

Problemy z grafomotoryką

(ze szczególnym uwzględnieniem procesów integracji sensorycznej)

1. Problemy z grafomotoryką

- 1.1. Ogólne informacje
- 1.2. Metody i techniki pracy

2. Obniżona sprawność grafomotoryczna

- 2.1. Ćwiczenia
- 2.2. Karty pracy



Marzena Krysztof-Zarzycka

Problemy z grafomotoryką

Spis treści

1. Wstęp – co to jest dysgrafia	1
2. Przyczyny dysgrafii	1
3. Symptomy dysgrafii	2
4. Przyczyny występowania dysgrafii u dzieci	4
5. Bibliografia	4

1. Wstęp – co to jest dysgrafia

Dysgrafia jest jednym z trzech komponentów wchodzących w zakres syndromu dysleksji rozwojowej. Należy więc do grupy objawów współwystępujących lub stanowiących oddzielny problem, wynikający ze specyficznych problemów edukacyjnych dziecka. Dysgrafia jest to specyficzna trudność w opanowaniu sztuki pisania, pojawiająca się u dzieci prawidłowo rozwijających się, czyli u takich, które mieszczą się w grupie dzieci w tzw. normie intelektualnej lub też dzieci zdolnych.

2. Przyczyny dysgrafii

Przyczyny występowania problemów związanych z brakiem opanowania sztuki harmonijnego, symetrycznego i kształtnego pisania są bardzo złożone. Do najczęściej występujących można zaliczyć m.in.:

- 】 wzmożone lub osłabione napięcie mięśniowe, a co za tym idzie, zbyt słabe odczuwanie własnego ciała,
- 】 problemy wynikające z osłabienia koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- 】 problemy z orientacją w przestrzeni,
- 】 nie w pełni zintegrowane odruchy, np. odruch chwytny,
- 】 nadwrażliwość lub niedowrażliwość dotykową,

lub też bardziej złożone, jak:

- 】 zaburzenia pamięci operacyjnej,
- 】 zaburzenia emocjonalne,
- 】 problemy medyczne.

Pismo jest ważnym elementem w szeroko rozumianej diagnostyce psychopedagogicznej, ale również może być traktowane jako wyznacznik zmian zachodzących w całościowym procesie terapeutycznym dziecka, o ile występuje u niego problem dysgrafii. Często jest pomocne w wychwyceniu niezauważalnych, czasem utajonych procesów chorobotwórczych, np. przy diagnozie padaczki.

Pismo dziecka, które ma problemy grafomotoryczne, jest zazwyczaj bardzo zróżnicowane w zależności od nasilenia problemu. Pismo może być czytelne dla odbiorcy lub też dla samego autora, jak również w skrajnych przypadkach – może być całkowicie niemożliwe do odczytania dla obu stron.

I tak pismo dziecka może przejawiać następujące cechy:

- 】 pojedyncze litery mogą mieć niesymetryczne kształty,
- 】 w zbitkach literowych, stanowiących cały wyraz, pojedyncze litery mogą mieć różny kąt nachylenia, tzw. tańczące litery,
- 】 mogą występować niedociągnięcia liter w liniaturze lub też litery mogą wychodzić poza liniaturę,
- 】 mogą występować przekreślenia,
- 】 wzór pisma może się różnić w zależności od stanu emocjonalnego lub kondycji fizycznej dziecka na daną chwilę lub dzień,
- 】 mogą występować ozdobniki,
- 】 może występować brudzenie kartek,
- 】 mogą występować zagięcia w rogach zeszytów.

3. Symptomy dysgrafii

Symptomy wskazujące na możliwość występowania dysgrafii można zaobserwować już we wczesnym dzieciństwie. W wieku poniemowlęcym, a jest to okres przypadający na 2. i 3. rok życia dziecka, wskaźnikiem opóźnionego rozwoju małej motoryki może być to, że dziecko ma problemy z samoobsługą lub jest po prostu nieporadne, np. słabo posługuje się łyżką, ma problemy z ubieraniem się i innymi czynnościami w zakresie samoobsługi. Mogą pojawić się problemy w zabawach typowo manipulacyjnych.

W wieku przedszkolnym, okres przypadający na 3–5 rok życia dziecka, wymienione problemy zaczynają się nasilać i być bardziej zauważalne. **Pojawiają się większe trudności w czynnościach samoobsługowych**, takich jak: wiązanie butów, zapinanie guzików, czy w sytuacjach zabawowych, np. nawlekanie koralików. Ponadto zaczyna pojawiać się u dziecka niechęć do wykonywania tego typu czynności. Niechęć dziecka często manifestuje się np. powolnością, płaczem, co powoduje pojawianie się oczekiwanych przez dziecko zachowań ze strony jego opiekunów, którzy zaczynają częściej wykonywać za niego podstawowe czynności: zaczynają je ubierać, wiązać buty, układać klocki itd.

Kolejny okres przypadający na wczesne lata szkolne, gdy dziecko ma 6–7 lat i późniejszy okres edukacji szkolnej, może cechować się pasmem uwidoczonych porażek. Dziecko będzie miało coraz większe i nasilające się problemy z samoobsługą, z wykonywaniem bardziej precyzyjnych ruchów, z prawidłowym trzymaniem narzędzia pisarskiego, a co za tym idzie – będzie miało niewłaściwy nacisk narzędzia pisarskiego na papier, nie będzie sprawnie posługiwało się nożyczkami lub innymi przyborami szkolnymi. Może mieć również problemy z opanowaniem prawidłowych nawyków ruchowych podczas pisania, rysowania, malowania. Będzie również bardziej męczliwe, może potrzebować więcej przerw w pracy, a praca dziecka będzie stanowczo za wolna.

Biorąc pod uwagę pierwszoplanowe przyczyny niepowodzeń w zakresie umiejętności w posługiwaniu się narzędziem pisarskim, wynikające z nieprawidłowości w funkcjonowaniu napięcia mięśniowego, można powiedzieć, że dysfunkcja ta dla samego dziecka będzie najbardziej zauważalna i odczuwalna. Dziecko czuje, że coś mu przeszkadza, ale często nie może zwerbalizować tego problemu. Podpiera więc głowę w trakcie pisania o rękę przeciwną lub pokłada się na blacie biurka. To oczywiście ogranicza zasoby poznawcze i wykonawcze dziecka, dlatego niejednokrotnie następuje zniechęcenie do pracy i powolność.

Bywa też tak, że dzieci po prostu nie są uczone prawidłowego posługiwania się narzędziem pisarskim lub umiejętności te umykają im w większej ilości napływających nowych informacji z otoczenia. Dlatego też należy im wielokrotnie o tym przypominać i uczyć od samego początku dziecięcych zabaw z malowaniem czy rysowaniem. Należy jednak zaznaczyć, że **jeśli dziecko harmonijnie się rozwija, nabywanie umiejętności prawidłowego trzymania narzędzia pisarskiego przebiega naturalnie bez potrzeby interwencji ze strony opiekunów**. I tak dzieci rozpoczynające edukację przedszkolną, mogą być niezwykle dojrzałe pod względem sprawności grafomotorycznej.

Ważne!

Prawidłowe trzymanie narzędzia pisarskiego powinno wyglądać następująco: narzędzie pisarskie należy objąć trzema palcami – kciukiem, palcem wskazującym oraz palcem środkowym i osadzić czubek narzędzia pisarskiego między kciukiem a palcem wskazującym w odległości mniej więcej ok. 1,5 cm od jego czubka.

Należy pamiętać, że pozwalanie dziecku na nieprawidłowe posługiwanie się narzędziem pisarskim utrwala złe nawyki i pogłębia problem.

4. Przyczyny występowania dysgrafii u dzieci

Problem występowania dysgrafii u dzieci można rozpatrywać na dwóch płaszczyznach. Po pierwsze istnieje grono dzieci **obciążonych dysgrafią wskutek zaburzeń o podłożu korowym**, czyli zaburzona jest u nich praca analizatorów i problem dotyczy wyższych pięter układu nerwowego, które mogły ulec mikrouszkodzeniom wskutek niewykrywalnych na tę chwilę lub niezauważalnych zmian chorobotwórczych, urazów lub jakichkolwiek innych procesów.

Jest też grupa dzieci, u których przyczyn występowania dysgrafii należy dopatrywać się w **zaburzonej pracy układów z niższych partii układu nerwowego**, czyli układu przedsionkowego, układu proprioceptywnego, czy też układu dotykowego. Są to dzieci, u których doszło do wczesnych zakłóceń w rozwoju funkcji czuciowo-ruchowych już w okresie prenatalnym. Brak integracji między nimi lub deficyty w funkcjonowaniu poszczególnych układów mogą prowadzić do pojawienia się objawów dysgrafii. Tu można mówić, że np. słabe napięcie mięśniowe u dziecka powoduje, że nie jest ono w stanie utrzymać w palcach prawidłowo narzędzia pisarskiego, a przyczynę takiego stanu rzeczy można upatrywać w niewłaściwym funkcjonowaniu układu proprioceptywnego. W obu przypadkach dobranie właściwej terapii będzie przebiegało inaczej. W pierwszym przypadku dziecko będzie poddane terapii typowo pedagogicznej, czyli korekcyjno-kompensacyjnej, a w drugim przypadku – terapii integracji sensorycznej.

5. Bibliografia

Bogdanowicz M., *Integracja percepcyjno-motoryczna. Teoria, diagnoza, terapia*, CMPP-P MEN, Warszawa 1997.

Bogdanowicz M., *Metoda Dobrego Startu*, WSiP, Warszawa 1965.

Bogdanowicz M., *Przygotowanie do nauki pisania*, Harmonia, Gdańsk 2006.

- Brejnak W., Zabłocki K.J., *Dysleksja w teorii i praktyce*, Warszawski Oddział PTD, Warszawa 1999.
- Czajkowska I., Herda K., *Zajęcia korekcyjno-kompensacyjne w szkole. Psychologia, Pedagogika, WSiP*, Warszawa 1989.
- Dąbrowska-Jabłońska I., *Terapia dzieci i młodzieży. Metody i techniki pomocy psychopedagogicznej*, Impuls, Kraków 2006.
- Domagalska M., *Odczuwam – Patrzę – Działam, Adsum*, Kraków 2004.
- Frostig M., Horne D., *Wzory i obrazki 1, 2, 3*, Pracownia Testów Psychologicznych PTP, Warszawa 1986.
- Goddard S., *Odruchy, uczenie i zachowanie*, Międzynarodowy Instytut Neurokinezyjologii i Integracji Odruchów, Warszawa 2004.
- Kaja B., *Zarys terapii dziecka*, Akademia Bydgoska, Warszawa 2001.
- Maas F.V., *Uczenie się przez zmysły. Wprowadzenie do teorii integracji sensorycznej*, WSiP, Warszawa 1998.
- Skibińska H., *Praca korekcyjno-kompensacyjna z dziećmi z trudnościami w pisaniu i czytaniu*, Akademia Bydgoska, Bydgoszcz 2001.
- Tymichova H., *Ćwiczenia rozwijające sprawność ruchową ręki i koordynację wzrokowo-ruchową*, Glottispol, Gdańsk 2004.
- Pętłewska H., *Przewyciężanie trudności w czytaniu i pisaniu. Terapia pedagogiczna*, Impuls, Kraków 2003.
- Skorek M., *Terapia pedagogiczna*, t. I i II, Impuls, Kraków 2005.
- Skorek M., *Rysowane wierszyki*, Impuls, Kraków 2000.
- Zakrzewska B., *Każdy przedszkolak dobrym uczniem w szkole. Psychologia, Pedagogika, WSiP*, Warszawa 2003.
- Zakrzewska B., *Trudności w czytaniu i pisaniu*, WSiP, Warszawa 1996.

Marzena Krysztof-Zarzycka

Grafomotoryka – wczesny rozwój umiejętności

Spis treści

1. Wczesny rozwój umiejętności	1
1.1. Rozwój chwytu pisarskiego	4
1.2. Rozwój rysunku	5
1.3. Rysunek postaci ludzkiej	6
2. Metody usprawniania	9
3. Bibliografia	10

1. Wczesny rozwój umiejętności

Rozwój małej motoryki u dziecka przebiega długofalowo, swój początek bierze w okresie prenatalnym, a kończy mniej więcej około dwunastego roku życia lub nieco powyżej. Nie oznacza to wcale, że dziecko osiągnąwszy wyznaczony rozwojowo etap nabywania umiejętności grafomotorycznych, zakończy rozwój w tym obszarze w wieku dwunastu lat. W przebiegu rozwoju dziecka pismo ulega pewnym transformacjom. Jeśli proces rozwoju małej motoryki nie jest zaburzony, czyli inaczej mówiąc, wszystkie fazy rozwoju i dojrzewania poszczególnych odcinków ciała w kierunku stabilizacji i mobilności oraz zgodnie z zasadą rozwoju cefalokaudalnego i proksymodystalnego nie są zaburzone, to nie będzie to miało wpływu na jakość pisma. Jeśli któraś z faz rozwoju małej motoryki nie rozwinie się w całości, zostanie pominięta lub zaniedbana, bezpośrednim widocznym efektem może być to, że dziecko będzie miało obniżony poziom graficzny pisma lub też będą uwidaczniały się typowe błędy dysgraficzne.

W ośrodkowym układzie nerwowym reprezentacja ręki zajmuje aż $\frac{1}{3}$ pola ruchowego i czuciowego, co oznacza, jak ważny jest ten narząd dla człowieka. Natomiast sama skomplikowana i precyzyjna budowa anatomiczna ręki może w dużym stopniu decydować o jej możliwościach kinetycznych i dynamicznych.

D 1.1.1

Analizując mechanikę ręki, można wyróżnić kilka jej funkcji:

- » chwytaną,
- » manipulacyjną,
- » czuciową.

Wszystkie wyżej wymienione funkcje uwarunkowane są prawidłowym funkcjonowaniem układu nerwowego i prawidłową strukturą układów dynamicznych ręki. To, w jakim stopniu dziecko odczuwa doznania wewnątrztkankowe, za które odpowiada m.in. układ proprioceptywny, oraz doznania dochodzące z zewnątrz, za które odpowiada układ dotykowy, będzie miało niezmiernie duże znaczenie w procesie nabywania umiejętności pisania i nie tylko. Manipulowanie przedmiotami oraz chwytanie ich dokonuje się dzięki temu, że kształt dłoni dopasowuje się do chwytanego obiektu. Oznacza to, że poszczególne części dłoni, a co za tym idzie – całej kończyny – muszą ułożyć się w sposób najbardziej efektywny do wykonywanego zadania. Aby dłoń pracowała w sposób najbardziej ekonomiczny, z punktu widzenia dynamiki ruchu oraz procesów zachodzących w układzie nerwowym, muszą rozwinąć się prawidłowo łuki dłoniowe, w których wyróżniamy łuki poprzeczne, podłużne i ukośne. Odpowiadają one m.in. za proces i zdolność przechodzenia od chwytu siłowego do delikatnego i precyzyjnego. To z kolei zależy od odpowiedniej muskulatury, stabilności i mobilności w stawach oraz od prawidłowo działających powięzi i więzadeł. Proces wzmacniania i samego rozwoju łuków dłoni następuje u dziecka wskutek intensywnego czworakowania. Dziecko jest wtedy zmobilizowane do przenoszenia ciężaru ciała, gdzie dokonuje się zmiana środka ciężkości, a palce i dłonie przylegają w różnych miejscach do podłoża. W czasie czworakowania dziecko otrzymuje bardzo silne doznania dochodzące z układu proprioceptywnego. Przekładając ten fakt na praktykę, dziecko podczas tej czynności nabywa późniejszej zdolności do regulacji nacisku narzędzia pisarskiego na papier oraz innych czynności manualnych.

W procesie rozwoju ręki wyróżniamy następujące rodzaje chwytów:

- » siłowe
 - cylicydryczny,
 - hakowy,
 - młotkowy,
- » precyzyjne
 - opuszkowy (dwu- i wielopalcowy),
 - szczypcowy.

Jak już zostało wspomniane wcześniej, rozwój prawidłowego nabywania umiejętności grafomotorycznych rozpoczyna się już w okresie prenatalnym i tu można zaobserwować, jak dziecko odruchowo układa rączki w piąstki, ssie paluszki, przepycha się łokciami czy ramionami – tu już ćwiczy i mobilizuje mięśnie całego ciała i dłoni do pracy.

Dziecko otrzymuje w tym okresie swojego rozwoju również dużą dawkę bodźców zmysłowych, odpowiedzialnych w późniejszym okresie życia za prawidłowe przetwarzanie wrażeń zmysłowych. Śledząc rozwój noworodka, a następnie niemowlęcia, możemy zaobserwować, jak przebiega rozwój chwytania i koordynacji ręki:

- ▶ U noworodka możemy zaobserwować odruchowe chwytanie przedmiotów w piąstki w momencie ich podawania lub poprzez dotknięcie albo pobudzenie wewnętrznej części dłoni, tu automatycznie dłoń zaciska się (kształtuje się **odruch chwytny**). W tym okresie dziecko ma zazwyczaj zamknięte dłonie w piąstki (przeważnie kciuk podwinięty jest do środka dłoni, a palce II–V zgięte).
- ▶ Pod koniec pierwszego miesiąca dziecko mimowolnie prowadzi rączkę do ust, a już pod koniec drugiego miesiąca odruch chwytny dłoni nieco słabnie i zaczyna się pojawiać **odruch chwytny hamowany**. Dziecko w tym okresie coraz częściej stara się trzymać dłonie otwarte. Pod koniec trzeciego miesiąca podnosi już rączki ponad głowę, zaczyna bardziej świadomie je obserwować, dziecko ma już dłonie na ogół otwarte i zaczyna aktywnie chwycić przedmioty, porusza nimi, np. grzechotkami.
- ▶ Pod koniec czwartego miesiąca dziecko bawi się paluszkami. W tym okresie zaczyna łączyć ręce w linii środkowej ciała, tu również możemy zaobserwować początki kształtowania się koordynacji wzrokowo-ruchowej, niezmiernie ważnej w procesie nabywania umiejętności grafomotorycznych. Zbliża dłonie do grzechotki podwieszanej nad głową, dotyka ją, wkłada przedmioty do buzi (tu zauważalna koordynacja ręka – usta, dodatkowo stymulacja aparatu mowy).
- ▶ Pod koniec piątego miesiąca dziecko zaczyna pewniej poruszać i manipulować przedmiotami, którymi we wcześniejszych okresach bawiło się, np. ruch prowadzenia ręki do grzechotki staje się płynny i bardziej odważny. Dziecko w tym okresie posługuje się na ogół obydwiema rękami, nie ma preferencji ręki. W tym okresie zauważalny staje się prymitywny **chwyt dłoniowy**. Dziecko trzyma przedmiot całą powierzchnią dłoni. Ponadto chwyci rękoma kolana u nóg i stopy. Ruchy dziecka są bardziej symetryczne, zaczyna rozwijać się zdolność do rotacji ramienia, pronacji i supinacji przedramienia.
- ▶ Pod koniec szóstego miesiąca u dziecka zaczyna się kształtować **chwyt promiennowo-dłoniowy** (chwyci całą powierzchnią dłoni, kciuk ma wyprostowany, ale już uczestniczący w działaniu). Dziecko stara się poruszać rękoma naprzemiennie. Ma coraz bardziej elastyczne ruchy w nadgarstkach. Przekłada przedmioty z jednej ręki do drugiej.
- ▶ Pod koniec siódmego miesiąca pojawia się **chwyt boczny – nożycowy** (chwyci przedmiot, np. krążek, palcami z wyprostowanym kciukiem, nie dotykając wnętrza dłoni). Obraca zabawkę w rękach, chwyci każdą ręką po jednym przedmiocie i utrzymuje go.
- ▶ Pod koniec ósmego miesiąca u dziecka zaczyna pojawiać się **chwyt szczypcowy** (chwyci drobny przedmiot między wyprostowanym kciukiem a palcem wskazującym). Pojawiają się próby świadomego wypuszczania przedmiotów. Ponadto powinna być już ukształtowana precyzyjna rotacja ramion i przedramion oraz postępuje rozwój łuków dłoni.

- » Pod koniec dziewiątego miesiąca dziecko stara się utrzymać kubeczek podczas picia w obu rękach, powinno samodzielnie zdejmować nakrycie głowy. Ponadto dotyka już paluszką wskazującą szczegółów swoich zabawek (np. oko misia), wyjmując przedmiot i wkłada do pojemnika, uderza dwoma przedmiotami o siebie – jest to **rozwój sekwencyjności ruchu**. W tym okresie następuje znaczny wzrost elastyczności nadgarstka.
- » Kolejnym dość znaczącym miesiącem w rozwoju funkcji chwytania u dziecka jest koniec jedenastego miesiąca życia, kiedy to u dziecka pojawia się **chwyt pęsetkowy** (chwyci drobny przedmiot zgiętym kciukiem oraz opuszką palca wskazującego). Pod koniec dwunastego miesiąca życia dziecko przy chwytaniu przedmiotów dostosowuje powierzchnię dłoni do rozmiaru i kształtu chwytanego przedmiotu. Pod koniec trzynastego miesiąca powinno mieć ukształtowaną pełną dojrzałość pronacyjno-supinacyjną z pozycjami pośrednimi. Dziecko jest już zdolne do wykonania większości ruchów, które będą mu przydatne w późniejszych okresach rozwojowych.

1.1. Rozwój chwytu pisarskiego

W okresie między rokiem a półtora rozwija się u dziecka proksymalny chwyt przyborów, oznacza to, że palce dziecka otaczają przedmiot, a kciuk palca jest przeciwstawny. Nadgarstek jest przywiedziony do wewnątrz ciała, przedramię lekko odwrócone w pozycji supinacji, natomiast barki podczas ruchu są ustabilizowane.

Między drugim a trzecim rokiem życia utrzymuje się chwyt przyborów proksymalny, ale dziecko chwyci przedmiot wszystkimi palcami i kciukiem. Nadgarstek jest wyprostowany, czyli dłoń oraz przedramię tworzą jedną oś, przedramię jest odwrócone w pronacji i lekko odchylone. Łokieć jest już ustabilizowany podczas ruchu przedramienia.

Między trzy i pół a czwartym rokiem życia nadal utrzymuje się chwyt przyborów proksymalny, z tym że chwytając przedmiot, dziecko ma palec serdeczny i mały lekko zgięte, jest niedojrzała opozycja opuszków palców wskazującego, środkowego oraz kciuka. Nadgarstek jest wyprostowany, a przedramię odwrócone w pozycji pronacji z lekkim odchyleniem.

Między cztery i pół a piątym rokiem życia następuje chwyt przyborów dystalny. Dziecko zaczyna trzymać przedmiot, tworząc z palców małego i serdecznego łuk stanowiący podporę dla palców trzymających przedmiot. Uwidacznia się tu już precyzyjna opozycja opuszków palca wskazującego, środkowego, kciuka. Nadgarstek jest lekko odchylony, przedramię odwrócone w pozycji pronacyjnej i lekko odchylone.

1.2. Rozwój rysunku

Śledząc i obserwując poczynania dziecka w posługiwaniu się kartką i ołówkiem, można zaobserwować również pewne etapy rozwoju samego rysunku. Rysunek narysowany przez dziecko może stanowić dla terapeutów dość sporą „kopalnię” wiedzy na temat prawidłowego poznawczego i emocjonalnego rozwoju dziecka. Bywa – i to dość często – że rysunek dziecka traktowany jest przez psychologów jako forma narzędzia diagnostycznego, który w niektórych przypadkach, np. gdy dziecko jest krzywdzone, nieakceptowane w środowisku szkolnym czy domowym, czy też przeżywa swoje wewnętrzne rozterki, może być rzeczywiście niezwykle pomocny.

Zaczynając od samego początku rozwoju rysunku u dziecka, dostrzegamy, że pierwszym etapem, kiedy dziecko samodzielnie zaczyna posługiwać się narzędziami pisarskimi (ołówki, kredki, długopisy itp.), jest etap, w którym dziecko zaczyna rysować chaotyczne linie, zygzaki, nieprzedstawiające nic konkretnego. Etap ten nazywamy **stadium bazgrot** (gryzmołów), gdzie przeważają kreski, kształty linearne. Gdy dziecko ma mniej więcej rok i sześć miesięcy, zaczyna kreślić mało wyraźne linie, kreska jest słabo zaznaczona. Następnie, gdy dziecko zbliża się do wieku trzech lat, zaczynają pojawiać się duże kształty o wyraźnie zaznaczonej kresce. W wieku powyżej trzeciego roku życia zaczynają pojawiać się na rysunkach dziecka linie oderwane, kreski, łuki, spirale, zaokrąglone kształty. Jest to kolejne stadium – **stadium bazgrot figuralnych**. W tym okresie, gdy dziecko ma powyżej czterech lat, w jego rysunkach można zaobserwować już figurę centralną, a dziecko zaczyna nazywać to, co narysowało. Bywa, że zmienia nazwę obiektu, który narysowało, i to kilkakrotnie. Rysunek dziecka ma już pewną koncepcję, często powstałą przed jego narysowaniem – oznacza to, że dziecko wie, co będzie rysowało. W rysunkach pojawia się pojęcie osi centralnej. Gdy dziecko zbliża się do piątego roku życia, w jego rysunkach zaczynają zaznaczać się prymitywne postacie ludzkie i obiekty, np. domy. Postacie są uproszczone i zgeometryzowane lub nadmiernie zaokrąglone bez proporcji – występuje w tym okresie tzw. synkretizm spostrzegania. Jest to **stadium prymitywnego uproszczonego schematu**. Tu dziecko opiera się głównie na swojej wyobraźni i emocjonalnym odbiorze rzeczywistości. Powyżej piątego roku życia dziecka i w okresie kształtowania się gotowości szkolnej obrazki dziecka zaczynają zawierać więcej szczegółów, rysowane obiekty zaczynają być mniejsze i są coraz bardziej ustrukturalizowane. Zawierają dokładnie opracowane wzory. Dziecko zaczyna odkrywać porządek relacji przestrzennych. Pojawia się realizm intelektualny. Dziecko rysuje nie tylko to, co widzi, lecz także to, co wie o danym przedmiocie. Jest to **stadium wzbogaconego i udoskonalonego schematu**.

Między ósmym a dwunastym rokiem życia w rysunkach dziecka stopniowo zanika spontaniczna ekspresja. Rysunek staje się coraz lepszym odzwierciedleniem rzeczywistości. Dziecko dokładniej odtwarza kolorystykę rysowanego obiektu, zanika dodawanie upiększeń, natomiast pojawia się perspektywa i dziecko rysuje obiekty z różnych punktów widzenia. Pojawia się unifikacja, upodobnienia rysowanych

obiektów do przyjętych konwencjonalnych wzorów. Jest to **stadium rodzącego się realizmu i pseudorealizmu**.

Powyżej dwunastego roku życia następuje **stadium fizjoplastyki**. W tej fazie rysunek dziecka dąży do wiernego odtworzenia spostrzeganej rzeczywistości. Dziecko bazuje na wyuczonych wcześniej prawach, np. odnośnie perspektywy, skrótów optycznych, technik rysowania bryły. Pojawia się własny styl oraz kryteria estetyczne.

1.3. Rysunek postaci ludzkiej

Biorąc pod uwagę rozwój całego rysunku, poczynając, tak jak zostało to przedstawione wcześniej – od chaotycznej linii czy wzoru, a kończąc na bardzo realistycznym odbiciu spostrzeganej rzeczywistości – należy pamiętać o schemacie i procesie rysowania postaci ludzkiej przez dziecko. Rysunek jako struktura pewnej całości jest niezmiernie diagnostyczna, ale i schemat rysowania postaci ludzkiej, który może stanowić element wydzielonej całości, też jest bardzo istotny. Należy nadmienić, że w rysunkach dzieci traktowanych jako całość, jak i w rysunkach konkretnej postaci ludzkiej, występują różnice indywidualne w odniesieniu do płci. Rysunki dziewcząt mogą charakteryzować się tym, że modele rysowane przez nie są bardziej symetryczne, zawierają więcej detali związanych z mimiką, wyglądem. Przestrzeń w rysunkach jest bardziej ograniczona, ponieważ dziewczynki koncentrują się bardziej na wewnętrznych przeżyciach i emocjach. Chłopcy natomiast przedstawiają świat spostrzegany bardziej ruchowo, czyli rysunki będą dynamiczne, np. pędzący samochód, gdzie widać dym wydzielany z rury wydechowej lub obrazki przedstawiające jakąś grę. Postaci ludzkie rysowane są zazwyczaj z profilu.

Ważne!

Dzieci rysując postacie ludzkie, często przedstawiają je w oparciu o swoje doświadczenia i wyobrażenia o samym sobie.

Często odzwierciedlają swoje emocje związane z daną chwilą lub swoim stanem emocjonalnym. Możemy zaobserwować, zwłaszcza na rysowanych buziach postaci ludzkich, czy są uśmiechnięte czy też nie. Ale nie jest to reguła. Trzeba dobrze znać dziecko i sytuację, w jakiej się znajduje, aby pozwolić sobie na interpretację rysunku pod kątem emocji.

Biorąc pod uwagę rysunek postaci ludzkiej jako kryterium rozwoju, należy pamiętać o następujących fazach rozwoju tegoż rysunku. Pierwszymi dającymi się zidentyfikować reprezentacjami postaci ludzkiej są głowonogi. Głowonóg jest to bardzo prymitywna forma rysunku dziecięcego, przedstawia na ogół owal, z którego odchodzą kreski

przedstawiające ręce i nogi. Ta prymitywna struktura też przechodzi pewnego rodzaju ewolucje. Na początku stanowi strukturę proplazmy. Proplazmy mogą przedstawiać zaokrąglone formy pojedyncze lub umieszczone blisko siebie. W środku struktur zaokrąglonych mogą pojawiać się kreski. Kolejna struktura to głowa – tułów. Jest to forma przedstawiająca koło lub owal, z którego odchodzą promieniście rozmieszczone kreski. Do kresek mogą być dorysowane wzory prostych linii, przedstawiających dłonie lub stopy. Kolejna struktura to tułów – nogi. Tułów – nogi obrazują zestawienie konturu bryły i „włóknistych” wzorów łączących się w długie linie. Linie te być może obrazują postać w ruchu. Odstępów między długimi kreskami rozmieszczonymi przy sobie mogą być zamazane, co z kolei sugeruje obraz nóg lub rąk. Głównonogi na ogół rysowane są przez dzieci w wieku od trzech do czterech lat.

Dzieci w wieku od czterech do pięciu lat rysują postaci ludzkie w formie **schematu prostego**. Rysowane postacie mają wyraźny kontur. Poszczególne części ciała zostają wyraźnie oddzielone, tj. głowa, tułów, ramiona, ręce, nogi. Kończyny zazwyczaj rysowane są pojedynczą linią. Ręce są ustawione w poziomie, a nogi wyraźnie pionowo. Nieco później pojawiają się krótkie kreski odchodzące od głównych linii lub do głównej linii, np. przedstawiającej ręce. Dorysowywane zamazane kółka stanowią formę dłoni, a od nich dopiero odchodzą krótkie kreski przedstawiające paluszki u rąk. W wieku pięciu–sześciu lat **rysunek postaci ludzkiej zaczyna być wzbogacany** o liczne detale. Postacie zaczynają być ubrane, można dostrzec różne części garderoby. Postać jest możliwa do identyfikacji pod względem płci. Elementy twarzy są przedstawiane szczegółowo. Można dostrzec np. oczy, nos, brwi, uszy. Kończyny przedstawiane są za pomocą podwójnej kreski. Gdy dziecko osiąga gotowość szkolną, w wieku mniej więcej siedmiu lat, postaci rysowane przez nie są w ruchu, z wszelkimi szczegółami.

Natomiast odtwarzanie wzoru linii lub kształtu z ekspozycji lub z pamięci u dziecka odbywa się pośrednio poprzez przeniesienie obrazu pamięciowego na wzorce motoryczne, a bezpośrednio poprzez uzewnętrznienie się tych wzorów w postaci rysunku i wykorzystanie powstającego śladu jako kontroli wykonywanej aktywności. Czynność ruchowa powiązana jest ściśle z percepcją wzrokową. Informacje wzrokowe, jakie dziecko nabywa w toku rozwoju, przechowywane są w pamięci i jeśli trzeba – wykorzystywane do kierowania czynnością ruchową. Biorąc ten fakt za mechanizm nabywania pewnych umiejętności przez dziecko, możemy prześledzić i wyznaczyć na podstawie umiejętności odwzorowywania, na jakim etapie rozwojowym się znajduje, i tak:

- 】 powyżej dwóch lat dziecko odwzorowuje linie pionowe i poziome,
- 】 w wieku trzech lat dziecko odwzorowuje koło,
- 】 w wieku powyżej trzech lat odwzorowuje prosty krzyż,
- 】 w wieku czterech lat odwzorowuje kwadrat,
- 】 w wieku powyżej czterech lat odwzorowuje prostokąt, linie ukośne, kopiuje krzyż w formie „X”,
- 】 w wieku pięciu lat odwzorowuje trójkąt,

- 】 w wieku powyżej pięciu lat dziecko potrafi przepisać swoje imię drukowanymi literami, ale może się zdarzyć, że litery będą napisane w lustrzanym odbiciu,
- 】 w wieku od piątego do siódmego roku życia dziecko potrafi już rysować ciągle wzory, takie jak: pętelki, fale, szlaczki z elementów literopodobnych,
- 】 w wieku siedmiu lat dziecko potrafi odwzorować romb.

Przedstawione etapy rozwoju poszczególnych umiejętności nakładają się na siebie i zależą od indywidualnych możliwości psychomotorycznych dziecka. Jednakże stanowią wyznacznik, na którym specjaliści opierają swoje obserwacje kliniczne oraz są pomocne w diagnostyce dziecięcego funkcjonowania – zwłaszcza pod kątem sprawności grafomotorycznych.

Prawidłowe kształtowanie się sprawności graficznych u dziecka może ulec pewnym opóźnieniom. Na opóźnienie w dużym stopniu mają wpływ czynniki poznawcze i fizyczne. Są to:

- 】 dystrybucja napięcia mięśniowego i stabilizacja centralna,
- 】 zdolności wzrokowo-percepcyjne,
- 】 koordynacja wzrokowo-ruchowa,
- 】 świadomość schematu własnego ciała,
- 】 orientacja przestrzenna i kierunkowa,
- 】 trwałość pamięci i uwagi,
- 】 zdolność wizualizacji,
- 】 lateralizacja,
- 】 integracja percepcyjno-motoryczna,
- 】 myślenie skojarzeniowe oraz wyobraźnia,
- 】 dojrzałość emocjonalna, w tym umiejętność dostosowania się do wskazówek i instrukcji.

Natomiast z punktu widzenia integracji zmysłowej czynnikami, które mogą opóźnić prawidłowy rozwój funkcji grafomotorycznych, są przede wszystkim nie w pełni zintegrowane odruchy toniczne: ATOS, STOS, TOB, oraz nieprawidłowy odbiór i modulacja bodźców przedsionkowych, proprioceptywnych, dotykowych, brak rozdzielności ruchów tułowia od pasa barkowego, nieprawidłowa postawa ciała, a w tym słaba równowaga, nieprawidłowa kokontrakcja, a także zaburzona konwergencja oczna, wodzenie wzrokiem, odruchy przedsionkowo-oczne.

Czynnikiem, który jest dość często lekceważony przy ocenie zaburzeń związanych z funkcjami grafomotorycznymi, jest czynnik emocjonalny. Pismo, rysunek dziecka może ulec chwilowemu zniekształceniu (może nastąpić regres do okresów wcześniejszych rozwojowo niż dziecko znajduje się w danym momencie) wskutek trudnej sytuacji,

np. rodzinnej, jak śmierć bliskiej osoby, choroba, brak akceptacji, przemoc. Ale zdarza się, że pismo ulega długofalowemu zniekształceniu i taki mechanizm możemy zaobserwować, gdy dziecko przebywa w warunkach deprywujących jego całościowy rozwój, a zwłaszcza rozwój emocjonalny, np. są to rodziny, w których pojawia się systematycznie przemoc, gdzie brak jest poczucia bezpieczeństwa i nie są zaspokojone podstawowe potrzeby emocjonalne.

2. Metody usprawniania

Ze względu na fakt, iż poziom funkcjonowania dziecka pod kątem umiejętności graficznych uzależniony jest od prawidłowego funkcjonowania psychomotorycznego, terapia dziecka powinna z założenia usprawniać wszystkie funkcje. Rozpatrując problem od usprawniania funkcji ruchowych, czyli od niwelowania skutków osłabionego lub wzmożonego napięcia mięśniowego, pracę z dzieckiem w obu przypadkach zaczynamy od nauczania go czucia swojego ciała, mięśni czy ścięgien, zarówno na płaszczyźnie, jak i w przestrzeni. Dziecko musi nauczyć się różnicowania napięcia swojego ciała. Jest to – inaczej mówiąc – napinanie i rozluźnianie poszczególnych partii mięśni w całym ciele. Dziecko powinno również nauczyć się wyhamowywania ruchu, jak i precyzji ruchu, tak aby ta umiejętność bezpośrednio przełożyła się na jakość całościową, np. pisma. W praktyce oznacza to, że dziecko, które cechuje się wzmożonym napięciem mięśniowym, znacznie silniej przyciska narzędzie pisarskie na papier, przez co zeszyty takich dzieci wyglądają niezbyt estetycznie. Na ogół takie dziecko rysuje grube linie, które często przebijają się na drugie kartki lub też przedzierają kartki w zeszytach podczas pisania. Na swoich rysunkach kreślą duże przedmioty, mają wyraźne problemy z hamowaniem ruchu, linie są często krzywe. Dzieci z osłabionym napięciem mięśniowym zazwyczaj kreślą delikatne, mało widoczne dla oka linie. Litery są mało wyraźne, niepewne, „drżące”. Dzieci te rysują przedmioty małej wielkości, przez co ich rysunki nie zawierają szczegółów, po prostu nie mieszczą się w nich.

Biorąc pod uwagę wszystkie przytoczone tu informacje, możemy wyróżnić następujące etapy rozwoju umiejętności pisania:

- 】 Stadium opanowywania schematów liter i ich połączeń.
- 】 Stadium kodyfikacyjne w piśmie.
- 】 Stadium pisma zindywidualizowanego.

W celu usprawniania małej motoryki, gdzie można zauważyć, że przyczyną brzydkiego pisma jest osłabione lub zbyt silne napięcie mięśniowe, przydatne mogą być następujące ćwiczenia:

- 】 **Ćwiczenia grafomotoryczne** należy zacząć od pobudzenia u dziecka motywacji do pracy. Często dzieci są zniechęcone krytyką, że brzydko piszą i nie mają ochoty na pisanie. Dlatego też początkowe ćwiczenia powinny być ciekawe i pozornie

niezwiązane z pisaniem w zeszycie. Do tego celu można wykorzystać zabawy z malowaniem przeróżnych abstrakcyjnych obrazów, potem linii i szlaczków z wykorzystaniem przyborów, np. różnej wielkości pędzli, watek, korków.

- 】 W fazie początkowej zawsze proponujemy dziecku **ćwiczenia ogólnorozwojowe fizyczne, usprawniające i pobudzające do pracy mięśnie odpowiedzialne za utrzymanie prawidłowej postawy ciała**. Zazwyczaj są to ćwiczenia rozmachowe, np. pływanie na sucho, jazda na deskorolce terapeutycznej, krążenia ramion od małych kółeczek do coraz większych oraz z boku do przodu, chód kraba, taczki, opady na ścianę. Ćwiczenia te w dużym stopniu wzmacniają obręcz barkową, która w większości przypadków najczęściej jest osłabiona. Następne proponowane przez terapeutów ćwiczenia mają w założeniu **usprawniać i doskonalić ruch pronacji i supinacji** przedramienia i do nich będą należały m.in. odkręcanie i zakręcanie zakrętek, przelewanie płynów z kubeczka do kubeczka, wkręcanie żarówek. W następnej kolejności należy **usprawniać mobilność nadgarstka** i tu proponowane ćwiczenia to opady na ścianę, nawijanie włóczki, malowanie wałkiem na dużych powierzchniach. Ostatnim etapem pracy pod tym kątem będą **ćwiczenia usprawniające dłoń i palce**. W tym przypadku można wykorzystać takie ćwiczenia, jak np. wolne zaciskanie i rozwieranie dłoni, ugniatanie kulek z papieru, ukłony pacynek paluszkowych, stemplowanie, wyciskanie mas plastycznych. W pracy z dzieckiem można wykorzystać metodę malowania dziesięcioma palcami. Ogólne założenie metody polega na tym, aby dziecko malowało po kolei paluszkami obu rąk, do tego zadania wykorzystuje się specjalne farby w dużych pojemnikach, aby dziecku łatwo było nabierać na opuszki palców farbę, a także, aby swobodnie mogło mieszać kolory. Oczywiście na tej metodzie można bazować i tworzyć własne rozwiązania.

3. Bibliografia

Chermet-Carroy S., *Zrozum rysunki dziecka, czyli jak interpretować rysunki małych dzieci*, Ravi, Łódź 2005.

Frydrychowicz A., *Rysunek rodziny, Projekcyjna metoda badania stosunków rodzinnych*, Wydawnictwo Naukowe w Poznaniu.

Wallon P., Cambier A., Engelhart D., *Rysunek dziecka*, WSiP, Warszawa 1993.

Grażyna Dorodzińska

Gotowość dziecka do rysowania

Spis treści

1. Wczesne rozwijanie umiejętności motorycznych	1
2. Spostrzeganie – odwzorowywanie	2
3. Gotowość do pisania	4

1. Wczesne rozwijanie umiejętności motorycznych

Obserwacja etapów rozwoju ontogenetycznego wskazuje jednoznacznie, że przygotowanie do sprawnego korzystania z umiejętności grafomotorycznych rozpoczyna się bardzo wcześnie. Pierwsze przypadkowe chwytanie przez niemowlaka grzechotek, kocyka poprzez wielokrotność powtórzeń stopniowo przekształca się w świadome i celowe utrzymywanie, rzucanie, oglądanie i manipulowanie przedmiotami. W czasie tego procesu dziecko zdobywa również doświadczenia związane z obrazem i schematem własnego ciała i orientacji przestrzennej. Dzięki zróżnicowanym aktywnościom niemowlę, a następnie małe dziecko, poznaje możliwości swoich mięśni i zdolność dopasowywania ustawienia ramienia, nadgarstka i chwytu dłoni do przedmiotu. W tym samym czasie następuje stymulacja czucia powierzchniowego, pogłębianie zdolności do rozpoznawania faktury, temperatury, kształtu, konsystencji. Na złożone procesy rozpoznawania zmysłowego nakłada się coraz wyższa umiejętność w zakresie koordynacji wzrokowo-ruchowej.

Okres przedszkolny, bogaty w wiele form zabawy, dostarcza dziecku doświadczeń, dzięki którym lepiej planuje swoje ruchy i rozwija automatyzmy ruchowe niezbędne w życiu dziecka starszego, a także dorosłego człowieka. Długofalowy proces dotyczy małej i dużej motoryki, a także zdobywania zróżnicowanych doświadczeń wielozmysłowych.

Wraz z wczesnym rozwijaniem różnorodnych umiejętności motorycznych i kojarzenia zmysłowego dziecko zaczyna rozumieć relacje przestrzenne i stosunki czasowe. Małe dziecko, ze względu na fazy rozwojowe, przez jakie przechodzi, nie jest jeszcze gotowe do podjęcia zadań tzw. stolikowych. Ruchy dziecka są jeszcze mało ekonomiczne i charakteryzują się przewagą ruchów globalnych nad precyzyjnymi, zginaczy nad prostownikami. Współpraca ręki z kontrolą wzrokową wymaga kolejnych doświadczeń, lateralizacja

D 1.1.2

często jest nieustalona. W tym okresie szczególnie ważne jest dostarczenie dziecku aktywnych i zróżnicowanych zabaw, w czasie których będzie mogło swobodnie modulować napięcie mięśni, poprawiać melodię ruchu i rytm, zdobywać umiejętność dowolnego pobudzania i hamowania aktywności mięśniowej.

Pobudzanie i hamowanie obejmuje funkcje poznawcze i wykonawcze. Związane jest również z dojrzewaniem ośrodkowego układu nerwowego. Poprzez odpowiednią organizację otoczenia i dostęp do odpowiednich form zabaw dziecko może przeprowadzać i kształtować sprawną analizę i syntezę wzrokową, ćwiczyć spostrzeganie, różnicować, odtwarzać, naśladować, badać stosunki przestrzenne pomiędzy obiektami i relacje pomiędzy obiektami a swoim ciałem, rozpoznawać zależności, przyczynę i skutek własnych działań, rozwijać umiejętności manipulacyjne.

Ważne!

Dziecko osiąga prawidłowe umiejętności grafomotoryczne, gdy uzyskuje zdolność do prawidłowego kojarzenia wrażeń percepcyjno-motorycznych i kinestetyczno-motorycznych. Poziom współpracy międzymodalnej wpływa na jakość realizowanej czynności.

Aby dziecko mogło prawidłowo zrealizować czynności związane ze złożonymi umiejętnościami grafomotorycznymi, powinno, adekwatnie do swojego wieku rozwojowego, osiągnąć odpowiedni poziom rozwoju w zakresie:

- 】 małej i dużej motoryki, a także koordynacji wzrokowo-ruchowej,
- 】 obrazu ciała i orientacji przestrzennej,
- 】 analizy i syntezy wzrokowej.

Aby dziecko mogło rozpocząć naukę pisania, powinno także rozumieć i wykonać łączenie dźwięku ze znakiem graficznym.

2. Spostrzeganie – odwzorowywanie

Pierwsze spostrzeżenia, jakich dokonuje niemowlę, związane są z doznaniem płynącym z jego ciała w czasie ruchu. Spostrzeżenia kinestetyczno-ruchowe stanowią podstawę do kształtowania się świadomości kierunków w odniesieniu do swojego ciała i otaczającej przestrzeni. Poznawanie związane z ruchem odbywa się również wtedy, gdy spostrzeżenia odbierane są za pośrednictwem innych zmysłów. Na bazie gromadzonych i zapamiętywanych spostrzeżeń dziecko tworzy wyobrażenia. Zdolność do dokonywania celowych obserwacji, zbierania spostrzeżeń rozwija się wraz z pogłębianą umiejętnością do analizy i syntezy wzrokowej, odnajdywania związków i cech wielu

elementów. Możliwość graficznego odwzorowywania kształtów wiąże się z rozwojem spostrzegania kształtów. W pierwszym etapie są to formy koliste o regularnych kształtach, które dziecko jest w stanie objąć jednym rzutem oka. Równolegle w tym czasie dziecko uzyskuje umiejętność kreślenia takich form graficznych na papierze. Kolejne fazy spostrzegania obrazu na płaszczyźnie wymagają bardziej skomplikowanego ruchu gałek ocznych, opartego na przesuwaniu wzroku w różnych kierunkach, przy czym ruch poziomy i pionowy jest przez dzieci wcześniej wyodrębniony niż ruch ukośny wymagający przekroczenia osi ciała.

Odpowiednio do etapu zdolności spostrzegania we wczesnym okresie rysowania pojawiają się poziome i pionowe kreski, coraz dłuższe i dłuższe, tak jak pozwala na to prawidłowe śledzenie wzrokiem w planie horyzontalnym i wertykalnym. Analiza rysunków dzieci, rozpoczynając od „głownogów”, kończąc na rysunkach dynamicznych i pełnych szczegółów, dostarcza wiele informacji o poziomie rozwoju zdolności spostrzegania siebie i najbliższego otoczenia oraz relacji zachodzących pomiędzy ja-osoba a przestrzeń wokół mnie. Tak też rysunki młodszych dzieci są statyczne i wyrażają kształty jako całość. W spostrzeganiu odtwórczym potrafią jedynie zestawiać poszczególne elementy. Wielomodalne doświadczenia wpływają na dalszy rozwój spostrzegania, w wyniku których dziecko rozumie i ujmuje w rysunkach wewnętrzną strukturę kształtu, bazując na swoich, coraz bardziej złożonych, wyobrażeniach. Jest zdolne do ujmowania proporcji nie tylko w rysunkach postaci, lecz także pomiędzy nimi. Dotyczy to wszystkich obiektów pojawiających się na papierze. Do rysunków jest w stanie dołączyć wiele charakteryzujących czy charakterystycznych szczegółów.

To, jak duży wpływ na jakość rysunku ma obraz siebie i wyobrażenie swojego ciała, można zaobserwować w wytworach dzieci z uszkodzeniami ośrodkowego układu nerwowego. Jeżeli dziecko jest w stanie przezwyciężyć problemy związane z nieprawidłowym napięciem mięśni, jego rysunek postaci ludzkiej charakteryzuje się np. brakiem powiązań pomiędzy poszczególnymi częściami ciała, brakiem kończyn górnych lub dolnych (części ciała, których dziecko nie używa z powodu porażenia), nieprawidłowym rozmieszczeniem rysunku postaci ludzkiej na planie kartki (brak doświadczeń związanych z ruchem i przestrzenią).

W odtwarzanie graficzne według wzoru zaangażowanych jest wiele funkcji, które pozostają ze sobą w ścisłym związku i współpracy. Pierwszą jest spostrzeganie obrazu, kształtu, w czasie którego odbywa się analiza wzrokowa – podział na elementy, oszacowanie wielkości, proporcji, barwy, kierunków oraz synteza wzrokowa – połączenie wszystkich uzyskanych informacji, z jednoczesnym przetworzeniem go na dynamiczny obraz ruchowy – zaplanowanie odpowiednich ruchów w celu odtworzenia kształtu.

Uwaga!

Dzieci z zaburzeniami typu dyspraksja napotkają na trudności związane z zaplanowaniem ruchu.

Prowadzona przez terapeutę obserwacja powinna odrębnie dotyczyć:

- 】 namalowanych przez dzieci rysunków spontanicznych, których wykonanie opiera się przede wszystkim na wyobrażeniach i spostrzeżeniach zachowanych w pamięci,
- 】 namalowanych rysunków według wzorów, których wykonanie opiera się przede wszystkim na kodowaniu i dekodowaniu spostrzeganego obrazu.

Następnie porównanie uzyskanych wytworów.

3. Gotowość do pisania

Gotowość do pisania jest konsekwencją uzyskanych wcześniej przez dziecko umiejętności grafomotorycznych. Powinno ono uzyskać dojrzałość jednocześnie w kilku obszarach:

- 】 Analiza i synteza wzrokowa – rozpoznawanie, porównywanie i odtwarzanie znaków graficznych z uwzględnieniem cech specyficznych.
- 】 Pamięć ruchowa i koordynacja wzrokowo-ruchowa – przetwarzanie obrazu graficznego.
- 】 Orientacja przestrzenna – miejsce i zachowanie kierunku.
- 】 Koordynacja w zakresie dużej i małej motoryki.
- 】 Tempo pracy.
- 】 Odpowiednie rozumienie i zapamiętanie znaków graficznych (liter) i ich brzmienia.

Aby uzyskać dobre efekty terapeutyczne, które mają na celu przygotować dziecko do pisania lub poprawić jakość pisma, należy:

- 】 prześledzić kolejne fazy rozwoju małego dziecka ze szczególną uwagą dotyczącą rozwoju chwytu i spostrzegania,
- 】 podążać za planem rozwojowym dziecka, aby sukcesywnie uzupełniać deficyty, które pojawiły się w trakcie procesu rozwojowego.

Ponieważ rozwój wielu funkcji opiera się na doświadczeniach ruchowych i sensorycznych, w związku z tym stymulacja każdego dziecka przygotowanego do zajęć z zakresu grafomotoryki powinna obejmować ćwiczenia wspomagające:

- 】 **Ćwiczenia małej motoryki:** służą obniżeniu napięcia mięśni ręki podczas rysowania lub pisania, poprawieniu ruchomości palców oraz nadgarstka, zmianie złych nawyków, zniwelowaniu trudności związanych z lateralizacją skrzyżowaną.
- 】 **Ćwiczenia percepcji wzrokowej:** służą poprawieniu spostrzegania położenia przedmiotów w przestrzeni oraz stosunków przestrzennych, poprawieniu koordynacji wzrokowo-ruchowej, ćwiczeniu pamięci wzrokowej, zniwelowaniu trudności związanych z lateralizacją.
- 】 **Ćwiczenia stymulujące czucie powierzchniowe:** służą poprawie odbioru i przetwarzania wrażeń dotykowych, dzięki którym niwelujemy np. problemy z utrzymaniem przyrządu do pisania (nadwrażliwość).
- 】 **Ćwiczenia stymulujące receptory czucia głębokiego:** służą poprawie zdolności do prawidłowej modulacji napięcia mięśniowego – nacisk na papier, płynność w obrębie drobnych ruchów.

Sprawność ruchową w zakresie rysowania czy pisania uzyskuje dziecko m.in. dzięki:

- 】 umiejętności wyrażenia ruchem nazwanego znaku graficznego,
- 】 prawidłowemu odbiorowi czucia powierzchniowego i proprioceptywnego,
- 】 ruchom precyzyjnym, które są wypadkową umiejętności włączania i wyłączania napięć poszczególnych grup mięśni,
- 】 koordynacji ruchowej,
- 】 płynności ruchów przy stałej zmianie kierunku i wiązania elementów ruchu,
- 】 proporcjonalnemu rozmieszczeniu obiektów, części, liter,
- 】 pamięci ruchu.

Dlatego też w ćwiczeniach rozpoczynających terapię powinny być zawarte wszystkie wyżej wymienione elementy z wykorzystaniem zróżnicowanych narzędzi i materiałów, które dostarczają wielorakich doświadczeń wzrokowych, ruchowych i sensorycznych.

Marzena Krysztof-Zarzycka

Metody usprawniania grafomotoryki u dzieci

W przypadku zaburzeń grafomotorycznych pracę korekcyjno-kompensacyjną zawsze powinniśmy zacząć od ćwiczeń ogólnorozwojowych, usprawniających cały układ mięśniowy. Aby dziecko prawidłowo trzymało postawę, musi mieć mocne mięśnie kręgosłupa. Możemy więc zaproponować dziecku np. typowe raczkowanie, dzięki któremu nie tylko wzmocni sobie mięśnie potrzebne do prawidłowego funkcjonowania, lecz także usprawni koordynację wzrokowo-ruchową, a także wzmocni układ dotykowy (zwłaszcza dłoni). Można też wykorzystać wszelkie zabawy typu: pływanie na sucho, ćwiczenia rozmachowe, w których wykorzystana będzie całościowa praca ramion i rąk.

Aby dziecko nabrało płynności w swoich ruchach, ważne jest mobilizowanie i niewyłączanie w czynnościach samoobsługowych. Dziecko powinno samodzielnie wiązać buty, zapinać guziki, budować, lepić, wycinać. **Wszystkie te czynności stanowią bazę i podstawę do tego, aby prawidłowo posługiwało się narzędziem pisarskim, innymi słowy – wszystkie te czynności uczą precyzji ruchu.**

Jeśli dziecko jest zniechęcone lub znudzone tego typu oddziaływaniami terapeutycznymi, choć dzieci z natury uwielbiają zajęcia ruchowe i rzadko zdarza się, aby odmawiały współpracy, kolejnym krokiem może być zachęcanie go zabawami w rysowanie. Możemy wykorzystać własną wyobraźnię i inwencję twórczą, proponując dziecku rysowanie przeróżnymi przedmiotami, np.: patyczkiem, wacikami, gąbeczkami, różnymi pędzelkami – w mące, w kolorowym piasku, na wielkich kartonach lub tablicy, czy ścianie specjalnie zaadaptowanej do tego celu. Wiele dzieci ma problemy z regulowaniem swojego napięcia mięśniowego, wskutek czego nie są w stanie prawidłowo zapanować nad zbyt słabym lub zbyt mocnym naciskiem narzędzia pisarskiego na papier. Wiele z nich ma też problemy z samym uchwyceniem narzędzia. Tu też trzeba dziecko uczyć radzenia sobie w takich sytuacjach, aby podczas pisania nie bolała ręka. W tym przypadku pomocne mogą okazać się ćwiczenia relaksacyjne przeplatane ćwiczeniami z mocnym napinaniem i rozluźnianiem mięśni, jak również ćwiczenia dłoni, np. zaciskanie i puszczenie piłeczki. Jeśli to nie pomaga, można wykorzystać nasadkę na narzędzie pisarskie wykonaną z modeliny, odciskając na niej palce dziecka, lub też kupić gotową.

Kolejnym ważnym elementem w pracy z dzieckiem jest kształtowanie prawidłowych nawyków związanych z kierunkiem pisania. Dziecko musi wiedzieć, od której strony zacząć pisać. Od początku staramy się wyrobić u dziecka tego typu nawyki i systematycznie je utrwalamy. Pokazujemy dziecku na przykładzie różnych ćwiczeń, że zaczynamy pisać od strony lewej do prawej. Do tego typu ćwiczeń służą np. szlaczki. Kolejny etap to utrwalanie prawidłowego ruchu pisma poszczególnych liter alfabetu czy cyfr. Jest to niezmiernie ważne, ponieważ prawidłowo ukształtowane nawyki znacznie skracają czas pracy dziecka, a pismo staje się bardziej harmonijne.

Tak więc do ogólnego usprawniania grafomotoryki u dziecka ważne jest, aby nie ograniczać mu swobody ruchu pod każdym względem. Im więcej zabaw konstrukcyjnych, im więcej lepienia, wycinania, wydzierania, kalkowania, malowania nie tylko kredkami, flamastrami, lecz także palcami, tym szybciej dziecko nabierze umiejętności prawidłowego posługiwania się narzędziem pisarskim.

Marzena Krysztof-Zarzycka

Ćwiczenia usprawniające umiejętności grafomotoryczne

Ćwiczenia wzmacniające układ mięśniowy

▶ Rozgrzewka

Dziecko stoi wyprostowane. Stopy ma złączone, ręce opuszczone wzdłuż ciała. Głowa ustawiona jest prosto, stanowi przedłużenie linii kręgosłupa. Dziecko porusza głowę naprzemiennie do przodu i do tyłu. Gdy głowa dziecka opuszczona jest do przodu, dziecko zatrzymuje głowę w takiej pozycji przez 6 sekund, mocno naciągając linię kręgosłupa. Następnie dziecko wraca do pozycji wyjściowej. Ruch w tej pozycji zatrzymuje na 2 sekundy, następnie odchyła głowę do tyłu. Kąt nachylenia głowy w tyle ma wynosić ok. 20°. W tej pozycji głowa dziecka zatrzymuje się na 3 sekundy, po czym wraca do pionu. Sekwencję ćwiczenia dziecko powtarza trzykrotnie.

Dziecko stoi wyprostowane z lekko rozstawionymi na boki nogami, ręce opuszczone wzdłuż ciała. Głowa stanowi przedłużenie linii kręgosłupa. Dziecko porusza głowę delikatnie na boki, w takt tykania wskazówek zegara – rytm sekundowy. Sekwencję ćwiczenia dziecko powtarza dziesięciokrotnie, nie przerywając ruchu głowy.

Dziecko stoi wyprostowane z lekko rozstawionymi nogami do boku, ręce opuszczone wzdłuż ciała. Głowa ustawiona jest prosto, stanowi przedłużenie linii kręgosłupa. Dziecko wykonuje delikatny skłon do przodu. Ręce wykonują zwis do przodu nad głową, lekko dotykając paluszkami podłogi. Dziecko porusza delikatnie i płynnie korpusem na boki, naśladując ciałem ruch dużego wahadła w zegarze. Sekwencję ćwiczenia wykonuje ośmiokrotnie, po czym wraca do pozycji wyjściowej.

Dziecko przyjmuje na podłodze pozycję czworaczną i zaczyna raczkować. Raczkuje, zakreślając ciałem duże koło. Czynność tę wykonuje po trzy razy na każdą ze stron. Następnie raczkuje, unosząc naprzemiennie wysoko ręce do poziomu głowy. Czynność tę powtarza czterokrotnie. Po zakończeniu tej czynności dziecko zaczyna raczkować, wysuwając do tyłu nogi, również naprzemiennie. Czynność powtarza czterokrotnie.

1 Ćwiczenia wstępne

Dziecko stoi wyprostowane z szeroko rozstawionymi nogami. Głowa ustawiona jest prosto, stanowi przedłużenie linii kręgosłupa. Dziecko ma uniesione ręce do boku, na linii barków. W jednym ręku trzyma piłeczkę. Następnie unosi obie ręce do góry i przekłada w górze piłeczkę z jednej ręki do drugiej. Wraca do pozycji wyjściowej. Ćwiczenie powtarza czterokrotnie. To samo ćwiczenie może dziecko wykonać z lekko ugiętymi kolanami.

Dziecko stoi wyprostowane, nogi ma lekko rozstawione do boku. Głowa ustawiona jest prosto, stanowi przedłużenie linii kręgosłupa. Dziecko ma uniesioną jedną rękę do boku, na linii barków, w drugiej ręce trzyma piłeczkę, którą porusza wzdłuż ręki uniesionej do boku. Dziecko śledzi ruch piłeczki wzrokiem. Czynność powtarza po sześć razy na każdą ze stron.

Dziecko leży na plecach. Na brzuchu ma położoną piłkę średniej wielkości. Dziecko chwyta piłkę w obie ręce i unosi ją nad głowę. Piłka nie może dotknąć podłogi. Musi być utrzymywana tuż nad podłogą przez 5 sekund. Następnie dziecko wraca do pozycji wyjściowej. Czynność powtarza czterokrotnie.

Ćwiczenia grafomotoryczne

1 Mała żabka

Cele: ustawienie prawidłowej postawy ciała w wyproście, wzmocnienie mięśni brzucha, wzmocnienie mięśni barków.

Dziecko stoi wyprostowane. Ręce opuszczone są wzdłuż ciała, nogi złączone. Następnie przykuca i zaczyna skakać ze złączonymi nogami. Pierwsze podskoki są bardzo delikatne, niskie. Dziecko lekko podpira się rękoma o podłogę. Ruch przypomina skakanie małej żabki. Stopniowo dziecko zaczyna wykonywać coraz wyższe i dalsze podskoki. Ćwiczenie jest bardzo wyczerpujące, dlatego też wystarczy powtórzyć je dwukrotnie w sekwencji po sześć podskoków małych i dużych.

1 Pływanie na sucho

Cele: wzmocnienie mięśni kręgosłupa, wzmocnienie mięśni barków, koordynacja ruchu, planowanie ruchu.

Pomoce: deskorolka terapeutyczna SI.

Dziecko leży na brzuchu na deskorolce. Ręce ma wyciągnięte do przodu, nogi wyprostowane. Nie dotykając podłogi, wykonuje ruch pływania żabką, najpierw rękoma

dwukrotnie, potem nogami dwukrotnie, a następnie łączy pracę nóg i rąk – również dwukrotnie. Sekwencję ćwiczeń dziecko wykonuje trzykrotnie.

1) Przeciąganie liny

Cele: wzmocnienie mięśni brzucha, wzmocnienie mięśni barków, rąk, koordynacja ruchu.

Pomoce: deskorolka terapeutyczna SI, gruba lina do przeciągania.

Dziecko leży na deskorolce na plecach. Nogami i rękoma chwytają się liny (wykonuje pozycję tzw. wiszącego leniwca). Lina przeciągnięta jest wzdłuż sali i umocowana nieruchomo. Dziecko poruszając naprzemiennie rękoma, przemieszcza się wzdłuż liny. Nogi są nieruchomo zawieszane na linie. Ćwiczenie to można powtórzyć dwu-, trzykrotnie.

