

Witam w kolejnym tygodniu naszej zdalnej pracy logopedycznej.
Dziś poprowadzi nas w zadaniach i ćwiczeniach pan strażak. Zapraszam.

1. GIMNASTYKA NARZĄDÓW MOWY

Rodzic czyta krótka historyjkę o strażaku Staszku, a dziecko w odpowiednim momencie wykonuje ćwiczenia narządów mowy.

Pewnego dnia przy ulicy Szałasowej wybuchł pożar. Pani Szostkowa zadzwoniła do straży pożarnej. Strażak Staszek szybko wskoczył do wozu i „na sygnale” pojechał na miejsce pożaru (dzieci wymawiają połączenie samogłoskowe e-o, e-o). Na miejscu zobaczył, że płonie dach (układają dolne zęby na górną wargę). Rozwinął wąż (tworzą rulonik z języka) i zaczął gasić płomienie. Strażak biegał po całym domu, gasząc ogień (dzieci przesuwają czubkiem języka po górnych zębach, podniebieniu górnym i dolnych zębach). Nagle zabrakło wody. Staszek postanowił gasić ogień piaskiem (wysuwają i chowają szeroki i płaski język). W końcu ogień zgasł, słychać było tylko syk (wymawiają długie sss...). Strażak raz jeszcze sprawdził wszystkie pomieszczenia w domu (czubkiem języka dotykają podniebienia górnego, górnych zębów, wewnętrznej strony policzków, dolnych zębów i podniebienia dolnego). Wokół rozległy się oklaski (dzieci „klaszcza”, uderzając szerokim językiem o podniebienie). Strażak Staszek zadowolony z wykonanej pracy (dzieci rozciągają usta w szerokim uśmiechu) odjechał wozem strażackim (wykonują motorek wargami).

2. ZABAWA ODDECHOWA

Dziecko niczym dzielny strażak gasi pożar. Wydrukuj, bądź narysuj samodzielnie domek i kilka ogni. Wytnij ognie i umieść w każdy oknie. Za pomocą słomki dziecko gasi pożar – zdmuchuje płonienie. Zadanie to można wykonać bez słomki. Pamiętaj wówczas, aby dziecko ułożyło usta w „dzióbek”.

(Zadanie w załączniku)

3. ĆWICZENIA SŁUCHOWE

Zadaniem dziecka jest określić czy dany wyraz jest wypowiedziany prawidłowo czy też nie. Jeżeli dziecko prawidłowo różnicuje głoski s – sz, z – rz, c – cz, dz – dż może poprawić błąd wymawiając prawidłowo wyraz.

Przykładowe wyrazy:

SZTÓŁ, SAFA, MASZŁO, SZYNKA, SELKI, SZELKI, SZPODNIĘ, KOSULA, SALIK
ZABA, ZEKA, RZEGAR, ŻYTO, GZEBIEŃ, ŻAMEK, ŻÓŁTY, ZYRAFA, ŻYRAFA
CAPKA, CZEKOLADA, CYTANKA, CZEBULA, CZOŁG, CEGŁA, TĘCA, KUBECEK
DŻEM, DŻWONEK, PĘDZEL, DZENTELMEN, KUKURYDZA, KOLEDŻY, DŻUDO

4. ZABAWA Z SAMOGŁOSKAMI

Ćwiczenie to przeznaczone jest dla dzieci z opóźnionym rozwojem mowy. Dziecko prowadzi palec wskazujący po śladzie, jednocześnie próbuje wypowiedzieć samogłoski : A, O E. Możemy modelować tu głos, raz cicho, raz głośno, wysoko nisko, wolno szybko ...

Dla wzmocnienia doznań sensorycznych możemy:

- ✓ wzór wykleić plasteliną. Wówczas dziecko przesuwając palec po wypukłej teksturze.
- ✓ wykorzystać fasolę lub drobny makaron i układać na wyznaczonej linii przenosząc drobne elementy dwoma palcami ręki dominującej.
- ✓ Zasypać kartkę pracy ryżem lub kaszą i pędzlem bądź palcem szukać wzór

(Zadanie w załączniku)

5. DOPASUJ ATRYBUT DO ZAWODU

W zadaniu tym można wykorzystać i posłużyć się obrazkami łącząc ze sobą atrybut z zawodem bądź zabawić się słownie. Rodzic mówi jakiś atrybut, a dziecko mówi jaki to zawód, bądź na odwrót – dany zawód z jakim kojarzy się atrybutem. (np. grzebień – fryzjer, kasa – sprzedawca, tablica – nauczyciel, list – listonosz, kajdanki – policjant, stetoskop – lekarz, chleb – piekarz ...)



6. ZAGADKI – ZAWODY

- ✓ Ma biały fartuch - jak lekarz, ale nie leczy, tylko wypieka. (piekarz)
- ✓ Jak się nazywa taki lekarz, którego pacjent głośno szczeka? (weterynarz)
- ✓ Nie jest kotem, a bez strachu po spadzistym chodzi dachu. Czarne ręce ma i twarz i ty go na pewno znasz. (kominiarz)
- ✓ Deska, młotek, zręczne ręce robią mebli coraz więcej. (stolarz)
- ✓ Przez cały dzień w ciągłym trudzie, wciąż buduje dla nas dzielnie. Znają go też wszyscy ludzie i szanują jego kielnię. (murarz)
- ✓ Roznosi przekazy, listy, telegramy. Wszyscy go lubimy i chętnie witamy. (listonosz)
- ✓ Leczy wszystkich i mnie także. Chorym leki przepisuje. Słowem także im pomaga i na duchu podtrzymuje. (lekarz)

7. ĆWICZENIA ARTYKULACYJNE

Dla utrwalania ćwiczonych głosek proponuje popularna grę bingo z materiałem słowno – obrazkowym. Do przeprowadzenia zabawy potrzebujemy: dwie kolorowe kostki do gry, kredki, żetony (np. drobne klocki lego) oraz planszę do gry (w załączniku). Na początku kolorujemy obrazki z liczbami oczek w pionie na jeden kolor – zgodny z wybraną kostką, a obrazki z oczkami w poziomie na drugi kolor – zgodny z drugą kostką. Gracze kolejno rzucają obiema kostkami na raz i oznaczają żetonem (bądź kolorują) obrazek, który jest na przecięciu linii. Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy będzie miał oznaczone wszystkie obrazki w jednej linii [poziomo] lub rzędzie i zawoła: BINGO!

(zadania w załączniku)