***Zabawy oddechowe i fonacyjne***

***Zabawy oddechowe -*** zwiększają pojemność płuc, kształtują ruch przepony, uczą ekonomicznego zużywania powietrza podczas mówienia, różnicowania fazy wdechowej i wydechowej oraz wydłużania tej drugiej, co zapobiega mówieniu na wdechu.

***Zabawy fonacyjne -*** mają na celu wykształcenie odpowiedniej wysokości głosu, umiejętności odpowiedniego stosowania jego natężenia w czasie mówienia, zapobiegają napięciom mięśni krtani, gardła, likwidują głosy piskliwe, krzykliwe, które utrudniają odbiór mowy, wyrabiają miękki charakter głosu.

***Śpiące misie***

Na początku zabawy warto przypomnieć dziecku o wykonaniu wdechu nosem   
i wydechu ustami. Teraz prosimy dziecko, aby "zamieniło" się w misia. Dziecko swobodnie spaceruje, "kiedy jest zmęczone" (na sygnał rodzica) kładzie się na podłodze na plecach. "Miś" - kładzie splecione ręce (w koszyczek) dłonie na brzuszku, delikatnie i cichutko oddycha. Rodzic zwraca uwagę na to, że podczas wykonywania wdechu brzuszki "misiów" unoszą się, a przy wydechu - opadają. Następnie dziecko zamyka oczy i głęboko oddycha. Później głośno chrapie.

***Na łące -*** *pomoce: kartka A4 z rysunkiem łąki (dziecko może wykonać ją samodzielnie wcześniej), wycięte z papieru kwiatek i słomka, klej*

Dziecko otrzymuje wcześniej przygotowany rysunek łąki, papierowe kwiatki oraz słomkę. Za pomocą słomki nanosi kwiatki na kartkę, tworząc własną kompozycję (wciągają powietrze słomką podnosząc kwiatki, układają - wydychając powietrze). Po wykonaniu zadania możemy przykleić kwiatki na łące.

***Artyści -*** *pomoce:**słomki do napojów, kartki, farby*

Podajemy dziecku słomkę oraz kartkę. Na kartce dziecko robi plamę z farby rozcieńczonej wodą i dmucha na nią przez słomkę. powstają w ten sposób ciekawe obrazki. Można zwrócić uwagę na różnice w kształcie plamek, które powstały, gdy dmuchamy na plamę długo, krótko, mocno, lekko.

***Na sygnale***

Zwróćmy szczególną uwagę na właściwy sposób wymawiania głosek. Zabawy się w karetki, straż pożarną i policję. Kiedy dziecko staje się "karetką", jadąc na sygnale, wydaje dźwięki ***i - o***, "samochód strażaków" ***e - o,*** a "radiowóz" ***i - u.*** Dziecko podczas zabawy może poruszać sie po całym pomieszczeniu lub jeśli pozwoli na to pogoda, po całym podwórku. Rodzic sygnalizuje zmiany rodzaju pojazdu.

***Poranna gimnastyka*** *- ewentualnie CD ze spokojną muzyką relaksacyjną*

Zwracamy uwagę na prawidłowe oddychanie - głęboki wdech nosem, wydech ustami. Dziecko wykonuje kilka głębokich oddechów, stojąc z rękami opuszczonymi wzdłuż ciała. Następnie podczas wdechu podnoszą ręce (przed sobą), na chwilę wstrzymują powietrze i powoli wypuszczają powietrze, opuszczają ręce. Później wykonują kilka wdechów, podnosząc ręce   
i opuszczając je bokiem.

***Czary - mary***

Do zabawy zapraszamy całą rodzinę, każdy uczestnik opowiada, co by zrobił, gdyby miał czarodziejską różdżkę. Następnie osoba rozpoczynająca bierze "różdżkę" (pałeczka lub inny podobny przedmiot) i wymawia zaklęcie. Najważniejsze, żeby wymówić je jednym wydechu. Pokazujemy, jak nabrać dużo powietrza nosem i powoli wypuszczać je wymawiając zaklęcie, np.: *Czary - mary, niech tu się zjawi mały kot.* Po zaprezentowaniu przykładu przez osobę prowadzącą pałeczkę przejmuje następny uczestnik zabawy i wypowiada swoje zaklęcie. Zwracamy stale uwagę na prawidłowe oddychanie i płynne mówienie na długim wydechu.

***Rozśpiewane samogłoski -*** *pomoce: kartoniki z zapisanymi samogłoskami*

Wyjaśniamy dziecku, jak należy poprawnie wymawiać samogłoski:

A - szeroko otwarta buzia,

E - jest "uśmiechnięte" (buzia uśmiecha się),

U - to dzióbek (usta ułożone w dzióbek),

I, Y - są (podobnie jak E) "uśmiechnięte', ale podczas wymawiania szczęki znajdują się bliżej siebie,

O - buzia bardzo okrągła.

Teraz zabawimy się w orkiestrę, kiedy rodzic podnosi rękę z kartonikiem wybranej samogłoski, dziecko śpiewa samogłoskę głośno. Jeśli ręka jest nisko, dziecko śpiewa cicho. Można utrudnić zadanie podnosząc rękę stopniowo - dziecko stopniowo zwiększa skalę głosu.

*Życzę przyjemności podczas zabaw i ćwiczeń JGP*