

13, 14, 15 kwietnia 2021 roku.

1. Sprzątamy mieszkanie. Utrwalanie głosek szeregu szumiącego.

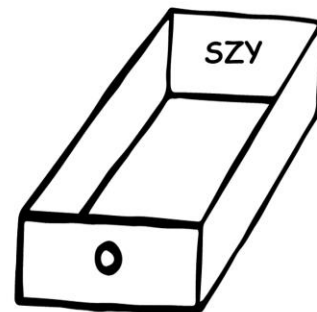
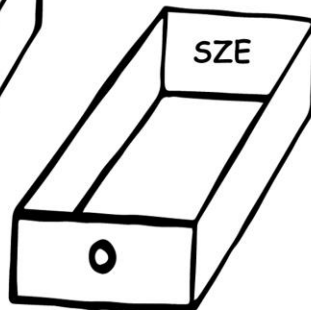
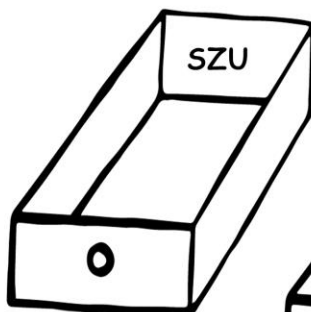
Klamerkowe Szumiaki

3

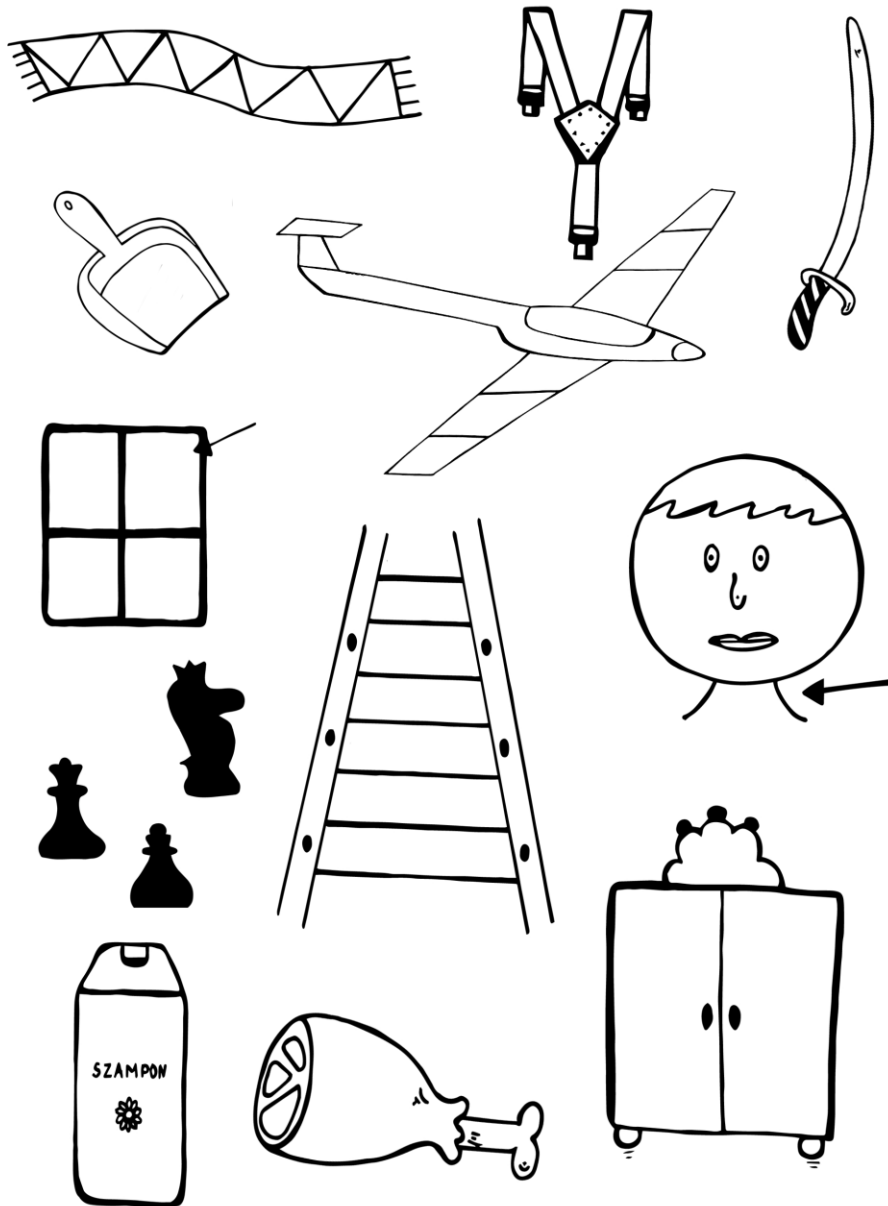
Połącz pasujące do siebie obrazki.  
Zwróć uwagę na sylaby i powtórz je.  
Pokoloruj.

The image shows three rows of cabinets, each with a label on top. The top cabinet is labeled 'SZE', the middle one 'SZA', and the bottom one 'SZO'. To the left of the cabinets are six wavy strips with syllables: 'SZA', 'SZE', 'SZO', 'SZE', 'SZA', 'SZO'. To the right are six more wavy strips with syllables: 'SZA', 'SZE', 'SZO', 'SZE', 'SZA', 'SZO'. The task is to connect the strips to the cabinets with the same syllable.

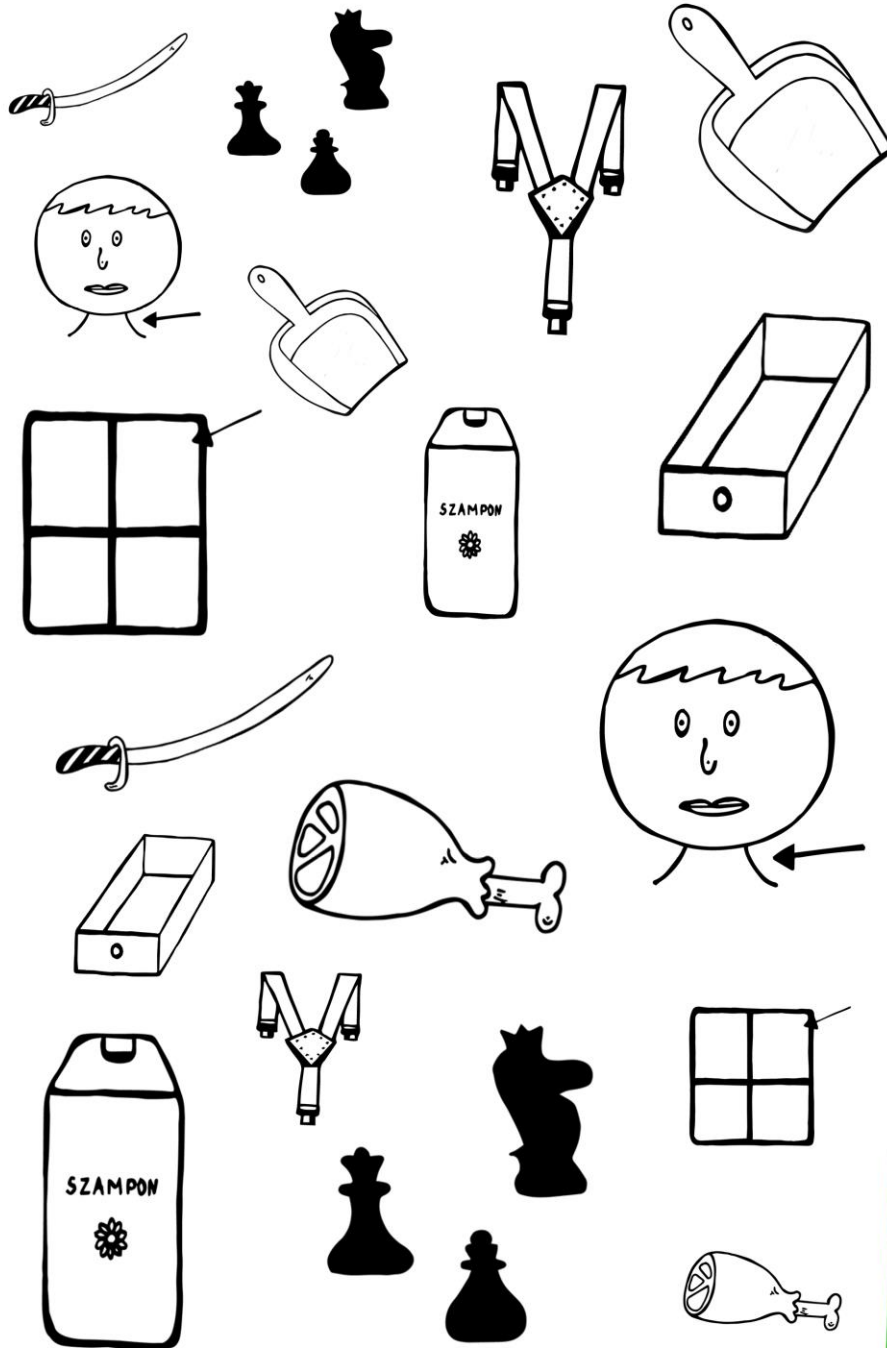
Połącz pasujące do siebie obrazki.  
Zwróć uwagę na sylaby i powtórz je.  
Pokoloruj.



