



**Jubileuszowy e-book specjalistów
na 30 lecie szkoły**

Zabawy wspierające prawidłowy rozwój dziecka

SP 342 w Warszawie



Wstęp

Drodzy Rodzice!

Nasza Szkoła w roku szkolnym 2022/2023 obchodziła wyjątkowe święto! 30- ste urodziny!

Z tej okazji specjaliści Naszej Szkoły przygotowali niniejszą publikację.

Mamy ogromną nadzieję, że nasza inicjatywa wydania ebooka wspierającego rozwój Waszych dzieci przyniesie Państwu wiele korzyści.

Chcielibyśmy, abyście czuli w Nas wsparcie oraz mieli poczucie, że wszystkie nasze wspólne wysiłki mają jeden cel – dobro Waszych dzieci.

Przyszło nam żyć w czasach wyjątkowych. Wychowanie, edukacja, wspieranie dzieci jest nie lada wyzwaniem. Staramy się, aby nasze nieustanne pogłębianie wiedzy pozwoliło Nam na jak najbardziej możliwe dostosowanie metod i form pracy do indywidualnych potrzeb Państwa dzieci.

Hanna Bator

Maja Zielińska

Koordynatorzy Projektu:

„Jubileuszowy Ebook specjalistów na 30 lecie szkoły”

spis treści

ROZDZIAŁ 1	Integracja sensoryczna	2 - 6
ROZDZIAŁ 2	Terapia Pedagogiczna	7 - 20
ROZDZIAŁ 3	Logopedia	21 – 46
ROZDZIAŁ 4	Psycholog	47 - 50
ROZDZIAŁ 5	Terapia Ręki	51 - 53
	Autorzy	54

Zabawa 1/30

„Naleśnik”

integracja sensoryczna – propriocepcja

Cel zadania:

Podczas stymulacji proprioceptywnej obniża się w ciele poziom kortyzolu (hormonu stresu). Jednocześnie wydzielają się także bardzo potrzebne hormony: serotonina, oksytocyna i dopamina. Ten sposób stymulacji wycisza i uspokaja jednocześnie ułatwiając zasypianie. Ćwiczenie to jest wskazane szczególnie przed snem.

Potrzebne materiały:

- koc/kołdra

Wykonanie:

1. Rozłóż koc na podłodze, dziecko ułóż na brzegu.
2. Turlaj je w kierunku drugiego brzegu, ciasno zawijając w koc, mówiąc, że zawijasz naleśnika.
3. Następnie, jeżeli dziecko jest zadowolone, udawaj że kroisz, posypujesz cynamonem lub zjadasz naleśnika, delikatnie masując zawinięte dziecko rękami.
4. Zadaniem dziecka jest samodzielne rozwinięcie się.



Zabawa 2/30

„Skarby w ryżu”

integracja sensoryczna – dotyk

Cel zadania:

Stymulacja dotykowa, ma na celu zmniejszanie nadwrażliwości dotykowej u dzieci. Jest również bardzo relaksującym i ciekawym dla dzieci zadaniem.

Potrzebne materiały:

- pojemnik na ryż plastikowy (używamy szerokiego pojemnika, który pozwoli dzieciom kopać w ryżu bez rozsypywania ziaren po podłodze, np. miski albo pudełka),
- 4 kg ryżu,
- „skarby”, które można ukryć (kolorowe kamyki, miniaturowe zwierzątka/klocki/kulki itp.)

Wykonanie:

1. Napełnij plastikowy pojemnik ryżem. Ukryj w nim różne przedmioty- „skarby”.
2. Zadaniem dziecka jest wyciągnięcie zabawek z pudełka.
3. W celu modyfikacja zdania można również zakryć dziecku oczy opaską.



Zabawa 3/30

„Podróż dinozaurów”

integracja sensoryczna – przedsionek

Cel zadania:

Układ przedsionkowy – zwany zmysłem równowagi jest odpowiedzialny za nasze relacje z grawitacją i silnie związany z wszelkimi układami sensorycznymi w naszym organizmie. Źle funkcjonujący układ przedsionkowy ujawnia się w postaci trudnych do wyjaśnienia zaburzeń związanych z uczeniem się, emocjami, zachowaniem i sprawnością ruchową dziecka.

Potrzebne materiały:

- Dinozaury lub inne małe figurki nadające się do trzymania w dłoni
- Gumowe kółka lub inne obręcze nawet wykonane własnoręcznie ze sznurka/papieru. Mogą być także miseczki dostępne w domu.

Wykonanie:

1. Dziecko układa figurki z jednej strony pokoju w rzędzie.
2. Po przeciwległej stronie układa kółka/miseczki.
3. Kładzie się na podłodze obok figurek. Łapie jedną z nich w dłonie i turla się z nimi w stronę ułożonych kółek/miseczek zaprowadzając figurki do celu.



Zabawa 4/30

„Pomponiki”

integracja sensoryczna – mała motoryka

Cel zadania:

- rozwijanie umiejętności pisania i rysowania,
- usprawnianie mięśni dłoni,
- kształtowanie koordynacji wzrokowo-ruchowej.

Potrzebne materiały:

- Różnej wielkości pomponiki,
- 12 pudełek zamykanych.
- Szczypce naciskowe.

Wykonanie:

1. Dziecko otwiera pudełko.
2. Bierze szczypce naciskowe do ręki, chwytając pomponik i upuszcza go do otwartego pudełka..
3. Zamyka pudełko i odkłada do pojemnika.



Zabawa 5/30

„Co jest w środku?”

integracja sensoryczna – słuch

Cel zadania:

- rozwijanie wrażliwości na dźwięki, natężenie, tempo, rytm,
- rozpoznawanie, identyfikacja i różnicowanie dźwięków,
- poprawa uwagi słuchowej dziecka.

Potrzebne materiały:

- Butelki po kefirze.
- Materiały sypkie: ryż, makaron, mąka, cukier, płatki owsiane

Wykonanie:

1. rodzic podaje dziecku butelkę wypełnioną materiałem sypkim.
2. Dziecko porusza butelką i spróbuje odgadnąć co jest w środku.
3. Odkręca butelkę i sprawdza czy odgadł co jest w środku.



Zabawa 6/30

„Zagubione obrazki”

Terapia pedagogiczna – percepcja wzrokowa

Cel zadania:

.Celem ćwiczenia jest doskonalenie percepcji wzrokowej i pamięci wzrokowej, poprzez zapamiętanie przedmiotów znajdujących się na ilustracji lub obrazków układanych w określonych sekwencjach .

Potrzebne materiały:

- Karty z obrazkami przedstawiającymi różne przedmioty (mogą to być karty z dowolnej gry „memory”) lub ilustracja z różnymi elementami.

Wykonanie:

1. Przyjrzyj się uważnie przez 15 sekund przedmiotom przedstawionym na ilustracji.
2. Odwróć kartkę z lustracją/ usuń kilka elementów z obrazkami/.
3. Których elementów brakuje?



Zabawa 7/30

„Na placu zabaw”

terapia pedagogiczna – percepcja wzrokowa

Cel zadania:

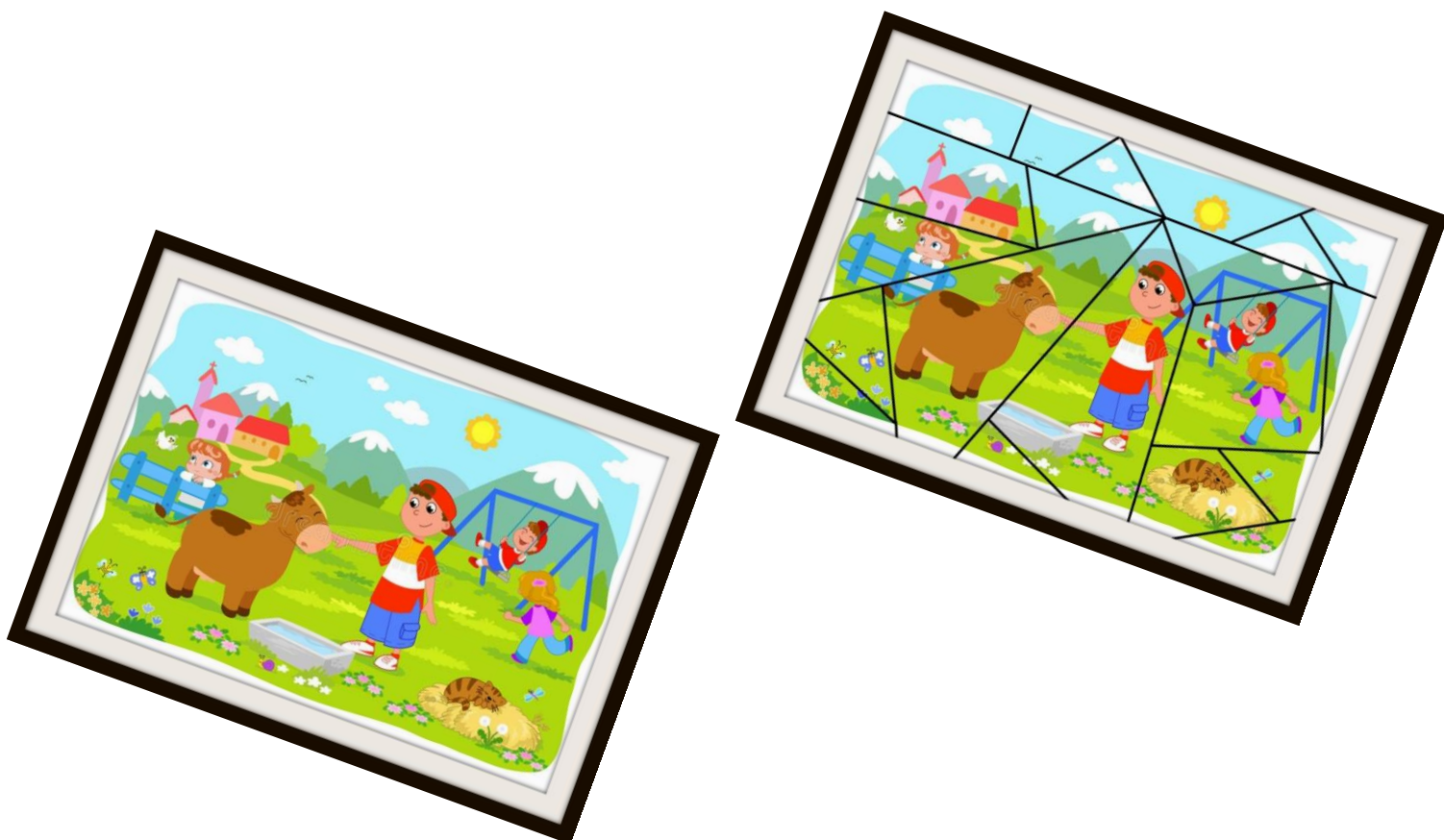
. Celem zadania jest doskonalenie percepcji wzrokowej i koordynacji wzrokowo-ruchowej.

Potrzebne materiały:

- Kolorowy obrazek lub pocztówka

Wykonanie:

1. Przyjrzyj się dokładnie ilustracji i zapamiętaj jak najwięcej szczegółów.
2. Pocięte elementy obrazka ułóż na wzorze ilustracji.
3. Pocięte elementy obrazka ułóż pod wzorem ilustracji.
4. A teraz zadanie trudniejsze-spróbuj ułożyć obrazek z pociętych elementów bez ilustracji.



Zabawa 8/30

„Co się powtarza”

terapia pedagogiczna – percepcja wzrokowa

Cel zadania:

Celem zadania jest doskonalenie spostrzegania wzrokowego przez dostrzeganie powtarzających się elementów.

Potrzebne materiały:

- Pary kart z obrazkami, na których powtarza się tylko jeden element. /Można wykorzystać doobkle lub karty z gry pamięciowej „memory”/

Wykonanie:

1. Porównaj pary obrazków.
2. Wskaż powtarzający się element.



Zabawa 9/30

„Szybkie bingo”

Terapia pedagogiczna

Cel zadania:

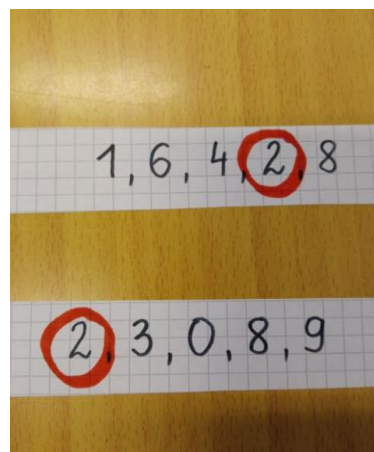
Zabawa ma na celu utrwalenie poprawnego zapisu poznanych liczb, usprawnianie spostrzegawczości i koncentracji uwagi.

Potrzebne materiały:

- Kartka papieru w kratkę, pocięta na paski o szerokości co najmniej 2 cm
- Ołówek

Wykonanie:

1. Każdy z uczestników bierze jeden pasek papieru w kratkę i ołówek.
2. Usiądźcie naprzeciwko siebie tak, aby nawzajem nie widzieć zapisu na kartce.
3. Na sygnał każdy zapisuje 5 cyfr w zakresie od 0 do 9, w dowolnej kolejności.
4. Na sygnał jednocześnie odkrywamy swoje kartki, kto pierwszy zauważy jaką liczbą się powtórzyła krzyczy bingo 2 (np., gdy powtórzyła się liczba 2)
5. Po każdym zwycięstwie wygrany może dostać punkt, jeśli chcemy w tej zabawie rywalizować.
6. Zabawę można powtarzać za każdym razem zapisując nowe liczby.



Zabawa 10/30

„Jaka to liczba”

Terapia pedagogiczna

Cel zadania:

Zabawa ma na celu utrwalenie poprawnej wymowy i zapisu liczb. Poprawia funkcjonowanie koncentracji uwagi oraz pamięci..

Potrzebne materiały:

- Karteczki
- Coś do pisania

Wykonanie:

1. Dorosły głośno i wyraźnie podaje polecenie: Podaj liczbę mniejszą od 12 a większą od 10, itd. Podaj liczbę większą od 24, a mniejszą od 26, Podaj liczbę większą od 123 a mniejszą od 125 itd.
2. Po kilku zadaniach odwracamy role i dziecko ma za zadanie poprosić o podanie liczby, którą ma na myśli.
3. Liczby można zapisywać na karteczkach, a na koniec zabawy ułożyć je w kolejności rosnącej lub malejącej.



Zabawa 11/30

„Domino sum i różnic”

Terapia pedagogiczna

Cel zadania:

Zabawa ma na celu utrwalenie dodawania i odejmowania w pamięci liczb w zakresie 20, usprawnianie spostrzegawczości i koncentracji uwagi.

Potrzebne materiały:

- Kostki domina z działaniami (załącznik nr 1, wycinamy po czarnych liniach)
- Ołówek, nożyczki

Wykonanie wersja 1:

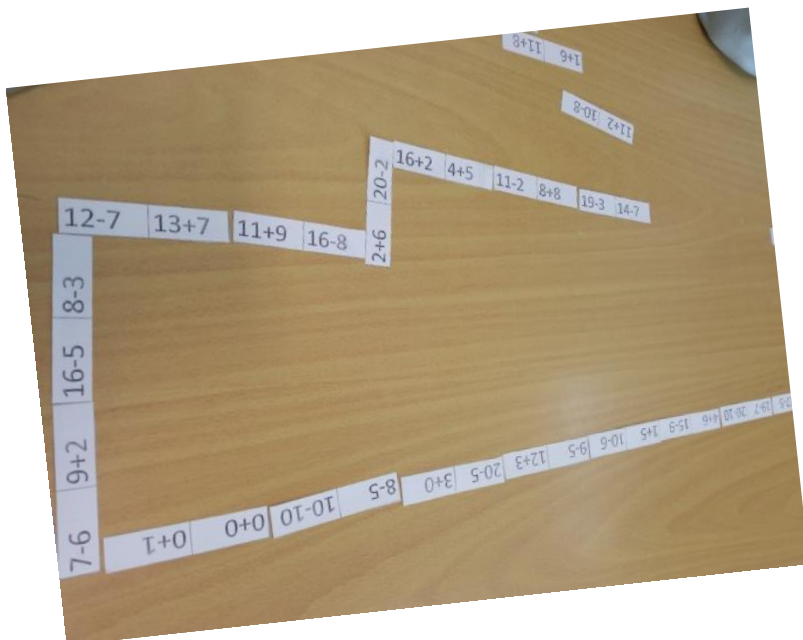
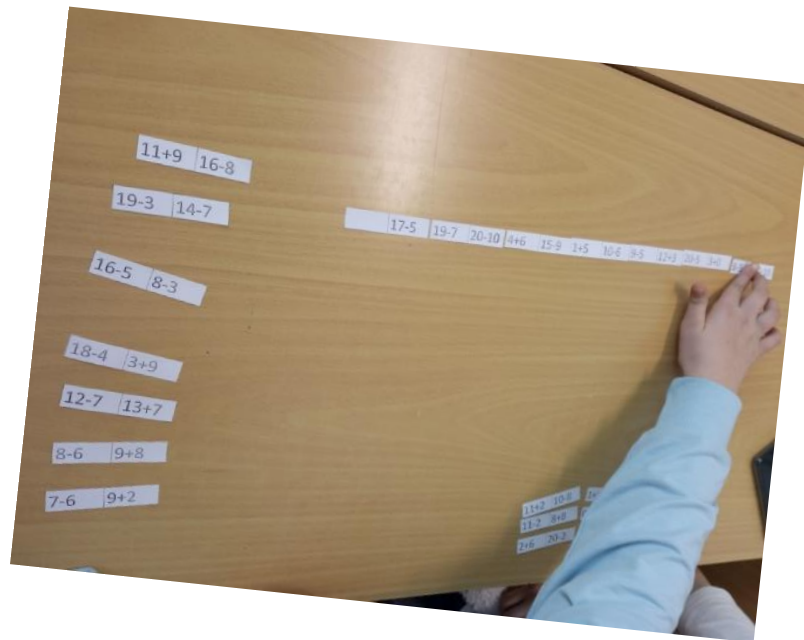
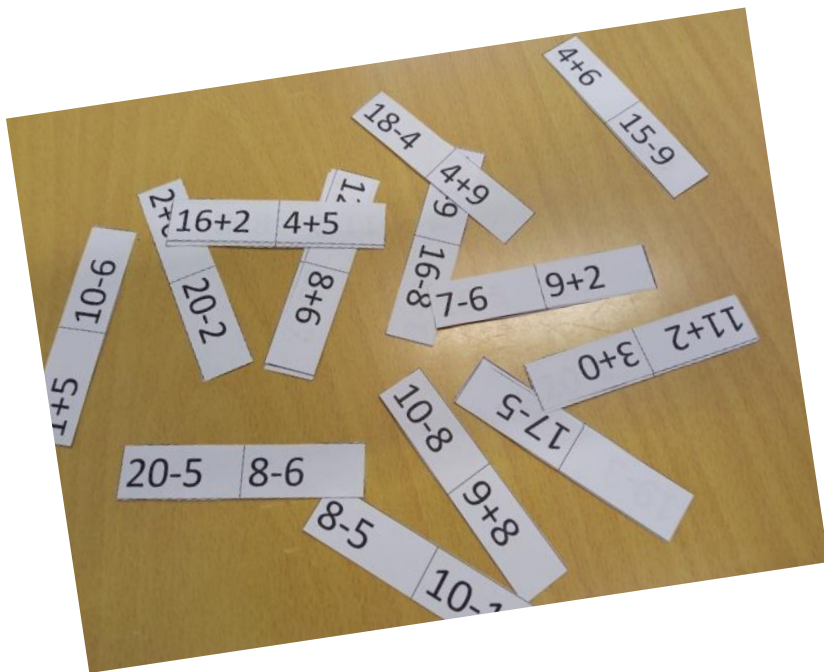
1. Wybieramy kostkę domina z tzw. masłem po lewej stronie, jest to początek domina
2. Prosimy dziecko o ułożenie domina, sprawdzając jego obliczenia.

Wykonanie wersja 2:

1. Odwracamy kostki domina obrazkami w dół, tak, aby były niewidoczne.
2. Najmłodszy gracz losuje jedną kostkę domina, jest to początek domina. Ustalamy kolejność graczy.
3. Każdy gracz losuje jedną kostkę domina i sprawdza, czy nie pasuje do lewej lub prawej strony, niepasującą kostkę gracz zatrzymuje i traci w ten sposób możliwość ruchu, pasującą kostkę dokłada w odpowiednie miejsce.
4. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kostek domina.

Wskazówka: Działań nie można odwracać do góry nogami. Polecam głośno wykonywać obliczenia przez wszystkich uczestników gry.

10-8	9+8	8-5	10-10	11-2	8+8
12+5	8+6	0+0	0+1	19-3	14-7
18-4	4+9	7-6	9+2	1+6	11+8
4+6	15-9	16-5	8-3	11+2	3+0
9-5	12+3	12-7	13+7	20-1	
19-7	20-10	11+9	16-8		17-5
1+5	10-6	2+6	20-2		
20-5	8-6	16+2	4+5		



Zabawa 12/30

„Rytmy”

Terapia pedagogiczna – ćwiczenia słuchowe

Cel zadania:

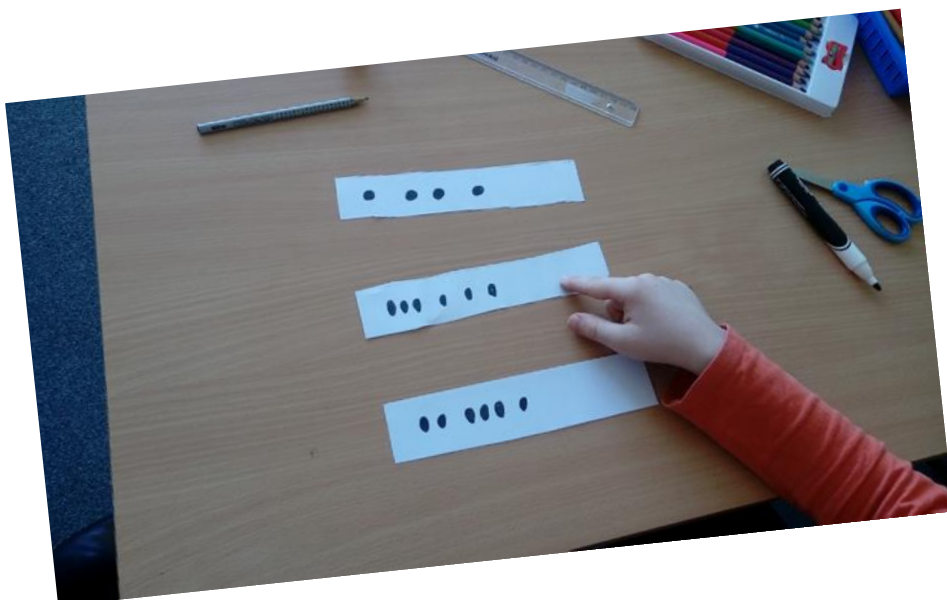
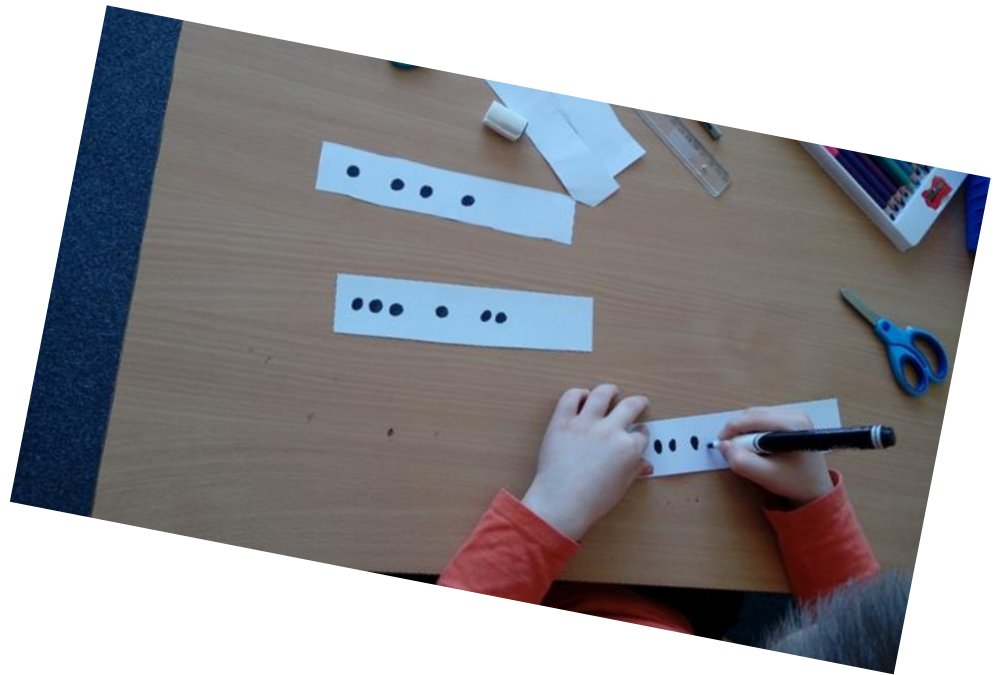
Odtwarzanie, rozpoznawanie rytmu, ćwiczenie percepcji słuchowej oraz koncentracji uwagi.

