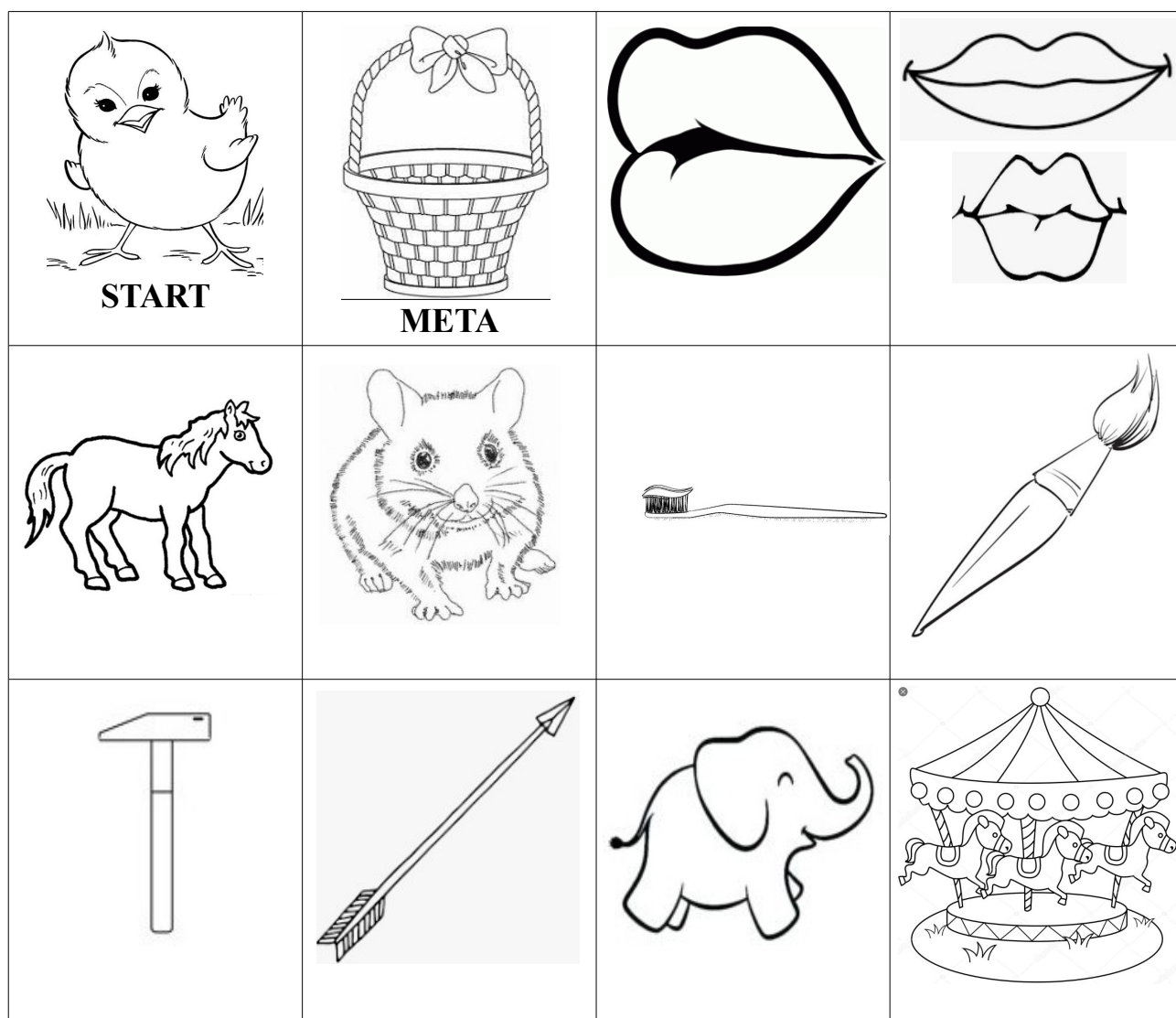




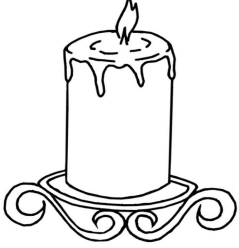
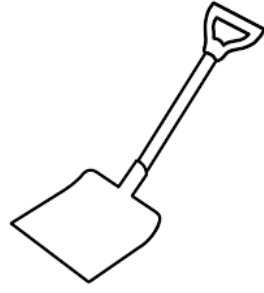
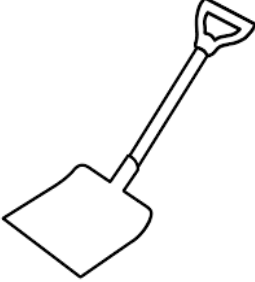



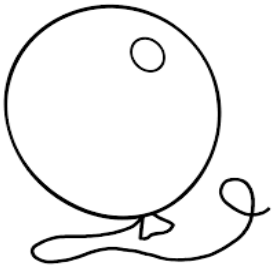

Zajęcia logopedyczne Klasa 0a – środa dn. 08.04.2020r.

