

Słuch fonemowy

Poproś osobę dorosłą o przeczytanie zdań. Następnie wskaż zdanie, które pasuje do ilustracji. Powtórz głośno wybrane zdanie.



To jest frak.

To jest wrak.

Słuch fonemowy

Poproś osobę dorosłą o przeczytanie zdań. Następnie wskaż zdanie, które pasuje do ilustracji. Powtórz głośno wybrane zdanie.



To jest hotel.

To jest fotel.

Słuch fonemowy

Poproś osobę dorosłą o przeczytanie zdań. Następnie wskaż zdanie, które pasuje do ilustracji. Powtórz głośno wybrane zdanie.



To są szachy.

To są szafy.

Słuch fonemowy

Poproś osobę dorosłą o przeczytanie zdań. Następnie wskaż zdanie, które pasuje do ilustracji. Powtórz głośno wybrane zdanie.

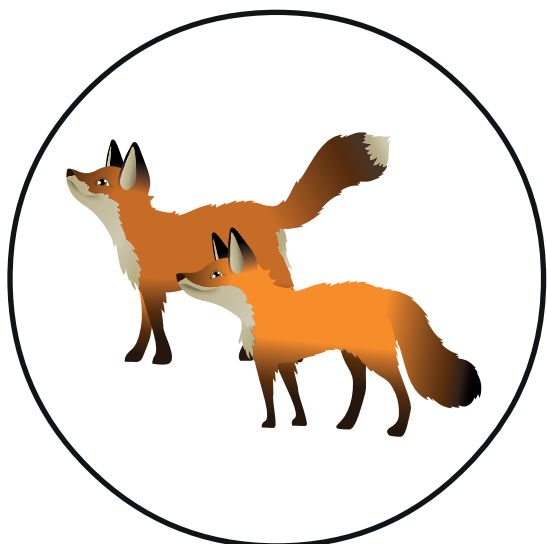


To są fale.

To są szale.

Słuch fonemowy

Poproś osobę dorosłą o przeczytanie zdań. Następnie wskaż zdanie, które pasuje do ilustracji. Powtórz głośno wybrane zdanie.

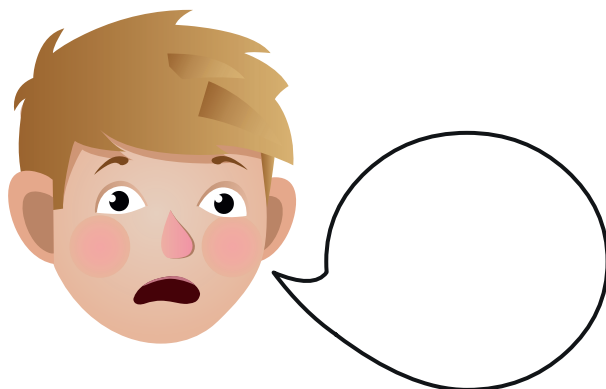
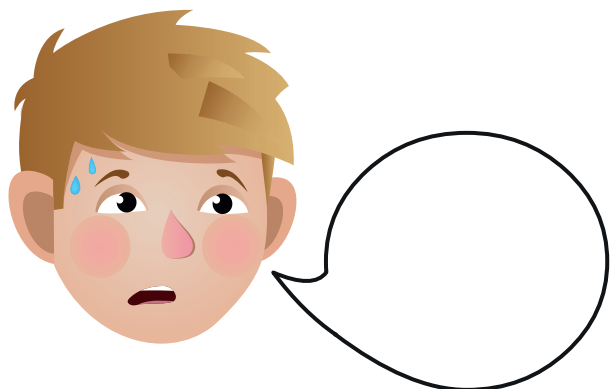
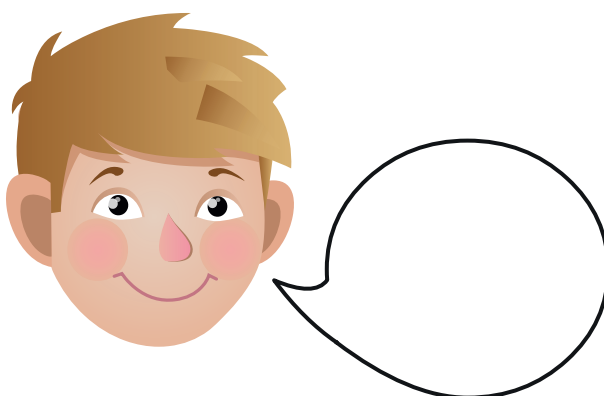
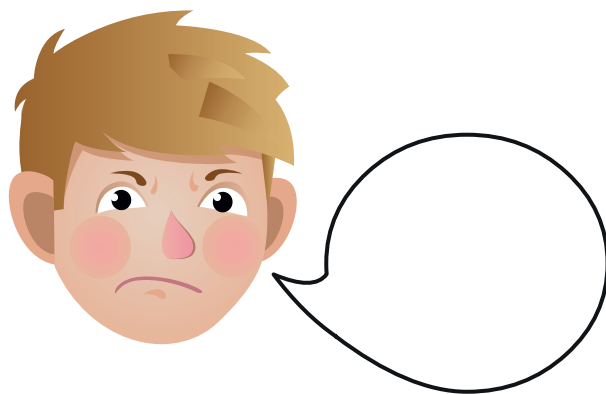
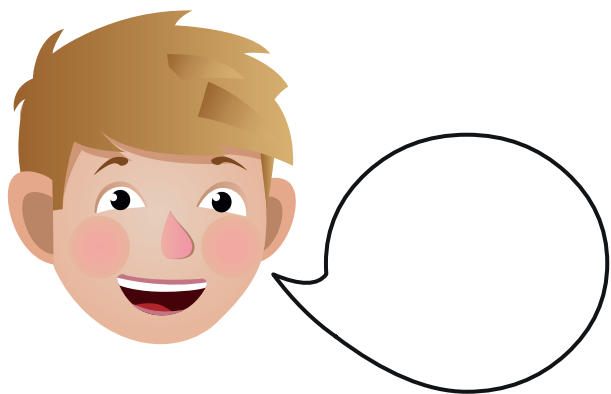


