

NUMER 5 (69)

MAJ/CZERWIEC 2016



Słoneczne Ciekawostki

Gazetka Przedszkola Nr 2 „Słoneczko”
w Wołowie



*Czerwiec sady owocami
okrasil najwcześniej,
czerwieniemą w środku czerwca
słodziutkie czereśnie.
Jeszcze swoich drzwi za nami
nie zamknęła szkoła
a już las się niecierpliwi,
do siebie nas woła.
Czekaj lesie, wytrzymaj jeszcze
czerwiec w mig przeleci
i po twoim mchu zielonym
będą biegać dzieci!
Jeszcze tydzień, jeszcze drugi -
skończy się nauka
i w zielonych wrotach lata
kukułka zakuka.*



Od redakcji

To już ostatni, w tym roku szkolnym, numer „Słonecznych Ciekawostek”. Podczas długich, letnich dni proponujemy odkryć na nowo radość wspólnego spędzania czasu z dziećmi i...grami planszowymi. Wiele ciekawych informacji na ten temat zawiera artykuł pt. „Nikt z nas nie jest zbyt dorosły na gry planszowe. W związku ze zbliżającymi się wakacjami życzymy Państwu cudownych podróży, niezapomnianych przygód i mnóstwa radości! Krótka mówiąc, udanych wakacji! Nawet jeśli dopiero planowanych.

Spis treści:

I Kącik logopedyczny.....	s.3
II Mama, tata i ja:	
1. Nikt z nas nie jest zbyt dorosły na gry planszowe.....	s.5
2. Wakacyjne rady.....	s.6
3. Czym pojedziemy na wakacje?- zagadki.....	s.7
4. Kolorowanki.....	s.8

Redakcja- Jolanta Szewczyk, Monika Dziubińska

Recenzja- Elżbieta Maceluch, Edyta Lizak



Na wesoło

Jaś wita babcię, która przyjechała w odwiedziny:

- Dzień dobry babciu! Ale tata się ucieszy...!
- A to dlaczego kochanie ?
- Bo przed chwilą powiedział, że tylko ciebie do szczęścia nam brakuje!

Ojciec przegląda dzienniczek szkolny Jasia:

- Co to, znowu jedynka z historii?
- Niestety, historia lubi się powtarzać...

Podczas świąt Jasio woła do mamy:

- Mamo, mamo, choinka się pali!
- Nie mówi się pali, tylko świeci - poucza go mama.
- Mamo, mamo, firanki też się świecą!



Wnuczka mówi do babci:

- Pamiętasz jak mówiłaś, że trzeba odpłacać dobrem za zło.
- Oczywiście, dziecko.
- To daj mi babciu na kino, bo rozbiłam twoje okulary.



1. Bajka w terapii logopedycznej

Bajka logopedyczna oprócz tego, że usprawnia narządy mowy dziecka, to również uwrażliwia na różnorodność świata dźwięków, mobilizuje do myślenia i poprawnej werbalizacji, przygotowuje do nauki czytania (poprzez usprawnianie słuchu fonemowego). Bajka logopedyczna to krótka historyjka, której bohaterami może być nasze dziecko, Pan Języczek lub zwierzątko. Może być całkowicie abstrakcyjna lub związana z aktualną sytuacją i wydarzeniami w życiu dziecka. Dorosły może ułożyć ją sam lub zaczerpnąć z literatury. Dzieci słuchając czytanych lub opowiadanych bajek, wykonują ćwiczenia usprawniające narządy mowy, polegające na pokazaniu ruchem języka, warg, żuchwy określonego fragmentu bajki. Ćwiczenia demonstruje dorosły, dlatego musi je sam wcześniej starannie przećwiczyć przed lustrem. Ćwiczenia są wplatane w treść bajki tak, aby dzieci nie odczuły znudzenia i zmęczenia, dlatego też urozmaiceniem są także elementy ruchu i wypowiedzane wyrazy dźwiękonaśladowcze.

O czym powinno się pamiętać podczas prowadzenia ćwiczeń wspomagających rozwój mowy w oparciu o bajkę logopedyczną?

