

Zajęcia korekcyjno – kompensacyjne

Temat: Gry i zabawy terapeutyczne

Lp.	Rodzaj ćwiczenia	Cele ćwiczenia	Przebieg ćwiczenia	Pomoce
1	2	3	4	5
1	<i>Karuzela</i>	- Rozwijanie poczucia położenia w przestrzeni własnej osoby oraz elementów względem siebie	Kolejno każde dziecko z zasłoniętymi oczami wykonuje kilka obrotów, po czym dostaje polecenie: „Wskaż drzwi”, „Pokaż lustro”... Za wskazanie prawidłowego kierunku otrzymuje punkt.	Chustka do zasłonięcia oczu
2	<i>Dzwoni telefon</i>	- Dążenie do poprawy ogólnej sprawności ruchowej, - doskonalenie koordynacji ruchowej, - ćwiczenie umiejętności reagowania na określone bodźce zgodnie z instrukcją, - wzmacnianie koncentracji	Uczniowie maszerują cały czas w kole. Jeden z nich rzuca kłębek do wybranego kolegi, wołając: „Dzwoni telefon do...” i wymienia jego imię. Następnie wywołana osoba chwyta kłębek, odpowiada: „Halo, tu...” i podaje swoje imię. Jeśli kłębek trafi do niewłaściwego dziecka, odrzuca ono go, wołając: „Halo, pomyłka!”.	Kłębek wełny
3	<i>Zgadnij, co pomyślał sąsiad</i>	- usprawnianie pracy analizatora wzrokowego w zakresie analizy i syntezy oraz spostrzegania, - wyrabianie nawyku sprawdzania poprawności wykonanej pracy	Z liter rozłożonych na ławce każdy uczestnik zabawy wybiera sobie dowolną ilość liter i tworzy wyraz. Na określony sygnał dzieci mieszają swoje litery, zapamiętując ułożony wyraz, i przekazują je sąsiadowi z prawej strony. Następnie przejmują litery od kolegi z lewej strony. Na umówiony znak starają się złożyć wyraz z otrzymanych liter. Jeżeli uczeń utworzy wyraz wymyślony przez sąsiada, zdobywa 3 punkty. Gdy wymyśli inny wyraz, dostaje 2 punkty. Jeśli wykona zadanie przy pomocy drugiej osoby, uzyskuje 1 punkt.	Litery powydzierane z kolorowych gazet

1	2	3	4	5
4	<i>Magiczna liczba 7</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Usprawnianie motoryki dużej, - doskonalenie orientacji w schemacie własnego ciała, - rozwijanie wyczucia rytmu, - nabywanie umiejętności swobodnego poruszania się w przestrzeni zgodnie z instrukcją 	Dzieci wykonują układ ruchowy przy muzyce do słów piosenki pt. „Magiczna liczba 7”.	Magnetofon, kaseeta
5	<i>Zakupy w sklepie wyobraźni</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ćwiczenie analizy i syntezy słuchowej i wzrokowej, - zwiększanie szybkości procesów myślenia, - uruchomienie mowy aktywnej z zasobu słownika biernego 	<p>Uczestnicy zabawy wypisują na kartkach nazwy towarów, np. z „ó”, zakupionych przez mamę w sklepie.</p> <p>Gra kończy się po wyczerpaniu pomysłów lub po upływie wyznaczonego czasu.</p> <p>Za każdą poprawną odpowiedź przyznawany jest jeden punkt. Ich suma decyduje o zajęciu określonego miejsca przez każde z dzieci.</p>	Kartki, długopisy
6	<i>Głuchy telefon inaczej</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Usprawnianie pracy analizatora kinestetyczno-ruchowego, - kojarzenie doznań dotykowych z wyobrażeniami liter, - rozwijanie pamięci czucia, kształtu i ruchu, - wdrażanie do przestrzegania reguł zabawy (opanowanie emocji) 	<p>Zabawa rozpoczyna się od ustawienia uczniów w rzędzie tak, aby byli zwrócenii twarzami w jedną stronę.</p> <p>Terapeuta pisze palcem na plecach pierwszego dziecka krótki wyraz.</p> <p>W przypadku trudności z jego odgadnięciem, można powtórzyć pisanie jego części lub całości.</p> <p>Jeśli uczestnik zabawy umie „odczytać” komunikat, mówi: „Wiem” i „przekazuje” go sąsiadowi stojącemu przed nim, i tak do końca rzędu.</p> <p>Ostatni uczeń podaje głośno wyraz-zagadkę, po czym reedukator stwierdza poprawność wykonanego ćwiczenia.</p>	
7	<i>Kim jestem?</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Kształcenie myślenia pojęciowego, - rozwijanie mowy, - wzbogacanie i uaktywnianie słownictwa 	<p>Dzieci samodzielnie uzupełniają zdania napisane na kartkach papieru, dobierając nazwy zwierząt do podanych ich cech charakterystycznych.</p> <p>Ułatwienie stanowi możliwość skorzystania z listy zwierząt.</p>	J. Jastrzęb, <i>Gry i zabawy w terapii pedagogicznej</i> , Warszawa 2002, str. 132