To są liszki.

To są liski.

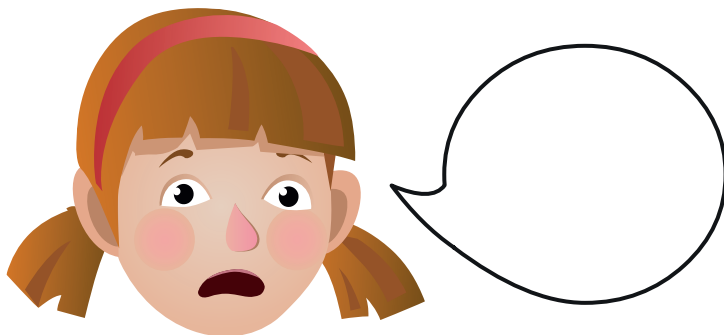
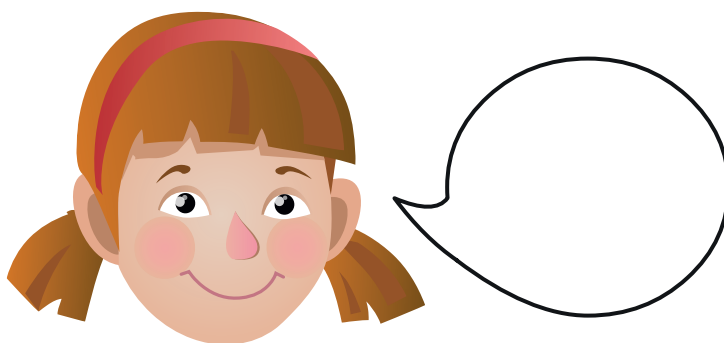
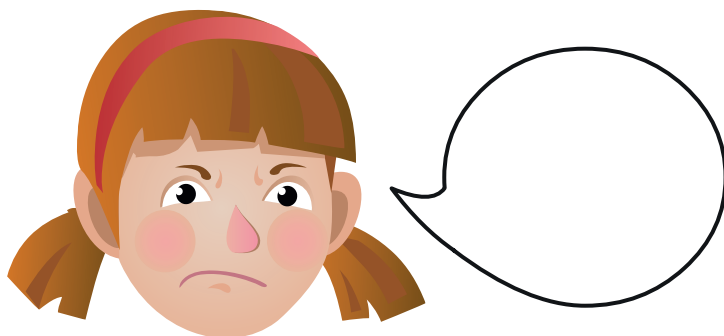
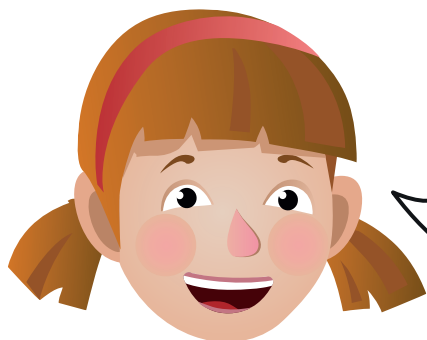
Zabawy słuchowe / Prozodia

Popatrz na ilustrację i wymyśl, co mówi ta osoba. Postaraj się oddać emocje mówiącej osoby.