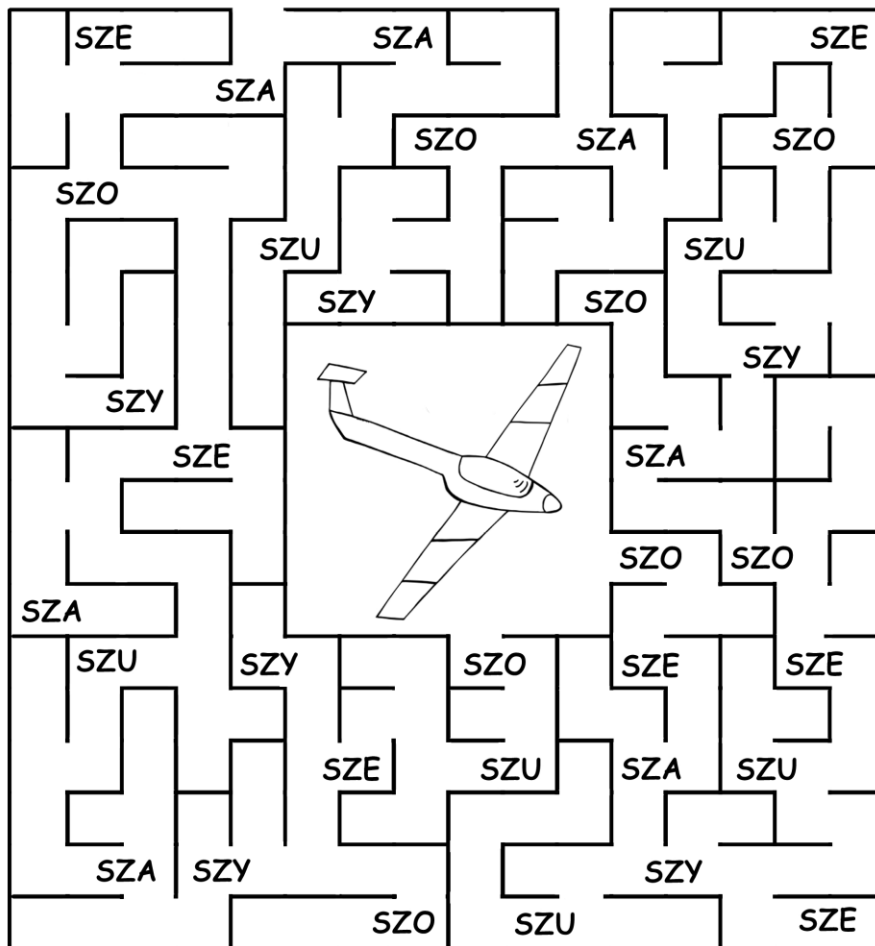
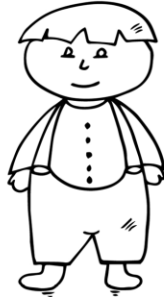
Otocz niebieską pętelką obrazki, których nazwy rozpoczynają się na sylabę SZA, a czerwoną obrazki, których nazwy rozpoczynają się na sylabę SZY. Powtórz nazwy obrazków. Pokoloruj.



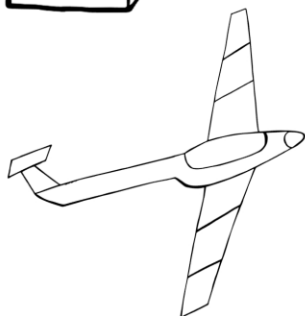
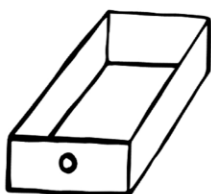
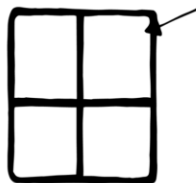
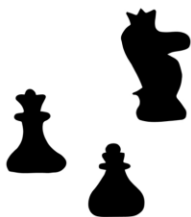
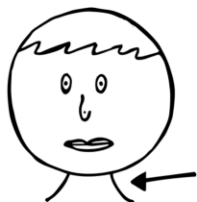
Połącz mały obrazek z takim samym dużym.  
Powtórz nazwy obrazków. Pokoloruj.



Pomóż Szymkowi odnaleźć jego szybowiec.  
 Powtórz sylaby napotkane po drodze.  
 Pokoloruj.



Połącz obrazek z odpowiednią nazwą.  
Powtórz nazwy obrazków. Pokoloruj.



SZABLA

SZAFKA

SZYJA

SZACHY

SZYBA

SZELKI

SZYNKA

SZALIK

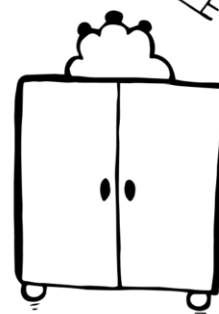
SZOPKA

SZYBOWIEC

SZORTY

SZUFLADA

SZAMPON



Skreśl w każdym rzędzie obrazek, w którego nazwie nie usłyszysz głoski SZ.

Powtórz nazwy obrazków. Pokoloruj.



Odszyfruj nazwy obrazków i połącz je z poprawnym zapisem.

BLASZA	SZYBOWIEC
PONSZAM	SZAMPON
KASZOP	SZUFELKA
WIECBOSZY	SZUFLADA
KAFELSZU	SZABLA
BASZY	SZOPKA
DAFLASZU	SZYBA
CHYSZA	SZYJA
KASZYN	SZYNY
JASZY	SZACHY
NYSZY	SZYNKA
KISZEL	SZELKI



## 2. „Zabawy Pana Jęzorka”, ćwiczenia i zabawy w terapii rotacyzmu.

Ćwiczenia usprawniające ruchomość języka:

### ZABAWA PANA JEZORKA

1. Pan Jęzorek jest wielkim czyściochem. Codziennie maluje sufit w swoim domu. Przesuwaj szeroki język po podniebieniu górnym w przód i w tył.
2. Po malowaniu jest straszny bałagan. Pan Jęzorek wymiata śmieci z podłogi. Przesuwaj język po podniebieniu dolnym, nie „wychodź” poza zęby.
3. Jęzorek skacze z sufitu. Klaskaj w bardzo wolnym tempie.
4. Nasz przyjaciel zamienia się w gumę do żucia. Połóż boki języka na zęby dolne i przygrzyź lekko zębami górnymi. Żuj jak gumę.
5. Pan Jęzorek ustawia meble w domu – dotykaj językiem górnych a następnie dolnych zębów.
6. Jęzorek kładzie się spać - rozciągaj język leżący swobodnie w jamie ustnej tak, aby jego boki dotykały zębów trzonowych; wstaje, wychodzi na podwórko – wysuwaj szeroki język przez lekko zbliżone zęby.
7. Sportowiec Jęzorek strzela gole – zrób małą kulkę z chleba lub weź pół TIK TAKA, połóż na czubku języka, unieś język w górę i mocno dmuchnij.

