



Gry i zabawy logopedyczne z dzieckiem bez wychodzenia z domu

GRA WYPRAWA DO DŻUNGLI

INSTRUKCJA DO GRY

Gra dla 2–3 osób. Przygotuj pionki i kostkę. Rozpoczyna najmłodszy gracz.

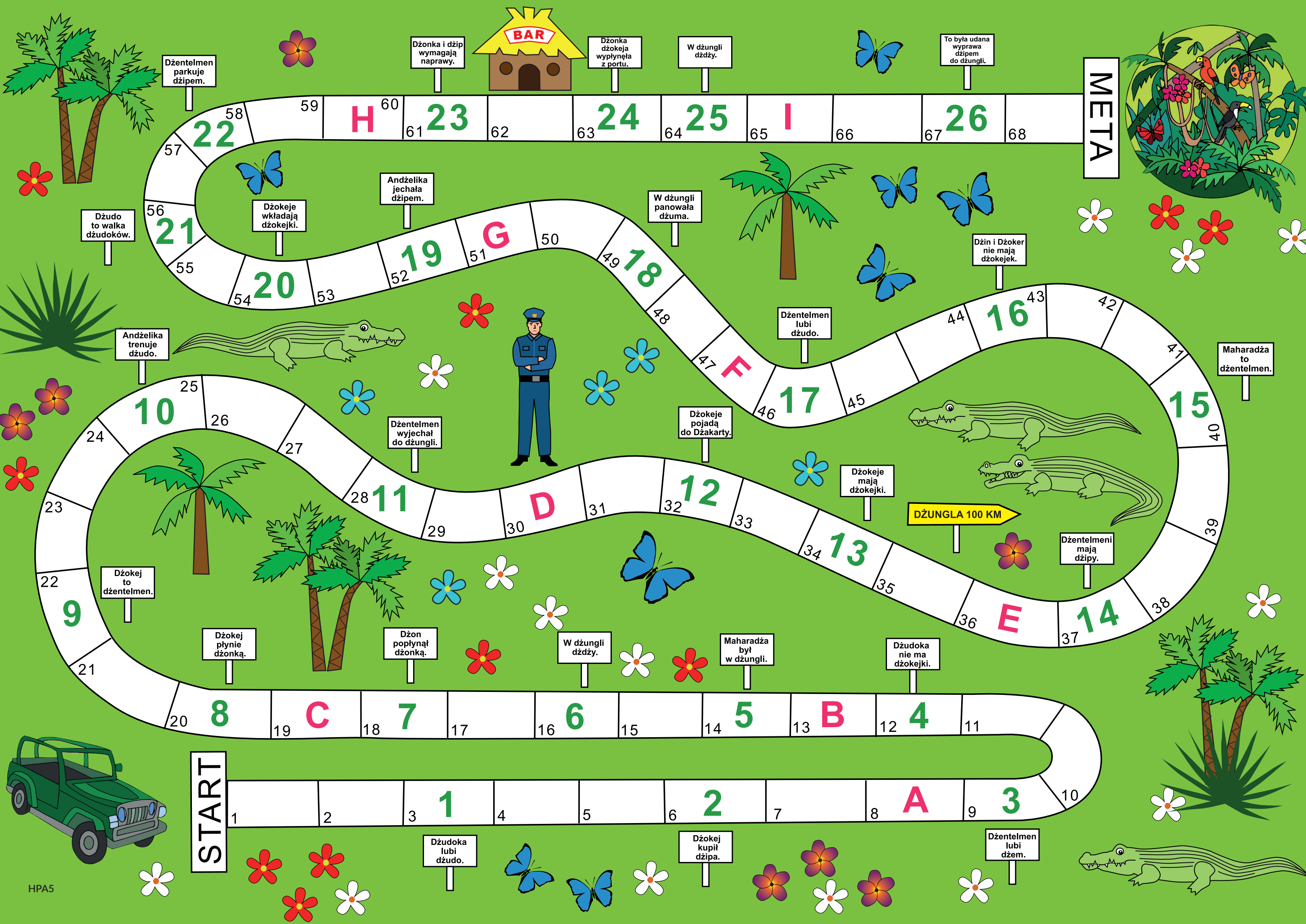
Jesteś kierowcą dżipa. Postanawiasz wybrać się w podróż, by dotrzeć do dżungli. Po drodze mijasz billboardy z hasłami. Stawiając pionek na polu z numerem billboardu przeczytaj lub powtórz zdanie z tym samym numerem. Na polach z literami czekają cię dodatkowe niespodzianki. Wygrywa osoba, która pierwsza dotrze do mety.