Zabawy słuchowe / Prozodia

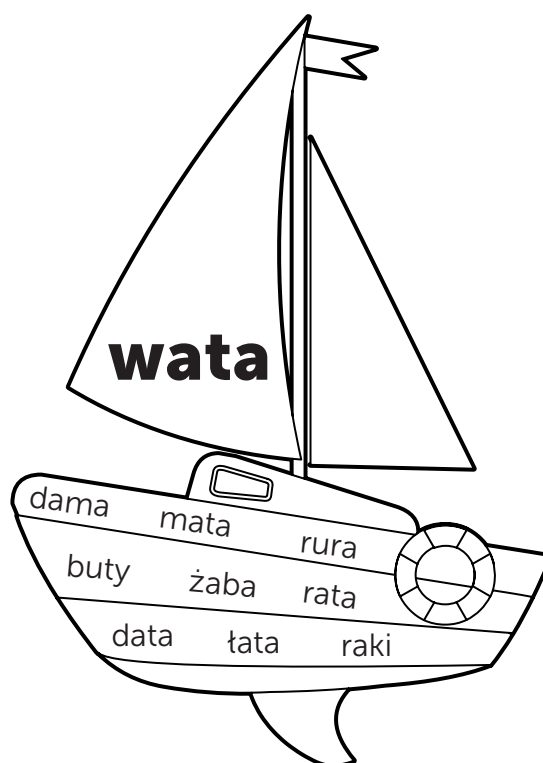
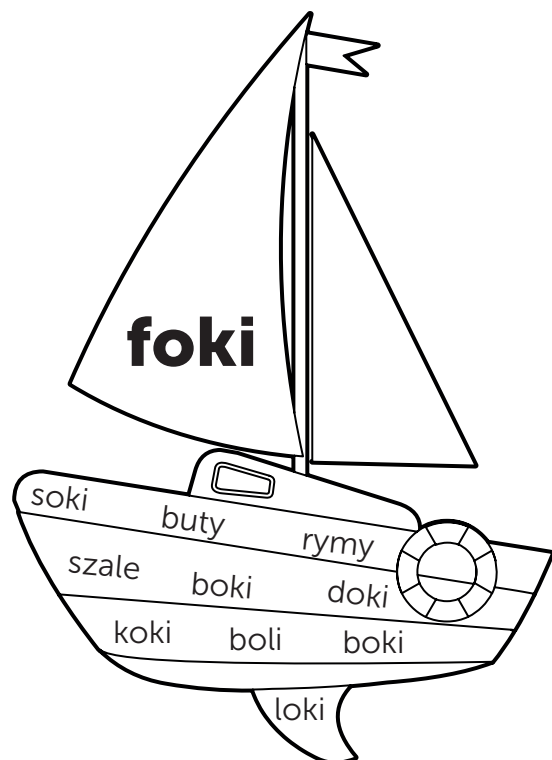
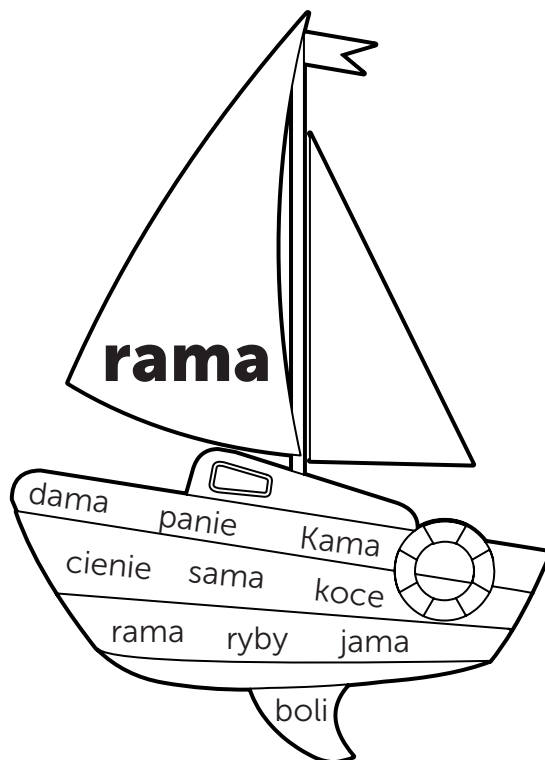
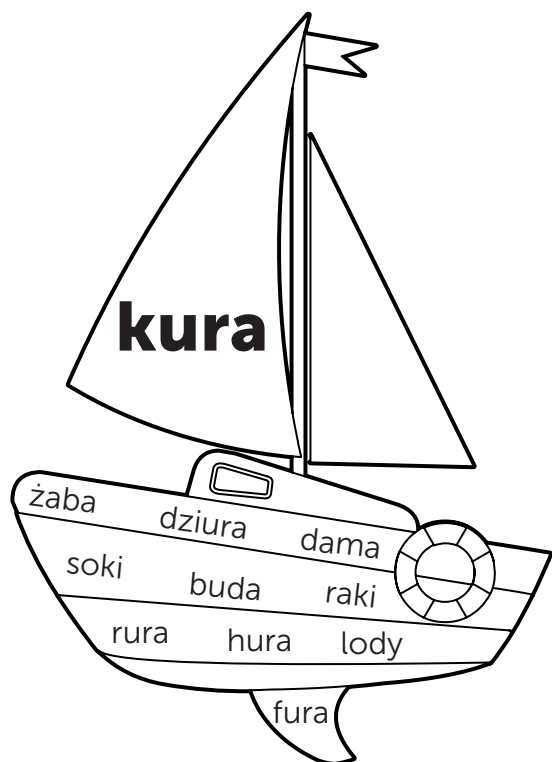
Popatrz na ilustrację i wymyśl, co mówi ta osoba. Postaraj się oddać emocje mówiącej osoby.