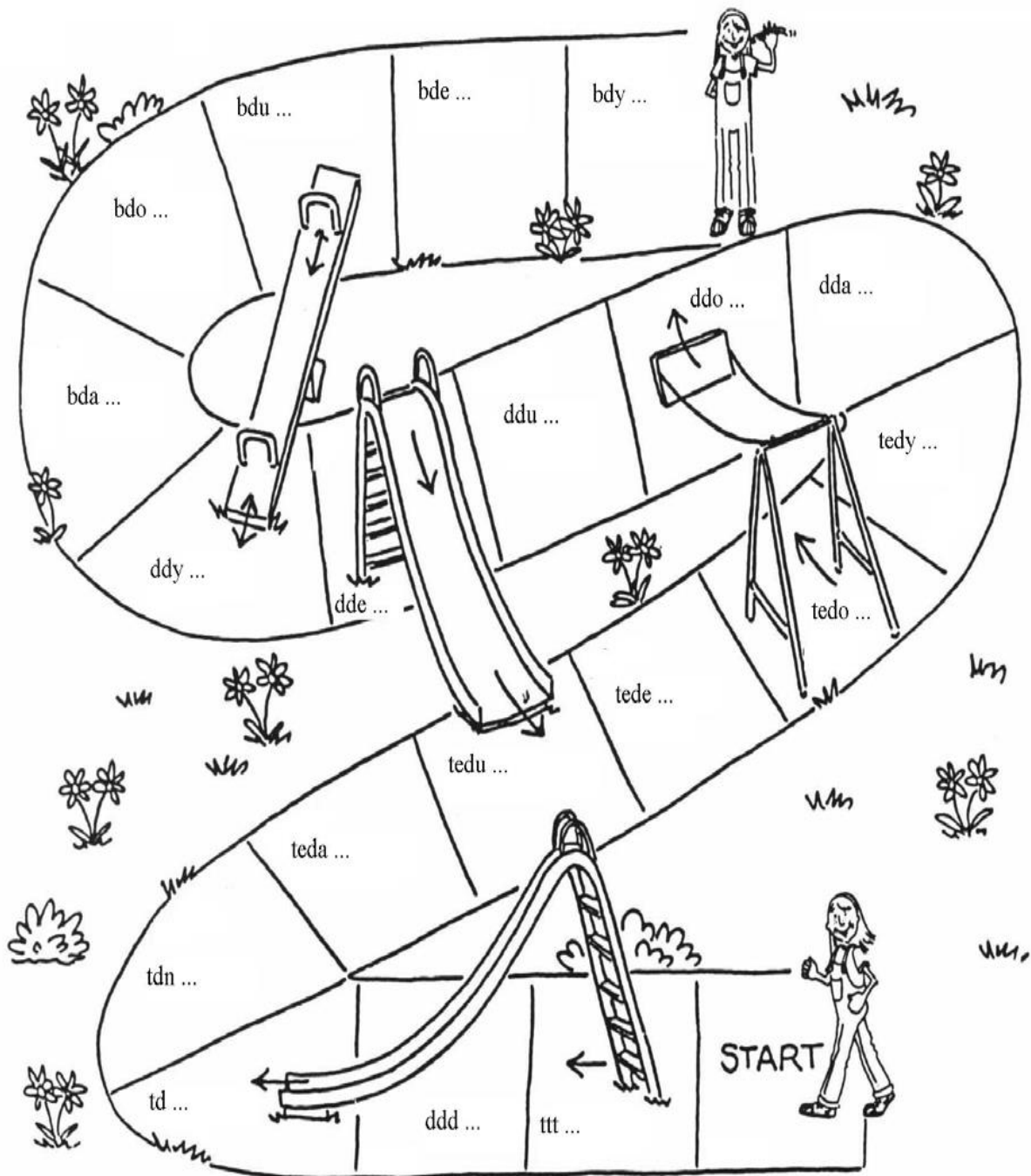
### Ćwiczenia przygotowujące do wywołania głoski r:

1. Mów wielokrotnie głoskę *d*..., ale język układaj wysoko w połowie sufitu (podniebienia, za wałkiem dziąsłowym), jest to *d* zaczarowane. Możesz to ćwiczenie wykonywać w pozycji leżącej, korzystając z małego lusterka. Po pewnym czasie, gdy język bez trudu odnajduje właściwe miejsce na podniebieniu górnym, możesz łączyć artykulację głoski *d* dziąsłowej z „leniwą ósemką”. Pozycja stojąca, dłonie splecione na wysokości oczu, kreśl w powietrzu leżące ósemki, zaczynając w lewo w górę, jednocześnie mów *ddd...* (dziąsłowe).
2. Wymawiaj *ddd...*, przesuwaj szybko palcem pod językiem w prawo i w lewo, pobudzając go do drgań (język szeroki, rozluźniony, ułożony tuż za górnymi zębami).

### 3. Doskonal drobne ruchy języka grając w grę „Plac zabaw”

#### Gra „Plac zabaw”

Przygotuj pionki i kostkę. Przesuwaj się o tyle pól ile wyrzuciłeś, czytaj lub powtarzaj logotomy z pól, przez które przeszedłeś. Pamiętaj, że głoska d jest wymawiana dziąsłowo.



4. Baw się w mechanika samochodowego, który wymienia silniki w pojazdach.

Naśladuj odgłosy pracy silnika mówiąc wielokrotnie logotomy: **tttt, ddddd**,  
**tdtdtd, tdn, teda, temu, tede, tedo, tedy, dda, ddo, dde, ddu, ddy, bda, bde,**  
**bdo, bdu, bdy**

**Tedo, tedo, tedo, tedo**



5. Wykonuj ruchy naprzemienne mówiąc jednocześnie logotomy z ćwiczenia 4:

- Dotykaj na zmianę prawym kolaniem lewego łokcia i lewym kolaniem  
prawego, mów rytmicznie, np.: *tdn...*
- Dotykaj na zmianę prawą i lewą ręką lewej i prawej pięty, mów  
rytmicznie, np.: *teda*

6. Mów (powtarzaj lub czytaj) wyrazy dwoma sposobami:

I. Zamiast r mów zaczarowane *ddd...*

II. Mów *ddd...* poruszając palcem wskazującym wędzidełko, (tzw.  
r mechaniczne).

Po pewnym czasie, gdy uzyskasz sprawność języka pozwalającą  
utrzymywać go pionowo, włącz do ćwiczeń trzeci sposób:

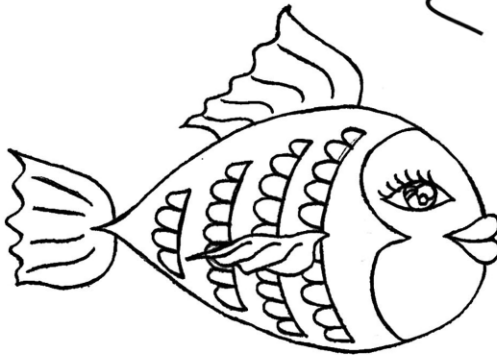
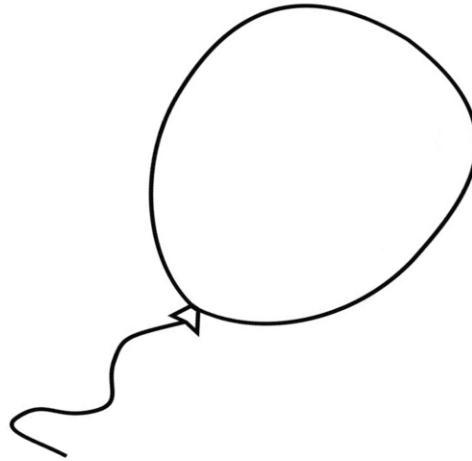
III. Próbuj mówić głoskę *r* w wyrazach podpierając ją głoską *d*, np. *tdrawa*.

## Ćwiczenia warg

Wykonaj ćwiczenia pokoloruj obrazki.

Balonik - nadymaj  
policzki przy  
zwarłych wargach.

Przesuwaj powietrze  
z jednej strony jamy  
ustnej do drugiej przy  
zwarłych wargach.



Rybka - wciągnij  
policzki do jamy  
ustnej

Buziaki - wysyłaj  
całuski.

