

BAJKA LOGOPEDYCZNA - DINOZAURO

CEL: podniesienie sprawności narządów mowy

DLA KOGO? dla każdego

ZABAWA: Czytamy dziecku bajkę i pomagamy mu wykonać zadania z nawiasów demonstrując:

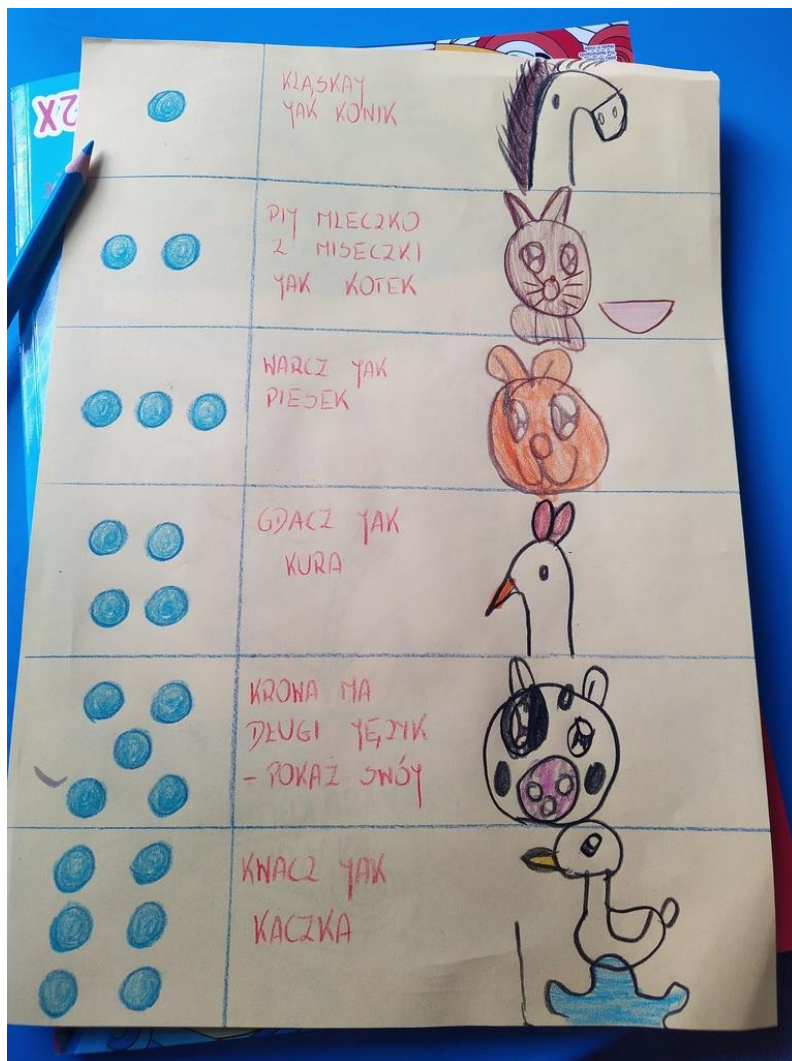
Wyobraź sobie, że twój języczek to dinozaur, który mieszka w jaskini. Dinozaur obudził się rano, przeciągnął i głośno ziewnął (dziecko głośno ziewa kilka razy). Poczł, że jest głodny – w jego brzuchu słycać było burczenie: bur, bur, bur (dziecko naśladuje odgłos burczenia gładząc się po brzuchu). Rozejrzył się po jaskini: w prawo i w lewo (dziecko językiem wypycha prawy i lewy policzek, przy zamkniętej jamie ustnej), na górze i na dole (dziecko dotyka językiem podniebienia i miejsca za pierwszymi dolnymi zębami na dole). Zorientował się, że nie ma nic do jedzenia. Postanowił wybrać się na polowanie. Szedł po górach (dziecko językiem wodzi po górnych zębach, od trzonowców ku przodowi), szedł po dolinach (dziecko wodzi językiem po dolnych zębach, j.w.), aż tu nagle widzi gniazdo i wielkie jajo na samym czubku drzewa. Wspina się po jajo (dziecko pionizuje język i dotyka nim miejsca za pierwszymi górnymi zębami, jama ustna otwarta). Dinozaur zjada jajo ze smakiem, a przy tym głośno mlaska (dziecko naśladuje głośne mlaskanie). Po czym wraca zadowolony do swojej jaskini ;)

