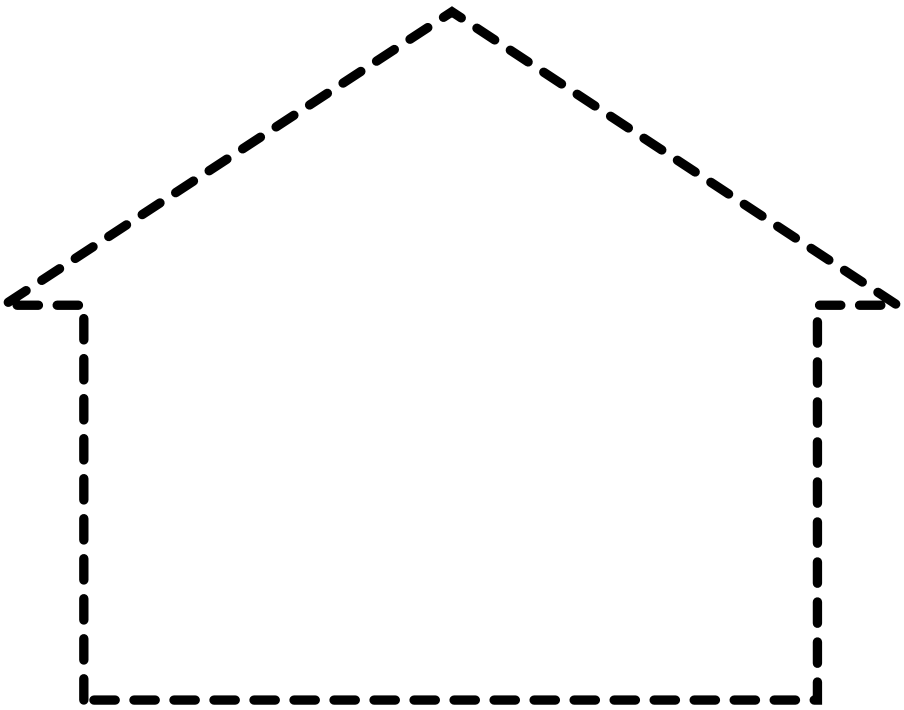
Zacznij od dwóch części. Więcej fragmentów to wariant zabawy, nie stopień leczenia.



Rysuj po śladzie

Poprowadź kredkę po dużym śladzie albo przejedź po nim palcem. Możesz przerwać w dowolnym miejscu.

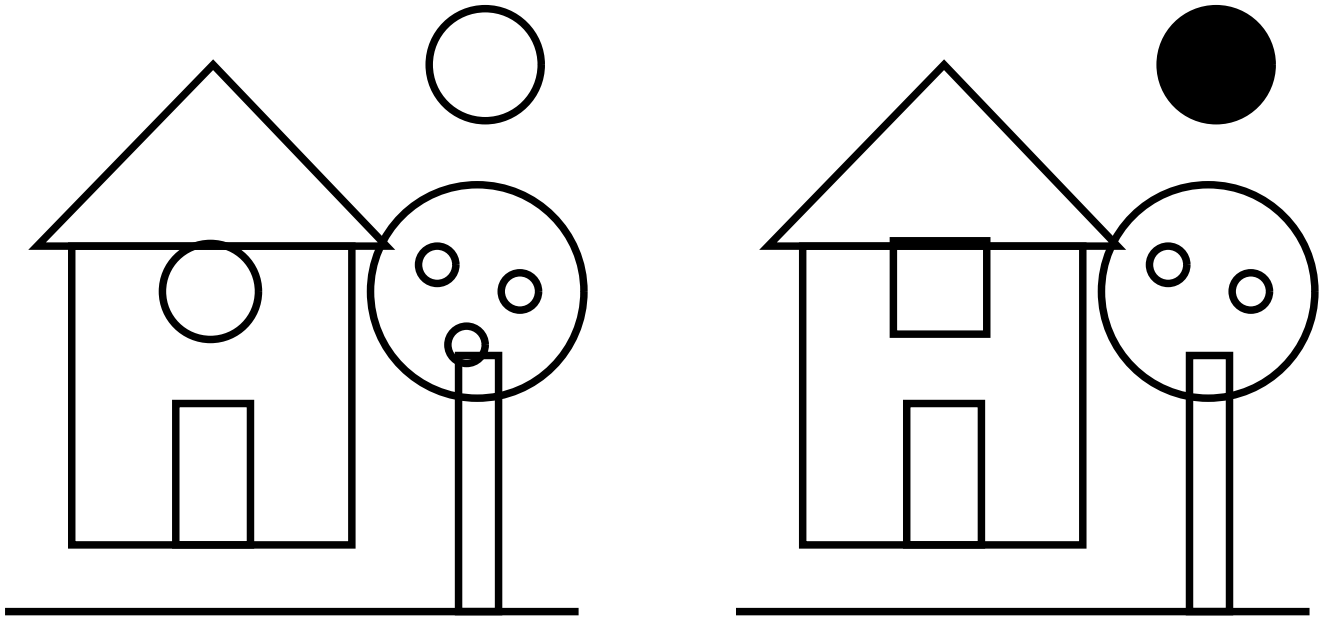




Wariant bez rysowania: pokaż, gdzie zaczyna się i kończy ścieżka. Dokładność kreski nie jest pomiarem widzenia.