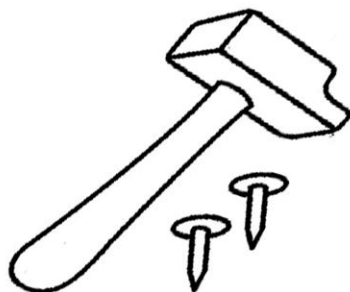
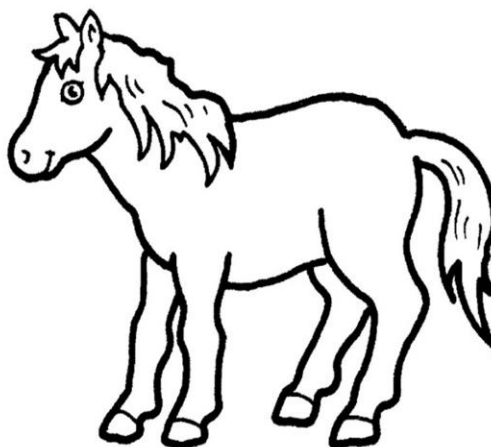


Przy zaciśniętych zębach otwieraj i zamykaj usta.

## Ćwiczenia języka

Wykonaj ćwiczenia pokoloruj obrazki.

Konik jedzie na przejażdżkę - naśladowaj konika stukając językiem o podniebienie, wydając przy tym charakterystyczny odgłos klaskania.



Młotek - wbijamy gwoździe w ścianę. Spróbuj zamienić język w młotek i uderzaj o dziąsła tuż za górnymi zębami, naśladowując wbijanie gwoździa.

Malarz - maluje sufit dużym pędzlem. Pomaluj pędzlem (językiem) swoje podniebienie, zaczynając od górnych zębów w stronę gardła.

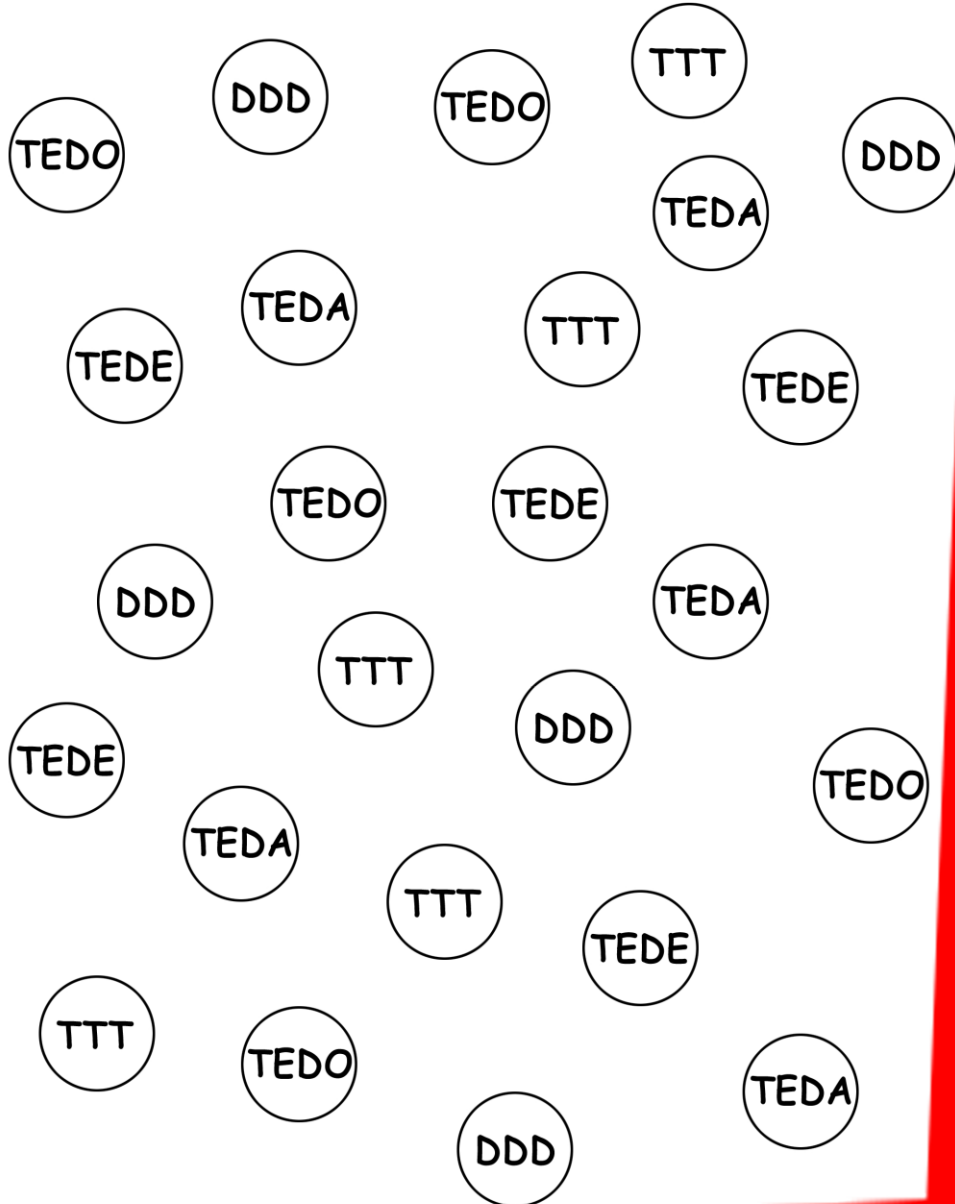


Podczas wykonywania ćwiczeń pamiętaj o szeroko otwartych ustach.

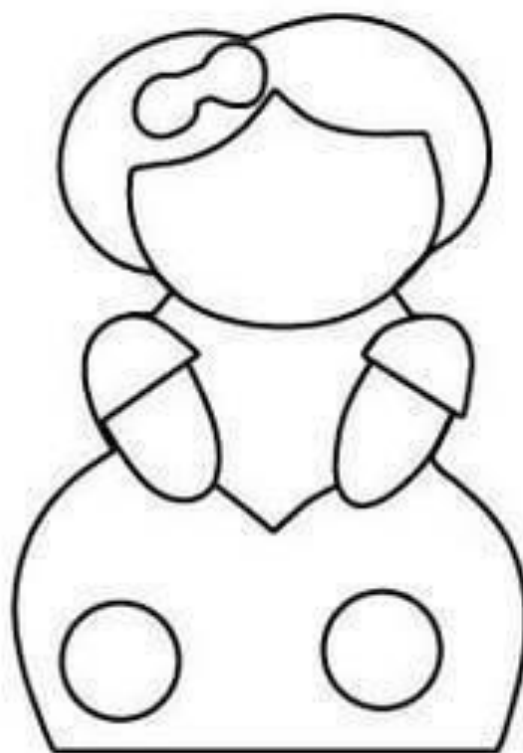
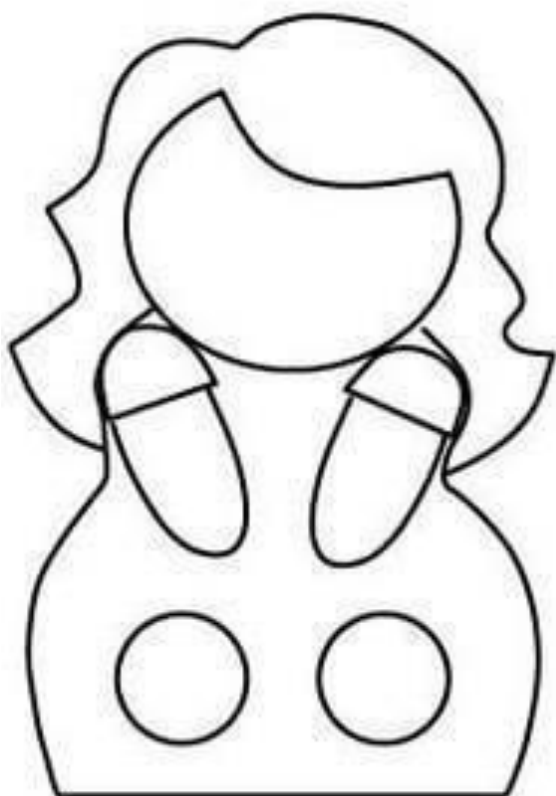
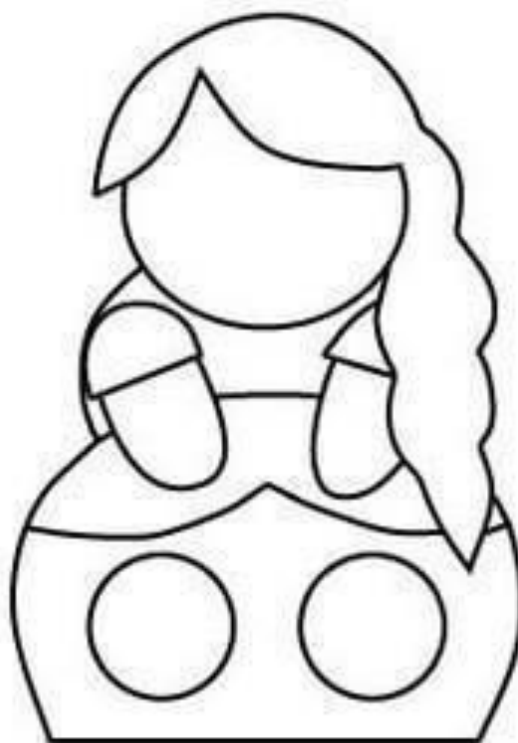
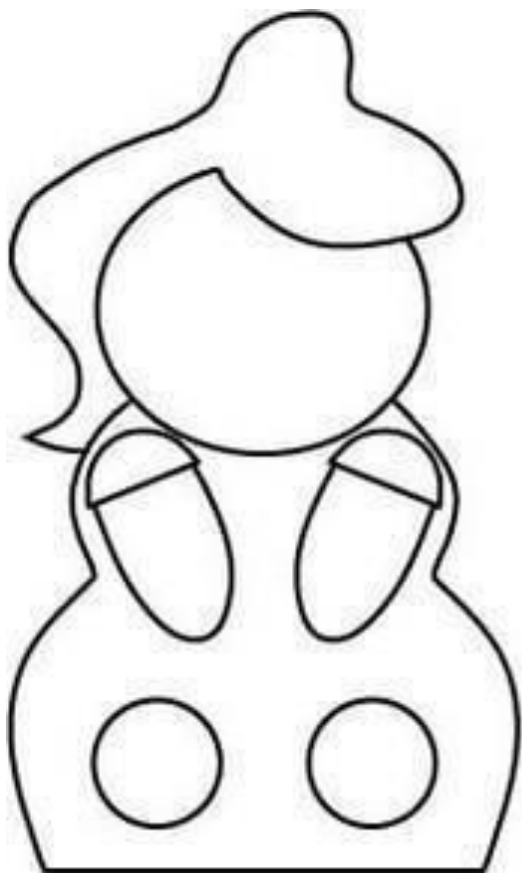
Pokoloruj koraliki zgodnie z opisem.  
Powtarzaj sylaby.

