

## Z MUCHĄ NA LUZIE ĆWICZYMY NASZE BUZIE!

### Scenariusz zajęć dla dzieci w oparciu o książkę *Z muchą na luzie ćwiczymy buzie, czyli zabawy logopedyczne dla dzieci*

**Autorka:** Marta Galewska-Kustra

**Czas trwania zajęć:** 90 minut (można skrócić czas zajęć poprzez pominięcie wybranego elementu)

**Wiek uczestników:** 3–9 lat

**Liczebność grupy:** do 25 dzieci

**Cele zajęć:** zapoznanie dzieci z książką *Z muchą na luzie ćwiczymy buzie, czyli zabawy logopedyczne dla dzieci*, profilaktyka zaburzeń artykulacji (poprzez ćwiczenie sprawności narządów artykulacyjnych), rozwój wyobraźni twórczej, ćwiczenie grafomotoryki, rozwój umiejętności budowania złożonej wypowiedzi (opowiadania)

**Materiały:** książka *Z muchą na luzie ćwiczymy buzie, czyli zabawy logopedyczne dla dzieci*; postać przedstawiająca muchę Fefe (można ją wykonać samodzielnie w formie maskotki lub narysować i umieścić na patyczku – wersja kukielkowa; postać ta nie jest konieczna, ale na pewno uatrakcyjni zajęcia); plastikowe kubeczki na wodę (jeden na dziecko); słomki do picia (najlepiej o ciekawych kształtach, poskręcane albo dłuższe niż standardowe); woda mineralna; cukierki typu „krówka” (konieczność sprawdzenia, czy w grupie nie ma dzieci z alergiami bądź na diecie); karty pracy dla dzieci (zwykle kartki A4, na których przerywaną linią narysowano tor lotu muchy; kształt toru lotu trzeba dostosować do wieku i możliwości grafomotorycznych uczestników; może być początkowo prosty, potem skośny, lekko pofalowany, w końcu zapętłony; dla dzieci starszych można przygotować tor skomplikowany); małe postaci muszki, narysowane samodzielnie i wycięte z papieru; sporej wielkości sieć pająka (wycięta lub złożona ze zwykłych pasków papieru albo narysowana kredą na tablicy, jeśli ta jest dostępna w sali); flamastry; kredki ołówkowe (dla dzieci młodszych mogą być kredki o grubszym, trójkątnym kształcie lub świecowe); czyste kartki bloku rysunkowego; wycięte z papieru dymki komiksowe (do wpisania wypowiedzi postaci rysowanych przez dzieci); narysowane i wycięte z papieru niewielkie (do 5 cm) postaci muszki Fefe (po jednej dla dziecka; na odwrocie każdej muszki zapisane jej dwusylabowe imię; instrukcja co do budowy imienia jest zanotowana poniżej w punkcie 3 przebiegu zajęć); kleje; nagranie bzyczenia muchy (do znalezienia w internecie, można je wyemitować podczas zajęć po prostu z telefonu z dostępem do internetu); postaci muszki wycięte z papieru samoprzylepnego (taka naklejka ma być pamiątką z zajęć dla każdego dziecka).

**Przygotowanie sali:** w sali powinna być przestrzeń do swobodnego wysłuchania czytanej przez prowadzącego książki (wygodnego siedzenia w kręgu) oraz stoliki z krzesłkami.

**UWAGA:** Celem zajęć nie jest praca nad problemami z artykulacją (wymową głosek) u dzieci (ta praca należy tylko do logopedów), ale profilaktyka zaburzeń artykulacji. Z założenia scenariusz jest przeznaczony dla dzieci w różnym wieku, więc poziom ich możliwości artykulacyjnych także będzie różny. Jeśli dziecko w trakcie zajęć będzie miało wyraźne kłopoty z wykonaniem ćwiczeń sprawności buzi i języka oraz będzie niepoprawnie wymawiać głoski, należy jedynie zwrócić na to uwagę opiekunowi, a w żadnym wypadku nie wymuszać poprawnego wymawiania głosek przez dziecko.