GRA LOGOPEDYCZNA „ZWIERZAKI” Z KOSTKĄ DO GRY

CEL: usprawnianie motoryki narządów artykulacyjnych

DLA KOGO? dla najmłodszych przedszkolaków i dla dzieci z opóźniającym się rozwojem mowy

PRZEBIEG: Potrzebna jest jedynie kostka do gry i minimum dwóch graczy. Gracz rzuca kostką – ilości oczek przypisane jest zadanie na planszy. Grę można wydrukować i pokolorować – będzie to też dobra okazja do utrwalenia nazw kolorów, części ciała zwierząt, itd. Można ją stworzyć także wg własnego pomysłu, co jest dodatkowym ćwiczeniem. Oto kilka podpowiedzi wzorów i plik pdf do pobrania z gotową grą:



DMUCHAJKA - ZABAWA ODDECHOWA

CEL: wydłużenie fazy wydechowej i pogłębienie fazy wdechowej, ekonomiczne gospodarowanie wydmuchiwanym powietrzem

DLA KOGO? dla każdego

PRZEBIEG: Należy rozsypać bułkę tartą na szerokiej tacy (np. na blaszce z piekarnika). Dziecko nabiera powietrze nosem i wydmuchuje je przez rurkę do picia w kierunku rozsypanej bułki tartej. Na początku tworzy proste kropki, a z czasem może próbować stworzyć figury geometryczne albo domek, uśmiechniętą bułkę. Ważne, by nie zużywać powietrza do końca.

ANALOGIE

CEL: programowanie mowy

„Analogia to metoda rozumowania, w której szukamy wspólnych elementów dla różnych sytuacji, bądź stosowanie tych samych schematów rozumowania w różnych sytuacjach.”

(prof. J. Cieszyńska).

DLA KOGO? dla dziecka, które ma opóźniony rozwój mowy

ZABAWA:

Co będzie potrzebne? Kredki, klej, papier, tektura, klamerki do wieszania bielizny.

Co robimy? Gotowy arkusz można wydrukować lub stworzyć własny na jego wzór. Koło wycinamy i naklejamy na tekturę. Znaczkę z drugiej karty wycinamy, kolorujemy i naklejamy na klamerki do wieszania bielizny.

Co jest ważne? Aby figury lub symbole z koła były pokolorowane tak samo jak te, które będziemy naklejać na klamerki.

Na czym polega gra? Klamerki wrzucamy do pojemnika. Losujemy z pojemnika klamerkę i szukamy takiej samej figury lub symbolu na kole. W tym miejscu należy umocować klamerkę. Ważne jest, aby klamerki nie wciskać na papier a paluszkami naciskając na klamerkę otworzyć ją i zamknąć w odpowiednim miejscu. Analogicznie należy ściągać klamerki.

BAJKA LOGOPEDYCZNA „KOT”

CEL: usprawnienie narządów mowy

DLA KOGO?: dla każdego dziecka, które ma problem z wymową i jako zabawa profilaktyczna

ZABAWA: Dorosły czyta bajeczkę, a polecenia podane w nawiasach demonstruje dziecku twarzą w twarz lub siedząc za nim przed lustrem. Dziecko naśladuje rodzica.

Wyobraź sobie, że twój języczek to mały kotek.

Mały kotek co ma na imię Psotek.

Jaki odgłos wydaje kotek? *Miał, miał (dziecko powtarza odgłos kotka).*

Kotek mleczka napić się chciał.

Obudził się wcześniej rano.

Przetarł łapką buzię zaspaną.