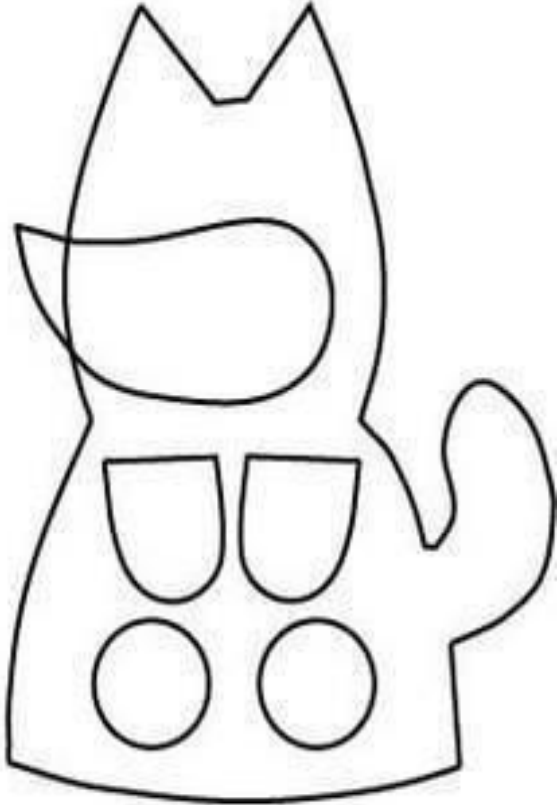
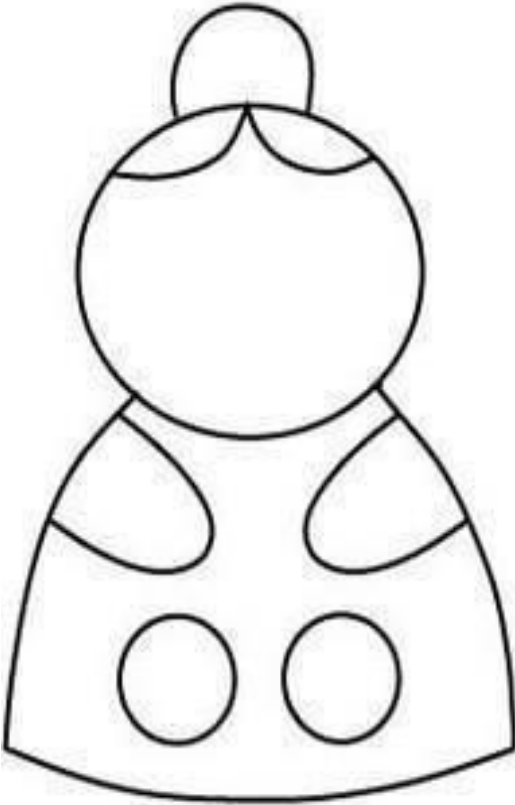
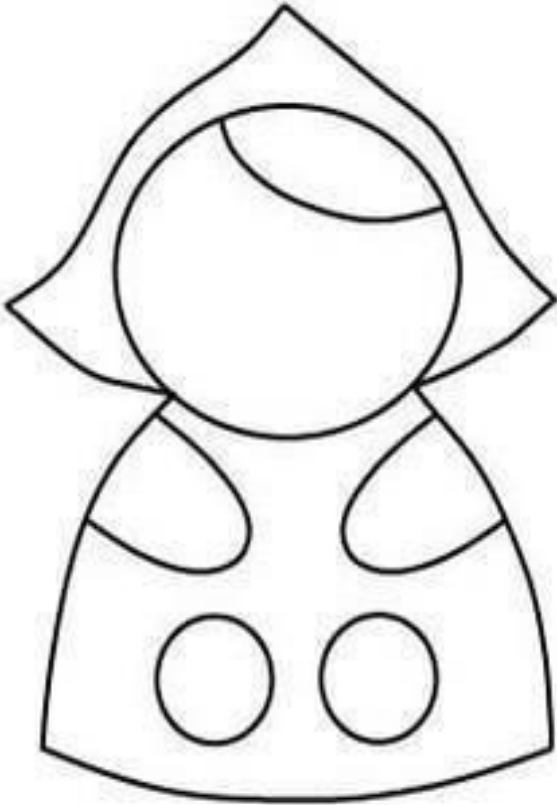
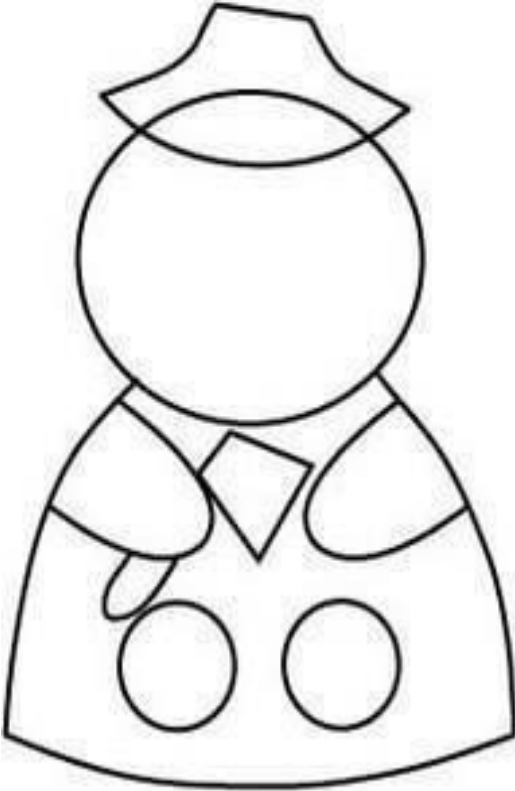
TTT - czerwony  
DDD - żółty  
TEDA - zielony

