

L

C

Z

SZ



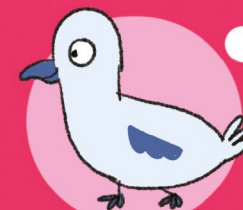
R

AIGNER JUDIT

HANGTÁRSAS

CS

Logopédiai társasjáték
hangok automatizálására



S



ZS

MÓRA
EDU

Minden jog fenntartva, a kiadvány egészének vagy bármely részének a kiadó írásos engedély nélküli sokszorosítása, másolása, egyéb engedélyköteles felhasználása – beleértve a kiadvány digitalizálását és ily módon történő többszörözését, nyilvánossághoz közvetítését – szigorúan tilos!

© Aigner Judit, 2024
Illusztráció © Orbán Orsolya, 2024
© Móra Könyvkiadó, 2024

MÓRA KÖNYVKIADÓ – 1950 óta családtag
Az 1795-ben alapított Magyar Könyvkiadók és Könyvterjesztők Egyesülésének tagja

A kiadó könyveit kedvezménnyel megrendelheti webáruházunkban:
www.mora.hu

ISBN 978-963-603-612-6

Kiadja a Móra Könyvkiadó Zrt.,
Janikovszky János elnök-vezérigazgató
Felelős szerkesztő: Török Ágnes
Szerkesztő: Hollósi Nikolett
Nyomdai előkészítés: Nagy László
E-mail: mora@mora.hu • Honlap: www.mora.hu

Készült a Generál Nyomda Kft.-ben
Felelős vezető: Hunya Ágnes

Aigner Judit

Hangtársas

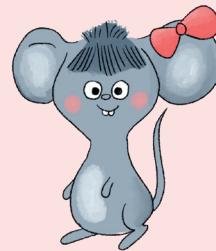
Logopédiai társasjáték hangok automatizálásához

MÓRA KÖNYVKIADÓ

Ö

TY

NY



CS

L



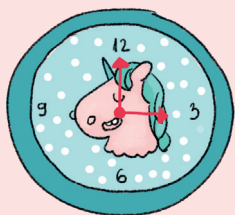
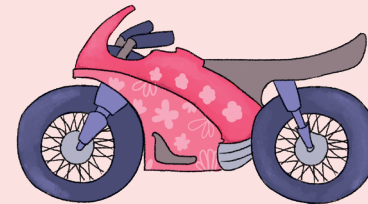
Ü



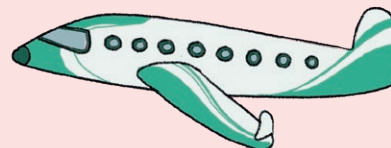
R



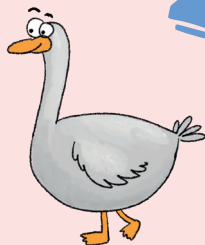
GY



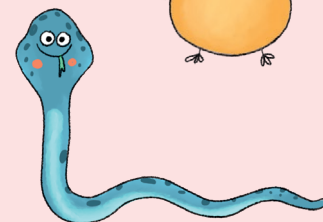
ZS



Z



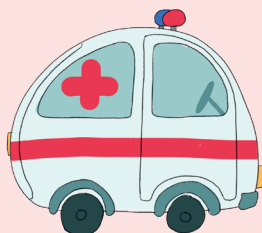
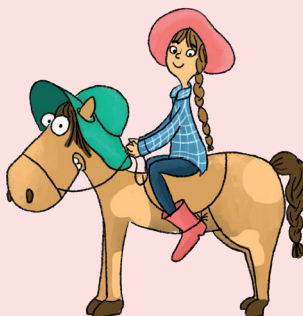
SZ



K

C

G



S

Kedves Játsszótársam!

A logopédiai terápia szerves része a már előkészített, kialakított, rögzített hangok automatizálása. Közös célunk, hogy ezek a hangok beépüljenek a gyermek spontán beszédébe, előhívásuk minél gördülékenyebb legyen. Természetesen ennek előfeltétele – a már említett területek mellett – az artikulációs mozgások ügyessége, és a biztos hallási differenciálás.

A logopédiai terápia sikerességének egyik kulcsa a **JÁTÉK**. Az együtt játszás alkalmával beszéd- és kommunikációs készségünk mellett fejlődik a szociális kompetencia, a kooperációra való készség.

A *Hangtársas 15 hang* automatizálását öleli fel. A hangok mindhárom fonetikai helyzetben előfordulnak. A képanyag illeszkedik a gyermekek érdeklődéséhez, szorosan kapcsolódik a mindennapjaikban gyakran előforduló élőlényekhez, tárgyakhoz. A társasjátékok a hangok automatizálása mellett olyan beszéd- és nyelvi készségeket fejlesztenek, mint a **beszédszlelés/beszédértés, hangtani tudatosság, analízis-szintézis, szókincs, nyelvtani morfémák, verbális memória, főfogalom alá rendezés**.