Znajdź trzy różnice

Porównaj dwie proste sceny. Wskaż, co się zmieniło. Nie ma limitu czasu i nie trzeba pisać odpowiedzi.

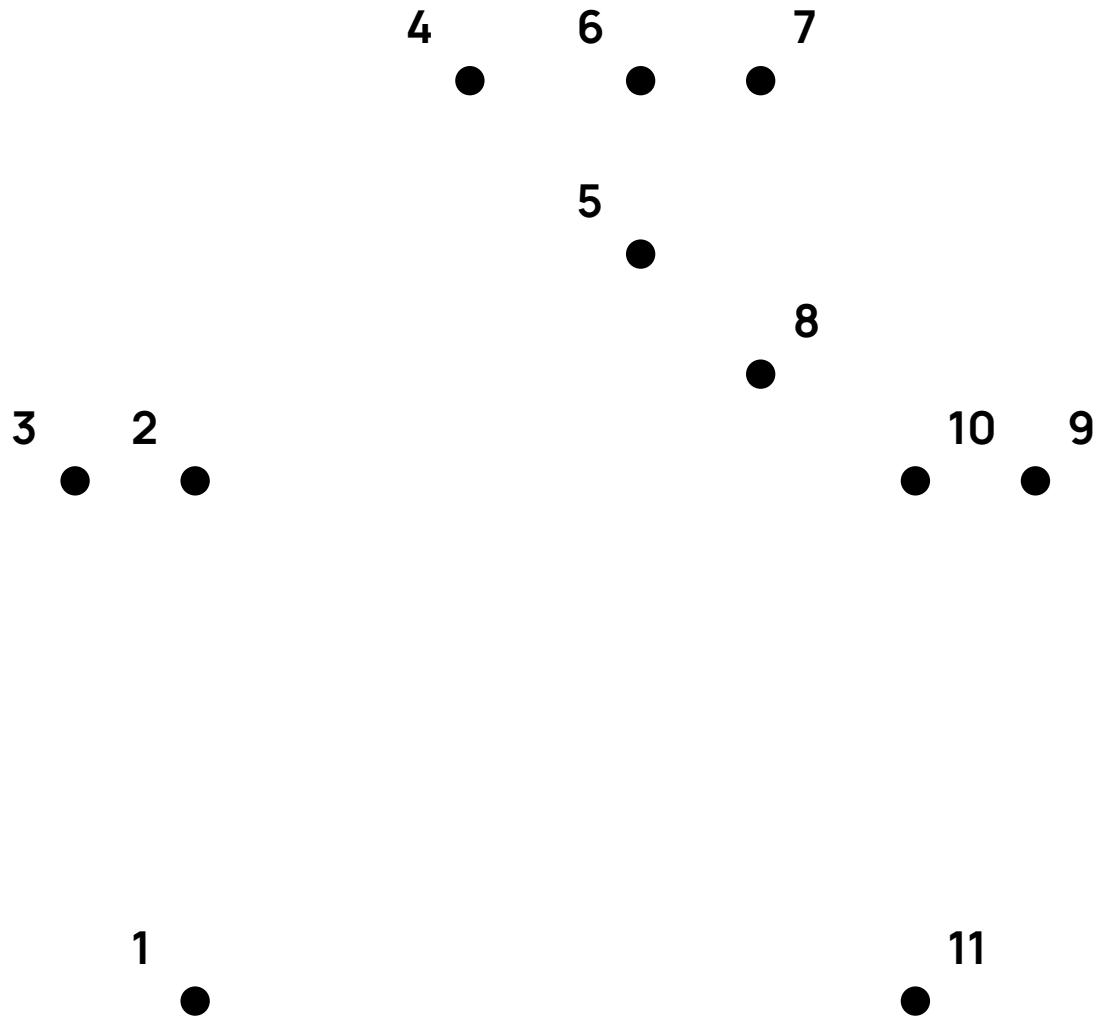


Jak uprościć: zasłoń część kartki i porównaj tylko słońca albo okna. Jak urozmaicić: opowiedz, co w obu scenach jest takie samo.

Dla opiekuna: zmieniają się kształt okna, liczba owoców na drzewie i wypełnienie słońca. To zagadka, nie ocena choroby.

Połącz duże punkty

Zacznij od punktu 1. Połącz po kolei punkty do 11, a na końcu wróć do punktu 1. Możesz też wskazywać kolejne punkty palcem.