1) Malowanie

Cele: wzmocnienie mięśni barków, dłoni, praca nad prawidłowym chwytem pisarskim, planowanie ruchu, koordynacja ruchu.

Pomoce: pędzel do golenia lub duży do malowania farbami, kartka formatu A3 lub większa, farby.

Kartka papieru przyklejona jest do ściany lub tablicy. Dziecko maluje duże koło, następnie wypełnia środek figury farbą. Czynność tę może wykonywać naprzemiennie, zmieniając ręce podczas swojej pracy.

1) Akrobacje rąk I

Cele: wzmocnienie mięśni barków, dłoni, praca nad prawidłowym chwytem pisarskim, koordynacja ruchu.

Pomoce: szarfa 1,5 metra przyczepiona np. do rączki od pędzla malarskiego.

Dziecko stoi wyprostowane, nogi ma złączone. W tym ćwiczeniu pracują tylko ręce. Dziecko trzyma w prawej ręce szarfę i wykonuje obszerne ruchy ręki, kreśląc szarfą wielkie koło. Kreśli dziesięć kół prawą ręką, następnie zmienia rękę i wykonuje takie samo ćwiczenie lewą ręką. Sekwencje powtarza dwukrotnie.

» Siłacz I 

Cele: wzmocnienie mięśni kręgosłupa, ustawienie prawidłowej postawy w pozycji wyprostowanej, koncentracja uwagi, czucie ciała, zwalnianie napięcia mięśniowego.

Dziecko stoi wyprostowane, nogi ustawione w lekkim rozkroku, ręce wyciągnięte do boku, dłonie uniesione do góry. Dziecko ma za zadanie pchać niewidzialne ściany ustawione po obu stronach rąk.

» Siłacz II 

Cele: wzmocnienie mięśni barków, rąk, ustawienie prawidłowej postawy wyprostowanej.

Dziecko stoi wyprostowane, nogi ma złączone. Ustawione jest przodem do ściany. Odległość dziecka od ściany na wyciągnięcie rąk. Ręce wyciągnięte do przodu, dłonie uniesione do góry i oparte o ścianę. Dziecko wykonuje pompki. Ćwiczenie powtarza siedem razy.

» Silne paluszki 

Cele: wzmocnienie mięśni dłoni, koordynacja ruchu.

Pomoce: biurko, krzesło.

Dziecko siedzi przy biurku. Dłonie obu rąk ma położone na biurku, przed sobą. Palce u dłoni szeroko rozstawione. Dziecko podnosi te same palce obu dłoni naprzemiennie do góry. Ćwiczenie powtarza kilkakrotnie.

» Akrobacje rąk II 

Cele: wzmocnienie mięśni barków, planowanie ruchu, koordynacja ruchu.

Pomoce: szarfa 1,5 metra przyczepiona np. do rączki od pędzla malarskiego.

Dziecko stoi wyprostowane, nogi lekko rozstawione do boku. W prawej lub w lewej ręce trzyma szarfę. Dziecko ma wyciągniętą rękę do przodu i stara się rysować szarfą szlaczki w powietrzu. Mogą to być fale o wąskim lub szerokim rozciągnięciu.

1 Słoń (karta pracy: D 2.2, strona 9)

Dziecko otrzymuje kartę pracy ze strony 9. Na karcie pracy narysowany jest duży, pulch-ny słoń. Dziecko ma za zadanie obrysować kontury rysunku, starając się jak najrzadziej odrywać rękę od kartki. Na koniec może pokolorować obrazek.

1 Kuleczka

Cele: wzmocnienie mięśni barków, rąk, nóg, opanowanie lęku grawitacyjnego, hamowanie ruchu, wzmocnienie mięśni brzucha.

Pomoce: gruszka terapeutyczna.

Dziecko leży na plecach na gruszce terapeutycznej. Zwija się w kłębuszek – mocno utrzymuje ściągnięte do siebie ręce, nogi i głowę. Powoli rozwija tę pozycję, utrzymując ręce i nogi w górze (nie dotyka podłogi). Pozycję rozwiniętą utrzymuje trzy sekundy, następnie wraca do pozycji wyjściowej. Ćwiczenie powtarza dwukrotnie.

1 Kuleczka do góry nogami

Cele: wzmocnienie mięśni brzucha, barków, rąk, nóg, opanowanie lęku grawitacyjnego, hamowanie ruchu, koordynacja ruchu.

Pomoce: gruszka terapeutyczna.

Dziecko leży na gruszce terapeutycznej na plecach do góry nogami – głowę ma na dole gruszki, nogi w górze. Zwija się w kłębuszek – mocno utrzymuje ściągnięte do siebie ręce, nogi i głowę. Wolno prostuje po kolei ręce i nogi. Utrzymuje tę pozycję przez trzy sekundy, następnie po kolei, zaczynając od ręki, która jako pierwsza rozpoczęła sekwencję ruchu, zwija się do pozycji wyjściowej. Ćwiczenie jest trudne, dlatego też wykonujemy je tylko raz.

1 Kuleczka z piłką I

Cele: wzmocnienie mięśni brzucha, barków, rąk, nóg, opanowanie lęku grawitacyjnego, hamowanie ruchu.

Pomoce: gruszka terapeutyczna, piłka średniej wielkości.

Dziecko leży na gruszce terapeutycznej na plecach. Na brzuchu ma położoną piłkę. Mocno zaciska piłkę rękami i nogami tak, aby nie wypadła. Delikatnie przechyla się

w prawą, a potem w lewą stronę. Tak, jakby się bujało. Dziecko cały czas stara się utrzymać tę pozycję. Następnie rozluźnia się. Ćwiczenie można powtórzyć kilkakrotnie.

» Kuleczka z piłką II

Cele: wzmocnienie mięśni brzucha, barków, dłoni, hamowanie ruchu, planowanie ruchu.

Pomoce: gruszka terapeutyczna, piłka średniej wielkości.

Dziecko leży na gruszce terapeutycznej na plecach. Nogi ma podkulone i lekko uniesione do góry, w obu rękach przy sobie trzyma piłkę. Następnie dziecko wyprostowuje ręce wraz z piłką przed siebie i unosi ją do góry. Taką pozycję utrzymuje przez sześć sekund. Ważne jest, aby dziecko nie wypuściło piłki z rąk i nie dotknęło nią podłogi.

» Ślimak (karta pracy: D 2.2, strona 17)

Dziecko otrzymuje kartę pracy ze strony 17. Na karcie pracy narysowany jest ślimak. Muszla ślimaka jest duża i okrągła. Podzielona jest na pięć części. Każda z pięciu podzielonych części muszli ślimaka przedstawia inny wzorek. Dziecko ma zadanie obrysować kontury rysunku, starając się jak najrzadziej odrywać rękę od kartki. Na koniec może pokolorować obrazek.

» Imbryk (karta pracy: strona 18)

Dziecko otrzymuje kartę pracy ze strony 18. Na karcie pracy narysowany jest imbryk. W środku imbryka umieszczone są cztery szlaczki przedstawiające literę [I]. Po dwa szlaczki na małą literkę pisaną [i] oraz po dwa szlaczki na dużą pisaną literkę [I]. Pierwsze literki w rzędach szlaczkowych są napisane linią ciągłą, reszta literek jest wykropkowana. Dziecko ma za zadanie obrysować kontury rysunku, starając się nie odrywać ręki od kartki, a także dokończyć pisanie literek.

Dodatkowe polecenie dla dziecka:

Powiedz nauczycielowi, jaki jeszcze inny przedmiot zaczyna się na literę [I].

» Mocne plecy

Cele: wzmocnienie mięśni kręgosłupa, barków, rąk.

Pomoce: materac, piłka średniej wielkości.

Dziecko leży na brzuchu wyprostowane – na materacu. Ręce wyciągnięte są do góry, przedłużają linię kręgosłupa. W obu rękach dziecko trzyma piłkę. Delikatnie, tuż nad ziemią podnosi piłkę do góry i utrzymuje ją tak długo, jak da radę. Następnie opuszcza piłkę i odpoczywa. Ważne jest, aby dziecko wykonując to ćwiczenie, prawidłowo oddychało i nie wstrzymywało oddechu. Ćwiczenie powtarzamy trzykrotnie.

» Fruwająca piłeczka

Cele: wzmocnienie mięśni brzucha, rąk.

Pomoce: materac, piłka średniej wielkości.

Dziecko leży na materacu na plecach, nogi wyprostowane, ręce wyprostowane nad głową. Dziecko trzyma piłkę stopami, unosi ją do góry i przekazuje do rąk, następnie opuszcza bardzo powoli piłkę do tyłu za głowę i utrzymuje ją tuż nad podłogą. Sekwencje ćwiczenia dziecko powtarza trzykrotnie.

» Ćwiczące paluszki

Cel: wzmocnienie mięśni dłoni.

Pomoce: trzy małe piłki.

Dziecko unosi dłonie delikatnie nad biurkiem, lekko dotyka palcami blatu. Piłeczki ułożone są naprzeciwko palców. Dziecko przesuwa paluszkami po kolei piłeczki, delikatnie uderza w nie opuszkami palców.

» Ugniatanie piłeczek

Cel: wzmocnienie mięśni dłoni.

Pomoce: piłeczka kolczasta.

Dziecko ugniata w dłoni piłeczkę, mocno ściskając. Następnie opiera dłoń na piłeczce i wałkuje ją, kreśląc koła.

1) Chowane kamyczki

Cele: wzmocnienie łuków dłoni, wzmocnienie mięśni kręgosłupa, dodatkowo: koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Pomoce: sześć (może być więcej) wiaderek średniej wielkości lub duże zakrętki od butelek, duże kolorowe kamyczki.

Terapeuta układa dziecku tor przeszkód z wiaderek, może być ustawiony w formie slalomu, ale można wymyślić własny układ toru i utrudniać go w zależności od możliwości indywidualnych dziecka i jego wieku. Pod każdym wiaderkiem terapeuta chowa kolorowe kamyczki – po jednej sztuce. Dziecko raczkując, ma za zadanie zebrać wszystkie kolorowe kamyczki, ukryte pod wiaderkami, w miejsce określone wcześniej przez terapeutę.

1) Mała tęcza

Cele: stabilizacja postawy – utrwalanie w pozycji siedzącej, wzmocnienie mięśni barków.

Pomoce: dwa wiaderka, ok. sześciu sztuk kolorowych piłeczek.

Dziecko siedzi na podłodze ze skrzyżowanymi nogami (po turecku). Po swoim prawym i lewym boku dziecko ma postawione na podłodze wiaderka. Po lewej stronie dziecka wiaderko wypełnione jest piłeczkami. Po stronie prawej wiaderko jest puste. Dziecko ma za zadanie przekładać piłeczki z lewego wiaderka do prawego. Przekłada je wysoko nad głową, tworząc rękoma duży łuk. Na wysokości osi głowy przekłada piłeczkę z lewej ręki do prawej.

Ćwiczenie to wykonujemy, gdy dziecko ma już wystarczająco wzmocnione mięśnie kręgosłupa, tak aby cały czas siedziało wyprostowane. Przypominamy dziecku o trzymaniu prawidłowej postawy ciała. Ćwiczenie powtarzamy dwukrotnie, naprzemiennie zmieniając strony w pracy rąk.

1) Duża tęcza

Cele: stabilizacja postawy – utrwalenie na stojąco, wzmocnienie mięśni barków.

Pomoce: pędzel średniej wielkości (nie za ciężki).

Dziecko stoi wyprostowane z lekko rozstawionymi nogami do boku, w prawej dłoni trzyma pędzel. Dziecko ma za zadanie namalować pędzlem, bez użycia farby, wielkie

pótkole w przestrzeni. Rysując, wodzi całą ręką z boku do góry i do drugiego boku, tak aby przekraczało linię środkową ciała. Ćwiczenie powtarzamy dwukrotnie, zmieniając pracę rąk.

1 Fruwanie

- **Cele:** wzmocnienie mięśni kręgosłupa, równowaga.
- **Pomoce:** „konik” huśtawka terapeutyczna SI.

Dziecko leży na huśtawce na brzuchu. Delikatnie zwisa, dotykając rękoma i nogami podłogi. W tej pozycji dziecko jest rozluźnione. Zadanie dla dziecka polega na tym, aby na sygnał terapeuty, np. hop!, szybko wyprostowało ciało – ręce wyciągnięte do przodu, nogi wyciągnięte do tyłu. W tej pozycji dziecko nie dotyka kończynami podłogi, opiera się o huśtawkę tylko brzuchem. Utrzymuje przez chwilę ciało w takiej pozycji, następnie wraca do pozycji wyjściowej. Ćwiczenie jest trudne i wymaga od dziecka obycia ze sprzętem i sprawności. Powtarzamy je czterokrotnie.

1 Malowanie ściany

- **Cele:** wzmocnienie mięśni kręgosłupa, wzmocnienie mięśni barków, praca nadgarstka, utrwalanie kierunku kreślenia, dodatkowo: pamięć sekwencyjna.
- **Pomoce:** cztery kolory farby (zielony, żółty, czerwony, niebieski), pędzel, duży arkusz papieru lub ściana terapeutyczna do malowania.

Dziecko ma za zadanie malować linie poziome, zaczynając zawsze od lewej strony arkusza papieru. Dziecko zmienia przy malowaniu kolory, zachowując ich umówioną kolejność, np. zielony, żółty, czerwony, niebieski. Odstępy między malowanymi liniami powinny być zawsze takie same.

1 Fale morza

- **Cel:** wzmocnienie mięśni kręgosłupa, mięśni barków, praca nadgarstka i palców, utrwalanie kierunku kreślenia.
- **Pomoce:** niebieska farba do malowania palcami, duży arkusz papieru.

Dziecko ma za zadanie namalować fale morza, wykorzystując do tego celu wszystkie palce. Macza po kolei paluszki w farbie i maluje fale, zawsze zaczynając swoją pracę od lewej strony arkusza. Dla rozładowania emocji dziecko może zamoczyć w farbie całą dłoń i nią namalować swój abstrakcyjny rysunek.

1) Stoń

Cele: praca nadgarstka, utrwalanie precyzyjnego chwytu.

Pomoce: kolorowe watki, farby, duży arkusz papieru.

Terapeuta na dużym arkuszu papieru rysuje dziecku wielkiego słonia. Dziecko ma za zadanie pomalować słonia – ma być wielobarwny. Do tego celu dziecko wykorzystuje watki, którymi maluje obrazek. Malując, nie rozmazuje farby, tylko delikatnie dotyka watką papieru, tak jakby stemplowało powierzchnię kartki.

1) Słoneczko

Cele: praca nadgarstka, utrwalanie precyzyjnego chwytu, odwzorowywanie.

Pomoce: arkusz papieru, nożyczki, kredki.

Terapeuta na dużym arkuszu papieru rysuje słoneczko. Promienie słońca mają być dość szerokie, tak aby dziecko mogło swobodnie je wyciąć. Dziecko ma za zadanie wyciąć słoneczko i pokolorować je. Następnie rysuje dwa takie same słoneczka, tylko nieco mniejsze. Do tego celu wykorzystuje kartki papieru w formacie A4 – również wycina je i koloruje. Następnie rysuje szlaczki słoneczkowe na kartce papieru. W rzędzie musi się zmieścić sześć słoneczek.

W późniejszym etapie pracy to samo ćwiczenie można przenieść do zeszytu, tak aby dziecko kreśliło słoneczka w liniaturze – w formie szlaczków. W pracy z dzieckiem należy pamiętać, że zawsze zaczynamy pracę od kreślenia dużych wzorów graficznych, a następnie, w miarę postępu procesu terapeutycznego, zmniejszamy wymiary rysunku, znaku graficznego czy też litery.

1) Zaczarowane balony

Cele: wzmocnienie mięśni barków, wzmocnienie łuków dłoni, koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Pomoce: 2 balony – niebieski i czerwony.

Terapeuta i dziecko stają naprzeciwko siebie w odległości mniej więcej 1 metra. Zadanie dla dziecka polega na tym, aby określonym paluszkiem rączki odbijało balony naprzemiennie podawane przez terapeutę – raz w kolorze niebieskim, raz w czerwonym. Każdy paluszek rączki dziecka powinien odbić balon chociaż raz. Ważne jest, aby balon nie upadł na podłogę. Dodatkowo pracuje raz prawa, raz lewa ręka.

1) Latające skrzydlate balony

Cele: wzmocnienie mięśni barków, kręgosłupa, integracja odruchu chwytowego, koordynacja wzrokowo-ruchowa, układ przedsionkowy, uwaga.

Pomoce: trampolina, 4 balony, gumowa tuba terapeutyczna.

Dziecko skacze na trampolinie, a terapeuta podrzuca w jego kierunku balony. Dziecko stara się je odbijać, wykorzystując do tego celu tubę terapeutyczną. Balony podrzucające są pojedynczo, w dość wolnym tempie. Tempo ich podawania można przyspieszyć w miarę nabywania przez dziecko wprawy w wykonywaniu ćwiczenia.

1) Fruwające baloniki

Cele: wzmocnienie mięśni barków, układ przedsionkowy, równowaga, wzmocnienie mięśni rąk, koordynacja wzrokowo-ruchowa, uwaga.

Pomoce: mała kołyska terapeutyczna, balony, tuba terapeutyczna.

Dziecko stoi na kołysce terapeutycznej. Delikatnie porusza się na niej, ćwicząc równowagę. Naprzemiennie ugina kolana i stara się wykonywać tę czynność w równym tempie. Równocześnie terapeuta rzuca w kierunku dziecka balony, a dziecko odbija je tubą terapeutyczną.

1) Kosz pełen owoców (karta pracy: D 2.2, strona 37)

Cele: prawidłowe posługiwanie się narzędziami szkolnymi, wzmocnienie mięśni dłoni.

Pomoce: arkusz papieru A3, nożyczki, kredki, klej, karta pracy „Kosz pełen owoców”.

Dziecko otrzymuje kartę pracy „Kosz pełen owoców”, koloruje kosz i truskawki. Następnie wycina pokolorowane przez siebie przedmioty, przykleja wszystko na arkusz papieru, umieszczając owoce w koszu. Dodatkowo może narysować inne owoce.

1) Porządki w łazience (karta pracy: D 2.2, strona 38)

Cele: prawidłowe posługiwanie się przyborami szkolnymi, wzmocnienie mięśni dłoni.

Pomoce: arkusz papieru A3, nożyczki, kredki, klej, linijka, karta pracy „Porządki w łazience”.

D 2.1

Dziecko otrzymuje kartę pracy „Porządki w łazience”, koloruje rysunki przedmiotów i wycina je. Następnie na drugim arkuszu papieru, samodzielnie, przy pomocy linijki rysuje 2 duże szafy: pierwsza na przybory toaletowe, druga na pozostałe przedmioty. Jego zadaniem będzie posegregowanie przedmiotów według przydatności i przyklejenie ich do odpowiednich szaf.

1 Żółty serek dla myszki (karta pracy: D 2.2, strona 39)

Cele: prawidłowe posługiwanie się przyborami szkolnymi, wzmocnienie mięśni dłoni.

Pomoce: arkusz papieru A3, nożyczki, kredki, klej, karta pracy „Żółty serek dla myszki”.

Dziecko otrzymuje kartę pracy „Żółty serek dla myszki”, na której narysowany jest kawałek żółtego sera bez dziur oraz różnej wielkości kółeczka. Dziecko obrysowuje kontury sera i kółek grubą, pomarańczową kredką i wszystko koloruje na żółto. Następnie wycina serek i kółeczka, przykleja ser do arkusza papieru, a na trójkąci przykleja kółeczka. Tak powstaje serek z dziurami. Obok serka dziecko rysuje myszkę.

1 Kapcie z pomponem (karta pracy: D 2.2, strona 40)

Cele: prawidłowe posługiwanie się przyborami szkolnymi, wzmocnienie mięśni dłoni.

Pomoce: arkusz papieru A3, nożyczki, kredki, klej, ścinki włóczki, karta pracy „Kapcie z pomponem”.

Dziecko otrzymuje kartę pracy „Kapcie z pomponem”, na której narysowane są dwa dość duże kapcie. Dziecko wycina kapcie, przykleja je na arkusz papieru, samodzielnie dorysowuje do kapci dwa duże pompony i koloruje je. Następnie przykleja na miejsce pomponów kawałki włóczki.

1 Kolorowa piłeczka

Cele: prawidłowe posługiwanie się przyborami szkolnymi, wzmocnienie mięśni dłoni.

Pomoce: arkusz papieru A3, farby do malowania palcami, kredki, klej, włóczka, krepina.

Dziecko otrzymuje arkusz papieru z narysowanym dużym kołem. Zadanie dziecka polega na tym, aby z koła zrobiło piłkę, która jest podzielona na kilka pasków równej

wielkości. Dziecko koloruje każdy pasek inną techniką: pierwszy kredkami, drugi farbą do malowania palcami – wykorzystuje do tego celu palce rączki, trzeci wykleja włóczką, a czwarty krepiną.

1 Łódka

Cele: wzmocnienie mięśni barków, dłoni, utrwalanie prawidłowego chwytu narzędzi pisarskich.

Pomoce: pędzel do golenia, duży arkusz papieru, farby, gruby czarny flamaster.

Terapeuta przykleja do ściany arkusz papieru. Dziecko ma za zadanie narysować flamastrem kontury łodzi, a następnie pomalować farbą łódź pociągnięciami od lewej strony do prawej.

1 Figury geometryczne

Cele: wzmocnienie mięśni barków, dłoni, utrwalanie prawidłowego chwytu narzędzi pisarskich.

Pomoce: nożyczki, kredki, linijka, flamastry.

Dziecko samodzielnie rysuje figury geometryczne (kwadrat, trójkąt, prostokąt) przy użyciu linijki, po czym jeszcze raz samodzielnie obrysowuje ich kontury już bez pomocy linijki. Następnie dziecko koloruje figury na różne kolory. Robi to z zachowaniem jednego kierunku – zgodnie z zasadą od lewej strony do prawej. Na koniec wycina je.

1 Pętelki

Cele: wzmocnienie mięśni barków, dłoni, utrwalanie prawidłowego chwytu narzędzi pisarskich.

Pomoce: arkusz papieru A3, linijka, ołówek, flamastry – czerwony, zielony, niebieski, żółty.

Dziecko ma za zadanie samodzielnie narysować podwójną liniaturę. Do tego celu wykorzystuje ołówek i linijkę. Rysuje tyle liniatur, ile ma przygotowanych kolorowych flamastrów. Następnie po kolei rysuje w każdej liniaturze pętelki innego koloru. Dziecko powinno robić to bardzo starannie, pilnując zachowania równego kształtu i wielkości.

» Zaczarowana ulica

Cele: wzmocnienie mięśni barków, dłoni, utrwalanie prawidłowego chwytu narzędzi szkolnych.

Pomoce: arkusz papieru, ołówek.

Dziecko ma za zadanie narysować samodzielnie na arkuszu papieru skrzyżowanie dróg. Na ich poboczach dorysowuje różnorodne przedmioty, które samo wymyśli. Jeśli dziecko ma problem z zadaniem i nie wie, co narysować, prosimy, aby narysowało różne przedmioty codziennego użytku. Przedmioty te mogą być udekorowane dodatkowymi dziwnymi elementami, np. garnek z kucykami i wielkimi kokardami.

» Cienie zwierząt

Cele: wzmocnienie mięśni ramion, dłoni, utrwalanie prawidłowego chwytu narzędzi pisarskich.

Pomoce: arkusz papieru, ołówek.

Dziecko samodzielnie rysuje i koloruje ołówkiem swoje ulubione zwierzątko. Nie używa do tego celu żadnych innych narzędzi pisarskich. Zwierzątko ma być bardzo dokładnie przedstawione, wszystkie szczegóły, np. oczy, pyszczek, powinny być narysowane mocniejszą kreską tak, aby się wyróżniały z całości. Rysunek dziecka ma być duży i rozmieszczony po lewej stronie kartki.

Po narysowaniu podstawowego obrazka dziecko ma za zadanie narysować cień zwierzątka – dokładną kopię pierwszego, tuż obok niego, po prawej stronie kartki. Jednak w odróżnieniu od oryginału cień powinien być narysowany bardzo delikatnie. Dziecko powinno delikatnie trzymać narzędzie pisarskie w dłoni i nie dociskać go zbyt mocno do kartki – rysuje mgiełkę.

» Literki w koronie

Cele: utrwalanie prawidłowego posługiwania się narzędziem pisarskim.

Pomoce: kartka papieru A4, ołówek, linijka.

Dziecko samodzielnie rysuje potrójną liniaturę, z niezbyt szeroko rozstawionymi liniami (na ok. 0,5 cm). Dziecko ma za zadanie napisać w liniaturze wszystkie literki, jakie kojarzą mu się z koroną lub są do niej podobne graficznie. Po ich wypisaniu ubiera literki w korony o różnych kształtach.

» Kółkowanie

Cele: prawidłowa praca dłoni i paluszków – ćwiczenie chwytu pisarskiego, koordynacja ruchu, koncentracja uwagi, precyzja ruchu.

Pomoce: 2 arkusze A3, gruby, okrągły pędzel, farby, nożyczki.

Zadaniem dziecka jest narysowanie na arkuszach papieru dwóch dużych kół. Na jednym arkuszu uczeń rysuje koło, a w nim dużo mniejszych. Do tego celu wykorzystuje wszystkie dostępne farby. Koła mają być różnorodne i kolorowe. Dziecko maluje je prawą ręką. Na drugim arkuszu wykonuje dokładnie to samo, tylko cały rysunek maluje lewą ręką. Po namalowaniu kółek czeka aż rysunek wyschnie i wycina koła.

» Trzmiel

Cele: ćwiczenie mięśni ramion, koordynacja ruchu, koncentracja uwagi, układ przedsionkowy.

Pomoce: 2 szarfy szerokości ok. 1,5 metra, uchwyty do szarf.

Dziecko trzyma szarfy w obu rękach. Rozstawia ręce do boku na wysokości ramion. Trzymając uchwyty do szarf, porusza nadgarstkami, wykonując okrężny ruch. Następnie dodaje kolejny ruch ramion – robi rękoma duże koła. Pod koniec dziecko kręci się dookoła własnej osi.

» Leniwiec

Cele: wzmacnianie mięśni brzucha i dłoni, układ proprioceptywny.

Pomoce: 2 duże woreczki do gimnastyki korekcyjnej, cienki materac.

Dziecko leży na plecach na materacu. W rękach trzyma woreczki. Ręce ma wyciągnięte do przodu w delikatnym rozchyleniu. Nogi podniesione do góry, ugięte delikatnie w kolankach. Bardzo wolno przekłada woreczki nad ugiętymi nogami. Wymienia woreczki między rączkami. Następnie rozchyła prawą rękę z lewą nogą do boku w lekkim ukosie – zatrzymuje ruch. Wraca do pozycji wyjściowej. Powtarza to samo, wykorzystując lewą parę kończyn. Ćwiczenie jest trudne i wymaga od dziecka sprawnych mięśni brzucha i sporej wytrzymałości. Dziecko powtarza je czterokrotnie.

D 2.1 Ćwiczenia

1 Skoczek alpejski

Cele: ćwiczenie mięśni brzucha, dłoni, kręgosłupa, układ proprioceptywny.

Pomoce: 4 koła hula-hoop.

Dziecko rozkłada na podłodze koła jak w szachownicy. Odległość między kołami nie może być zbyt duża, ok. 10 cm. Wchodzi do jednego koła, zwija się w „kłębuszek” i pozostaje w takiej pozycji przez chwilę. Dłonie ma zaciśnięte w pięści. Następnie w bardzo szybkim tempie przeskakuje do następnego koła i automatycznie zwija się w „kłębuszek”. Przeskakując, dziecko szeroko rozciąga dłonie. Porusza się w ten sposób, przeskakując przez wszystkie koła.

1 Zakłęte spirale

Cele: utrwalenie chwytu pisarskiego, koordynacja ruchu, planowanie ruchu, wzmacnianie mięśni barków.

Pomoce: 4 arkusze papieru A3, taśma klejąca, okrągły pędzel średniej wielkości, farby.

Dziecko przykleja na ścianę arkusze papieru, tworząc z nich duży prostokąt. Zaczynając od lewej strony, maluje w lewym górnym arkuszu pętlę. Kontynuuje malowanie pętli na pozostałych arkuszach papieru. Dziecko posługuje się pędzlem. Pętla powinna być obszerna, o opływowych kształtach. Dodatkowo dziecko może wrysować w pierwszej pętli kolejne mniejsze pętliki, wykorzystując do tego celu różne kolory farb.

1 Labirynt

Cele: utrwalenie chwytu pisarskiego, koordynacja ruchu, planowanie ruchu.

Pomoce: biała kartka A4, ołówek.

Dziecko ma za zadanie narysować samodzielnie labirynt. Bez użycia linijki rysuje linie proste tak, aby powstał labirynt. Labirynt ma mieć określone odległości między liniami prostymi, np. ok. 0,5 cm., dodatkowo ma mieć jedno wejście i wyjście. Pod koniec swojej pracy dziecko oznacza w labiryncie drogę od wejścia do wyjścia (rysuje ją), uważa, aby nie dotknąć krawędzi linii.

» Klaun

Cele: ćwiczenia mięśni barków, koordynacja wzrokowo-ruchowa, ćwiczenie chwytu pisarskiego.

Pomoce: balon, 2 drewniane, okrągłe patyczki długości ok. 20 cm.

Dziecko w dwóch dłoniach trzyma patyczki. Ręce ma szeroko rozstawione do boku. Terapeuta rzuca dziecku, na jeden boczny patyczek, balon. Dziecko odbija go patyczkiem do następnego boku. W międzyczasie robi szybki obrót dookoła własnej osi. Następnie dziecko stara się odbić balonik drugim patyczkiem. Ćwiczenie powtarzamy cztery razy, zmieniając kierunek obrotu.

» Tygrysek

Cele: ćwiczenie mięśni barków, koordynacja wzrokowo-ruchowa, ćwiczenia dłoni.

Pomoce: 4 koła hula-hoop.

Dziecko rozkłada koła na podłodze – mogą być porozkładane dowolnie. Odstępy między nimi powinny być dość spore. Dziecko wchodzi do środka pierwszego koła. Klęcząc, opiera ręce o podłogę. Podnosi do góry prawą rękę i przenosi położenie ręki z przodu do boku. Wraca do pozycji wyjściowej. Następnie unosi lewą nogę do tyłu i delikatnie przesuwa ją do boku. Wraca do pozycji wyjściowej. Dziecko wychodzi z koła, przemieszczając się na czworaka. Ćwiczenie to powtarzamy w każdym kole, zmieniając pracę rąk i nóg.

» Kapselki

Cele: utrwalanie chwytu pisarskiego, precyzja ruchu.

Pomoce: 10 zakrętek od butelek (dużych), kredki lub farby, nożyczki, kolorowy papier.

Dziecko zamalowuje środek zakrętek na różne kolory. Układa je na podłodze w prostej linii w odległości między sobą ok. 10 cm. Z kolorowego papieru wycina łuki o długości ok. 15 cm. Układa łuki między koreczkami. Grubą kredką rysuje w łukach linię. Linia nie może dotykać krawędzi łuków.

› Torbacze 

Cele: doskonalenie chwytu pisarskiego, koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Pomoce: plecak, kartka, kredki, nożyczki, pęseta.

Dziecko zakłada plecak na brzuch. Wcześniej przygotowuje małe kółeczka. Rysuje je na kartce, koloruje i wycina ok. 20 szt. Terapeuta rozkłada kółeczka na podłodze. Zadanie dziecka polega na tym, aby pozbierać kółeczka przy użyciu pęsety i powkładać je do plecaka.

› Spinaczowe ludziki 

Cele: doskonalenie chwytu pisarskiego, koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Pomoce: spinacze.

Dziecko otrzymuje od terapeuty pudełko spinaczy. Dzieli je na kolory. Następnie łącząc spinacze, tworzy z nich kolorowe ludziki. Z każdego koloru po trzy ludziki. Każdy z tych ludków ma być innej wielkości (różnica w długości ludków to jeden spinacz).

› Wydzieranki I 

Cele: doskonalenie chwytu pisarskiego, koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Pomoce: kolorowy papier, klej, kartki.

Dziecko otrzymuje od terapeuty kolorowy papier, z którego wydziera następujące przedmioty:

- drzewo,
- koło i drobne paseczki,
- jeziorko.

Dziecko posługuje się tylko swoimi paluszkami, musi precyzyjnie wydzierać karteczki tak, aby kształtem przypominały podane przedmioty. Dziecko przykleja te przedmioty na oddzielną kartkę, powstaje: słońce, drzewko nad jeziorem.

» Wydzieranki II

Cele: doskonalenie chwytu pisarskiego, koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Pomoce: kolorowy papier, klej.

Dziecko otrzymuje kolorowy papier (po jednym kolorze), z papieru wydziera paluszkami następujące przedmioty:

węża,
psa,
rybę,
kałamarnicę.

Na arkusz kolorowego papieru – kolor niebieski, przykleja zwierzęta zamieszkujące morza, na arkusz zielony – zwierzęta lądowe.

» Plastelinowe drzewo

Cele: doskonalenie chwytu pisarskiego, koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Pomoce: plastelina.

Dziecko ma za zadanie wykleić drzewko z plasteliny. Utrudnienie polega na tym, że dziecko poprzez formowanie w paluszkach małych kuleczek, tworzy materiał, z którego wykleja drzewo stojące w pionie.

» Herb bohatera

Cele: doskonalenie chwytu pisarskiego, koordynacja wzrokowo-ruchowa.

Pomoce: plastelina, arkusz papieru, ołówek.

Dziecko rysuje na kartce papieru herb – terapeuta kontroluje pracę dziecka tak, aby herb wymyślony przez dziecko nie był za bardzo szczegółowy, ma być w miarę prosty. Następnie dziecko różnymi technikami wykleja plasteliną herb. Dziecko może wykorzystać kuleczki z plasteliny, paski, kwadraty. Wykorzystuje do tego różne kolory, żeby herb był zróżnicowany kolorystycznie.

D 2.1 Ćwiczenia**1 Literowy uśmiech** 

Cele: utrwalanie prawidłowego posługiwania się narzędziem pisarskim.

Pomoce: kartka papieru A4, ołówek.


Dziecko otrzymuje kartkę papieru A4. Ma za zadanie narysować na niej szeroko uśmiechniętą buzię oraz duże zęby. Na ząbkach wypisuje kolejno litery, jakie dyktuje mu terapeuta. Mogą to być dwuznaki, w celu ich utrwalania, lub pojedyncze litery.

1 Cytrynka 

Cele: utrwalanie prawidłowego posługiwania się narzędziem pisarskim.

Pomoce: kartka papieru A4, ołówek, kredki.

Dziecko samodzielnie rysuje na kartce papieru dużą cytrynę. Cytryna powinna być przepołowiona tak, żeby było widać cząstki. Dziecko koloruje ją: na żółto – jej skórkę, a cząstki na różne kolory. Następnie w cząstki cytryny wpisuje litery ze zmiękczeniami (zi, mi, ni, dzi, ci).

1 Wielki orzeł 

Cele: poprawa funkcji graficznych pisma, koncentracja uwagi.

Pomoce: arkusz papieru w kratkę (do prac graficznych), ołówek.

Na arkuszu w kratkę dziecko rysuje na środku linię pionową. Po lewej stronie kartki rysuje dużego orła. Robi to bardzo precyzyjnie. Orzeł powinien być prosty, schematyczny, mieć zaznaczone kontury – bez szczegółów. Po prawej stronie kartki dziecko rysuje lustrzane odbicie orła narysowanego przez siebie. Pod spodem swojego rysunku opisuje ptaka (to, co wie na temat życia orłów) w kilku zdaniach.

1 Wąż zaczytany 

Cele: poprawa funkcji graficznych pisma, utrwalenie pisowni trudnych wyrazów.

Pomoce: arkusz papieru w kratkę (do prac graficznych), ołówek, słownik ortograficzny.

Na arkuszu w kratkę dziecko rysuje długiego węża. W środku węża wpisuje wyrazy wielosylabowe z [ż]. Do pracy wykorzystuje słownik ortograficzny. Pod spodem węża układa i zapisuje zdania (po dwa), wykorzystując wyrazy z [ż] umieszczone w wężu.

1 Rysowanie oburącz

- **Cel:** ćwiczenie obustronnej koordynacji.
- **Pomoce:** duży arkusz papieru, ołówki, flamastry.

Ćwiczenie wykonywane jest na dużym arkuszu papieru. Może to być papier pakowy lub gazetowy. Dziecko otrzymuje dwa takie same narzędzia pisarskie, np. ołówki lub flamastry. Polecamy dziecku rysowanie jednocześnie obiema rękami według zasady: obiema rękami w kierunku do środka, w kierunku na zewnątrz, jednocześnie w prawą stronę i jednocześnie w lewą stronę. Przykłady rysunków:



1 Stolikowe rytmy

- **Cel:** ćwiczenie obustronnej koordynacji.

Ćwiczenie wykonywane jest przy blacie stolika, który służyć będzie za miejsce do wystukiwania rytmu. Prowadzący siedzi naprzeciw dziecka. Rytm wystukiwany jest oburącz otwartymi dłońmi i tak, aby dziecko mogło tę czynność obserwować. Przykłady rytmów:

- 2 × szybko, przerwa, 2 × szybko, przerwa, 2 × szybko,
- 1 ×, 3 × szybko, 1 ×, 3 × szybko, 1 ×, 3 × szybko,
- naprzemienne uderzanie lewą i prawą dłońią przez 5 sekund,
- 2 × szybko lewa dłoń, 1 × prawa dłoń, 2 × szybko lewa dłoń, 1 × prawa dłoń itd. przez 5 sekund,
- 1 × prawa dłoń, 2 × szybko lewa dłoń, 1 × prawa dłoń, 2 × szybko lewa dłoń itd. przez 5 sekund.

1 Pełne miseczki

- **Cele:** ćwiczenie obustronnej koordynacji, wzmacnianie umiejętności wykonywania ruchów naprzemiennych.
- **Pomoce:** dwie miseczki, ziarna fasoli lub drobne klocki.

Do przeprowadzenia ćwiczenia potrzebne są dwie miseczki lub inne niewielkie pojemniki oraz ziarna fasoli lub drobne klocki. Raz jedną ręką, raz drugą, naprzemiennie, dziecko powinno zapełnić miseczki fasolą – lewą ręką wrzucać ziarna na miseczki sto-

jącej po lewej stronie, prawą ręką napełniać miseczkę stojącą po prawej stronie. Ćwiczenie to można następnie powtórzyć w wersji przekraczania osi ciała, prawą ręką dziecko napełnia miseczkę po lewej stronie i odpowiednio lewą ręką miseczkę po prawej stronie.

» Ziarna

- **Cele:** stymulacja czucia powierzchniowego w obrębie dłoni, wizualizacja bodźca poprzez dotyk.
- **Pomoce:** trzy pojemniki z grochem, ryżem i kaszą manną, 30 korali.

Przygotowujemy trzy pojemniki z grochem, ryżem i kaszą manną. Zapoznajemy dziecko z nazwami wszystkich ziaren. W każdym z pojemników ukrywamy po 10 korali. Kolejność zadań:

- Dziecko wyszukuje korale w każdym z pojemników pod kontrolą wzrokową.
- Dziecko wyszukuje korale bez kontroli wzrokowej.
- Dziecko rozpoznaje i nazywa ziarna bez kontroli wzrokowej.

» Śnieżny puch

- **Cele:** stymulacja czucia powierzchniowego, ćwiczenie spostrzegania wzrokowego.
- **Pomoce:** przezroczysta plastikowa taca, rysunki zwierząt, przedmiotów, liter, mąka itp.

Do ćwiczenia wykorzystujemy tacę, najlepiej wykonaną z przezroczystego plastiku. Pod tacę kładziemy rysunki, które zmieniamy w zależności od wykonywanego zadania. Mogą to być duże litery, wyrazy, krajobrazy, rysunki zwierząt, przedmiotów, szlaczki. Na tacę wysypujemy mąkę cienką warstwą pokrywającą powierzchnię. Przykłady poleceń:

- Palcem wskazującym rozgarnij mąkę tylko po prawej stronie tacy. Jak myślisz, czego część stanowi to, co zobaczyłeś?
- Rozgarnij całą mąkę na boki kolejno: kciukiem, palcem wskazującym, palcem środkowym, palcem serdecznym i małym. Zadanie dla prawej i lewej ręki.
- Rysuj palcem po śladzie, zgodnie ze wzorem, który pojawia się pod mąką.
- Odbij ślady swoich dłoni na mące.
- Otrzep dłonie z mąki, pocierając jedną o drugą.
- Napisz swoje imię.
- Narysuj figury geometryczne.

- ☒ Na koniec zadania możemy polecić dziecku wymieszanie używanej mąki z wodą.
- ☒ Po każdym poprawnie wykonanym zadaniu dziecko, trzymając obiema rękami ta-
cę i lekko nią poruszając, zaciera ślady.

› Dotknij

- ☒ **Cele:** stymulacja czucia powierzchniowego w obrębie dłoni.
- ☒ **Pomoce:** skrawki tkanin, worek.

Przygotowujemy skrawki tkanin. Najlepiej, jeśli będą one podobnej wielkości, np. kwadraty wielkości 5 × 5 centymetrów. Każdy rodzaj tkaniny powinien występować dwukrotnie, tak aby dziecko mogło odszukać pary tkanin. Dla utrudnienia dany rodzaj tkaniny może występować 3-, 4-krotnie. Tkaniny zebrane są w worku, w którym dziecko wyszukuje pary, lub zakrywamy dziecku oczy. Zadanie wykonywane jest oburącz.

› Oszczędzaj

- ☒ **Cel:** utrwalanie chwytu pęsetkowego.
- ☒ **Pomoce:** skarbonka, drobne monety.

Do wykonania zadania potrzebna jest stara skarbonka i drobne groszowe monety. Dziecko ma za zadanie powrzucać do skarbonki pojedynczo zbierane monety.

› Jak przy stole

- ☒ **Cele:** wspomaganie i rozwijanie sprawności manualnej.
- ☒ **Pomoce:** ziarna, małe plastikowe butelki, łyżeczki do herbaty.

Najlepiej, jeśli w zabawie bierze udział więcej niż jedno dziecko, ponieważ zadanie może mieć charakter rywalizacji. Każde dziecko otrzymuje określoną ilość ziarna, na przykład ćwierć kilograma grochu lub ryżu. Następnie za pomocą łyżeczki napełnia swoją butelkę. Miarą zwycięstwa jest poziom wypełnienia butelki.

› Oplatanie

- ☒ **Cel:** wspomaganie i rozwijanie sprawności manualnej i kontroli wzrokowej.
- ☒ **Pomoce:** kłębek kolorowej włóczki.

D 2.1

Na jednym z palców dziecka zawiązujemy (niezbyt mocno) koniec włóczki. Następnie dziecko przeplata pomiędzy swoimi palcami włóczkę podobnie jak na ręcznych krosnach. Przeplatanie może obejmować nadgarstek i pozostałą część dłoni. Dziecko ozdabia i prawą, i lewą dłoń. Obserwujemy, czy włóczka zbyt mocno lub zbyt słabo nie owija dłoni.

1 Przesypywanie

- **Cele:** wspomaganie i rozwijanie sprawności manualnej, modulacja napięcia mięśni dłoni.
- **Pomoce:** tace napełnione kaszą manną.

Najlepiej, jeśli w zabawie bierze udział więcej niż jedno dziecko, ponieważ zadanie może mieć charakter rywalizacji. Każde dziecko nabiera w dłonie dużo kaszy manny, następnie powoli i ostrożnie przesypuje kaszę z jednej dłoni do drugiej. Wygrywa to dziecko, które potrafi najdłużej i z najmniejszą utratą kaszy przesypywać ziarno z dłoni do dłoni.

1 Szpulki

- **Cele:** wspomaganie i rozwijanie sprawności manualnej i obustronnej koordynacji.
- **Pomoce:** dwie tekturowe tuby po papierowych ręcznikach, dwa kłębki sznurka.

Zawiązujemy ściśle na tekturowej tubie koniec sznurka. Dziecko prawą ręką nawija sznurek na tubę. Na drugą tubę sznurek należy nawijać lewą ręką. Obserwacja jakości wykonania tego zadania może być jedną ze wskazówek mówiących o sprawności i dominacji ręki.

1 Krajobrazy

- **Cele:** stymulacja czucia powierzchniowego w obrębie dłoni, wspomaganie sprawności manualnej.
- **Pomoce:** kolorowe arkusze papieru, klej w sztyfcie lub w tubie, kasza manna.

Zapraszamy dziecko do zabawy „Jakie wzory mróz maluje na szybie” lub „Jak układają się chmury na niebie” (w zależności od pory roku). Dziecko za pomocą kleju w sztyfcie lub palca maczanego w kleju maluje wzory na papierze, następnie szybko, tak aby nie wysechł klej, posypuje papier kaszą. Nadmiar zsypany jest do miseczki. Kolejne rysowanie wzorów klejem przyczynia się do coraz lepszego planowania rysowania.

1 Rozpoznawanie

- **Cel:** stymulacja czucia powierzchniowego w obrębie dłoni, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.
- **Pomoce:** dwa pojemniki z kaszą manną, grochem lub ryżem, przedmioty do ukrycia (klocki, kredki, tyżeczki itp.).

Przygotowujemy dwa pojemniki z wybranymi ziarnami. W pojemnikach znajduje się to samo ziarno. Następnie chowamy w pojemnikach po jednym przedmiocie z pary drobnych przedmiotów, np. po jednym klocku o tym samym kształcie i wielkości, dwie kredki tej samej wielkości, tyżeczki do herbaty, dwa takie same samochodziki lub laleczki itp. Przy wyborze ziarna należy wziąć pod uwagę, że im drobniejsze ziarna, tym łatwiej dziecku będzie odnaleźć schowane w nim przedmioty. Zasłaniamy dziecku oczy i prosimy o odnalezienie par przedmiotów. Dla utrudnienia możemy do pojemników włożyć również przedmioty, które nie będą miały pary, a ich kształt będzie zbliżony do schowanych par przedmiotów.

1 Kopciuszek

- **Cel:** stymulacja czucia powierzchniowego w obrębie dłoni, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.
- **Pomoce:** miska, ziarna białej fasoli i grochu.

W głębokiej misce mieszamy ziarna białej fasoli z ziarnami grochu. Prosimy dziecko o oddzielenie ziaren. Znacznie łatwiej będzie dziecku wybierać większe ziarna i to należy zasugerować.

1 Zaganianie kaczek

- **Cel:** modulacja napięcia mięśni w obrębie dłoni, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.
- **Pomoce:** gumowa gruszka do czyszczenia niemowlęcych nosów, kilkanaście kaczek piór.

Układamy pióra na podłodze i wyznaczamy miejsce, do którego pióra powinny dotrzeć po ciągłym naciskaniu gruszki, z której uwalniane jest powietrze.

1 Remont

- **Cel:** rozluźnianie napięcia mięśni obręczy barkowej, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.
- **Pomoce:** arkusz papieru pakowego, wałki do malowania.

Na podłodze układamy duży arkusz papieru pakowego. Rogi papieru mocujemy do podłoża tak, aby papier się nie przesunął. Malujemy papier za pomocą wałków do malowania. Wykorzystujemy duże wałki, jakich używa się do farb emulsyjnych, oraz wałeczków, jakich używa się do farb olejnych. W poleceniach zawieramy malowanie góra-dół-góra-dół, lewa-prawa-lewa-prawa, skosy. Jeżeli jest to możliwe, arkusz papieru mocujemy na ścianie. Malowanie na papierze w tej pozycji również umożliwia wywołanie wielu dużych ruchów całego ramienia.

1 Sztuśce

- **Cel:** zabawy manipulacyjne, ćwiczenie obustronnej koordynacji, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.
- **Pomoce:** masa solna, plastikowe sztucze.

Dziecko wyrabia masę solną, z której kształtuje wałeczki i placki. Za pomocą plastikowych sztuców, noża i widelca, dziecko dzieli placki i kluski na małe kawałki, a te z kolei na kuleczki wyrabiane za pomocą kciuka i palca wskazującego.

1 Krecik

- **Cel:** stymulacja czucia powierzchniowego w obrębie dłoni, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.
- **Pomoce:** pojemnik z piachem.

Do ćwiczenia potrzebny jest duży pojemnik z piachem (w okresie letnim można przenieść zabawę do piaskownicy). Dziecko chowa obie dłonie w piach najgłębiej, jak może. Jeżeli chowa dłonie w piachu w pojemniku, to tak głęboko, aby poczuć dno pojemnika. Następnie przesuną dłonie, za każdym razem zginając i prostując palce.

1) Koparka

- **Cel:** stymulacja czucia powierzchniowego i modulowanie napięcia mięśni, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.
- **Pomoce:** pojemnik, ziarna lub piach.

Ćwiczenie z wykorzystaniem różnych ziaren lub piasku. W jednym pojemniku znajdują się wybrane ziarna lub piach. Do drugiego pustego pojemnika dziecko przesypuje ziarna lub piach, chwytając je garścią.

1) Wydzieranki

- **Cel:** zabawy manipulacyjne, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.
- **Pomoce:** ręczniki papierowe, woda, mąka, butelki.

Do ćwiczenia wykorzystujemy miękki papier, np. ręczniki papierowe. Dziecko drze papier na małe kawałki. Podarty papier po zmieszaniu z wodą i mąką tworzy masę, którą można oblepić małe butelki, a po wyschnięciu pomalować.

1) Kółeczka i koła

- **Cel:** modulowanie napięcia mięśni w obrębie barków i ramion, ćwiczenie obustronnej koordynacji.
- **Pomoce:** plastikowe kółko.

Plastikowe kółko zakłada dziecko na wyprostowane w bok ramię (pomiędzy nadgarstkiem a łokciem) i wprawia w ruch kółko, wykonując ruch okrężny całym ramieniem. Zadanie rozpoczyna się od jednej ręki – preferowanej. Następnie oburącz. W czasie poruszania jednym ramieniem lub dwoma ramionami zmieniamy kierunek wykonywania ruchów okrężnych. Trudniej jest utrzymać w ruchu koła o większej średnicy, co można wykorzystać jako kolejny etap ćwiczeń ruchowych.

Malowanie wstążkami

Cel: modulowanie napięcia mięśni w obrębie barków i ramion, przygotowanie do swobodnego posługiwania się narzędziem pisarskim.

Pomoce: wstążki, ołówek.

Do ołówków przywiązujemy kilkumetrowe wstążki, do jednego ołówka jedna wstążka. Pokazujemy dziecku różne sposoby poruszania ołówkami, tak aby wstążki zmieniały swój kształt w czasie ruchu, np. falowanie, koła, zygzaki, i prosimy o naśladowanie.

Perkusista

- ☉ **Cel:** ćwiczenia percepcji wzrokowej w zakresie pamięci ruchu.
- ☉ **Pomoce:** dwa patyki lub pałeczki o długości 30–40 cm, wiaderka.

Za pomocą dwóch patyków (pałeczek) dziecko wystukuje rytm na wiaderkach odwróconych do góry dnem. Wersja przy użyciu jednej pałeczki – dziecko obserwuje, w jakiej kolejności i w które wiaderka uderza prowadzący, i odtwarza dokładnie to, co widziało i słyszało. Wersja przy użyciu dwóch pałeczek – dziecko obserwuje i wysłuchuje rytmy wystukiwane na wiaderkach przez prowadzącego i odtwarza dokładnie to, co widziało i słyszało.

Sekwencje

- ☉ **Cel:** ćwiczenie percepcji w zakresie pamięci ruchu.
- ☉ **Pomoce:** kartka papieru, ołówek, kubeczek, łyżeczka, książka, piłeczka lub inne dowolne drobne przedmioty.

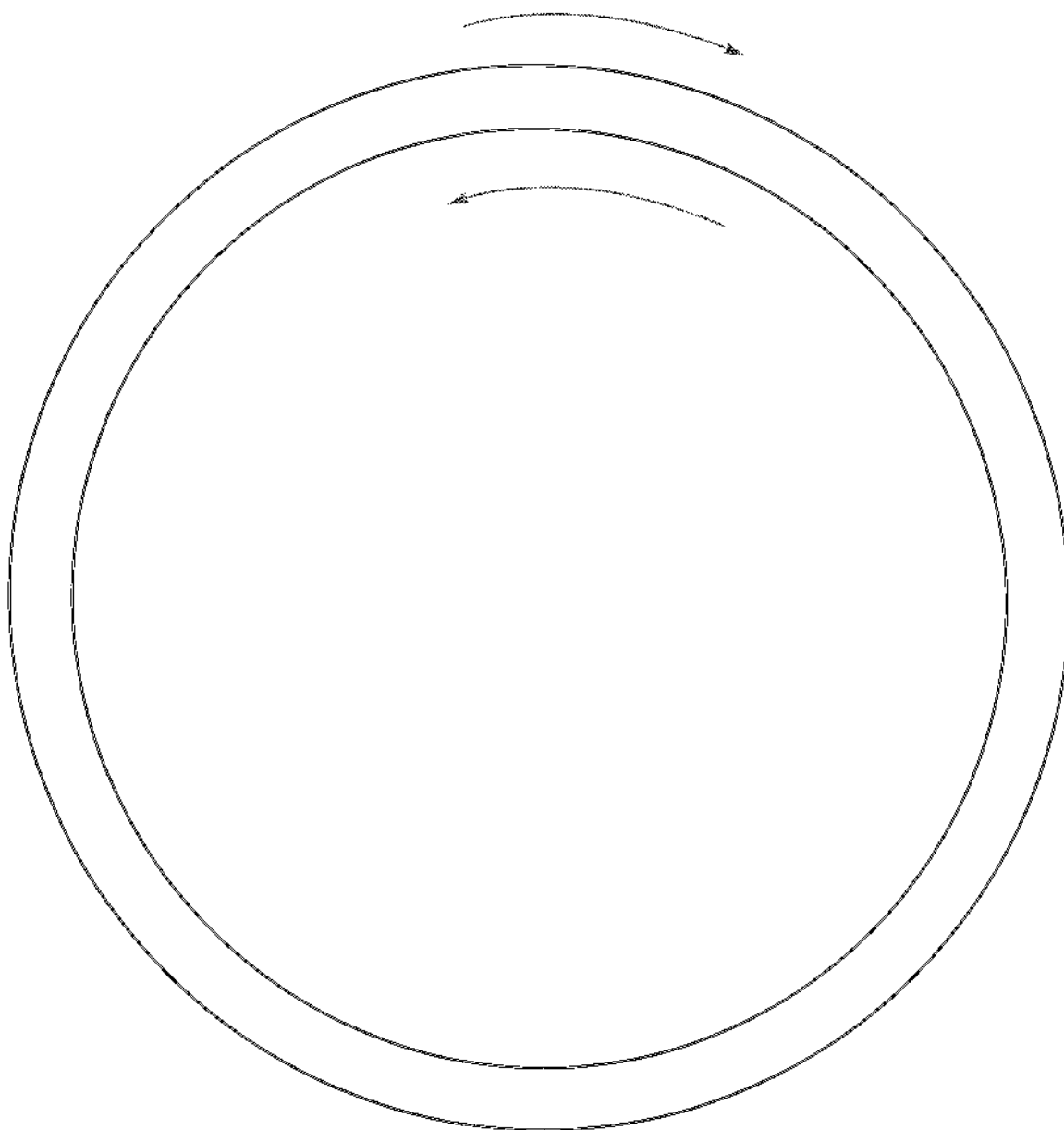
Układamy trzy, cztery przedmioty przed dzieckiem i z ich wykorzystaniem wykonujemy sekwencję ruchów. Uprzedzamy dziecko, że jego zadaniem będzie zapamiętanie kolejności ruchów wykonanych przez nas i odtworzenie ich krok po kroku.

Przykład sekwencji:

Rysuję ołówkiem na kartce dowolny znak graficzny, składam kartkę na pół i chowam do książki. Do kubeczka wkładam kolejno małą piłeczkę, klucz, łyżeczkę, wypełniony kubeczek stawiam na kartce.



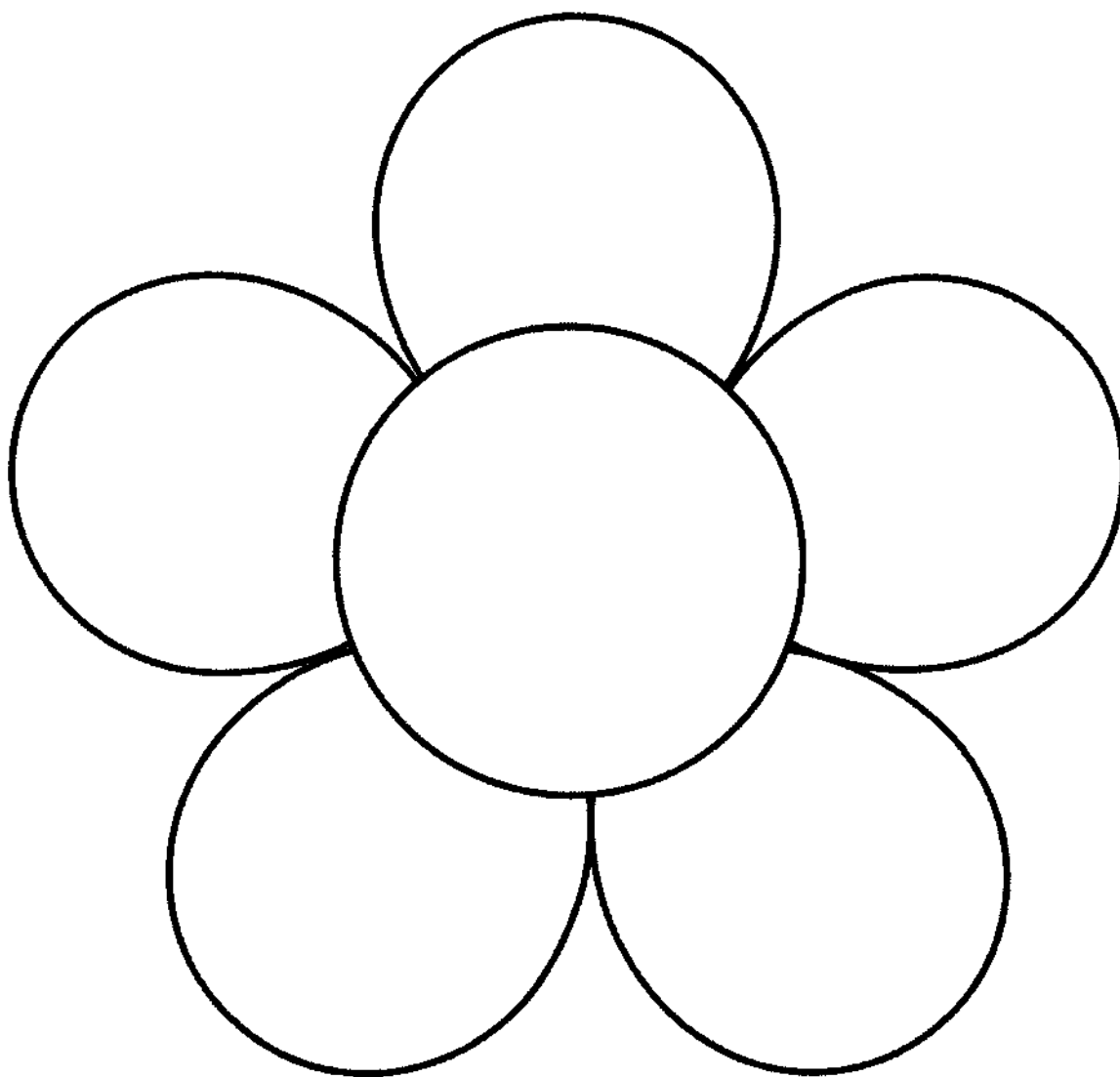
- 1 Obrysuj zewnętrzne koło niebieską grubą kredką, zachowując kierunek pracy nadany przez strzałkę. Następnie obrysuj zieloną grubą kredką wewnętrzne koło, zachowując kierunek nadany przez strzałkę.



WP112008

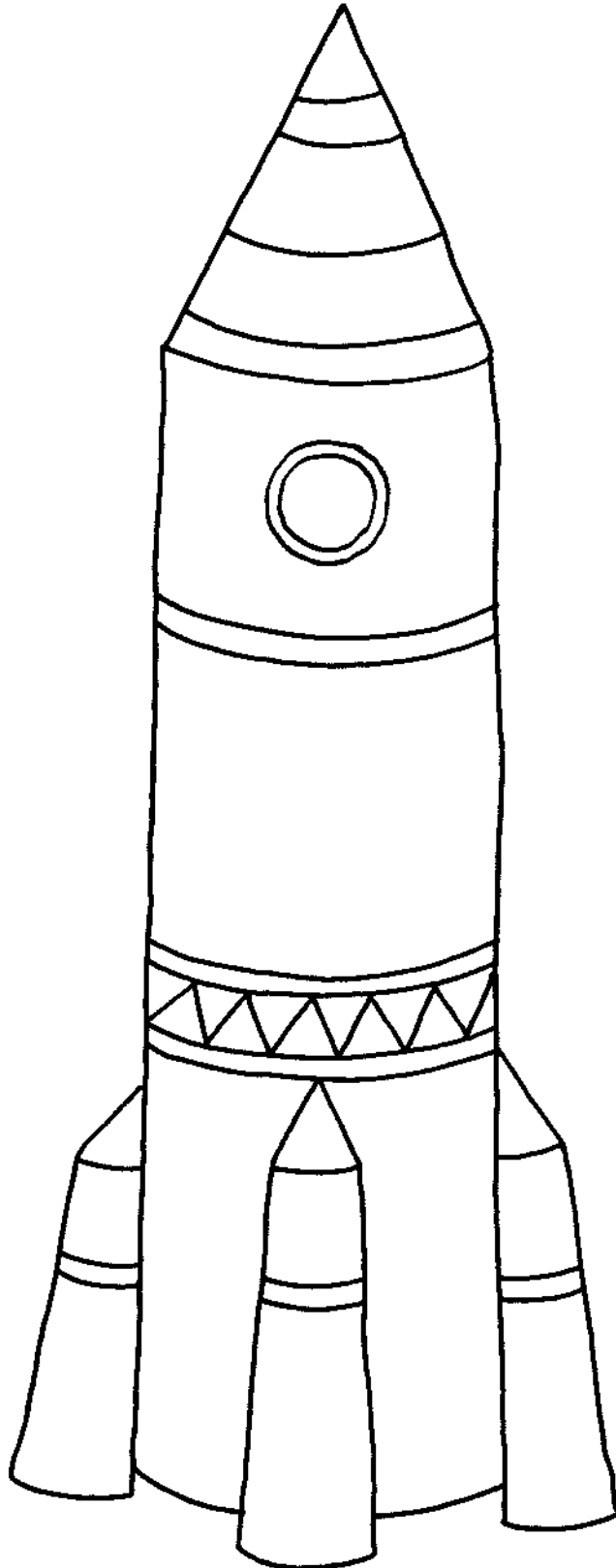


- 1 Obrysuj grubą czerwoną kredką kontury kwiatka, następnie pokoloruj kwiatek w całości na kolor niebieski. Rysując, postaraj się nie wychodzić za kontury kwiatka.





