

GRY, WIERSZYKI i BAJKI LOGOPEDYCZNE

**Prawidłowa wymowa i utrwalanie głosek
[cz], [dź], [f], [k], [l], [r], [s], [sz], [z], [ź]**



Autorki: **Monika Goławska, Monika Wałaszek**

Nadzór merytoryczny: Lucyna Latajka

Nadzór wydawniczy: Krzysztof Krzemień

Projekt okładki: KRASNA STUDIO Joanna Szczepaniak

Serwisy zdjęciowe: dreamstime.com, fotolia.pl

Projekt publikacji, projekt gier, DTP: Jerzy Brzeski

©Copyright by Forum Media Polska Sp. z o.o., Poznań 2018

ISBN 978-83-260-3170-0

Art. nr 331023

Wydawca

Forum Media Polska Sp. z o.o.

ul. Polska 13, 60-595 Poznań

bok@forum-media.pl

tel. 61 66 55 800



Spis treści

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



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: <ul style="list-style-type: none">■ usprawnienie aparatu mowy,■ poprawna wymowa głoski [k] w sylabach
Cele szczegółowe:	Dziecko: <ul style="list-style-type: none">■ 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 lustro, słomka, szpatułka

Informacje ogólne

Gra planszowa jest uniwersalnym narzędziem do pracy z dzieckiem. Podczas gry można usprawniać aparat mowy, wywoływać/korygować głoski, utrzymywać 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

