

Propozycja zabaw i ćwiczeń logopedycznych na bieżący tydzień:

1. Dla grupy 4-latków. Utrwalenie połączeń ki, gi. Zadaniem dziecka jest wysłuchać wierszyk przeczytany przez osobę dorosłą, pokazywać w trakcie słuchania obrazki, następnie samodzielnie wymienić wszystkie przedmioty z pokazywaniem. Inna propozycja to ćwiczenie pamięci słuchowej. Dziecko ma za zadanie zapamiętać jak najwięcej rzeczy, które Gienek włożył do kieszeni, następnie je wymienić.

[www.brzeczychrzaszcz.pl](http://www.brzeczychrzaszcz.pl)

\*\*\* utrwalanie głosek „ki”, „gi” \*\*\*

## KIESZEŃ GIENKA

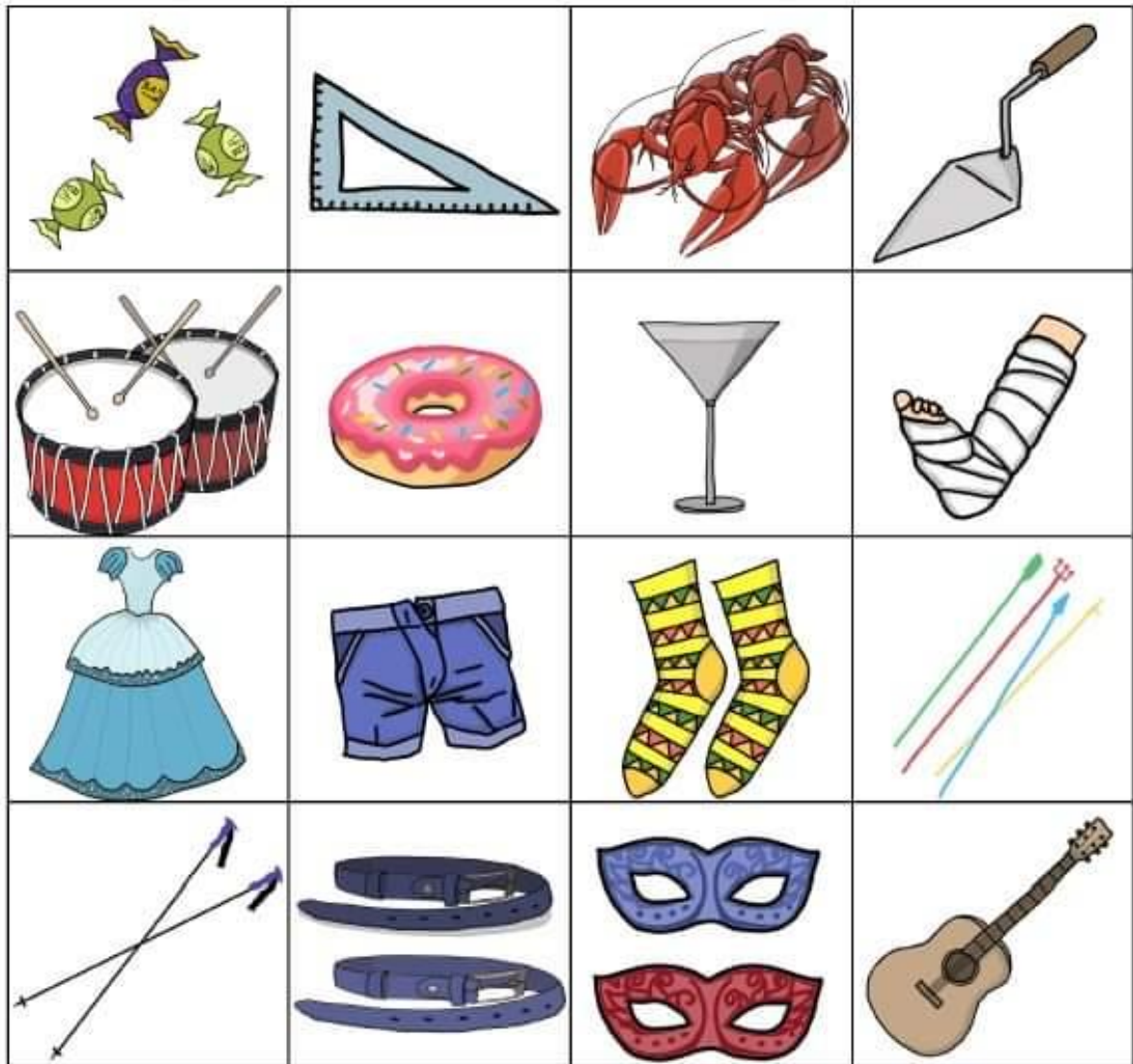


