



## KLASK I STUK

**Cel:** reagowanie na sygnał słuchowy, doskonalenie koordynacji ruchowej i uwagi.

**Pomoc:** pianino lub płyta CD z dowolnie wybraną muzyką (w zależności od upodobań terapeuty i dzieci).

Zabawie towarzyszy akompaniament o zmiennej dynamice: piano (cicho) i forte (głośno). Dzieci poruszają się po obwodzie koła lub w rozsypance zgodnie z muzyką. Na forte wykonując ruch, np. marsz, klaszczą w dłonie, a na piano – cicho stukają palcem wskazującym prawej ręki w otwartą lewą dłoń.





# MYSZKI I WIELKOLUDY

**Cel:** wzmocnienie mięśni ciała, kształtowanie koordynacji ruchowej, wrażliwości słuchowej na dźwięki, ćwiczenie artykulatoryjne.

**Pomocce:** pianino lub płyta CD z marszową piosenką.

Prowadzący zabawę gra znaną dzieciom marszową piosenkę. Dzieci poruszają się po obwodzie koła lub w rozsypce, swobodnie maszerując. Ta sama melodia grana piano (cicho) oznacza, że uczestnicy zabawy idą na palcach w rytm muzyki, pochylając się lekko do przodu, uwypuklając plecy (udają skradanie się), trzymając palec wskazujący na ustach i jednocześnie wypowiadając dźwięk „ciii”. Melodia grana forte (głośno) oznacza zaś chód z wyprostowanym tułowiem, unoszenie wysoko kolan i wymach rąk w górę i w dół z jednoczesnym wypowiedaniem głoski „u” (ręce w górę) i głoski „a” (ręce w dół). Prowadzący zabawę kilkakrotnie powtarza: piano – forte (cicho – głośno).

Zamiast pianina można wykorzystać dowolne nagranie marszowej piosenki, stopniowo ścisząc i pogłaśniając muzykę.