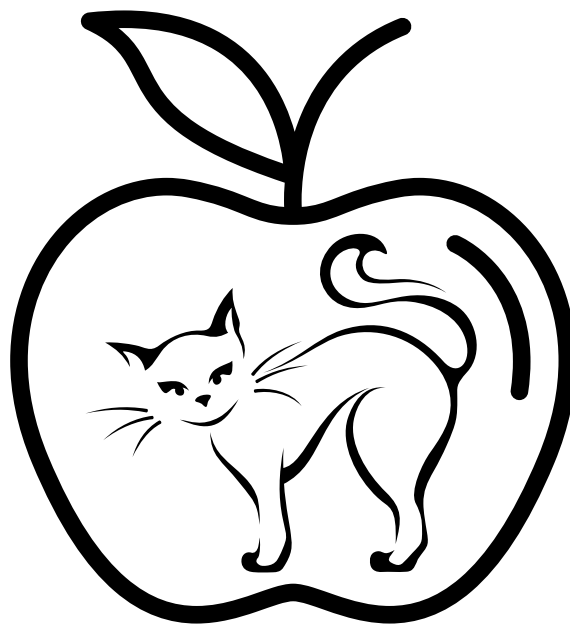
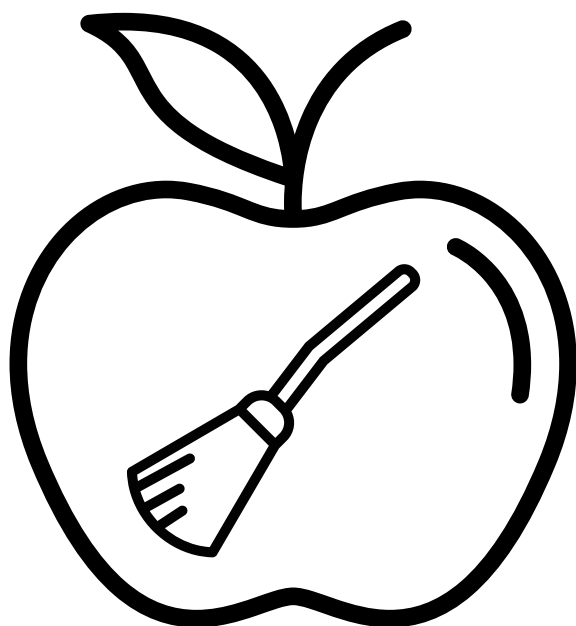
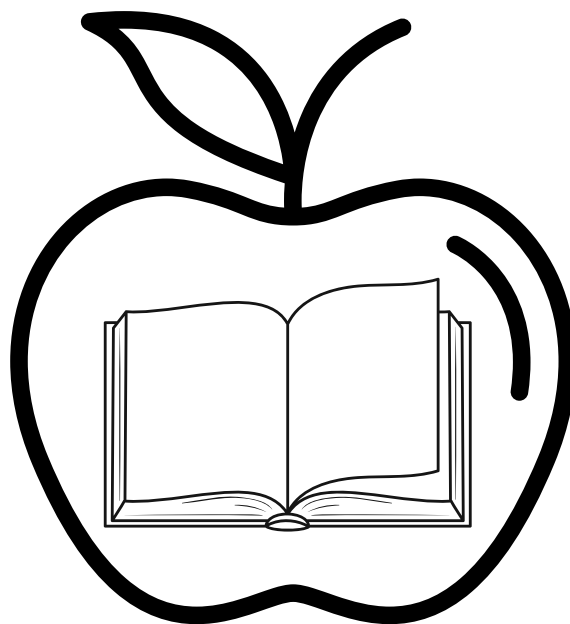
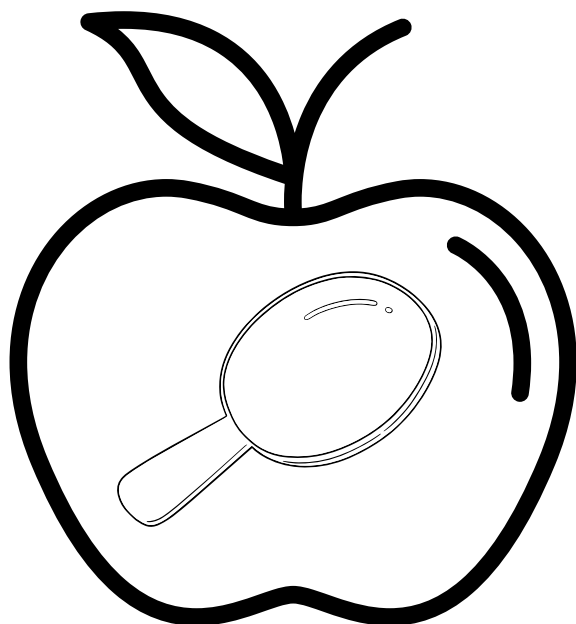
Jabłuszka. Wycinamy jabłuszka i wykorzystujemy obrazki (karta pracy nr 1). Dziecko losuje jeden lub dwa obrazki i wykonuje ćwiczenie (z pierwszego etapu gry).