- 1 Obrysuj kontury rakiety grubą czerwoną kredką. Pokoloruj obrazek, postaraj się nie wychodzić poza jego kontury.

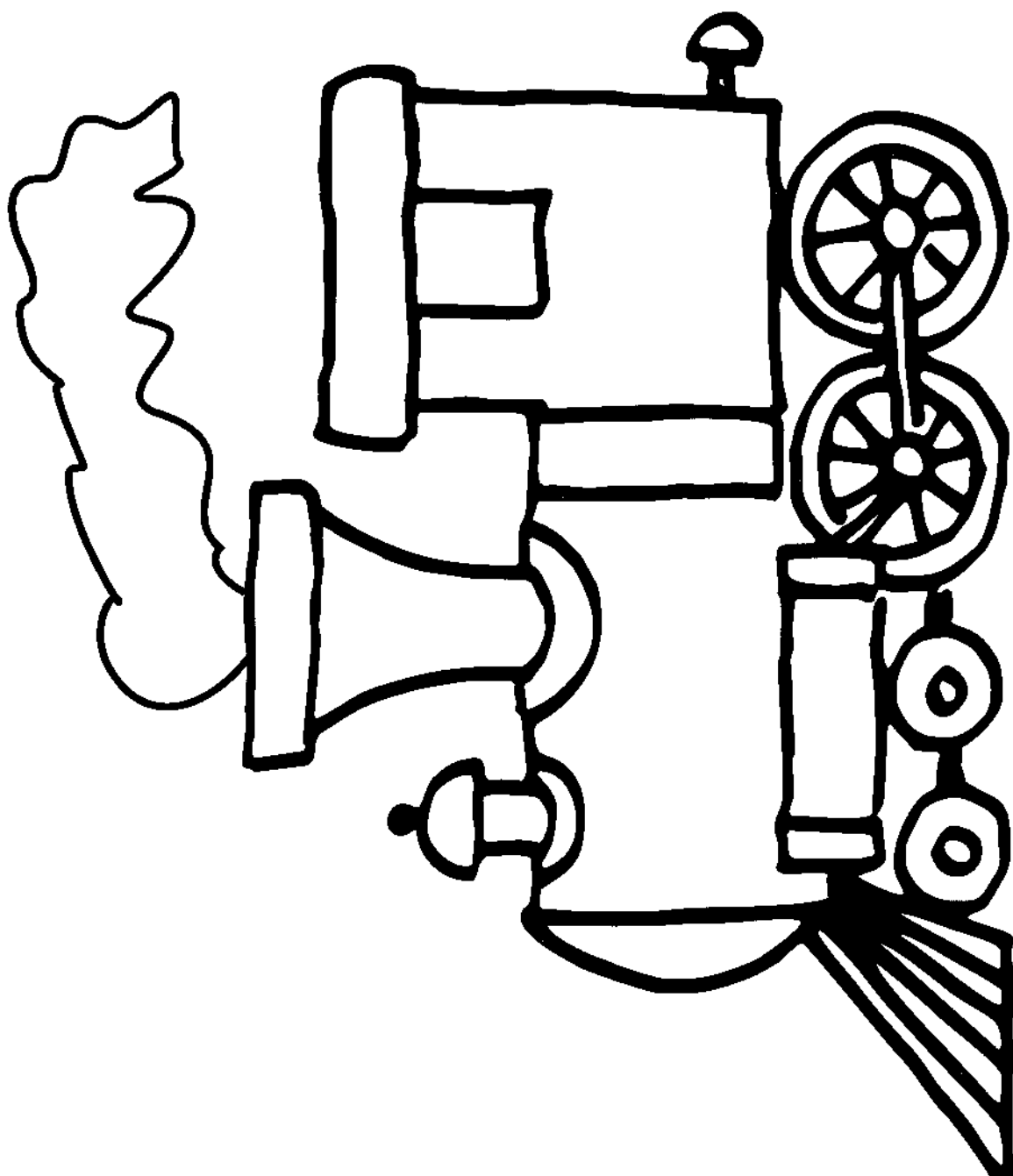


D 2.2

Obniżona sprawność grafomotoryczna
Karty pracy



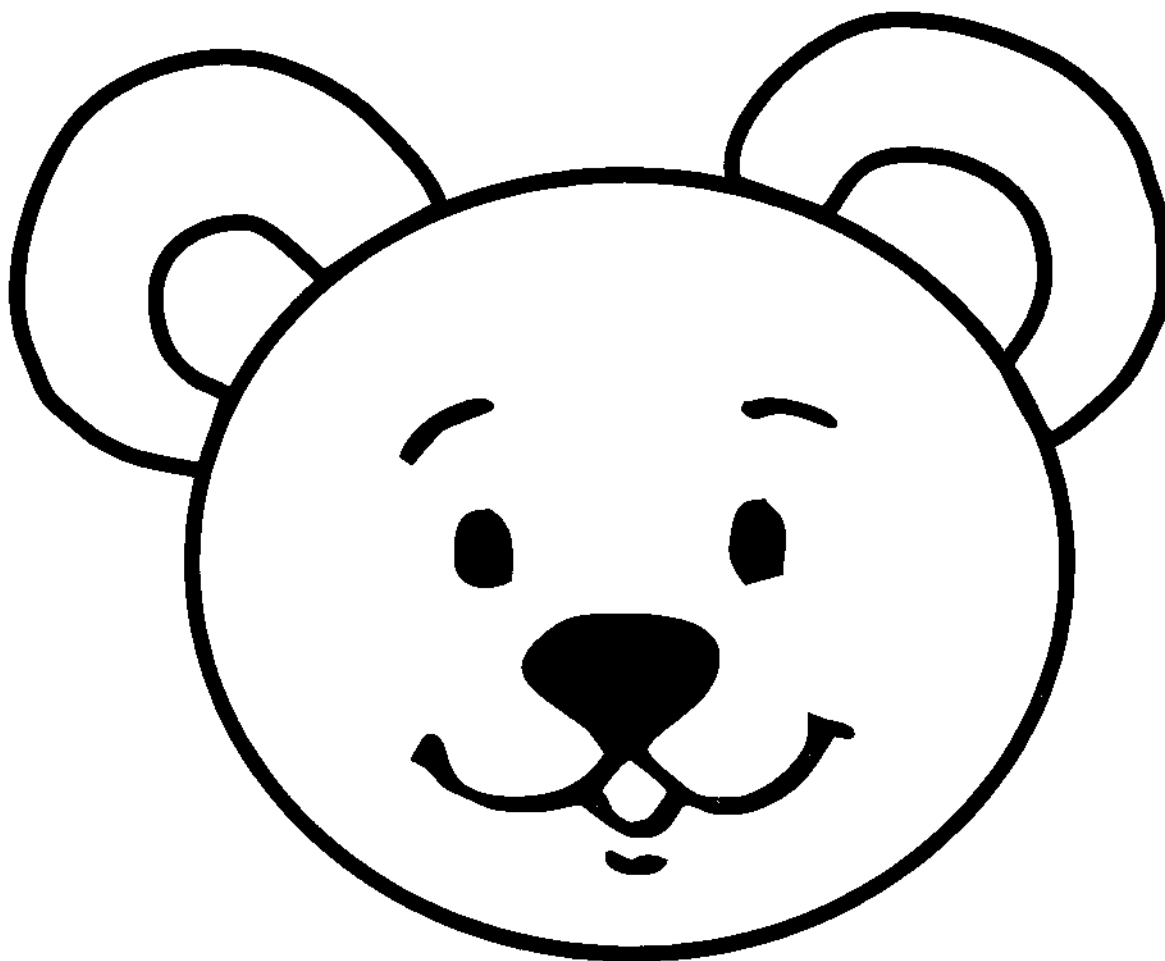
- 1 Obrysuj grubą czerwoną kredką kontury kół i komina lokomotywy, następnie pokoloruj na niebiesko obrysowane przez siebie kontury rysunku. Pozostałe części lokomotywy, których nie pokolorowałeś, wyklej plasteliną.



W/P 12008

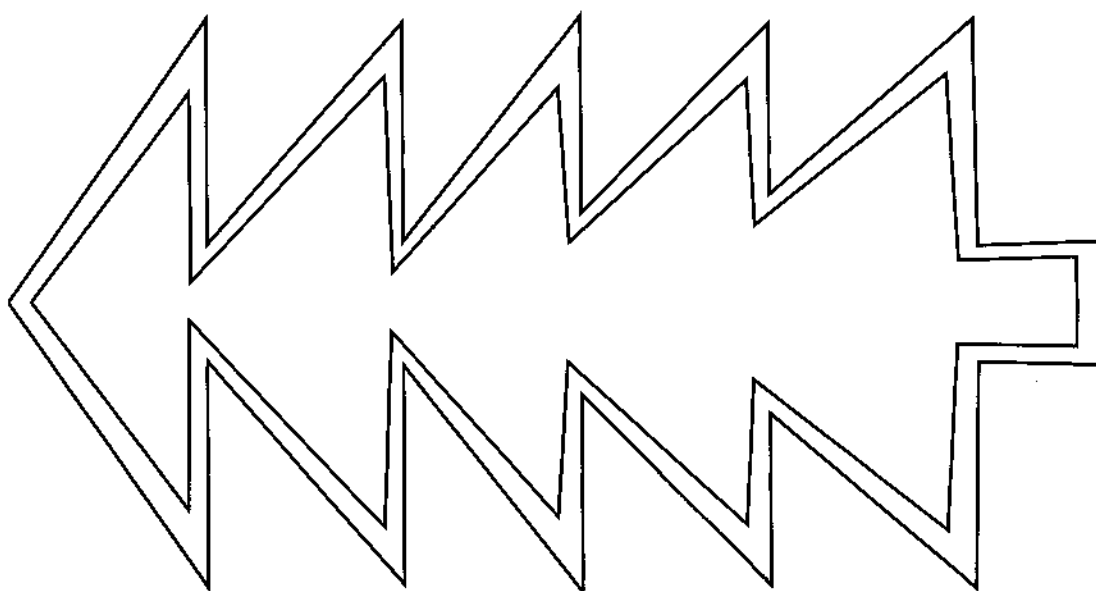
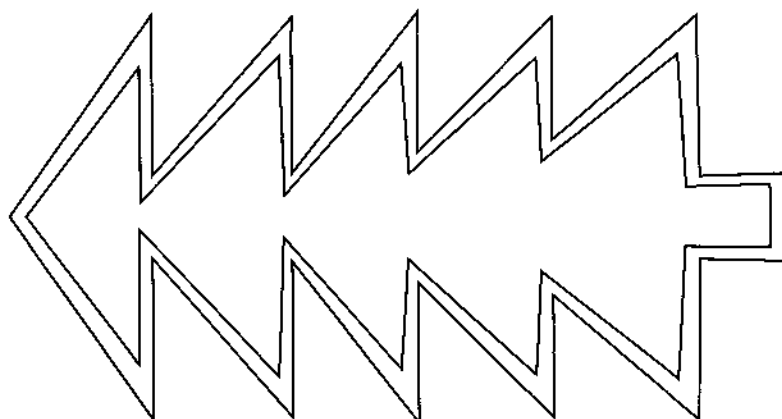


- 1 Obrysuj kontury misia czerwoną grubą kredką. Następnie wyklej jego uszy plasteliną. Przylepiana plastelina powinna mieć kształt małych kuleczek. Buzię misia pokoloruj jednolitym kolorem – może być Twój ulubiony.



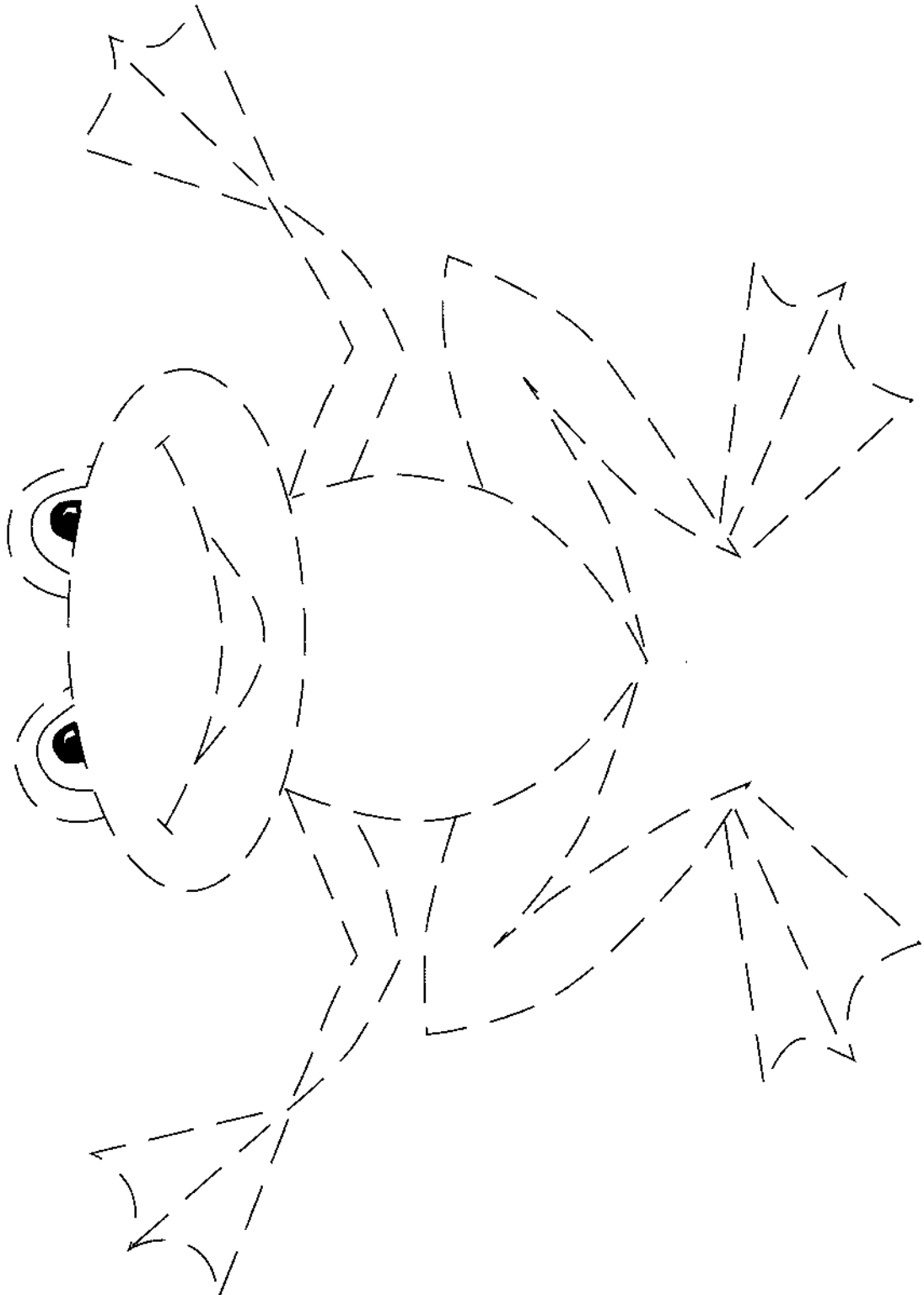


- 1 Obrysuj cienką czerwoną kredką linie zewnętrzne wszystkich choinek. Następnie cienką niebieską kredką obrysuj wewnętrzne kontury choinek. Pokoloruj choinki następującymi kolorami: małą na kolor zielony, średnią na kolor czerwony, dużą na kolor niebieski. Rysując, postaraj się nie wychodzić za kontury choinek.





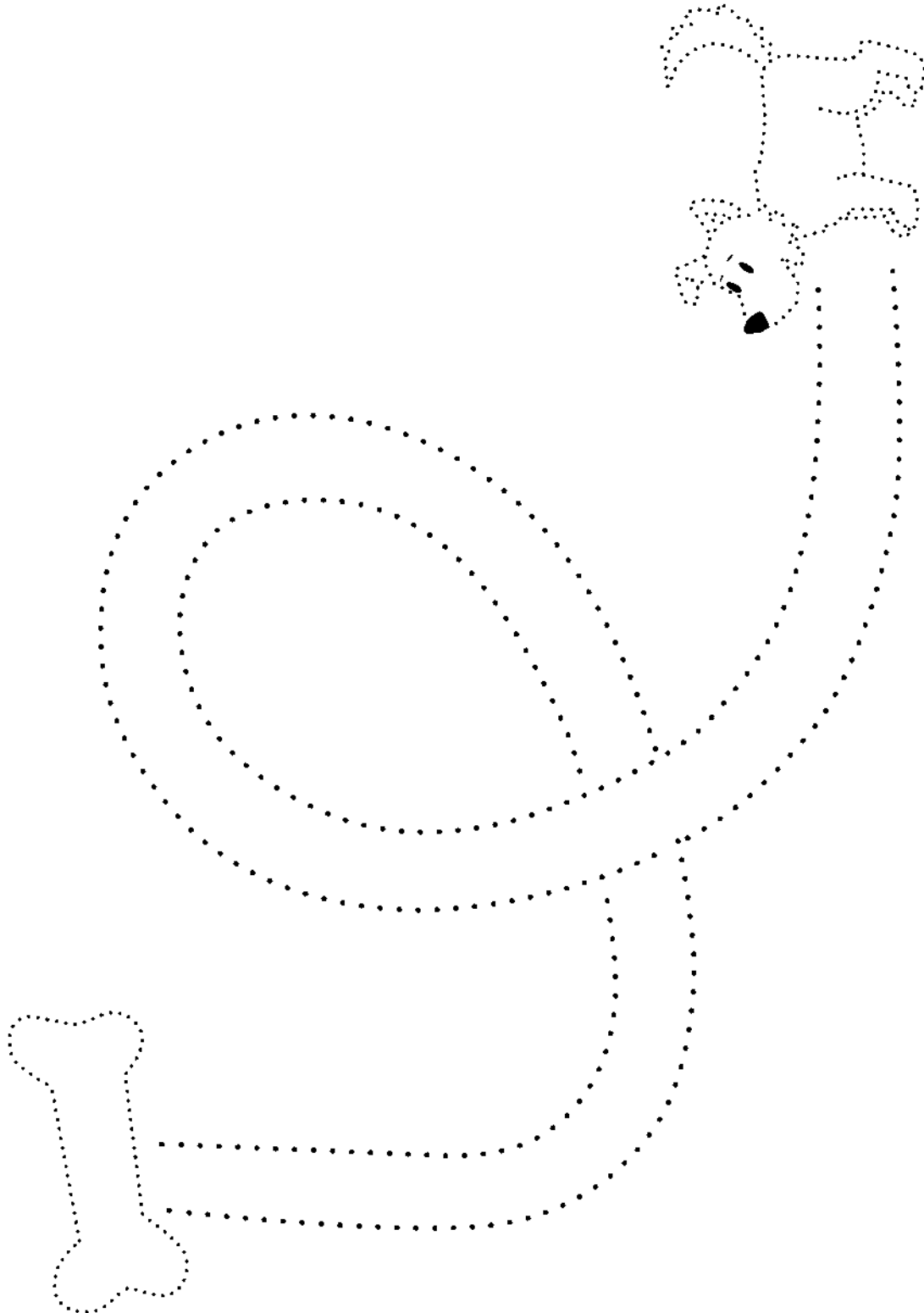
- 1 Grubą czerwoną kredką wypełnij tylko luki między przerwami w linii konturów rysunku. Pokoloruj obrazek.



WP112008



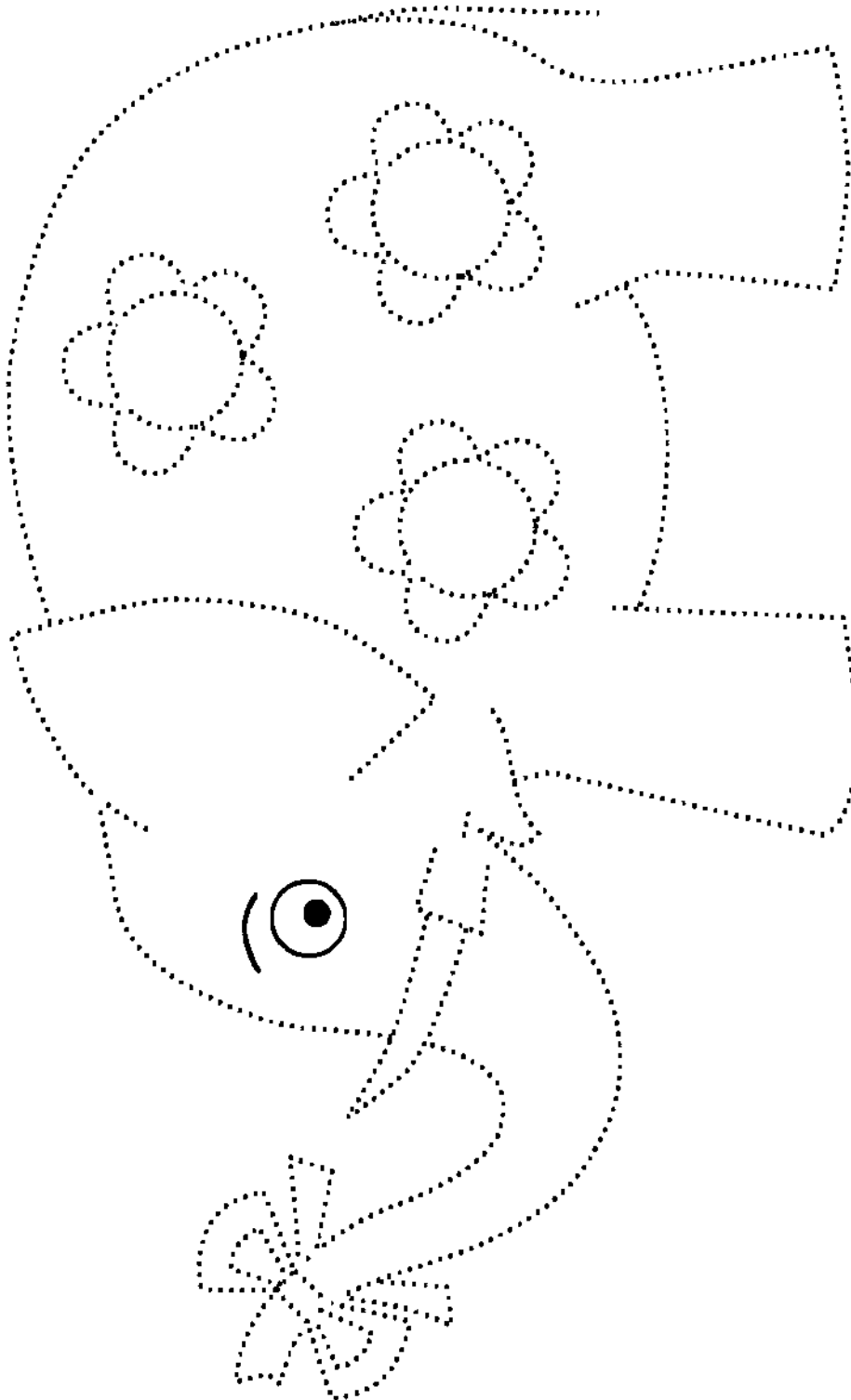
Obrysuj rysunek po śladzie, pokoloruj kredkami pieska i jego kość. Droge, którą musi przejść piesek do kości, wyklej plasteliną. Przyklepiana plastelina powinna mieć kształt małych paseczków, rurek lub kulek.





Słoń (ćwiczenie: D 2.1, strona 5)

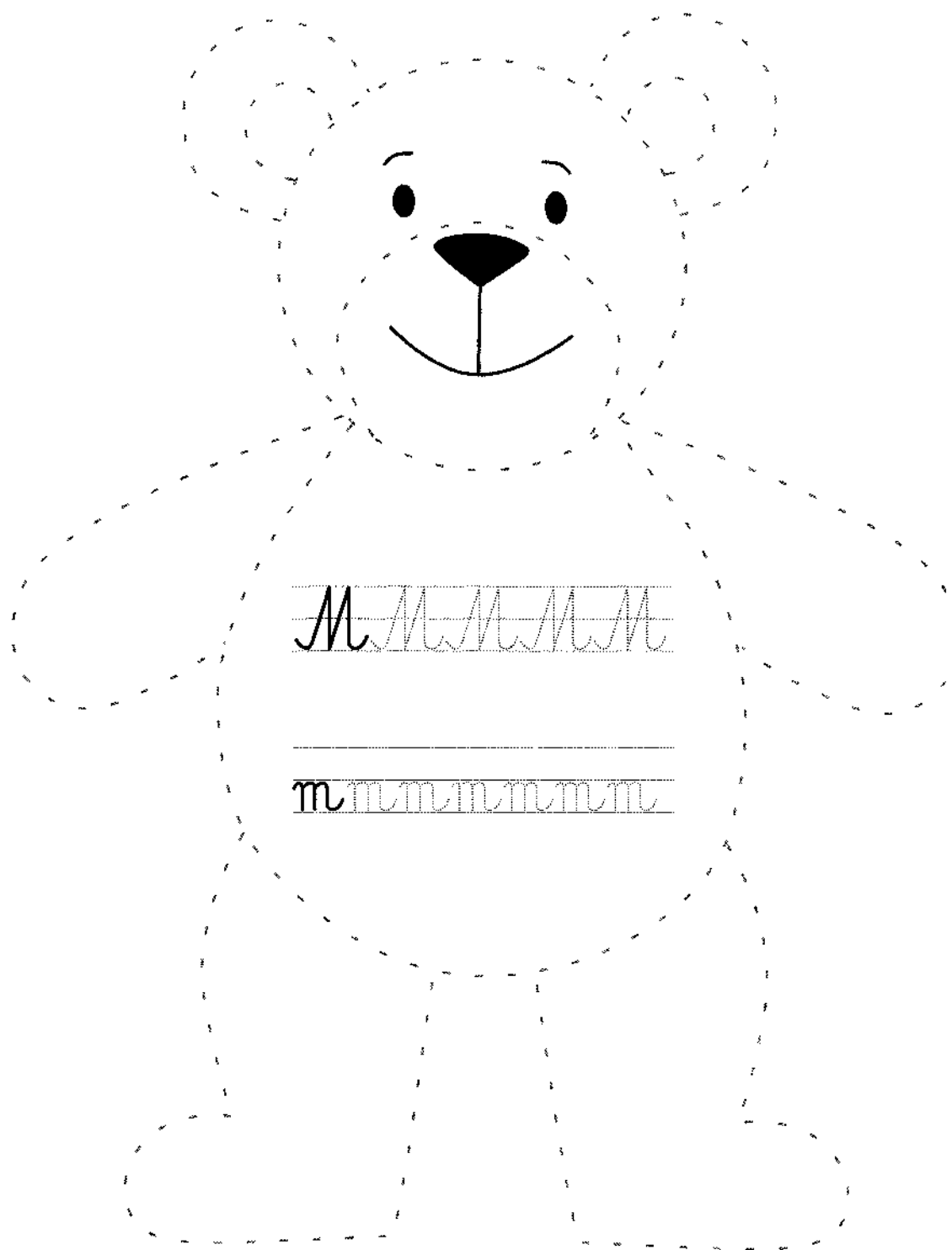
1 Obrysuj rysunek po śladzie, starając się jak najrzadziej odrywać rękę od kartki. Pokoloruj obrazek.



WP112008



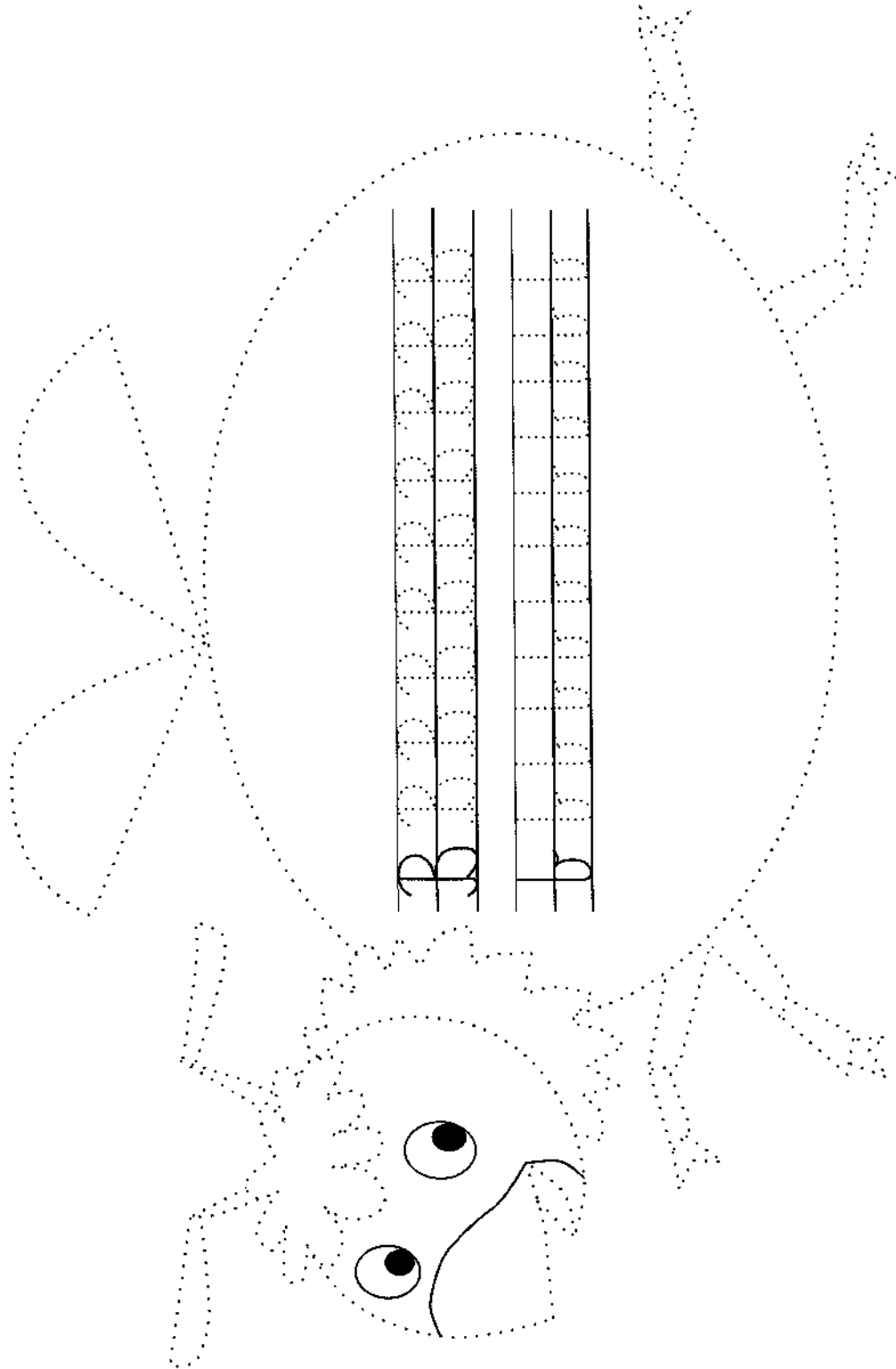
- 1 Obrysuj misia po śladzie ołówkiem, następnie dokończ pisać wykropkowane litery. Podaj nazwę jeszcze jednego zwierzątka, którego nazwa zaczyna się na literę [M].





1

Obrysuj rysunek bąka po śladzie, posługując się ołówkiem. Następnie dokończ pisać wykropkowane litery. Podaj nazwę jeszcze jednego zwierzątka, którego nazwa zaczyna się na literę [B].

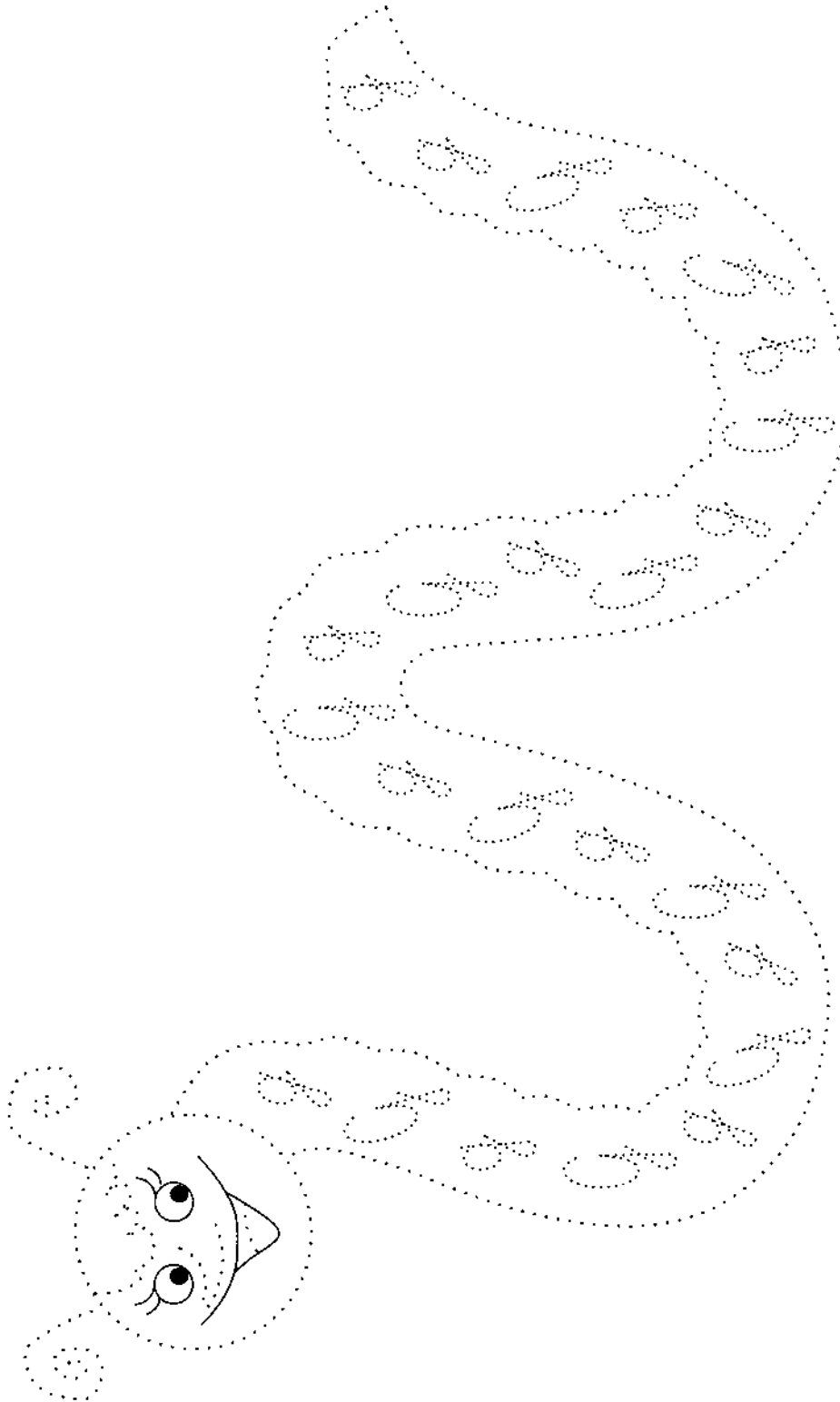


WP112008



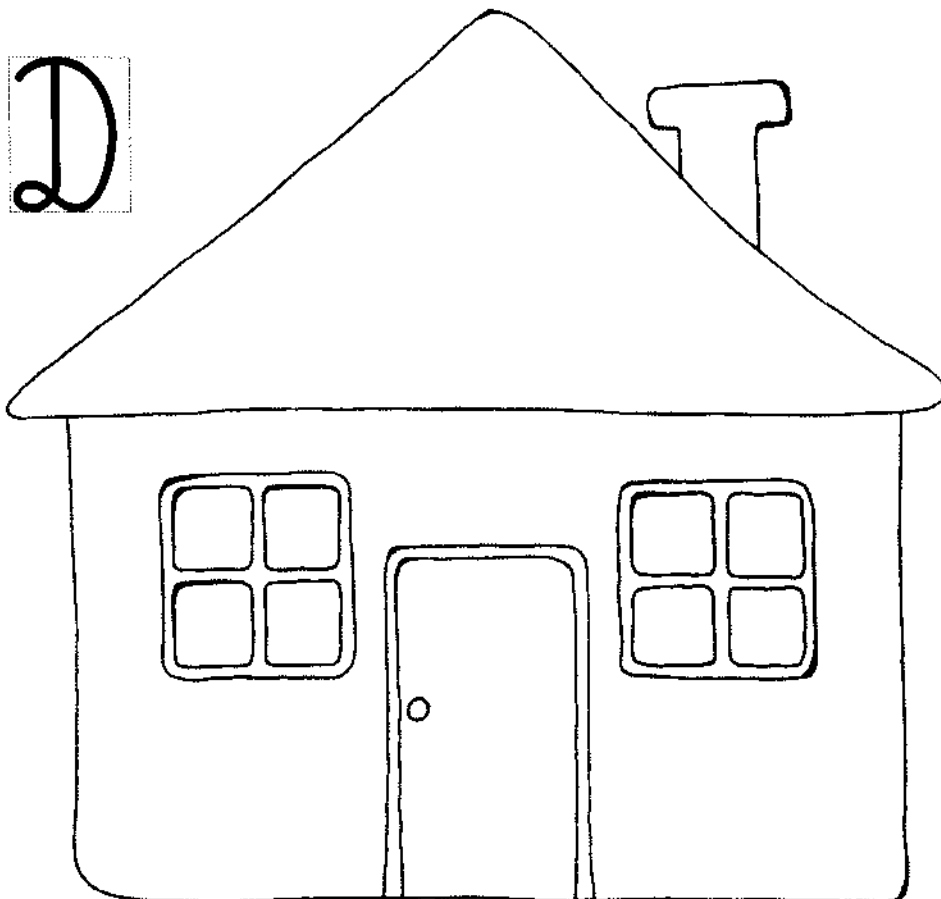
1

Obrysuj rysunek gąsienicy po śladzie, posługując się ołówkiem. Następnie dokończ pisać literki. Podaj nazwę jeszcze jednego zwierzątka, którego nazwa zaczyna się na literę [G].





- 1 Obrysuj kontury domku, posługując się ołówkiem. Następnie dokończ pisać litery, wyrazy i zdania umieszczone w liniaturze.



WP112008

D d D d D d D d D d D d D d D d D d D d D d D d D d D d D d

Dom

To jest mój dom.

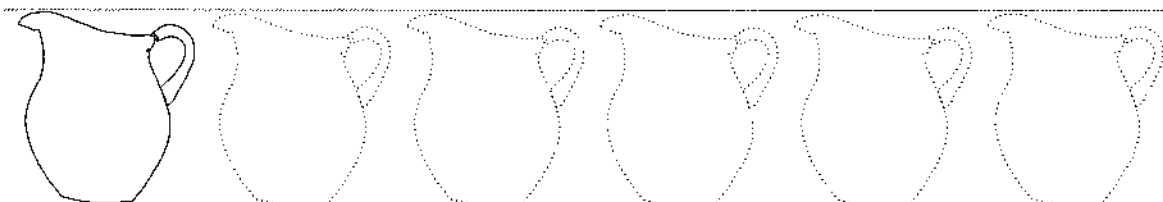
To jest mój mały dom.

D 2.2

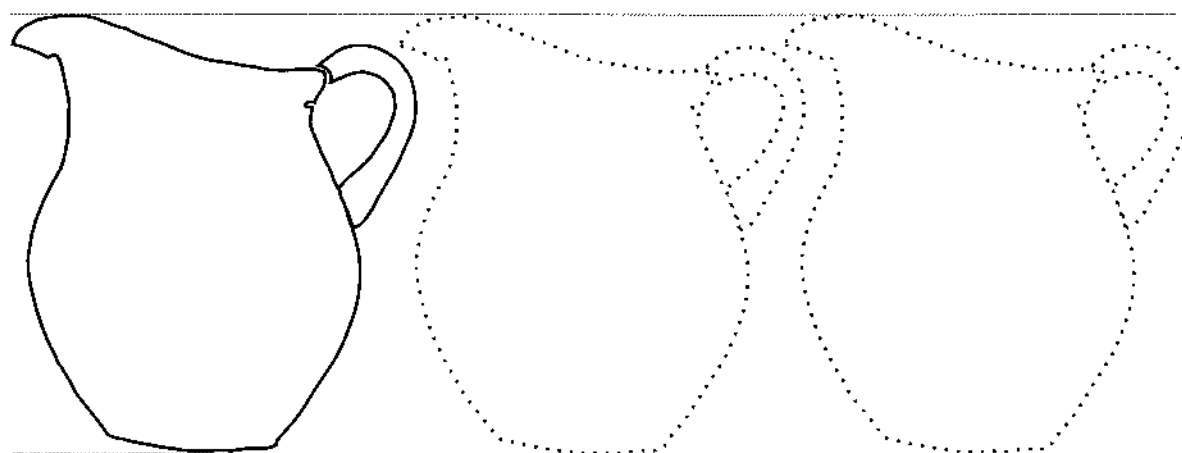


1 Obrysuj po śladzie litery [dz], posługując się najpierw swoim palcem, a następnie ołówkiem. Postaraj się wykonać tę czynność płynnie. Dokończ rysowanie szlaczków z dzbanków.

dz dz dz dz dz dz dz dz



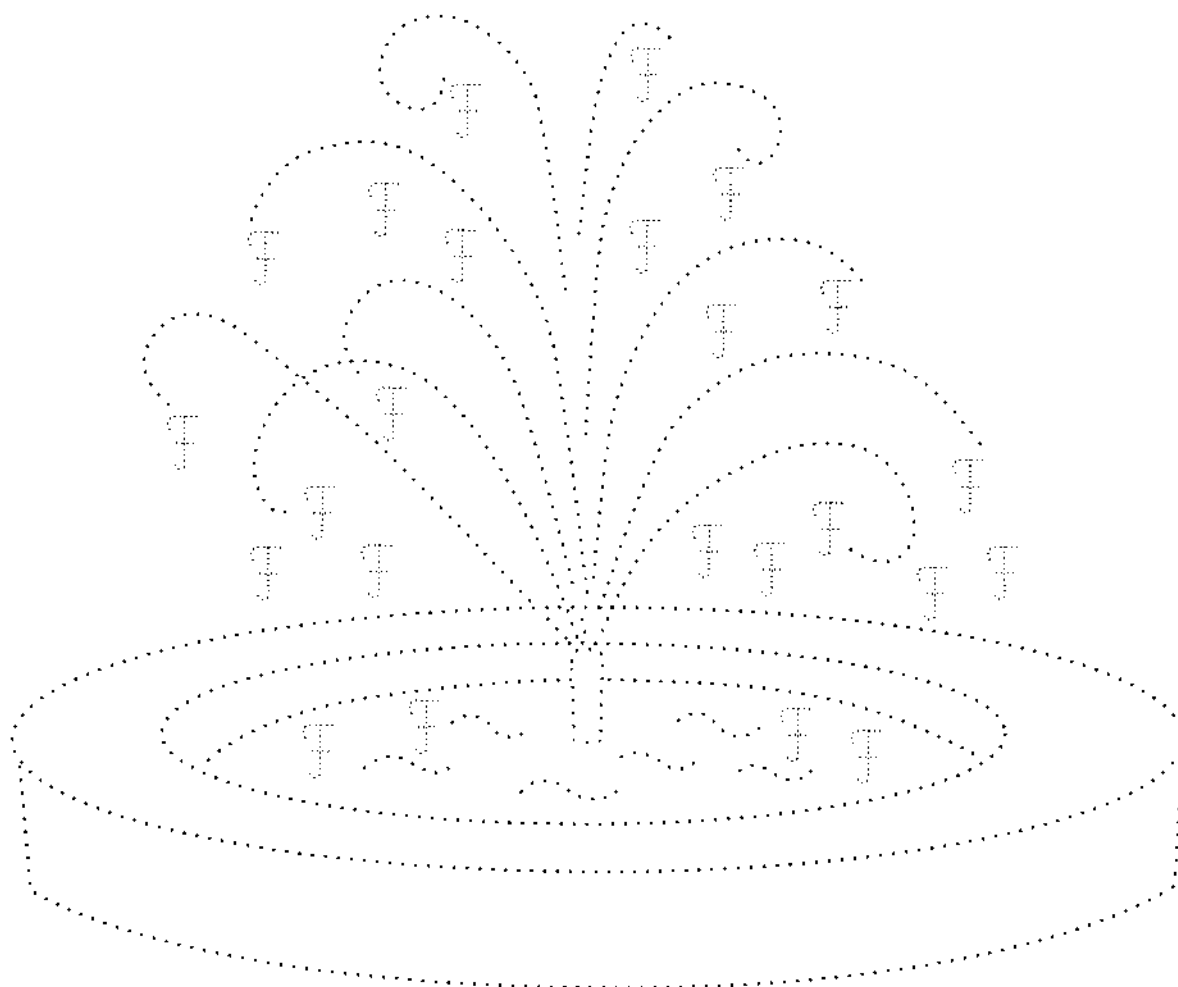
Dz Dz Dz Dz Dz Dz Dz Dz



WP-12008



- 1 Obrysuj rysunek po śladzie, postępując się ołówkiem, a następnie dokończ pisać wyraz umieszczony w liniaturze.



WP112008

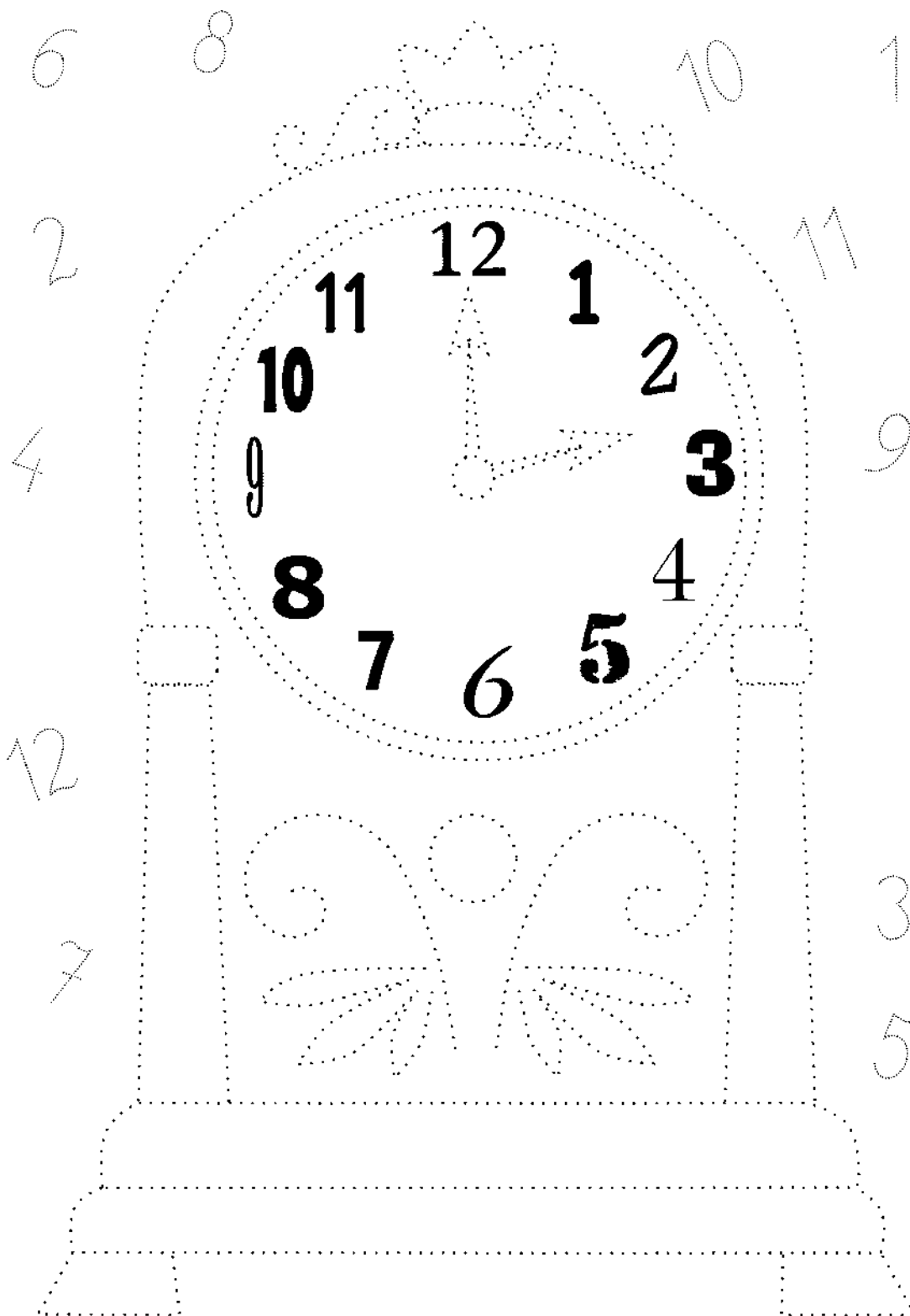
Fontanna



D 2.2

Karty pracy

1 Obrysuj rysunek po śladzie, postaraj się jak najrzadziej odrywać rękę od kartki. Pokoloruj go, postaraj się jak wychodzić za linie. Następnie obrysuj zielonym kolorem kontury wszystkich liczb.

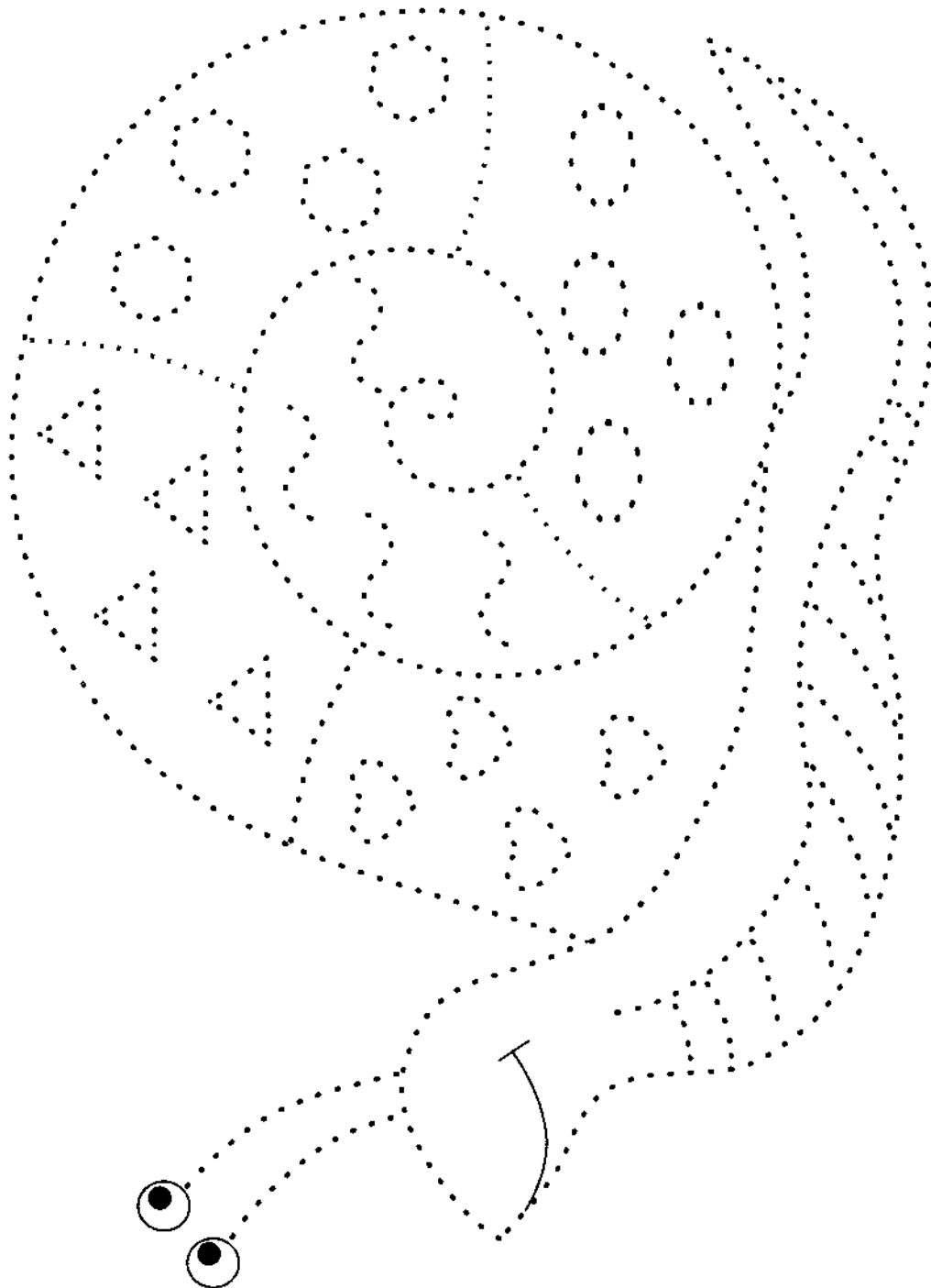


WP1-12008



Ślimak (ćwiczenie: D 2.1, strona 6)

1 Obrysuj rysunek po śladzie, starając się jak najrzadziej odrywać rękę od kartki. Pokoloruj obrazek.

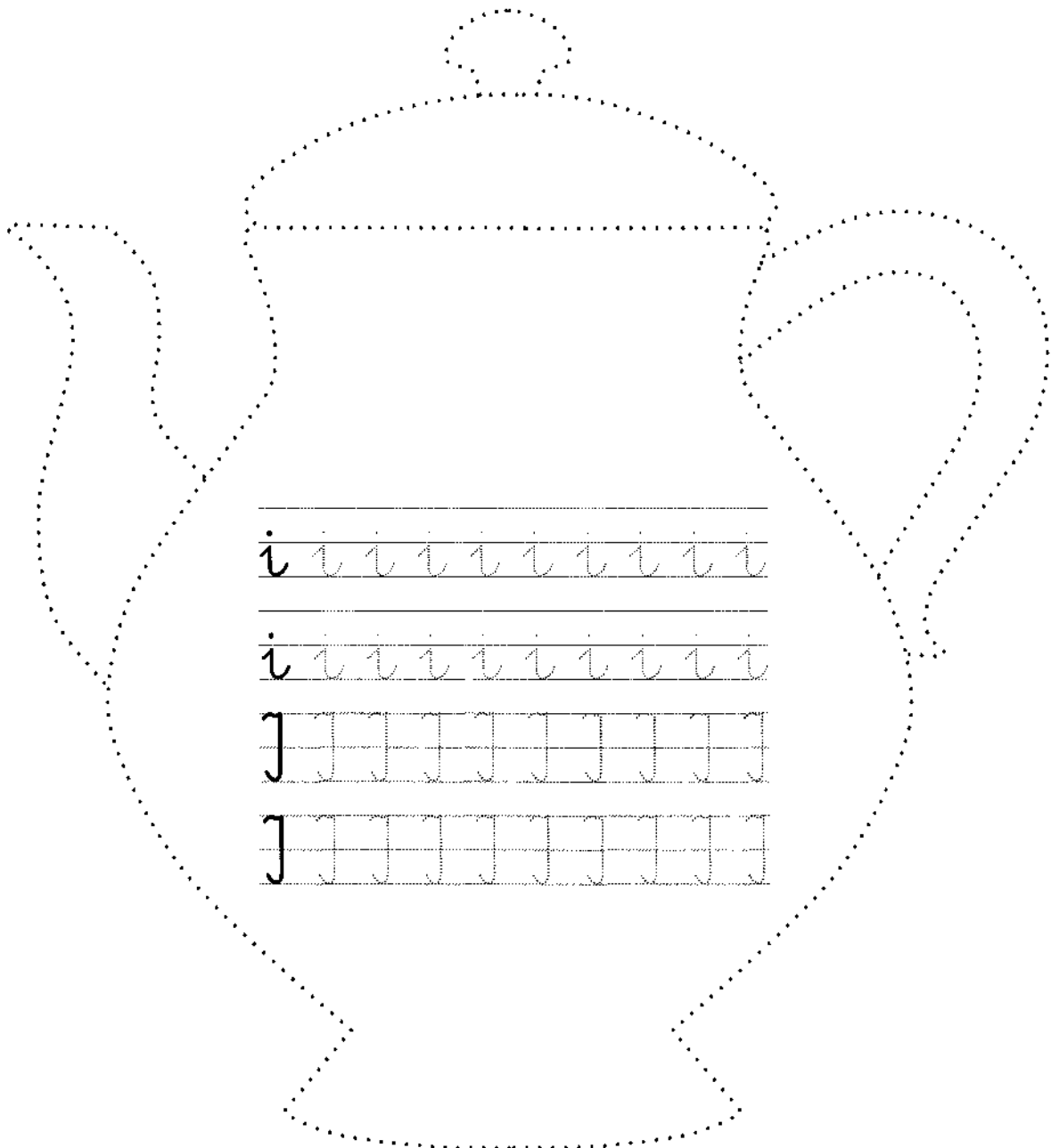


WP112008



Imbryk (ćwiczenie: D 2.1, strona 6)

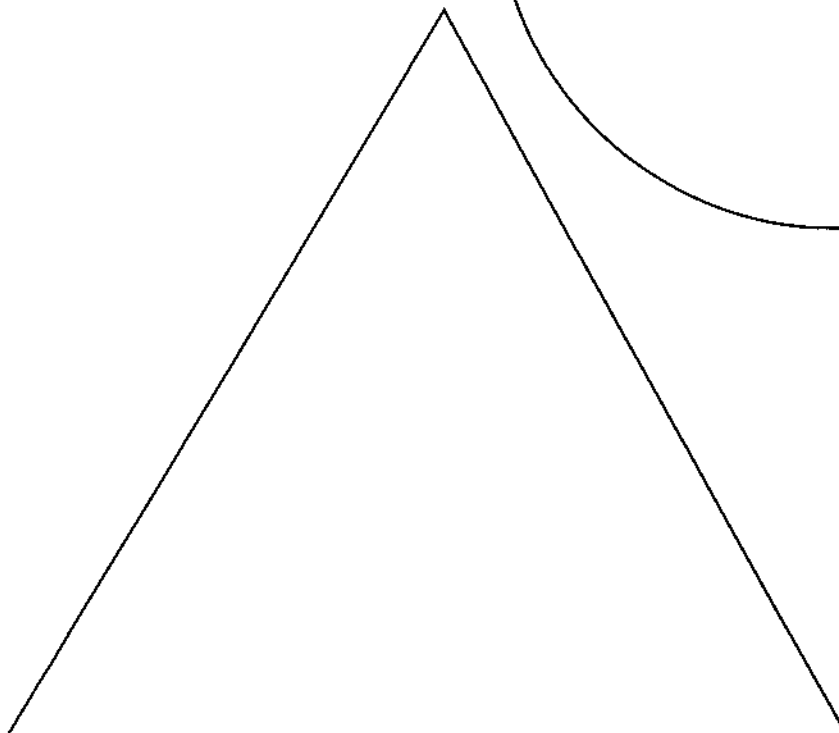
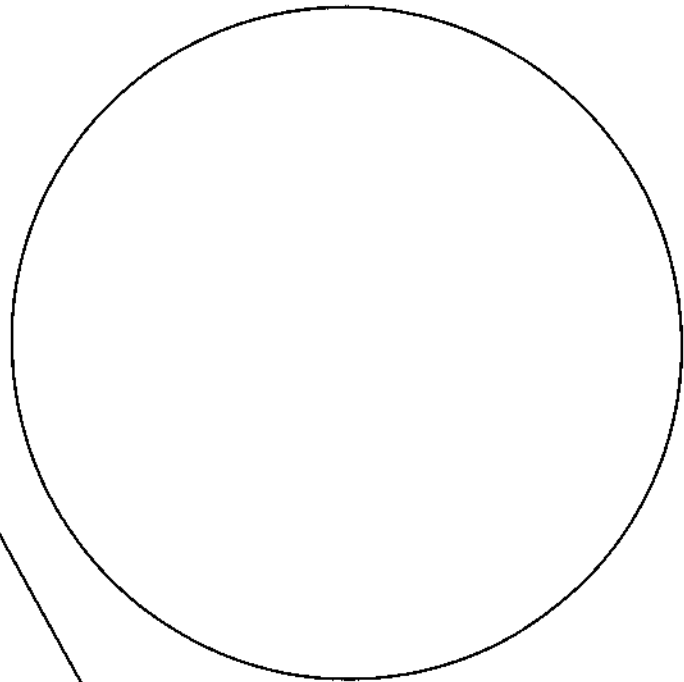
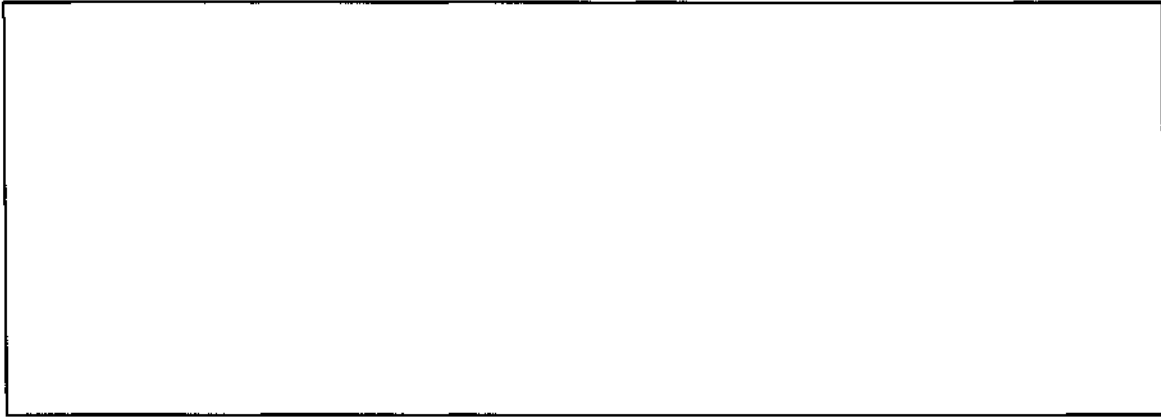
1 Obrysuj rysunek po śladzie, starając się jak najrzadziej odrywać rękę od kartki. Dokończ pisać literki. Pokoloruj obrazek.