## Przebieg zajęć

### 1. WPROWADZENIE (10 minut)

Prowadzący rozdaje dzieciom wizytówki z ich imionami. Poświęca chwilę na zapoznanie się z dziećmi. Pyta, jakie znają owady. Które z nich są lubiane przez ludzi, a które mniej? Włącza nagranie z brzęczeniem muchy. Pyta, kto wydaje taki dźwięk. Kiedy dzieci poprawnie odgadną, pyta je, co sądzą o takim owadzie jak mucha – czy jest to zwyczajny, nudny owad, czy może potrafi robić coś niezwykłego? Nawiązując do ich wypowiedzi, prowadzący zapoznaje dzieci z niezwykłą muchą – Fefe. Pokazuje ją na ilustracji, rozmawia o tym, jak wygląda mucha (pierwsza rozkładówka książki) i zaprasza do wysłuchania jej przygód. Jednocześnie zaznacza, że mucha będzie miała dla nich pewne zadania, nie będą więc tylko słuchać opowieści, ale będą też musiały popracować w jej trakcie (jeśli prowadzący przygotował postać muchy Fefe w wersji kukiełki/pacynki/maskotki, korzysta z niej podczas całych zajęć).

### 2. PRACA Z KSIĄŻKĄ (15 minut)

Prowadzący czyta dzieciom – zaczyna od pierwszej rozkładówki, a z pozostałych wybiera kilka (czytanie całej książki mogłoby trwać za długo, więc należy dokonać selekcji; na pewno trzeba przeczytać przygodę o jedzeniu krówki, o piciu soku przez słomkę oraz końcową rozkładówkę, w której pada pytanie o prawdziwość całej historii o Fefe). Podczas czytania prowadzący pokazuje dzieciom ilustracje. Prowadzący czyta zadania zostawione dzieciom przez Fefe (czarny dymek na ilustracji) i pokazuje, jak je poprawnie wykonać (dzieci naśladują ruchy języka i warg). Prowadzący pilnuje, by dzieci poprawnie wykonywały ćwiczenia (dokładny opis, jak wykonać każde ćwiczenie, znajduje w dymkach kierowanych do rodziców – są one oznaczone linią przerywaną na każdej ilustracji).

#### **Przygoda z jedzeniem krówki:**

Po przeczytaniu strony z przygodą z jedzeniem krówki przez Fefe prowadzący rozdaje dzieciom po jednym cukierku. W trakcie jedzenia cukierka prosi dzieci o wykonanie następujących ćwiczeń:

Dokładne żucie cukierka – poruszamy całą buzią, pracuje żuchwa i policzki.

Po przełknięciu cukierka przez dzieci (prowadzący musi to sprawdzić, aby zadbać o bezpieczeństwo w trakcie kolejnych ćwiczeń!) wykonywane są wszystkie ćwiczenia zlecone na tej rozkładówce przez muszkę. Na koniec dzieci dokładnie oblizują górne i dolne zęby (szeroko otwierając przy tym usta).

#### **Przygoda wakacyjna z piciem soku przez słomkę:**

Po przeczytaniu strony z opisem wakacji Fefe i picia soków przez słomkę prowadzący rozdaje dzieciom kubeczki i słomki, wlewa do nich wodę mineralną (najwyżej do jednej trzeciej wysokości kubka, by zapobiec rozlewaniu). Wraz z dziećmi wykonuje ćwiczenie zlecone przez Fefe – robimy burzę w kubeczku (wydmuchując powietrze przez rurkę), następnie wypijamy wodę przez słomkę. Warto zapewnić dzieciom ciekawie wyglądające słomki. Im dłuższa, węższa i bardziej poskręcana słomka, tym ćwiczenie narządów artykulacyjnych będzie trudniejsze i bardziej efektywne (trzeba włożyć więcej pracy mięśni przy piciu płynu z takich słomek).

### 3. ĆWICZENIA ARTYKULACYJNE (10 minut):

Prowadzący pokazuje dzieciom sieć pajęczą, w którą złapały się małe muszki (narysowane i wycięte z papieru, przyłączone do pajęczej sieci za pomocą dwustronnej taśmy klejącej bądź innego materiału, który da się łatwo usunąć). Na odwrocie każdej muszki zapisane jest jej imię. Są to proste imiona dwusylabowe.

Prowadzący prosi dzieci, by uwolniły muszki z sieci pajęczej. Aby to zrobić, każde dziecko odkleja jedną muchę i poprawnie czyta jej imię zapisane na odwrocie (albo powtarza imię przeczytane przez prowadzącego, jeśli dziecko nie potrafi czytać – ważne jednak, by wypowiedziało imię swojej muszki). Może wtedy zabrać muszkę, która posłuży mu do dalszej pracy. Kiedy wszystkie dzieci uwolnią po jednej musze, prowadzący zaprasza je do stolików.