Niech nikt nie zaprzeczy – sam Gienek mi opowiadał ile różnych rzeczy do **kieszeni** powkładał: **kieliszek, kijki, kielnię** (ciężar nosi dzielnie), **kilo gipsu i gitarę**, a nawet **skarpetki stare, sztuczne raki, spodenki, ekierkę, dwa bębunki, paski, lukier, cukierki, papierowe maski i bierki**.  
A do tego **sukienkę** siostry Majki.  
- Co? Niemożliwe! To jakieś bajki!  
Ja już w nic nie wierzę Gienkowi.  
Kończę zadanie – bądźcie zdrowi!

**SŁOWNICZEK**  
kielnia - narzędzie pracy murarza

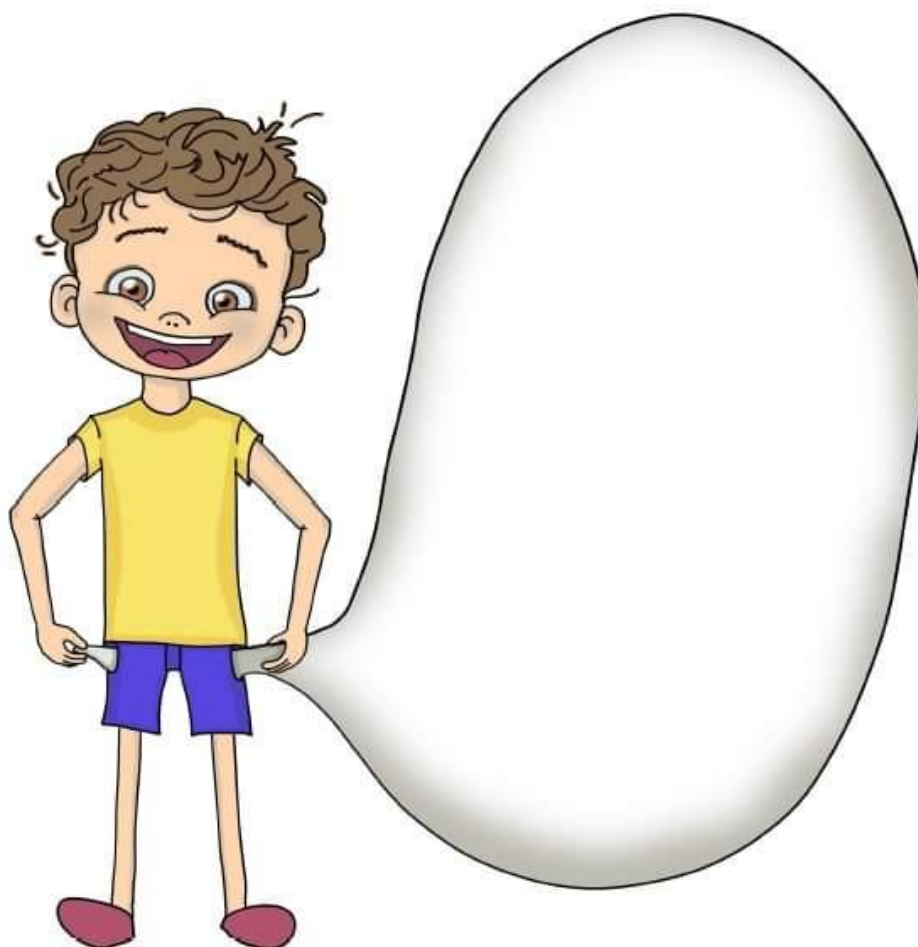


# KIESZEŃ GIENKA



\*\*\* utrwalanie głosek „ki”, „gi” \*\*\*

## KIESZEŃ GIENKA



[www.brzeczchrzaszcz.pl](http://www.brzeczchrzaszcz.pl)

