



RUCSAC PENTRU UREMURI DE CRIZĂ

Logopedia de criză. Tipuri de jocuri și modalități de utilizare

*Prof. Beatrice Stoian
Logoped școlar CJRAE Prahova*



În această **perioadă de criză, în care #stăm acasă**, pentru fiecare familie, jocul alături de copii ocupă un timp important. Astfel, exercițiile logopedice se pot desfășura și acasă, sub formă de joc. Părinții pot petrece timp de calitate, util, în compania copiilor, prin organizarea unor jocuri în care să se implice întreaga familie.

Pentru ca un copil să învețe repede și cu succes să vorbească, să scrie și să citească sau să socotească, are nevoie de o bună capacitate de observare, de atenție, de memorare, de un vocabular bine dezvoltat, conform vârstei, de orientare în spațiu, de o bună coordonare a mișcărilor fine și nu în ultimul rând de motivație. Pentru o accesare mai ușoară a exercițiilor necesare corecării vorbirii, în practica logopedică se folosesc o serie de jocuri specifice. Copiii sunt mai implicați prin joc, mai motivați și mai atenți. Deci, vom propune câteva jocuri în care părinții să se implice activ și care să-i ajute pe copii să treacă mai ușor, mai plăcut, peste această perioadă, de stat acasă. Haideți să fim practici în aceste zile și să ne bucurăm, învățând copilul să pronunțe corect și să își dezvolte o serie de abilități, prin joc.

Jocuri logopedice pentru părinți și copii

JOCURI DE MIȘCARE

SCOP: îmbunătățirea coordonării mișcărilor corpului/dezvoltarea comunicării nonverbale, a autoexprimării și a creativității/destinderea atmosferei și reducerea tensiunilor copilului.

- CUM NE SALUTĂM – Fiecare trebuie să inventeze un gest prin care se salută, folosind mimica și gestică întregului corp, fără să se atingă.
- STIL DE MARȘ – Părintele prezintă copilului un stil de mers: vesel, greoi, leneș, grăbit, plictisit, cu pași mărunți sau mari, etc. Copilul execută mișcarea.
- UN CUVÂNT, O MIȘCARE – Ce mișcare îți vine în minte când auzi următoarele cuvinte? De ex: a schia, motocicletă, o banană, telefon, spargi nuci, pește, patine, avion, tren, scriu, citesc, dulce, acru, bucuros, trist, bătrân, încrunțat, etc.

JOCURI DE ECHILIBRU

- BALET – Suntem la școala de balet, stăm într-un picior, cu brațele întinse, numărăm până la 5 sau până la 10. Repetăm și cu celelalte picioare.
- BARZA – Barza își face o fotografie. Copilul trebuie să stea într-un picior cât mai mult, alternând stângul cu dreptul.
- GĂINI – Suntem niște găini care scormonesc când cu un picior când cu altul.
- CURIERUL POZNAȘ – Sarcina copilului este să transporte diferite obiecte (animale de plus, cărți, cutii, diverse jucării) pe dosul palmei, pe umeri, pe cap, pe spate, pe coate, etc.
- LINIA DREAPTĂ – Părintele trasează o linie dreaptă și copilul trebuie să meargă pe ea folosind picioarele alternativ. Se poate folosi o sfoară sau o eșarfă.

JOCURI PENTRU SCHEMA CORPORALĂ

SCOP: Dezvoltă schema corporală, cunoașterea imaginii de sine, conștientizarea părților corpului și a funcției lor, formarea noțiunii stânga- dreapta.

- TE NIMERESC – Copilul aruncă un ghemotoc de hârtie, pe care îl face singur, în capul, umerii, genunchii, etc, părintelui și trebuie să indice unde a fost nimerit.
- HIPNOTIZARE – Copilul trebuie să își atingă cu ochii închiși partea corpului indicată de părinte. Ex: atingeți ochiul, urechea dreaptă, sprânceana, glezna, degetul mic, etc.
- MAIMUȚA BUCLUCAȘĂ – Părintele va juca rolul maimuței mamă, iar copilul pe cel al puiului care imită mișcările mamei. Se fac mișcări diverse. Ex: ambele mâini pe cap, ambele mâini pe ochii, mână dreaptă pe piciorul stâng, mână stânga pe gură, să stea într-un picior, să ridice mâna dreaptă, să mișt din nas, să își atingă degetele de la picioare, etc.