WP112008

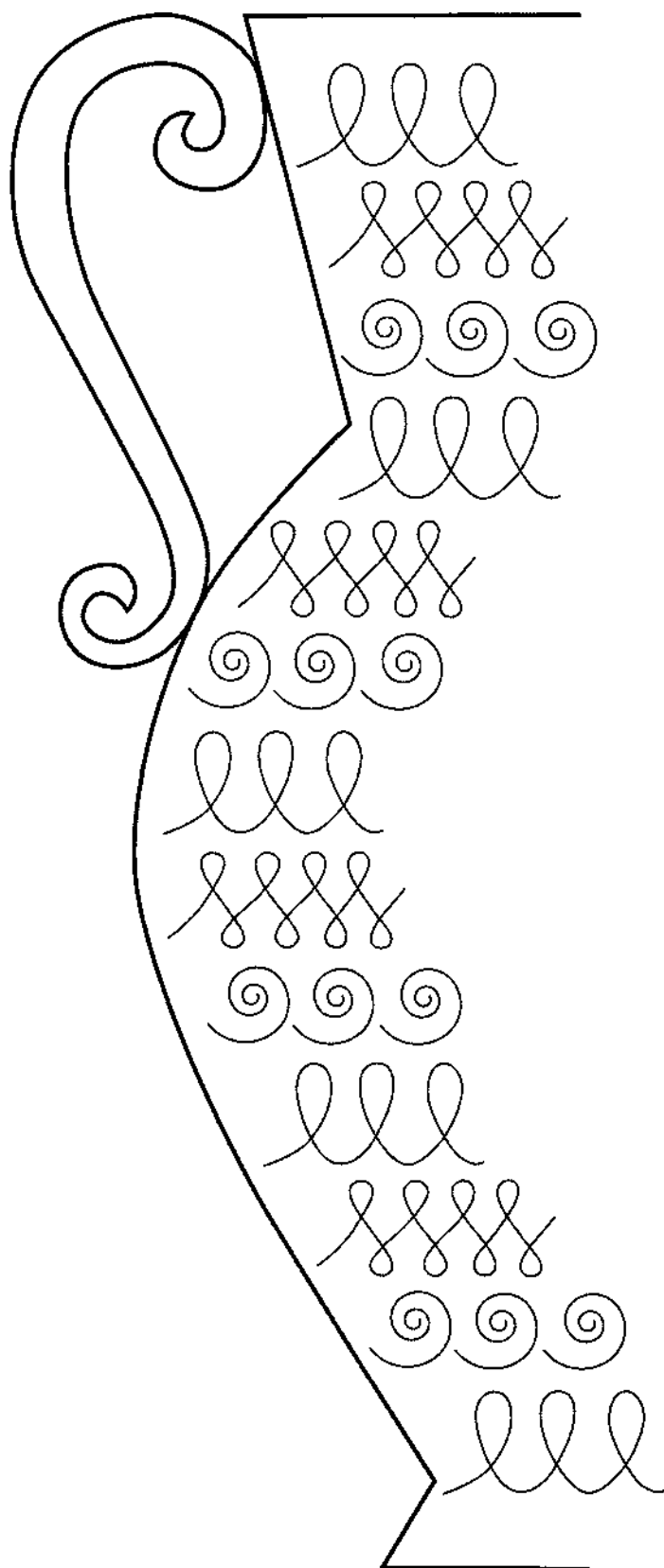


- 1 Zakreśl figury geometryczne na trzy różne sposoby: koło zakreśl gęstymi liniami, trójkąt – małymi, gęsto osadzonymi przy sobie kółeczkami, prostokąt – małymi, również gęsto osadzonymi przy sobie trójkącikami. Do pracy używaj cienkopisów.





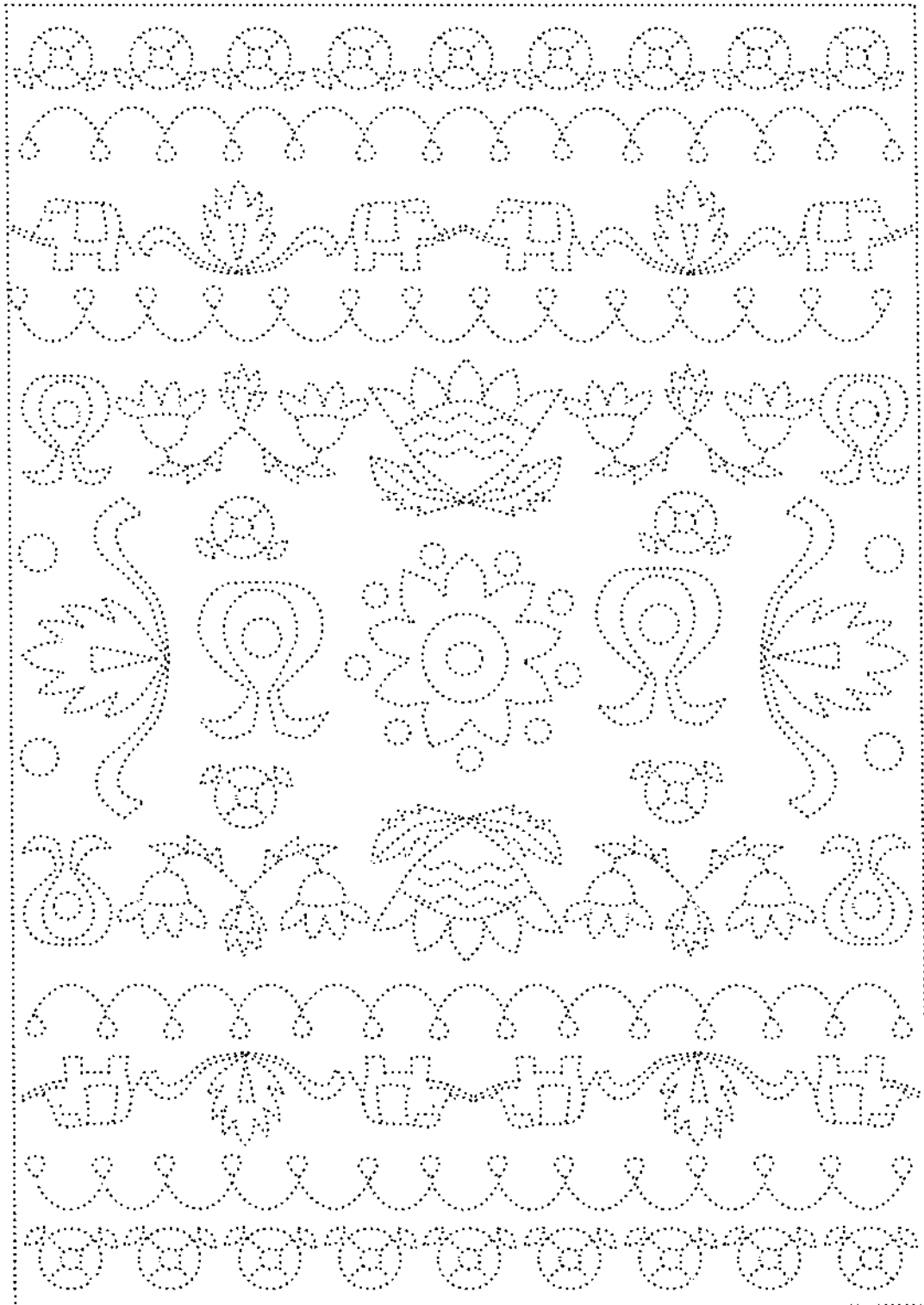
1 Dorysuj drugą część wazy.





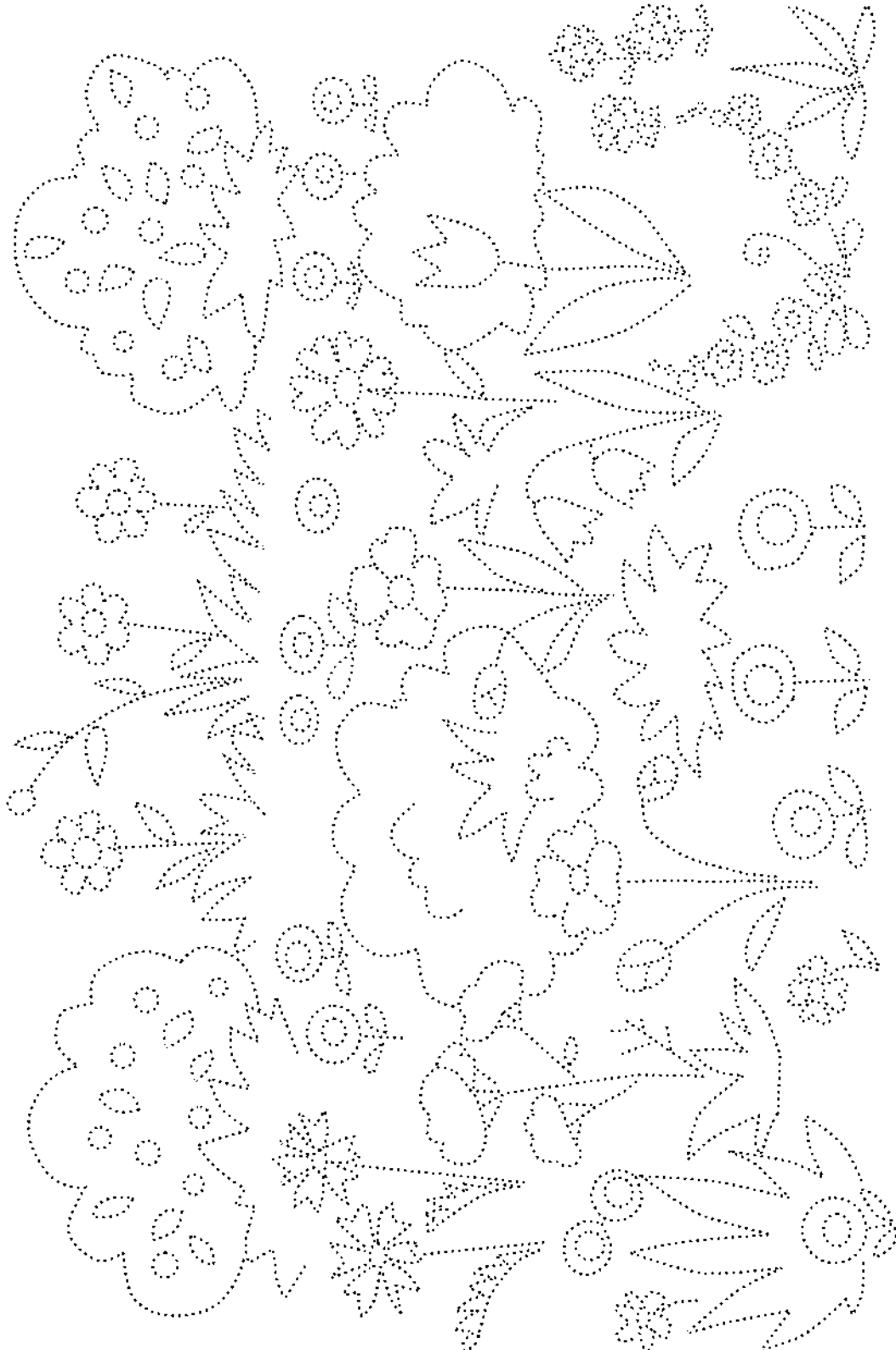
1

Obrysuj po śladzie kontury i wzory umieszczone na dywanie. Pokoloruj obrazek, wykorzystując jak największą liczbę kolorów. Postaraj się pokolorować obrazek bardzo precyzyjnie.





- 1 Wyobraź sobie, że jesteś znanym malarzem. To jest Twój niedokończony obraz. Postaraj się go ożywić kolorami. Spraw, aby wyglądał jak prawdziwy.





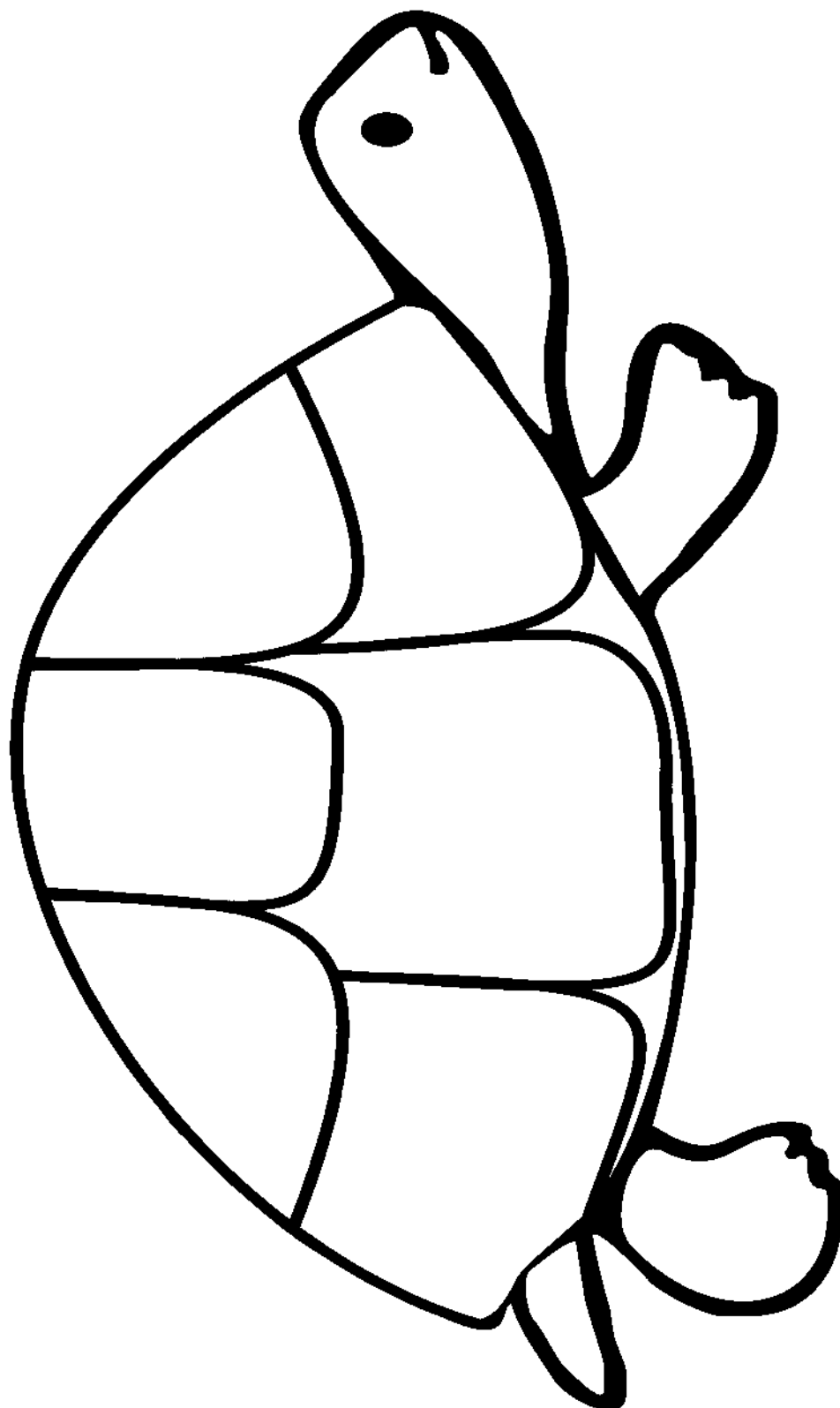
- 1 Wyklej plasteliną kontury świnki. Plastelina powinna być przyklejana małymi kulkami. Środek świnki wyklej różową krepiną, formując z niej kuleczki.



01U0208

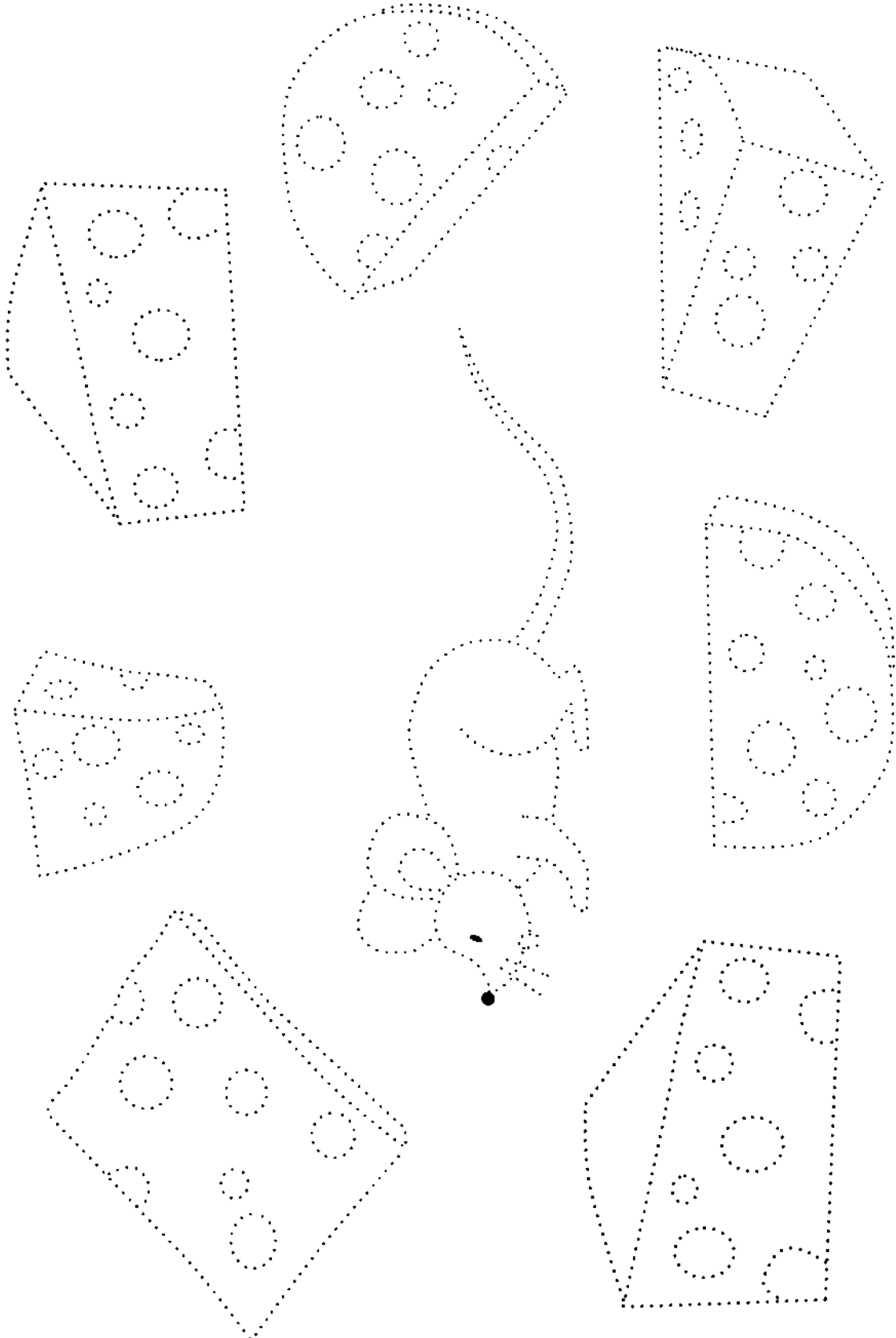


- 1 Obrysuj kontury żółwia grubą czerwoną kredką, następnie pokoloruj elementy umieszczone na skorupie żółwia, wykorzystując następujące kolory: niebieski, żółty, zielony. Oko żółwia wyklej plasteliną. Plastelina powinna być przyklejana w formie małych kuleczek.





Połącz kropeczki przedstawiające rysunki. Pokoloruj wszystkie elementy obrazka.

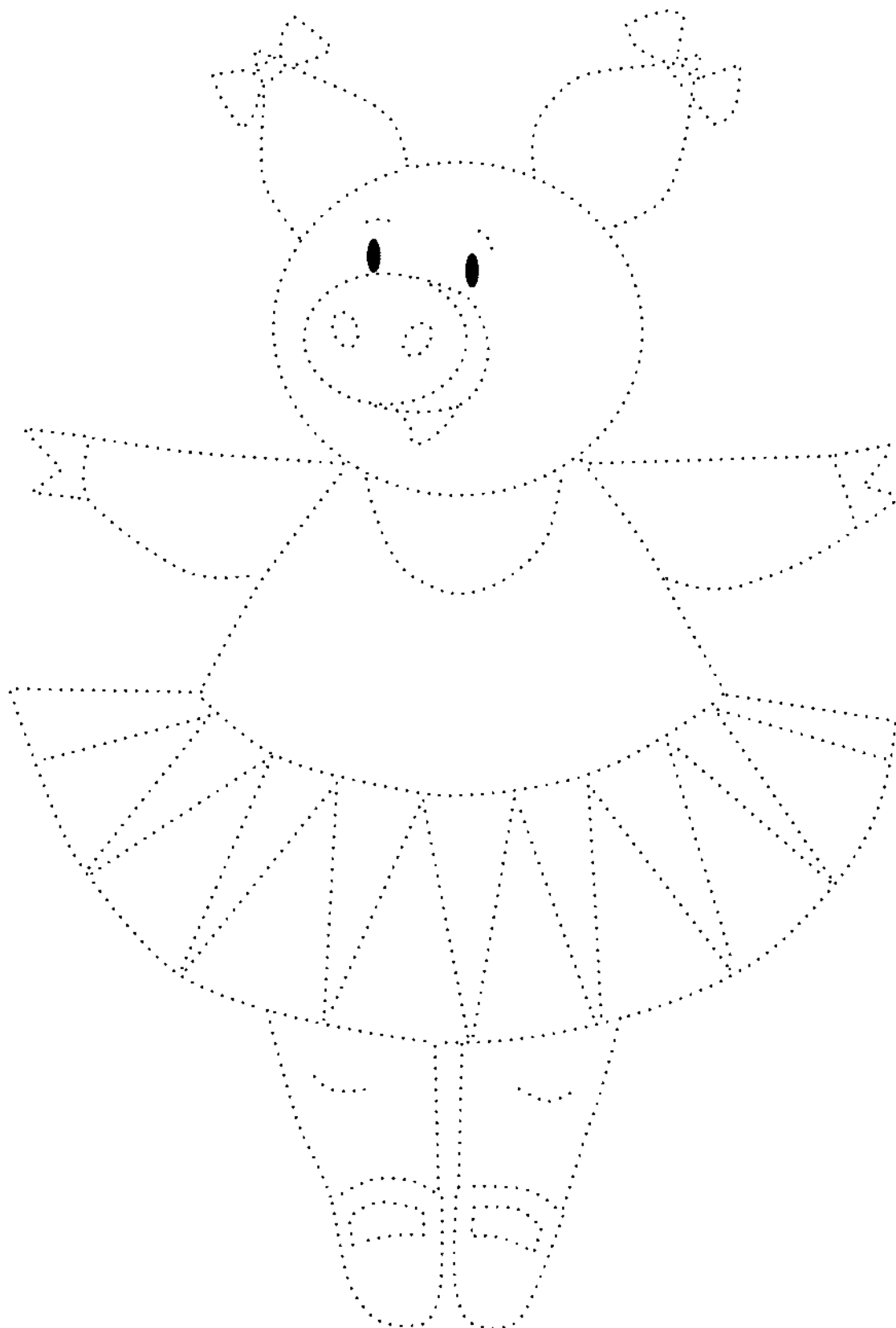


01100209



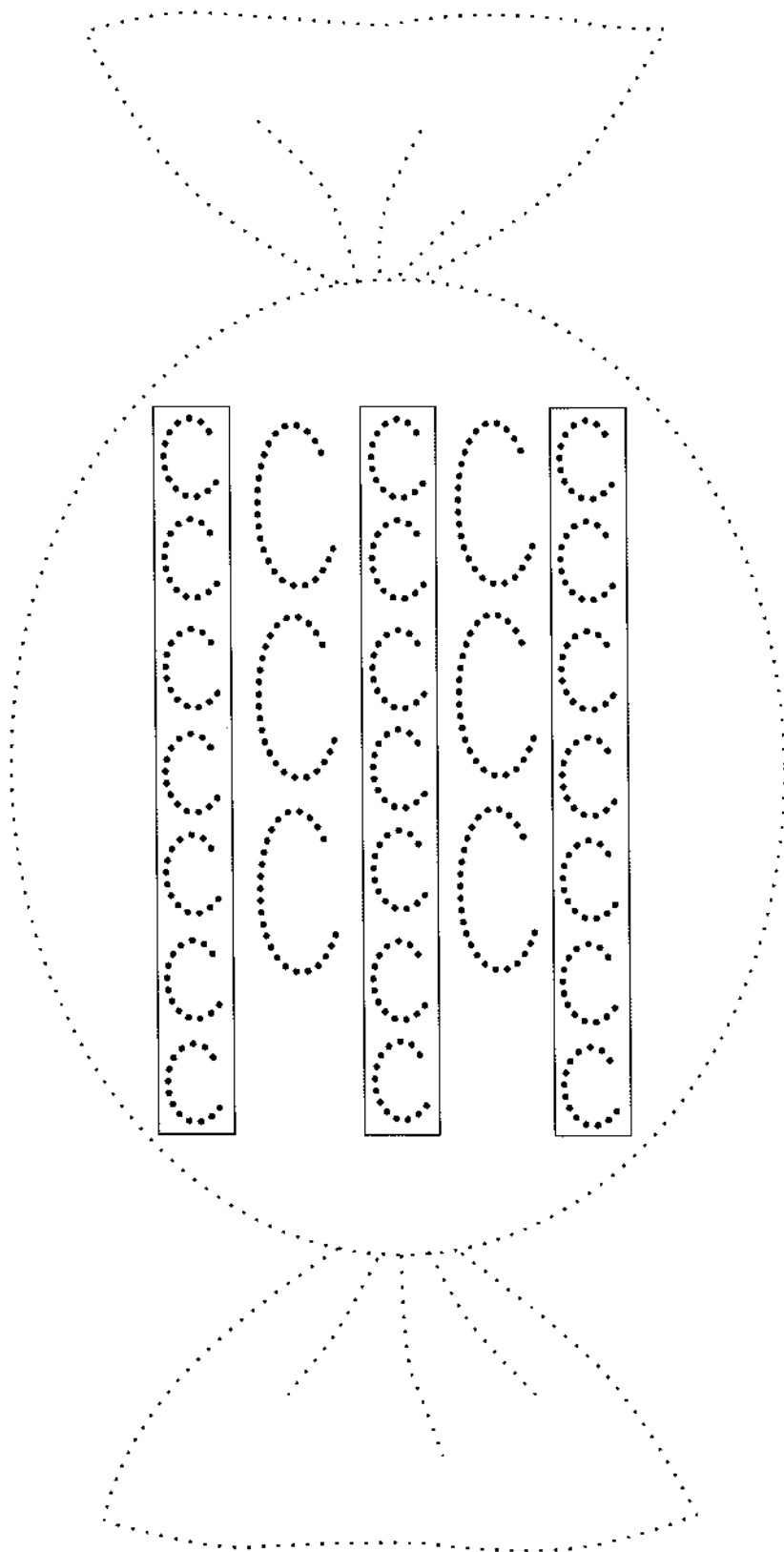


Połącz kropeczki, dokończ rysować obrazek i pokoloruj go.





1 Obrysuj rysunek cukierka po śladzie, posługując się ołówkiem. Postaraj się nie odrywać ołówka od kartki. Następnie dokończ pisać wykropkowane litery.



01U0209

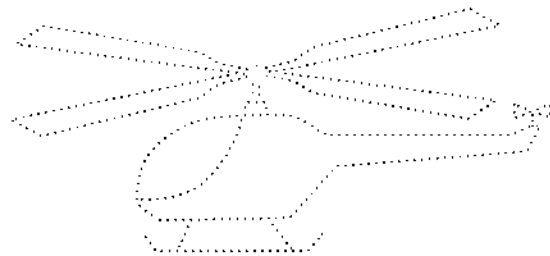
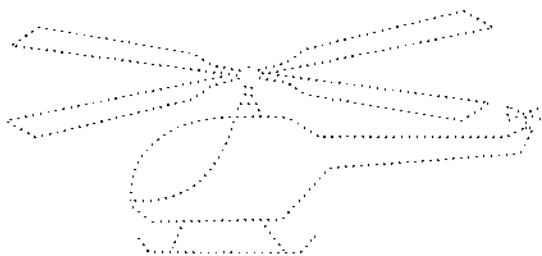
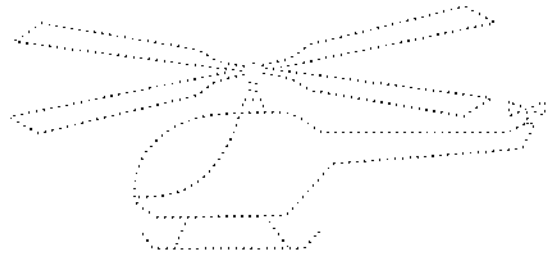
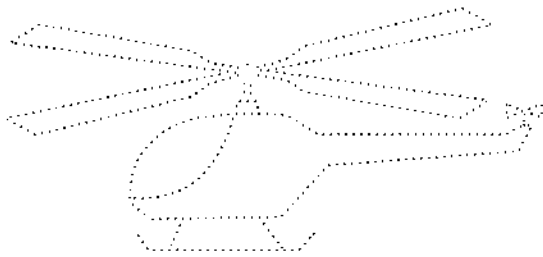


D 2.2

Karty pracy



Obrysuj rysunki i litery po śladzie, posługując się ołówkiem, następnie pokoloruj wszystkie helikoptery, wykorzystując następujące kolory: niebieski, zielony, czerwony, żółty.





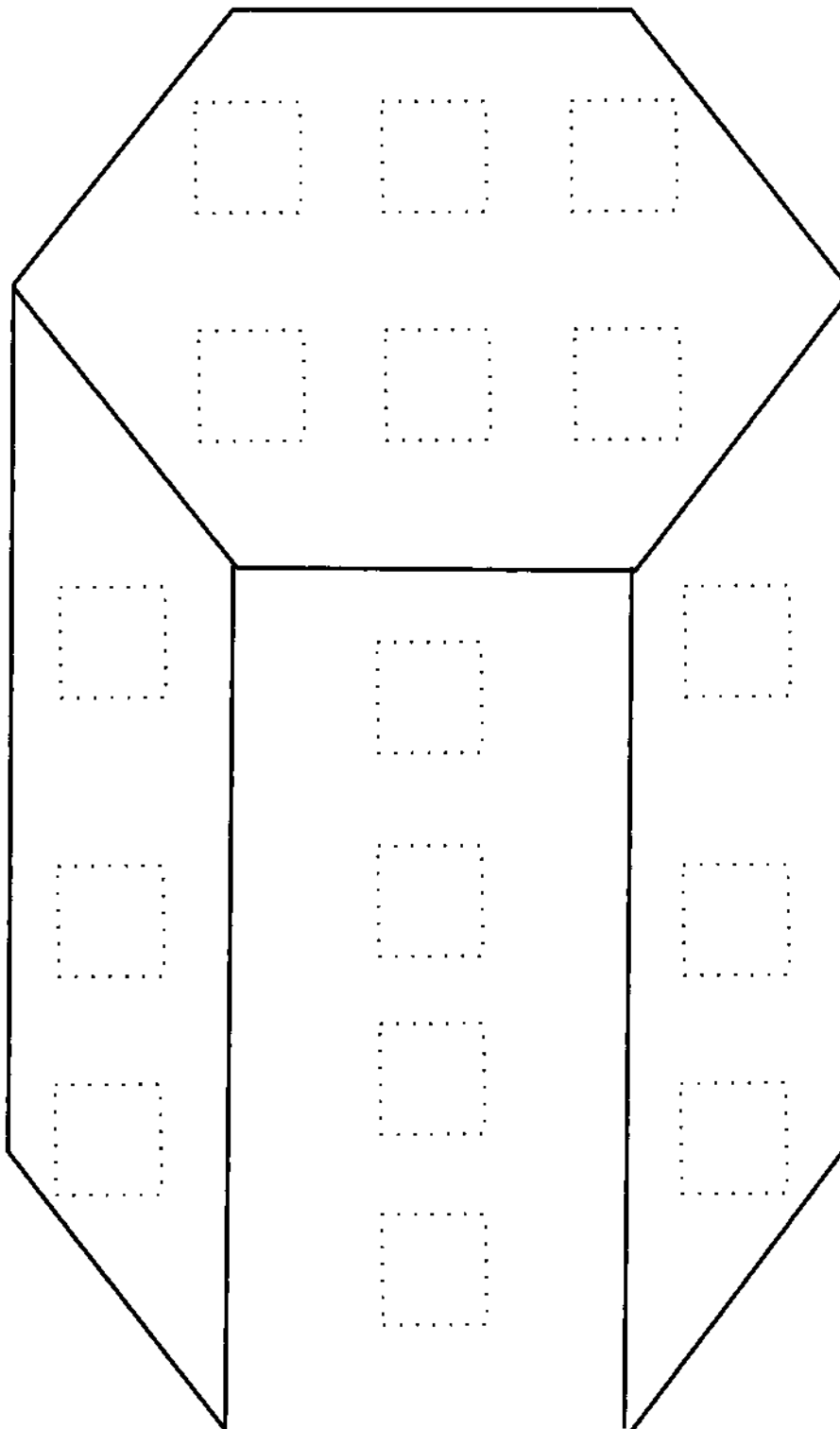
1 Obrysuj po śladzie wszystkie literki, wykorzystując przy tym dwa kolory: niebieski i zielony. Niebieską kredką zaznacz wszystkie litery [a], a zieloną wszystkie litery [ę].



01U0209

**D2.2** Karty pracy

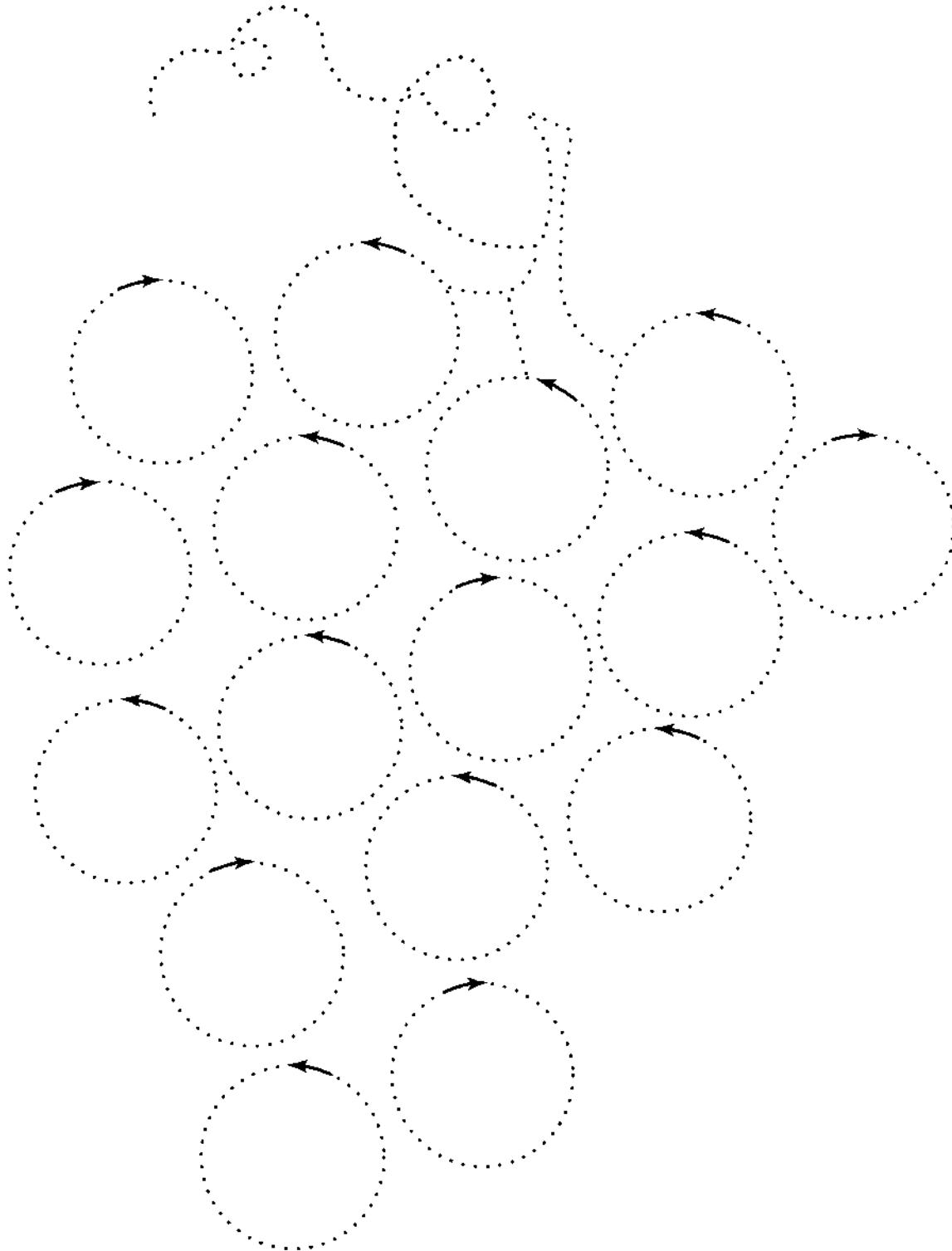
Obrysuj cienkopisem kwadraciki umieszczone na powierzchni bryły. Następnie pokoloruj wszystkie kwadraty naprzemiennie trzema kolorami: czerwonym, niebieskim, zielonym. Koloruj, pamiętając o zachowaniu jednolitego kierunku zamalowywania kwadratów. Postaraj się wykonać pracę bardzo precyzyjnie.



01U0209



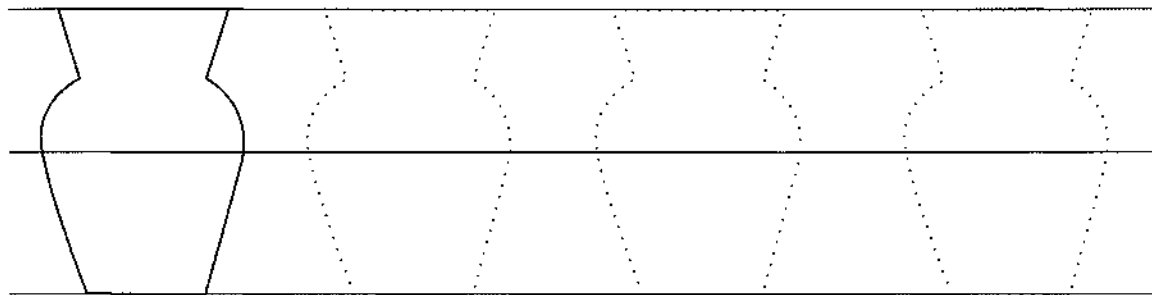
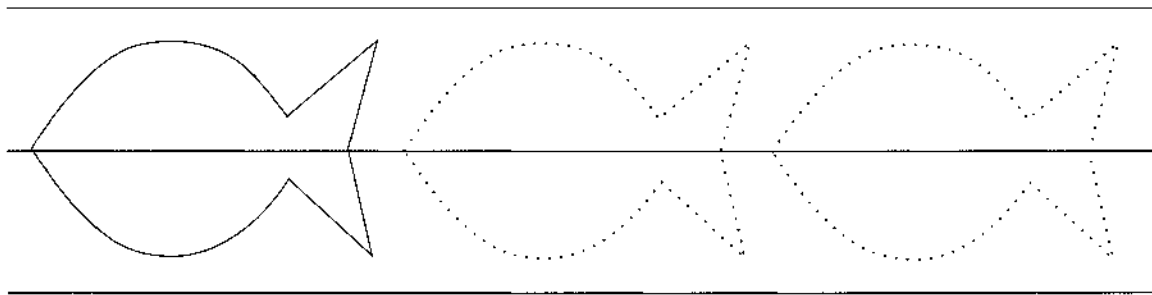
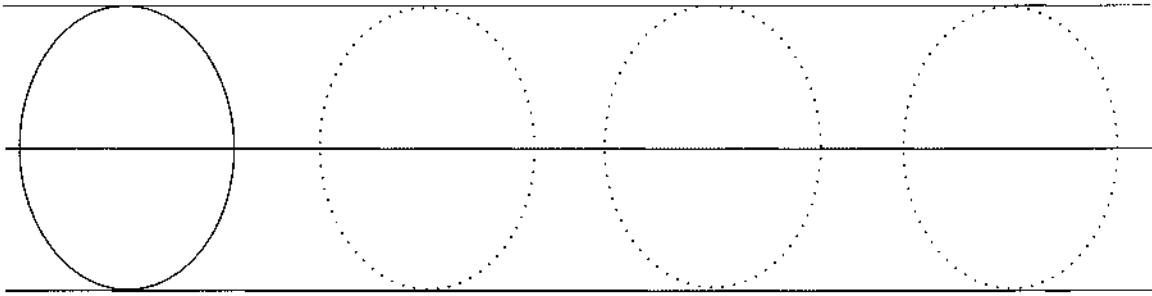
- 1 Dokończ rysowanie winogrona zgodnie z kierunkami strzałek. Pokoloruj obrazek, starając się nie wychodzić za jego kontury.



01U0209



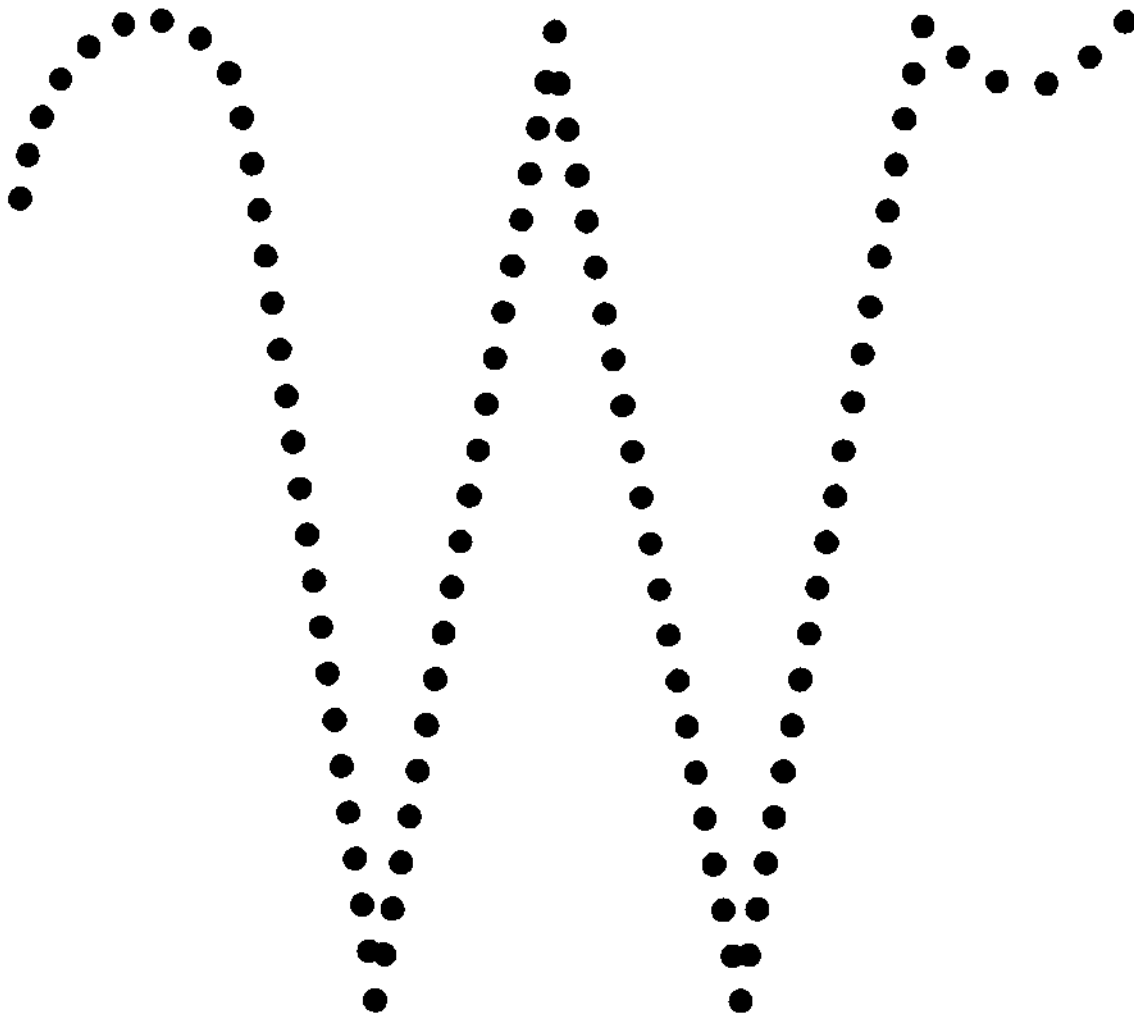
1 Dokończ rysowanie szlaczków.



01.U0209



Połącz ze sobą kropki tworzące literkę [W]. Wyklej literę plasteliną. Formuj z plasteliny małe kulki.

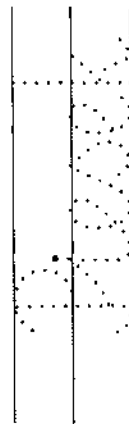
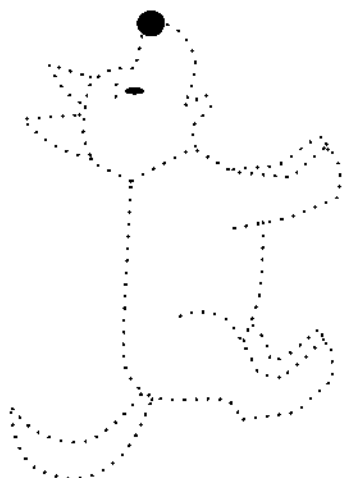
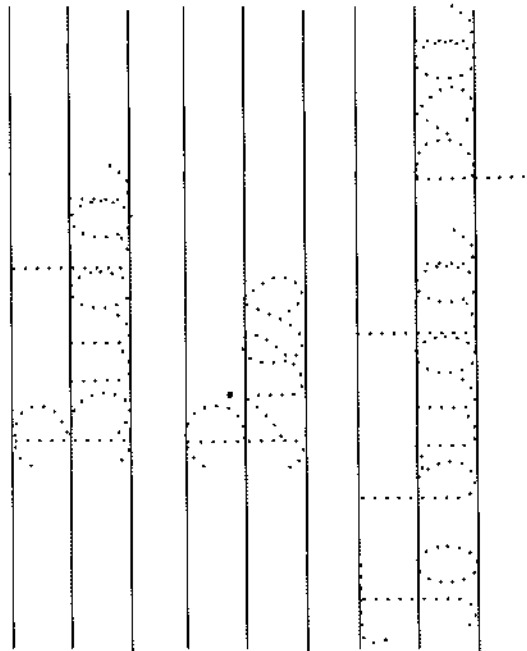
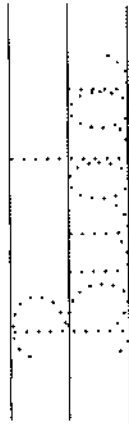
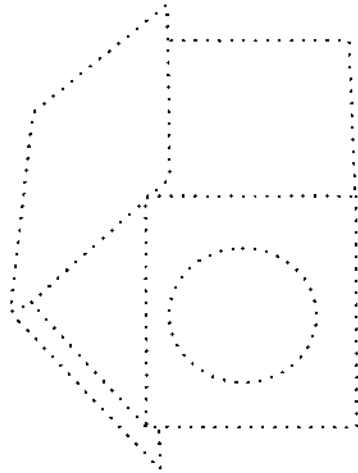


01U0209



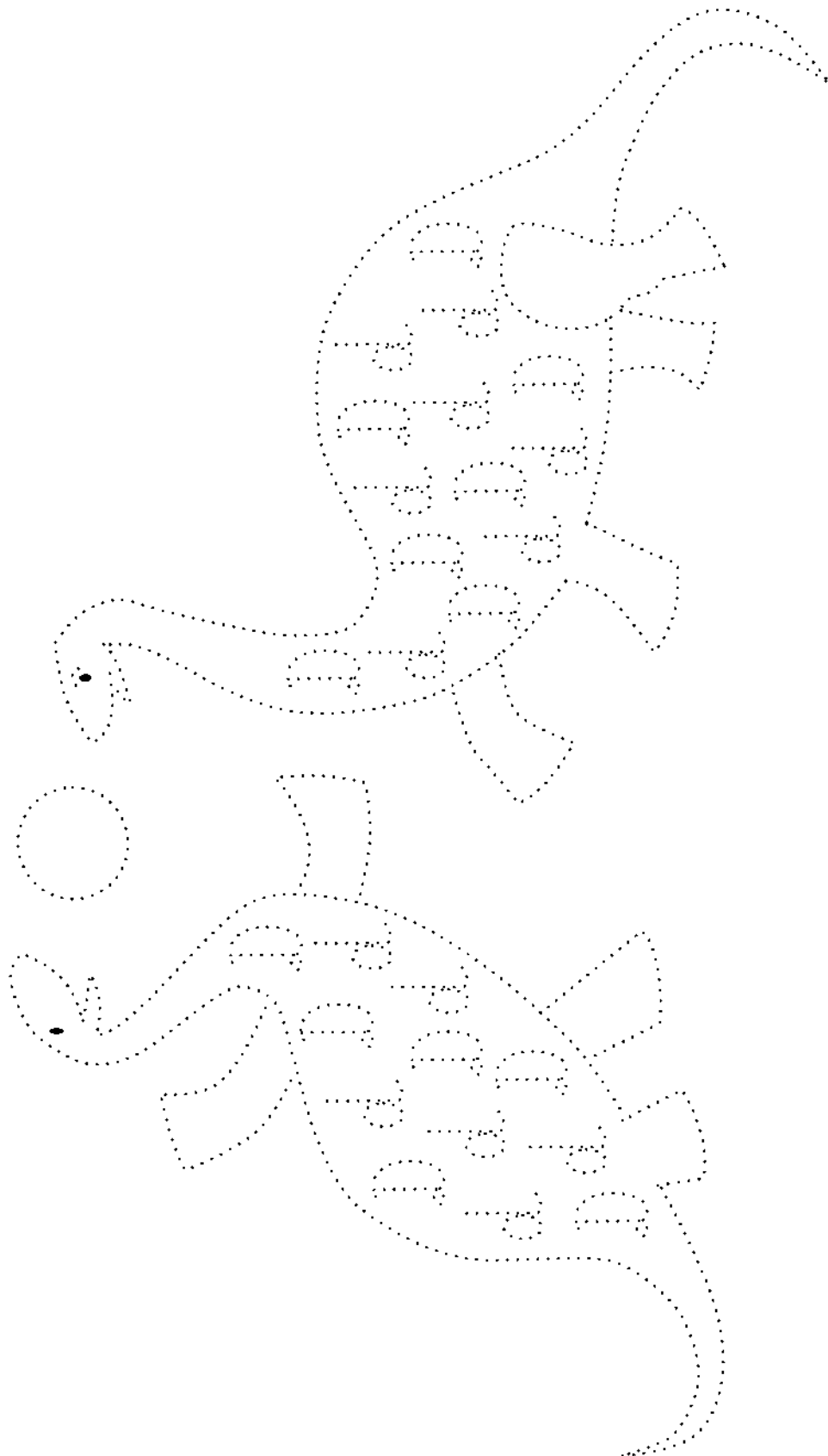


1 Dokończ rysowanie obrazków przedstawiających pieska i jego domek, podpisz obrazki. Dokończ pisać wykropkowane wyrazy i zdanie.





Połącz kropeczki. Pokoloruj obrazek.

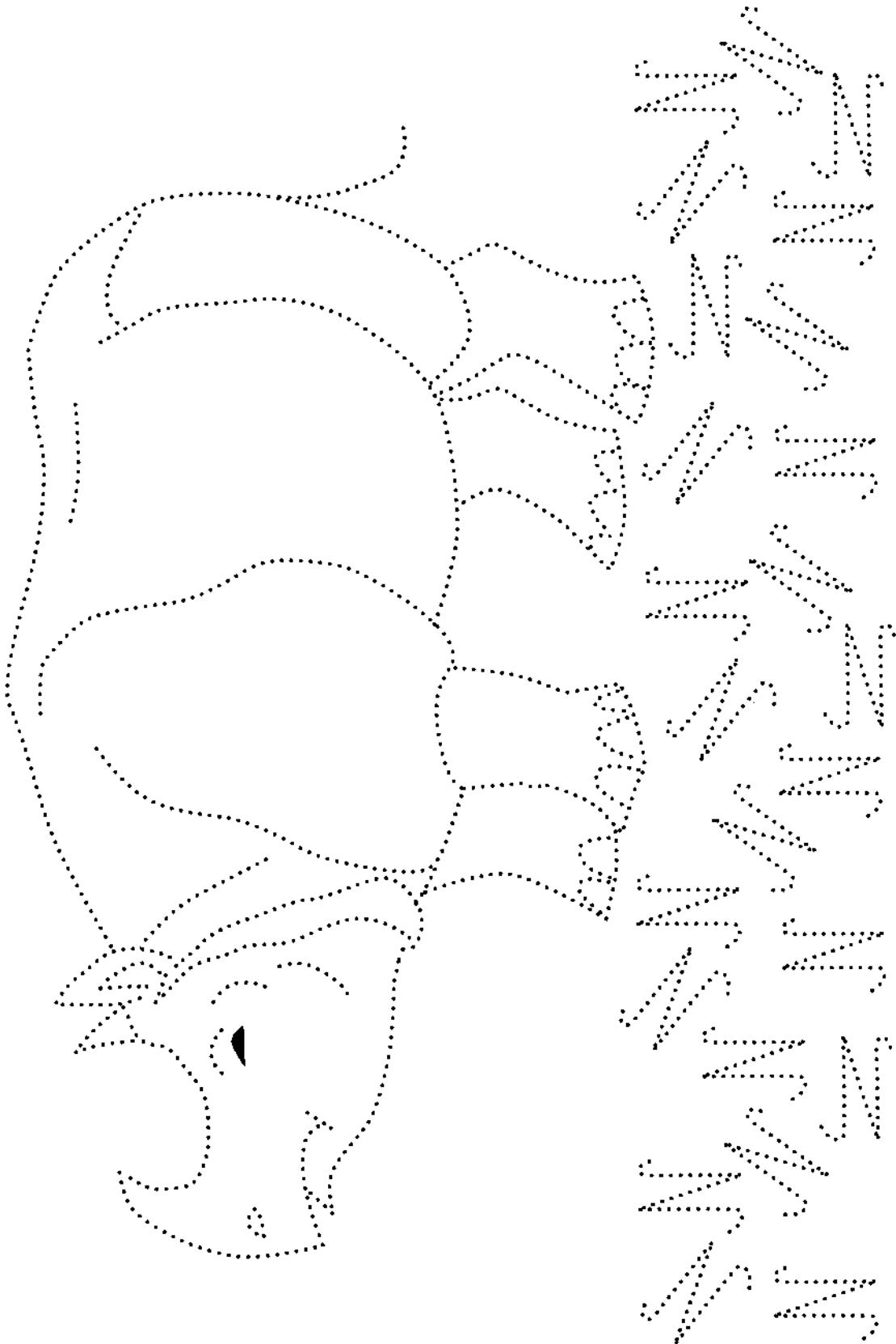


01U0209





- 1 Dokończ rysować nosorożca. Połącz kropeczki i pokoloruj zwierzaka.
Dokończ pisać literki.





Kosz pełen owoców (ćwiczenie: D 2.1, strona 11)

1 Grubą, czerwoną kredką obrysuj kontury rysunków. Następnie pokoloruj je: kosz na brązowo, truskawki na czerwono. Wytnij obrazki. Przyklej kosz na drugi arkusz papieru, a następnie przyklej do kosza truskawki. A może lubisz jakieś inne owoce? Narysuj je, pokoloruj, wytnij i przyklej tak samo jak truskawki.



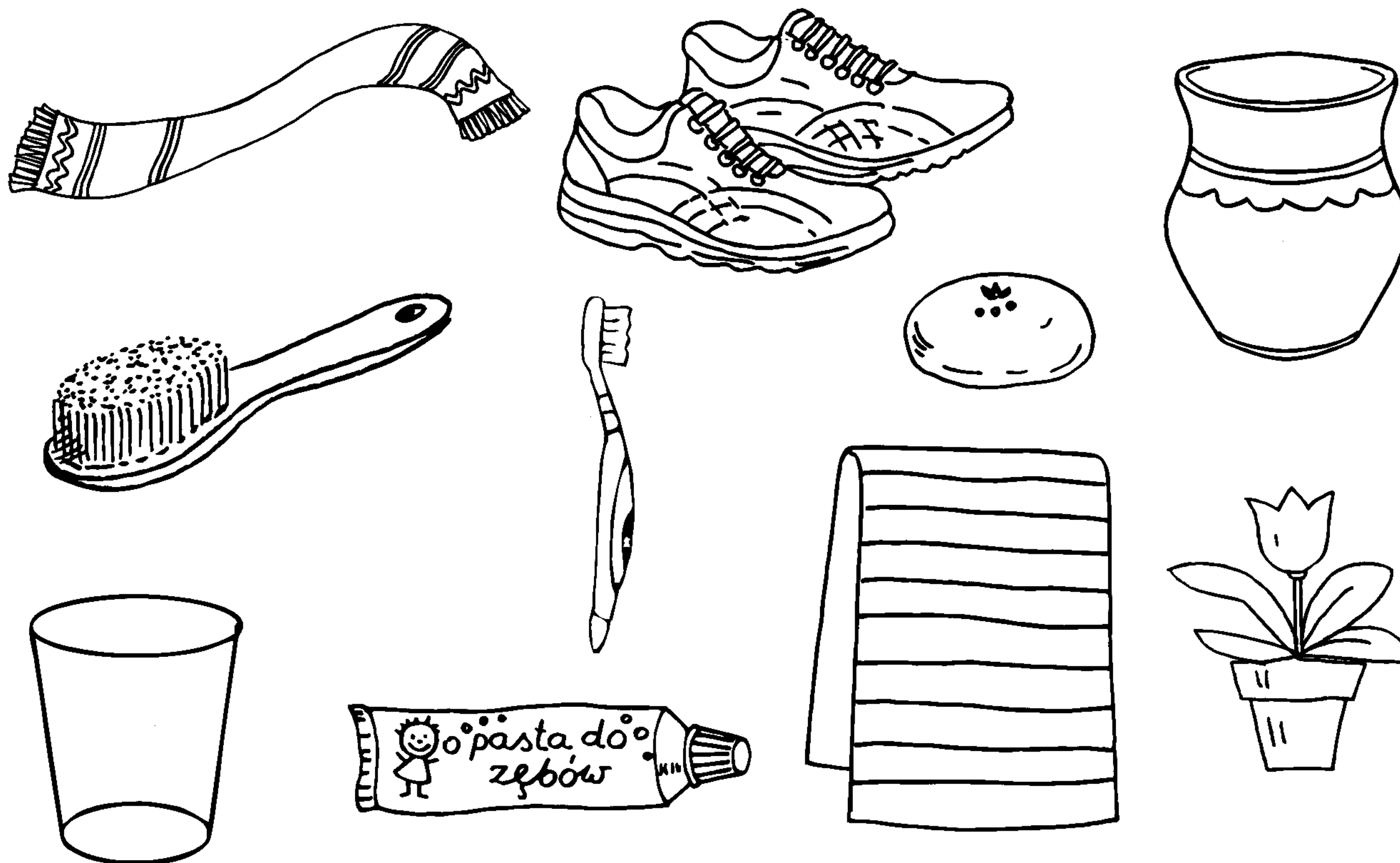
6060100





Porządki w łazience (ćwiczenie: D 2.1, strona 11)

1 Pokoloruj przedmioty i wytnij je. Które przedmioty poukladałbyś w szafie w swojej łazience, a które w szafie z innymi rzeczami? Narysuj dwie szafy i przyklej do nich posegregowane przedmioty.

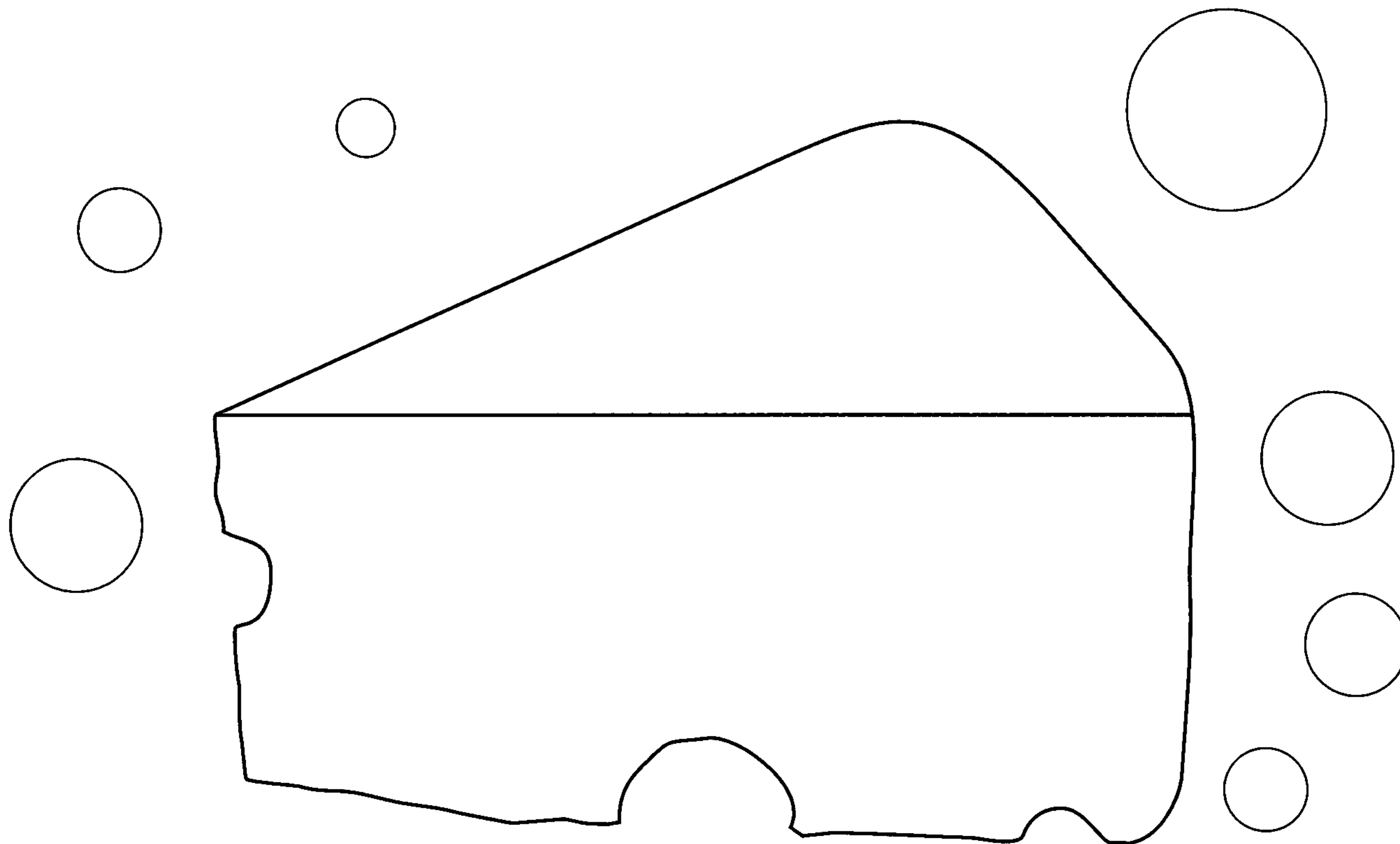


03.09.09



Żółty serek dla myszki (ćwiczenie: D 2.1, strona 12)

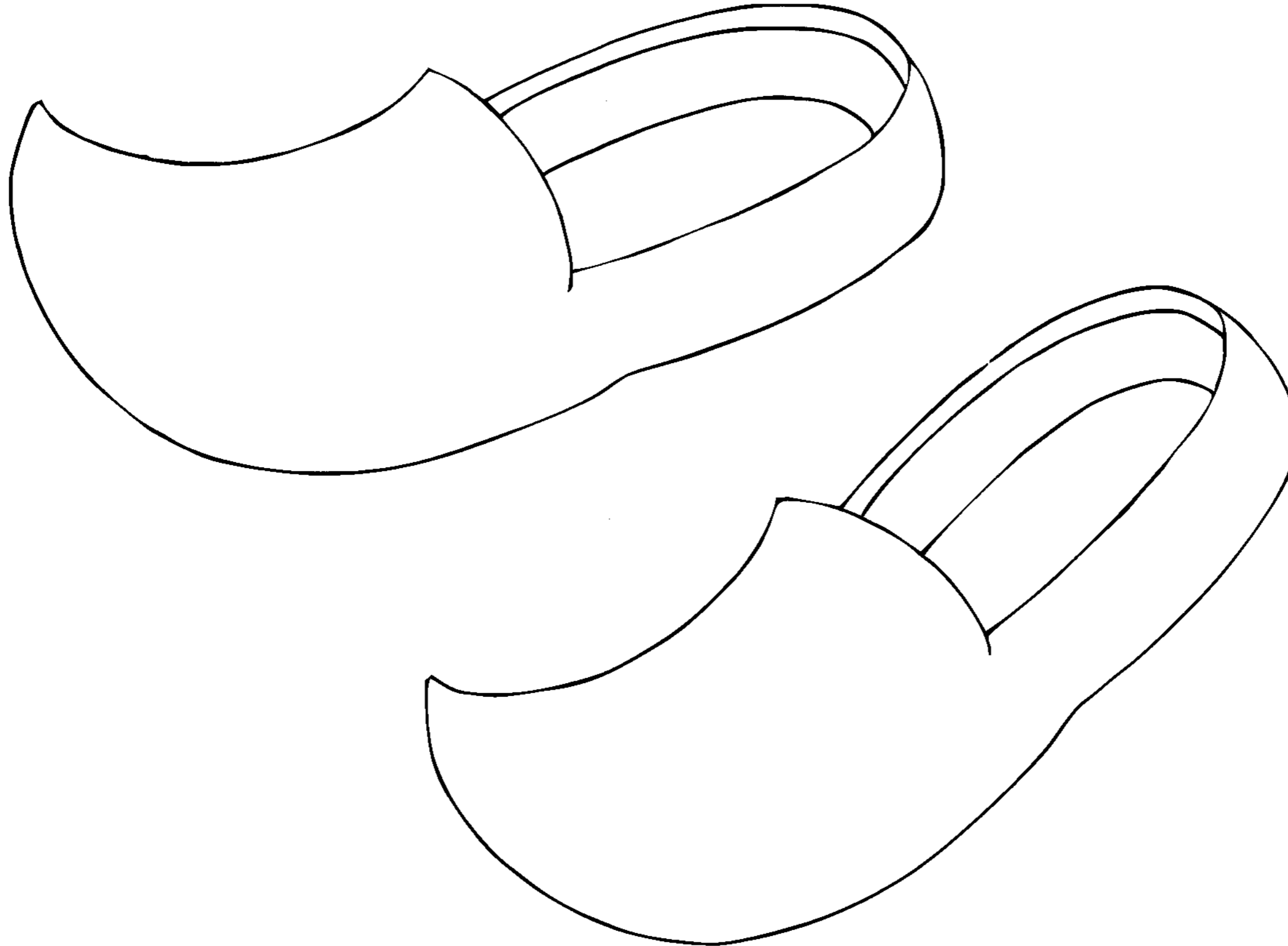
1 Obrysuj kontury sera i kontury kółek grubą pomarańczową kredką. Pokoloruj wszystko na żółto i wytnij. Przyklej ser na drugi arkusz papieru, a następnie poprzylepiaj na ser kółeczka – teraz masz serek żółty z dziurami. Obok narysuj myszkę.