- W trakcie opowiadania bajki dziecko i dorosły siedzą tak, aby widzieć swoje twarze.
- Buzie dziecka i dorosłego powinny być zawsze szeroko otwarte podczas wykonywania ćwiczenia. W ten sposób dziecko będzie dokładnie widziało jakie ruchy artykulatorów powtórzyć. Dorosły natomiast będzie mógł przyjrzeć się, czy dziecko prawidłowo wykonuje polecenie.
- Ułatwieniem dla dziecka i dorosłego mogą być lusterka. Kontrola wzrokowa ułatwi wykonanie ćwiczenia, sprzyja również dokładności i precyzji.
- Systematycznie należy kontrolować pracę dziecka. W razie potrzeby korygować błędy, pokazując ponownie ćwiczenie i prosząc, by dziecko wykonało je poprawnie.
- W miejsce polecenia: Zrób to...i to...lepiej zastosować formę: Czy potrafiłbyś zrobić coś takiego. Czy możesz pokazać jak...Spróbuj zrobić...
- Dorosły ma obowiązek dbania o prawidłowość i wysoką sprawność swego sposobu mówienia (wymowy, intonacji, akcentu, prostego i zrozumiałego budowania wypowiedzi).
- Czas trwania bajki i ćwiczeń powinien być dostosowany do wydolności i wieku dziecka. Z dziećmi młodszymi lub słabo koncentrującymi się na zadaniach pracujemy krócej (możemy wykorzystać fragment bajki), ale za to pracujemy kilka razy w ciągu dnia.
- Ćwiczenia z dzieckiem wymagają systematyczności i wytrwałości. Tylko wtedy możliwe jest osiągnięcie oczekiwanych efektów.
- Jeśli w pracy z dzieckiem będziemy stosować zachęty i pochwały nauczymy je właściwej samooceny i zachęcimy do doskonalenia swoich umiejętności.

Przykłady historyjek, bajek artykulacyjnych

JĘZYCZEK WĘDROWNICZEK

Języczek wybrał się na spacer po buzi, by sprawdzić, co się w niej dzieje. Popatrzył w prawo (język dotyka prawego kąca ust). Potem oblizał górną wargę, dolną wargę (język oblizuje wargi). Zaciekawili go zęby, próbował dotknąć każdego policzka (czubek języka dotyka po kolei zębów górnych, potem dolnych). Z trudem wychodziło mu to, gdy był gruby, ale gdy ułożył z niego szpic wszystkie zęby zostały policzone. Następnie języczek uniósł się do góry i przesunął wzdłuż podniebienia od górnych zębów aż do gardła, by sprawdzić, czy jest zdrowe.

Gdy wszystko zostało sprawdzone języczek wrócił do przodu ust i pokiwał nam na pożegnanie (język kilkakrotnie przesunął się od jednego do drugiego kąca warg, buzia uśmiechnięta).

JĘZYK MALARZ

Nasz języczek zamienia się w malarza, który maluje cały swój dom. Dom malarza to nasza buzia. Na początku malarz maluje sufit (dzieci wybierają kolor): unosimy język do góry i przesuwamy kilkakrotnie wzdłuż podniebienia. Gdy sufit jest już pomalowany malarz zaczyna malowanie ścian (dzieci ponownie wybierają kolor): przesuwamy językiem z góry na dół wypychając najpierw jeden policzek (od wewnętrznej strony), a następnie w ten sam sposób drugi policzek.

Nasz dom jest coraz ładniejszy, ale musimy jeszcze pomalować podłogę (dzieci konsekwentnie wybierają kolor), więc język – malarz maluje dolną część jamy ustnej, za dolnymi zębami. Na koniec język – malarz maluje cały dom (dzieci wybierają kolor): oblizujemy językiem górną i dolną wargę, przy szeroko otwartej buzi.

Cały dom jest pięknie wymalowany, więc mamy powody do radości: buzia szeroko uśmiechnięta.

CHORY KOTEK

Kotek był chory i bardzo źle się czuł. Często kichał (wołamy „a psik”), bolała go głowa (wołamy „ojoj”).

Przyjechał pan doktor (mówimy „brum brum”), zaglądnął do gardła (wołamy „aaa” i wysuwamy język na brodę), było chore. Następnie zbadał kotka, wyciągnął słuchawki (wysuwamy język z buzi, przesuwamy nim po podniebieniu, górnych zębach i górnej wardze). Zapisał lekarstwa na receptę („piszemy” w powietrzu językiem wysuniętym z buzi).

Kotek leżał w łóżeczku, miał dreszcze (wypowiadamy „brrr...”). Gorączka raz wzrastała (język uniesiony na górną wargę), raz opadała (język na brodzie).

Kotek zażywał lekarstwa: ssał tabletki (przednia część języka przy podniebieniu, naśladujemy ssanie), pił słodki syrop, więc się oblizywał (język wędruje dookoła warg przy otwartej buzi).

Po kilku dniach kotek poczuł się lepiej, był wesoły i zadowolony (uśmiechamy się szeroko, nie pokazując zębów).

PRZYGODA WĘŻA

Wąż spał smacznie w swojej jaskini (język leży płasko na dnie jamy ustnej).