Hasła na billboardach:

1. Dżudoka lubi dżudo.
2. Dżokej kupił dżipa.
3. Dżentelmen lubi dżem.
4. Dżudoka nie ma dżokejki.
5. Maharadża był w dżungli.
6. W dżungli dżdży.
7. Dżon popłynął dżonką.
8. Dżokej płynie dżonką.
9. Dżokeje to dżentelmeni.
10. Andżelika trenuje dżudo.
11. Dżentelmen wyjechał do dżungli.
12. Dżokeje pojadą do Dżakarty.
13. Dżokeje mają dżokejki.
14. Dżentelmeni mają dżipy.
15. Maharadża to dżentelmen.
16. Dżin i Dżoker nie mają dżokejek.
17. Dżentelmen lubi dżudo.
18. W dżungli panowała dżuma.
19. Andżelika jechała dżipem.
20. Dżokeje wkładają dżokejki.
21. Dżudo to walka dżudoków.
22. Dżentelmen parkuje dżipem.
23. Dżonka i dżip wymagają naprawy.
24. Dżonka dżokeja wypłynęła z portu.
25. W dżungli dżdży.
26. To była udana wyprawa dżipem do dżungli.

Opis niespodzianek na polach z literami

- A – znalazłeś skrót – jedziesz na pole nr 12.
- B – wjechałeś na drogę szybkiego ruchu – przesuwasz się o 3 pola do przodu.
- C – przebiłeś oponę, musisz wymienić koło – tracisz kolejkę.
- D – zatrzymuje cię policja do kontroli dokumentów – tracisz kolejkę.
- E – nie zauważyłeś drogowskiego: DŻUNGLA 100 KM – cofasz się o 2 pola.
- F – droga wiedzie pod górę, silnik w aucie gaśnie – cofasz się o 2 pola.
- G – jedziesz z górki – przesuwasz się o 3 pola do przodu.
- H – nie ma ograniczenia prędkości – przesuwasz się o 2 pola do przodu.
- I – minąłeś przydrożny bar, jesteś głodny i chcesz skorzystać – cofasz się o 2 pola.