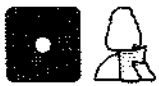


Kapcie z pomponem (ćwiczenie: D 2.1, strona 12)

1 Obrysuj kontury kapci ciemną kredką. Pokoloruj je, a następnie wytnij i przyklej na drugi arkusz papieru. Dorysuj do kapci duże pompony i poprzyklejaj do nich włóczkę.



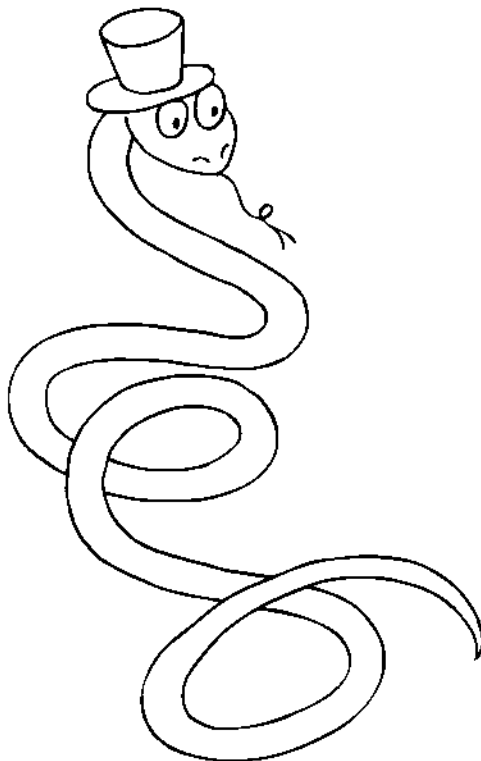
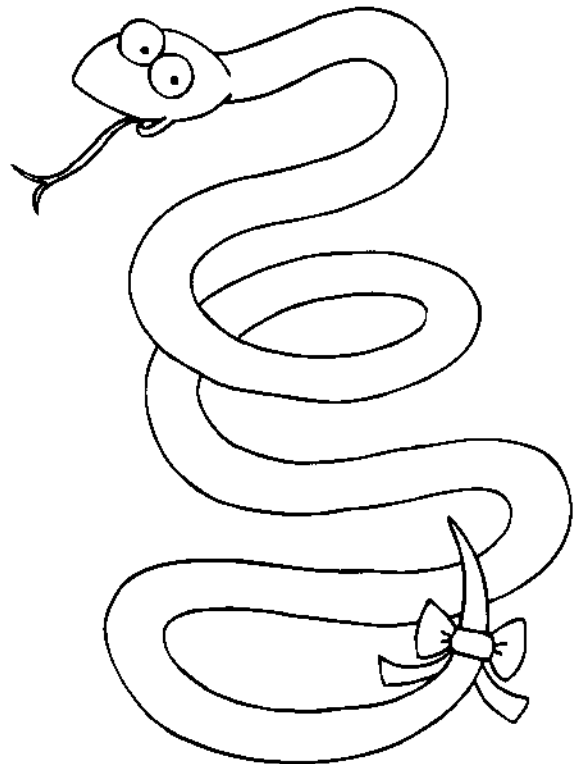
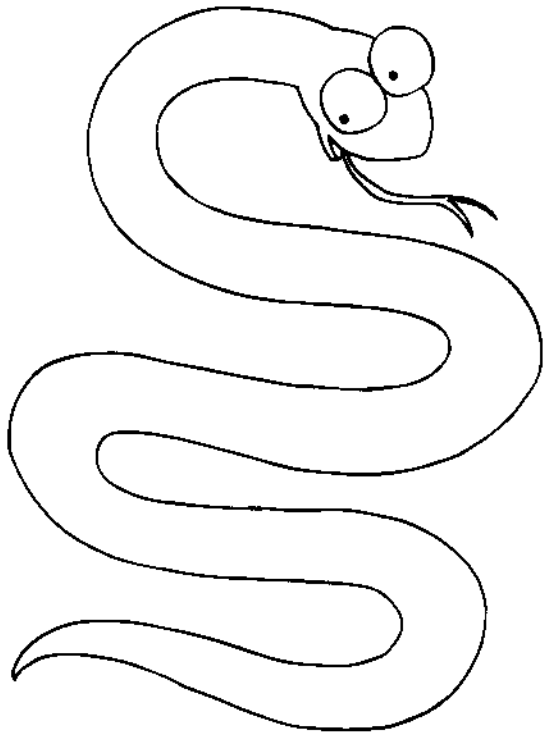
0310909



Węże



Pokoloruj węże, wykorzystując trzy kolory: niebieski, zielony, czerwony.
Postaraj się wykonać pracę jak najstaranniej.



0310909

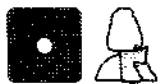


Wiewiórka

1 Połącz kropeczki ołówkiem, następnie pokoloruj wiewiórkę i jej orzeszki.

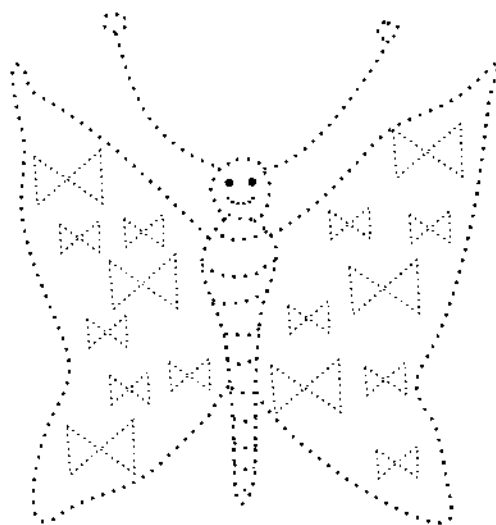
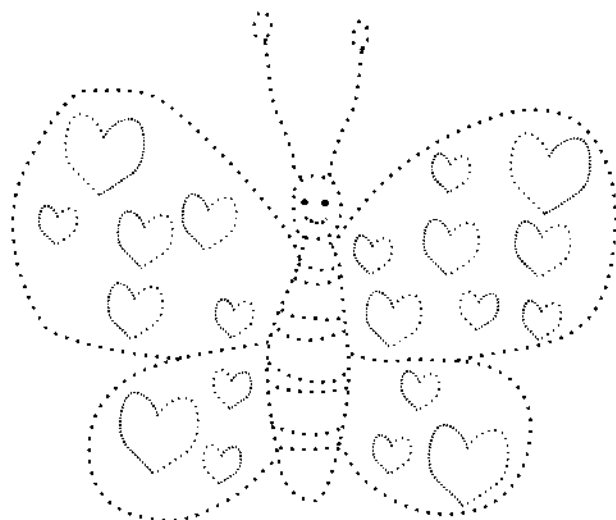
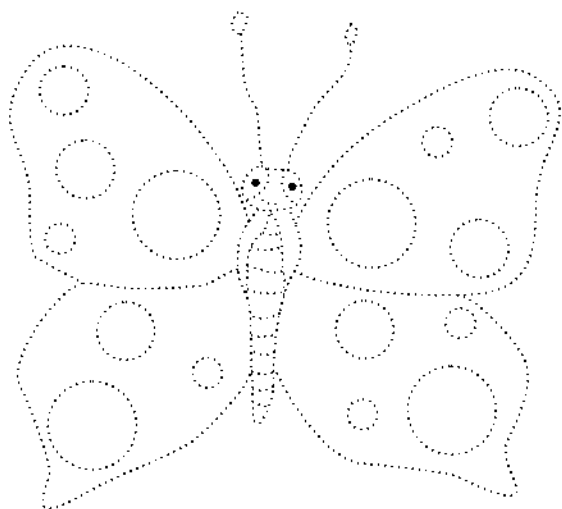


03U0909



Motyle

1 Połącz kropeczki ołówkiem, następnie pokoloruj motyle, wykorzystując kolory: żółty, zielony i czerwony.

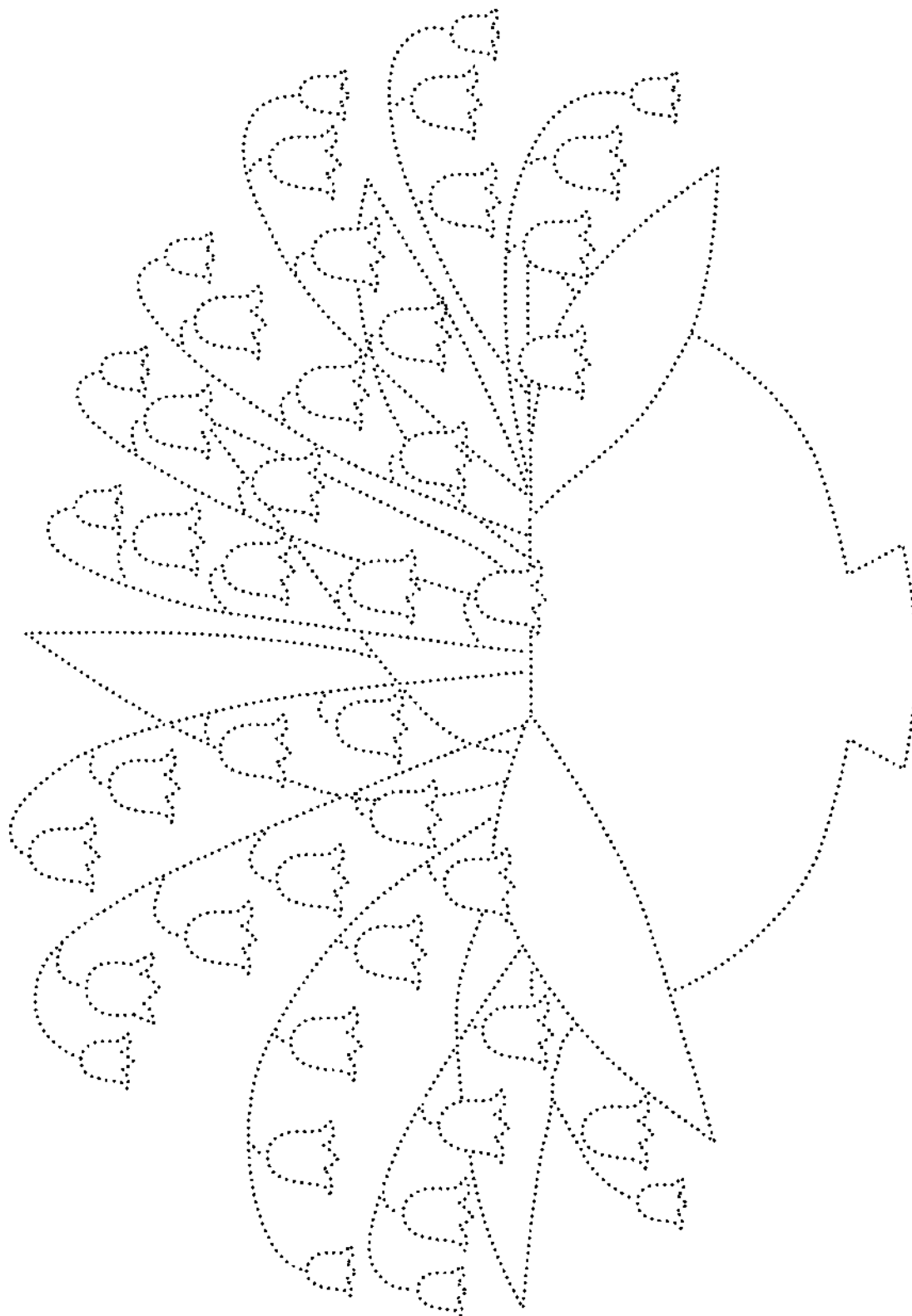


03U0909

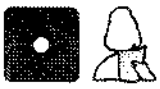


Kwiaty

1 Połącz kropeczki ołówkiem. Pokoloruj starannie obrazek.

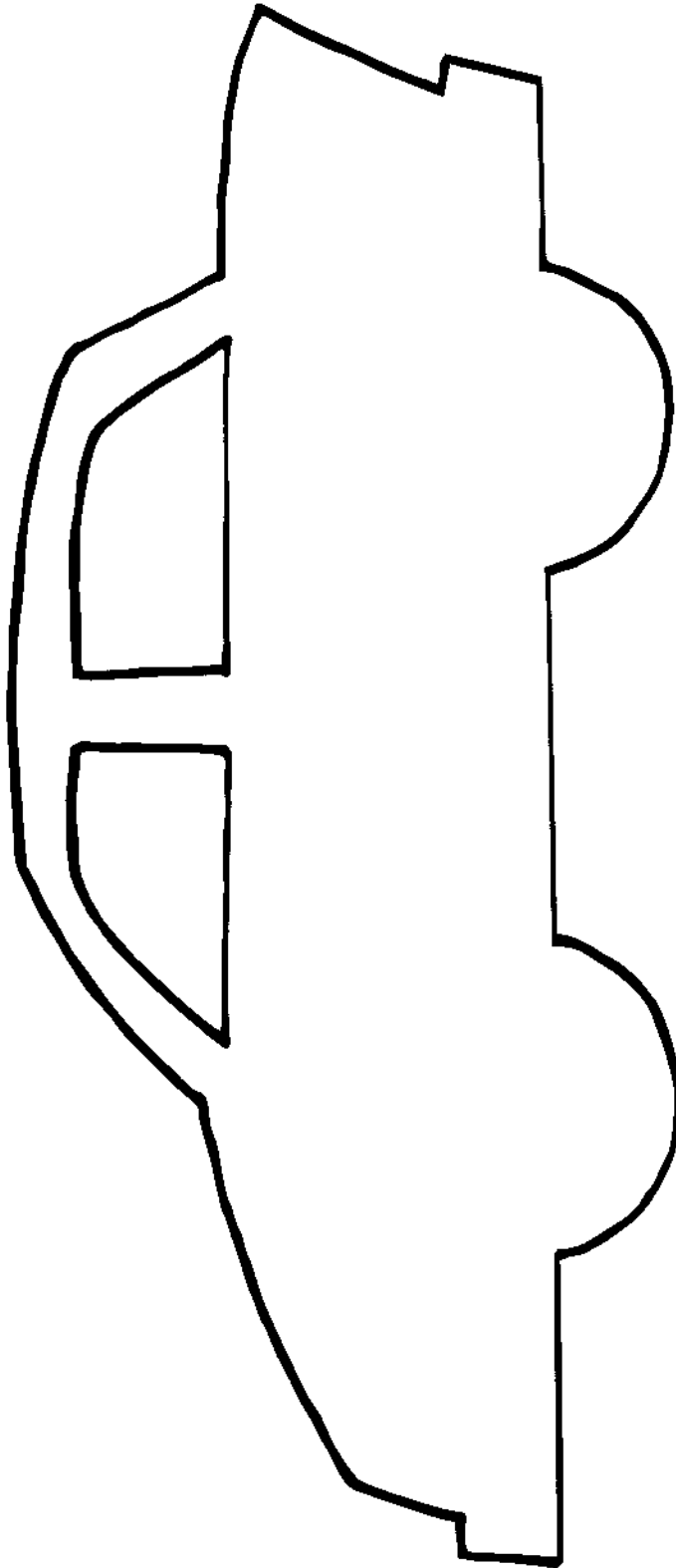


03100909



Samochód

- 1 Obrysuj kontury rysunku czerwonym flamastrem. Pokoloruj starannie rysunek. Użyj tylko kredek w różnych odcieniach zieleni.

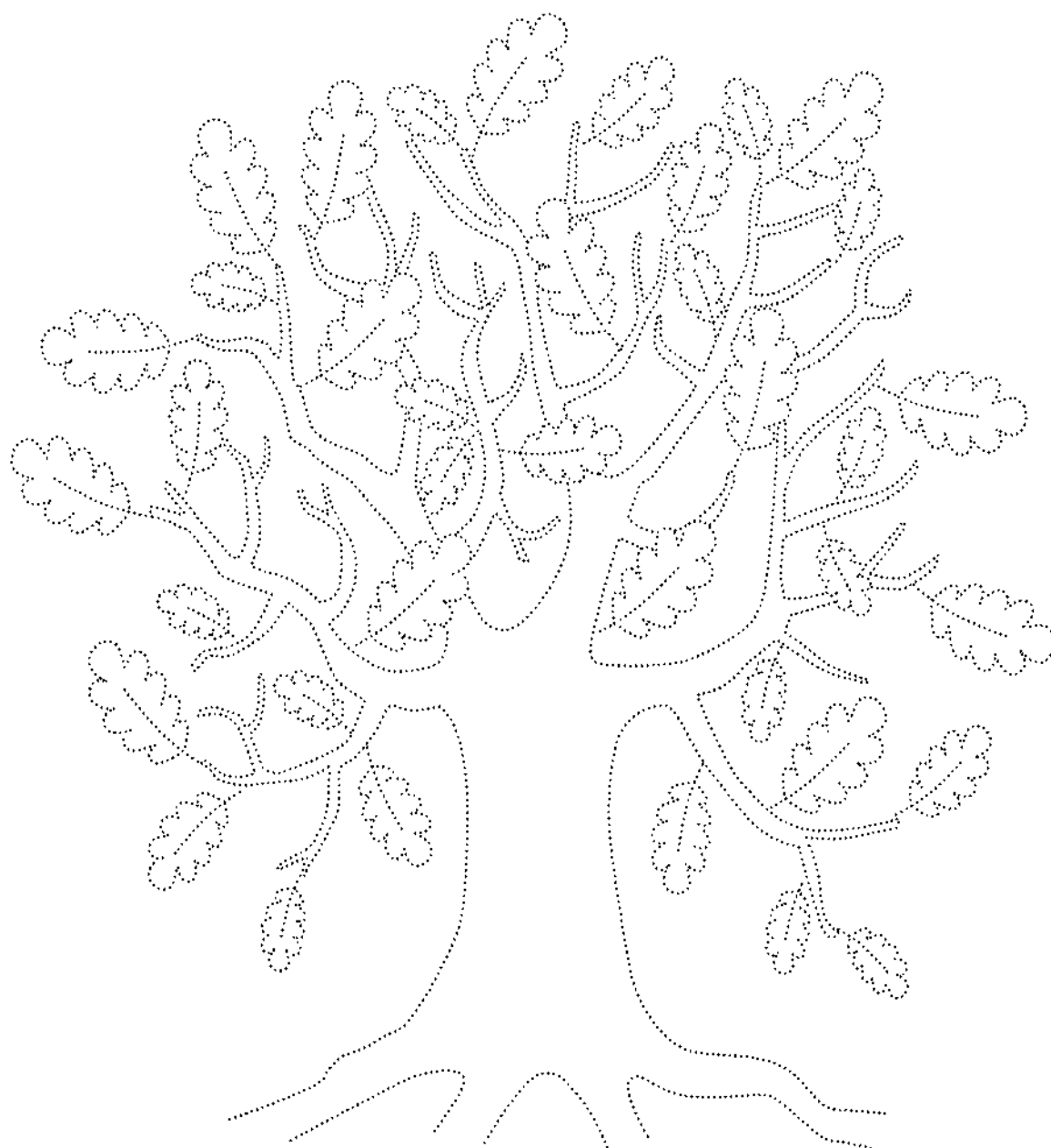


03U0909

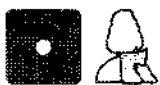


Drzewo

- 1 Obrysuj kontury drzewa. Postaraj się nie odrywać rączki od kartki. Pokoloruj obrazek, wykorzystując różne odcienie jednego koloru.

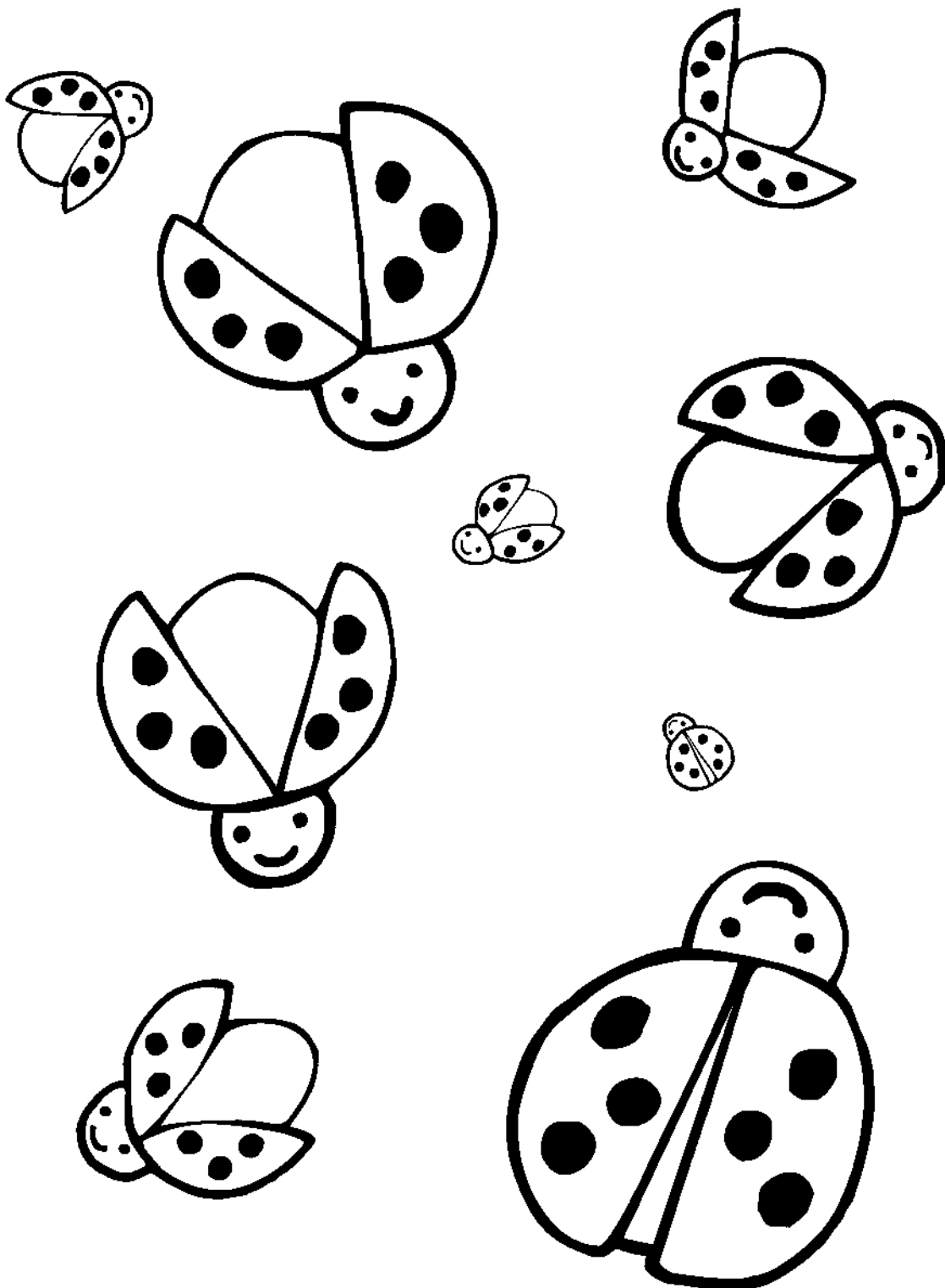


031/0909



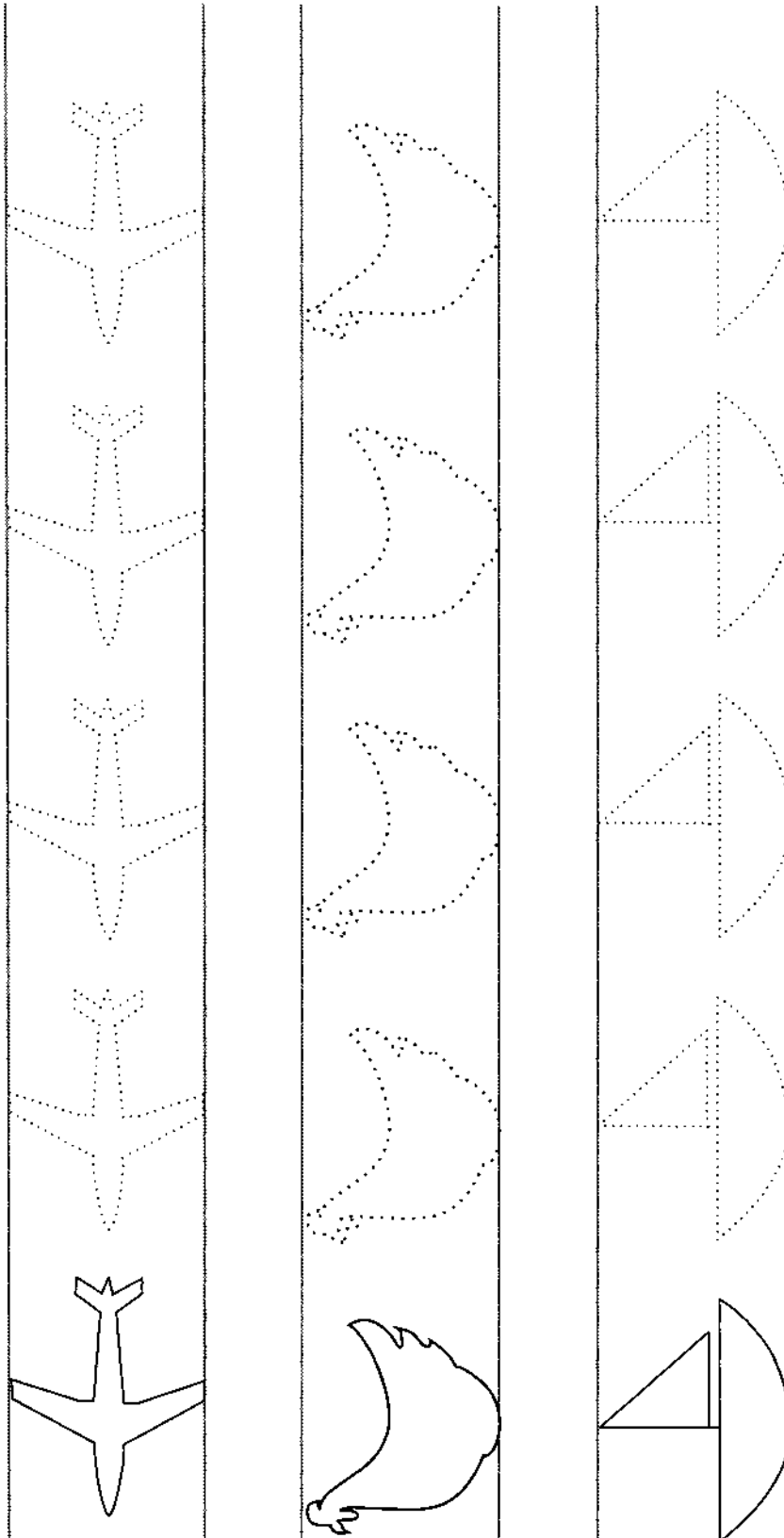
Biedronki

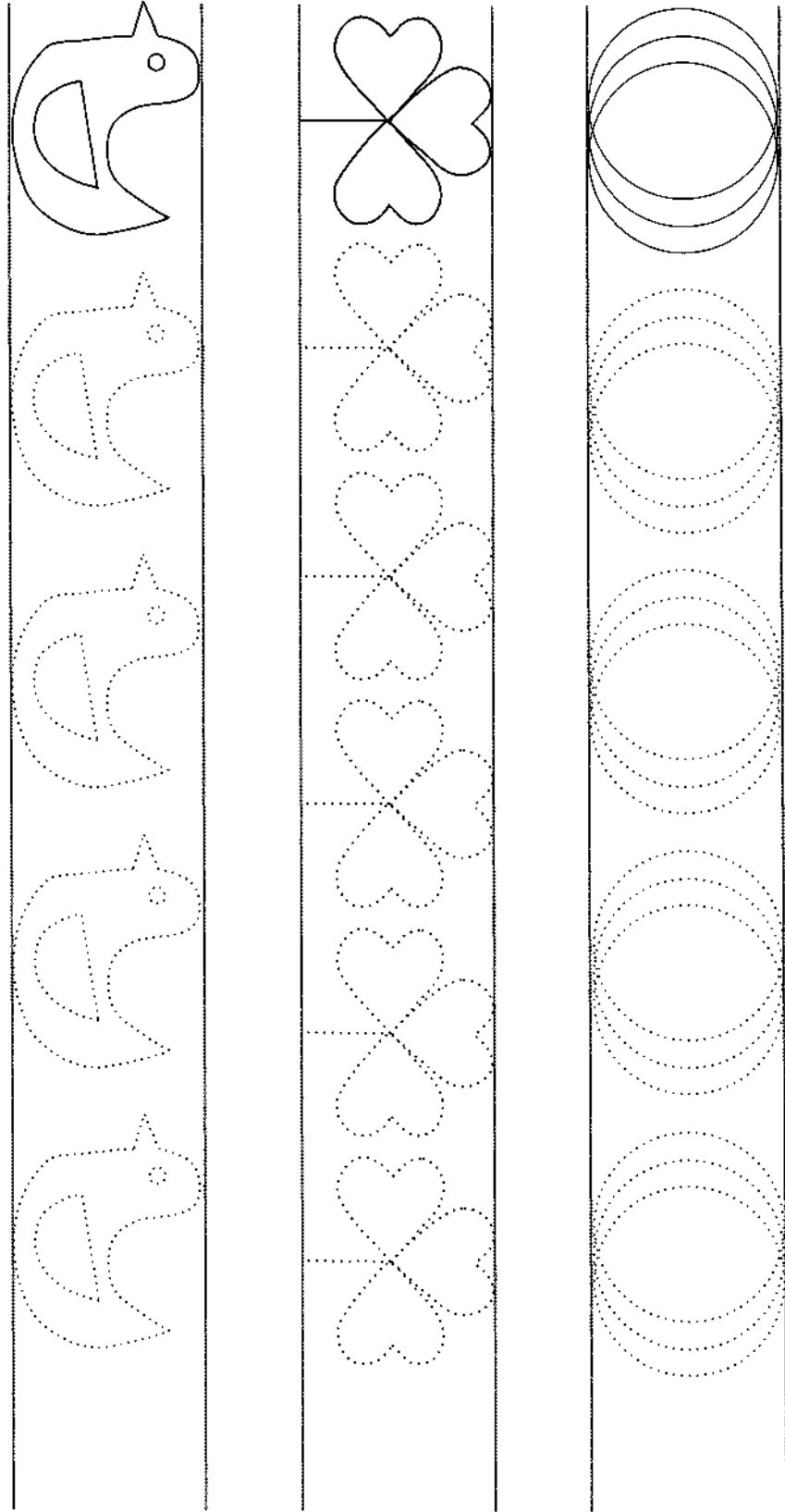
- 1 Obrysuj kontury biedronek. Ponumeruj je od najmniejszej do największej i połącz linią w kolejności występowania. Pokoloruj największą biedronkę na niebiesko, a najmniejszą na zielono.





1 Dokończ rysowanie szlaczków.





Dokończ rysowanie szlaczków.



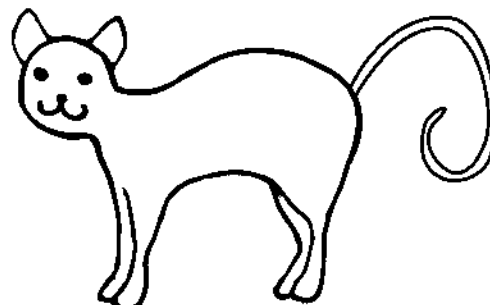
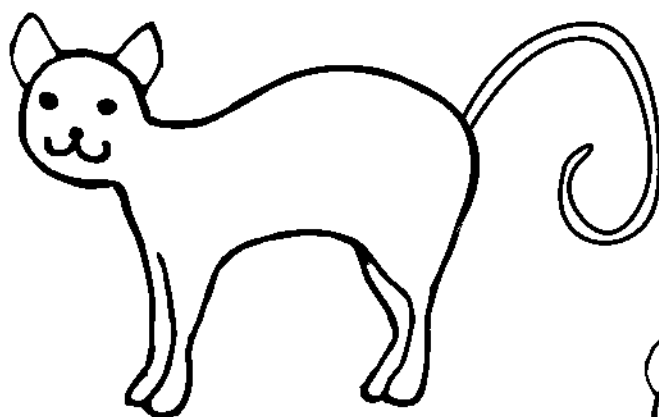
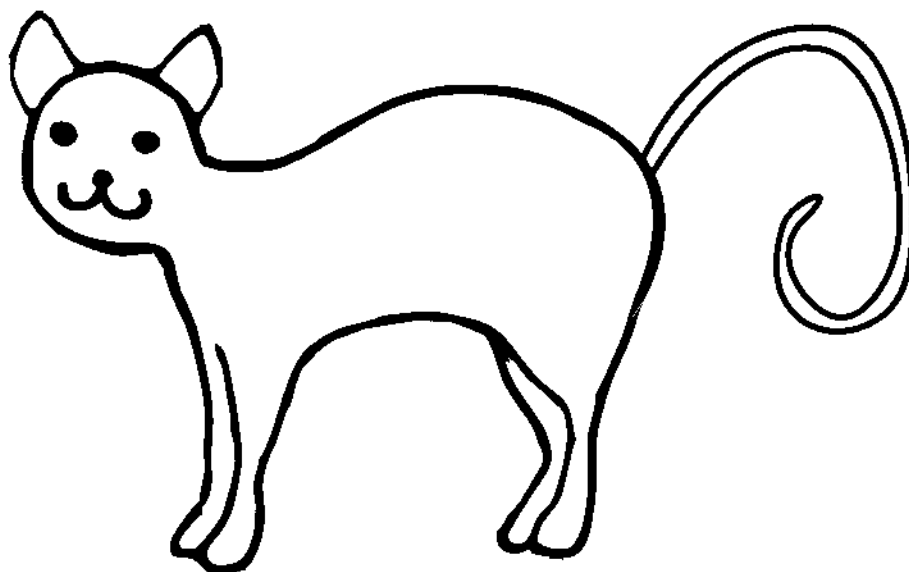


1. Dokończ rysowanie szlaczków. Użyj zielonej kredki.



Kocia piramida

- 1 Obrysuj kontury kotów grubą czerwoną kredką. Wytnij je i posklejaj tak, aby powstała kocia piramida.

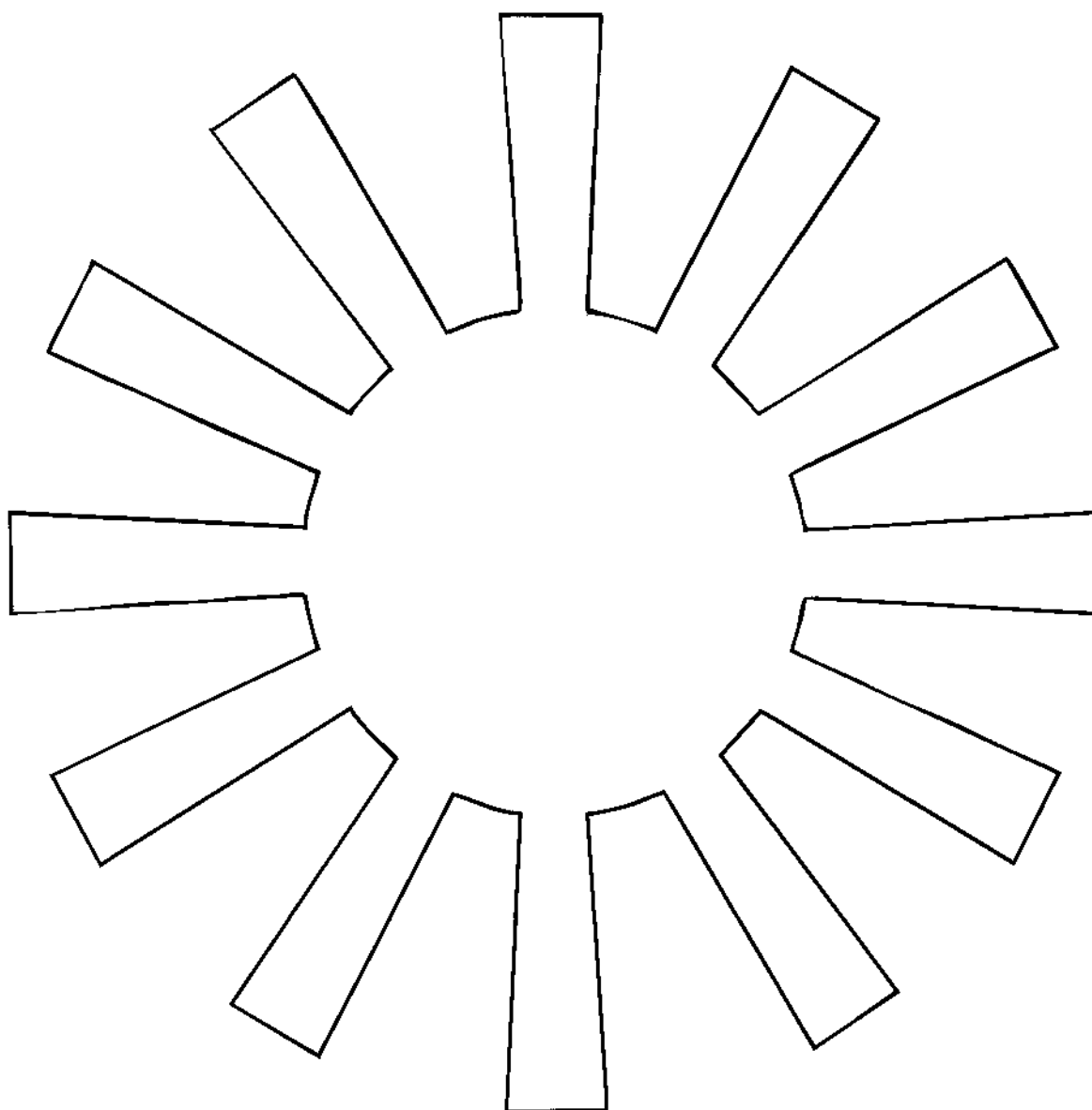


60607130



Słońce

-  Obrysuj grubą, żółtą kredką kontury słońca. Wytnij je i przyklej końce promieni do środka koła.



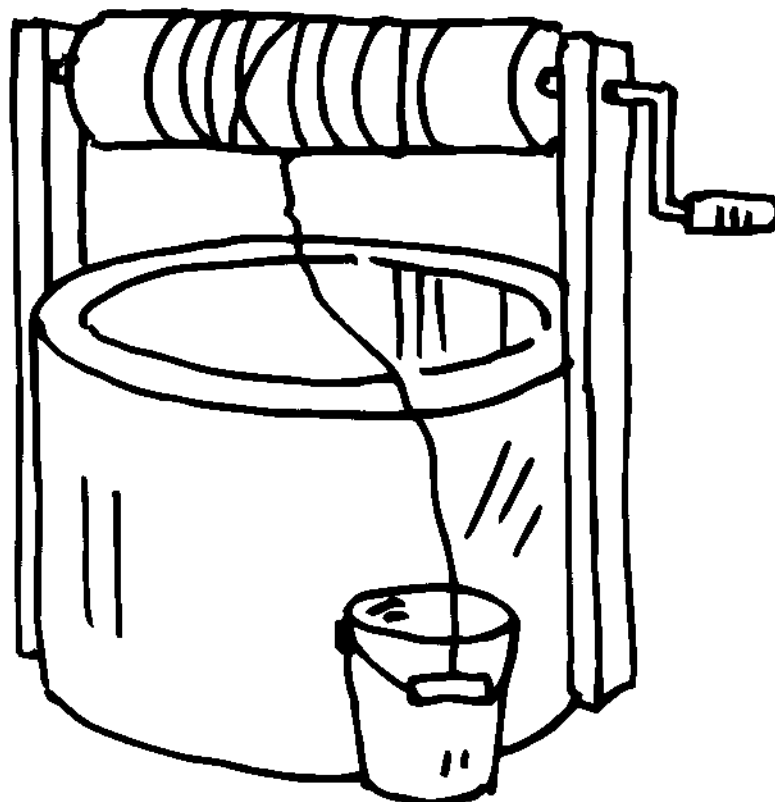


Studnia

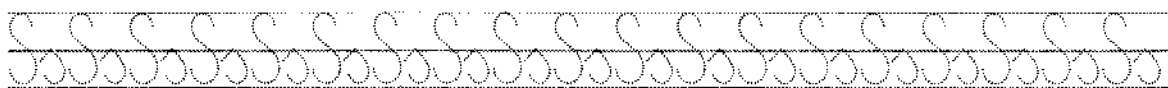


Dokończ pisać litery i wyrazy umieszczone w liniaturze. Pokoloruj obrazek.

S



03U0909



Studnia

Stara studnia

Stara drewniana studnia

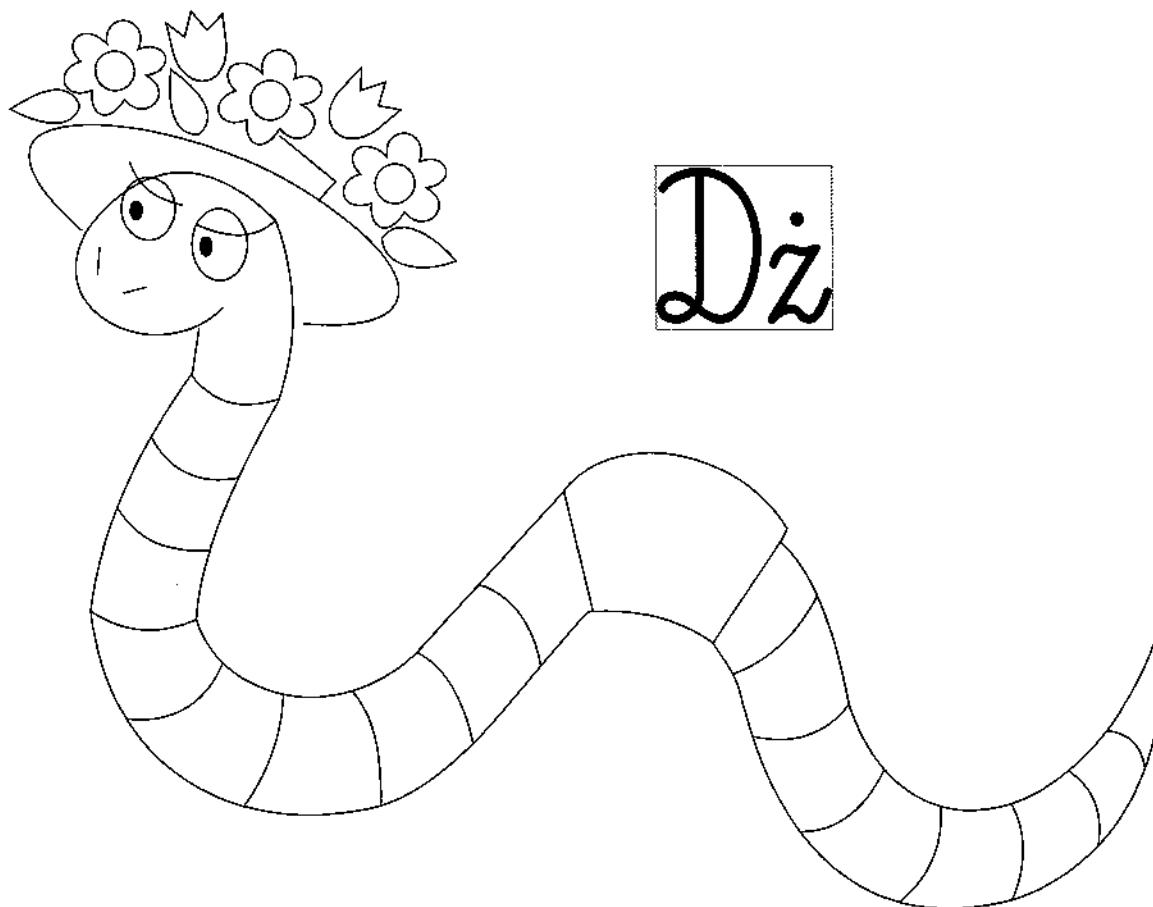




Dżdżownica



Dokończ pisać litery i wyraz umieszczone w liniaturze.



Dż dż Dż dż Dż dż Dż dż Dż dż Dż dż
 Dżdżownica

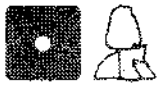
0340909

Zdania

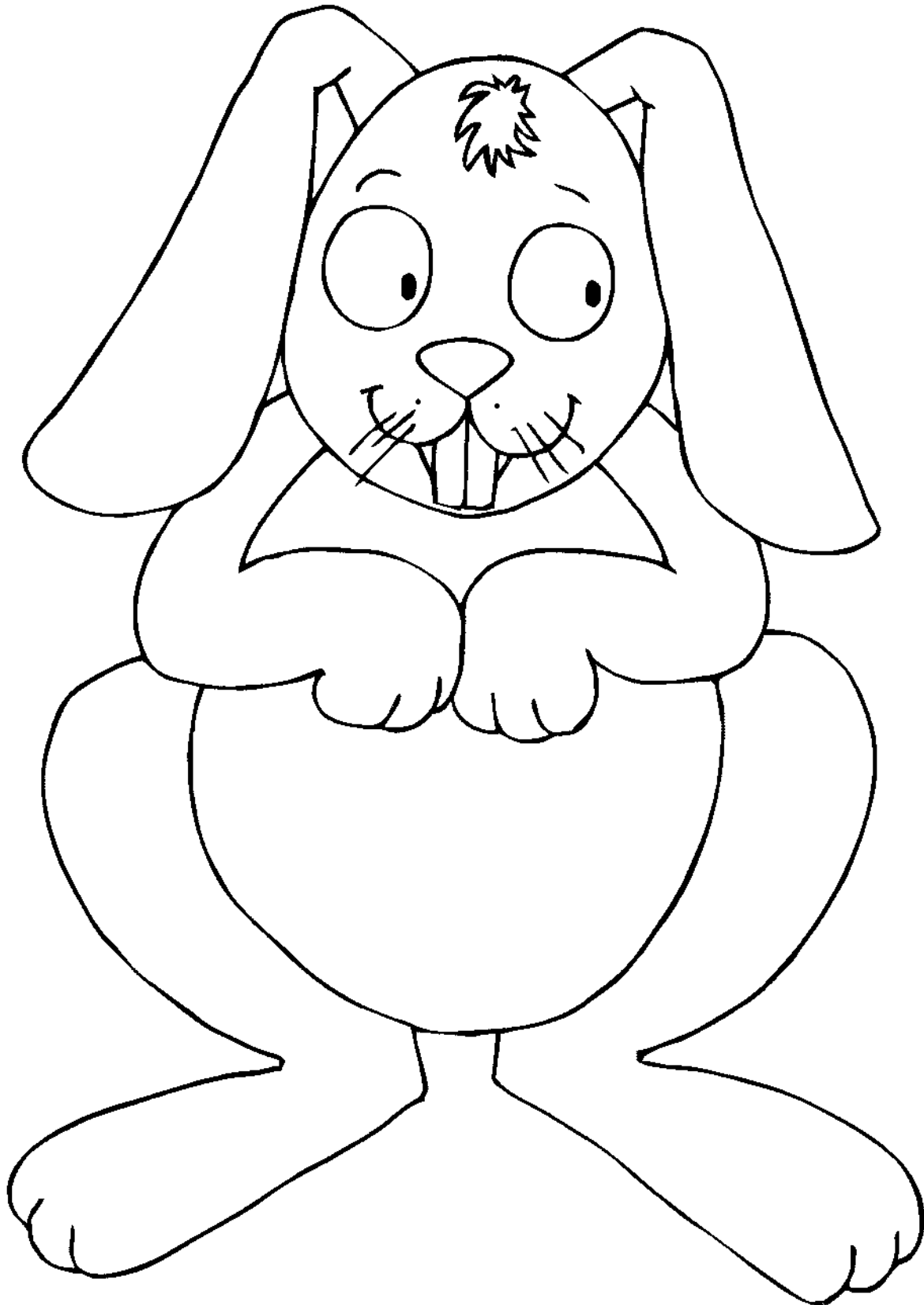
1

Przepisz zdania umieszczone poniżej.

Dzisiaj w dziesiąty dzień z parasodem wysła gozies,
wszystkie inne dzionnice rozdroszily jej parasola
kwiecistego, okraglego i w ogole nie mokrego,
ktory w dziesiąty dzien towarzyszył jej.



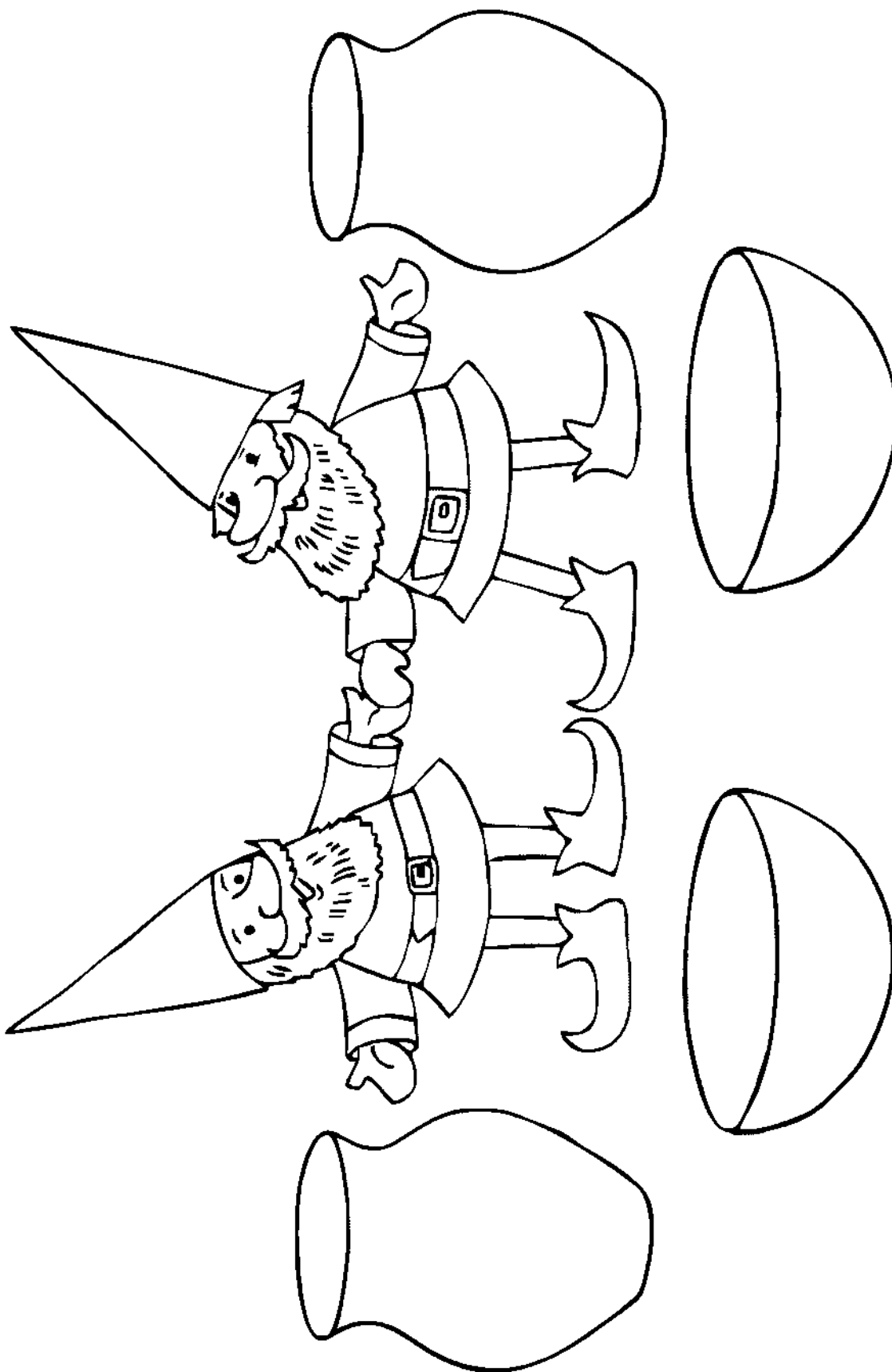
Obrysuj kontury królika grubą, zieloną kredką. Pokoloruj go, a następnie wycinaj.



05U0210



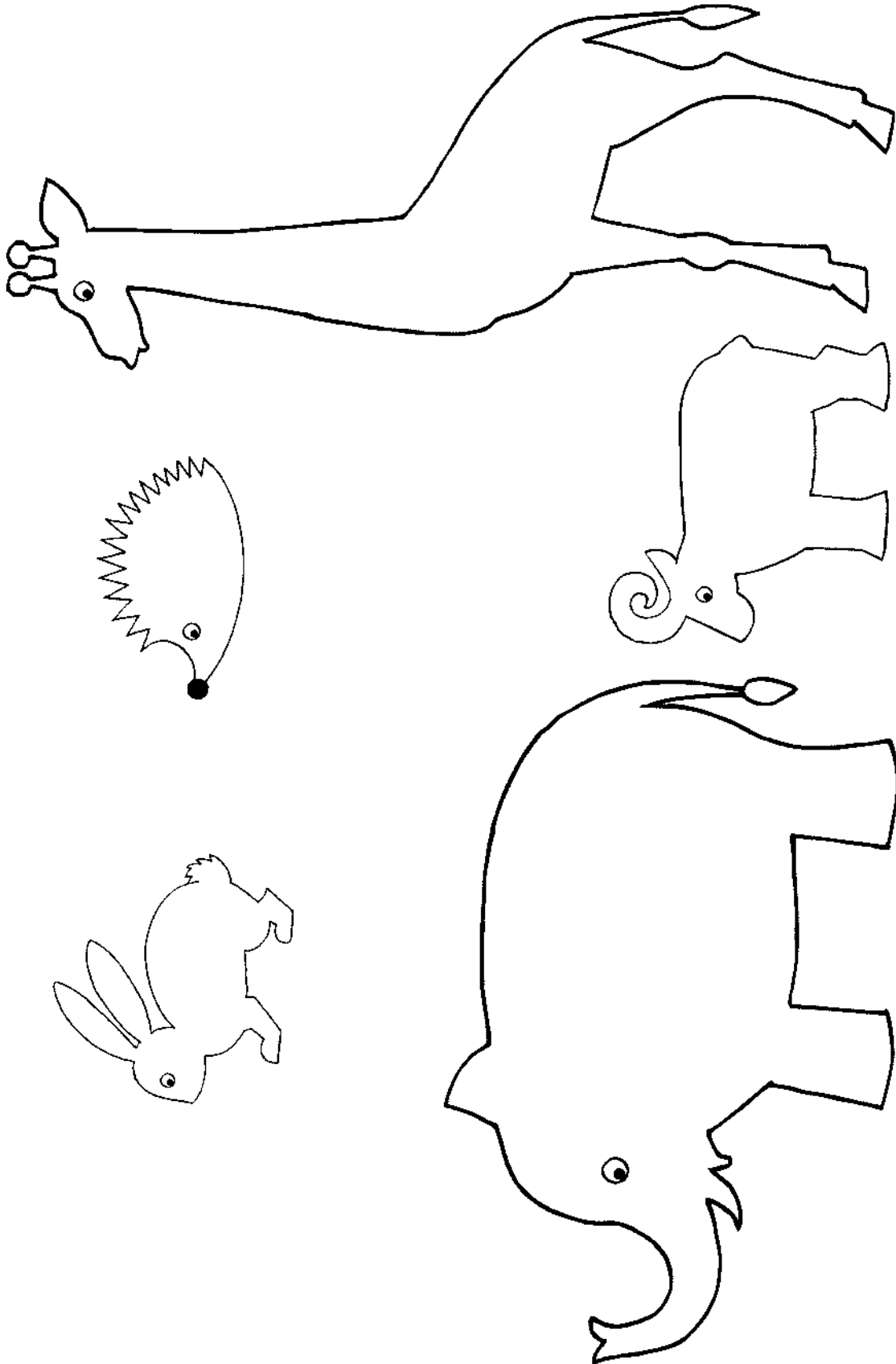
1 Obrysuj kontury obrazka grubą, czerwoną kredką. Pokoloruj obrazek.



05U0210



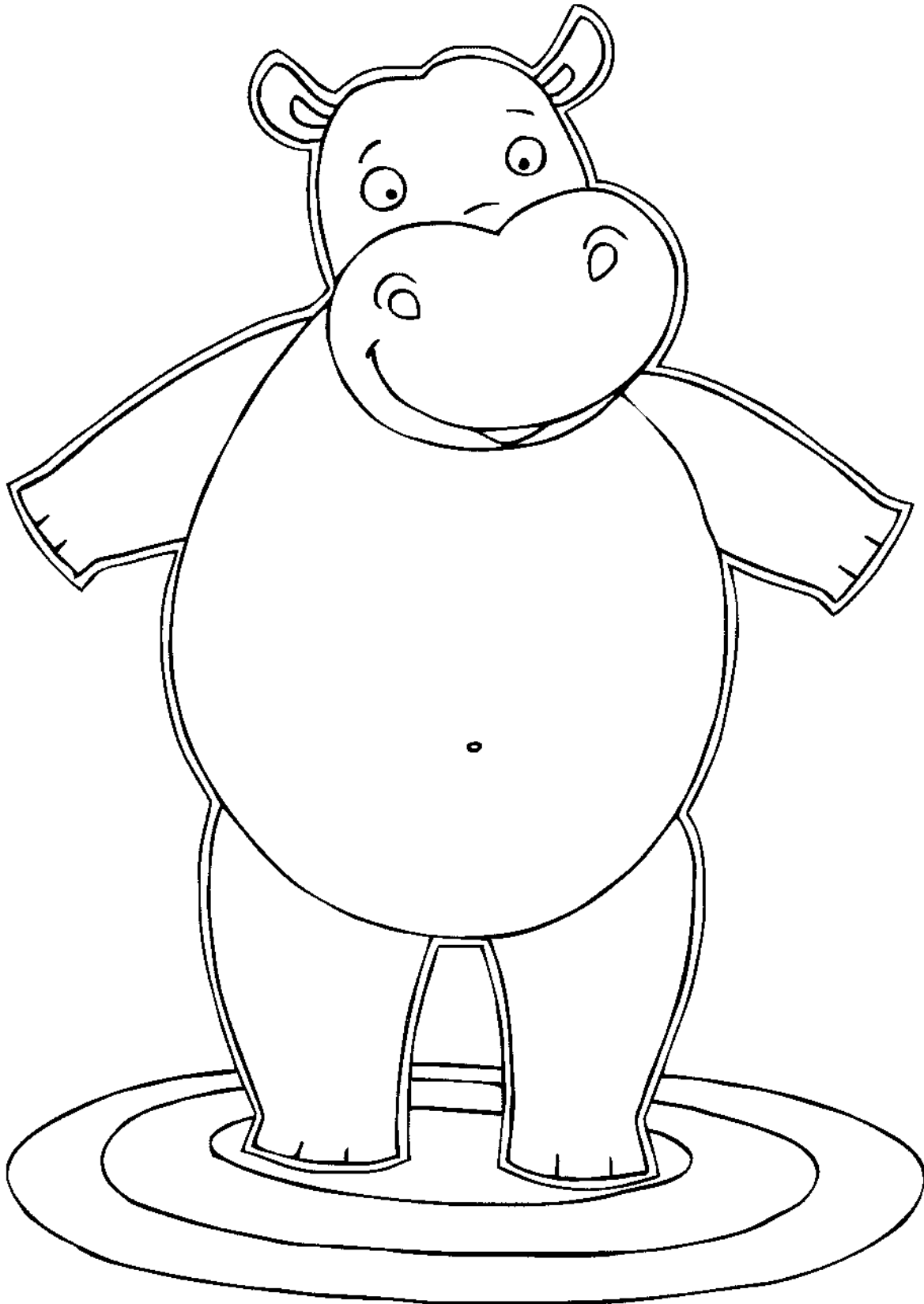
1 Obrysuj grubą kredką kontury rysunków. Pokoloruj obrazki, wycinaj zwierzątka i przyklej je na inną kartkę od najmniejszego do największego.