Kiedy mocniej zaświeciło słońce, wąż zaczął się wiercić (poruszamy czubkiem języka za dolnymi zębami) i rozejrzał się dookoła (oblizujemy górne i dolne zęby od strony wewnętrznej). Chciał wysliznąć się ze swej jaskini (przeciskamy język między zbliżonymi do

siebie zębami), ale okazało się, iż przejście zablokował duży kamień (przy złączonych zębach rozchylają się i łączą wargi).

W końcu wąż wyszedł na zalana słońcem polanę (wysuwamy język daleko do przodu). Zatańczył uradowany (rozchylamy usta jak przy uśmiechu, oblizujemy wargi ruchem okrężnym) i zasyczał głośno (wymawiamy sss...).

WESOŁE MIASTECZKO

W niedzielę rano Jasiu postanowił pojechać do wesołego miasteczka.

Ziewnął, przeciągnął się (naśladujemy) i zaczął gimnastykować (buzia szeroko otwarta, a język dotyka kącików warg, nosa, brody). Potem ubrał się i zszedł wolno po schodach (czubek języka dotyka każdego zęba na górze, potem na dole). Do wesołego miasteczka pojechał samochodem (mówimy „brum brum”).

W wesołym miasteczku na początku pojeździł na kucyku (klaskanie językiem). Następnie poszedł na karuzelę i wsiadł na osiołka (wołamy „io io”). Karuzela zaczęła się kręcić wolno, potem coraz szybciej (oblizywanie szeroko otwartych ust); wolno, a potem coraz szybciej. Potem Jasiu poszedł do wesołego pociągu, który gwizdał: uuu... Lokomotywa ruszyła powoli (mówimy powoli „szszsz” wolno) a potem coraz szybciej (mówimy „szszsz” szybko). Było już późno, więc Jasiu wrócił z powrotem do domu samochodem (mówimy „brum brum”). Wszedł do mieszkania, a tam mama powitała go buziakiem (cmokamy).

Po dniu pełnym wrażeń położył się spać i mocno zasnął (chrapiemy).

Dobranoc Jasiu!

MAMA, TATA I JA

1. Nikt z nas nie jest zbyt dorosły na gry planszowe!

Gry planszowe wspomagają rozwój intelektualny zwłaszcza u dzieci, integrują, zacieśniają więzi międzyludzkie, łączą pokolenia, uczą trudnej sztuki wygrywania i jeszcze trudniejszej – przegrywania

Uczą również zasad komunikacji, kontrolowania emocji, dystansowania się do porażek i przyjmowania ról społecznych. Uczą zasad społecznych i strategii interpersonalnych w najbardziej naturalnym dla każdego człowieka środowisku - grupy społecznej i tym samym wygrywają w tej kwestii ze wszystkimi, nawet najbardziej zaawansowanymi technicznie grami komputerowymi, które mają charakter społecznie izolujący. A do tego możemy to wszystko uzyskać mając jedynie do dyspozycji grę, towarzystwo i... dobre chęci. „Planszówki” możemy zabrać dosłownie wszędzie – na plażę, do parku, na wieś, w góry. Praktycznie w każdym miejscu możemy rozłożyć planszę, zaprosić rodzinę, przyjaciół, a nawet nieznajomych do wspólnej gry i rozpocząć fascynującą przygodę.

Wielu z nas wychowywało się na „planszówkach”. Pamiętamy nasze ulubione gry, czasem nawet wyniki, a przyjaciele „od gier” stali się nierzadko naszymi przyjaciółmi na całe życie. Trudno znaleźć w Polsce dorosłą osobę, która nie pochylałaby się w dzieciństwie nad jakąś planszą.

Warto żebyśmy teraz dali szansę naszym dzieciom na podobne ekscytujące przeżycia, spędzając jednocześnie z maluczkimi wspólny, fascynujący czas. Nikt z nas nie jest zbyt dorosły na gry planszowe, bo nikt z nas nie jest zbyt dorosły na radość, jaką za sobą niosą. Ludzie grają w gry planszowe od kilku tysięcy lat, a analiza zachowań społecznych i trendów, zarówno w Polsce, jak i na Zachodzie wskazuje na to, że jeszcze bardzo długo nic w tej materii się nie zmieni.

Kiedy blisko dwie dekady temu rozpoczęła się ekspansja gier komputerowych, gry planszowe zdawały się być skazane na totalną eliminację. Okazuje się jednak, że z „planszówkami” jest podobnie jak z mediami: nowe nie musi usuwać starego, natomiast stare w nowej sytuacji komunikacyjnej również ulega innowacji.

Dla wielu ludzi w Polsce gra planszowa wciąż kojarzy się z pocziwym, archaicznym „chińczykiem”, tymczasem światowy rynek w tej dziedzinie nadal się rozwija i nie zamierza abdykować.