START

META



START

META



START

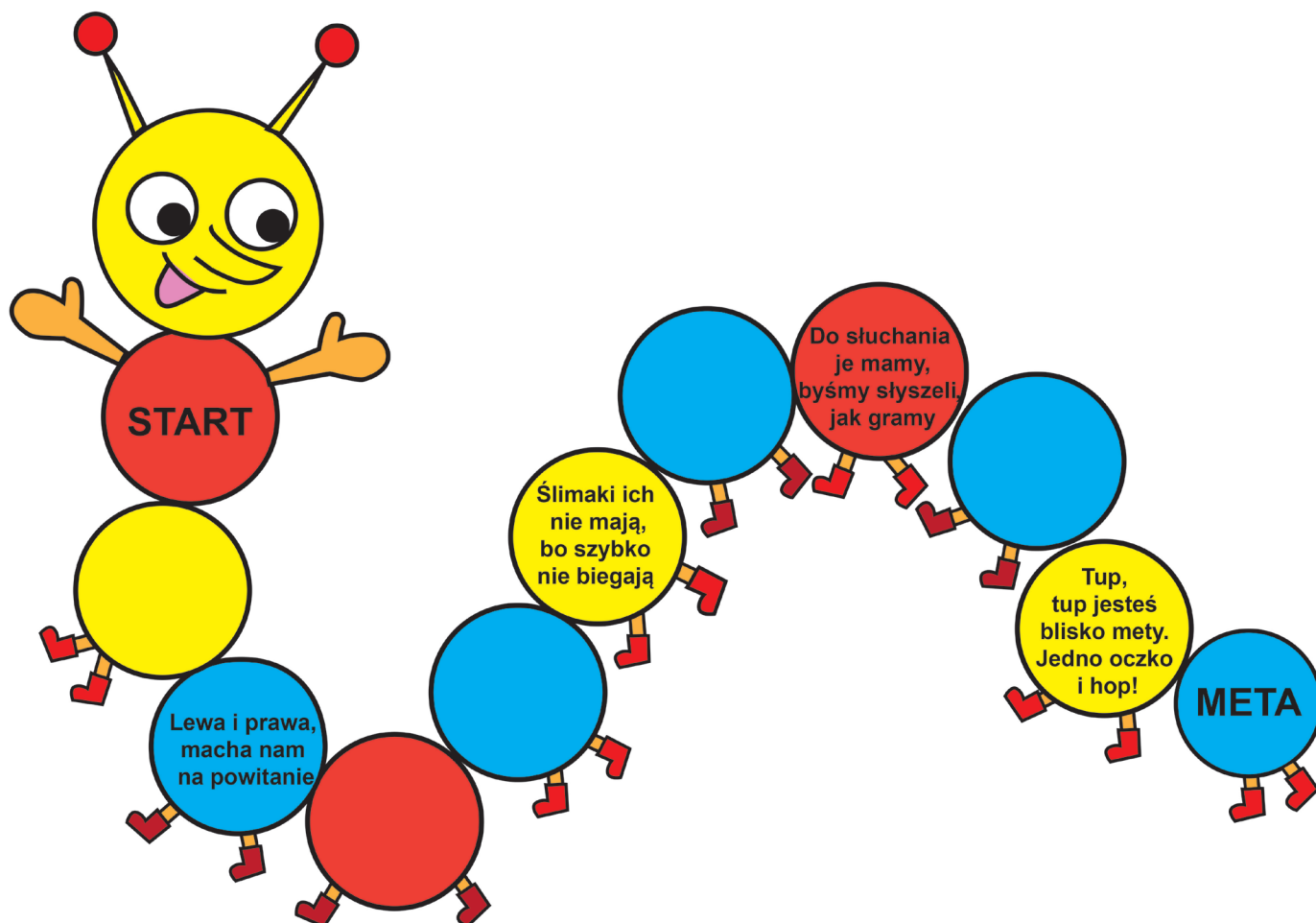
META



GRA STONOGA

INSTRUKCJA DO GRY

Rzucaj kostką i ruszaj się tyle pól, ile wypadnie. Po drodze odgaduj zagadki przygotowane przez stonogę. Powodzenia!



GRA PLANSZOWA CZAROWNICA CZUPURZYCA

INSTRUKCJA DO GRY

RAZ, DWA, TRZY MOŻE WYGRASZ TY!

Grę rozpoczyna ten, kto ostatni jadł czosnek. Rzucaj kostką i poruszaj się wskazaną liczbę pól. Jeśli stanąłeś na polu z obrazkiem, powiedz, co na nim widzisz. Po drodze musisz też wykonywać zadania wymyślone przez Czarownicę Czupurzycę. Uważaj na zielone pola – na nich czeka Cię dodatkowe zadanie! Kto pierwszy dotrze do domku i wygoni Czarownicę?

Miotła – Start

- 1** – Przez zielony borek idzie sobie...?
- 2** – Puk, puk to ja, w czerwonym bereczku i czerwonym płaszczyku. Jeśli znasz tę bajkę gościu, to jesteś jego gościu. W nagrodę za to przechodzisz do czwórki, by policzyć tam owieczki.
- 7** – Co tak gwiżdże dziś na kuchni już od rana? Ojej, jak głośno proszę pana! Jeśli odgadłeś poprawnie, stań razem z czapłą ładnie! Przesuń pionek o pole do przodu.
- 11** – Zimno w lesie, że ho, ho, po czapkę zawracaj szybko....
- 13** – Czosnek, postrach Czarownicy. Przegoniłeś Czarownicę z okolicy, więc w nagrodę przechodzisz śmiało do przygód kolejnego kawałka... Rzuć raz jeszcze kostką i zobacz, ile kroków się przesuniesz w drodze!
- 14** – Zrób groźną minę, by wystraszyć kota Czesława! Jak już kota Czarownicy pogoniłeś – zadecyduj, czy na tym polu zostajesz, czy do paczki zajrzeć wolisz? Co może być w tej paczce?
- 17** – Zjadłeś po drodze czekoladę – nie ma rady, wracasz do zdrowego jedzenia. Czeka na ciebie czosnek zdrowiutki, który wygania bakterie i smutki!!! Cofnij pionek na pole z czosnkiem.
- 24** – List na pocztę dostałeś i się zaczytałeś. Ale teraz jest w numerku czwórka, a to znaczy cztery kroczki do przodu, by być bliżej Czarownicy grodu! Teczki nie zapomnij zabrać po drodze, bo się może przydać w Czarownicy grodzie!
- 27** – Poćwicz wypada troszeczkę, żeby dobrze wspominać wycieczkę. Na ćwiczenia tracisz kolejeczkę. Dwa przysiady, cztery skoki, dwa ukłony... już wystarczy tego ruchu. Ruszaj dalej zuchem!! A jak ćwiczyć nie chcesz wcale – cofnij się na pole numer 20, potargaj swoją czuprynę i zrób groźną minę!


Domek Czarownicy – Wygoniłeś Czarownicę! Uciekła gdzieś za granicę! Kota zabrała i na miotle odleciała! Brawo!!!




GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA DO GRY

Pomóż chłopcu znaleźć rower. W tym celu musisz pokonać drogę do niego wykonując zadanie, czyli powtarzając zdania lub pytania dotyczące różnych tematów:

książka  – zdania dotyczące szkoły

widelec  – zdania dotyczące jedzenia

uśmiech  – zdania dotyczące wakacji

chmurka  – zdania dotyczące pogody

bluzka  – zdania dotyczące ubioru

piłka  – zdania dotyczące różnych sportów

Rzuć kostką i przeskocz tyle pól, ile oczek udało Ci się wyrzucić. Sprawdź, na jakiej kategorii się zatrzymałeś i posłuchaj zdania lub pytania dotyczącego tego tematu. Jeśli uda Ci się je prawidłowo powtórzyć – zostajesz na tym polu i rzucasz kostką jeszcze raz, jeśli nie – wracasz na pole, z którego był ruch i rzucasz kostką ponownie. Na planszy znajdują się mostki, które umożliwiają szybkie przesuwanie się do przodu oraz błyskawice burzowe, które powodują, że wracasz na wcześniejsze pola. Powodzenia!