A könyvet **5–9 éves gyermekeknek** ajánlom, de szülőként tudnod kell, hogy a különböző nyelvi szintek elsajátításának ideje függ az életkortól is. A  piktogrammal jelölt feladatok nehezebbek – úgy is mondhatjuk, hogy haladóknak valók –, ezért ha gyermeked akadályba ütközik a megértésük,

kivitelezésük során, ne ijedj meg, ne torpanj meg: játsszatok tovább a többi feladattal, és térj vissza rájuk később, akár hónapok múlva.

A **+1**-gyel jelölt, színes szövegdobozban lévő feladatok **jutalomjátékok**. A játéktáblák alján, ugyanazzal a színnel kiemelt rajzok az adott hanghoz valamilyen formában kapcsolódó téma feldolgozásában segítenek. E feladatok fő célja a jó hangulatú lezárás mellett a gyermekek általános **tájékozottságának** fejlesztése: egyfajta **beszélgetőkör**, melyben az új ismeretek szerzésén túl a már meglévők megerősítésére is lehetőség nyílik. A feldolgozott témák között szerepelnek az évszakok, a foglalkozások, ünnepeink és hagyományaink, az állatok, az egészség és még sorolhatnám. Egyes hangoknál egyéb részképességek fejlesztéséhez (pl.: orientáció, grafomotorika) szükséges feladatok is találhatók.

A társasjáték minimális szabályrendszere mellett szabadon felhasználható. A megadott játékörlemek egyfajta mankóként szolgálnak, továbbgondolásuknak csak a fantázia szab határt.

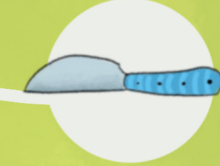
A játékhoz nem kell más, mint egy dobókocka, és annyi bábu, ahányan játszatok. És tudod, mi a legjobb benne? Elfér a táskádban...

Jó játékot kívánok!

Aigner Judit
logopédus

START

CÈL



S hang automatizálása



Ötletek a felhasználáshoz

Dobj egyet a dobókockával, lépj és...

...nevezd meg, mit látsz a mezőben! Figyelj a helyes kiejtésre!
...szótagold a mezőben látható kép nevét, és tapsolj minden szótagonál (pl.: sü-ni)! Hányat tapsoltál?
...alkoss mondatot a mezőben található szóval! (Pl.: A süni tuskés hátú élőlény.)

-  Hol hallod a vonat hangját, a szó elején, közepén vagy végén?
-  Mondd el titkos nyelven, mit látsz a mezőben!
(Csak magánhangzókkal, pl.: süni – ü i)
-  Mondd el, mint egy robot, mit látsz a képen!
(Hangokra bontva, pl.: s-ü-n-i)

A játék végén

- ▶ Nevezd meg, mit látsz azokban a mezőkben, amelyek kimaradtak a játék során! Emlékszel még? Válassz hozzájuk feladatot az előbbieik közül, például szótagold el a szavakat!
- ▶ Válogasd szét az **s** hang helyzete alapján (a szó elején, közepén vagy végén) a képeket, és mondd ki hangosan a szavakat! Melyikből hányat találtál?
- ▶ Nézd meg jól a játéktáblát! Melyik a leghosszabb szó, vagyis az a kép, amelynek a nevére a legtöbbet tapsoltál?
- ▶ Keress párokat a képek között! (Például: A süni és a mókus erdei állat.)
- ▶ Melyik a kedvenc képed? Miért?
- ▶ Vegyetek elő egy színes korongot vagy kis papírdarabot! Csukd be a szemedet, a játékostársad pedig takarjon le egy képet a koronggal/papírdarabbal vagy a kezével! A feladat: ki kell találni, mit rejt a letakart mező. Nehezítésként több mező is letakarható.



Nézd meg a vonat melletti fákat! Mit látsz rajtuk? Beszélgetsetek az évszakokról! Párosítsd az évszakokhoz a társasjáték képeit! (Pl.: Ősszel a süni a levelek közé bújik.) Nevezd el a képen látható lányt és fiút! Mit gondolsz, melyikük mit szeret a társasjáték mezőiben láthatók közül? (Pl.: Panni szereti a süteményt.)

Képanyag: villamos, seb, sütemény, hús, üst, sapka, Mikulás, jegesmedve, mókus, saláta, leves, keselyű, mosógép, só, kés, fésű, süni, kastély.