**Zabawy utrwalające głoskę Z,z**

**Głoskę z wymawiamy podobnie jak głoskę s , ale jej wymowa jest dźwięczna, tzn. wprawiamy   
w ruch struny głosowe; strumień powietrza jest słabszy.**

1. **Zabawa „Komar w trawie”**

Zmień się w małego komara, przykucnij w trawie i bzycz, jak prawdziwy komar: zzzzz.......

1. **Słownictwo do utrwalania głoski "z"**

*Powtórz sylaby, przedłużając wymowę głoski "z", następnie postaraj się prawidłowo powtórzyć usłyszane wyrazy:*

ze, zy, za, zo, zu  
- zabawa, zabawki, zamek, zakład, zakładka, zachód, zapałki, zapomnij, zegar, zebra, zupa, Zorro, zostaw, zupełnie, zadanie, zuch, zero, zawody, zawód, zalany,   
- waza, wazon, gazeta, koza, muzyka, lizak, języka, bluza, błazen, wizytówka, pyzy, arbuzy, kuzyn, guzek, karuzela, prezent, waliza, wózek, muzeum, brązowy, razowy  
- na końcu wyrazu głoska "z" jest wymawiana jak "s"  
- zły, zlew, znak, złapać, gniazdo, gwiazda, jezdnia, bielizna, rózga,

**2.** *Powtarzaj wyrażenia:*

zachód słońca zapalona zapałka zepsuty zegar, zabytkowy zegar zupełnie zapomniany zapchany zlew, czysta bielizna zepsuty gwizdek pyzy z mięsem, zepsuta zabawka zawody sportowe prezent od kuzyna, pusty wazon spalona gazeta zawodowy muzyk

**3**. *Powtarzaj zdania:*

Na jezdni są samochody. Zosia ma zdrowe zęby.  
Zenek kupił gazetę. Zosia dostała zaklejony list do wysłania.  
W pokoju wisi zegar. Dzieci lubią kolorowe zabawki.  
Mama powiesiła bieliznę. Tata naprawił popsuty zamek.  
Na stole stoi pusty wazon. Sabina pojechała na zawody sportowe.

1. Zabawa słuchowa – „Gdzie jest błąd?” – **ćwiczenie słuchu fonematycznego**

Dorosła osoba wymawia błędnie lub prawidłowo wyrazy z głoską /z/, np.: zabawa – żabawa, zabawki – ża­bawki, zamek – ziamek, zakład – ziakład, zakładka – żakładka, załamany – ziałamany, zagroda – żagroda, zachód – żachód, zapałki – żapałki, zapomnij – ziapomnij, wazon – wazion, gazeta – gazieta, koza – ko­zia, mazaki – maziaki, kozaki – kożaki, prezent – prezient, wózek – wóziek, muzeum – muzieum.

Zadaniem dziecka jest, aby po usłyszeniu nieprawidłowo brzmiącego słowa podniiosło rękę. Potem ma powiedzieć, gdzie znajduje się błąd: czy na początku, w środku, czy na końcu wyrazu.

**5 Szukanie głoski /z/**

Dziecko wyszukuje rzeczy, których nazwy rozpoczynają się na głoskę /z/ w pomieszczeniu, gdzie przebywa.

**6 „Wyspa piratów” – ćwiczenia usprawniające aparat mowy**

Do tych ćwiczeń logopeda wykorzystuje grę planszową**.**

**Instrukcja gry:**

Na planszy znajdują się pola, po których poruszają się pionki. Pionki to mogą by, giki, żetony ip. Grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci 6 kropek. Pionki poruszają się po polach, tyle ile wypadnie na kostce, w kierunku bezludnej wyspy, na której ukryto skarb piratów. Na niektórych polach znajdują się obrazki ust – ćwiczenia warg; języka – ćwiczenia języka; słomki, bańki mydlanej, chrupki, świeczki, chmurki – ćwiczenia oddechowe. Czarne pole oznacza, że grający, który na nim postawi pionek, stoi kolejkę.

**Ćwiczenia języka (symbol języka):**

1. Szeroki luźny język układamy za dolnymi zębami.
2. Pokazujemy, jak pije kotek, czyli szybko wysuwamy i chowamy język.

**Ćwiczenia warg (symbol ust):**

1. Wargi rozciągamy w uśmiechu.
2. Wargi wyginamy w podkówkę, czyli robimy smutną minę.

**Ćwiczenia oddechowe:**

**Symbole:**

1. Słomka – odkrywanie obrazka w pudełku znajdującego się pod kaszą manną (ząb, zamek, zegar, zając) za pomocą słomki. Długi i powolny wydech.
2. Bańki mydlanej – dmuchanie przez słomkę baniek mydlanych. Głęboki wdech i długi wydech.
3. Chrupki – „wyścigi chrupek” – dmuchanie w parach, która chrupka dojdzie do końca stołu. Głęboki wdech i powolny długi wydech.
4. Świeczki – dmuchanie na płomień świecy, długi i powolny wydech.
5. Chmurki – na stole leży niebieska kartka – jest to niebo, obok niej znajdują się wycięte z białego papieru chmurki. Zadaniem dziecka jest przenieść chmurki na niebo za pomocą słomki.
6. Obrazek z nutką – dziecko ma za zadanie zaśpiewać ulubioną piosenkę lub powiedzieć wierszyk.

Uwaga. każdorazowo przypominamy dziecku o prawidłowym torze oddechu – wdech przez nos, wydech – usta

**Ćw.6 Plansza do gry „Wyspa Piratów**

****





C:\Program Files (x86)\Microsoft Office\MEDIA\CAGCAT10\j0234131.wmf



***Ćwr 7. U*trwalanie głoski z w izolacji**

**Polecenie:** Rysuj flamastrem literę z w środku szablonu, jednocześnie wymawiając głoskę z.

***Z***