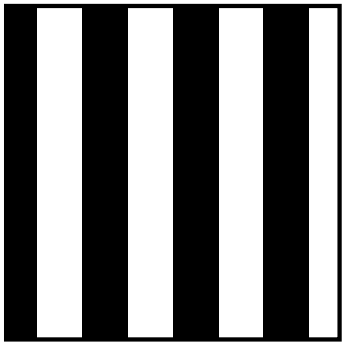


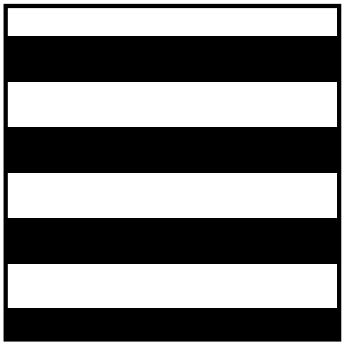
Jak uprościć: opiekun nazywa następny numer. Gdy połączenie jest trudne, można wspólnie wskazać dwa kolejne punkty.

Dopasuj kierunek prążków

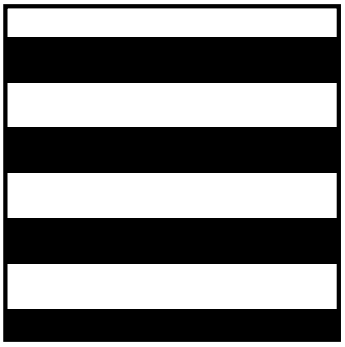
Wskaż na dole wzór o takim samym kierunku jak wybrany wzór na górze. Wzory pozostają nieruchome.

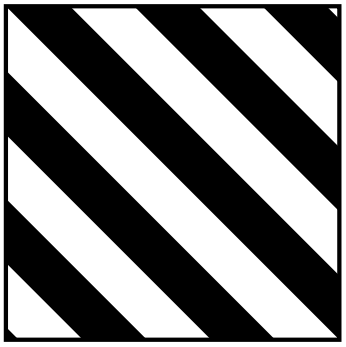
Wzory do porównania

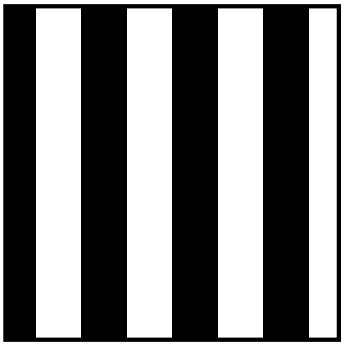




Znajdź ten sam kierunek



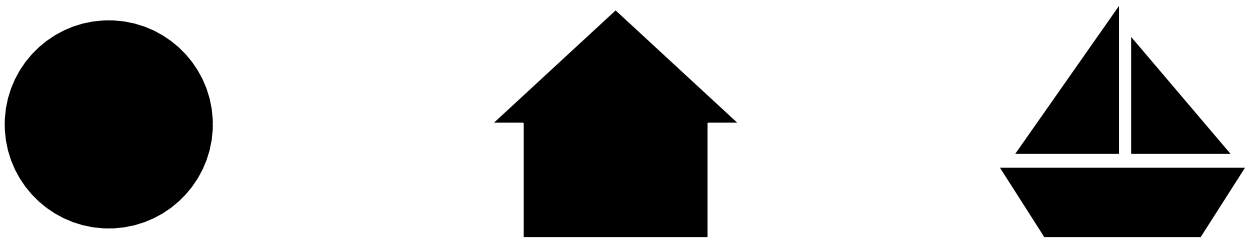


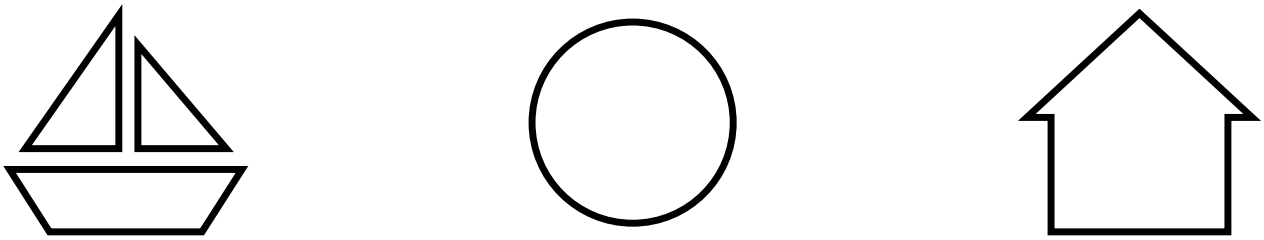


To statyczna zabawa w rozpoznawanie kierunku, nie stymulator CAM ani program leczenia. Nie poruszaj ani nie obracaj kartką jako bodźcem terapeutycznym.

Dopasuj figury

Wskaż na dole taki sam kształt jak wybrany wzór na górze. Do rozwiązania wystarczy sylwetka, bez rozpoznawania kolorów.





Jak uprościć: porównuj po dwie możliwości. Więcej miejsca: zasłoń nieużywane figury. Zadanie nie dobiera parametrów leczenia.