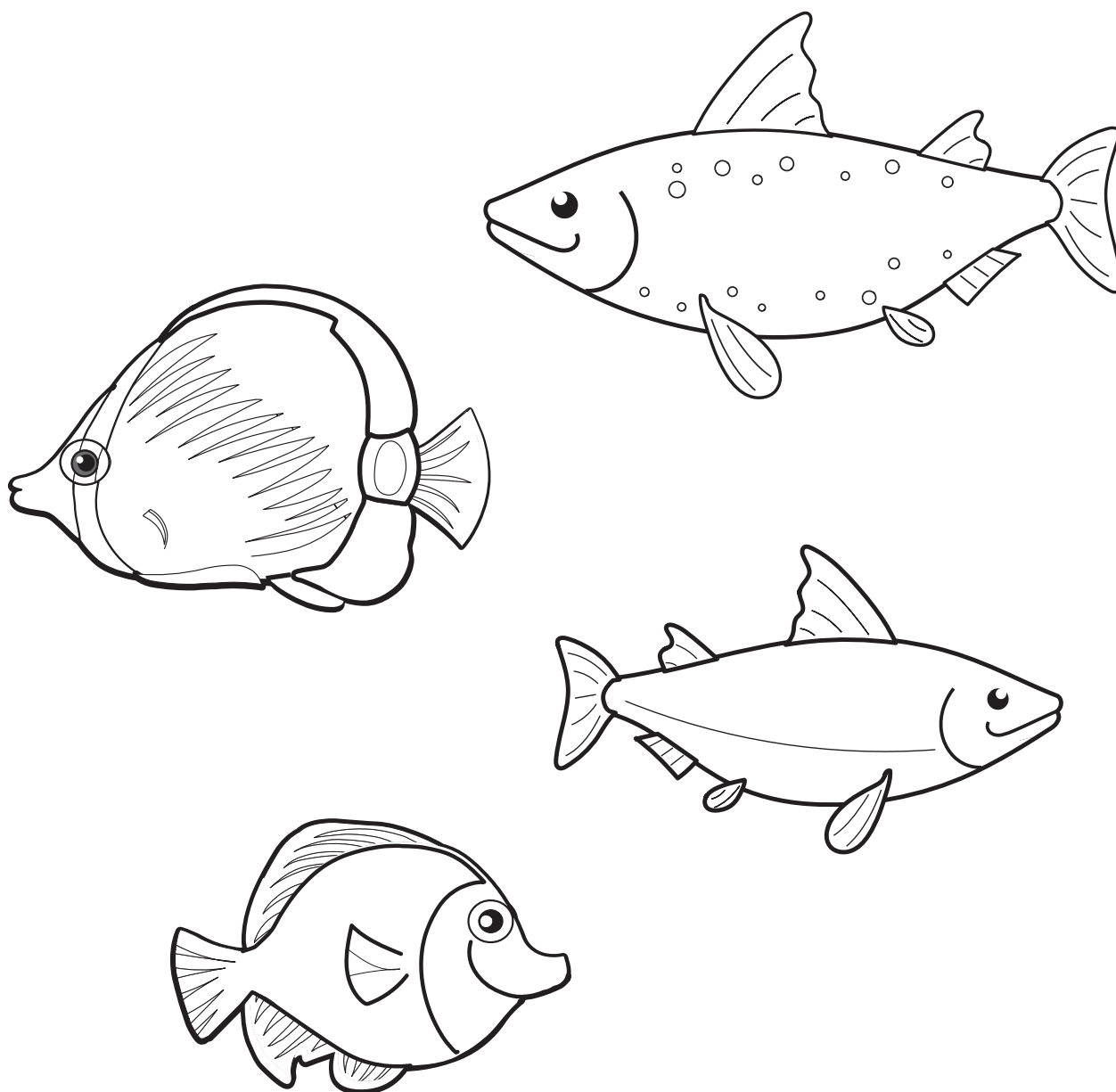
PERCEPCJA SŁUCHOWA. Rymy

Przeczytaj słowa z każdej żagłówki.

Zakreśl słowa, które się rymują ze słowem umieszczonym na żaglu.



Jedna ryba jest w kropeczki,
druga rybka w kreski,
trzecia złoty ma ogonek,
a czwarta - niebieski.

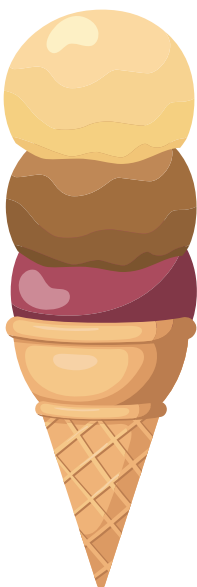




Ania je lody waniliowo - czekoladowe.
Łukasz je lody truskawkowo - waniliowe.
Krzyś je lody wiśniowo - orzechowo - waniliowe.



Ania



Łukasz



Krzyś



ka-sy, ga-sy, ha-sy, lo-sy, ku-sy, lo-ne, ku-za,
ku-ki, ku-la, lo-la, ha-la, ga-la, ka-la, ka-ki, ka-za



	ka	ga	ha	lo	ku
sy					
ne					
za					
ki					
la					

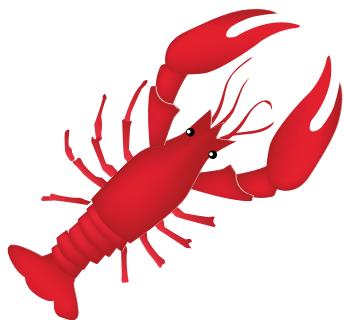
Wytnij cyfry i ilustracje. Następnie pod każdą cyfrą ułóż te obrazki, których nazwy mają taką liczbę sylab, jaką pokazuje cyfra.