JOCURI PENTRU ORIENTARE SPAȚIALĂ

- AM AJUNS – Pornim pe rând cu ochii închiși spre ușă, spre perete. Trebuie să ne oprim înainte să ne lovim de el.

- **ROBOTUL** – Vom testa dacă robotul funcționează corect“ Pune mașina/păpușa în fața ta, după tine, sub tine, la stânga ta, la dreapta ta, stai în spatele scaunului, pe el, în față lui,etc.
- **DIRECȚIA CORECTĂ** – Copilului i se va arăta un obiectiv, dulap, ușă, masă, etc., la care trebuie să ajungă cu ochii închiși.

JOCURI PENTRU DEZVOLTAREA PERCEPȚIEI VIZUALE

SCOP: Dezvoltă controlul mișcărilor oculare, atenția vizuală, constanța formei, diferențierea fond-figură și discriminarea vizuală.

- **MEDITAȚIA** – Suntem budiști și trebuie să ne concentrăm pe un obiect sau pe un detaliu al obiectului timp de 20 de secunde.
- **SĂ NE UITĂM ȚINTĂ!** – Vom încerca să ne uităm în ochii celuilalt cât mai mult timp.
- **UNDE SĂ ÎL PUN** – Părintele ține în mână un obiect și îi semnalează copilului, numai cu privirea, unde să pună obiectul respectiv. Ex: pe scaun, pe dulap, sub birou, etc.

JOCURI PENTRU PERCEPȚIA FORMEI

- **INVENTARUL CULORILOR** – Trebuie să observăm câte obiecte de anumită culoare se află în camera, în dulap sau într-o cutie.
- **VÂNĂTOAREA DE CUVINTE** – Sarcina copilului este căutarea unui anumit cuvânt într-un text scris. Ex: Vânăm cuvântul „carte,,.
- **CENUȘĂREASA** – Într-un vas amestecăm boabe de fasole, de porumb, semințe de floarea soarelui, de dovleac, diferite mărgelile colorate de diferite mărimi. Copilul trebuie să le aleagă pe cele care sunt la fel.

JOCURI PENTRU PERCEPȚIA TACTIL – KINESTEZICĂ

- **TABLĂ DE DESEN** – Copiii au sarcina de a ghici formele desenate cu degetul pe spate în palmă sau pe dosul mâinii, de către părinte, apoi le poate scrie pe o foaie. Se poate juca cu litere sau cu numere.
- **OPERE DE ARTĂ** – Copiii încearcă să deseneze cu ochii închiși o figură simplă. Ex: o casă, un copac, un om de zăpada, o mașină. Apoi verifică ce a ieșit. Pentru cei care știu să scrie pot încerca să scrie un cuvânt cu ochii închiși. Pot încerca și părinții.

JOCURI PENTRU PERCEȚIA AUDITIVĂ

SCOP: Dezvoltarea atenției auditive, a capacității de diferențiere între fond și formă acustică precum și a discriminării auditive.

- **EMOȚII** – Copilul stă cu spatele la noi și încearcă să ghicească ce facem (imităm plânsul, bucuria, râsul, suspinul, diverse animale, ceasul, etc.).
- **ALERGIE** – Facem alergie la cuvântul pisică. Părintele va enumera câteva cuvinte iar copilul când aude cuvântul pisică trebuie să.. (să clipească, să bată din picior, din palme, etc.) Se poate folosi numai pentru numere.