05U0210



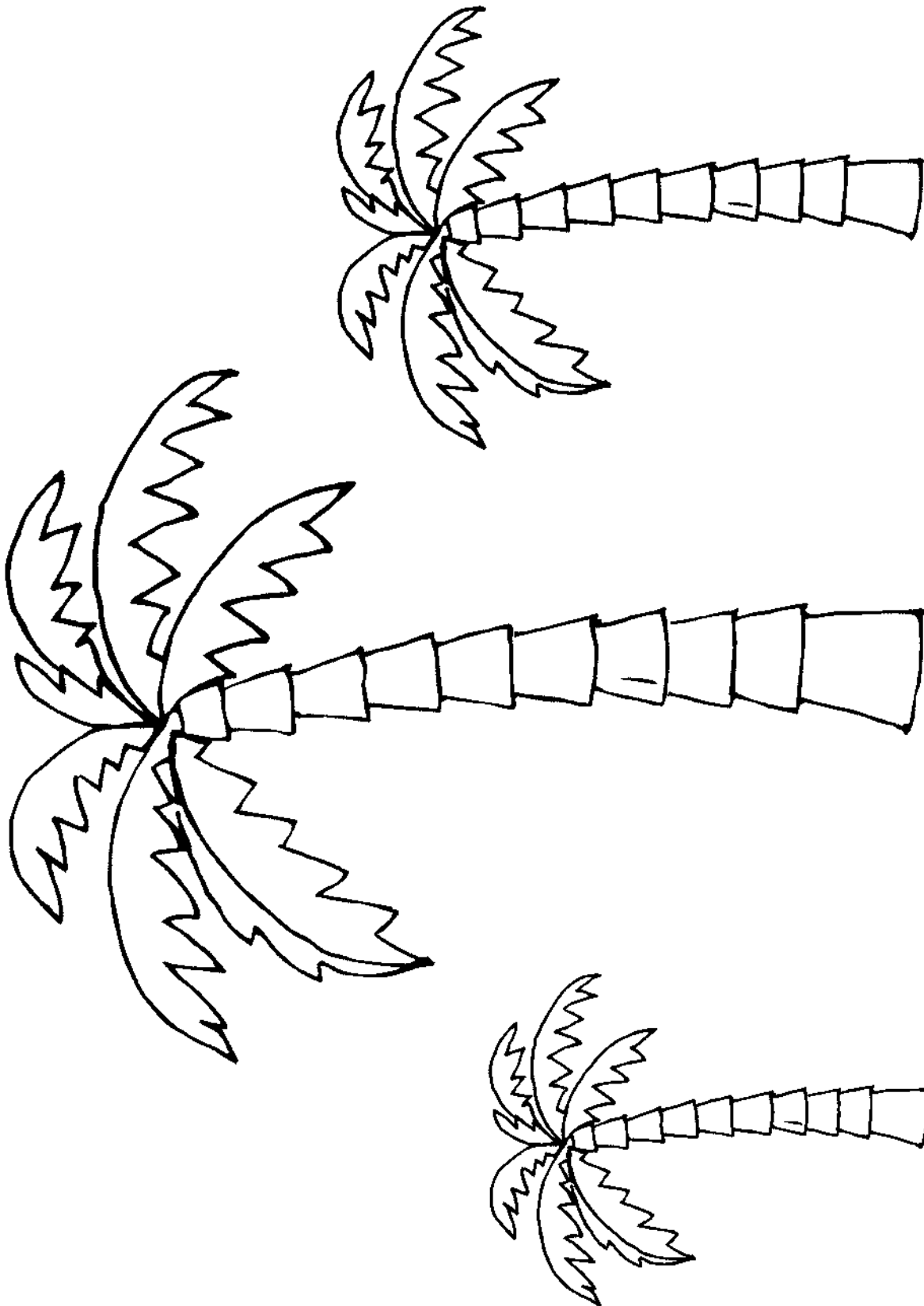
- 1 Obrysuj kontury obrazka. Zewnętrzną linię obrysuj zieloną kredką, a wewnętrzną czerwoną. Pokoloruj obrazek, używając tylko żółtej kredki.



05U0210



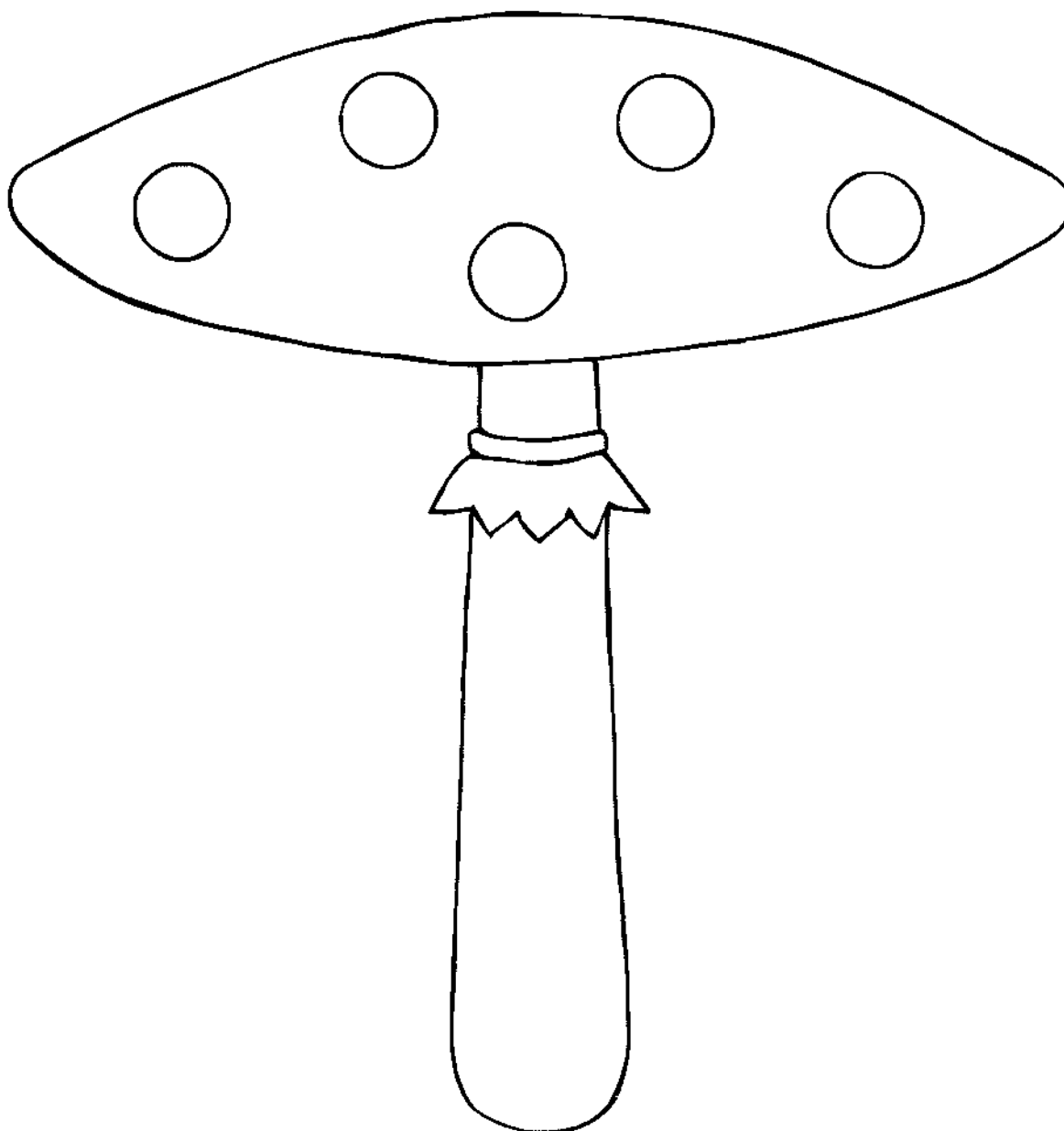
- 1 Obrysuj kontury rysunków cienkopisem. Pokoloruj obrazki, rysując proste linie jedna obok drugiej przy użyciu cienkopisu.



05U0210



1 Pokoloruj muchomora. Kropki muchomora oklej plasteliną. Wytnij rysunek.

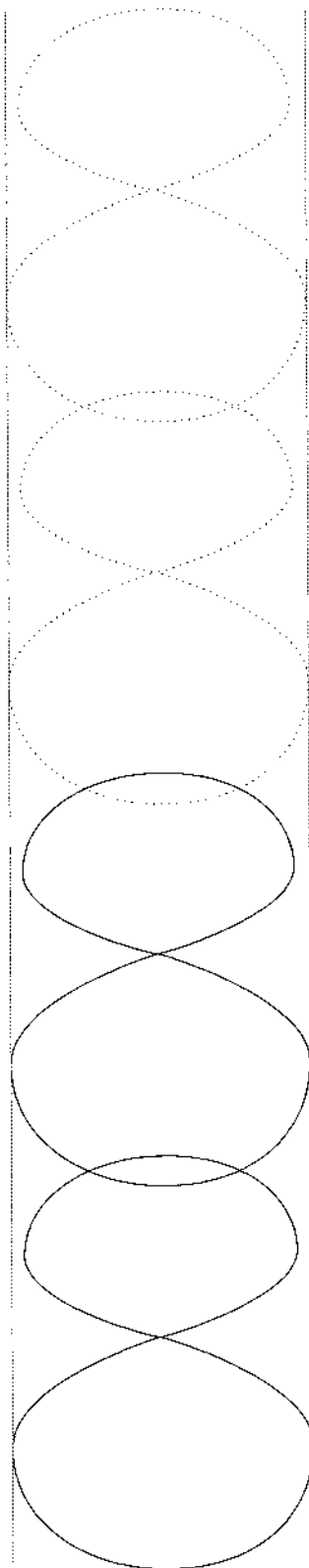
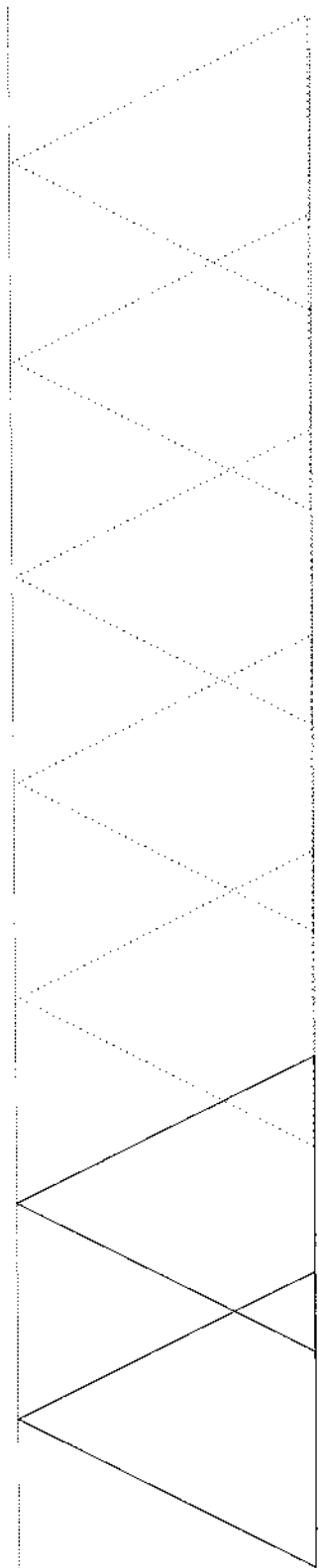


05U0210



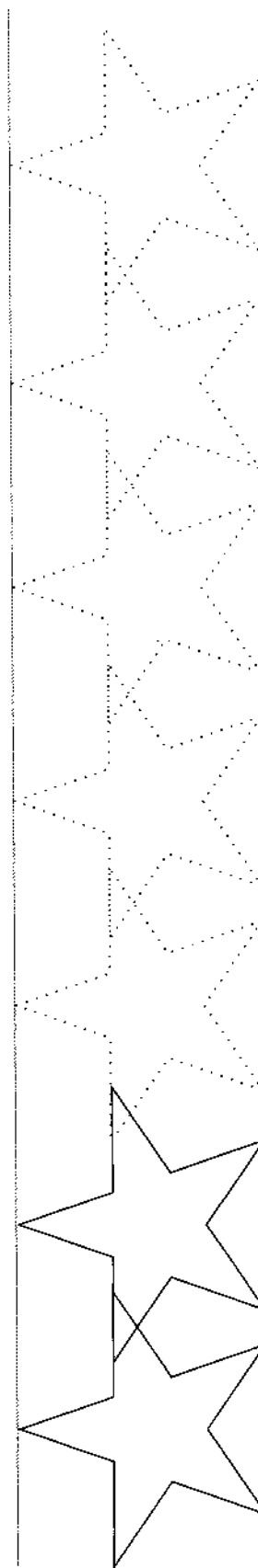
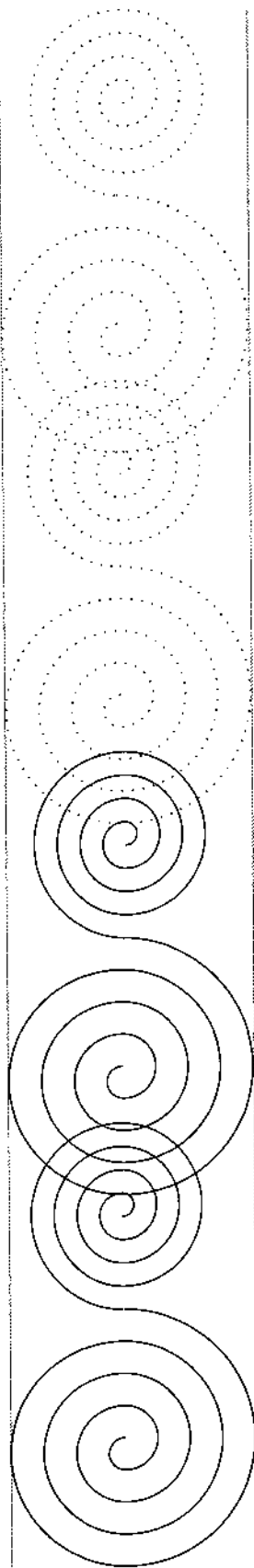
Dokończ rysowanie szlaczków.

05U0210



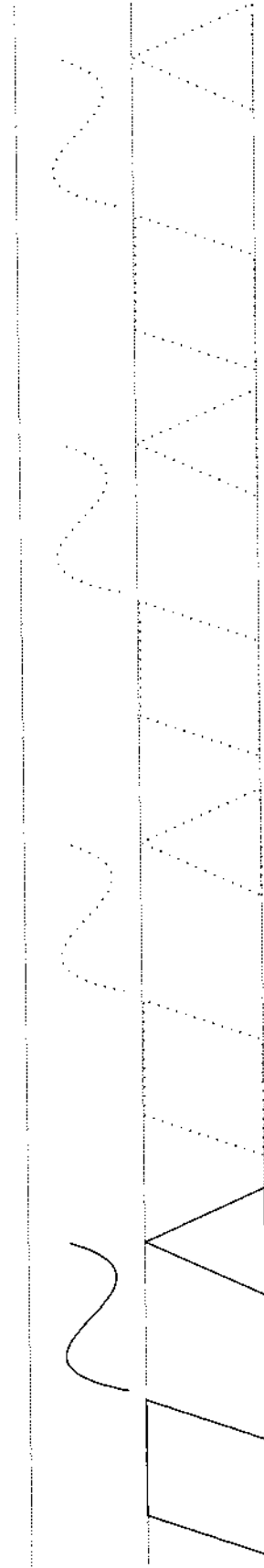
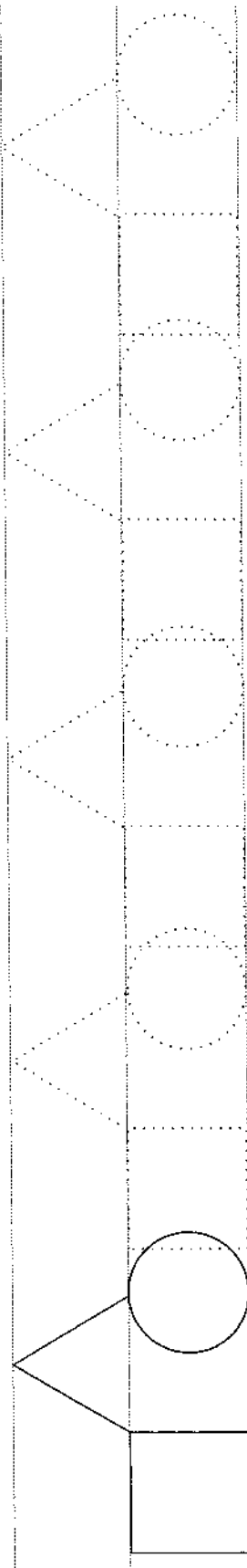
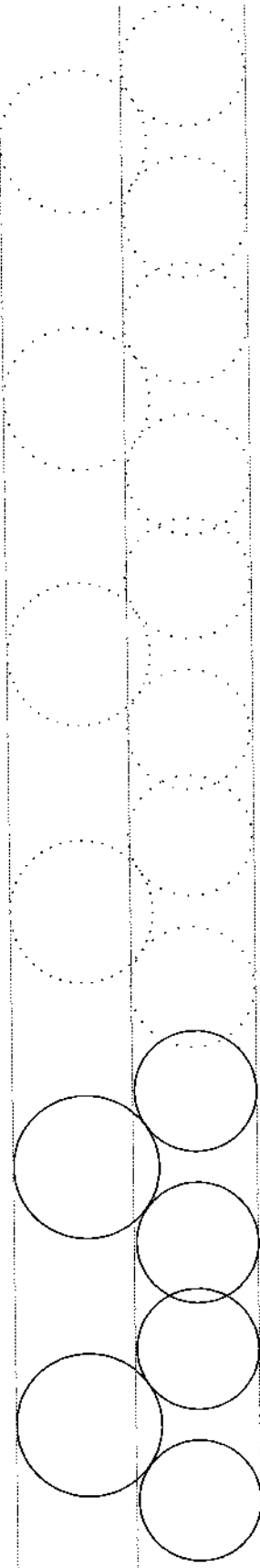


1 Dokończ rysować szlaczki. Postaraj się wykonać zadanie starannie.





1 Dokończ rysować szlaczki. Postaraj się wykonać zadanie starannie.

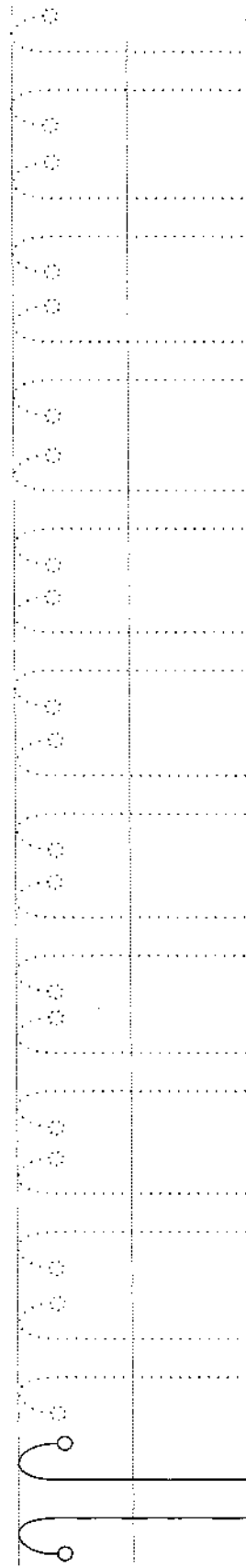
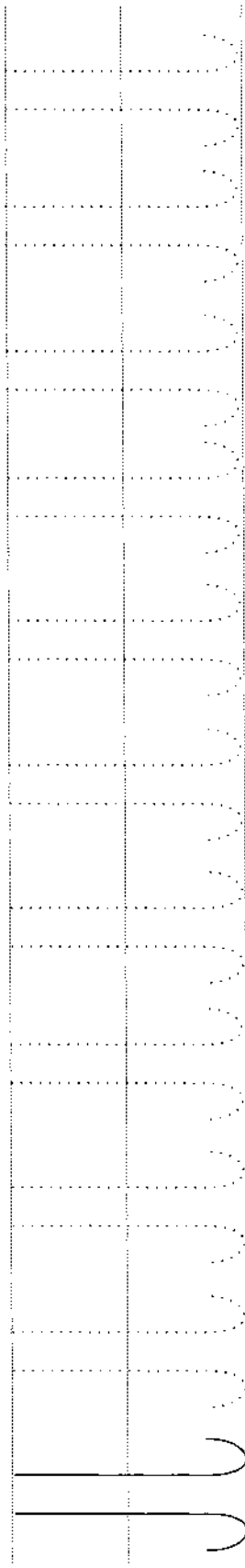
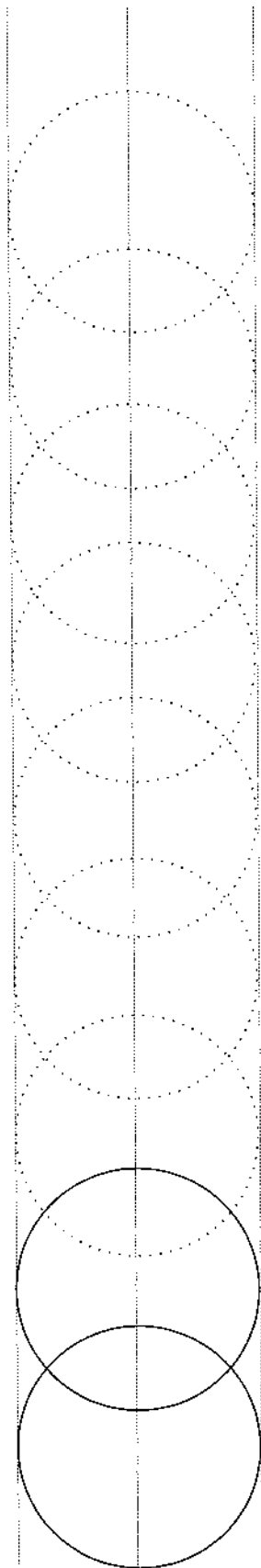


05U0210



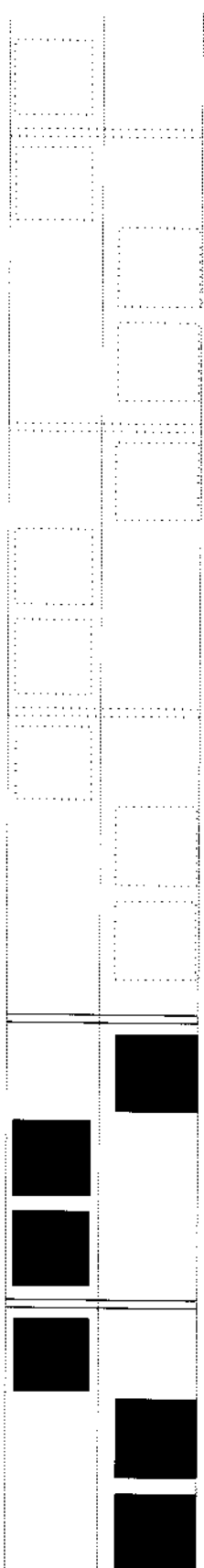
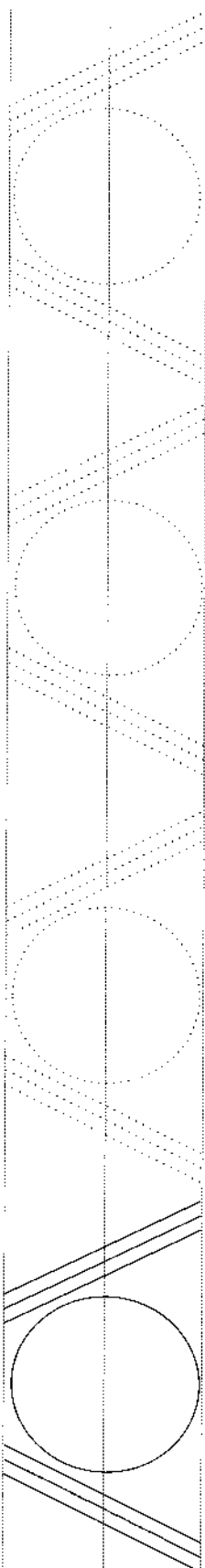
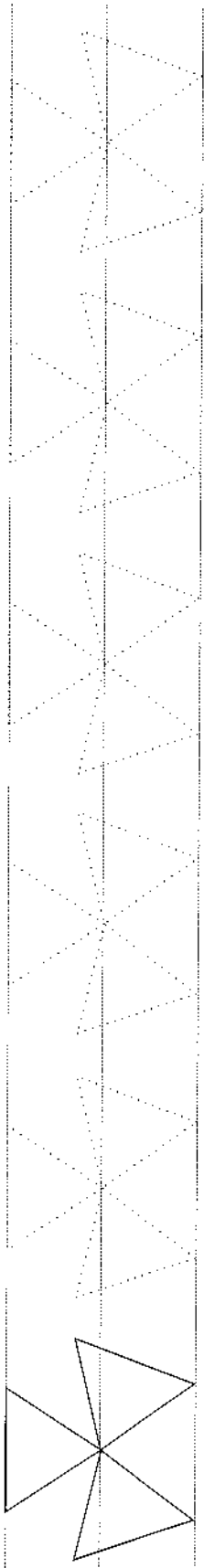
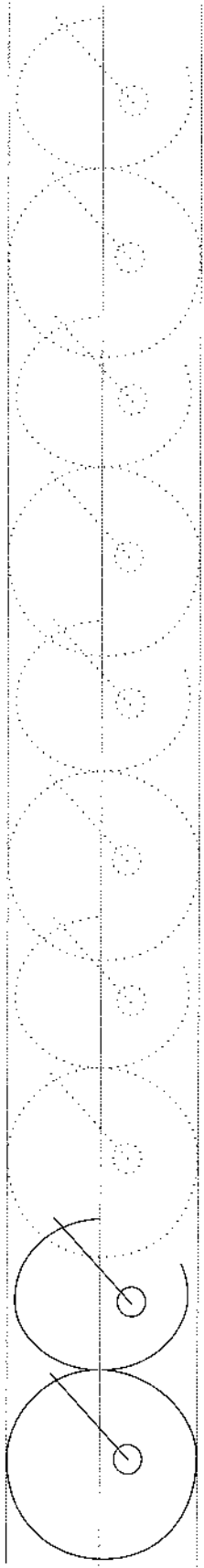


Dokończ rysować szlaczki. Postaraj się wykonać zadanie starannie.





1 Dokończ rysować szlaczki. Postaraj się wykonać zadanie starannie.

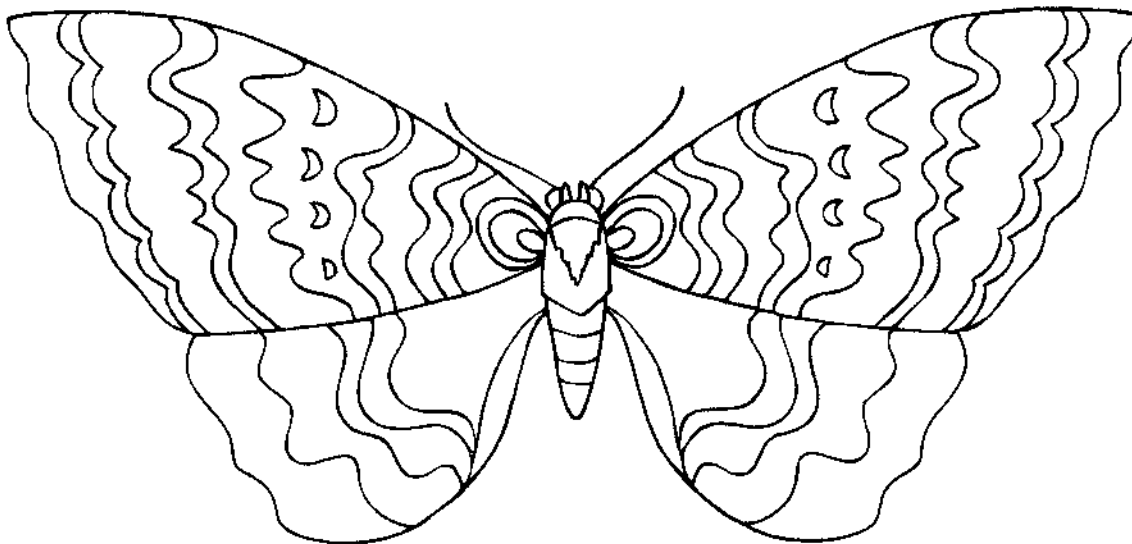


05U0210

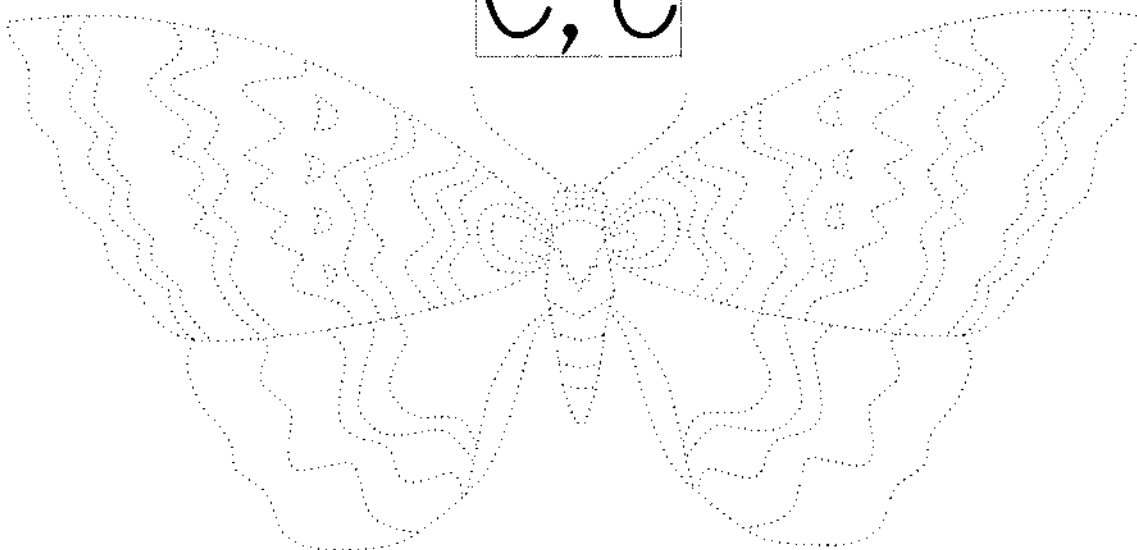




1 Dokończ pisać literki w liniaturze. Połącz kropeczki na dolnym obrazku i zobacz, jaki owad powstanie.



Ć, ć



ĆĆĆĆ

ćććć

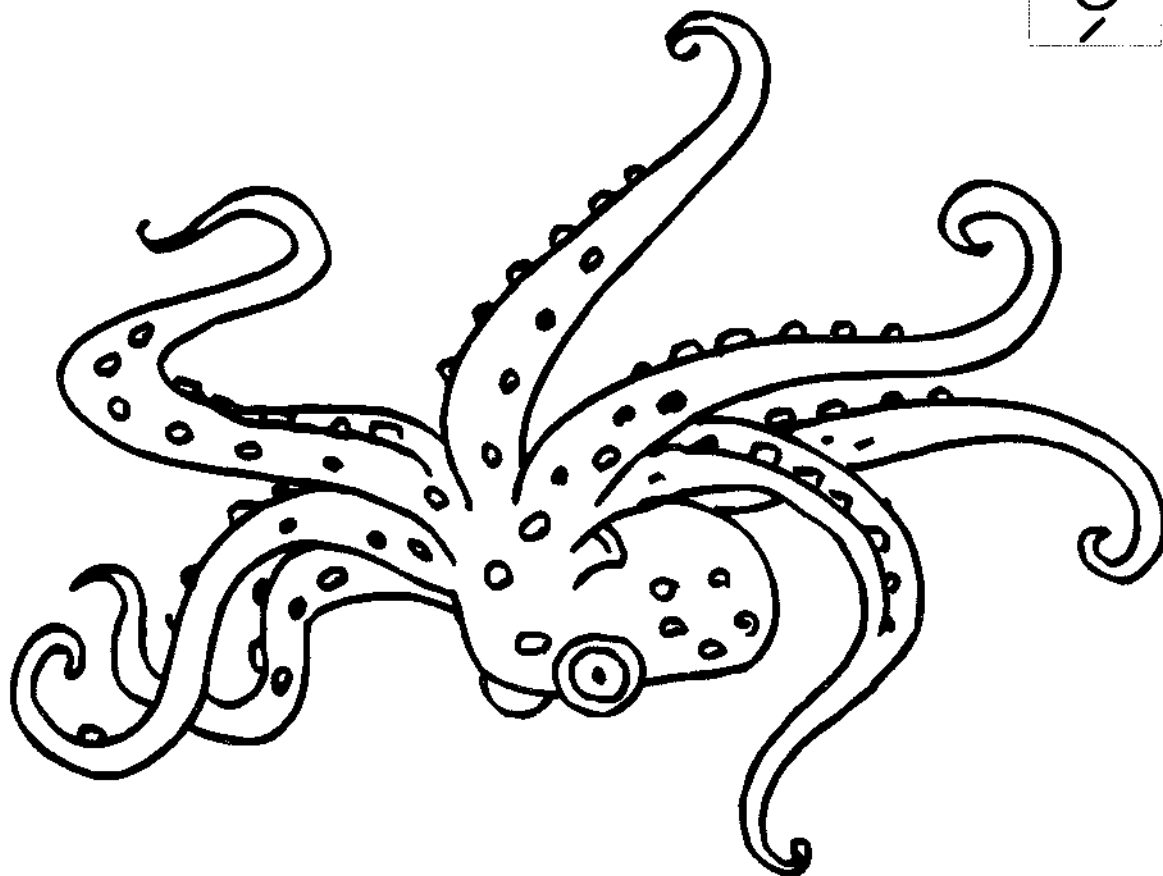
05U0210

Ş Ş Ş Ş

Ş Ş Ş Ş

okunuyor

Ş



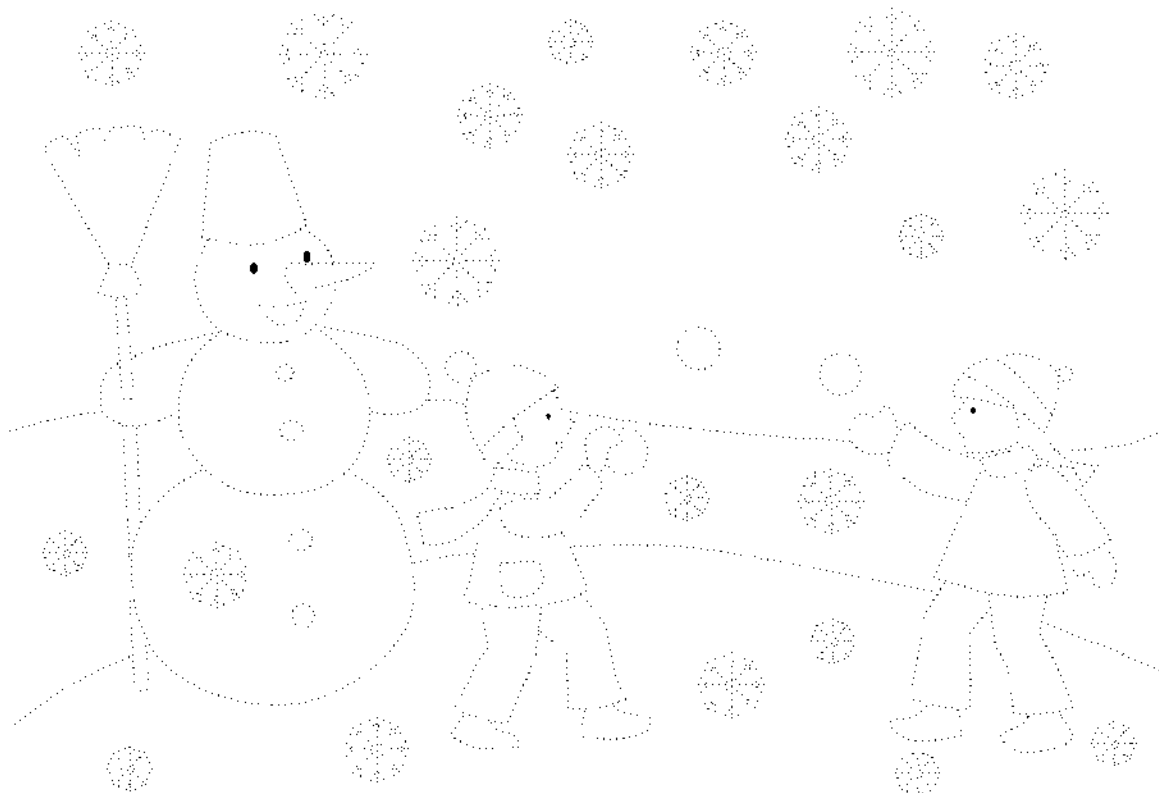
Dokunç yazmak için harfleri yaz.





1

Dokończ pisać literki i wyrazy w liniaturze. Połącz kropeczki i zobacz, jaki obrazek powstanie.



Zi

zi

zima

mroźna zima mocno mrozi

nosy, uszy, policzki nasze



Przepisz tekst do liniatury.

Srebrzysta syrenka pływala po morskich głębinach. Pewnego dnia zobaczyła olbrzymi głaz, porośnięty niezwykłymi wodorostami. Nigdy wcześniej takich nie widziała. W blasku dochodzących promieni słonecznych wodorosty mieniły się wszystkimi odcieniami morskiej wody. Nie były ani zielone, ani niebieskie.

05U0210





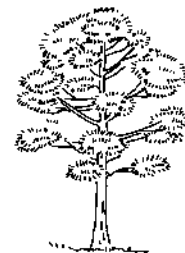
1 Połącz kropeczki na rysunku, a dowiesz się, jakie literki i cyferki schowały się w płatkach kwiatów.



05U0210



1 Narysuj drogę, jaką muszą przejść dzieci, aby dojść do domu. Narysuj ją kilkakrotnie po tej samej linii.

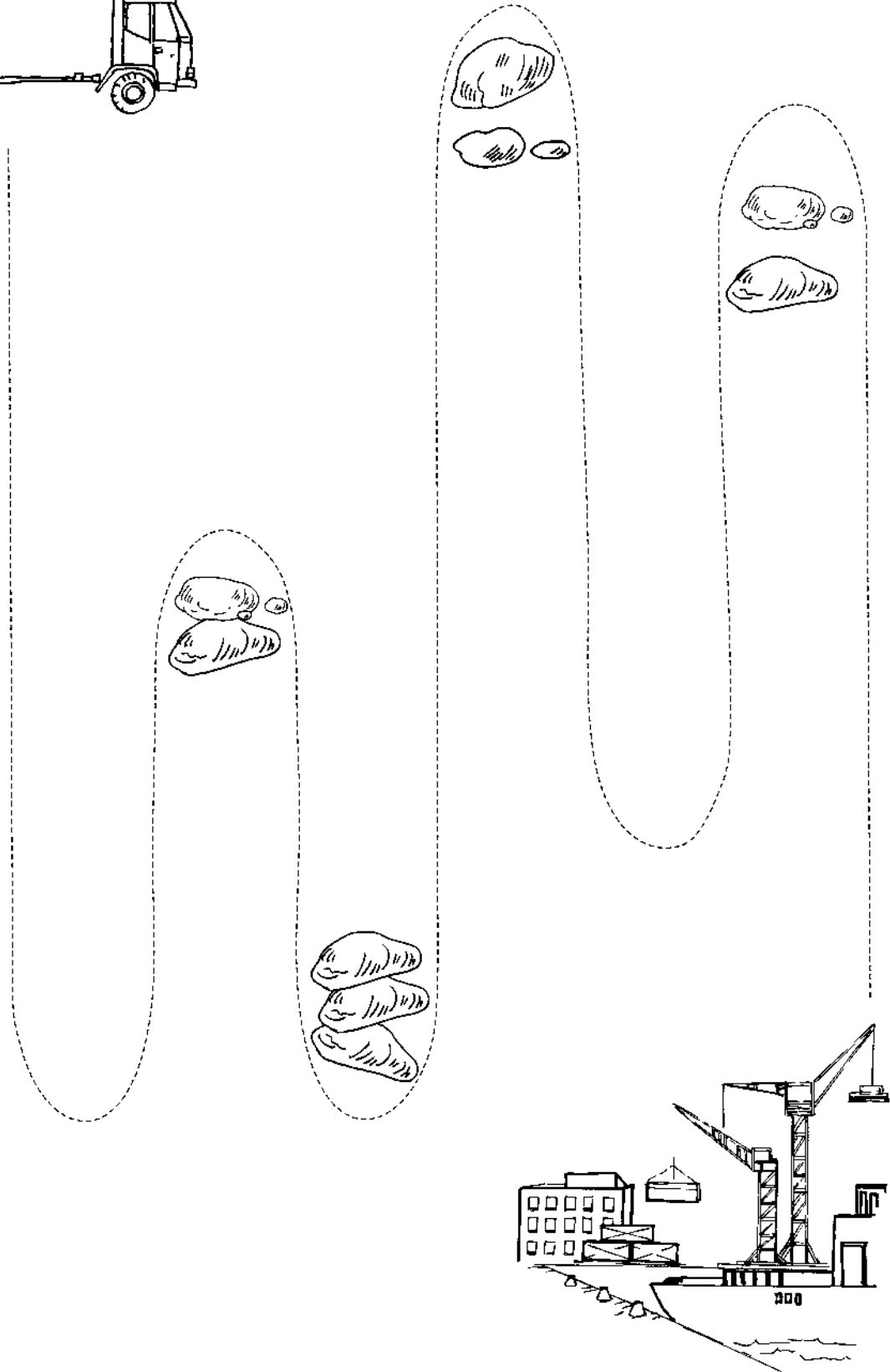
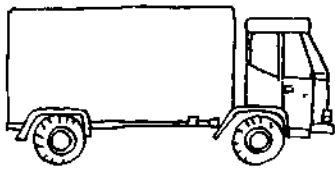


07U0910





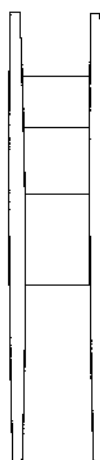
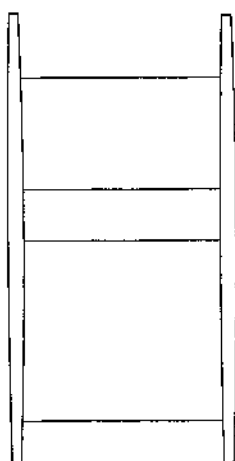
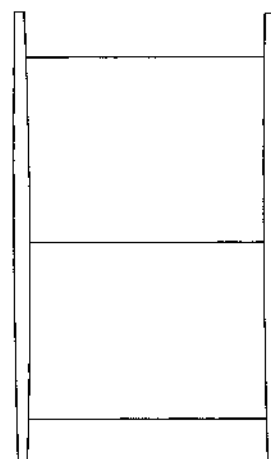
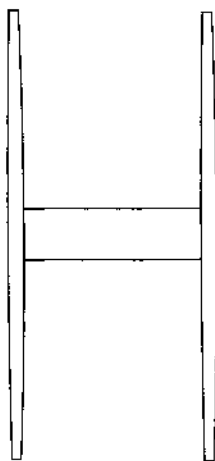
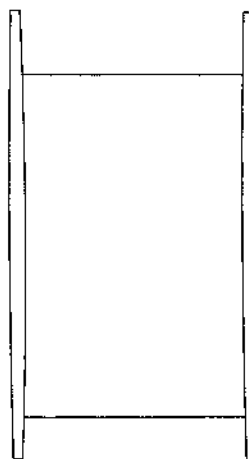
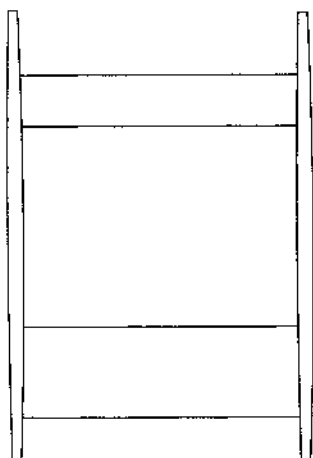
1 Narysuj drogę, jaką musi przejechać ciężarówka, aby zebrać kamienie i dowieźć je na plac budowy. Narysuj ją kilkakrotnie po tej samej linii.





1

Pomiędzy pionowymi kijami brakuje szczebli. Dorysuj je.

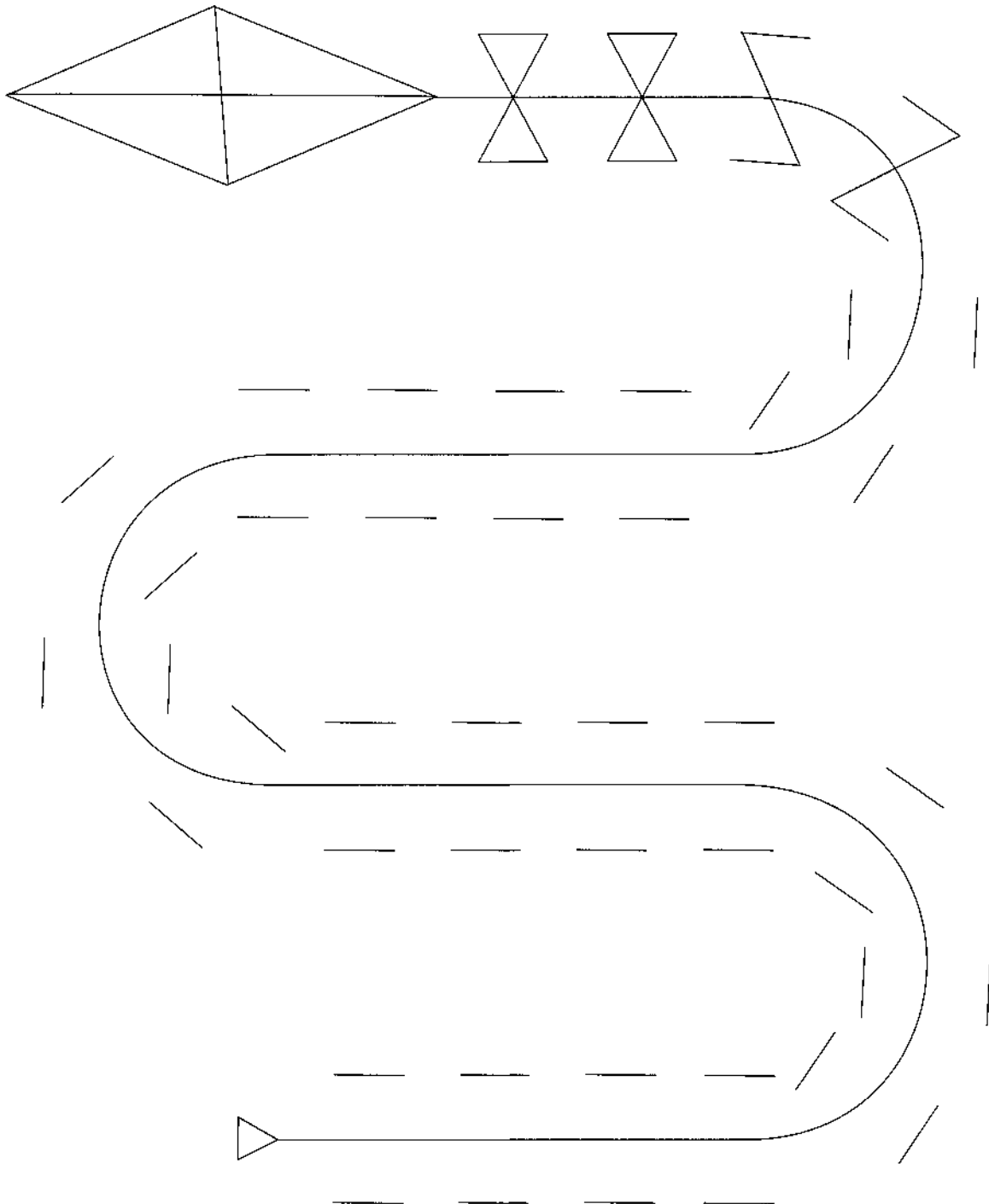


07U0910





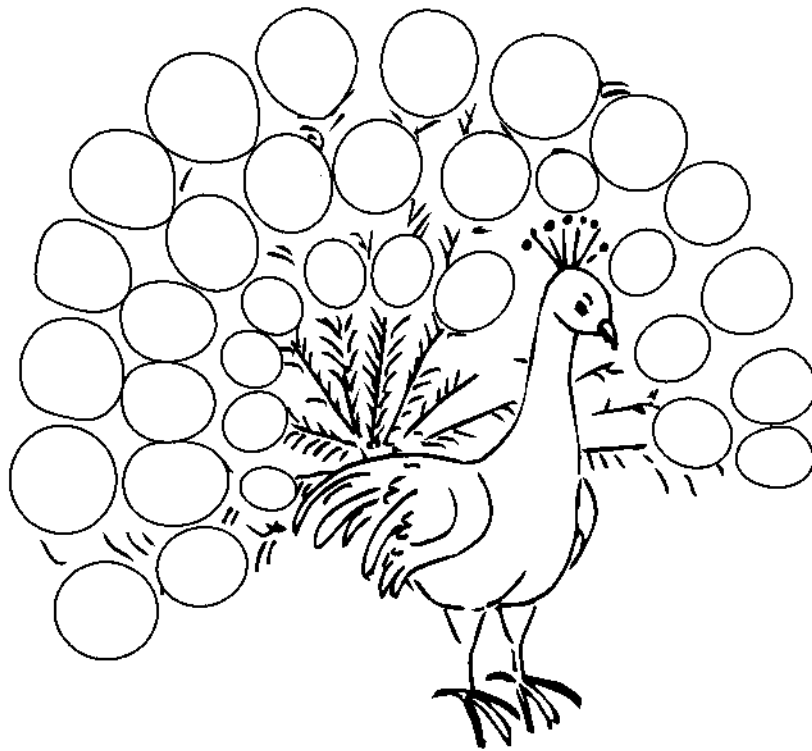
1 Dokończ rysowanie kokardek na ogonie latawca.



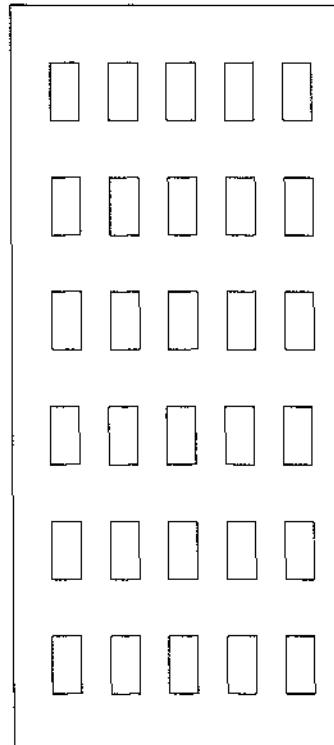
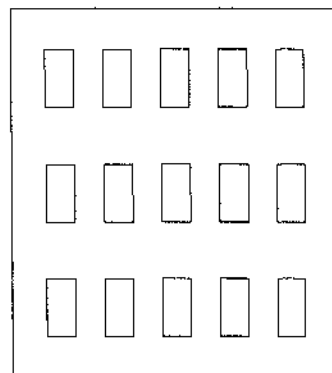
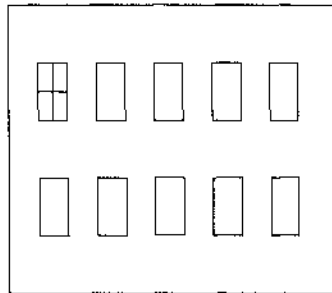
07U0910



1 Dumny paw rozłożył swój ogon. Wstaw w każde pióro pawia małe kółko.



2 Do każdego okna wstaw krzyżyk.

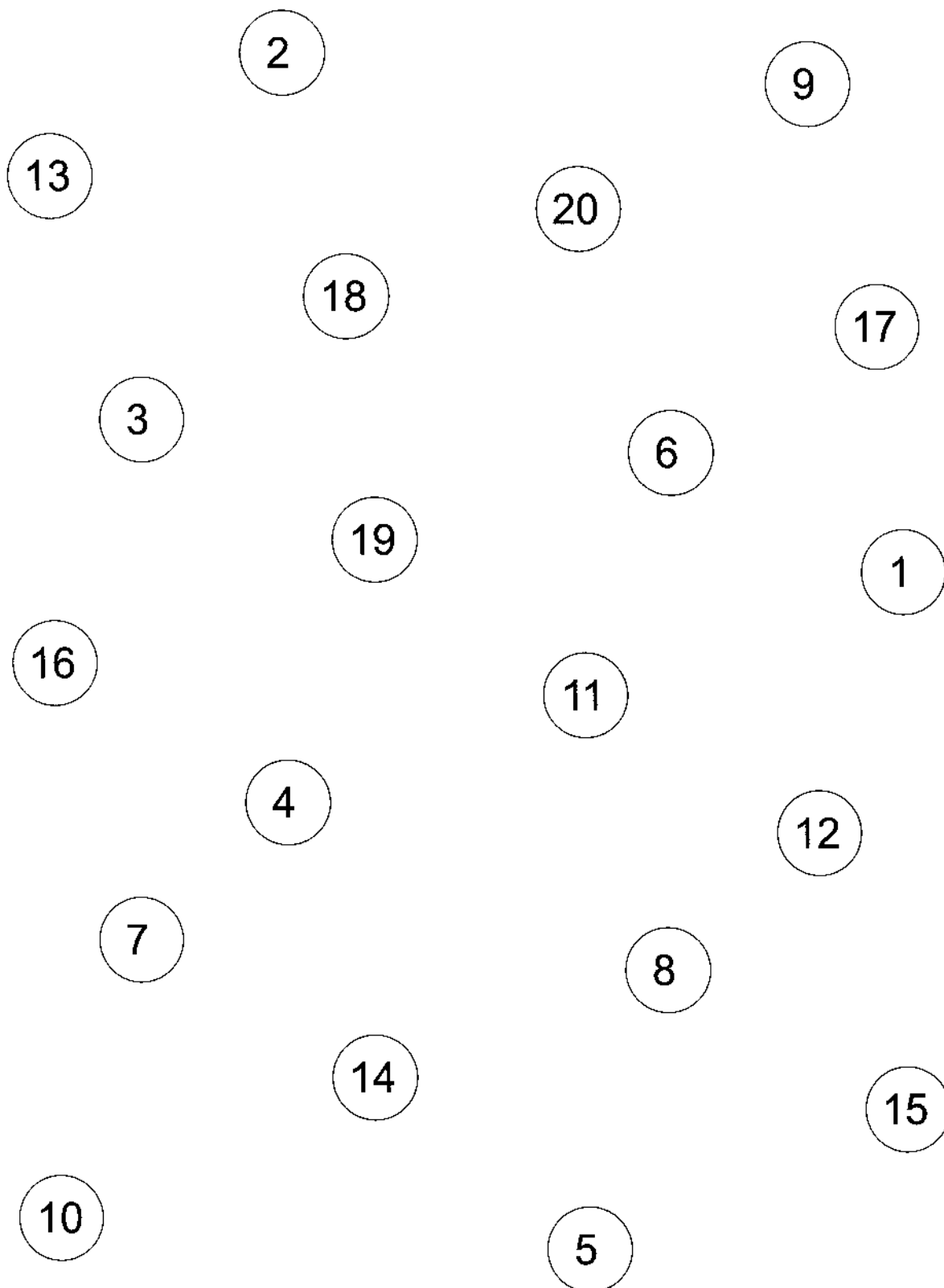


07U0910





1 Połącz liniami prostymi cyfry od 1 do 20.





1 W obrębie każdej z figur postaraj się połączyć ze sobą liniami prostymi wszystkie kropki we wszystkich możliwych kierunkach.

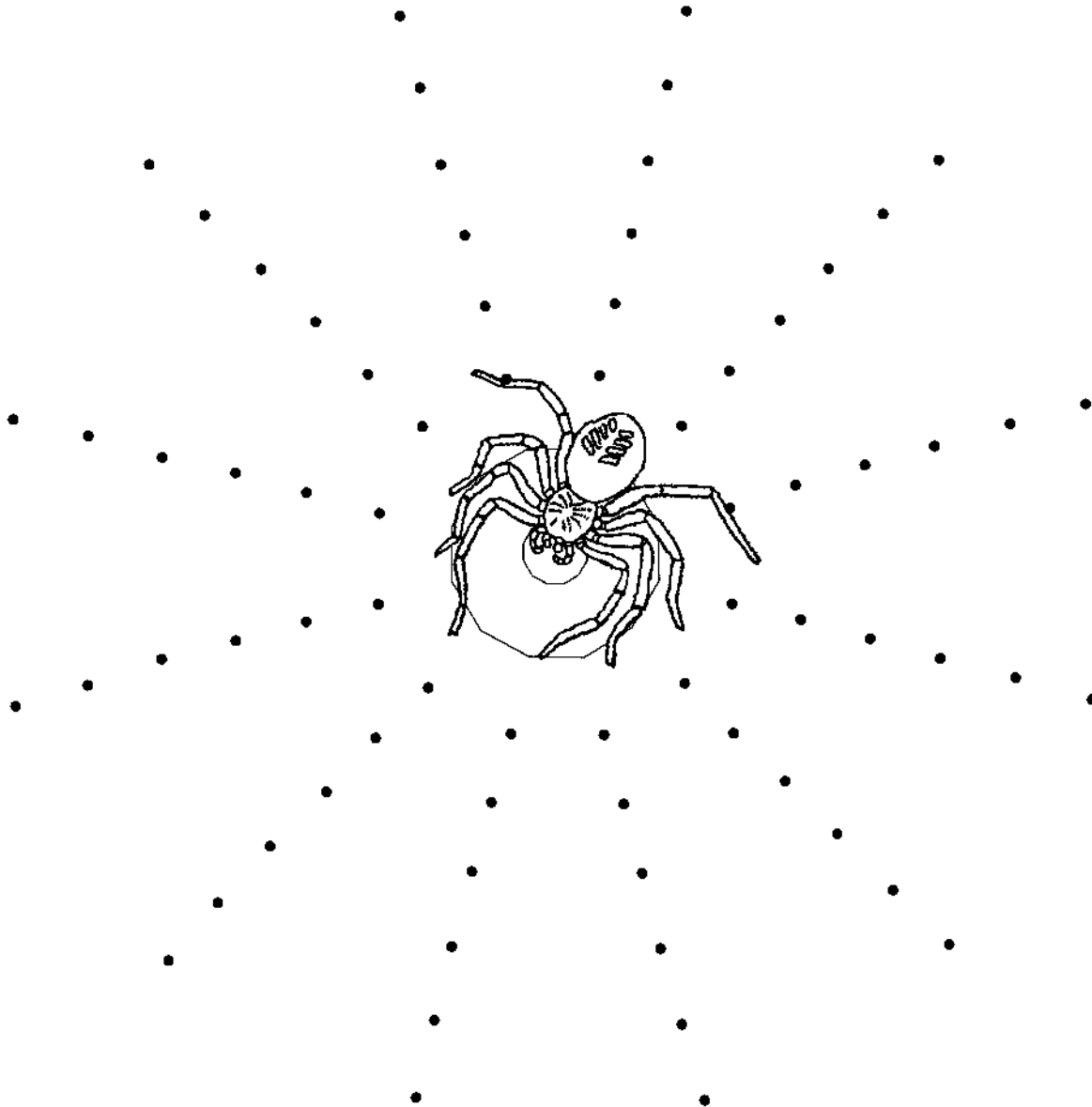


07U0910





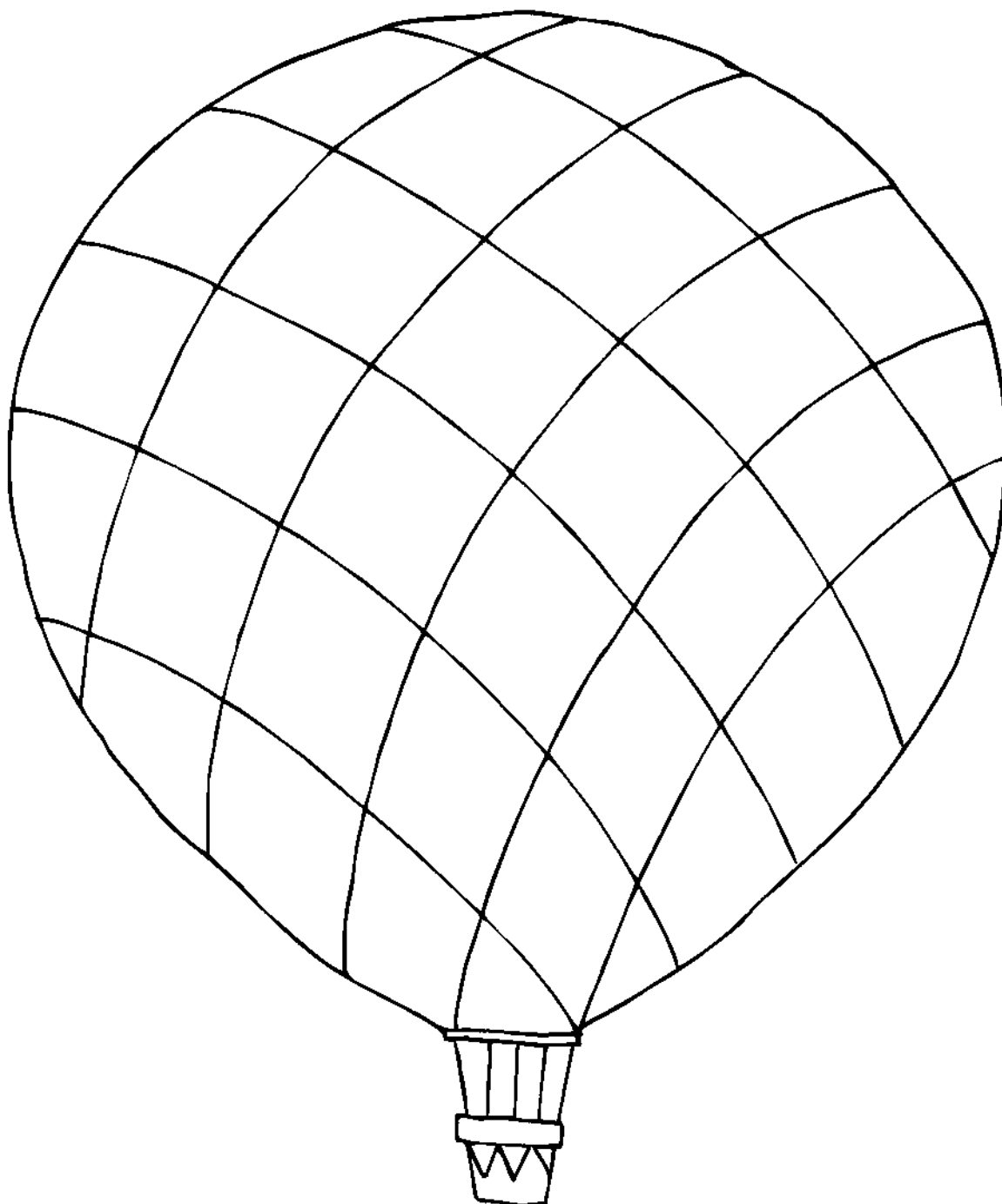
Połącz kropki prostymi liniami.