1

2

3

4



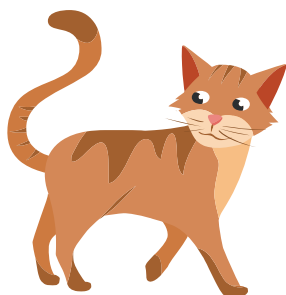
rak



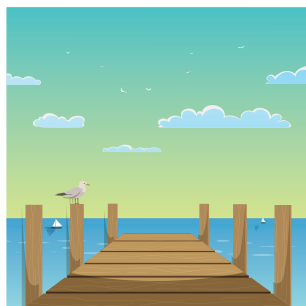
mak



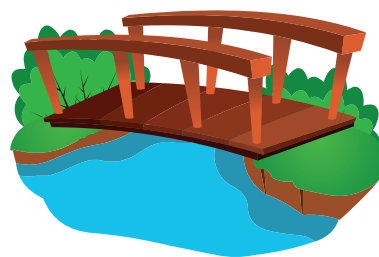
sok



kot



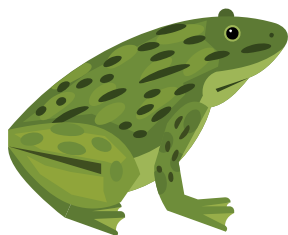
molo



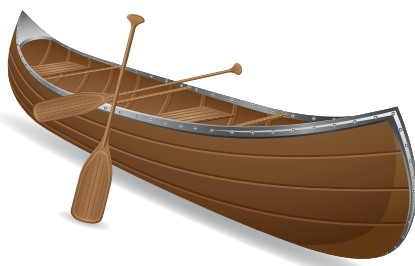
mostek



Wytnij cyfry i ilustracje. Następnie pod każdą cyfrą ułóż te obrazki, których nazwy mają taką liczbę sylab, jaką pokazuje cyfra.



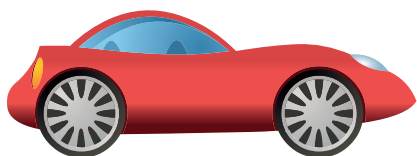
żaba



czółno



agrafka



samochód



samolot



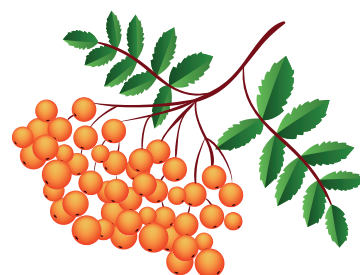
ściereczka



wycieraczka



dzwoneczek

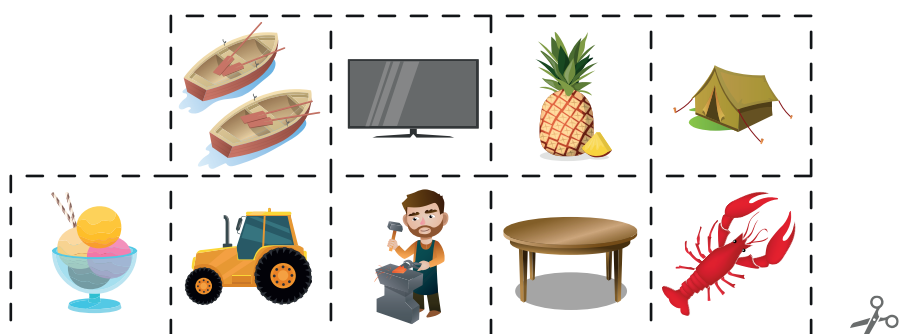
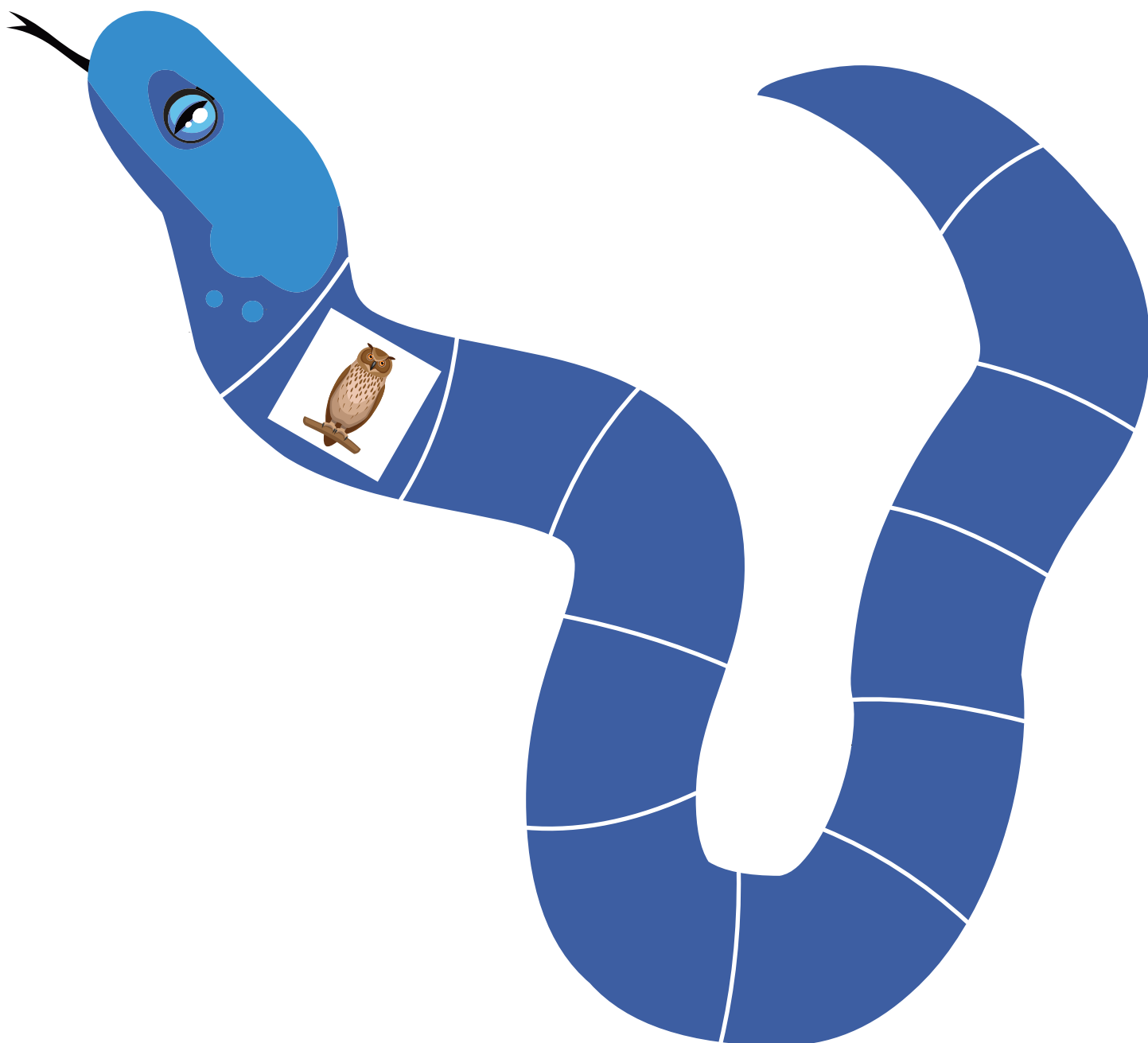