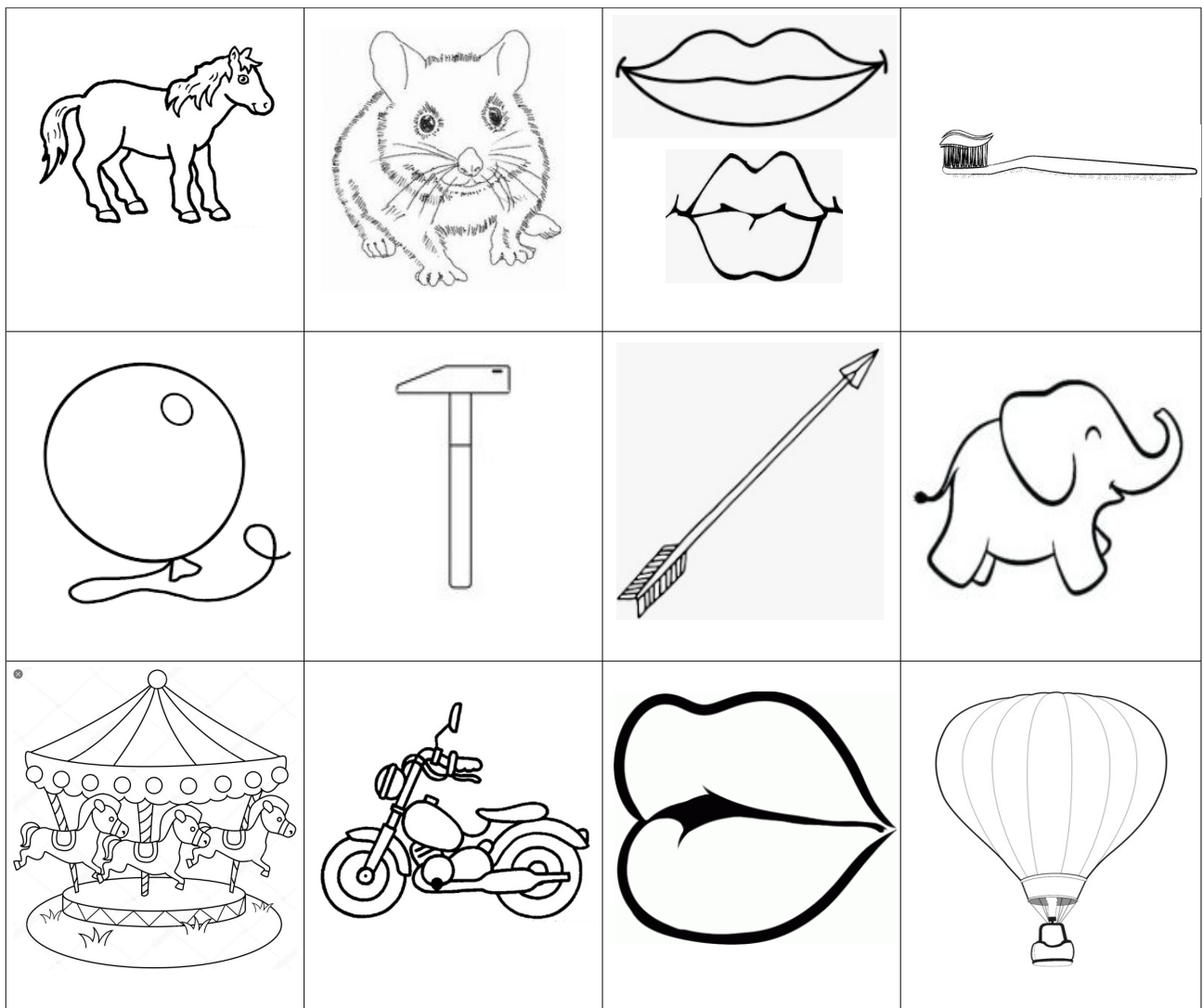
W tym tygodniu zachęcam do wspólnego wykonania logopedycznej gry planszowej.