Listy zdań dla logopedy

Wskazówka tematyczna: SZKOŁA

1. Lubię chodzić do szkoły.
2. Przyjeżdżam do szkoły autobusem.
3. Do której chodzisz klasy?
4. Obok mojej szkoły jest ogromne boisko.
5. Kto Cię odbierze ze szkoły?
6. W szkole mam wielu kolegów.
7. Zaczynam lekcje o godzinie 8:00.

Wskazówka tematyczna: JEDZENIE

1. Na śniadanie jadłam płatki z mlekiem.
2. Jestem uczulony na mleko.
3. To ciasto jest pyszne.
4. Owoce i warzywa są bardzo zdrowe.
5. Poproszę wodę niegazowaną.
6. Nie lubię zupy pieczarkowej.
7. Na kolację będą naleśniki z serem.

Wskazówka tematyczna: WAKACJE

1. Uwielbiam wakacje.
2. W sierpniu wyjeżdżam nad morze.
3. W czasie wakacji dzieci nie chodzą do szkoły.
4. W lipcu i sierpniu są wakacje.
5. Jak spędzisz wakacje?
6. Nigdy nie wyjechałam na kolonie w czasie wakacji.
7. W wakacje odwiedzę moją rodzinę.

Wskazówka tematyczna: POGODA

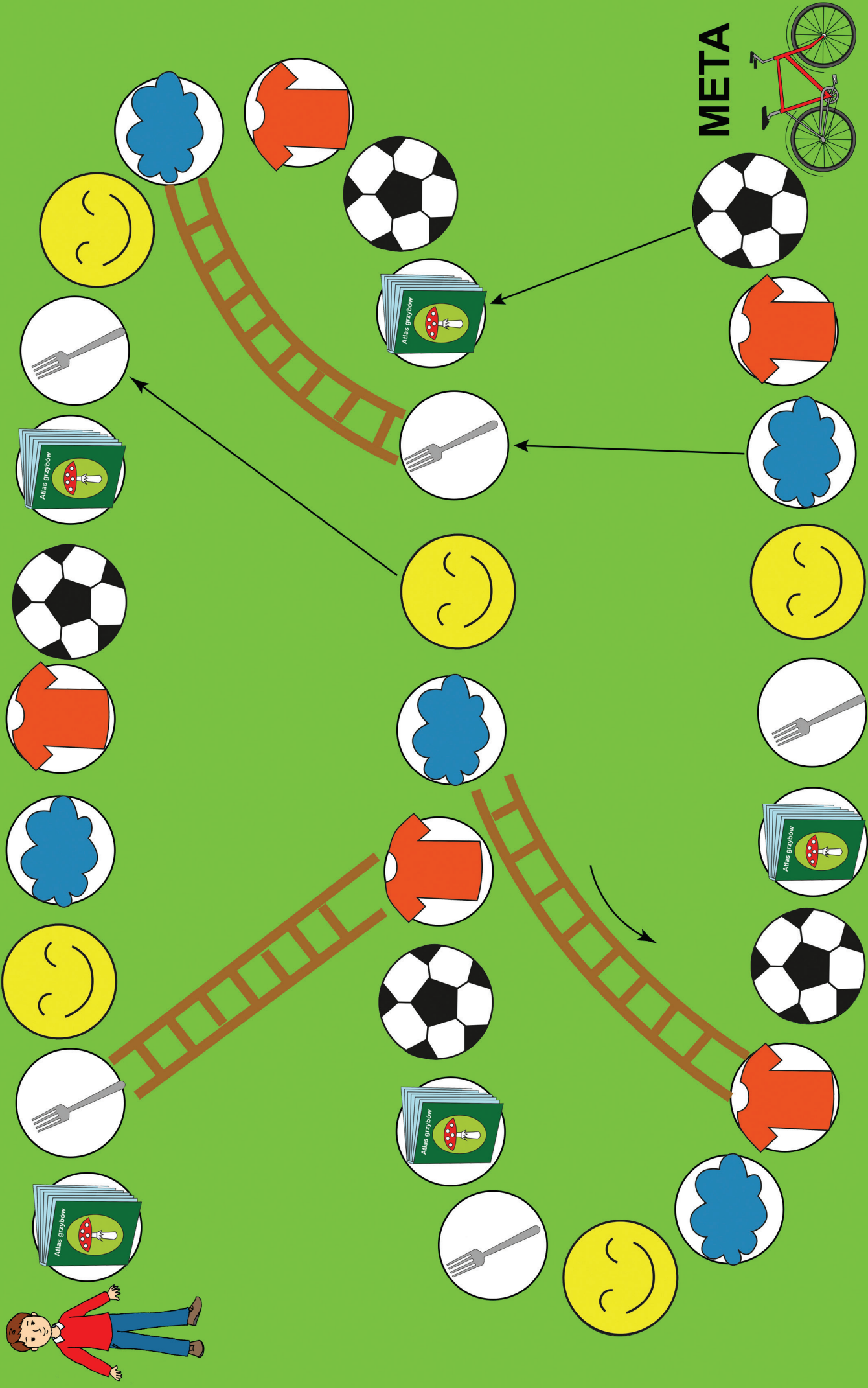
1. Dzisiaj jest strasznie gorąco.
2. Od jutra ma padać deszcz.
3. Załóż czapkę i szalik, bo jest zimno.
4. To jest idealna pogoda na wycieczkę rowerową.
5. Weź parasol, bo będzie padał deszcz.
6. Boję się burzy.
7. Zimą pada śnieg.