jarzębina



Analiza słuchowa i synteza słuchowa / Operacje na głoskach

Wytnij obrazki. Ułóż węża tak, by kolejny wyraz zaczynał się głoską, którą skończył się poprzedni wyraz.



sowa, łódź, ekran, ananas, namiot, lody, traktor, kowal, stół, rak

a o u i y ą ę



b t



p k



k s



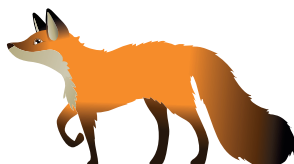
t k



b k



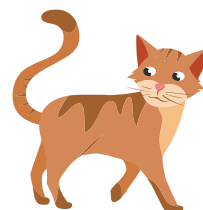
b k



l s



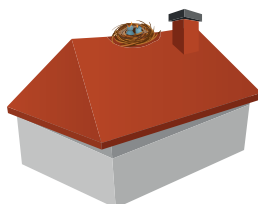
b k



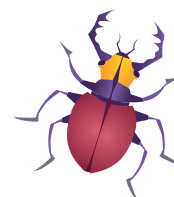
k t



l s



d ch



ż k



s k



r k

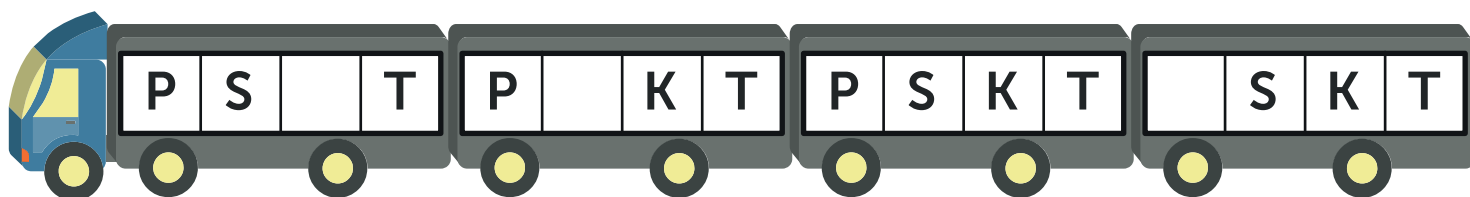
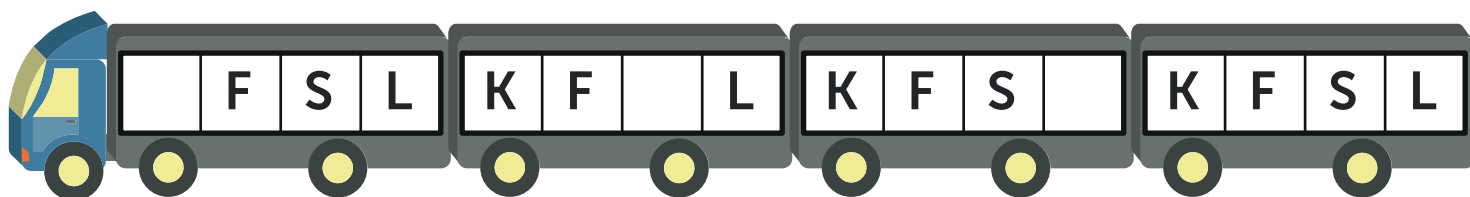
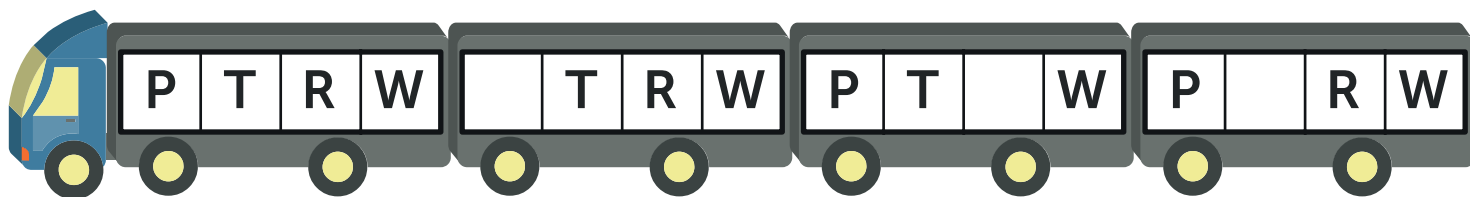