TEDO - niebieski  
TEDE - pomarańczowy

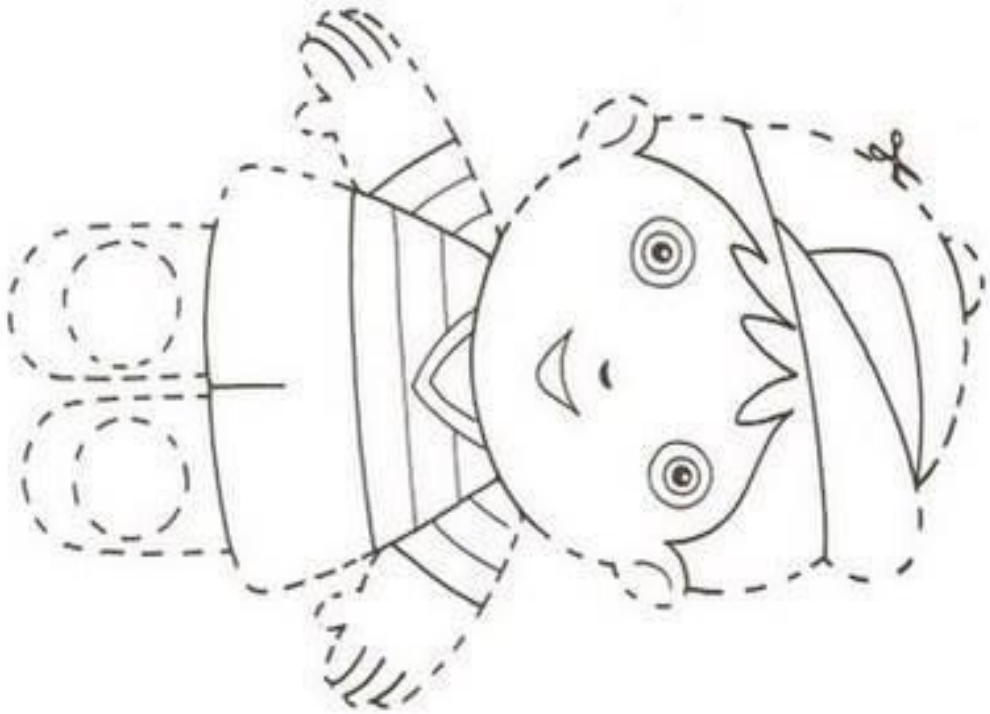
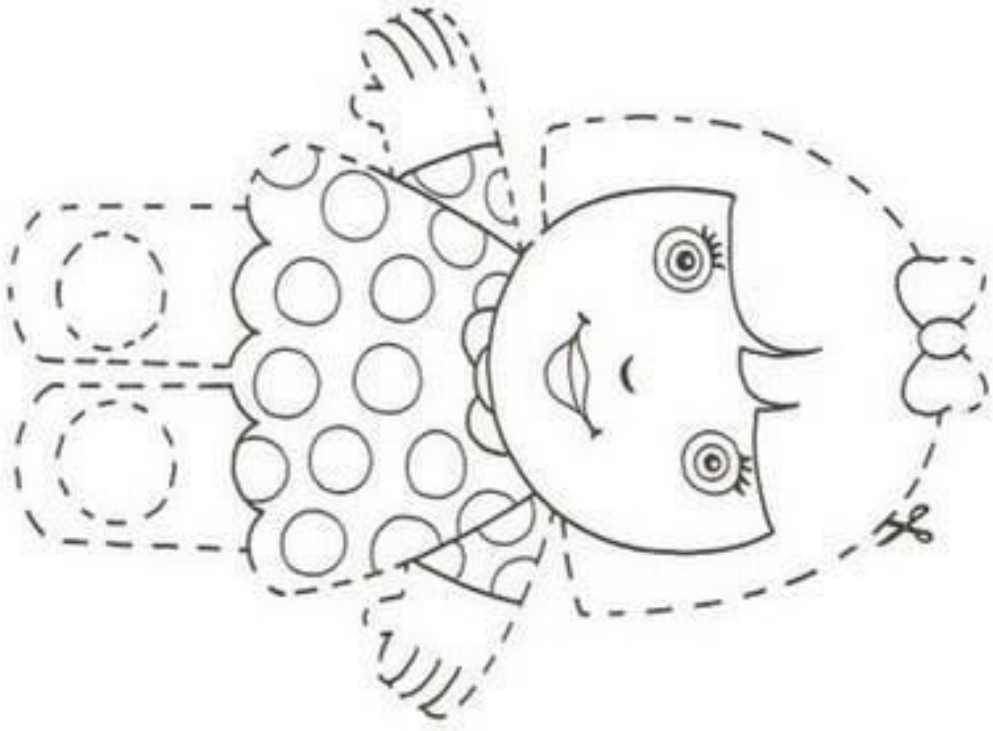