Głoski do wykorzystania w imionach dla konkretnych grup wiekowych:

3-latki: wszystkie spółgłoski języka polskiego oprócz: „sz”, „ż”, „cz”, „dż”, „r”

4-latki: wszystkie spółgłoski prócz „r”

5–7-latki: wszystkie spółgłoski

7–9-latki: wszystkie spółgłoski w trudnych zestawieniach i zbitkach, np.: „szusa”, „dżdzo”

### 4. ĆWICZENIA GRAFOMOTORYCZNE (ok. 10 minut):

Na stolikach czekają na dzieci flamastry i kartki A4 z narysowanym śladem lotu muszki. Zadaniem każdego dziecka jest położyć swoją muszkę na kartce i sprawić, by swobodnie poleciała (czyli za pomocą flamastra poprowadzić linię po zaznaczonym śladzie).

### 5. ROZWÓJ WYOBRAŹNI TWÓRCZEJ (20 minut):

Prowadzący chwali dzieci za oswobodzenie wszystkich muszek i sprawienie, że znów mogą swobodnie latać. Mówi dzieciom, że skoro muchy żyją na wolności, to pewnie może im się przytrafić wiele ciekawych przygód. Znają już przygody muchy Fefe, ale nikt nie zna przygód muszek, które właśnie zostały oswobodzone z sieci. Zadaniem dzieci jest wymyślić przygodę dla swojej muchy: nakleić muchę na czystą kartkę bloku rysunkowego i narysować wymyśloną przez siebie przygodę. Prowadzący podkreśla: *Wszystko, co wymyślicie, będzie dobre. Nie można się w tym zadaniu pomylić! Pomyślcie, co mogło się przydarzyć waszej muszce? Spróbujcie wymyślić takie musze przygody, o jakich jeszcze nie słyszeliście. Narysujcie je, a potem będziemy opowiadać, co przeżyły wasze muchy.*

Dzieci rysują przygody uwolnionych przez siebie muszek. Prowadzący nie wymyśla historii za dzieci, ale w razie potrzeby (np. kiedy dziecko mówi, że nie ma pomysłu) zadaje pytania dodatkowe, które mogą poruszyć wyobraźnię dziecka: *Dokąd twoja mucha mogła polecieć? Czy ma koleżankę, albo kolegę? Co lubi jeść, w co lubi się bawić? Czy to jest miła mucha, czy może ma paskudny charakter? A może twoja mucha ma jakiś talent, potrafi robić coś niezwykłego?*

Kiedy dzieci rysują, prowadzący przykleja na każdej pracy, obok przyklejonej muszki, dymek komiksowy i pyta dziecko, co mucha w tej sytuacji może mówić. Prowadzący zapisuje wypowiedź, którą wymyśliło dziecko (dziecko może też samodzielnie ją zapisać, jeśli już potrafi).

**6. ĆWICZENIE UMIEJĘTNOŚCI OPOWIADANIA (20 minut):**

Prowadzący dziękuje dzieciom za piękne prace. Zbiera je wszystkie i prosi dzieci, by zasiadły znów w kręgu. Wprowadza atmosferę zainteresowania historiami, jakie wymyśliły. Kolejno pokazuje prace i prosi ich autorów, by sami opowiedzieli, co przydarzyło się ich muszce. Prosi, by dziecko używało imienia swojej muchy. Jeśli dziecko ma kłopot z opowiadaniem, prowadzący zadaje pytania dotyczące obrazka: *Kto jest na obrazku? Co robi? Co się wydarzyło? Dlaczego?* Szczególnie w przypadku dzieci młodszych prowadzący afirmuje każdą wypowiedź dziecka, nawet jednowyrazową. Jeśli prowadzący wie, że w grupie są dzieci najmłodsze, mające kłopot z mową, sam opowiada, co widzi na obrazku, wyraźnie oczekując potwierdzenia u dziecka (nie robi tego za pomocą skomplikowanej wypowiedzi, ale po prostu nazywa obiekty i czynności na obrazku, wskazując je palcem). Prowadzący omawia każdą pracę, nawet taką, na której niewiele widać.

**7. POŻEGNANIE (5 minut):**

Prowadzący wyraźnie dziękuje dzieciom za udział w zajęciach, podkreśla ich osiągnięcia i wyobraźnię. Pozwala dzieciom zabrać na pamiątkę swoje prace i prosi, by opowiedziały o wymyślonej przez siebie muszce rodzicom.

Może także wręczyć dzieciom pamiątki od Fefe, np. rysunek muszki wykonany na papierze samoprzylepnym (dziecko otrzymuje więc naklejkę).