Potrzebne materiały:

- Kartka z bloku,
- ołówek, linijka, nożyczki, flamaster

Wykonanie:

1. Zaznacz ołówkiem na kartce z bloku paski i poproś dziecko, aby je wycięło wzdłuż narysowanych linii.
2. Narysuj pierwszy układ rytmiczny, wyjaśnij dziecku, że dźwięki ilustrowane są kropką, zaś pauzę oznaczono większą odległością między kropkami.
3. Wystukaj rytm ołówkiem według ilustracji i poproś, aby dziecko powtórzyło tę czynność.
4. Zaproponuj, aby dziecko samo narysowało układy rytmiczne.
5. Ułóż kilka pasków i wystukaj jeden rytm, poproś, aby dziecko wskazało usłyszany rytm, zamieńcie się rolami – dziecko wystukuje rytm, a osoba dorosła go rozpoznaje.



Zabawa 13/30

„Sylaby”

Terapia pedagogiczna – ćwiczenia słuchowe

Cel zadania:

Dzielenie wyrazów na sylaby, określanie liczby sylab, ćwiczenie percepcji słuchowej oraz koncentracji uwagi.

Potrzebne materiały:

- Kartka z bloku,
- ołówek, linijka, nożyczki, flamaster,
- dowolne obrazki

Wykonanie:

1. Przygotuj z dzieckiem karteczki, na których zapiszecie cyfry od 1 do 4.
2. Osoba dorosła prezentuje dziecku obrazki.
3. Zadaniem dziecka jest nazwanie obrazków, podzielenie na sylaby klaszcząc i ułożenie pod odpowiednią cyfrą.
4. Zadanie można wykonać bez wspomnianych materiałów. Wracając ze szkoły, osoba dorosła mówi słowo, dziecko dzieli je na sylaby i na palcach pokazuje ile jest sylab.



Zabawa 14/30

„Głoski”

Terapia pedagogiczna – ćwiczenia słuchowe

Cel zadania:

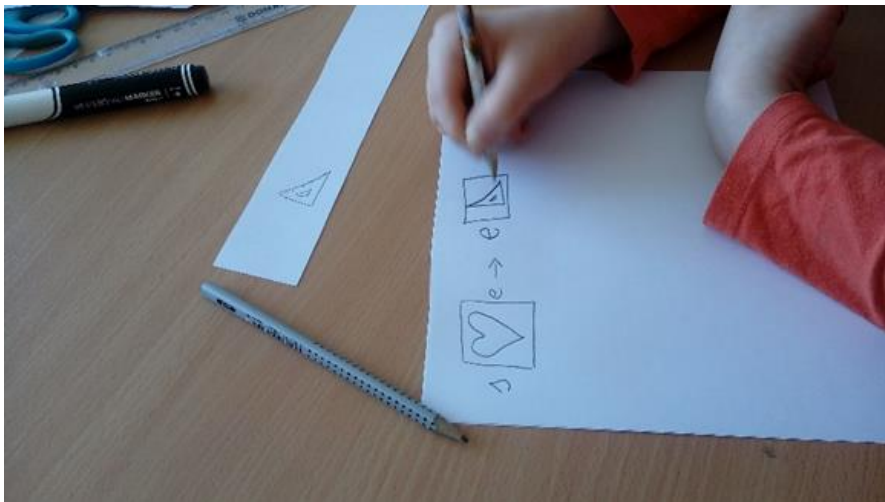
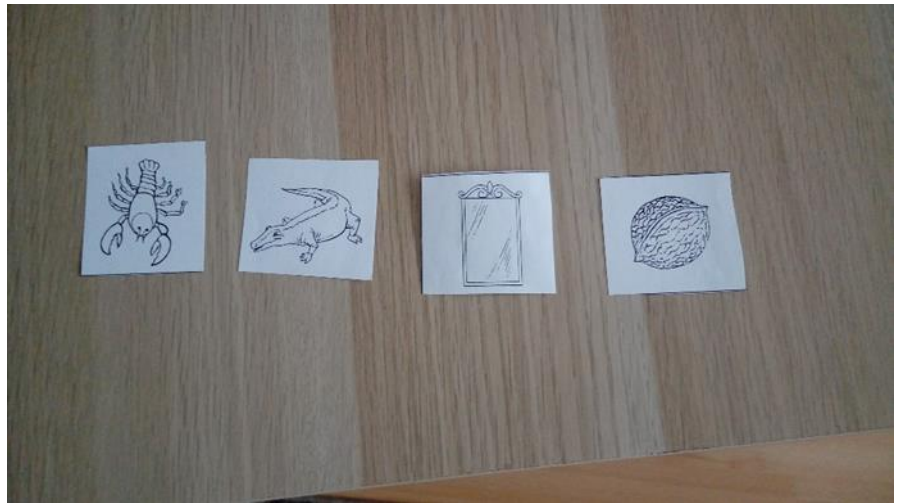
Wyodrębnianie głosek na początku i na końcu wyrazu, ćwiczenie percepcji słuchowej oraz koncentracji uwagi..

Potrzebne materiały:

- Kartka z bloku,
- ołówek, linijka, nożyczki, dowolne obrazki

Wykonanie:

1. Dziecko nazywa obrazek i mówi jaką głoskę słyszy na początku i na końcu wyrazu.
2. Dziecko wybiera i układa ciąg obrazków, w których ostatnia głoska z nazwy pierwszego obrazka jest taka sama jak pierwsza z nazwy następnego.
3. Dziecko może narysować obrazki razem z osobą dorosłą.
4. Ćwiczenie można wykonać bez obrazków – wypowiadając na zmianę z osobą dorosłą wyrazy, w których ostatnia głoska wyrazu jest taka sama jak głoska na początku kolejnego wyrazu.



Zabawa 15/30

„Piankowy wulkan”

logopedia - ćwiczenia oddechowe

Cel zadania:

Wzmacnianie mięśni oddechowych, zwiększenie pojemności życiowej płuc, wydłużenie fazy wydechowej, nauka prawidłowego oddechu.

Potrzebne materiały:

- Kubeczek z dziurką, słomka, gumka recepturka, cienka ściereczka lub materiał, talerzyk z odrobiną wody i 3 kroplami płynu do mycia naczyń.

Wykonanie:

1. Na kubeczek nałóż ściereczkę i zamocuj ją recepturką tak aby nie spadła z brzegu kubeczka.
2. Włóż słomkę w przygotowany wcześniej w kubeczku otwór.
3. Zamocz materiał na talerzyku z wodą i płynem do mycia naczyń.
4. Weź głęboki wdech nosem, obejmij słomkę dokładnie wargami i dmuchnij mocno, tak aby przez materiał przelatywało powietrze i utworzyło słup piany.
5. Pamiętaj aby podczas dmuchania kierować powietrze prosto do słomki, aby nie nadymały się policzki.
6. Ćwiczenie wykonaj 5 razy, potem odpocznij.



Zabawa 16/30

„Piaskowe ćwiczenia buzi i języka”

Logopedia - usprawnianie artykulatorów

Cel zadania:

Usprawnienie mięśnia aparatu artykulacyjnego, wzmocnienie mięśnia okrężnego warg, policzków, mięśni języka, pionizacja języka.

Potrzebne materiały:

- Duża blacha do pieczenia ciast,
- piasek (może być także ryż lub drobna kasza),
- wydrukowany załącznik nr 2. - muszelki z ćwiczeniami buzi i języka (lub samodzielnie narysowane i opisane ćwiczenia),
- słomka, taśma klejąca

Wykonanie:

1. Wydrukuj kartę z muszelkami, wytnij muszelki i pokoloruj.
2. Na dnie blachy przyklej muszelki z ćwiczeniami.
3. Zasyp naklejone muszle piaskiem, ryżem lub drobną kaszą tak aby muszelki nie były widoczne.
4. Zadaniem dziecka jest odszukać ukryte w piasku muszle zdmuchując z nich piasek.
5. Obejmij słomkę mocno wargami i nie nadymając policzków zdmuchuj ostrożnie piasek.
6. Odnaleziona muszla skrywa ćwiczenie, które należy wykonać.





A detailed illustration of a seashell, likely a scallop, shown from a side-on perspective. The shell is light brown with darker brown ridges and several small white spots. The text is centered on the upper part of the shell.

Malowanie
sufitu

A detailed illustration of a seashell, likely a scallop, shown from a side-on perspective. The shell is light brown with darker brown ridges and several small white spots. The text is centered on the upper part of the shell.