(potrzebne będą: kredki, nożyczki, kartki, klej, pionki i kostka do gry)

1. Pokolorujcie i wycinajcie obrazki (z pomocą rodziców lub starszego rodzeństwa). Jeżeli nie posiadacie drukarki możecie obrazki narysować samodzielnie lub poprosić o pomoc dorosłego.



	<p>SYLABY</p>	<p>WYRAZY</p>	
	<p>MMM...</p>	<p>SYLABY</p>	<p>MMM...</p>
<p>SYLABY</p>	<p>WYRAZY</p>		<p>1,2,3...</p>
			<p>WYRAZY</p>
<p>1,2,3...</p>			



2. Z przygotowanych obrazków ułóżcie i przyklejcie (na wcześniej złączonych kartkach) trasę, którą będziecie iść w trakcie gry. Pamiętajcie, że kurczaczek to pole startowe, a koszyczek jest metą.


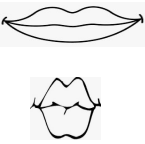


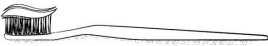


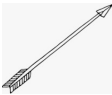




3. Waszym zadaniem jest doprowadzenie kurczaczka do koszyczka. Po drodze wykonujcie zadania umieszczone na polach, na których się zatrzymacie.


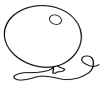


Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety wykonując po drodze zadania.

4. Możecie rozbudować grę o :

- pułapki, które mogą spotkać kurczaczka i zmuszą gracza do cofnięcia się o kilka pól (np. spotkanie z lisem);
- przygody np. przeszkoda na drodze w postaci przewróconego drzewa, która zmusi kurczaczka do zmiany trasy;
- premie, które pozwolą przesunąć się kilka pól do przodu (np. spotkanie z wielkanocnym zajaczkim, który wskaże właściwą drogę).

5. Legenda:

Ilustracja	Nazwa zadania	Zadanie do wykonania
	całuski	cmokanie (wysyłanie całusków) (x10)
	uśmiechy- dzióbki	złącz zęby, układaj usta na przemian w uśmiech (zęby niewidoczne) i wąziutki dziubek (x10)
	kłaskanie	naśladowaj odgłos kopyt biegnącego konia (x20)
	chomik	pokaż jak można wypchnąć policzki językiem, raz z prawej, raz z lewej strony (x10)
	mycie zębów	oblizuj językiem górne zęby po wewnętrznej stronie przy szeroko otwartych ustach (x10)
	malarz	maluj językiem swoje podniebienie zaczynając od górnych zębów w stronę gardła (x5)
	młotek	uderzaj językiem o dziąsła tuż za górnymi zębami naśladowując wbijanie gwoźdźcia (x10)
	strzała	wysuwanie wąskiego języka do przodu (x5)
	słoń	dosięgnij językiem do ostatniego zęba na górze i na dole, z prawej i lewej strony (x5)
	karuzela	włóż język między wargi, a dziąsła i zakręć nim raz w prawą, raz w lewą stronę (po 5 razy)
	motorek (parskanie)	nabierz powietrze, zamknij wargi, uwalniając powietrze wpraw wargi w wibrację (x5)
	łopata	wysuwaj szeroki język na zewnątrz jamy ustnej (x5)

	łyżeczka	ułóż język w łyżeczkę (szeroki język, zagięcie boków języka) (x5)
	mały balonik	nabierz powietrze, zamknij wargi, przesuwaj balonik powietrza z jednego policzka do drugiego (x5)
	duży balon	nabierz powietrze, zatrzymaj w policzkach, następnie wypuść ustami (x5)
1,2,3...	liczenie zębów	dotykaj czubkiem języka wszystkich zębów po kolei – najpierw górnych, potem dolnych przy szeroko otwartych ustach (x2)
SYLABY	sylaby	powtórz sylaby ze swojego zeszytu (dotyczy uczniów, którzy mają wklejone/wpisane sylaby)
WYRAZY	wyrazy	powtórz wyrazy ze swojego zeszytu (dotyczy uczniów, którzy mają wklejone/wpisane wyrazy)
	świeca	spróbuj dmuchać na płomień świecy tak, by poruszył się, ale nie zgasł (x5)
MMMMM.....	mruczenie	mruczenie znanych melodii np. Wlazł kotek na płotek