3. Wycinaj i ćwicz – terapia ręki.

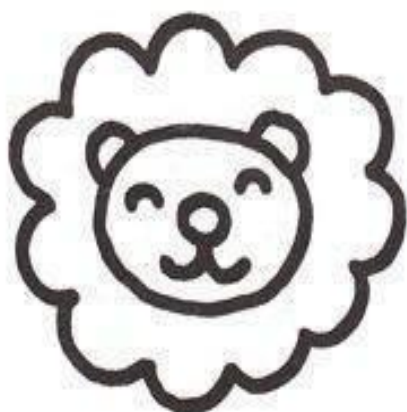










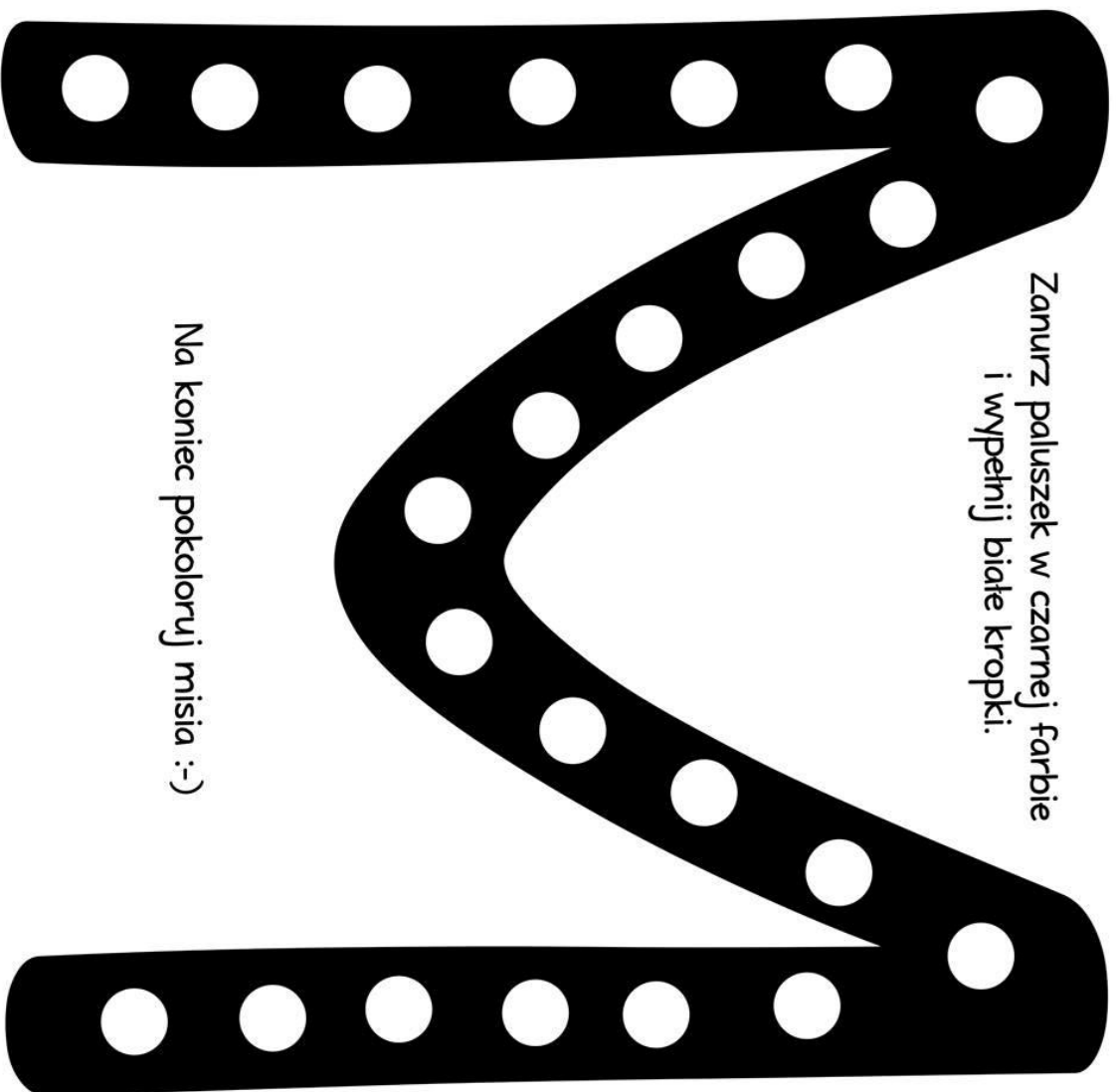


Dokończ malowanie misia!  
Zanurz paluszek w pomarańczowej  
farbie i wypełnij białe kropki.

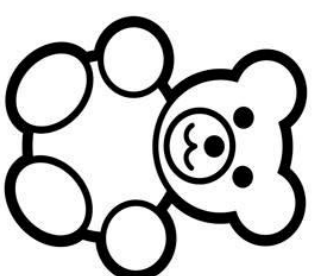


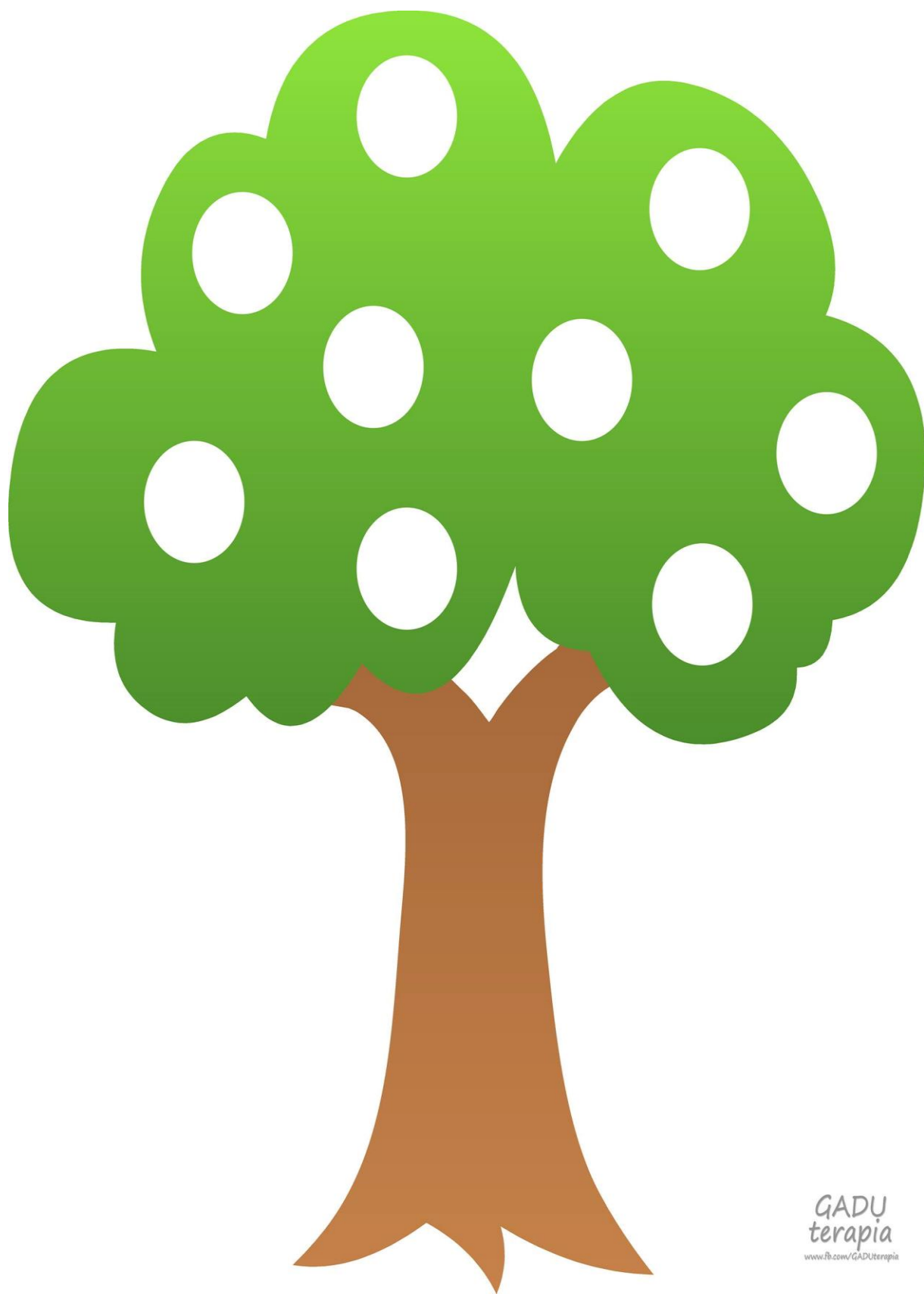
GADU  
terapia

Zanurz paluszek w czarnej farbie  
i wypełnij białe kropki.



Na koniec pokoloruj misia :-)

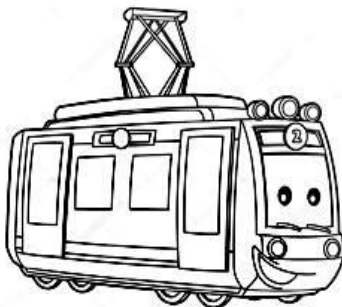
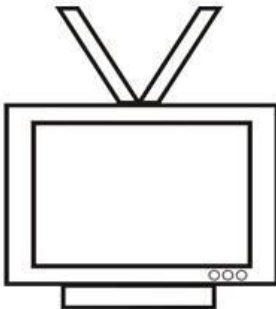
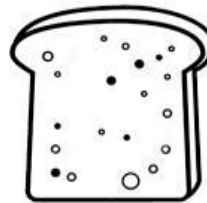
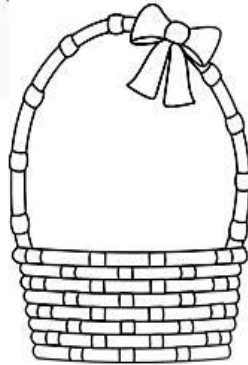
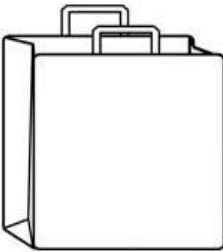
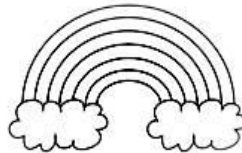
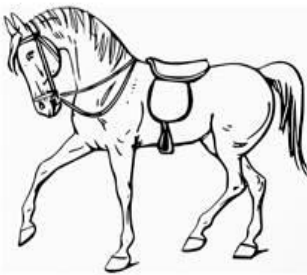




4. Co słyszysz – ćwiczenia słuchowe?...rozwijanie słuchu fonematycznego, słuchowe różnicowanie głosek.

## CO SŁYSZYSZ?

Obrazki, których nazwy rozpoczynają się od głoski **k** obrysuj niebieskim kółeczkiem, a obrazki, których nazwy rozpoczynają się od głoski **f** obrysuj czerwonym kółeczkiem. Na koniec pokoloruj wszystkie obrazki.