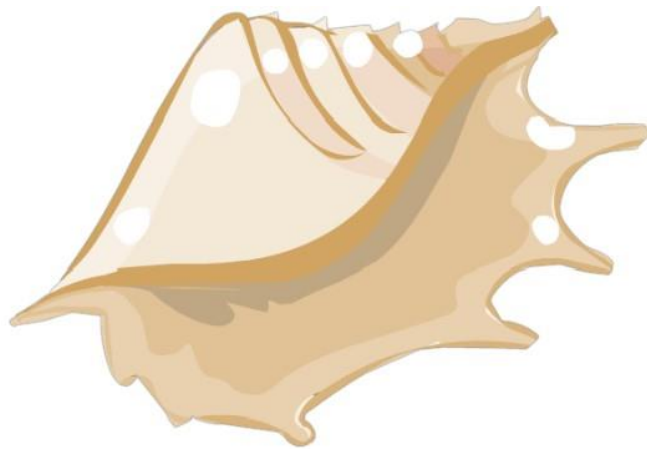
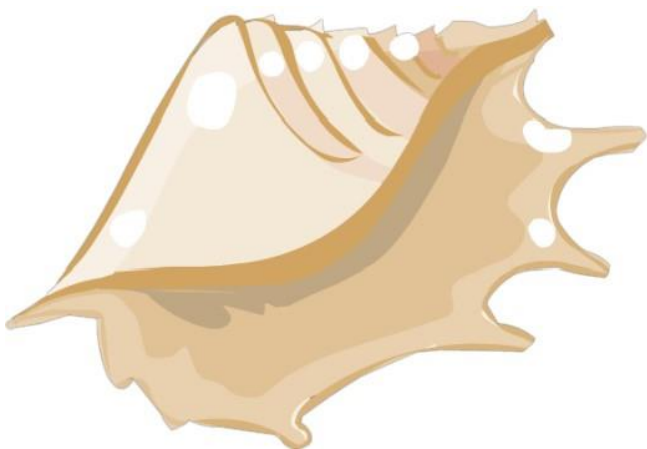
Wypychanie
policzków

A detailed illustration of a seashell, likely a scallop, shown from a side-on perspective. The shell is light brown with darker brown ridges and several small white spots. The text is centered on the upper part of the shell.

Rulonik
z języka

A detailed illustration of a seashell, likely a scallop, shown from a side-on perspective. The shell is light brown with darker brown ridges and several small white spots. The text is centered on the upper part of the shell.

Liczenie
zębów



Ćwiczenia warg – opis ćwiczeń do odkrytych muszelek

- **Konik** - parskanie jak konik (dmuchaj na zamknięte wargi tak, aby wprowadzić je w wibrację)
- **Buziaki** (ściągnij mocno usta i cmoknij kilka razy)
- **Rybka** -okrągłe usta
- **Balonki** (nabierz powietrze ustami, wypełnij policzki i wypuść powietrze ustami)
- **Samogłoski** - wypowiedzanie samogłosek ustnych: a, e, o, u, i, y, (przesadnie otwierając usta)

Ćwiczenia języka – opis ćwiczeń do odkrytych muszelek

- **Oblizywanie warg**
- **Malowanie sufitu w buzi** (poruszanie szerokim językiem po podniebieniu twardym)
- **Wypychanie policzków językiem przy zamkniętych ustach**
- **Zrobienie rulonika z języka**
- **Liczenie zębów językiem u góry** (czubkiem języka dotykamy każdego zęba po kolei)

Zabawa 17/30

„Smok”

Logopedia - usprawnianie artykulatorów

Cel zadania:

Wzmacnianie mięśni oddechowych, zwiększenie pojemności życiowej płuc, wydłużenie fazy wydechowej, nauka prawidłowego oddechu.

Potrzebne materiały:

- rolka po papierze toaletowym,
- klej, nożyczki, mazaki lub kredki, papier kolorowy,
- ruchome oczka lub kulki większe (oczy) i mniejsze (nos),
- bibuła żółta, pomarańczowa i czerwona

Wykonanie:

1. Rolkę oklejamy zielonym papierem, na jednym brzegu przyklejamy 2 małe kulki (nos), a na drugim 2 duże lub ruchome oczy.
2. Z bibuły wycinamy paski o szerokości 1cm i długości ok 20cm. Paskami bibuły oklejamy wewnątrz rolki. Smok gotowy.
3. Teraz wystarczy energicznie dmuchać przez rurkę od strony oczu, aby nasz smok ział ogniem.
4. Weź głęboki wdech nosem i wypuszczaj powietrze ustami przez rurkę. Pamiętaj aby nie nadymać policzków.



Zabawa 18/30

„Dźwiękowe memo”

zajęcia logopedyczne – ćwiczenie słuchowe

Cel zadania:

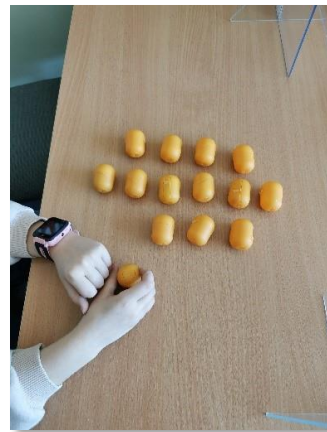
Kształtowanie uwagi słuchowej

Potrzebne materiały:

- parzysta liczba takich samych pustych plastikowych opakowań (np. po jajku niespodziance)
- ryż, kasza gryczana, kasza manna, suchy makaron, ziarna popcornu, fasoli, kamyki, kasztany

Wykonanie:

1. Przygotowujemy powyższe produkty.
2. Dziecko napełnia nimi puste opakowania. W każdym dwóch opakowaniach powinno być tyle samo takiej samej rzeczy (żeby potrząsane wydawały identyczny dźwięk).
3. Mieszamy opakowania i gramy w „memo” (losujemy pojemnik, potrząsamy nim, starając się rozpoznać dźwięk). Zadaniem graczy jest znaleźć dwa takie same dźwięki.



Zabawa 19/30

„Latające pszczołki”

zajęcia logopedyczne – ćwiczenie oddechowe

Cel zadania:

Kształtowanie prawidłowego toru oddechowego.

Potrzebne materiały:

- klej, nożyczki, papier kolorowy
- słomka (przecięta na pół)
- zszywacz
- marker

Wykonanie:

1. Niewielki prostokątny skrawek papieru nawinąć na słomkę. Końcówkę skleić; zsunąć rulonik, jeden jego koniec zszyć zszywaczem.
2. Z żółtego kółka papieru robimy pszczołkę: czarnym markerem dorysowujemy paski, oczy, czułki; z białego lub niebieskiego papieru wycinamy skrzydełka. Tak przygotowaną pszczołkę naklejamy na rulonik z papieru w miejscu zszywania.
3. Papierowy element z pszczołką nakładamy na słomkę. Dziecko dmuchając, wprawia pszczołkę w lot.
4. Pamiętajmy o prawidłowym sposobie dmuchania (wdech nosem, wydech ustami), słomka powinna być pośrodku ust.
5. Wykonujmy to ćwiczenie tylko kilka minut, aby uniknąć przestymulowania.
6. Zamiast pszczołki można wykonać motylka lub raketę.



Zabawa 20/30

„Memory „zwierzątka””

zajęcia logopedyczne – ćwiczenia aparatu artykulacyjnego

Cel zadania:

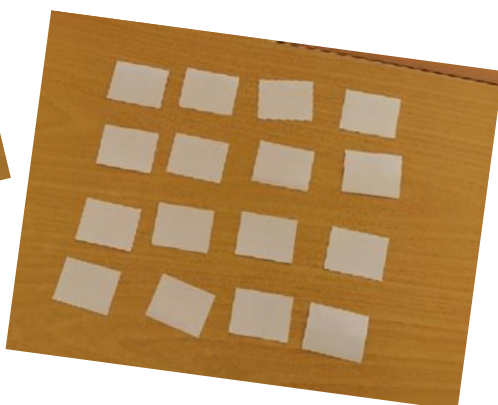
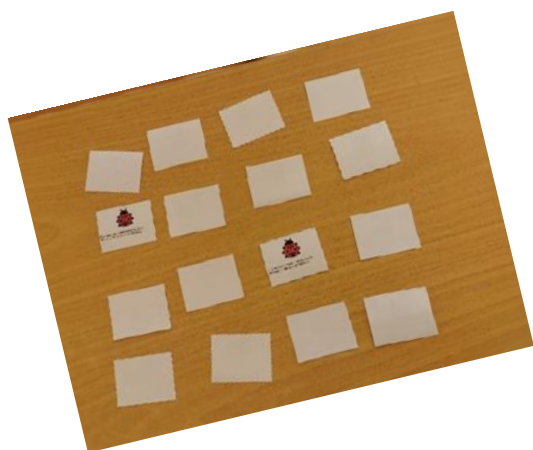
Usprawnianie aparatu artykulacyjnego; przygotowanie do pracy nad poprawną wymową.