Źródło: [www.brzeczchrzaszcz.pl](http://www.brzeczchrzaszcz.pl)

2. Dla 5,6-latków. Gra planszowa utrwalająca głoski szeregu szumiącego [sz], [ż], [cz], [dż].

### INSTRUKCJA:

Potrzebujecie kostki i przynajmniej dwóch graczy 😊.  
Przemieszczacie się rzędami o tyle pól, ile pokaże kostka do gry.  
Poniżej przedstawione są wszystkie symbole, które napotkacie podczas zabawy.  
Przykład: Stajecie na muchomorku. Powtarzacie zdanie zapisane obok symbolu muchomorka i wykonujecie polecenie. Poniżej jest tabela z powiększonymi symbolami – ułatwi wam wykonanie zadania np. policzenie lub pokolorowanie wybranego symbolu. W ostatniej tabeli macie wyjaśnione, co kryje się pod pozostałymi znakami i cyframi.  
Wygrywa ten, kto wykona wszystkie polecenia lub pierwszy będzie na mecie!

Udanej rozgrywki!  
Bajkowa Logopedia




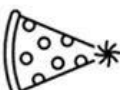




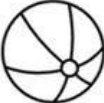
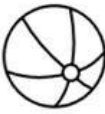




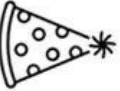

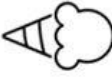



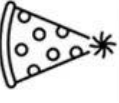


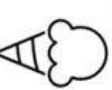







### KARTA DO GRY SZUMKI

Tabelki z symbolami:

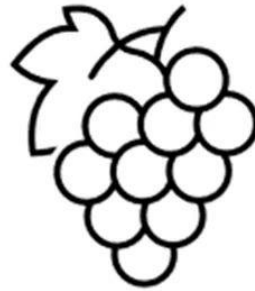
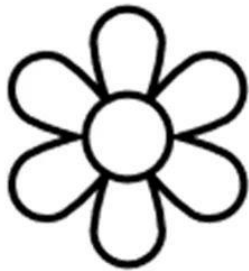
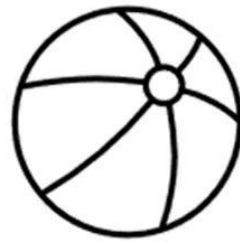
	<b>MAMA SZUKA KASZY NA SZAFCE.</b> Ile kropek jest na kapeluszu muchomorka?		<b>ZASZUM JAK DRZEWO.</b> Usta w dzióbek, język wysoko.
	<b>PYSZNA SZARLOTKA LEŻY W KOSZYKU.</b> Policz kropeczki na czapce.		<b>ZASYCZ JAK WAŻ.</b> Usta w uśmiechu, język za ząbkami.
	<b>LEŻAK ŻANETY MA ŻÓLTE KROPKI.</b> Pomaluj piłkę na żółto i czerwono.		<b>CZUCZUCZU – JEDZIEMY POCIĄGIEM.</b> Usta w dzióbek, język wysoko.
	<b>ŻONKILE TO PIĘKNE KWIATY.</b> Ile płatków ma ten kwiatek? Pomaluj trzy płatki na różowo i trzy na niebiesko.	<b>+4</b>	<b>PRZESUŃ SIĘ O TYLE PÓL, ILE POKAZUJE CYFRA (W TYŁ LUB W PRZÓD)</b>
	<b>CZARNY KOTEK LIŻE JĘZYKIEM FUTERKO.</b> To jest lód o smaku truskawkowym. Na jaki kolor go pomalujesz?	<b>SZALIK</b> 2	<b>POWTÓRZ WYRAZ TYLE RAZY, ILE POKAZUJE CYFRA.</b>
	<b>TATA KUPIŁ POMARAŃCZOWY DŻEM.</b> Policz winogrona.		



START →								
	SZALIK 2		ŻUK 3			<b>+3</b>	SZYBA 2	
CZEPEK 2					KACZKA 1			SZELKI 2
	<b>-2</b>		DŹEM 3			<b>+4</b>		
PACZKA 1					MYSZ 3	<b>+3</b>		
			RZECZKA 2	<b>-5</b>	KOŹUCH 2			
				<b>+1</b>	PASZCZA 1			
← META								

**KARTA DO GRY SZUMKI**

Policz lub pokoloruj:



Bajkowa Logopedia