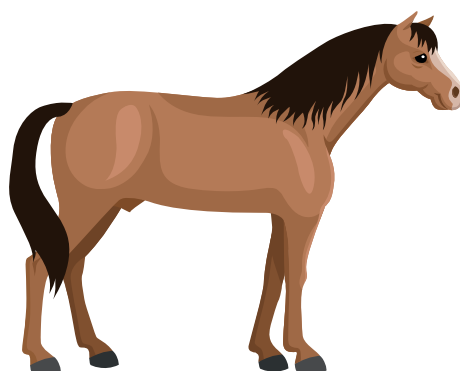
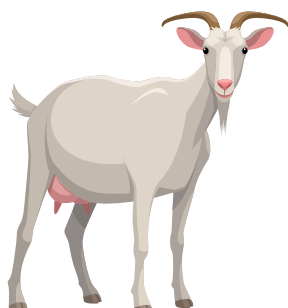
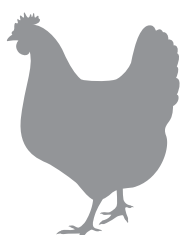
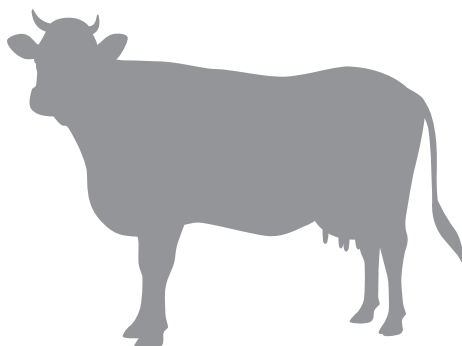
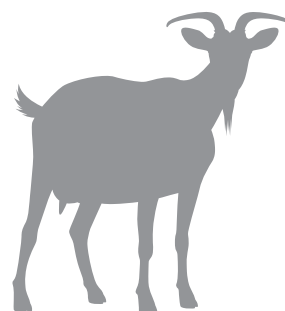
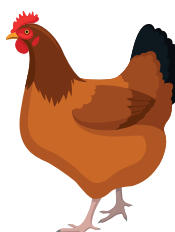
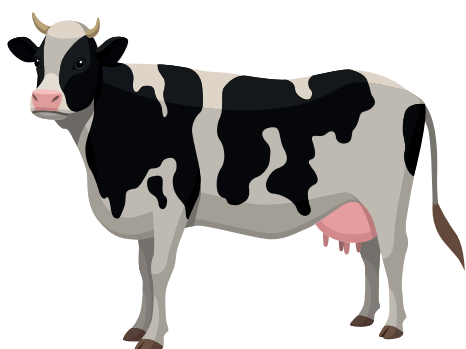
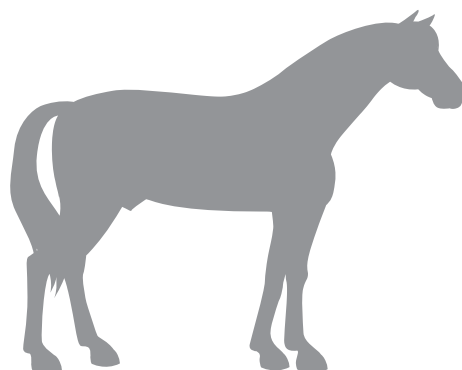
k k



Sekwencje i rytmy

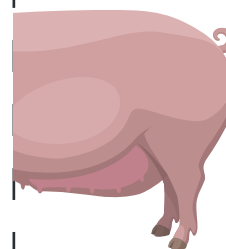
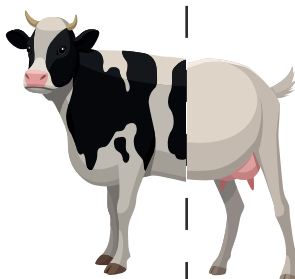
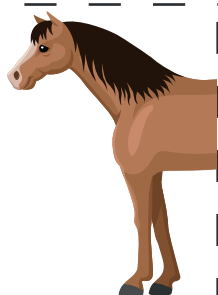
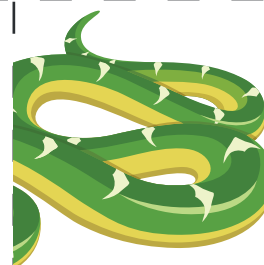
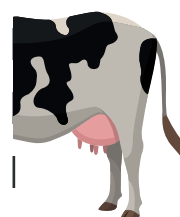
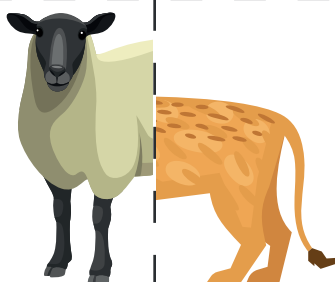
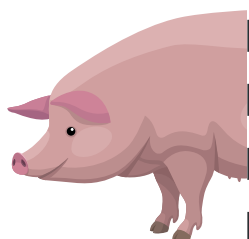
Uzupełnij brakujące elementy sekwencji. Wpisz brakujące spółgłoski.
Przeczytaj sekwencję.