JOCURI PENTRU MEMORIE VERBALĂ

- DE LA CE VINE SUNETUL – Copiii trebuie să observe sursa diferitelor sunete. Părintele emite sunetul. Ex: tobă, chei, clopoțel, ușă, foaie ruptă, tocător, etc.
- AI REFLEXE BUNE – Părinții stabilesc reguli, împreună cu copilul. Copilul trebuie să efectueze diferite mișcări la auzul diferitelor sunete. Ex: când cineva bate din palme-sărituri din picior, dacă batem din picior – scuturăm brațele, dacă batem în ușă – clipim din ochi, etc. Copii trebuie să încerce să asocieze cât mai rapid sunetul cu mișcarea.
- NUMERE BUCLUCAȘE – Stabilim împreună cu copilul ce facem când emitem numărul 1-5. Ex: 1- stăm într-un picior, 2- în două picioare, 3- ridicăm mână dreaptă, 4- ridicăm mână stânga, 5- ambele mâini, etc.
- PAPAGALUL – Avem un papagal pe care îl învățăm diferite cuvinte. La început vom spune trei cuvinte pe care copilul le ascultă, le reține și le repetă. Ex: mașină, pisică, ciocolată. Repetăm cu mai multe serii de cuvinte. Apoi creștem treptat numărul de cuvinte reținute.

JOCURI PENTRU MEMORIA VIZUALĂ

- MEMORIE DE ELEFANT – Copiii sunt puși să privească prin casă, apoi să închidă ochii și să enumere obiectele pe care le-au reținut.
- MAGAZINUL DE JUCĂRII – Părintele așează 5-6 jucării pe masă, copilul le observă, apoi se întoarce cu spatele și trebuie să spună ce a văzut, se crește treptat numărul jucăriilor.
- ARHITECTUL – Părintele construiește un model simplu din bețișoare, cuburi, apoi îl acoperă și îi va cere „arhitectului”, să reproducă modelul. Se pot folosi și modele pe foi de hârtie.

JOCURI PENTRU SERIALITATE

SCOP: Dezvoltă noțiunea serialității și conțin serii de mișcări, ritmuri, serii vizuale, auditive și lingvistice.

- ROBOTUL – Testăm memoria unui robot și îi dăm 3-4 instrucțiuni simple, iar copilul trebuie să le execute într-o ordine precisă. Ex: deschide ușă, bate din palme, aprinde lumina, clipește, scoate limba, ridică mâna dreapta, etc.
- ORCHESTRĂ – Părintele are două creioane și va prezenta un ritm bătând în masă. Copilul trebuie să îl imite.
- OCHI DE ȘOIM – Indianul/Ochi de șoim, poate memora orice. Copilul trebuie să denumască 6 imagini așezate în fața lui, apoi îl legăm la ochi și schimbăm locul a două imagini. Ce s-a schimbat?
- ORDINEA CORECTĂ – Suntem muzicieni, adunăm câteva obiecte care scot sunete. Ex: pahar, chei, tobe și producem sunete cu ele. În ce ordine le-ai auzit?

JOCURI PENTRU PERCEPȚIA VORBIRII

- SĂ VORBIM CHINEZEȘTE – Sarcină copilului este să repete șiruri de silabe fără sens. Ex: maiculet, celtică, pisili, diderica, haiduim, chicola, etc.
- CE AM SPUS? – Părintele joacă rolul unui robot. Robotul s-a stricat și poate vorbi doar sacadat și spune cuvintele pe sunete. Ex: r-a-c, u-s-ă, mă-și-na, etc. Copilul are sarcina de a ghici cuvântul spus de robot.
- ROBOȚII VORBESC – Se formează un dialog între roboți. Ex: Ce-mai-faci? / Bine.
- ȘTIU LA CE TE GÂNDEȘTI – Sarcina copilului este să ghicească despre ce cuvânt este vorba pe baza unui fragment, descrieri. Ex: mă gândesc la un animal care începe cu pi, gi, la un fruct galben, acru, etc. Cititorul de gânduri trebuie să își dea seamă la ce s-a gândit.

JOCURI PENTRU ÎNȚELEGEREA VORBIRII

- LA INTERVIU – Părintele povestește copilului o scurtă întâmplare, apoi pune întrebări legate de detalii (cine?, ce?, unde?, când?cum?) .
- LA CE M-AM GÂNDIT – Se așaza câteva obiecte pe masă, iar părintele va enumera câteva caracteristici particulare ale unui obiect. Copilul stă cu spatele și trebuie să ghicească despre ce obiect este vorba. Ex: mă uit la un obiect de metal care poate fi folosit la tăiere - o foarfecă.