Wskazówka tematyczna: UBRANIE

1. Moje spodnie mają dziurę.
2. Potrzebuję kupić nowe buty na zimę.
3. Ta czerwona sukienka jest piękna.
4. Ten sweter jest na Ciebie za mały.
5. Czy widziałeś mój szalik w paski?
6. Pożyczyłam od siostry rękawiczki.
7. Mam przemoczone skarpety.

Wskazówka tematyczna: SPORT

1. Lubię jeździć na nartach.
2. W sobotę jadę z rodzicami na wycieczkę rowerową.
3. Uczę się grać w tenisa.
4. Mój brat gra w piłkę nożną.
5. Zimą jeżdżę na łyżwach.
6. Czy umiesz pływać?
7. Chciałabym się uczyć jeździć konno.



Gra planszowa

Wariant 1

1. Na kolejnych polach znajdują się zdjęcia, przedstawiające wykonawców różnych zawodów.
2. Rzucajcie na przemian kostką i ruszajcie w kierunku mety.
3. Nazywajcie osoby przedstawione na poszczególnych polach.
4. Do każdego wyrazu podajcie po trzy określenia, np.: kucharz – głodny, młody, pracowity.

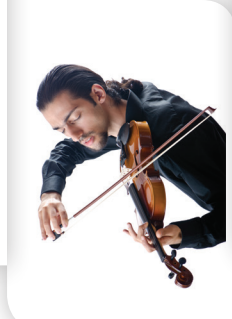
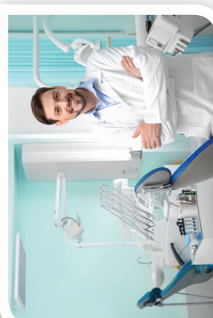
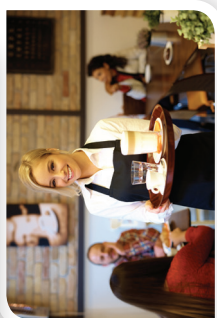
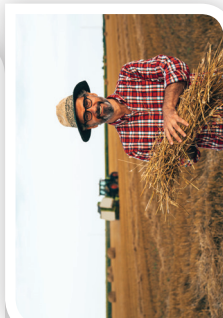
Wariant 2

1. Na kolejnych polach znajdują się zdjęcia, przedstawiające różne czynności, wykonywane przez ludzi.
2. Rzucajcie na przemian kostką i ruszajcie w kierunku mety.
3. Nazywajcie czynności, którą wykonują osoby na zdjęciach.
4. Do każdej z nich podajcie określenie, np.: śpiewać – ładnie.

Wariant 3

1. Rzucajcie na przemian kostką i ruszajcie w kierunku mety.
2. Ułóżcie zdania dotyczące zdjęcia, na którym się zatrzymacie.