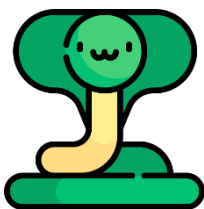
Potrzebne materiały:

- obrazki z ćwiczeniami
- drukarka
- dwa arkusze grubszego papieru w takim samym kolorze, nożyczki, klej

Wykonanie:

1. Karty drukujemy, naklejamy na grubszy papier w takim samym kolorze, rozcinamy i tym sposobem uzyskujemy karty do gry w memory.
2. Gramy jak w tradycyjne memo, z tą różnicą, że gdy gracz znajdzie parę – wykonuje ćwiczenie (można użyć lusterka, żeby sprawdzić, czy wykonanie ćwiczenia jest zgodne z opisem).





Przy otwartych ustach unosimy język: jest on rozłożony szeroko, a nieco wysklepiony trzon języka wznosi się wysoko (jak kołnierz **kobry**). Czubek języka zbliżony do górnych siekaczy.



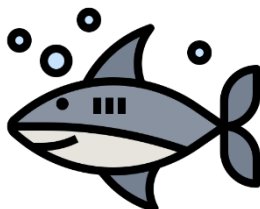
Przy otwartych ustach unosimy język: jest on rozłożony szeroko, a nieco wysklepiony trzon języka wznosi się wysoko (jak kołnierz **kobry**). Czubek języka zbliżony do górnych siekaczy.



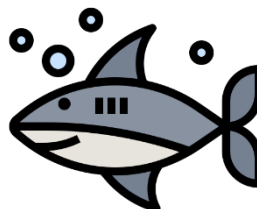
Przy otwartych ustach czubkiem języka stawiamy 10 kropek na podniebieniu.



Przy otwartych ustach czubkiem języka stawiamy 10 kropek na podniebieniu.



Przy otwartych ustach czubkiem języka dotykamy każdego zęba na górze („liczymy” zęby).



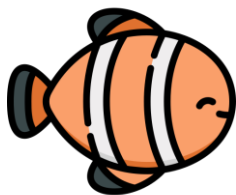
Przy otwartych ustach czubkiem języka dotykamy każdego zęba na górze („liczymy” zęby).



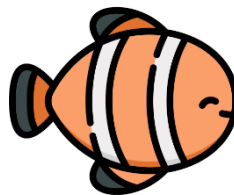
Kłaskamy.



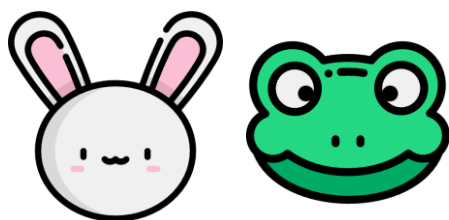
Kłaskamy.



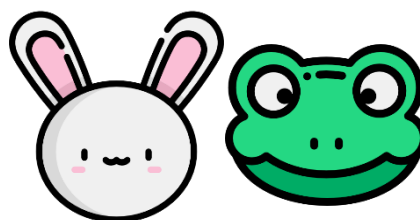
Zwieramy zęby, usta w „dzióbek”, poruszamy dzióbkiem jakbyśmy posyłali całuski.



Zwieramy zęby, usta w „dzióbek”, poruszamy dzióbkiem jakbyśmy posyłali całuski.



Naprzemiennie ściskamy wargi (jak pyszczek królika) i je rozciągamy (jak uśmiech żabki). Powtarzamy kilkakrotnie.



Naprzemiennie ściskamy wargi (jak pyszczek królika) i je rozciągamy (jak uśmiech żabki). Powtarzamy kilkakrotnie.



Przy otwartych ustach czubek języka „skacze” po podniebieniu jak żabka.



Przy otwartych ustach czubek języka „skacze” po podniebieniu jak żabka.



Przy otwartej buzi, czubkiem języka popukaj w miejsce za górnymi zębami/„wałeczek dziąsłowy” (jak **dzięciół** w drzewo).



Przy otwartej buzi, czubkiem języka popukaj w miejsce za górnymi zębami/„wałeczek dziąsłowy” (jak **dzięciół** w drzewo).

Zabawa 21/30

„Wyścigi ślimaków”

Ćwiczenia logopedyczne - zabawa oddechowa

Cel zadania:

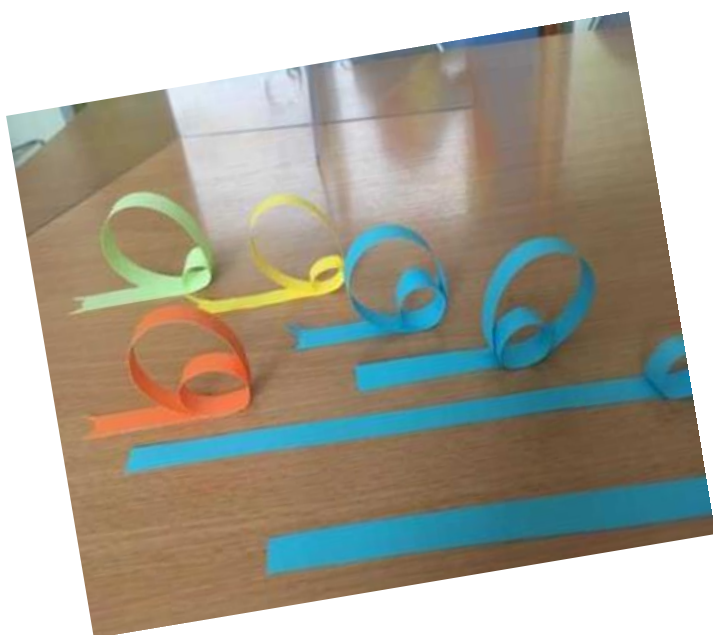
Wydłużanie i pogłębianie fazy wydechowej.

Potrzebne materiały:

- kartki kolorowanego
- klej
- nożyczki
- słomka papierowa

Wykonanie:

1. Wytnij z kolorowego długie papieru kilka pasków o szerokości ok.2cm
2. Zwiń pasek w taki sposób, żeby powstał ślimaczek (jak na zdjęciu)
3. Podklej „muszlę” ślimaczka, żeby uzyskać pożądany kształt
4. Wytnij czółki i główkę ślimaczka z przodu paska papieru (możesz dorysować buzię)
5. Ustaw wszystkie ślimaczki na brzegu stołu (oznacz pole startu i mety)
6. Dmuchaaj delikatnie przez zaokrąglone usta w taki sposób, żeby ślimaczki się nie przewracały, a cały czas podążały w kierunku mety. Ten ślimaczek, który dotrze pierwszy - wygrywa. Teraz spróbuj wykonać to samo ćwiczenie dmuchając na ślimaczki przez papierową słomkę. Pamiętaj, żeby umieścić słomkę dokładnie na środku warg, a nie z boku. A może urządzicie rodzinne wyścigi ślimaków?



Zabawa 22/30

„Piotruś Logopedyczny”

Gra artykulacyjna z głoską [š]
Ćwiczenia logopedyczne - artykulacja

Cel zadania:

Utrwalenie artykulacji głoski [š]=sz w wyrazach. Gra przeznaczona jest dla dzieci, które są już na ostatnim etapie terapii logopedycznej.

Potrzebne materiały:

- Kartka sztywnego papieru, może być z bloku technicznego
- Załącznik nr 3

Wykonanie:

1. Drukujemy grę z załącznika nr 3, jeżeli nie mamy drukarki dziecko samodzielnie wykonuje obrazki patrząc na rysunki.
2. Wycinamy karty (możemy je podkleić i zalaminować będą wówczas trwalsze).

Jak się bawić?

Nazywamy obrazki, zwracamy uwagę na staranną wymowę głoski: [š] =sz. Wszystkie karty mieszamy i tasujemy następnie, rozdzielamy je wśród uczestników gry. Każdy z graczy ogląda swoje karty, tak żeby nikt z pozostałych osób ich nie podejrział i sprawdza czy ma pary (dwie identyczne karty). Jeżeli ma odkłada je na bok, a z pozostałych kart układa w rękę wachlarzyk (rewersem do pozostałych osób). Najmłodsza osoba zaczyna grę, wyciągając 1 kartę z ręki osoby siedzącej po jej lewej stronie. Sprawdza czy ma parę, jeżeli ma odkłada parę na bok, (starannie nazywając obrazki), a jeżeli nie umieszcza kartę w swojej puli, którą trzyma w rękę. Teraz wciąga kartę kolejna osoba. (Poruszamy się zgodnie z ruchem wskazówek zegar). Wygrywa ta osoba, która pierwsza pozbędzie się wszystkich kart. Gra toczy się dotąd, aż w rękę jednego z graczy

zostanie karta bez pary czyli „Piotruś”. W naszej grze Piotrusiem jest karta ze szpicem Puszkciem. Pilnujemy podczas gry, żeby dziecko prawidłowo nazywało obrazki. Zwracamy uwagę na dokładną wymowę głoski: [š] =sz

Miłej zabawy!

