



# Spis treści

<b>Noty autorskie</b> .....	<b>4</b>
<b>Scenariusz 1</b> Wywołanie głoski [k] .....	<b>5</b>
<b>Scenariusz 2</b> Utrwalanie głoski [k] .....	<b>10</b>
<b>Scenariusz 3</b> Utrwalanie głosek [s], [z] .....	<b>14</b>
<b>Scenariusz 4</b> Utrwalanie poprawnej wymowy głosek [sz], [ż].....	<b>20</b>
<b>Scenariusz 5</b> Wywołanie i utrwalanie głoski [f] .....	<b>28</b>
<b>Scenariusz 6</b> Utrwalanie poprawnej wymowy głoski [l] .....	<b>35</b>
<b>Scenariusz 7</b> Utrwalenie głoski [r] .....	<b>46</b>
<b>Wierszyki z głoską [cz]</b> .....	<b>58</b>
<b>Wierszyki z głoską [dż]</b> .....	<b>67</b>
<b>Wierszyki z głoską [sz]</b> .....	<b>69</b>
<b>Wierszyki z głoską [ż]</b> .....	<b>73</b>
<b>Foczka Fusia</b> .....	<b>83</b>
<b>Żyrafa Żaneta</b> .....	<b>86</b>
<b>Szalone przygody szarej myszki SzuSzu</b> .....	<b>89</b>
<b>Pszczółka Szczebiotka</b> .....	<b>91</b>
<b>Pani Szpilka</b> .....	<b>98</b>
<b>Bartuś i Bałwanek</b> .....	<b>100</b>



# Noty autorskie

## **Monika Goławska**

Magister filologii polskiej, logopeda z pasją pisarską, pracuje w przedszkolu integracyjnym w Siedlcach, w poradni psychologiczno-pedagogicznej oraz w NZOZ i GOPS.

## **Monika Wałaszek**

Magister edukacji wczesnoszkolnej i przedszkolnej, terapeuta integracji sensorycznej, logopeda dyplomowany. Wykładowca w Wyższej Szkole Pedagogicznej im. Janusza Korczaka w Warszawie. Poza pracą dydaktyczną spełnia się zawodowo jako logopeda praktyk. Zwraca uwagę na indywidualne podejście do każdego dziecka.





# Scenariusz 1

Autor: **Monika Wałaszek**

## Temat: Wywołanie głoski [k]

### Temat: Logopedyczny wyścig

#### Cele ogólne:

Dziecko:

- usprawnienie aparatu mowy,
- poprawna wymowa głoski [k] w sylabach

#### Cele szczegółowe:

Dziecko:

- prawidłowo wykonuje ćwiczenia przygotowujące do korekcji głoski [k],
- potrafi prawidłowo przygotować się do artykulacji głoski [k],
- wymawia [k] w izolacji,
- powtarza sylaby z głoską [k]

#### Pomoce dydaktyczne:

- gra planszowa (gra dołączona do publikacji), pionki, kostka, obrazki z załączników, małe lusterko, słomka, szpatułka

### Informacje ogólne

Gra planszowa jest uniwersalnym narzędziem do pracy z dzieckiem. Podczas gry można usprawniać aparat mowy, wywoływać/korygować głoski, utrwać w sylabach, wyrazach i zdaniach wywoływaną głoskę.

Jeśli jest dwóch graczy (pacjent i terapeuta), grę rozpoczyna dziecko. Jeśli jest więcej graczy, grę rozpoczyna ten, kto wyrzuci największą liczbę oczek na kostce.

Wszyscy gracze wykonują ćwiczenia.

Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy.

### I etap wyścigu

Pierwszy etap wyścigu to etap tzw. „brązowy”. Kto stanie na polu z zaznaczonym ćwiczeniem, wykonuje jedno/dwa ćwiczenia usprawniające aparat mowy.

Terapeuta wybiera ćwiczenie:

- „Koci grzbiet” z języka – czubek języka opieramy o dziąsła dolnych zębów wewnątrz jamy ustnej, unosimy środkową część języka ku podniebieniu twardego.
- „Miotła” – czubkiem języka, za dolnymi zębami ruszamy raz w prawo raz w lewo, tak jakby miotła sprzątała w naszej buzi.



- „Regał z książkami” – czubkiem języka dotykamy każdego zęba na dole – układamy książki na półkach.
- „Lusterko” – chuchamy na lusterko (można pozwolić dziecku narysować jakiś wzorek/rysunek).

## II etap wyścigu

Drugi etap wyścigu to etap „zielony”.

Przed wywołaniem głoski należy pokazać dziecku, w jaki sposób należy artykułować głoskę [k] – można pokazać i opowiedzieć na własnym przykładzie, ewentualnie można narysować dziecku przekrój jamy ustnej i opowiedzieć, jak powinna być artykułowana głoska.

Na tym etapie staramy się wywołać głoskę [k] jednym w poniższych sposobów:

- Za pomocą szpatułki przytrzymujemy czubek języka przy wymowie sylab „ta, to, te, tu, ty”.
- Kładziemy dziecko np. na kozetce, odchylamy głowę (język cofa się w głąb jamy ustnej) i prosimy dziecko, żeby wymówiło [k].
- Prosimy dziecko, aby czubkiem języka przytrzymało (na dole za ząbkami) chrupkę i postarało się wymówić [k].

## III etap wyścigu

Ostatnim etapem wyścigu jest etap „żółty”.

Stając na polach z „X”, powtarzamy po dwie/trzy sylaby:

KA, KO, KE, KU, KY

AKA, OKO, EKE, UKU, YKY, AKO

OKA, EKU, YKO, UKA, AKE, EKA, OKE, OKY

AK, OK, EK, UK, YK

Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze do mety.

## WARIANT II

### Ćwiczenie 1

Jabłuszka. Wycinamy jabłuszka i wykorzystujemy obrazki (karta pracy nr 1). Dziecko losuje jeden lub dwa obrazki i wykonuje ćwiczenie (z pierwszego etapu gry).

### Ćwiczenie 2

Po zebraniu jabłuszek dziecko za pomocą słomki przenosi jabłuszka na drzewo (karta pracy nr 2).

### Ćwiczenie 3

Język kosmity. Dziecko powtarza sylaby, które są na obrazku z kosmitą (karta pracy nr 3).