Kochani☺ Przed Nami kolejny tydzień na odległość. Bądźcie cierpliwi, już niedługo się spotkamy.



Poniżej znajdują się moje propozycje aktywności na ten tydzień.

Ściskam Was mocno,

Pani Kasia.

ZABAWY I GRY LITEROWE.
 **PRZYKŁADY GIER I ĆWICZEŃ.**

1. WYDZIERANKI LITEROWE.
Zadaniem dzieci jest bardzo starannie wydzierać z gazet lub czasopism wskazane litery. Z wydartych liter dzieci tworzą sylaby, a następnie wyrazy. Ocenia się szybkość wykonanych czynności.  **Wartość terapeutyczna:** kształcenie precyzyjnych, plastycznych, skoordynowanych ruchów rąk, wymagających kontroli wzrokowej. Wdrażanie do koncentracji i koordynacji psychoruchowej, słuchowo - wzrokowo - ruchowej.

2. MODELOWANIE KONTURÓW LITER, SYLAB, WYRAZÓW.
Wykorzystując drut, glinę, plastelinę, modelinę, włóczkę, sól, piasek dzieci wykonują modele liter, wyrazów lub zdań. Początkowo w oparciu o demonstrowany wzór, a następnie w oparciu o utrwalone wzorce wzrokowo - ruchowe. Rodzic ocenia wierność odtwarzanych kształtów oraz tempo pracy. **Wartość terapeutyczna:** kształtowanie szybkich, plastycznych i dokładnych ruchów rąk pod kontrolą wzroku i bez kontroli wzroku.

3. ZGADNIJ, CO POMYŚLAŁ SĄSIAD.
Z liter rozłożonych na stole każdy wybiera sobie dowolną liczbę liter i tworzy wyraz. Na sygnał zamieniają się utworzonym wyrazem, odczytują go i zapamiętują, następnie mieszają litery w wyrazie i na kolejny sygnał tworzą z powrotem ten sam wyraz. Ocena polega na kolejności zapamiętanych liter w wyrazie. **Wartość terapeutyczna:** koordynowanie ruchów pod kontrolą wzroku, usprawnienie ćwiczeń w czytaniu.

4. ROZSYPANKA - PRZESTAWIANKA.
Z liter długiego wyrazu dzieci tworzą dowolną liczbę nowych słów. Zasada zabawy dopuszcza zmianę liczby i kolejności liter. Wygrywa dziecko, które wymyśli najwięcej wyrazów. **Wartość terapeutyczna:**usprawnienie czynności czytania i pisania oraz integracji - wzrokowo - słuchowo - ruchowej.

5. DOKOŃCZ WYRAZ.
Rodzic poleca dokończyć rozpoczęty przez siebie wyraz poprzez dopowiedzenie jego pozostałej części. Dzieci starają się znaleźć jak najwięcej możliwych części kończących daną sylab, np.: ko - tek, rek, łek, za, min, zioł itp. Ocena polega na poprawności utworzonych wyrazów. **Wartość terapeutyczna:**synchronizowanie zasobu słownika i znajomości z ich analizą słuchowo - wzrokowo - ruchową.

6. TURNIEJ SŁÓW.
Dzieci stoją w kole, rodzic rzuca piłkę w kierunku określonej osoby i poleca wymienić wyraz zaczynający się daną głoską, czy wyrazem. Dziecko łapie piłkę i udziela odpowiedzi. Wygrywa uczestnik, który zebrał najwięcej poprawnych odpowiedzi. **Wartość terapeutyczna:** koordynowanie działań wzrokowo - ruchowo - słuchowych.

7. LISTONOSZ.
Dzieci siedzą w kole. Każde z nich wybiera sobie nazwę danego miasta. Osoba w roli listonosza oznajmia: "przyniosłem list do miasta...". Wywołane miasto goni listonosza. Gdy go złapie, wygrywa i wraca na swoje miejsce. Jeśli nie zdąży zostaje listonoszem. **Wartość terapeutyczna:** mobilizowanie dzieci do najintensywniejszego wysiłku fizyczno - ruchowego przy wykonywaniu zadania ucieczka - schwytanie.

8. DOBIERANIE WŁAŚCIWYCH OKREŚLEŃ DO PODANEGO WYRAŻENIA.
Rodzic podaje wyrażenie np.: "czerwony jak...", "dumny jak...", "chytry jak...", itp. Zadaniem dzieci jest dokończyć dane wyrażenie. Wygrywa ten, kto poda jak najwięcej określeń.  **Wartość terapeutyczna:** kształcenie myślenia pojęciowego, kojarzenie ćwiczenia czytania i pisania.

9. MALOWANIE LITER FARBAMI.
Używając farb dzieci malują kontury narysowanych liter. Ważne jest, aby malowanie wykonywać ruchem płynnym, ciągłym, bez odrywania ręki.
**Wartość terapeutyczna:**usprawnienie dokładności, szybkości, plastyczności ruchów ręki, rozwijanie czynności czytania i pisania.

10. SKŁADANKA LITEROWA.
Dzieci otrzymują komplet liter w rozsypce. Rodzic wskazuje przedmiot, którego nazwę dzieci mają ułożyć z liter. Wygrywa dziecko, które najszybciej ułoży wyraz.
**Wartość terapeutyczna:** usprawnienie zdolności kojarzenia nazwy z przedmiotem.

11. UZUPEŁNIENKA.
Rodzic rozdaje dzieciom wyrazy, w których brakuje dzieciom liter. Dzieci posiadanymi literami muszą uzupełnić wolne miejsca, aby otrzymać prawidłowy wyraz.
**Wartość terapeutyczna:**usprawnienie zdolności analityczno - integralnego spostrzegania wyrazów, usprawnienie analizy i syntezy słuchowo - wzrokowej.

12. CO KUPIŁA MAMA W SAMIE.
Rodzic rozpoczyna zabawę słowami: "zgadnij, co kupiła mama w samie, na głoskę, np.: a". Dzieci mogą wymieniać wszystko, co można kupić na głoskę "a". Za każdą poprawną odpowiedź otrzymuje się jeden punkt.
**Wartość terapeutyczna:** uruchomienie mowy aktywnej, usprawnienie pamięci słuchowej.

13. CZY SIĘ ZNAMY.
Dzieci siedzą w kole, plecami zwrócone do środka. Rodzic formułuje pytania tak, aby dzieci wiedziały, o kim jest mowa, mogły go rozpoznać po podanych cechach, np.: "czy wiecie, kto z was ma czerwone tenisówki" itp. Wygrywają osoby, które udzieliły najwięcej trafnych odpowiedzi.
**Wartość terapeutyczna:** ćwiczenia w odwołaniu się do posiadanych informacji o otaczającej rzeczywistości, ćwiczenia w słuchaniu i rozumieniu innych.

14. ZABAWA SŁOWAMI.
Rodzic rozpoczyna zabawę słowami: "pomyśl, jak można dany wyraz zastąpić innym słowem", np.: ciemno - noc, ponuro, wieczór itp. Ocenie podlega trafność doboru słów i prawidłowa ich wymowa.
**Wartość terapeutyczna:** wyrabianie szybkości myślenia, kojarzeniowo - refleksyjnego, nabywanie sprawności w wypowiadaniu się ustnym.