Wyrazy występujące w ćwiczeniu: koszula-szufelka-szyszka-szalik-szczur-maszyna-koszyk-pióropusz-szachy-muszelki-wieszak-szyny-szpic (Puszek)



Załącznik nr 3

„PIOTRUŚ LOGOPEDYCZNY” - Gra artykulacyjna z głoską:[š] =sz

opracowała: abn'22; grafika:Pinterest.com

Sz



Sz



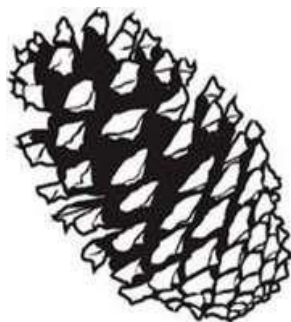
Sz



Sz



Sz



Sz



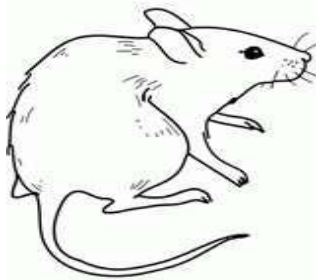
Sz



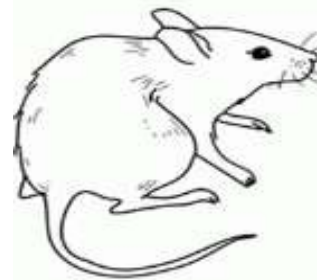
Sz



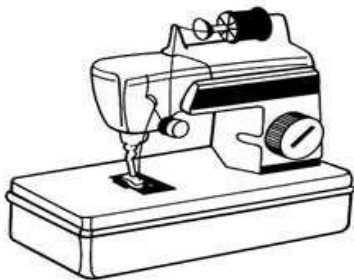
Sz



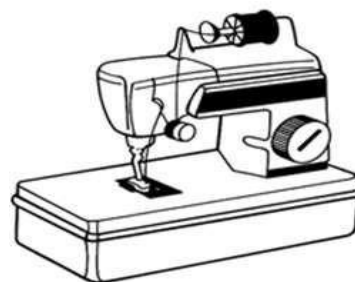
Sz



Sz



Sz



Sz



abn'22

Sz



abn'22

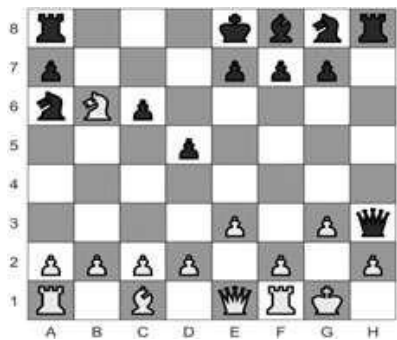
Sz



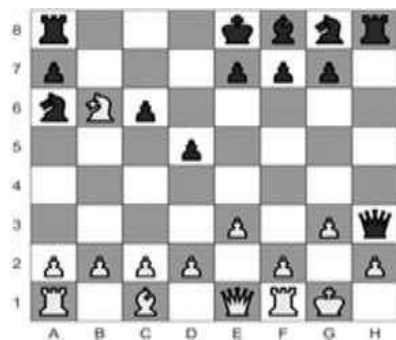
Sz



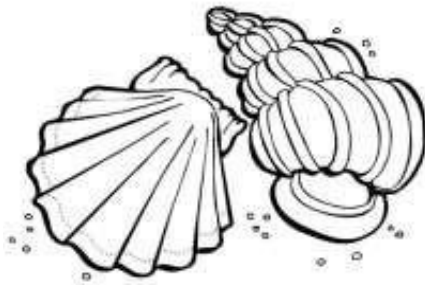
Sz



Sz



Sz



Sz



Sz



Sz



Zabawa 23/30

„Pojazdy”

**Gra planszowa usprawniająca aparat artykulacyjny
Ćwiczenia logopedyczne – motoryka**

Cel zadania:

Podnoszenie sprawności języka i warg.

Poszerzanie zasobu słownictwa biernego i czynnego.

Potrzebne materiały:

- Kartka sztywnego papieru, może być z bloku technicznego
- Pionki dla każdego gracza (można je wykonać samodzielnie np. z plasteliny, modeliny, ciastoliny)
- Kostka do gry

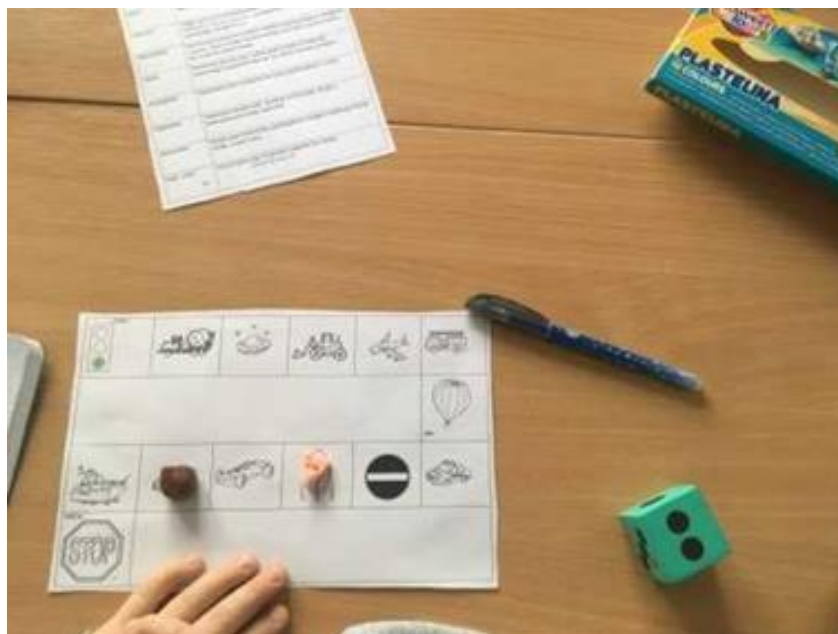
Wykonanie:

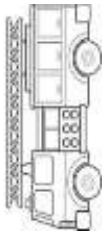
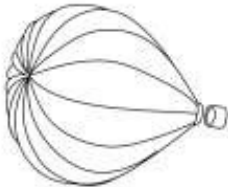
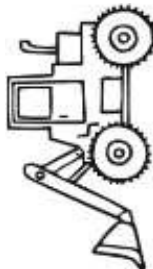
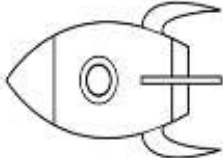
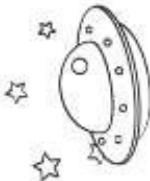
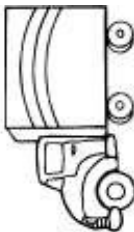
1. Drukujemy grę oraz opis do gry_ Pojazdy z załącznika, jeżeli nie mamy drukarki dziecko samodzielnie wykonuje obrazki pojazdów patrząc na rysunki.

Jak się bawić?

Nazywamy obrazki pojazdów, zastawiamy się wspólnie z dzieckiem, gdzie możemy zobaczyć taki pojazd i do czego jest potrzebny. Następnie rzucamy na zmianę kostką. Przesuwamy swój pionek po planszy o tyle pól ile wskazuje kostka. Wykonujemy ćwiczenia aparatu artykulacyjnego zgodnie z opisem zamieszczonym w załączniku do gry. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza dotrze do pola ze znakiem „STOP”. Na zakończenie gry dziecko może pokolorować obrazki.