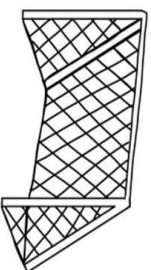
Pokoloruj okienko z literką, na którą zaczyna się  
nazwa przedstawionego obrazka.



b

k

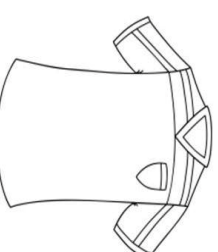
p



p

b

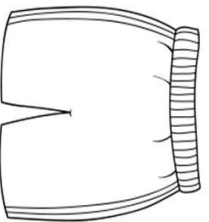
m



k

g

h



s

z

sz



p

b

f



k

r

g



k

p

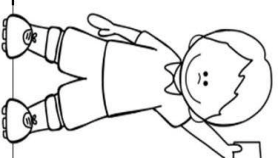
g



b

p

r

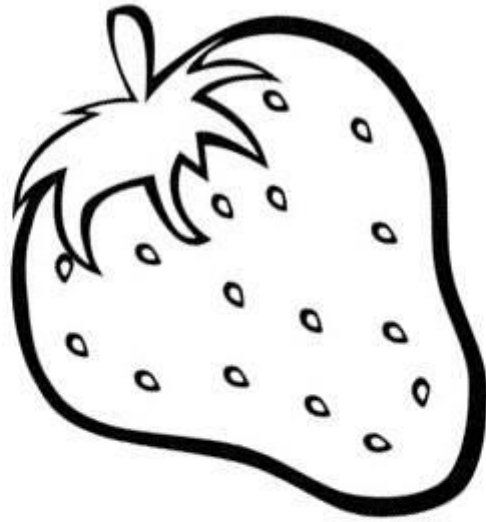


s

c

z



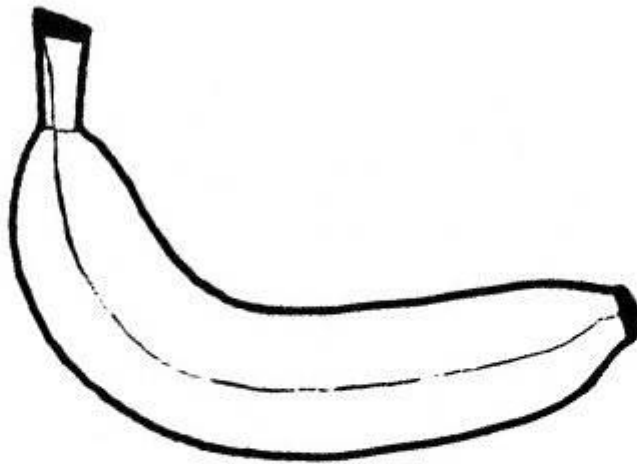


GADU  
terapia

**t**

**d**

**k**

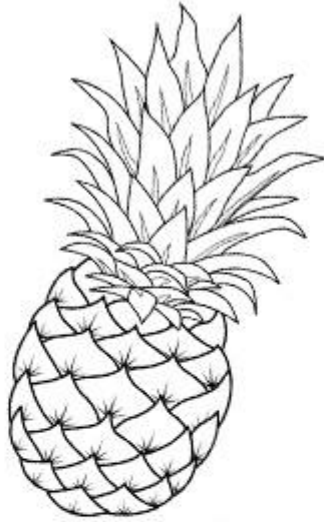


GADU  
terapia

**p**

**b**

**m**

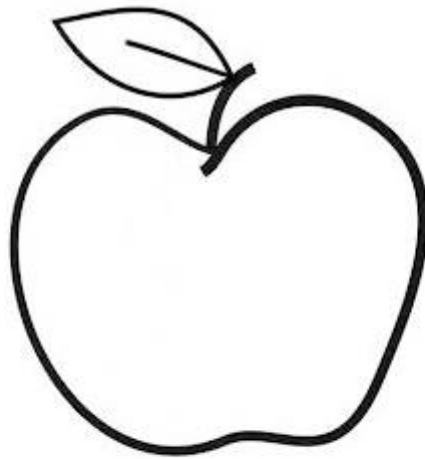


GADU  
terapia

**e**

**y**

**a**



GADU  
terapia

**j**

**i**

**a**

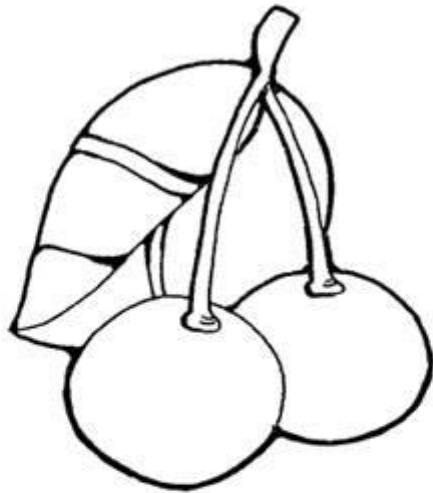


GADU  
terapia

**j**

**i**

**y**

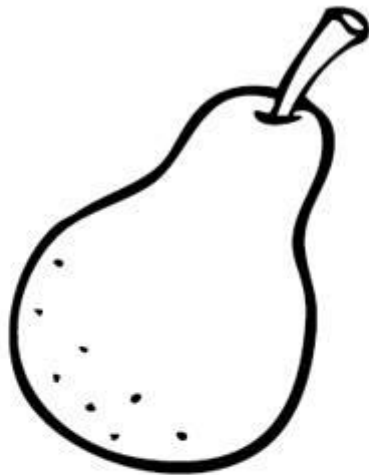


GADU  
terapia

**f**

**k**

**w**

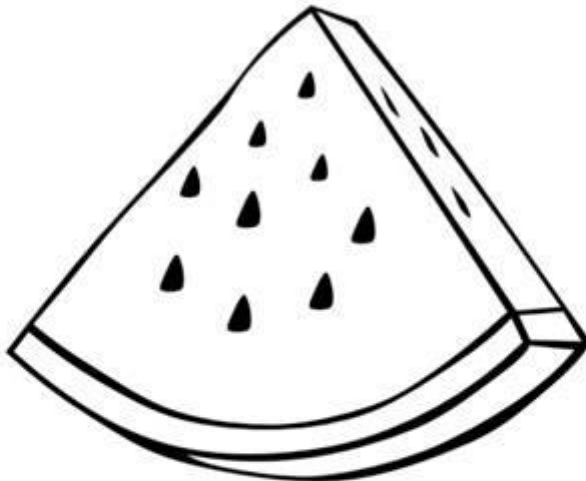


GADU  
terapia

**g**

**k**

**d**



GADU  
terapia

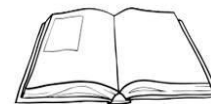
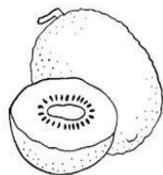
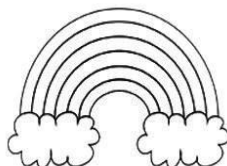
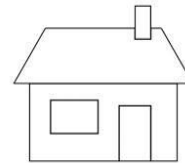
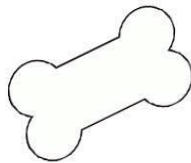
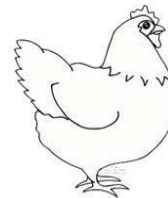
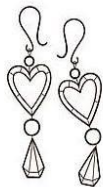
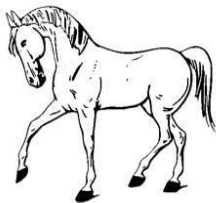
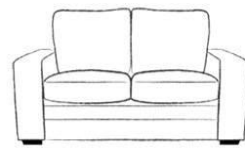
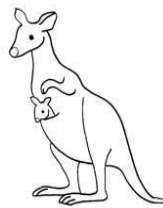
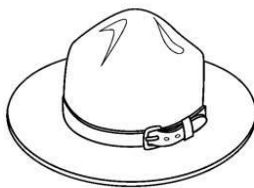
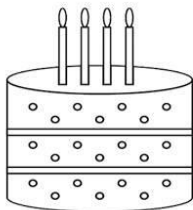
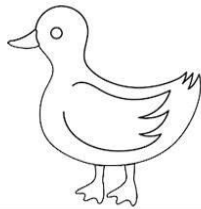
**e**

**a**

**o**

# co tu nie pasuje?

W każdym rzędzie skreśl obrazek, którego nazwa nie rozpoczyna się od głoski k. Pozostałe obrazki pokoloruj.



# co tu nie pasuje?

W każdym rzędzie skreśl obrazek, którego nazwa nie rozpoczyna się od głoski sz. Pozostałe obrazki pokoloruj.