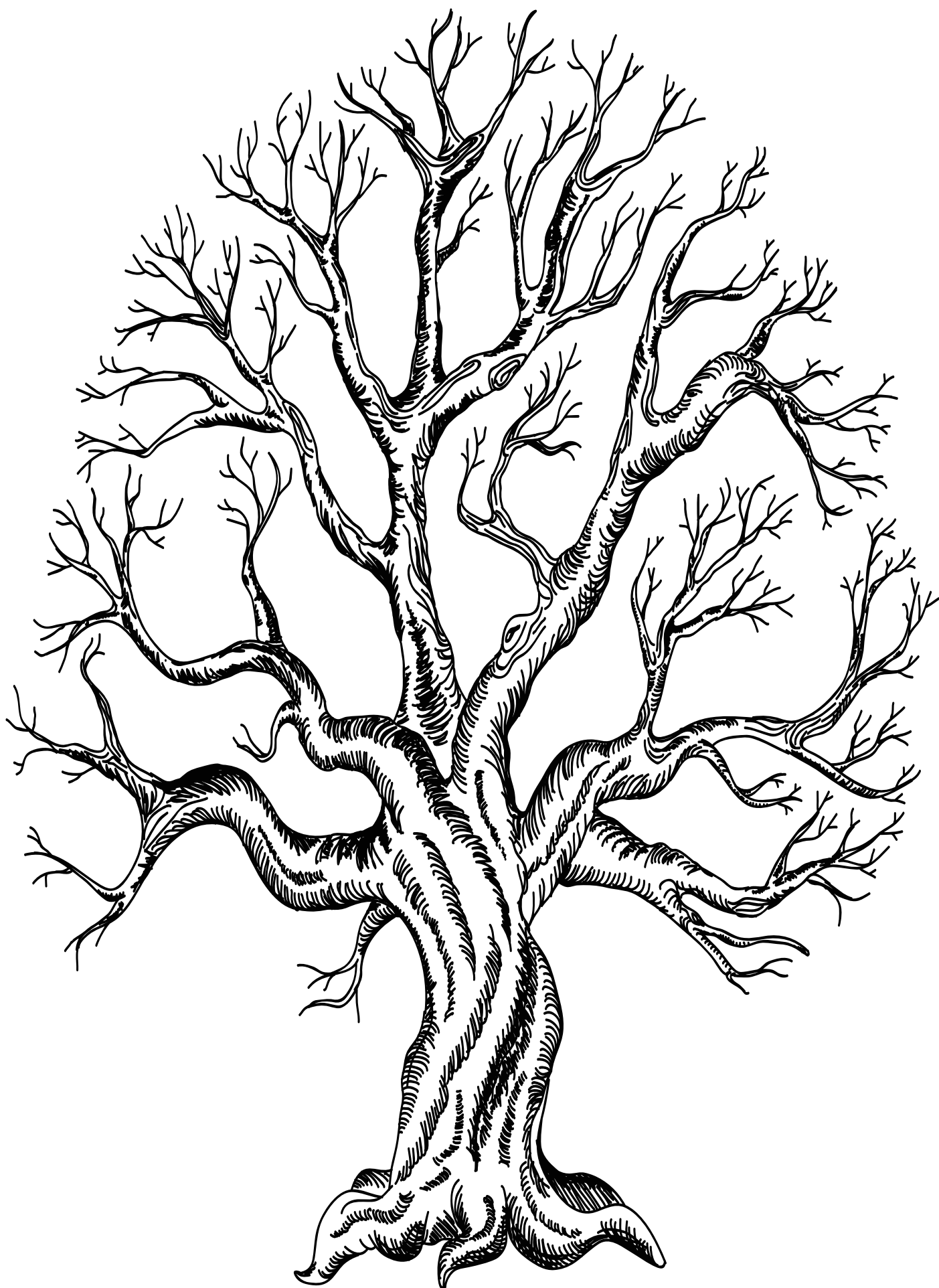
Ćwiczenie 2

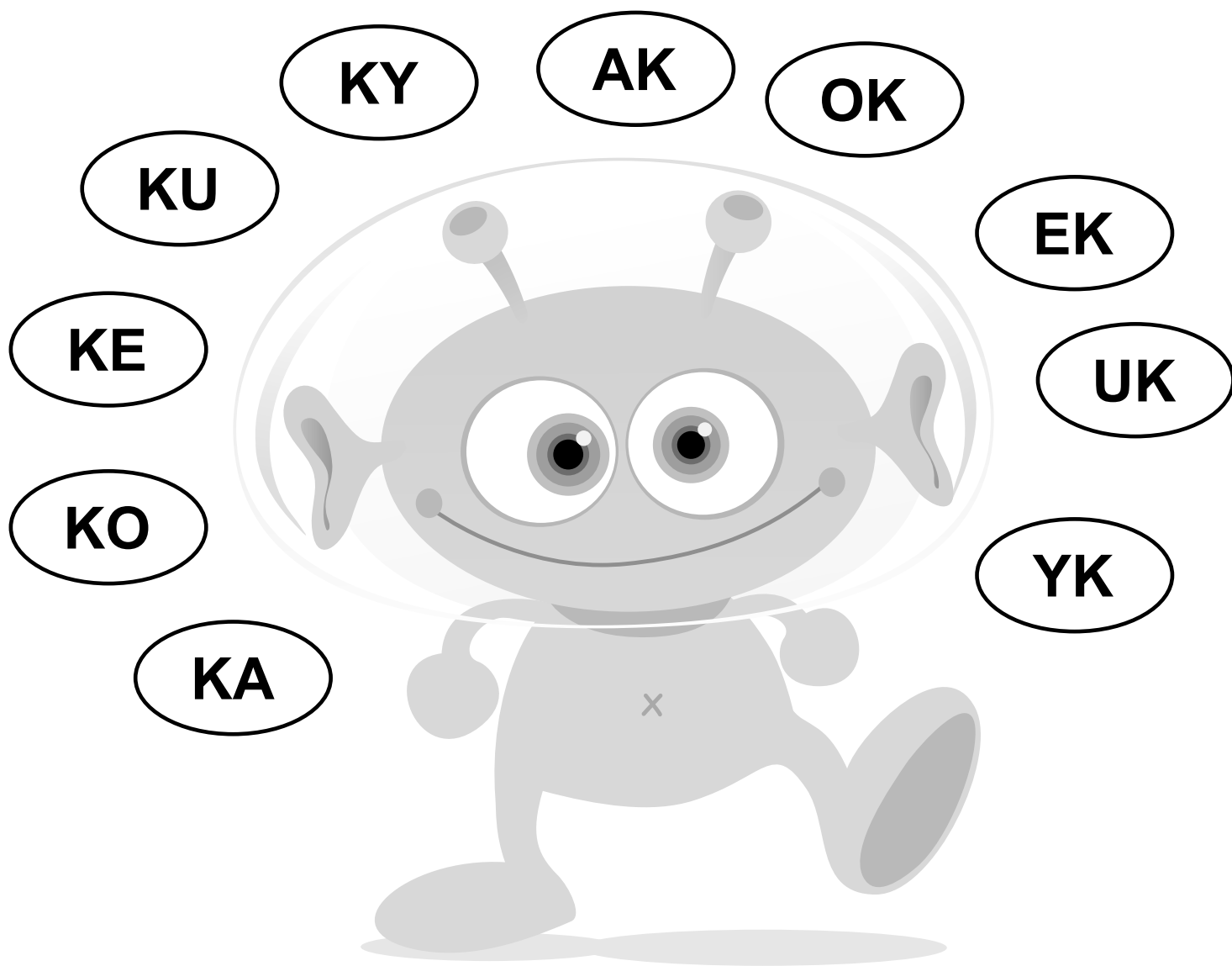
Po zebraniu jabłuszek dziecko za pomocą słomki przenosi jabłuszka na drzewo (karta pracy nr 2).

Ćwiczenie 3

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







Scenariusz 2

Autor: **Monika Wałaszek**

Temat: Utrwalanie głoski [k]

Temat: Logopedyczny wyścig etap II

Cele ogólne:

Dziecko:

- potrafi poprawnie wymówić głoskę [k] w wyrazach i wyrażeniach

Cele szczegółowe:

Dziecko:

- prawidłowo wymawia głoskę [k] w sylabach, wyrazach i wyrażeniach,
- wie, jak prawidłowo wymówić głoskę [k]

Pomoce dydaktyczne:

- gra planszowa (gra dołączona do publikacji), pionki, kostka, załączniki, słomka

Informacje ogólne

Do utrwalania głoski [k] można wykorzystać grę „Logopedyczny wyścig”.

Na etapie I przypominamy dziecku, jak prawidłowo wymawiać głoskę [k].

Etap II – wyrazy w nagłosie, śródgłosie, wygłosie.

Etap III – wymawianie głoski [k] w wyrażeniach.

Można zrobić tak, że załączniki będą pracą domową dla dziecka, żeby utrwalą prawidłową wymowę głoski [k].

Jeśli jest dwóch graczy (dziecko 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.

Ćwiczenie 1

Dziecko powtarza sylaby zapisane na motylkach i potem za pomocą słomki przenosi motylki na łąkę (karta pracy nr 1) (karta pracy nr 2).