Przewagą gier planszowych nad komputerowymi, w tym także sieciowymi, są przede wszystkim ich trudne do zastąpienia funkcje społeczne, takie jak wysoka integracja grupy uczestników, czy podtrzymywanie więzi rodzinnych. Gra planszowa łatwo wpisuje się w codzienne rytuały, intensyfikuje kontakt interpersonalny, sprzyja socjalizacji dzieci, a jednocześnie rozwija wyobraźnię. Gry tego typu na długo przed pojawieniem się komputera osobistego adresowały się do różnych grup potencjalnych użytkowników, bez względu na ich wiek, czy pozycję społeczną. Dziś, w warunkach dominacji kultury audiowizualnej, gra planszowa ma do spełnienia doniosłą rolę: podobnie jak lektura książki – ćwiczy pamięć, rozwija myślenie krytyczne i dyskursywne, a przede wszystkim zachowuje walor edukacyjny (vide: gry „podróżnicze” przemycają informacje geograficzne). To oczywiste, że gry planszowe tak jak wszelkie inne służą rozrywce, jednak w ich przypadku, jak w żadnym innym, realizuje się zasada uczenia się przez zabawę.

Miesięcznik „*Blżej przedszkola*” 10/2008

2. Wakacyjne rady



- Płynie w rzece woda, chłodna, bystra, czysta. Tylko przy dorosłych z kąpieli korzystaj!
NIE WCHODŹ DO WODY BEZ OPIEKI DOROSŁYCH!
- Jagody nieznane, gdy zobaczysz w borze: Nie zrywaj! Nie zjadaj! Bo otruć się możesz!
NIE JEDZ NIEZNANYCH JAGÓD!
- Urządzamy grzybobranie, jaka rada stąd wynika? Gdy jakiegoś grzyba nie znasz, nie wkładaj go do koszyka!
NIE ZBIERAJ NIEZNANYCH GRZYBÓW!
- Gdy w polu w lesie, lub za domem, wykopiesz jakiś dziwny przedmiot zardzewiały; Nie dotykaj go! Daj znać dorosłym! Śmierć niosą groźne niewypały!
NIE DOTYKAJ STARYCH, NIEZNANYCH PRZEDMIOTÓW!
- Baw się wesoło przedszkolaku mały, lecz zawsze pamiętaj- JEZDNI I TORY NIE SĄ DO ZABAWY!
NIE BAW SIĘ W POBLIŻU JEZDNI I TORÓW!
- Zostajesz sam w domu? Tak często się zdarza. Lecz zawsze pamiętaj! Drzwi obcym nie otwieraj!
NIE OTWIERAJ DRZWI OBCYM!

- Głowa nie jest od parady i służyć ci musi dalej. Dbaj więc o nią i osłaniaj, kiedy słońce pali!
CHROŃ GŁOWĘ PRZED SŁOŃCEM!
- Biegać boso- przyjemnie, ale ważna rada; idąc na wycieczkę dobre buty wkładaj!
WKŁADAJ WYGODNE OBUWIE!
- Gdy zamierzasz przejść ulicę na chodniku przystań bokiem. Popatrz w lewo bystrym wzrokiem. Skieruj w prawo wzrok sokoli. Znow na lewo spójrz powoli. Jezdnia wolna – więc swobodnie, mogą przez nią przejść przechodnie!
OSTROŻNIE PRZECHODŹ PRZEZ ULICĘ!



3. Czym pojedziemy na wakacje?- zagadki

Duża kolorowa kula,
leci wysoko do góry.
Siedzących w koszu pasażerów ,
zabiera w podróż pod chmury. (*balon*)

Cztery koła, kierownica,
bywa osobowy.
Jeśli wożą w nim towary
to jest ciężarowy. (*samochód*)

Odrzutowy, osobowy,
co to za maszyna?
Gdy silniki włącza,
to lot rozpoczyna. (*samolot*)
Pod dowództwem kapitana,
pływa po morzach i oceanach. (*statek*)

Jak nazywa się ten pojazd,

niech ktoś z was odgadnie,
co pływa po wodzie ,
wiatr mu dmucha w żagle. (*żaglowiec*)

Mknie po szynach niby pociąg,
wioząc ludzi w różne strony.
Na przystankach staje i dzwonkiem
dzwoni. (*tramwaj*)

Gdy nim jedziesz to pamiętaj-
kask ochronny włóż.
Warczy głośno jego silnik,
czy nim jechać umiesz? (*motocykl*)

To jest pojazd z wagonami,
po dwóch szynach szybko mknie.
Jeśli jedziesz do Warszawy
może zabrać cię. (*pociąg*)



6. Pokoloruj najładniej, jak potrafisz.