07/10/910



- 1 W zawodach balonowych bierze udział wielu zawodników. Postaraj się, aby Twój balon wyróżniał się spośród innych i zamaluj każdą kratkę innym kolorem i wzorem.



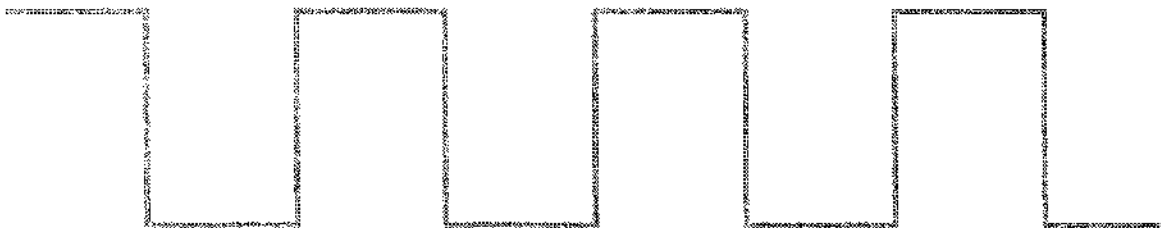
07U0910



Narysuj każdy szlaczek w poniższych liniach w trzech różnych wielkościach.



Four sets of horizontal lines for tracing practice, each set consisting of a top line, a middle line, and a bottom line.



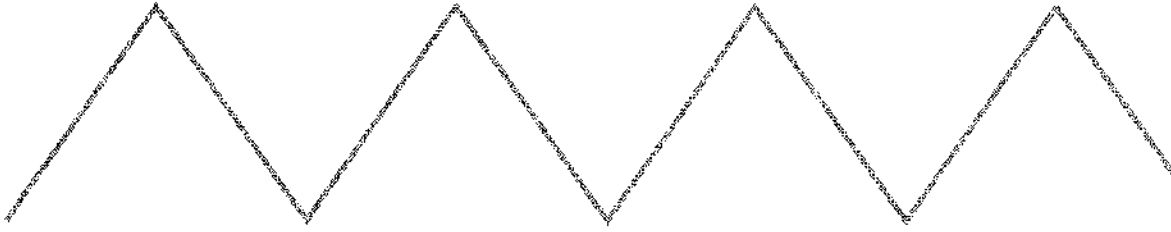
Four sets of horizontal lines for tracing practice, each set consisting of a top line, a middle line, and a bottom line.

07/09/10





Narysuj każdy szlaczek w poniższych liniach w trzech różnych wielkościach.



Five horizontal lines for drawing practice.



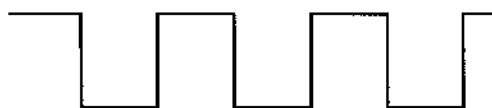
Five horizontal lines for drawing practice.

07U0910



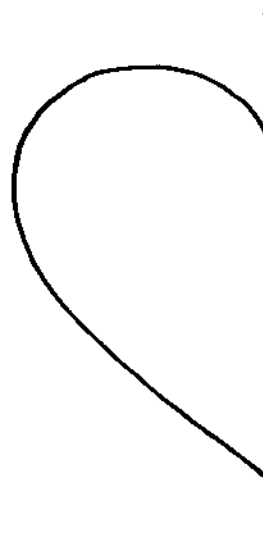
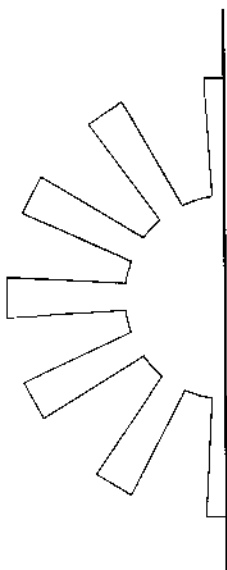
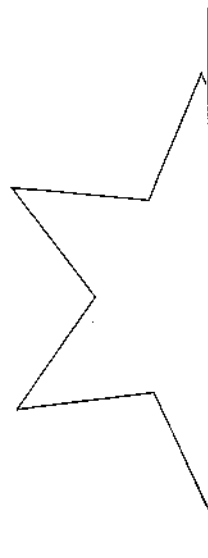
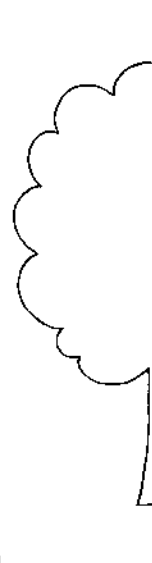
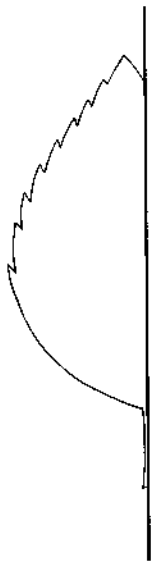


1 Na każdym z naczyń narysuj jeden z proponowanych poniżej wzorów.





1. Uzupełnij poniższe rysunki.

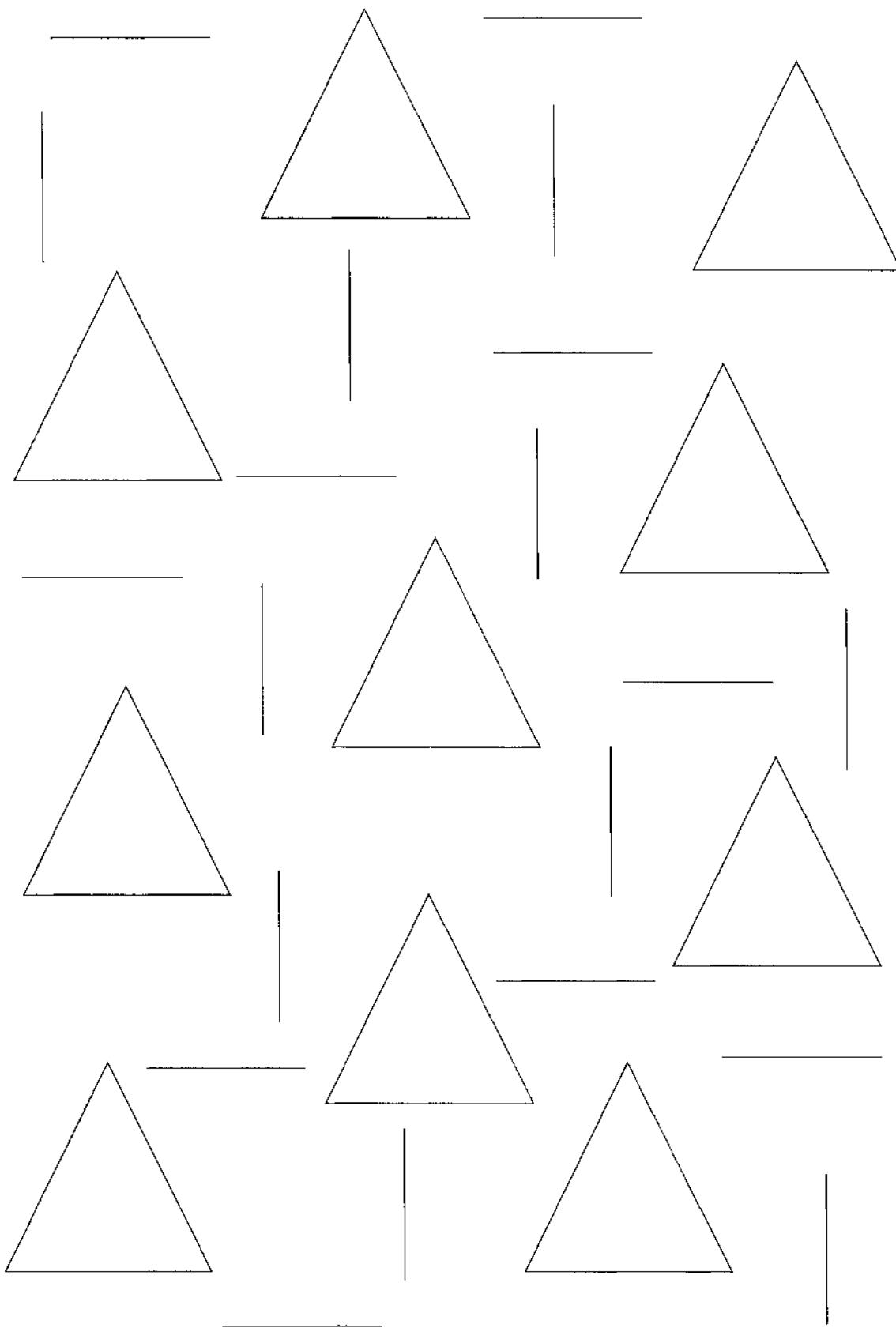


0700910





Wszystkie trójkąty obrysuj kołem, a linie uzupełnij tak, aby powstał krzyżyk.

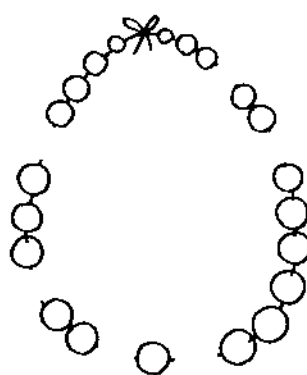
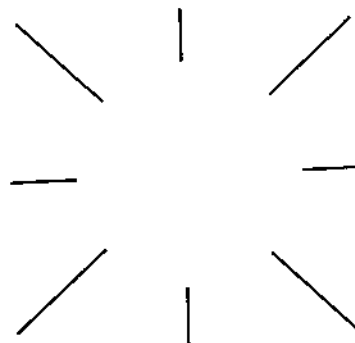
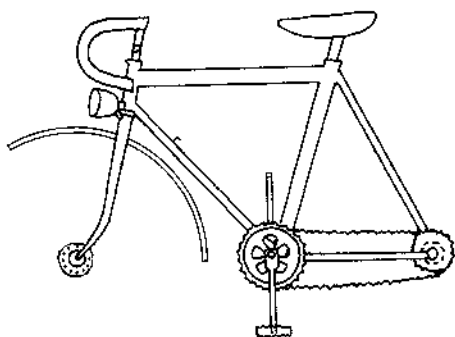


07U0910



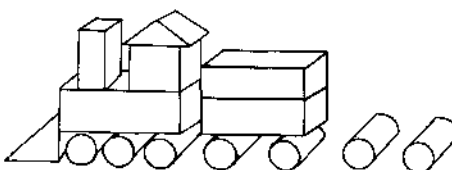
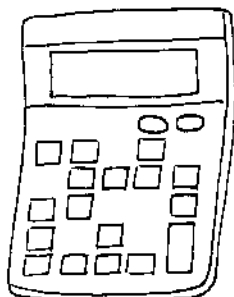
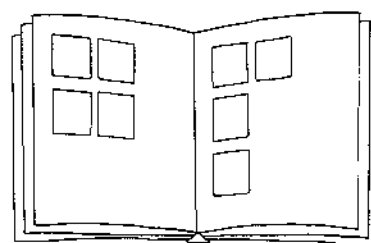
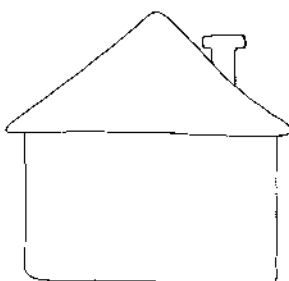
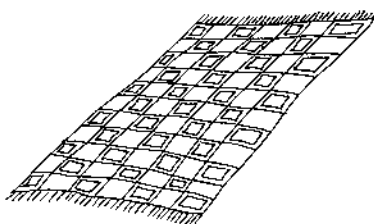


1 Uzpełnij rysunki o brakujące kółka.



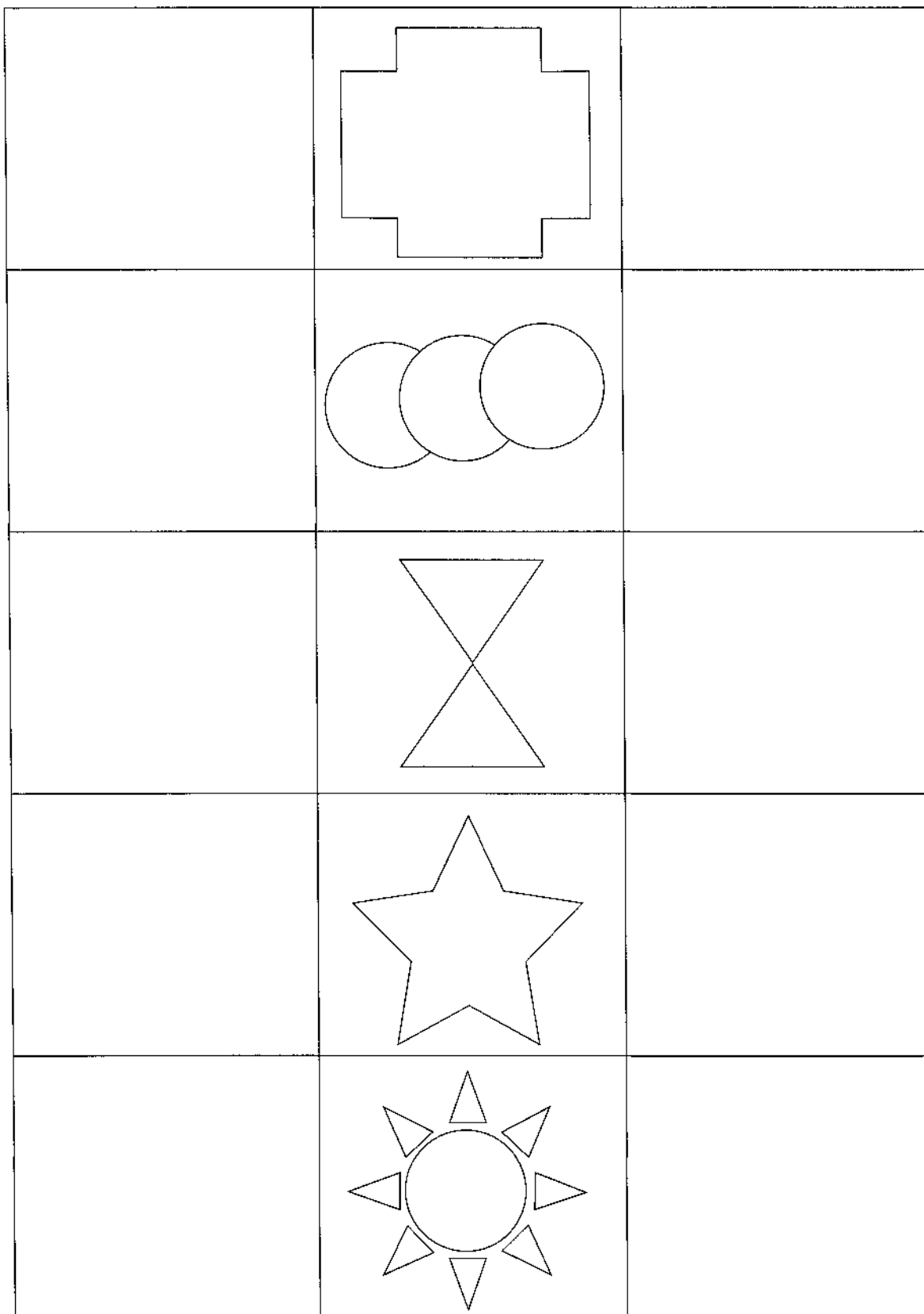
07U0910

2 Uzpełnij rysunki o brakujące kwadraty lub prostokąty.





1 Narysuj przedstawione figury najpierw w ramce po prawej stronie, a następnie w ramce po lewej stronie.



07U0910



Każda litera alfabetu ma swój symbol literopodobny. Przy pomocy symboli zaszyfruj teksty i wpisz je w ramki pod wyrazami.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
∧	≡	∩	L	/	∞	=	⊥	≈	<	O	

M	N	O	P	R	S	Ś	T	U	W	Z
⊕	•	∩	V	8	()	#	~	X	U

Przykład:

ZIELONA KAPUSTA

U ≈ / || ∩ • ∧ O ∧ V ~ (# ∧

BURY KOT

--	--	--	--	--	--	--	--

LODY CZEKOLADOWE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

NIEBIESKIE KALOSZE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

TRUSKAWKOWE POLE

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

STARA CHATA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

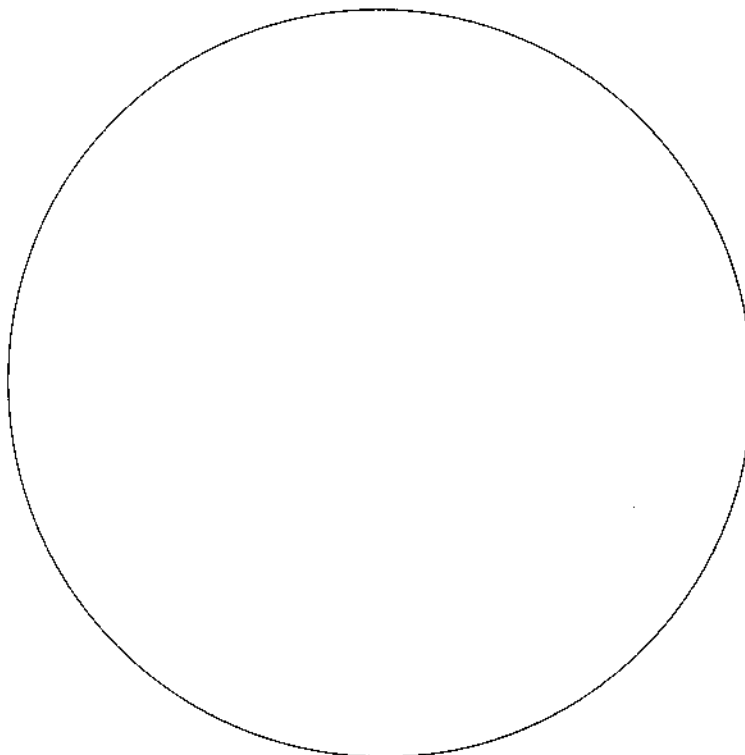
ZASZYFROWANA ZAGADKA

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

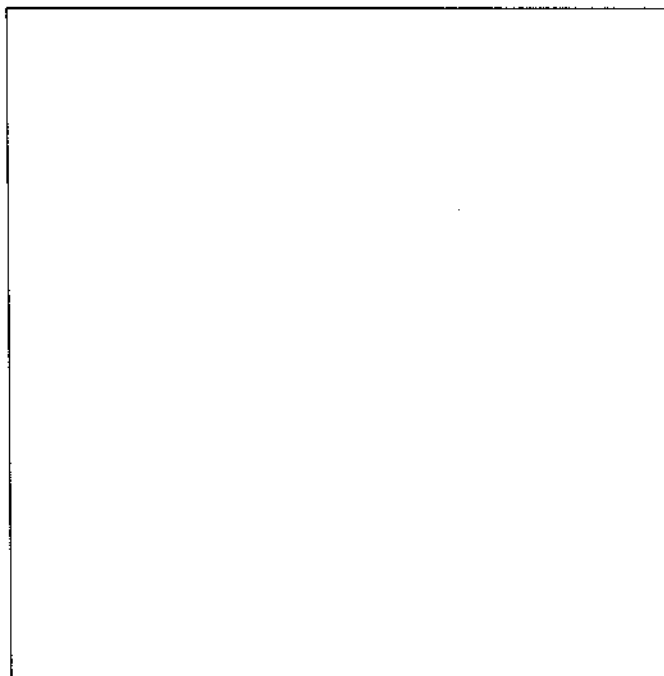




1 Do poniższego koła postaraj się wrysować coraz mniejsze koła, aż najmniejsze będzie wielkości małej kropeczki. Ile kół narysowałeś?



2 Do poniższego kwadratu postaraj się wrysować coraz mniejsze kwadraty, tak jakbyś chował pudełko w pudełko. Ile kwadratów narysowałeś? Ile zmieściło się w największym?





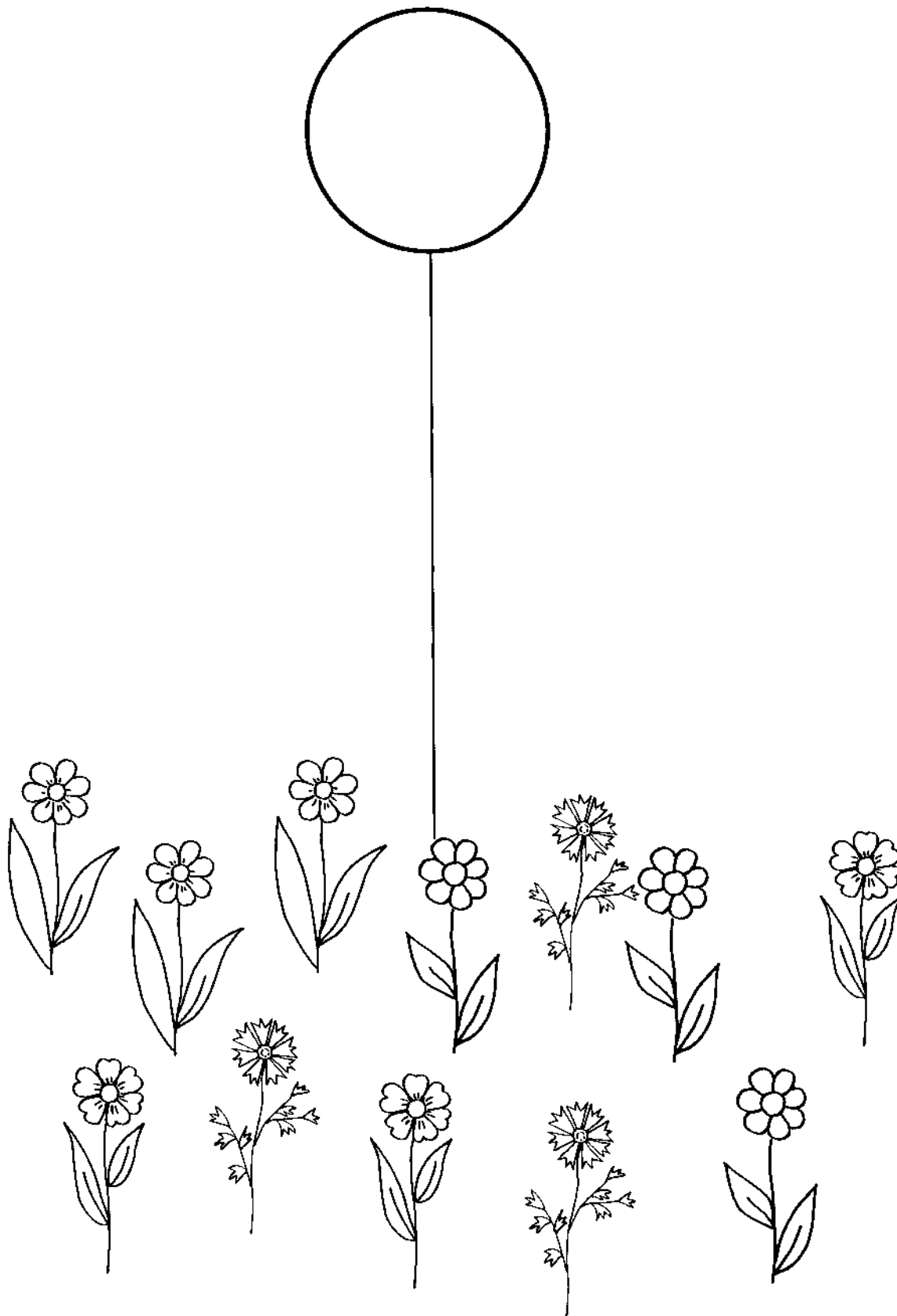
- 1 Dokończ rysowanie znanych szlaczków w nietypowy sposób, od prawej strony do lewej. Rysowanie wykonaj preferowaną ręką. Opisz swoje wrażenia.





1

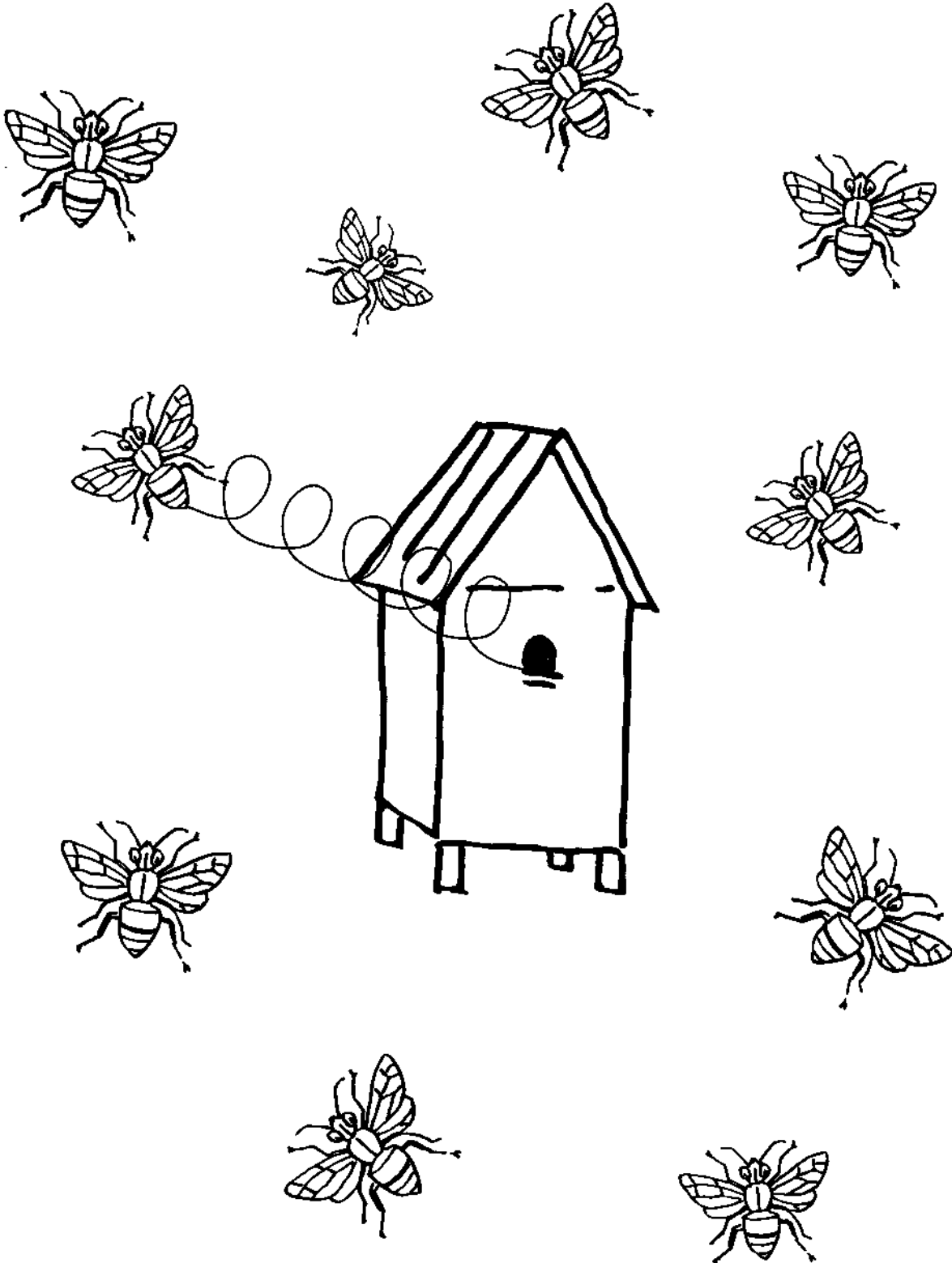
Połącz odpowiednimi liniami słońce z kwiatami.



09U0211

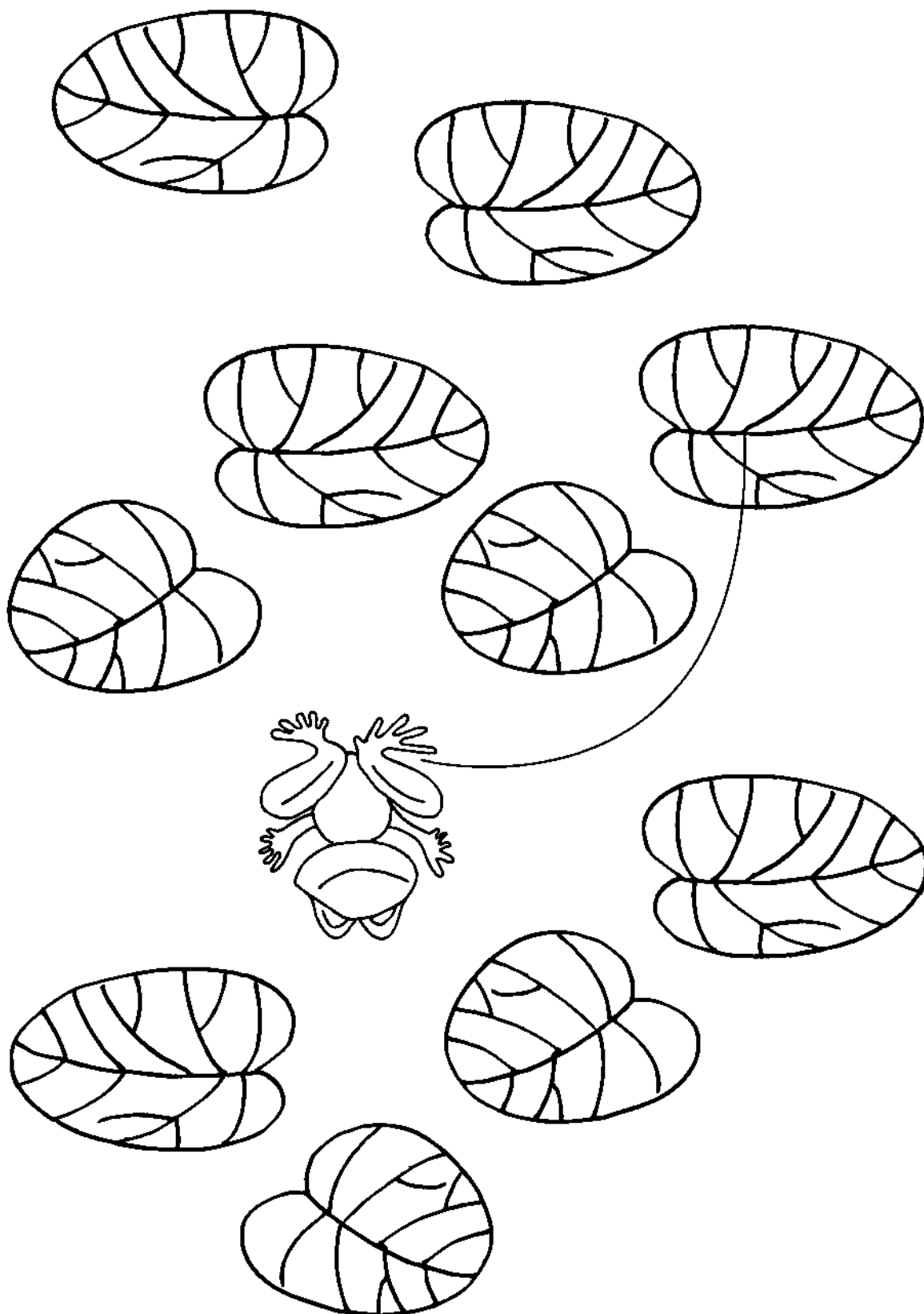


1 Narysuj drogę, jaką pszczoły muszą pokonać, aby dolecieć do ula.



09U0211



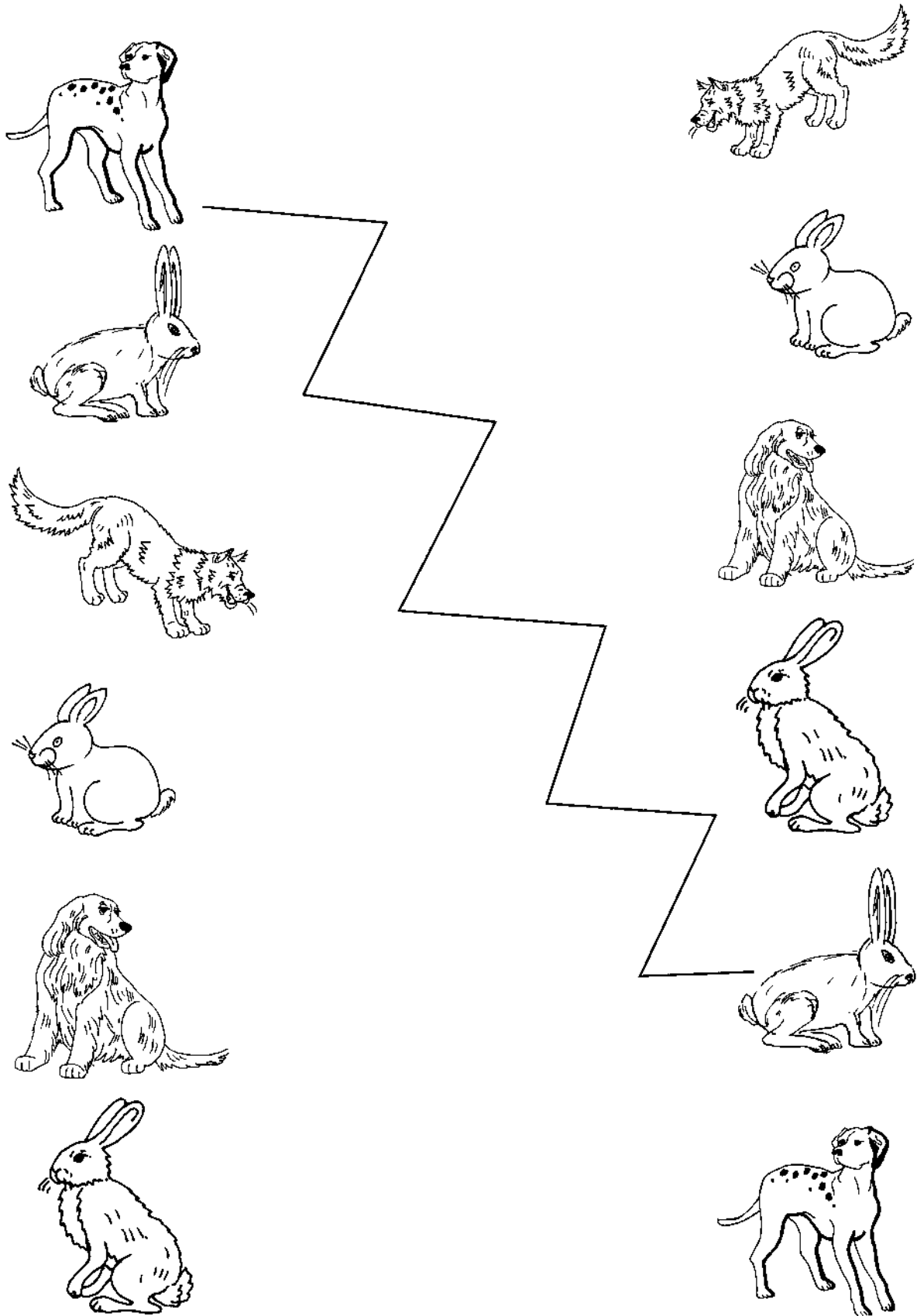


Pokaz, jak skacze żaba z liścia na liść.





Narysuj drogę, jaką pokonują zające, aby uciec przed psami myśliwskimi.

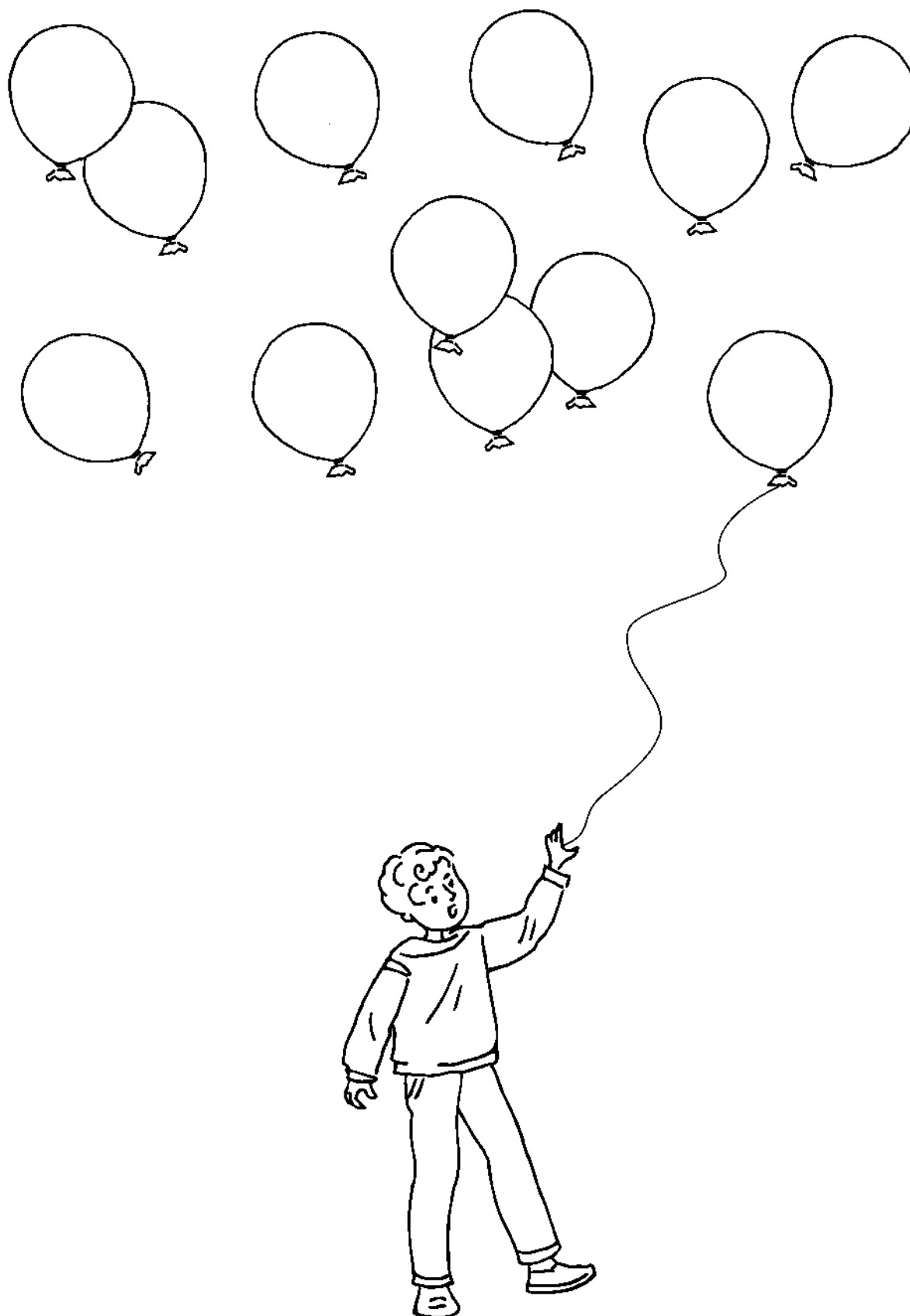


09U0211





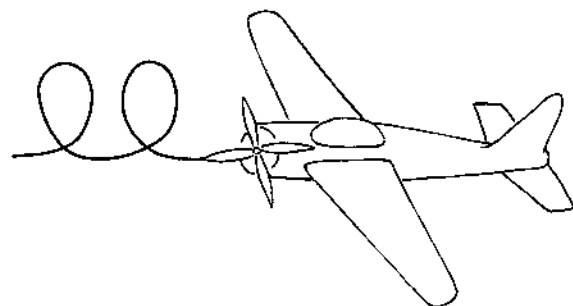
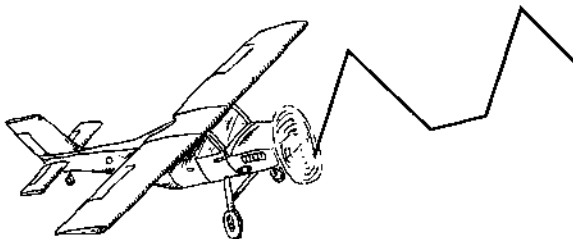
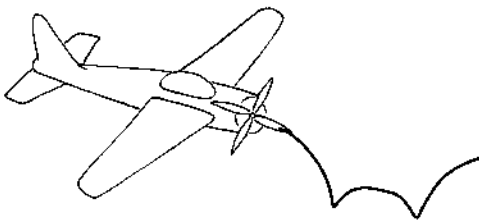
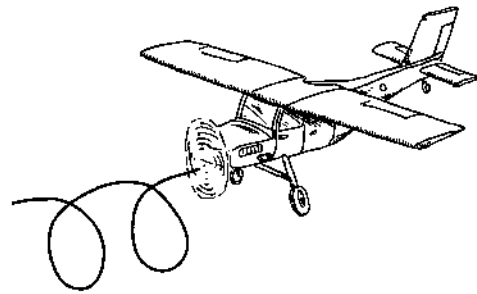
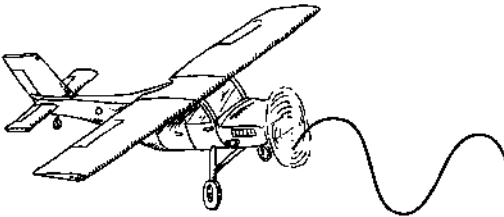
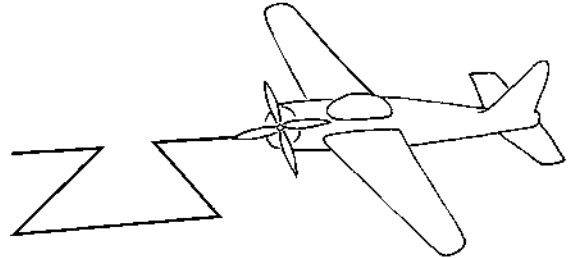
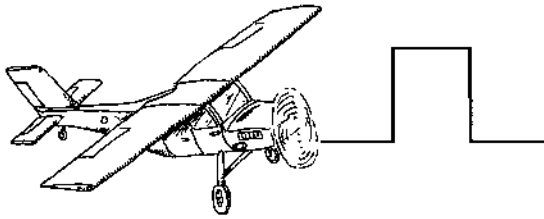
Połącz odpowiednimi liniami.



09U0211



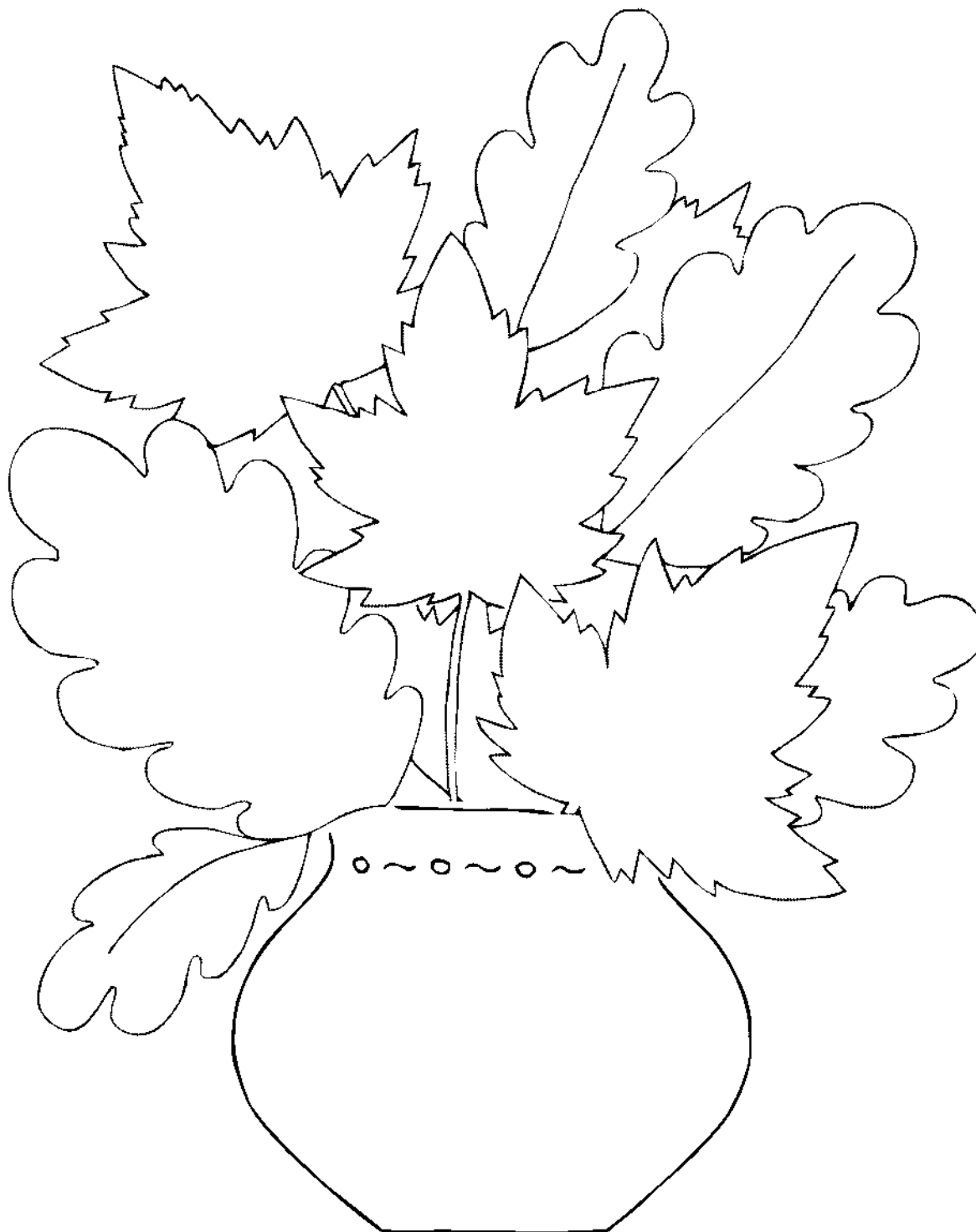
Na pokazie lotniczym samoloty wykonywały w powietrzu różne ewolucje. Dokończ rysowanie tras. Trasy samolotów mogą się przecinać.



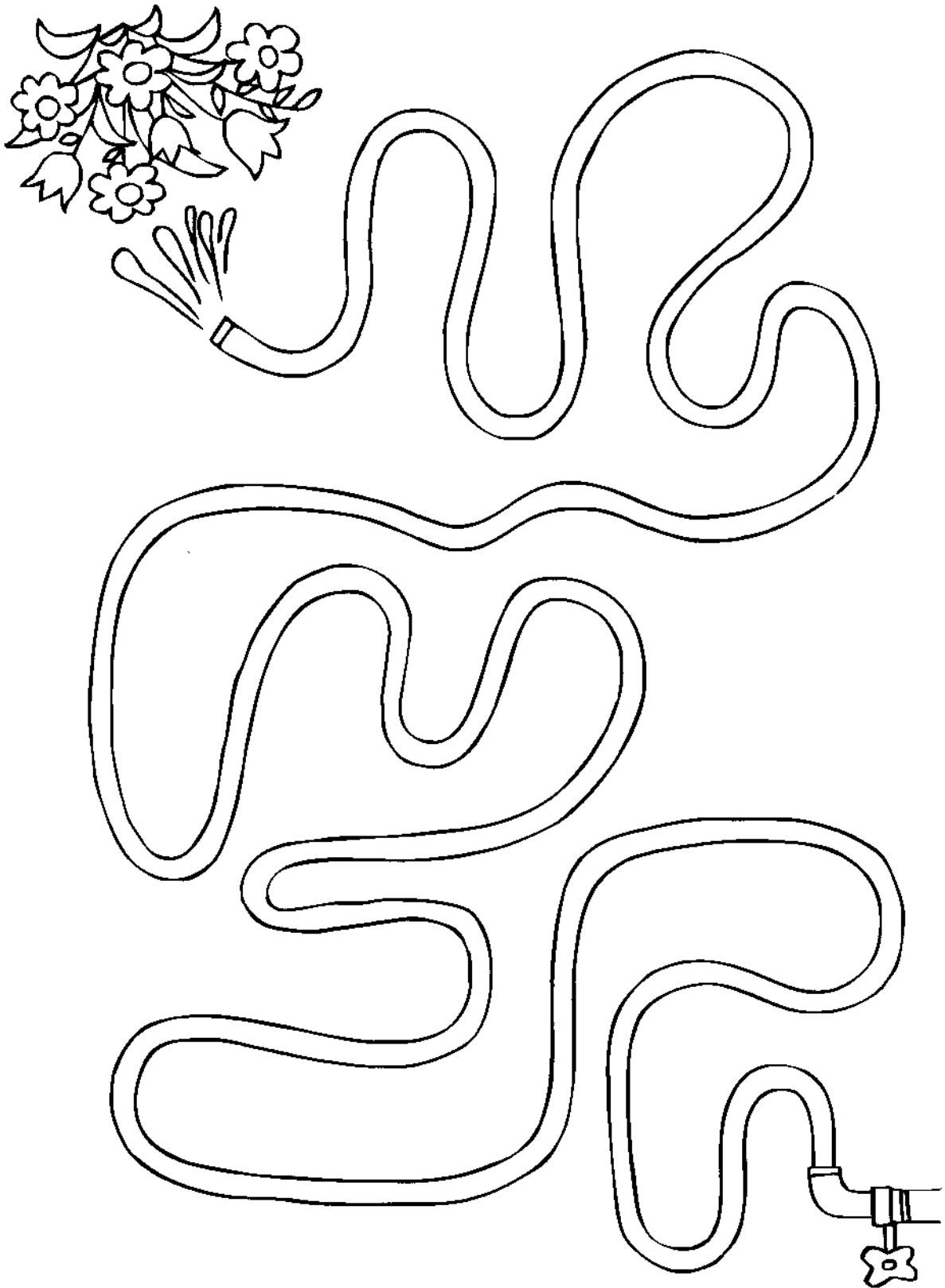
09U0211



- 1 Obrysuj po śladzie czarną kredką kształty liści, a następnie je pokoloruj.



09J0211

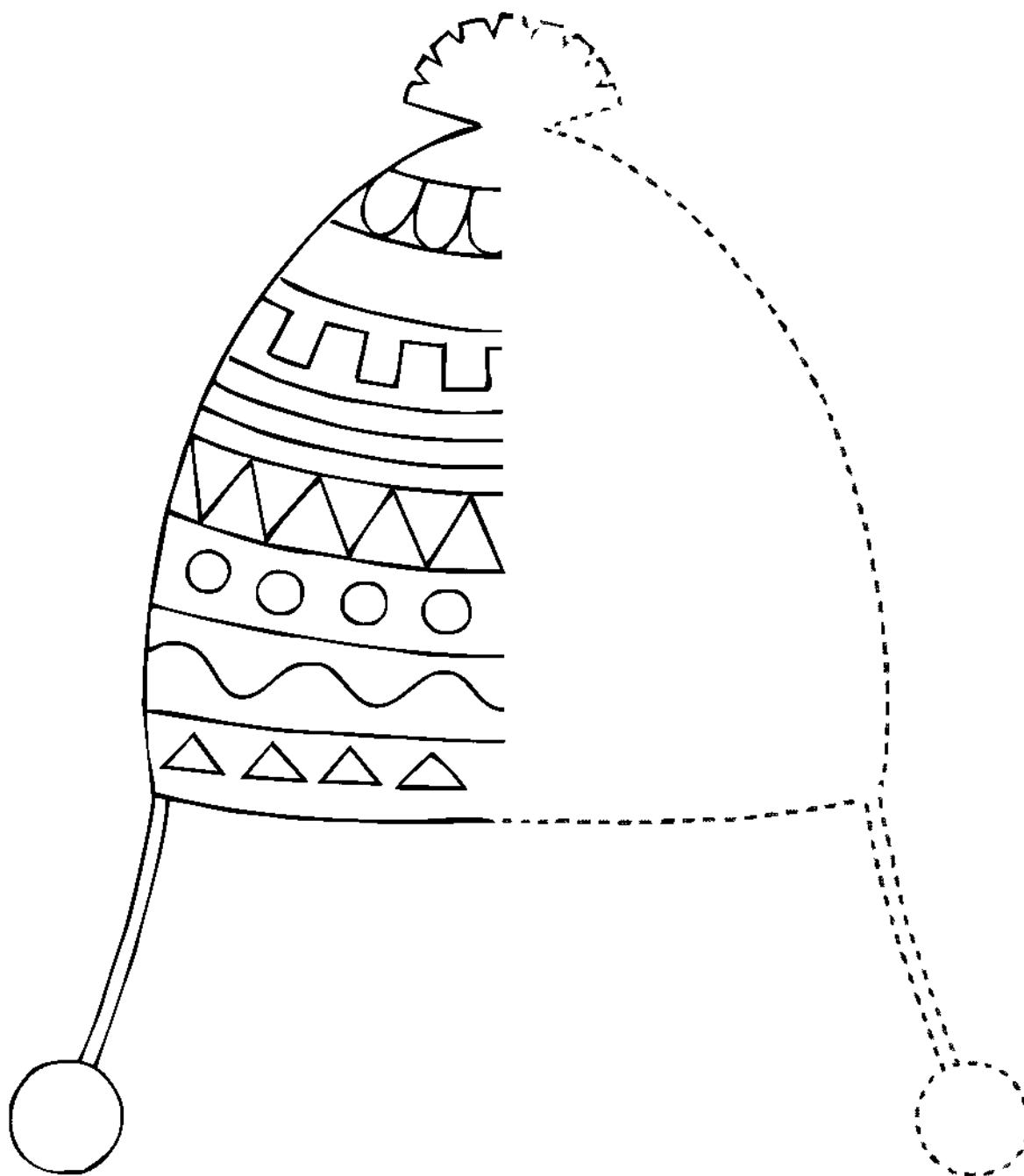


Narysuj ciągłą linią drogę, jaką musi przepłynąć woda w węzlu ogrodowym.





Uzupełnij rysunek.



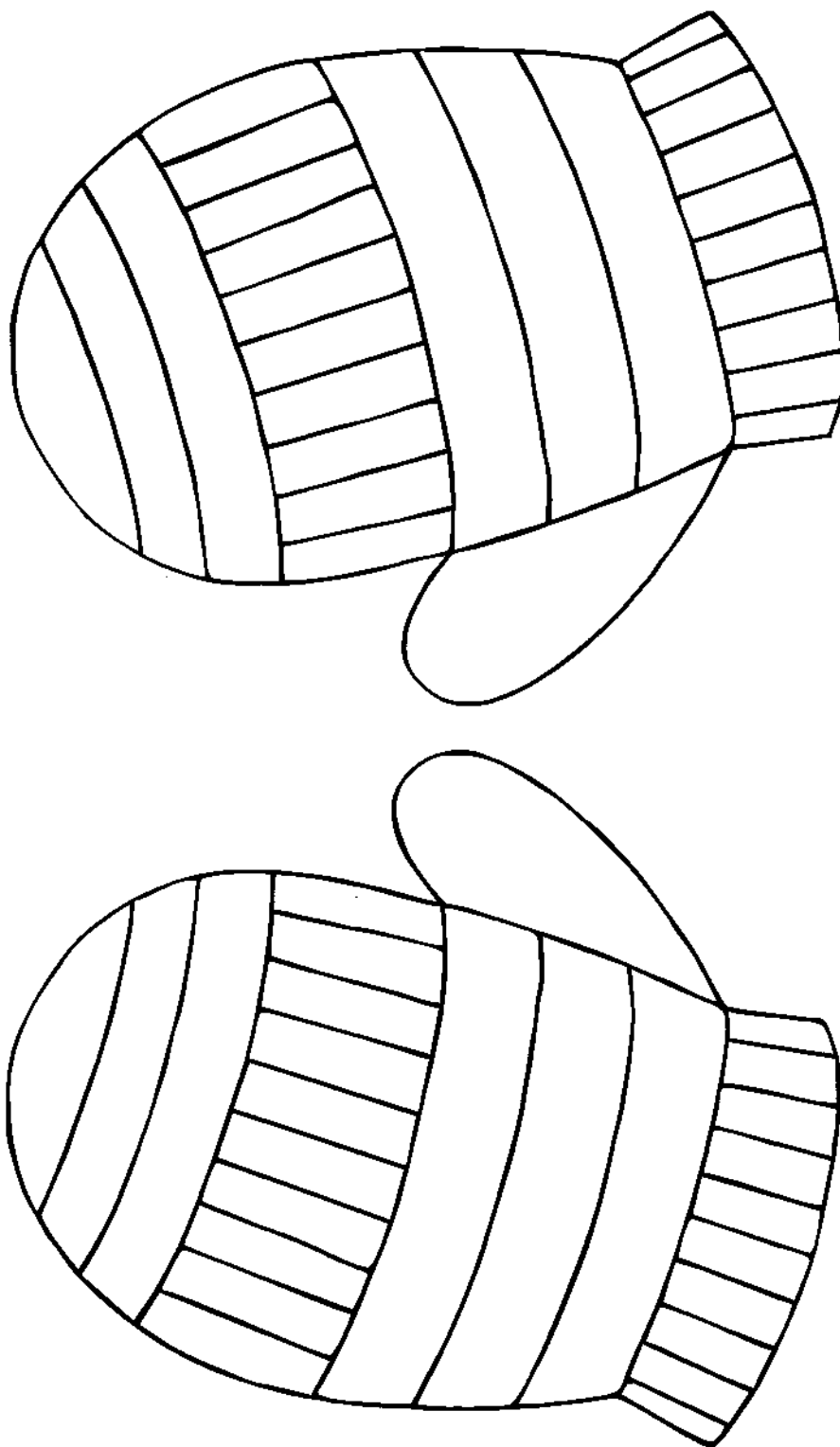
09U0211



Ułóż kartę pracy poziomo i pokoloruj rękawiczki, rozpoczynając od góry: paski poziome – niebieski, zielony, niebieski.

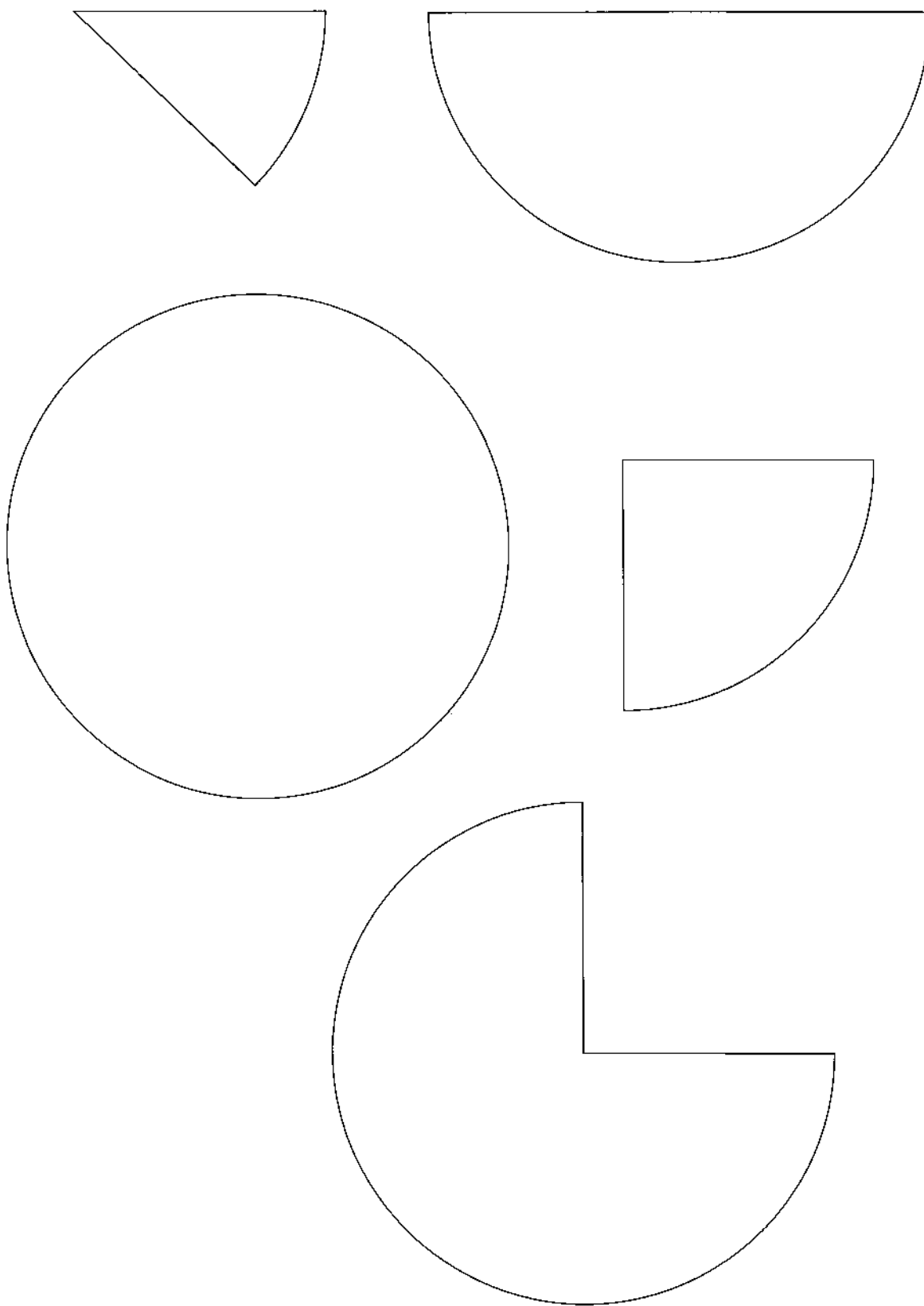
Rozpoczynając od lewej strony, paski pionowe – czerwony, pomarańczowy, żółty, czerwony itd. Kolejne paski poziome – niebieski, zielony, niebieski.

Mankiety rękawiczek – czerwony, pomarańczowy, żółty itd.