PERCEPCJA SŁUCHOWA. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków

Wytnij kwadraty i połącz obrazki zwierząt w całość. Udawaj wydawane przez zwierzęta dźwięki.



PERCEPCJA SŁUCHOWA. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków

Gra Piotruś. Wytnij karty i zrób z nich talię do gry. Celem gry jest kompletowanie i wykładanie par kart, w taki sposób, by nie pozostać z kartą bez pary. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozostanie bez kart. W trakcie gry naśladuj odgłos, jaki ci się kojarzy z obrazkiem widocznym na tych kartach.



kot



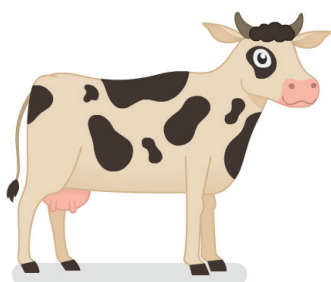
kot



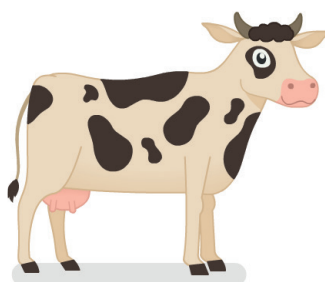
kogut



kogut



krowa

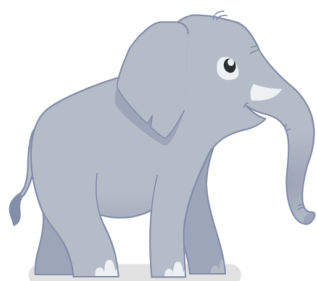


krowa

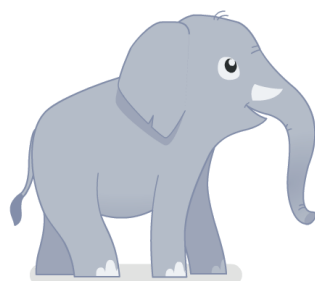


PERCEPCJA SŁUCHOWA. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków

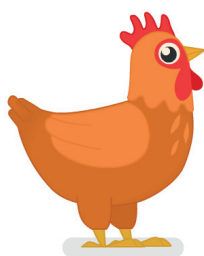
Gra Piotruś. Wytnij karty i zrób z nich talię do gry. Celem gry jest kompletowanie i wykładanie par kart, w taki sposób, by nie pozostać z kartą bez pary. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozostanie bez kart. W trakcie gry naśladuj odgłos, jaki ci się kojarzy z obrazkiem widocznym na tych kartach.



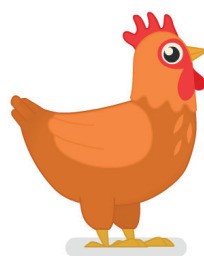
słoń



słoń



kura



kura



budzik



budzik



PERCEPCJA SŁUCHOWA. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków

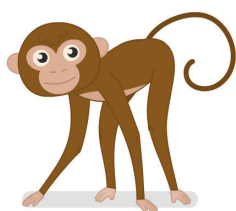
Gra Piotruś. Wytnij karty i zrób z nich talię do gry. Celem gry jest kompletowanie i wykładanie par kart, w taki sposób, by nie pozostać z kartą bez pary. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozostanie bez kart. W trakcie gry naśladuj odgłos, jaki ci się kojarzy z obrazkiem widocznym na tych kartach.



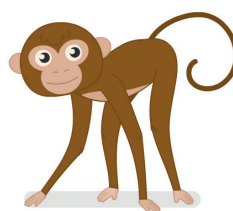
bęben



bęben



małpka



małpka



osa



osa



PERCEPCJA SŁUCHOWA. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków

Gra Piotruś. Wytnij karty i zrób z nich talię do gry. Celem gry jest kompletowanie i wykładanie par kart, w taki sposób, by nie pozostać z kartą bez pary. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozostanie bez kart. W trakcie gry naśladuj odgłos, jaki ci się kojarzy z obrazkiem widocznym na tych kartach.



żaba



żaba



wąż



wąż



duch



duch



PERCEPCJA SŁUCHOWA. Rozpoznawanie i różnicowanie dźwięków

Gra Piotruś. Wytnij karty i zrób z nich talię do gry. Celem gry jest kompletowanie i wykładanie par kart, w taki sposób, by nie pozostać z kartą bez pary. Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozostanie bez kart. W trakcie gry naśladowuj odgłos, jaki ci się kojarzy z obrazkiem widocznym na tych kartach.

