**TEMAT: Wąż, mucha i konik polny**

1. **Omówienie- cechy głosek s, z, c**

Prowadzący przedstawia trzy zwierzęta, które będą towarzyszami zabaw. Rozmawia z dzieckiem o tym, gdzie żyją, w jaki sposób się poruszają, jakie wydają odgłosy.

Wąż pełza- sss

Mucha fruwa- zzz

Konik polny skacze- cyk, cyk, cyk

Zwraca uwagę na to, że w wymienionych odgłosach zawarte są głoski s,z,c. Pokazuje jak wyglądają znaki graficzne głosek.

Wymawia s w sposób ciągły, rysując w powietrzu linię ręką od lewej do prawej strony,

z- długo i dźwięcznie, rysując falę,

c- krótko, stawiając kropkę.

1. **Zabawa ortofoniczna „Kroki”**

Prowadzący pokazuje na przemian obrazki z ilustracjami przedstawiającymi: konika polnego, muchę i węża. Zadaniem dziecka jest rozpoznanie, naśladowanie sposobu poruszania i odgłosów wskazanych zwierząt.

1. **Zabawa słuchowo- artykulacyjna „Poszukiwanie wyrazów”**

Osoba prowadząca wymienia sylabę z głoską s, z lub c. Zadanie dziecka polega na dołączeniu kolejnej sylaby tak, aby powstało słowo.

1. **Zabawa słuchowo- ruchowa „Konik polny”**

Dziecko układa rzędem w równych odstępach kartonowe koła. Dziecko skacze od koła do koła jak konik polny, w rytm jednostajnych uderzeń bębenka.

1. **Kolorowanka** <http://www.supercoloring.com/pl/kolorowanki/konik-polny>