

Terapia głoski r – część 6

przezi
przedszkola

ALFABETYCZNA

gimnastyka buzi i języka



A jak aligator
(otwórz szeroko buzię)



B jak balon
(nadymaj policzki)



C jak całus
(złóż usta w dzióbek)



D jak dmuchawiec
(wdech nosena, wydech ustami)



E jak echo (powtórz trzy razy
słowo „echo”, stopniując głośność)



F jak fala (dotknij
językiem wałka dziąsłowego)



G jak gęś (podnieś język
i policz nim zęby)



H jak harfa
(zamuć „la-la-la-la”)



I jak igła (czubek języka cieniutki
jak igła masuje podniebienie)



J jak jez „kły” czubkiem
języka podniebienie)



K jak koń
(kłąkaj)



L jak lisak (relaksuj
językiem o podniebienie)



Ł jak łobuziak
(zrób zabawną minę)



M jak motylek (uderzaj czubkiem
języka w wałek dziąsłowy)



N jak naleśnik
(zwin język w rurkę)



O jak ojciec
(powtarzaj: „i-o, i-o, i-o”)



P jak pigułka (maluj
językiem „uśmiech” w buzi)



R jak rak (cojaj czubek języka
od zębów do podniebienia)



S jak schody (dotknij czubkiem języka
kolejne: podniebienia, wałka
dziąsłowego i tyłu górnych zębów)



T jak tancerz (język odbija
się od dna jamy ustnej
do podniebienia)



U jak uśmiech
(uśmiechnij się szeroko)



W jak wiewiórka („skacz”
czubkiem języka,
dotykając górnych zębów)



Y jak yeti
(zrób groźną minę)



Z jak ząb
(policz czubkiem
języka górne zęby)

Material wyrazowy

Powtarzamy wyrazy z ostatnich zajęć

Dodatkowo:

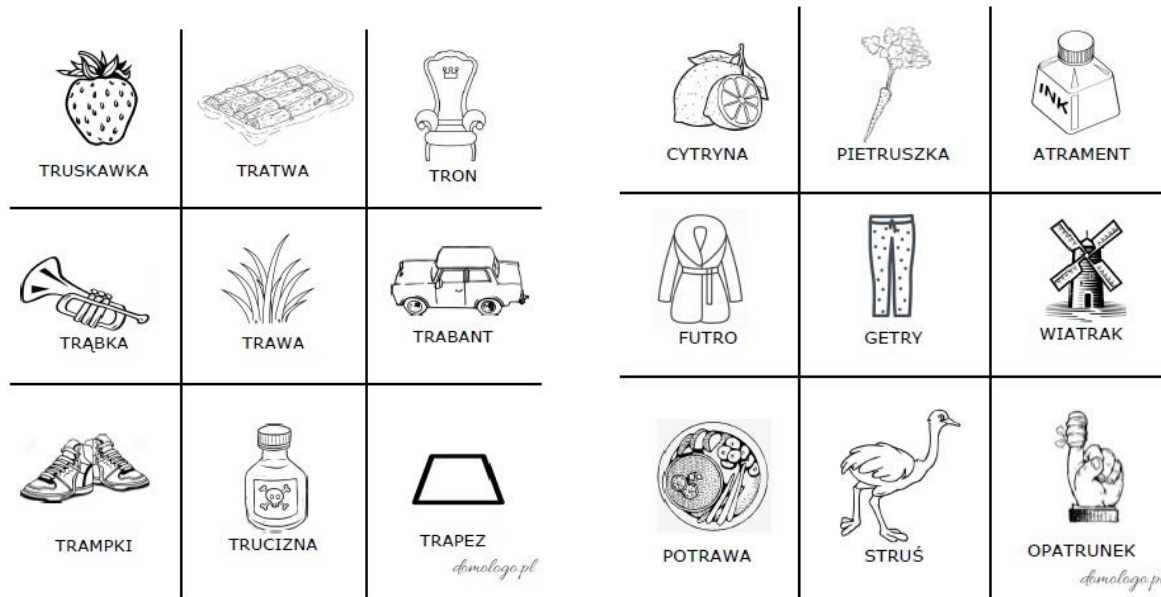
Ogrodzony teren, aparat radiowy, podarty parasol, arkusz papieru, stary żyrandol,
Drewniany korek, rozbity garnek, port rybacki, kolorowa cerata, skórkowe rękawice,
Czarna mrówka, groźne rogi, kropki bordo, czerwone róże, fabryka rowerów,
Fartuch Marysi, stary rower, gruby drut, tory tramwajowe, czarny parasol, dobry rok,
Trudna robota, program radiowy, portret Piotra, gra podwórkowa, maraton rowerowy,

Logopedyczne kółko i krzyżyk

Do rozegrania partii **gry w kółko i krzyżyk** wystarczy plansza z wydrukowanymi [lub własnoręcznie narysowanymi] obrazkami oraz 10 plastikowych nakrętek z narysowanymi symbolami **o** i **x** – po 5 każdego rodzaju.

Zasady gry:

Gracze wybierają lub losują żetony z **o** lub **x** a następnie naprzemiennie oznaczają wybrane pola swoim znaczkiem. Wygrywa ta osoba, która jako pierwsza położy **3 żetony** w linii prostej: poziomo, pionowo lub po skosie. Aby zabawa była **grą logopedyczną** dzieci powinny głośno i starannie nazywać obrazki na których kładą swoje żetony.



Karta pracy

Wykreślanka - R i L

Odpowiedź leżący kłobacz i wspaniały w indywidualności i nie potrafią w zabawach od głośno. Nie a w nich wyspa spłoni
Złoty w jakimś lub podobnie ogólnie po prostu stronie wyrobę, podobnie do grona i wyrazów.

A	R	W	U	Z	K	A	N	G	U	R	Y
L	G	I	H	A	J	G	L	I	R	W	N
O	J	N	Z	A	P	I	A	Ó	U	I	P
B	T	O	I	F	Z	T	J	R	S	E	O
A	O	G	Y	A	R	A	N	O	K	W	T
L	P	R	O	W	E	R	I	P	A	I	J
O	A	O	Z	T	A	A	Y	C	W	Ó	T
N	K	N	L	U	R	I	U	H	K	R	Y
O	P	A	R	S	Y	S	A	L	A	K	G
Ł	A	C	B	Z	B	K	M	E	D	A	L
P	A	L	M	Y	A	O	U	B	A	K	E
J	K	F	O	T	E	L	I	M	O	R	W







©printotek.pl

Zachęcam do skorzystania z propozycji ćwiczeń i zabaw logopedycznych dla wszystkich dzieci, dostępny w osobnym folderze.

Życzę miłej zabawy.

Pozdrawiam logopeda p. Monika