META

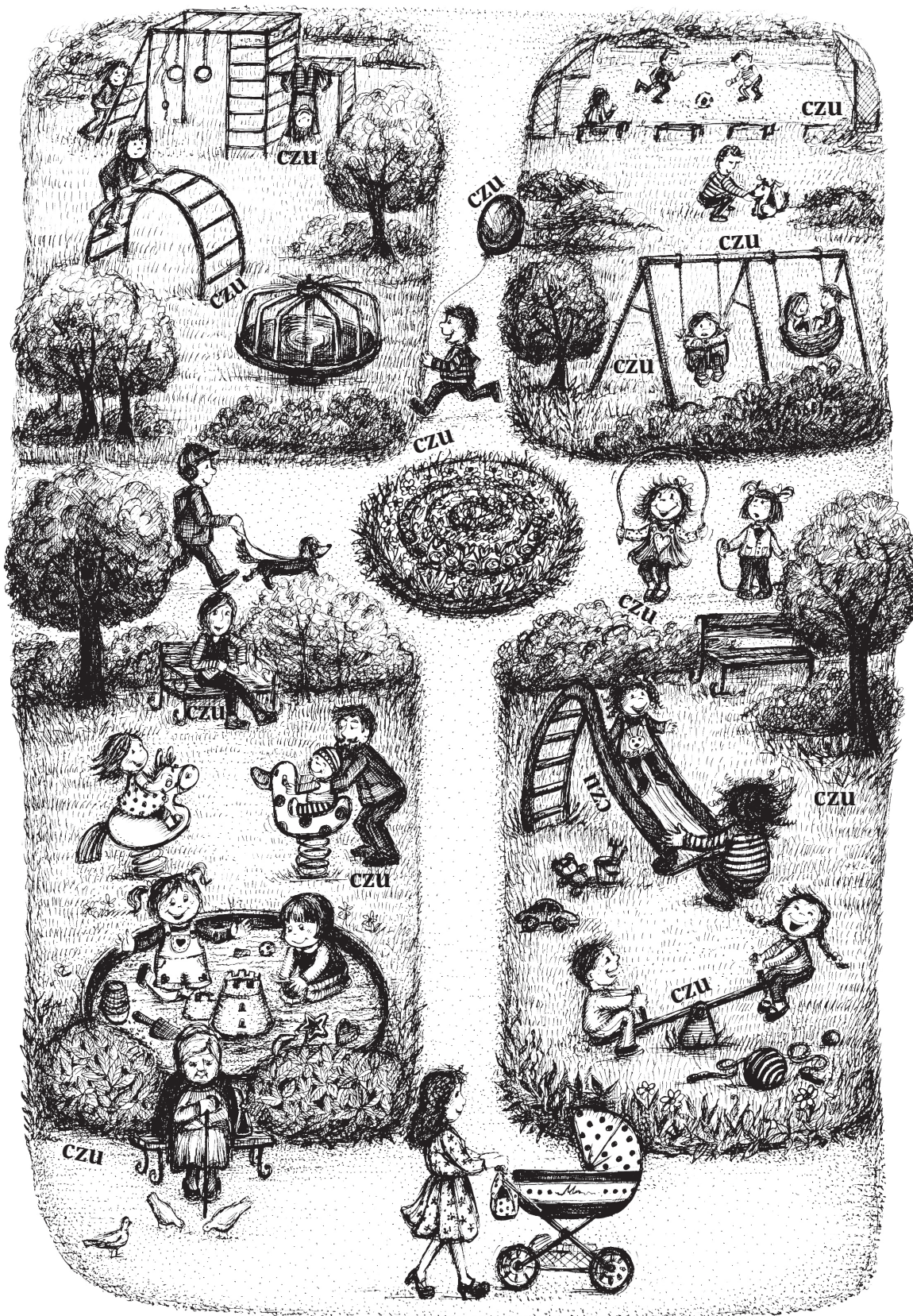


START

5. Plac zabaw

Cel: Utrwalanie wymowy głoski **cz** w sylabie **czu**

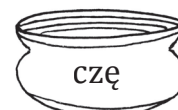
Na placu zabaw ukryło się dwanaście sylab **czu**. Odszukaj, otocz pętlą przeczytaj lub powtórz.



7. Miseczka mleczka dla koteczka

Cel: utrwalanie wymowy głósłki **cz** w nagłosie sylab otwartych.

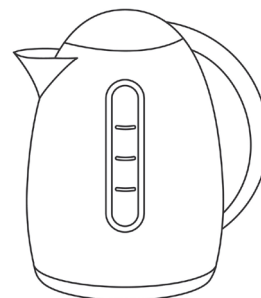
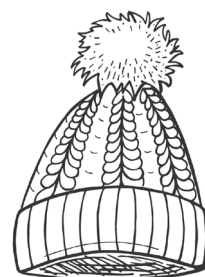
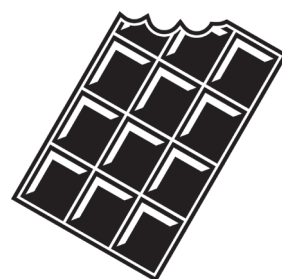
1. Przeczytaj lub powtórz sylaby napisane na kotkach, a potem na miseczkach.
2. Każdy kotek ma swoją miseczkę z taką samą sylabą. Połącz kotki ze swoimi miseczkami, a następnie przeczytaj lub powtórz utworzoną parę sylab.



18. Czerwone serduszko

Cel: utrwalanie wymowy głós*ki* **cz** w nagłosie wyrazów.