Obrazki pojazdów: betoniarka- UFO (spodek latający)-koparka-samolot-wóz straży
pożarnej-balon- radiowóz (samochód policyjny) - rakietawyścigówka-ciężarówka-
motorówka;



			
	<i>abn</i>		
			
			
			
START 			
			 META



Betoniarka	Usta zamknięte, wypchamy od środka policzki, mieszamy beton w betoniarce.	Znak: Zakaz wjazdu	Zatrzymujemy się przed znakiem. Czekajmy jedną kolejkę, a następnie ruszamy dalej w drogę. Rzucamy kostką i poruszamy się do przodu o tyle oczek ile wskaże kostka.
UFO	Rozciągamy wargi jak przy uśmiechu (zęby niewidoczne) następnie układamy wagi w „dzióbek”, mocno wysuwając je do przodu. Właśnie zobaczyliśmy na naszej drodze niezidentyfikowane obiekty latające czyli Ufo o dziwnych płaskich i okrągłych kształtach.	rakieta	Otwieramy szeroko usta, czubek języka dotyka do wateczka dziąsłowego (za górnymi zębami). To rakieta startuje na księżyc.
koparka	Otwieramy szeroko usta dotykamy czubkiem języka do wateczka dziąsłowego. Koparka kopie dół.	wyścigówka	Napełniamy bak wyścigówki benzyną, zwiijamy język w „rurkę”
samolot	„Rysujemy” czubkiem języka kółeczka na wewnętrznej stronie policzków, to są okienka samolotu.	ciężarówka	Otwieramy szeroko usta, zawiijamy przód języka do góry, pokazujemy przyczepę ciężarówki
wóz strażacki	Naśladujemy odgłos strażackiej syreny (u-i, u-i, u-i) przesadnie otwierając usta.	motorówka	Ruszaj super motorówką- parszaj głośno wargami naśladując dźwięk silnika o super mocy.
balon	Napełniamy policzki powietrzem i przytrzymujemy przez chwilę. Następnie energicznie wypuszczamy powietrze z głośnym puff....	Znak: STOP	Zatrzymujemy się. To już meta wygrałeś ten wyścig. G R A T U L A C J E !
Radiowóz (samochód policyjny)	Ścigamy groźnych złodziejasków, naśladujemy odgłos policyjnej syreny (e-o, e-o, e-o, e-o....) przesadnie otwieramy usta wymawiając samogłoski e-o		Każde ćwiczenie powtarzamy 10 razy ;)

Zabawa 24/30

„Jaką jesteś postacią z bajki?”

Zabawy psychologiczno - pedagogiczne

Cel zadania:

Pobudzenie kreatywności u dziecka

Potrzebne materiały:

- karteczki z nazwami postaci z bajek

Wykonanie:

1. Na karteczkach wypisz postaci z bajek. Każdy uczestnik dostaje po jednej karteczce, ale nie może patrzeć na to, co jest na niej napisane. Przykłada ją do czoła, tak by inni uczestnicy widzieli napis, a następnie poprzez zadawanie im pytań próbuje odgadnąć jaką postacią jest. W trakcie zadawania pytań trzeba jednak przestrzegać dwóch reguł:
2. Każdemu uczestnikowi zabawy można zadać tylko jedno pytanie
3. Wszystkie pytania muszą być tak skonstruowane, by odpowiedzią na nie mogło być tylko tak lub nie.



Zabawa 25/30

„Losowane wyzwania”

Zabawy psychologiczno - pedagogiczne

Cel zadania:

Pogłębienie relacji z dzieckiem

Potrzebne materiały:

- kartka papieru
- nożyczki



Wykonanie:

1. Zapisujemy na kartce 10-20 wyzwań, lub pytań.
2. Wycinamy, rozkładamy na podłodze tak, aby zapis nie był widoczny. Losujemy kartki na zmianę z dzieckiem i odpowiadamy na pytania.
3. Propozycje pytań/wyzwań (opisz jakie reguły zachowania panują u nas w domu, opowiedz o sytuacji w której czułeś smutek, opowiedz o sytuacji w której czułeś radość, udawaj rycerza, udawaj wróżkę, podskocz wysoko, jakie nasze wspólne zajęcie sprawiłoby Ci największą radość, jak wygląda Twój wymarzony poranek w niedzielę, która pora roku jest dla Ciebie najciekawsza, najbardziej nie lubię w naszym domu, najbardziej podoba mi się w naszej rodzinie etc)

Zabawa 26/30

„Głaskanie jeża”

Zabawy psychologiczno - pedagogiczne

Cel zadania:

Umiejętność konstruktywnego wyrażania złości

Potrzebne materiały:

- brak

Wykonanie:

1. Jedna osoba zwija się w ciasny kłębek, najeża się, jest urażona i wściekła.
2. Dziecko próbuje pomóc mu otworzyć się, ale nie może próbować go przełamać siłą. Może rozmawiać z jeżem, głaskać go, przekonywać.
3. Po pewnym czasie zamieniamy się rolami i to dziecko jest jeżem.



Zabawa 27/30

„Baloniki złości”

Zabawy psychologiczno - pedagogiczne

Cel zadania:

Umiejętność konstruktywnego wyrażania złości.

Potrzebne materiały:

- balonik,
- szpilka

Wykonanie:

1. Prosimy dziecko, żeby opowiedziało nam kilka sytuacji, kiedy było rozzłoszczone.
2. Za każdym razem, kiedy dziecko podaje przykład pompujemy balonik.
3. Gdy balonik jest napompowany, prosimy dziecko, by spróbowało kilka razy wziąć głęboki wdech i pomyśleć o czymś miłym.
4. W tym czasie powoli spuszczaemy powietrze z balonika. Złość uchodzi, nie pozwalając balonikowi pęknąć.
5. Balonik można też przekłuć szpilką. Wyjaśniamy wtedy, że z naszymi uczuciami jest podobnie - kiedy nie panujemy nad nimi, wybuchamy.



Zabawa 28/30

„Rysuję w kaszy”

Terapia ręki

Cel zadania:

- rozwijanie sprawności manualnej
- uwalnianie napięcia mięśniowego dłoni i palców

Potrzebne materiały:

- okrągły talerzyk plastikowy/tekturowy
- kasza manna

Wykonanie:

1. Wsyp niewielką ilość kaszy manny do talerzyka.
2. Rysuj palcem/palcami/całą dłonią po kaszy dowolne wzory, szlaczki, litery, obrazki.



Zabawa 29/30

„Kolorowe drzewa”

Terapia ręki

Cel zadania:

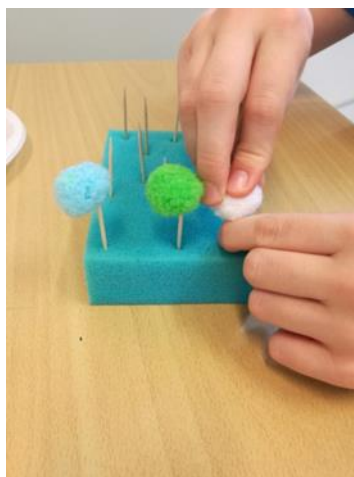
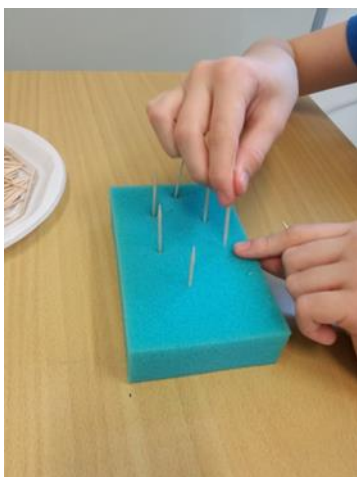
- rozwijanie sprawności manualnej
- doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej

Potrzebne materiały:

- gąbka kąpielowa
- małe drewniane wykałaczki
- kolorowe pompony

Wykonanie:

1. Pompony i wykałaczki rozłóż przed gąbką.
2. Wbijaj każdą wykałaczkę (pojedynczo) w gąbkę.
3. Następnie nakładaj kolorowe pompony na umieszczone w gąbce wykałaczki, tworząc „kolorowe drzewa”.



Zabawa 30/30

„Spinacze”

Terapia ręki

Cel zadania:

- rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej
- doskonalenie sprawności manipulacyjnej dłoni i palców
- kształtowanie chwytu pęsetowego

Potrzebne materiały:

- mała miseczka plastikowa/metalowa
- spinacze do bielizny

Wykonanie:

1. Rozłóż spinacze przed miską.
2. Chwytem pęsetowym, tj. przy użyciu palca wskazującego i kciuka przypinaj spinacze na brzegi miski.
3. Następnie chwytem pęsetowym odpinaj spinacze, odkładając je na stolik.



Autorzy

- *Katarzyna Aronowicz* – logopeda
- *Hanna Bator* – terapeuta integracji sensorycznej
- *Agnieszka Bieniek – Nowakowska* - logopeda
- *Iwona Chrzanowska* – terapeuta pedagogiczny
- *Barbara Gordat* – terapeuta pedagogiczny
- *Irena Hada* – terapeuta integracji sensorycznej, terapeuta ręki
- *Ilona Korzeniewska* – pedagog terapeuta
- *Anna Ławrecka* – logopeda
- *Marta Olszewska – Grabska* – psycholog szkolny
- *Maja Zielińska* – terapeuta ręki