Przeciągnął się i ziewnął dwa razy na łóżku *(dziecko naśladuje ziewanie).*

Kotek poczuł, że burczy w jego brzuszku: *bur, bur (dziecko powtarza odgłos burczenia trzymając się za brzuszek).*

Rozejrzał się za czymś pysznym do zjedzenia *(dziecko wysuwa język do przodu, na boki, do góry i na dół).*

Ciepłe mleczko i wędlinka – oto jego marzenia! *(dziecko gładzi się po brzuszku i mlaska)*

Wskoczył na parapet, by zobaczyć czy coś stoi przy oknie *(dziecko przesuwa językiem po górnych zębach).*

Kap, kap! – deszczyk pada, uciekł, bo buzia mu zmoknie! *(dziecko naśladuje odgłos kapania)*

Zrobiło się smutno małemu kotkowi,

bo nie znalazł nic co go zadowoli *(dziecko naśladuje smutną minę).*

Wskoczył do spizarki w poszukiwaniu czegoś pysznego *(dziecko zamyka buzię i wypycha policzki językiem).*

Hałas obudził właścicielkę jego *(dziecko robi zaskoczoną minę).*

Kotek uciekł szybko do swojego legowiska *(dziecko otwiera szeroko buzię i unosi język tuż za pierwsze górne zęby),*

nie chciał wystawić nawet pyska.

Ale Pani na kotka nie krzyczała,

tylko do miseczki troszkę ciepłego mleczka mu nalała.

Kotek wypił wszystko zadowolony (*dziecko tworzy miseczkę z dłoni i naśladuje pijącego mleczko kotka, mlaskanie*).



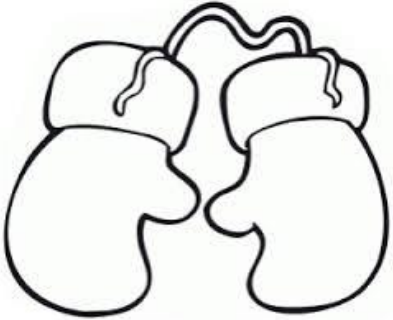


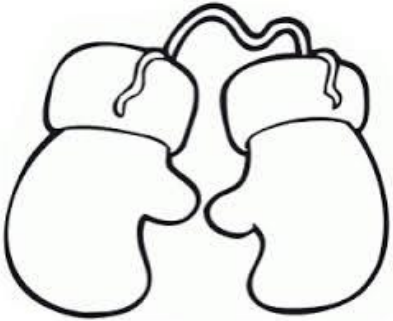
Potem smacznie chrapał w kocyk utulony (*dziecko naśladuje odgłos chrapania*).

GRA LOGOPEDYCZNE MEMORY

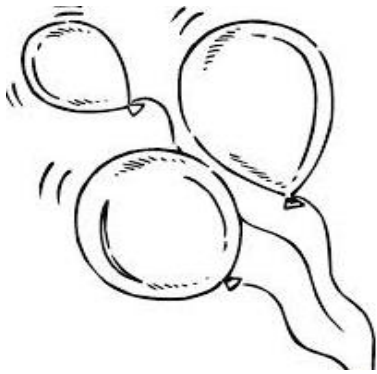
CEL: podniesienie sprawności narządów mowy

DLA KOGO? : dla każdego

ZABAWA: Grę należy wydrukować i pokolorować lub wykonać podobną własnoręcznie. Wycinamy każdy kwadrat. Popularna gra polega na odnajdowaniu par takich samych kart. Gracz odsłania 2 karty. Jeśli są to takie same karty, zostaną one zdjęte z planszy, jeśli nie, karty będą odwrócone z powrotem (po ok. 2 sekundach). Celem gracza jest zdjęcie wszystkich kart przy możliwie najmniejszej liczbie odsłon.

<p>KLĄSKAMY JAK KONIK</p> 	<p>KLĄSKAMY JAK KONIK</p> 	<p>CHUCHAMY NA ZMARZNIĘTE DŁONIE "huhu-ha!"</p> 
<p>WOŁAMY JAK MAŁPA "u-u!a-a!"</p> 	<p>WOŁAMY JAK MAŁPA "u-u!a-a!"</p> 	<p>CHUCHAMY NA ZMARZNIĘTE DŁONIE "huhu-ha!"</p> 

NADMUCHUJEMY BALONIK



NADMUCHUJEMY BALONIK