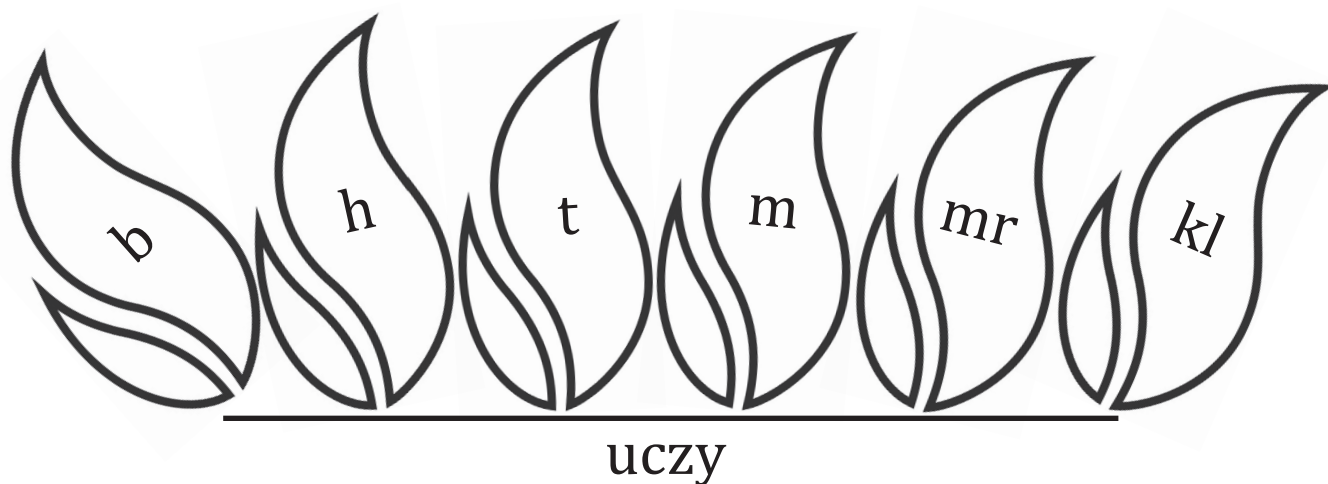
1. Nazwij obrazki lub powtórz.
2. Przeczytaj wyrazy w serduszkach.
3. Połącz kolorową linią wyrazy o takim samym znaczeniu.
4. Obrysuj czerwonym kolorem kontur serca.



24. Płonie ognisko

Cel: utrwalanie wymowy głoski **cz** w śródgłosie wyrazów.

1. Wpisz litery z płomieni do okienek i przeczytaj jakie powstały wyrazy.



uczy

uczy

uczy

uczy

uczy

uczy

Logopeda podaje propozycje użycia wyrazów w związkach wyrazowych lub zdaniach, np. okręt buczy, huragan huczy, rolnik tuczy świnki, kot mruczy, człowiek kluczy szukając wyjścia z lasu.

2. Pokoloruj rysunek.

3. Co słyszeć, co widzieć? Zamień i wpisz według wzoru a potem przeczytaj lub powtórz pary wyrazów.

buczy – buczenie

huczy –

tuczy –

muczy –

mruczy –

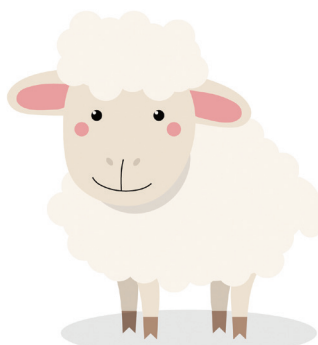
kluczy –

26. Odgłosy zwierząt

Cel: utrwalanie wymowy głoski **cz** w śródgłosie wyrazów.

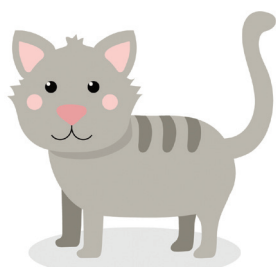
Przeczytaj lub powtórz za logopedą co robią zwierzęta, a następnie połącz obrazki z pasującym wyrazem.

muczy



baran

miauczy



kot

gdacze



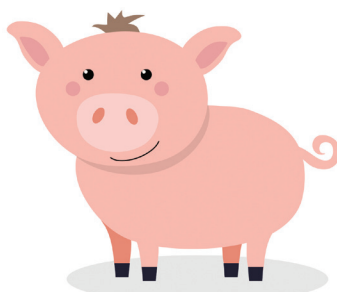
krowa

kwiczy



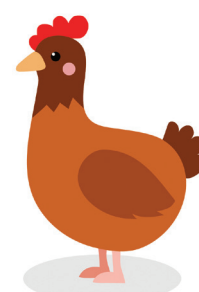
indyk

kwacze

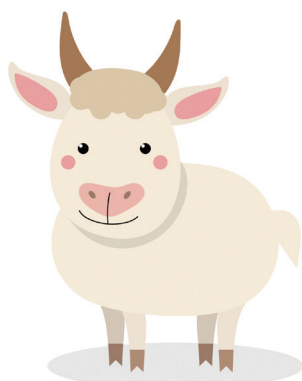


świnka

meczy

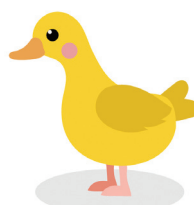


kura



koza

beczy



kaczka

gulgocze

46. Literkowa kraina

Cel: utrwalanie wymowy głósłi **dź** w izolacji.

1. Kangurek zbiera do torby litery dź. Narysuj drogę kangurka do liter dź, przeczytaj je lub powtórz.
2. Otocz pętlą litery dź i przeczytaj je znowu.



c e cz dź dź

cz o b

z d

e dź o

z a

a dź b

z

o dź

o dź

b z

z cz w o

51. GRA MEMORY DŻ

➡ Ćwiczenie dostępne na stronie internetowej

52. Dżokeje

Cel: utrwalanie wymowy głósłi **dż** w zdaniach.

1. Przeczytaj lub powtórz zdania:

To dżokeje i ich konie. Dżokej Dżon ma konia Dżeka. Dżokej Dżim ma konia Dżeja. A dżokej Dżery ma konia Dżokera. Dżek, Dżej i Dżoker to konie dżokejów.



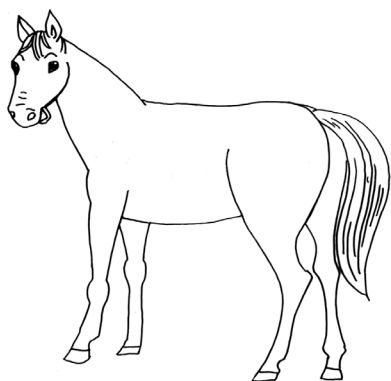
Dżon



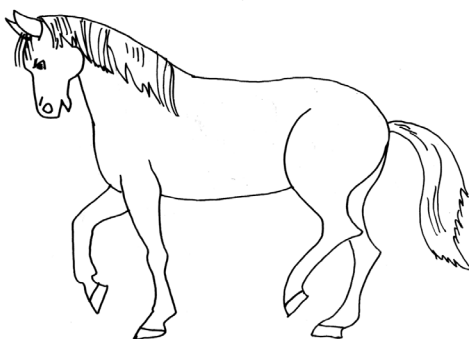
Dżim



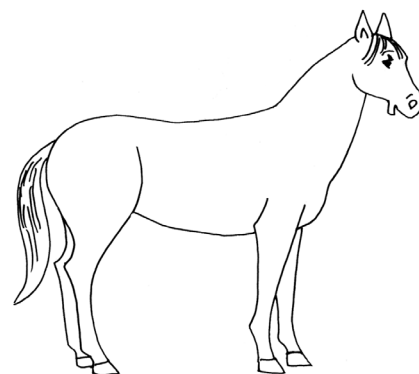
Dżery



Dżoker



Dżek



Dżej

2. Wymień imiona dżokejów i imiona ich koni.
3. Połącz dżokeja z jego koniem.

4. Opowiadanie o dżokejach i ich koniach poznanych w pierwszym ćwiczeniu składa się z trzech części. Po przeczytaniu lub powtórzeniu każdej, odpowiedz na pytania. Za prawidłową odpowiedź otrzymasz 2 punkty, za nie dość poprawną (nie udzieliłeś wyczerpującej odpowiedzi lub artykulacja była nieprawidłowa) – 1 punkt, za brak odpowiedzi – 0 punktów. Sprawdź, ile punktów zdobędziesz.

I Konie Dżek i Dżej uwielbiają dżem.

Dżem to dla tych koni nagroda.

Koń Dżoker nie lubi dżemu.

Koń Dżerego Dżoker lubi jabłka.

Które konie uwielbią dżem?

Który koń nie lubi dżemu?

Czyj koń lubi jabłka?

II Dżim, Dżon i Dżery lubią wyprawy do dżungli.

Na wyprawy mają dżipy.

Dżokeje dżipami wyjadą do dżungli.

Potem planują wyprawę do Dżakarty.

Co lubią dżokeje Dżim, Dżon i Dżery?

Jakie auta mają na wyprawy?

Dokąd dżokeje wyjadą?

Co Dżim, Dżon i Dżery planują potem?

III Dżokeje Dżim, Dżon i Dżery to dżentelmeni.

Opieka dżokejów nad końmi to ich hobby.

Dżim, Dżon i Dżery to utalentowani dżokeje.

Kim są dżokeje?

Co jest ich hobby?

Kim są Dżim, Dżon i Dżery.

Kierownik grupy wydawniczej: Agata Jastrzębska

Wydawca: Karolina Mutryn

Redaktor: Agnieszka Stebelska

ISBN 978-83-269-8606-2

Copyright © by Wiedza i Praktyka sp. z o.o.

Warszawa 2019

Skład i łamanie:

Raster studio

Wiedza i Praktyka sp. z o.o.

ul Łotewska 9a, 03-918 Warszawa

tel. 22 518 29 29, faks 22 617 60 10

Niniejszy e-book chroniony jest prawem autorskim.

Przedruk materiałów bez zgody wydawcy jest zabroniony. Zakaz nie dotyczy cytowania publikacji z powołaniem się na źródło. Zaproponowane w niniejszym poradniku wskazówki, porady i interpretacje dotyczą sytuacji typowych. Ich zastosowanie w konkretnym przypadku może wymagać dodatkowych, pogłębionych konsultacji. Publikowane rozwiązania nie mogą być traktowane jako oficjalne stanowisko organów i urzędów państwowych.

W związku z powyższym redakcja nie może ponosić odpowiedzialności prawnej za zastosowanie zawartych w poradniku wskazówek, przykładów, informacji itp. do konkretnych przypadków.

ISBN: 978-83-269-9071-7

2BA0059