1 Połącz liniami kolejne części koła według zasady od najmniejszej części do części największej.



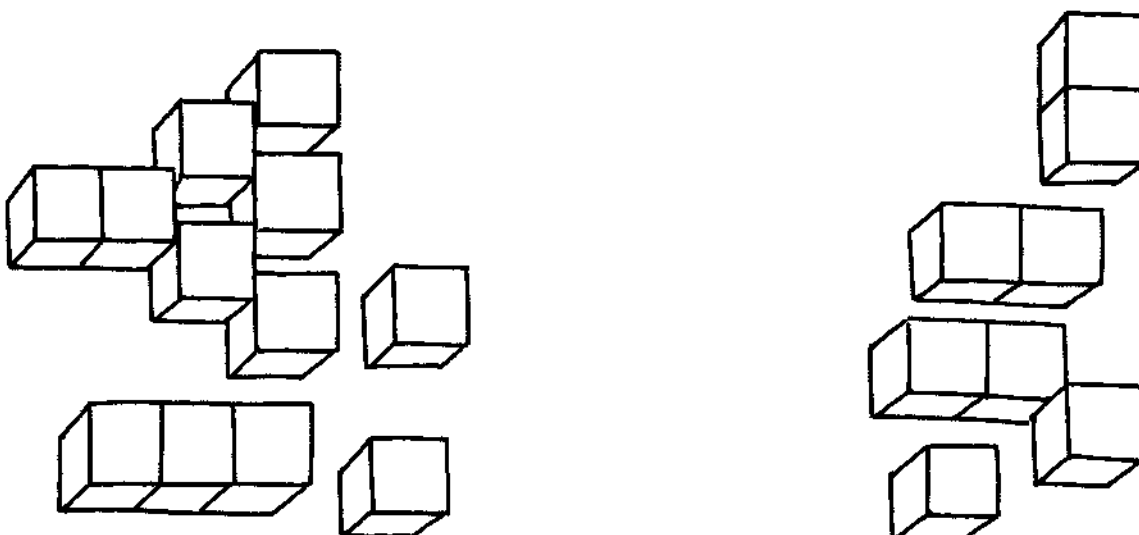
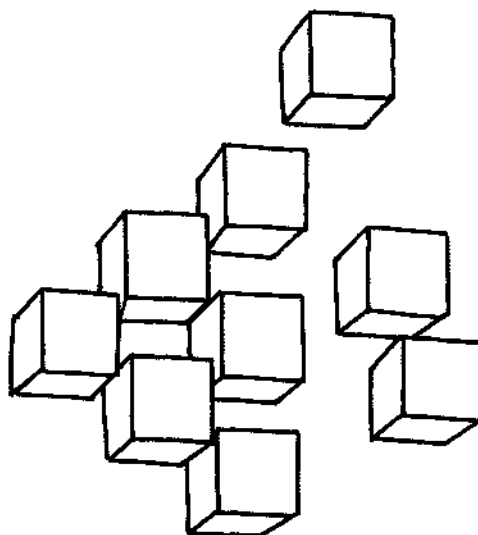
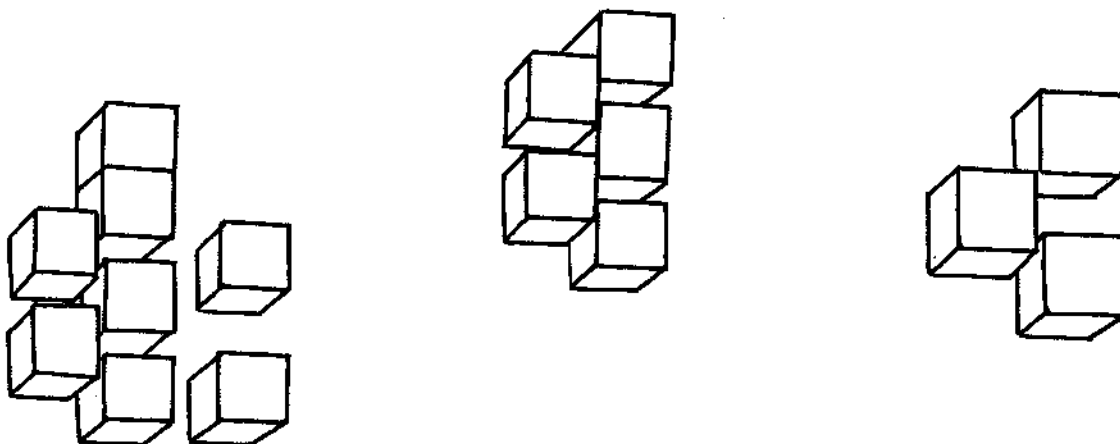
09U0211





1

Połącz grupy klocków według zasady od największej ilości do najmniejszej.

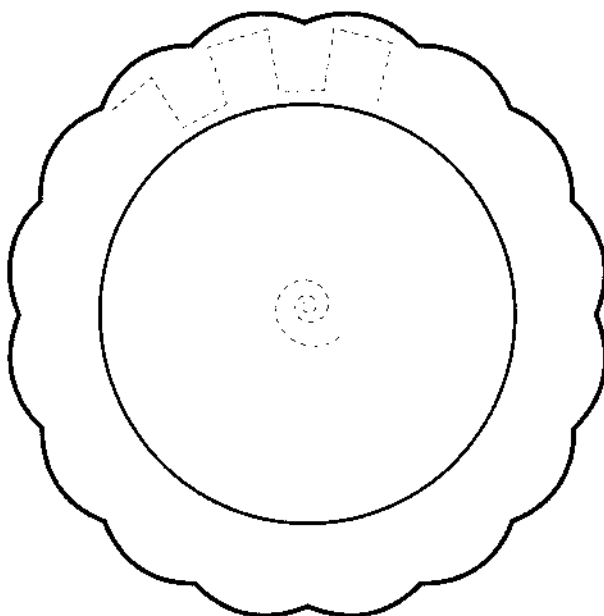
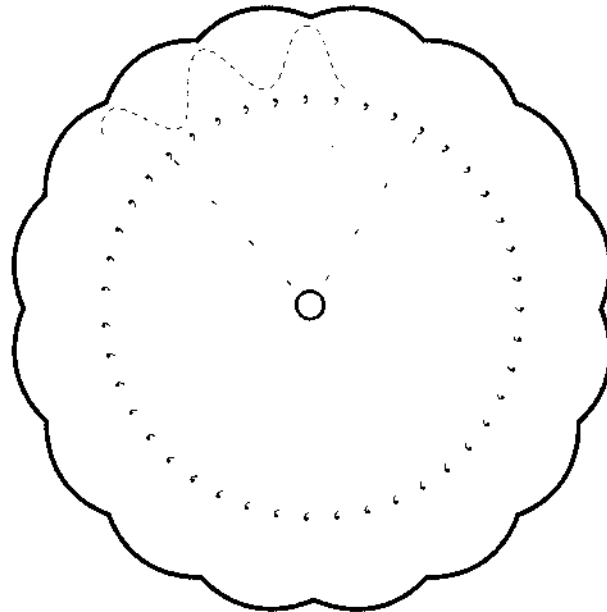
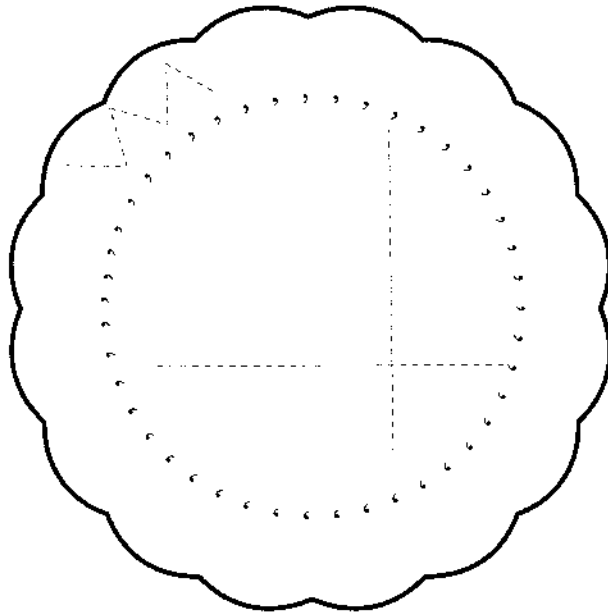


09U0211





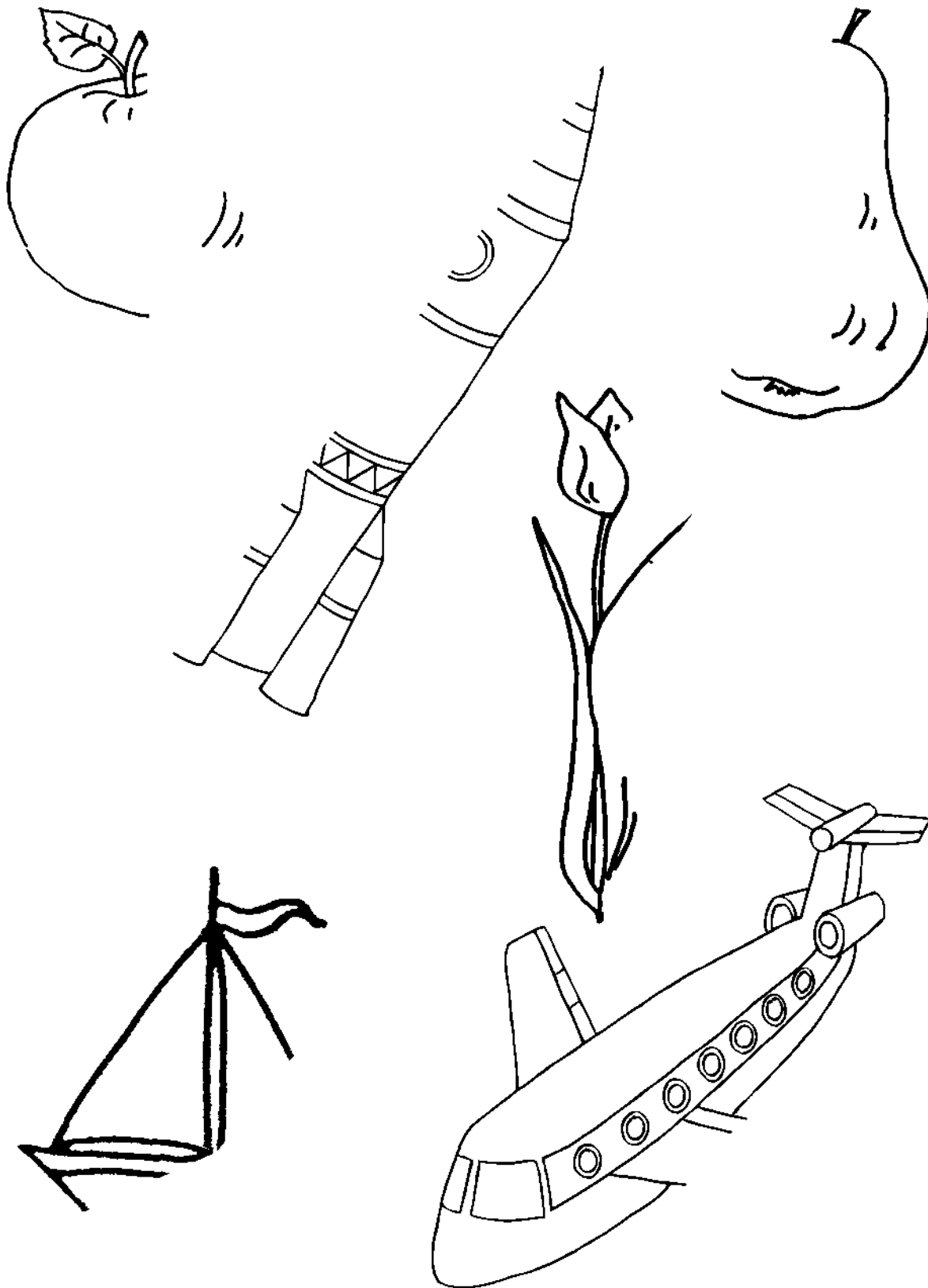
1 Dokończ ozdabianie talerzy.



09U0211




Dokończ rysowanie.

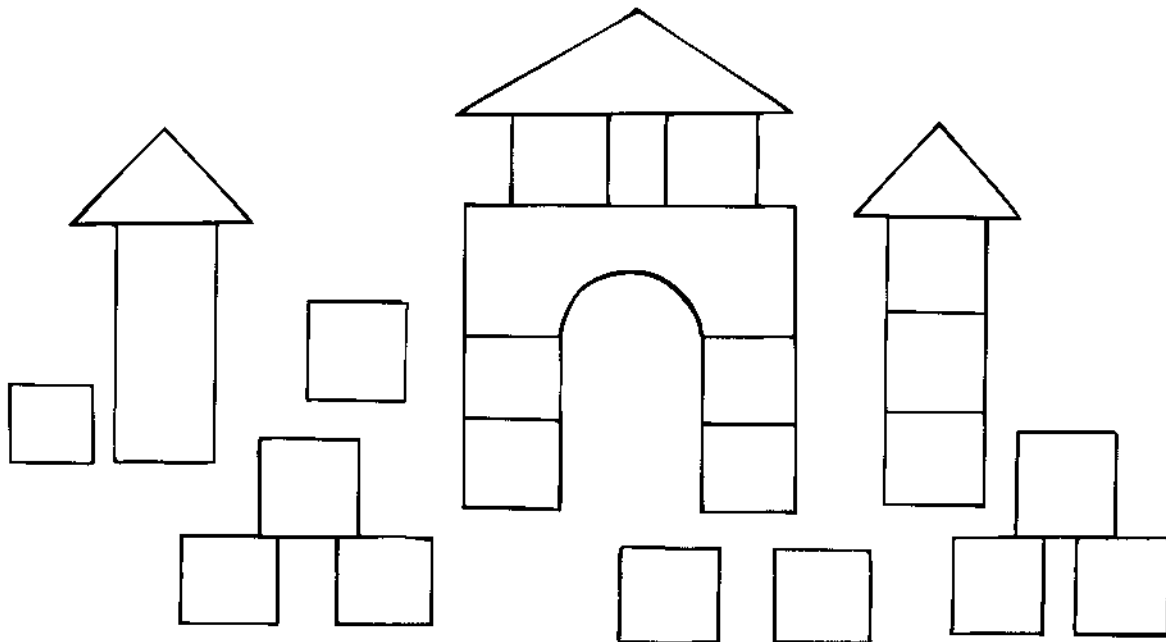


09U0211





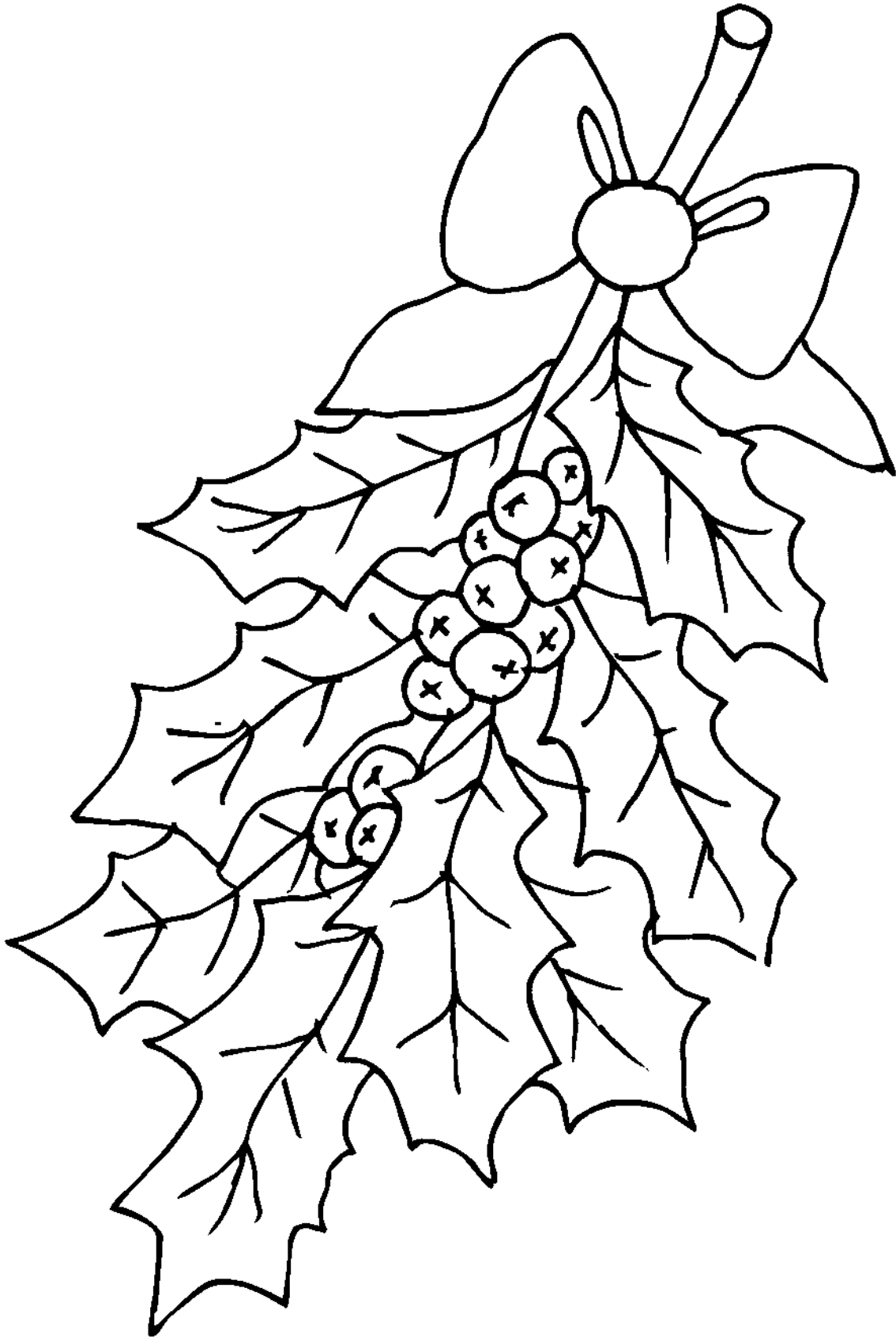
 Narysuj to, co widzisz na rysunku.



09U0211



Przyłóż arkusz przezroczystej kalki do rysunku i postaraj się bardzo dokładnie przekalkować to, co widzisz.

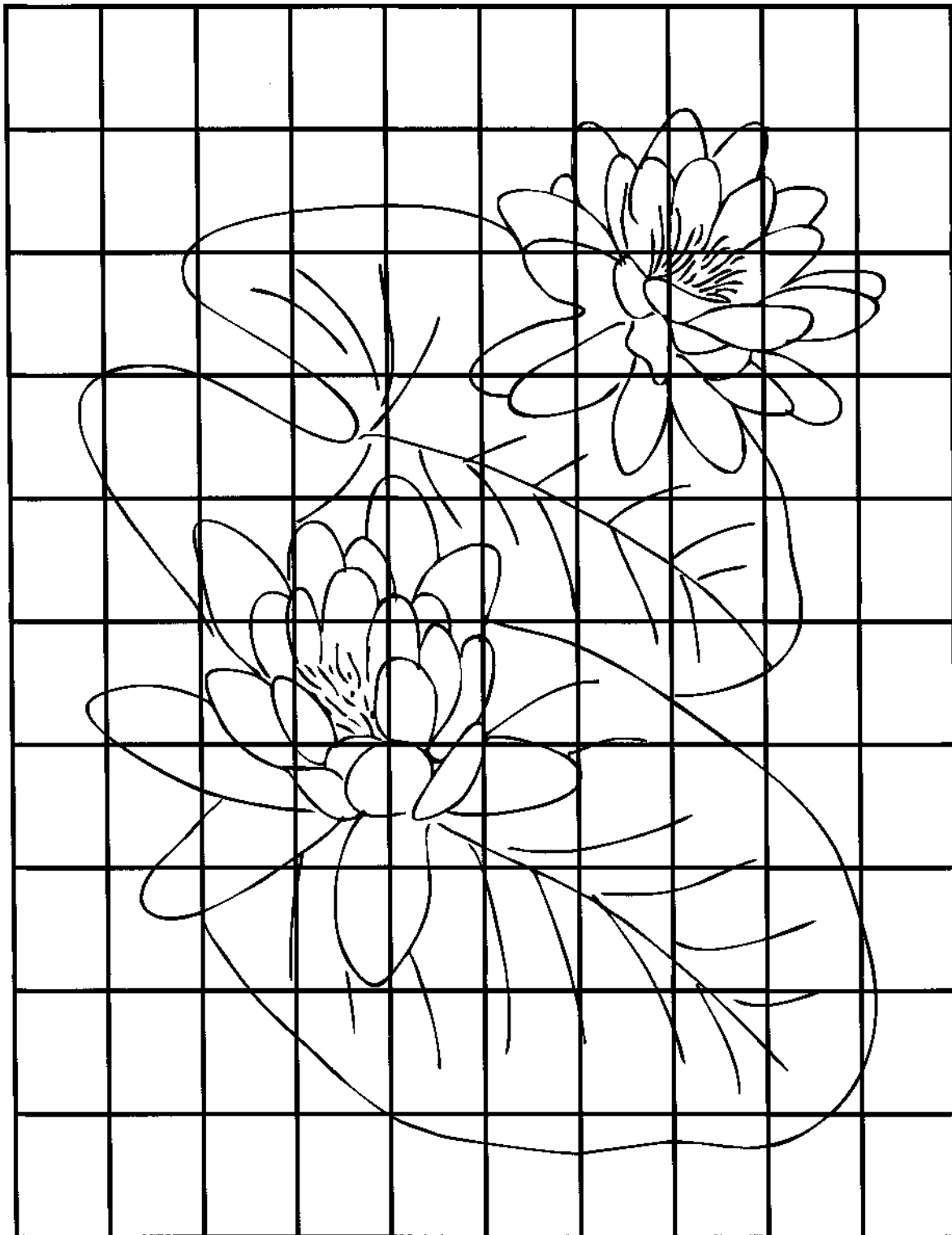


09U0211

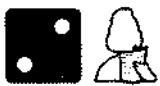




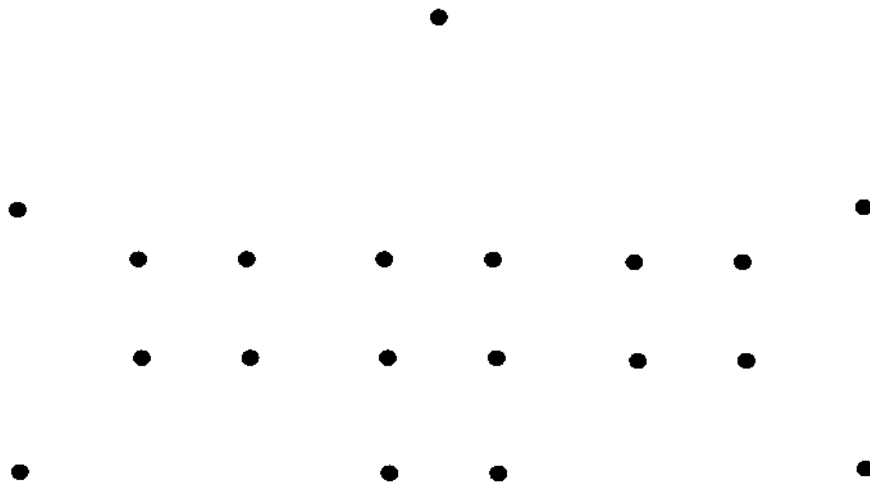
- 1 Witraż przedstawia roślinę, która rośnie na wodzie – grzybień żółty. Pokoloruj rysunek, uwzględniając przy wyborze kredek środowisko, w którym ta roślina żyje.



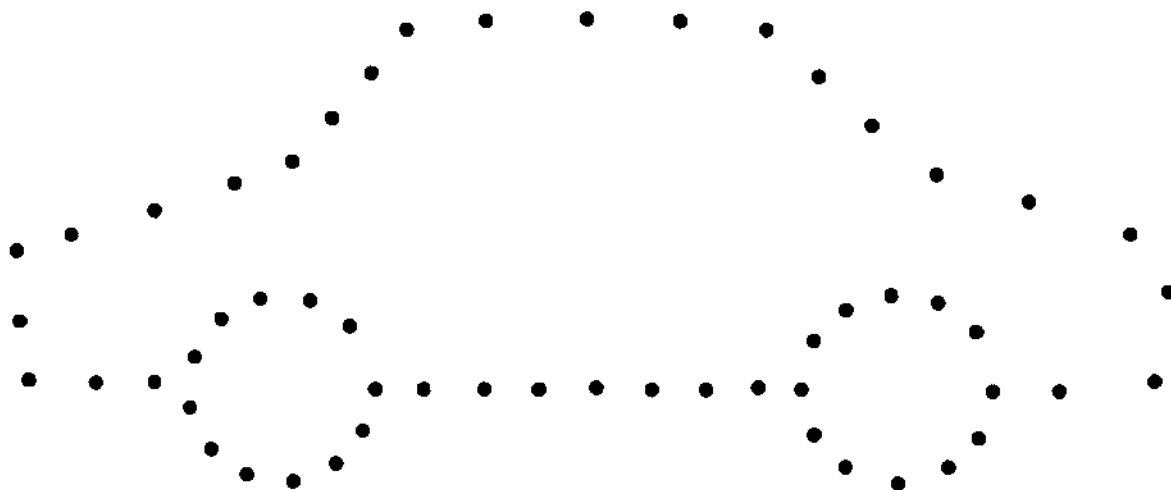
09U0211



W kolejnych przykładach połącz kropki tak, aby powstały z nich obrazki.
Czy domyślasz się, co przedstawiają?

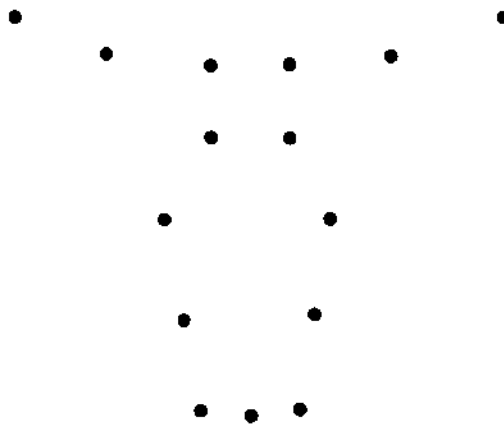


11U0911





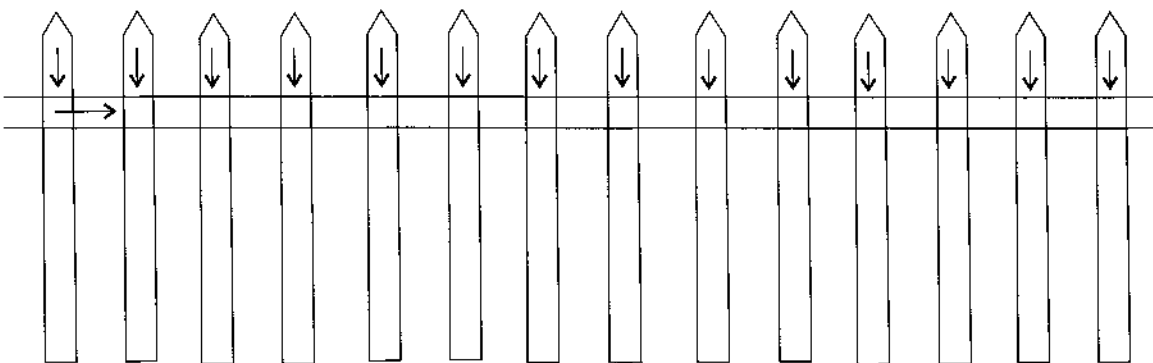
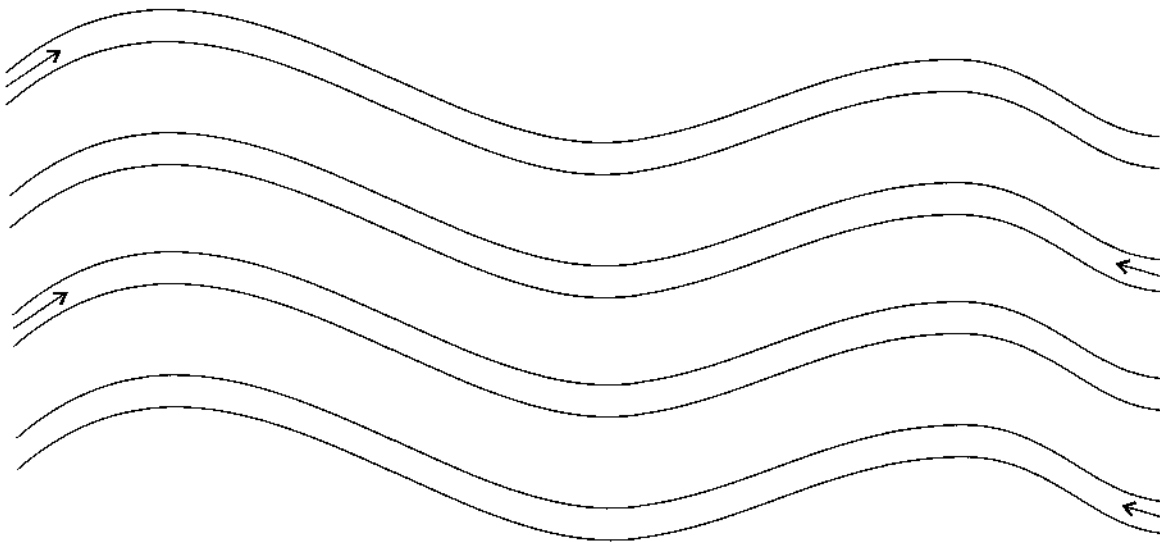
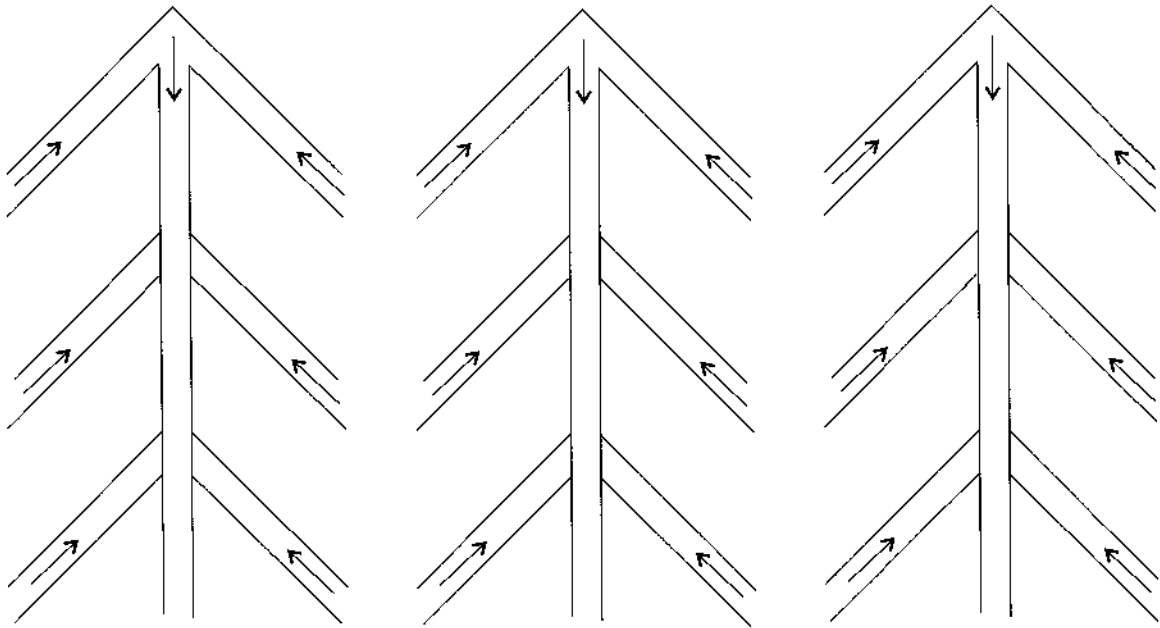
W kolejnych przykładach połącz kropki tak, aby powstały z nich obrazki.
Czy domyślasz się, co przedstawiają?



11 U0911



1 Rysuj linie zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałki, tak aby nie wykraczać poza linie lub nie dotykać wyznaczonych granic.

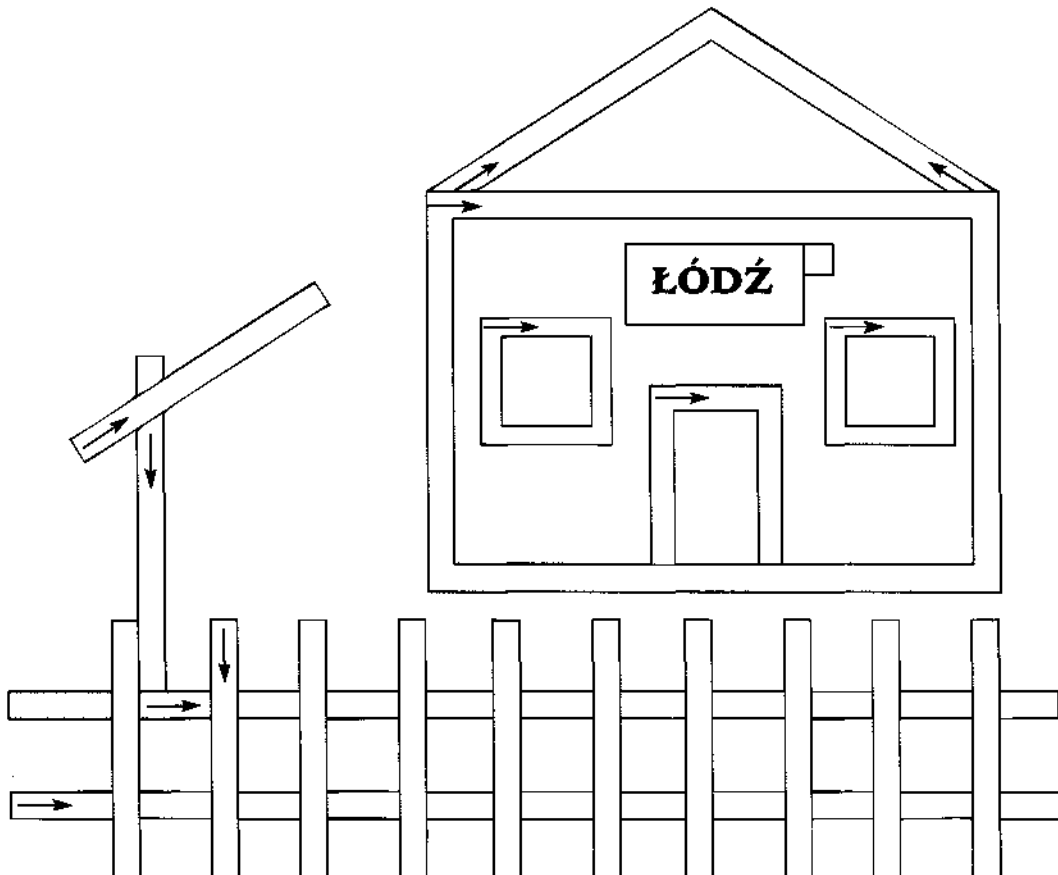
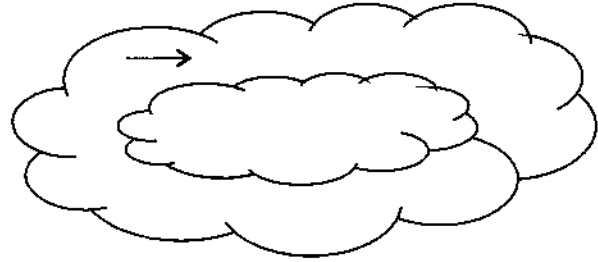
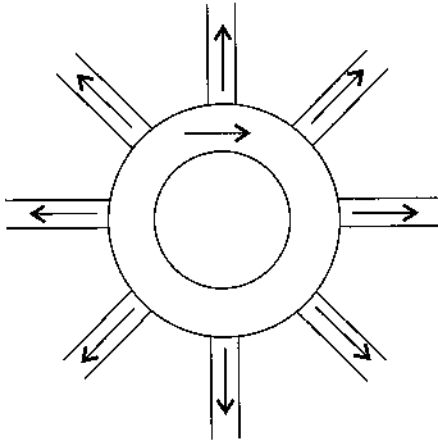


11L0911





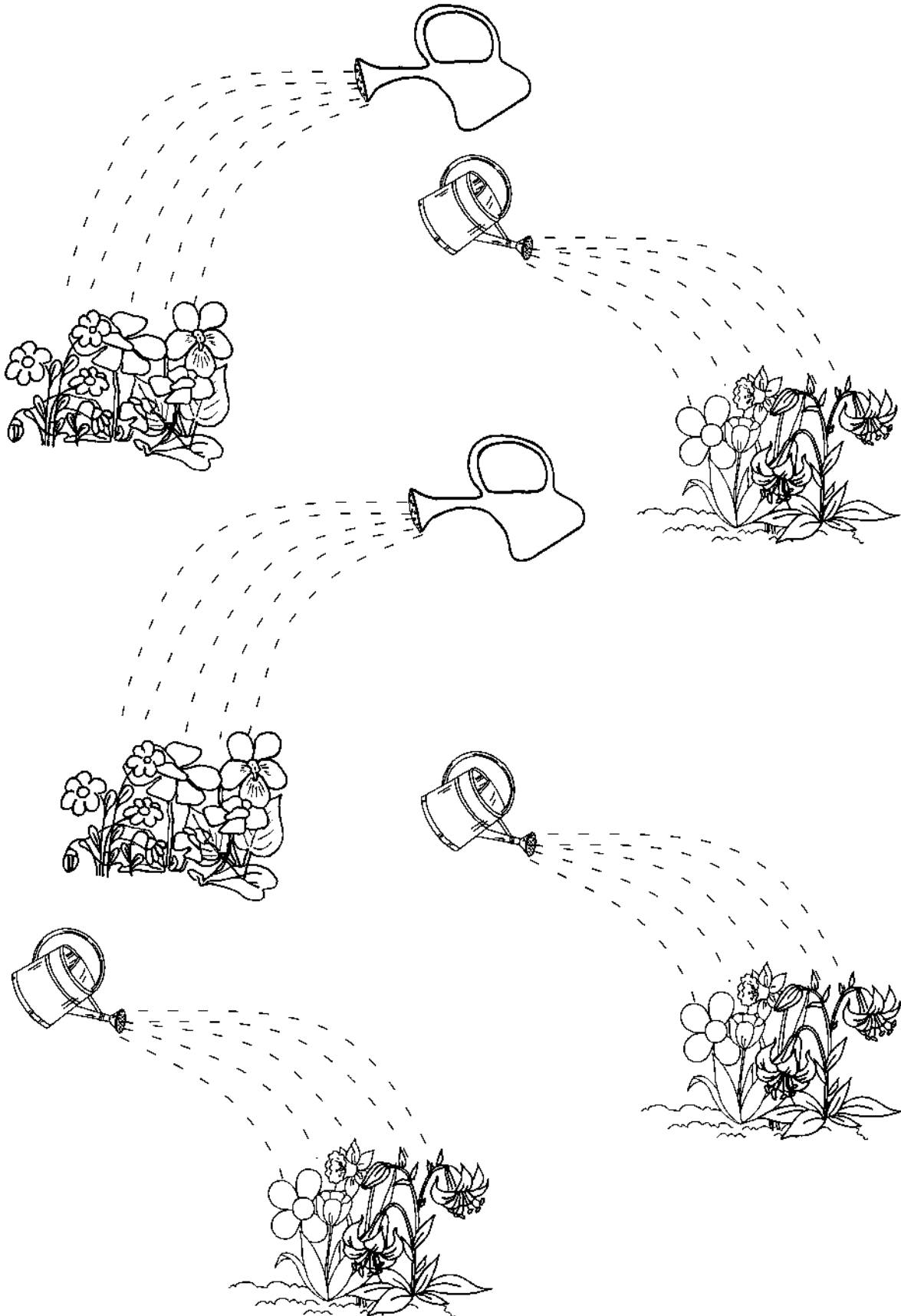
1 Rysuj linie zgodnie z kierunkiem wskazanym przez strzałki, tak aby nie wykroczać poza linie lub nie dotykać wyznaczonych granic.



11U0911



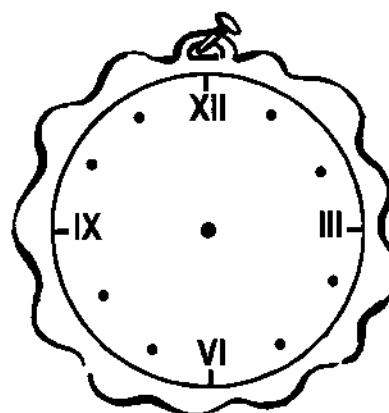
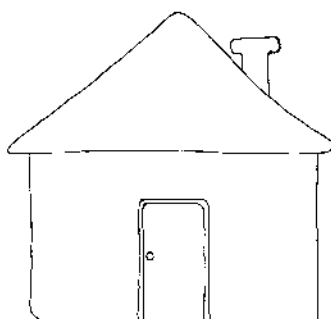
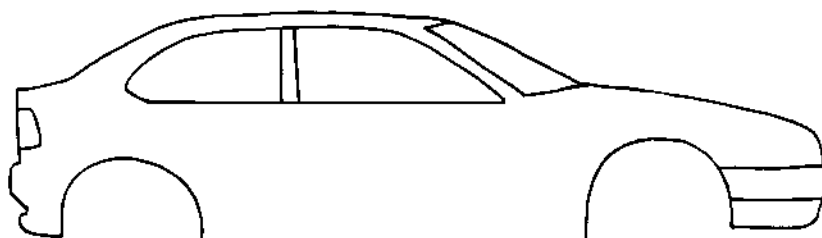
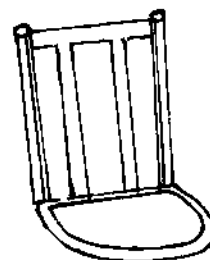
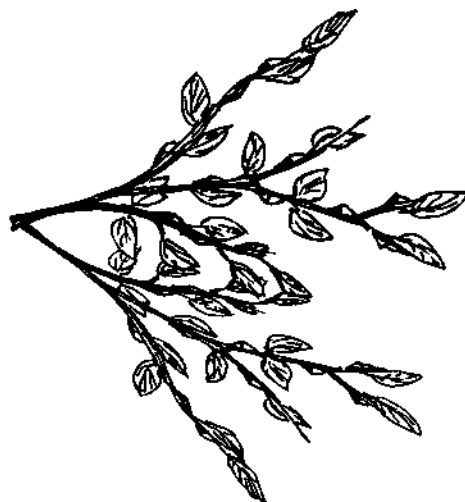
1 Podlej wszystkie kwiaty. Rysuj niebieską kredką po przerywanych liniach, nie odrywając kredki od papieru.



11U0911



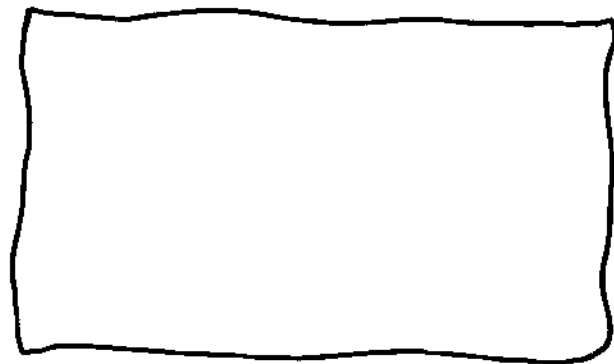
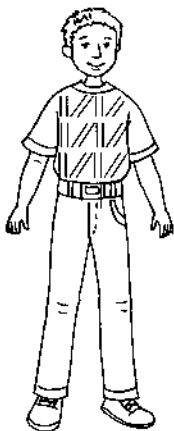
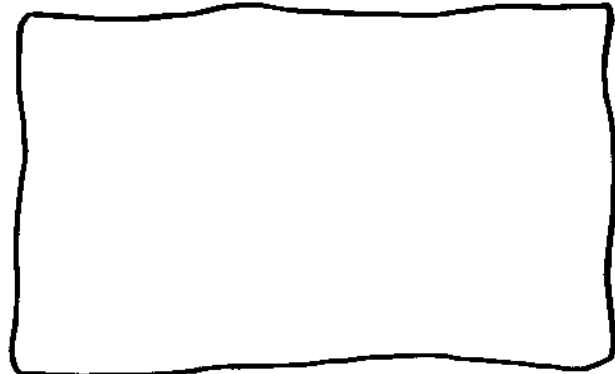
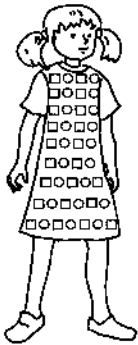
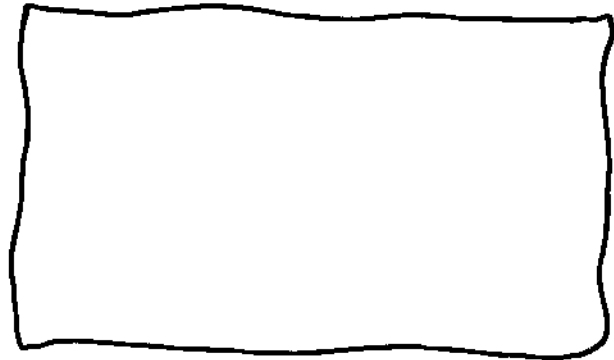
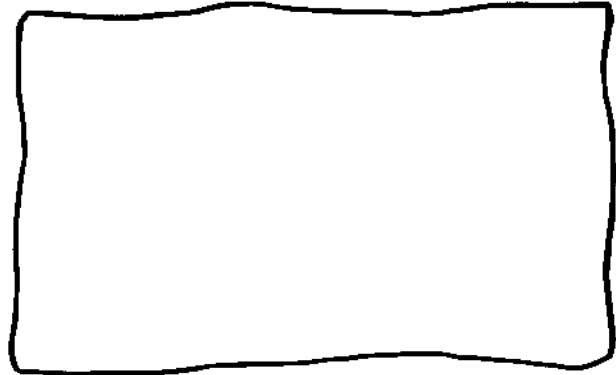
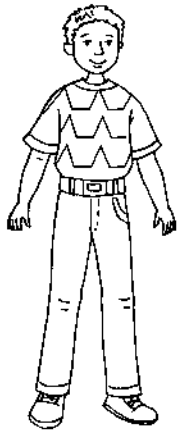
1 Uzupełnij rysunki o brakujące elementy.



11U0911



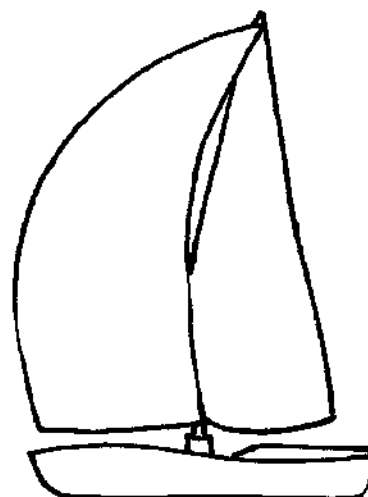
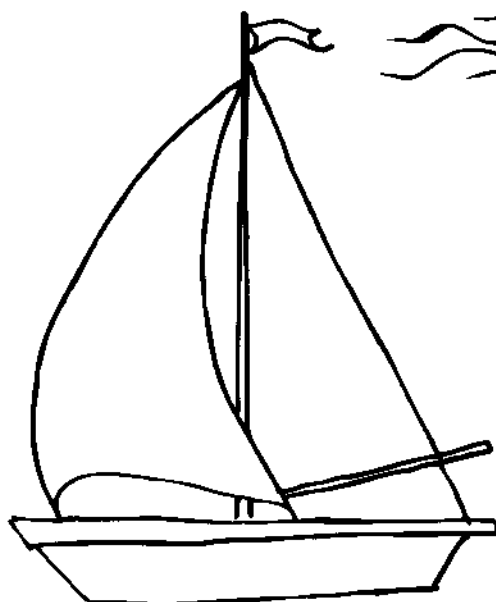
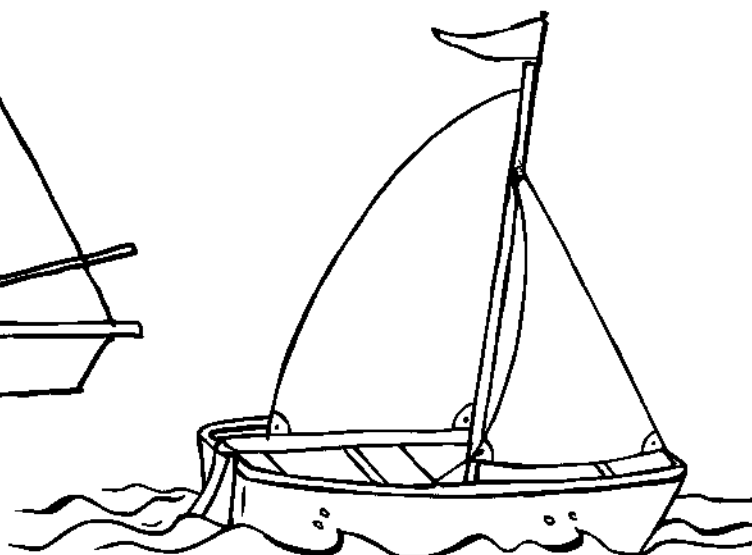
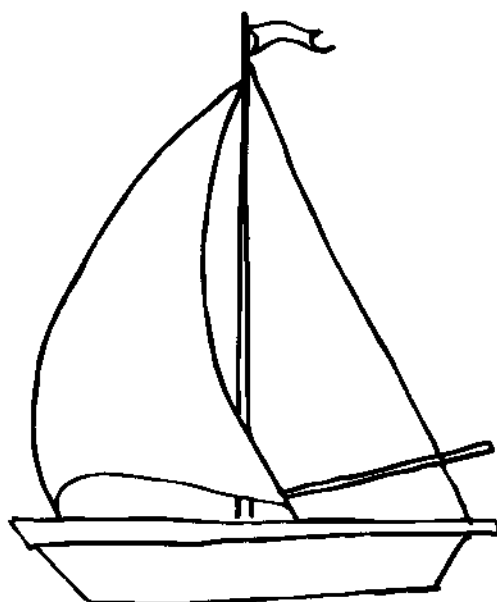
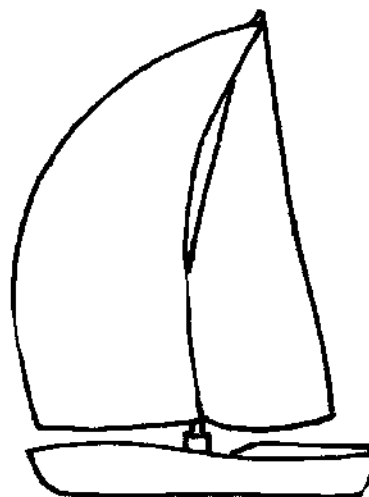
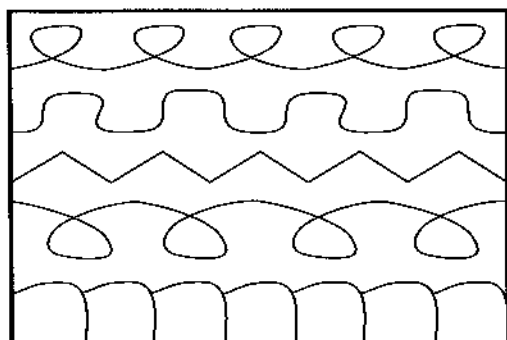
1 Ręczniki plażowe pokryj takimi wzorami, jakie widzisz na ubraniach dziewczyn i chłopców stojących obok.



11U0911

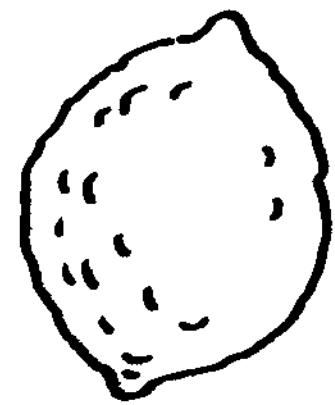
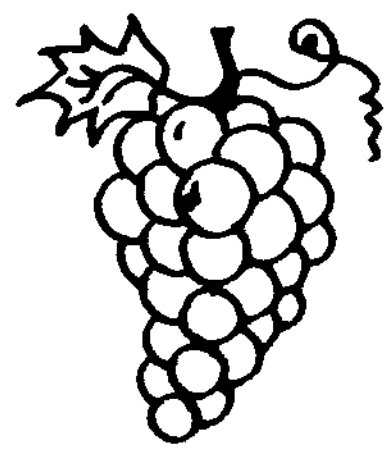
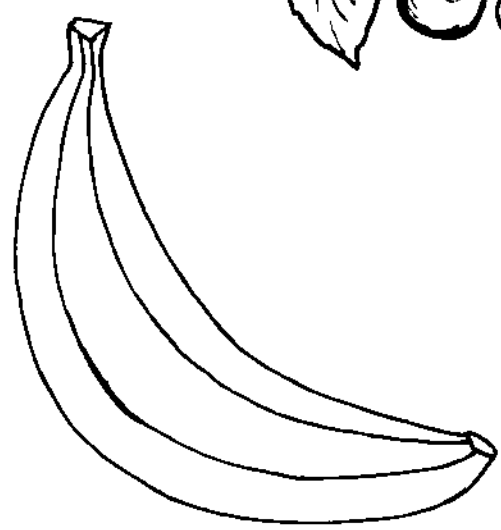
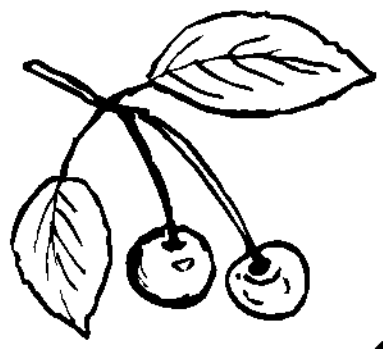
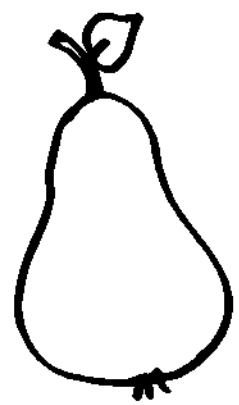
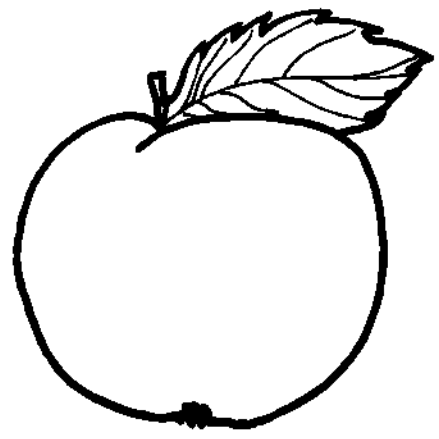


- 1 W regatach żeglarskich bierze udział pięć drużyn. Każda z drużyn reprezentuje inne barwy klubowe. Za pomocą różnych kolorów nanieś wzory narysowane w ramce na żagle.





Obrysuj wszystkie owoce w niewielkiej odległości od kreski. Nie rysuj po linii.

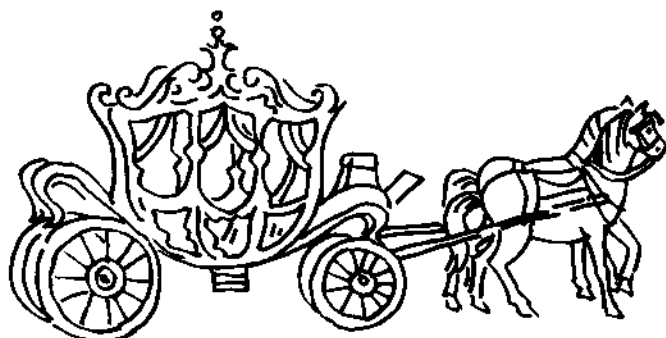
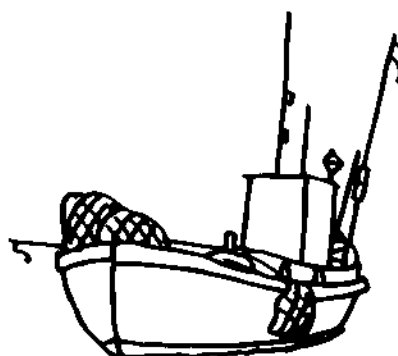
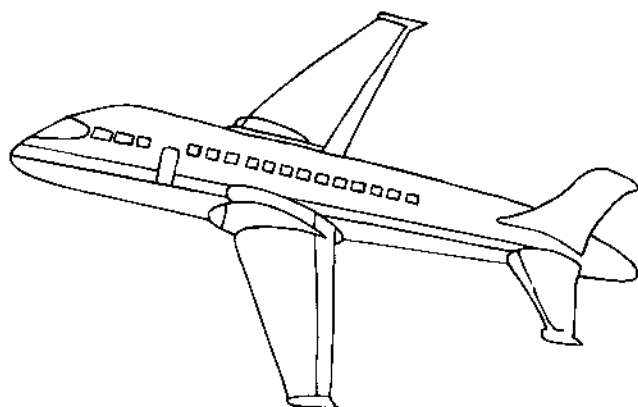
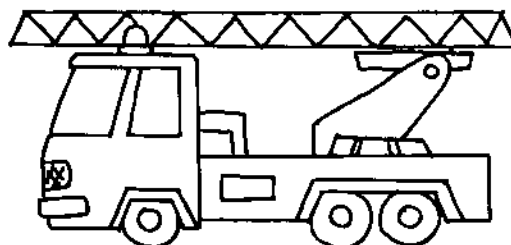
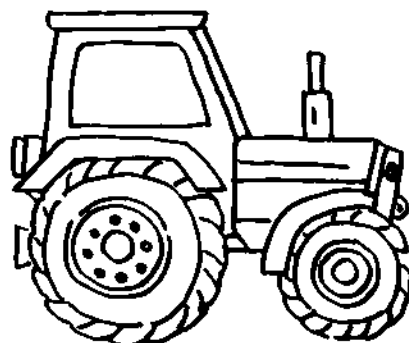
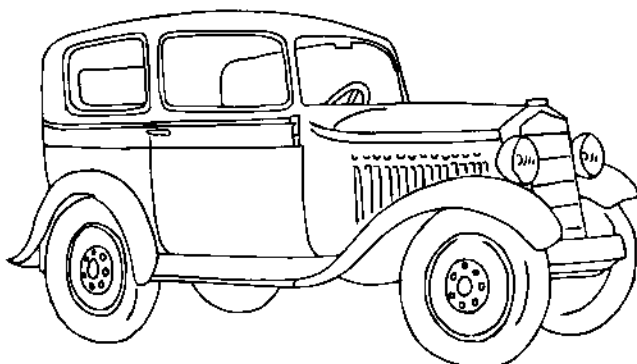


11U0911





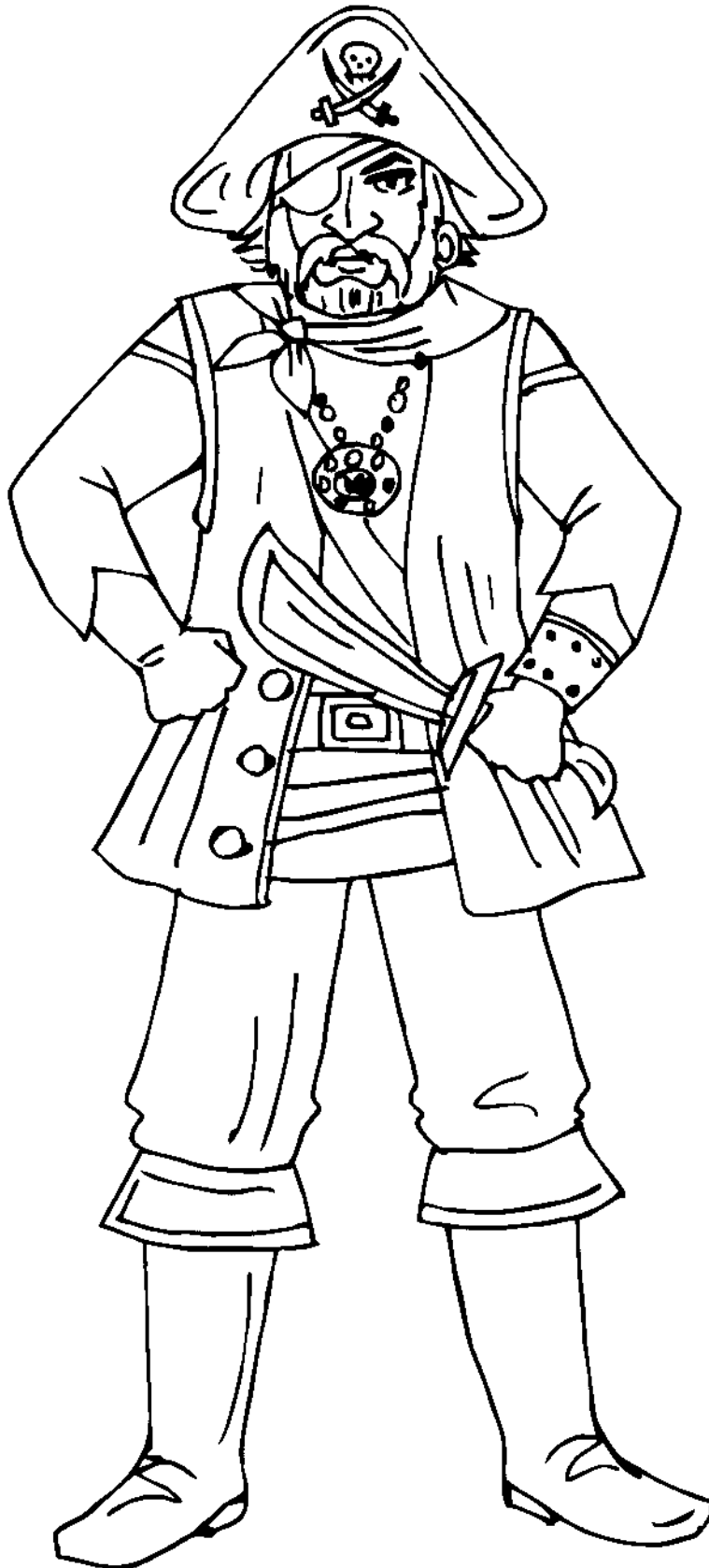
1 Obrysuj wszystkie pojazdy w niewielkiej odległości od kreski. Nie rysuj po linii.



11U0911



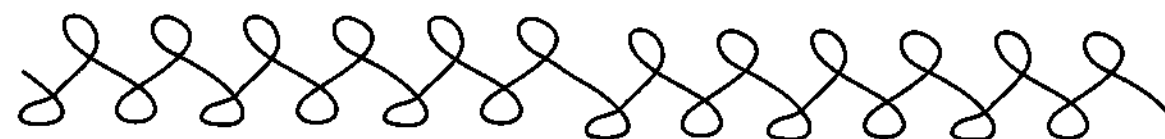
Przekalkuj najdokładniej, jak potrafisz.



11U0911



1 Przekalkuj szlaczki najdokładniej, jak potrafisz. Zdejmij kalkę i porównaj z oryginałem.

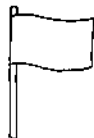
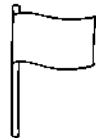
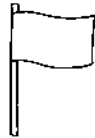


1100911





Narysuj trasę rowerzysty przejeżdżającego obok wszystkich chorągiewek.

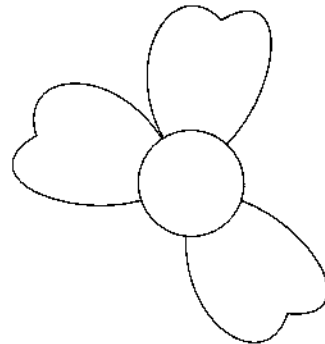
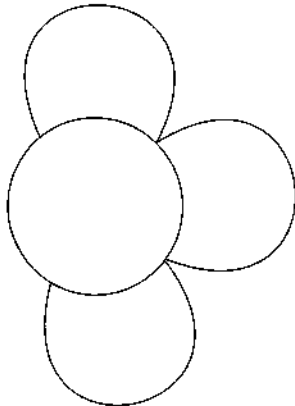
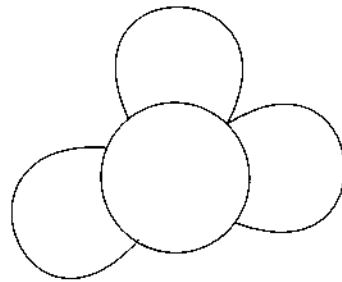
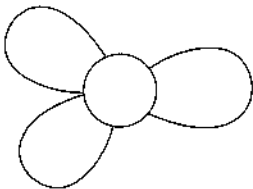
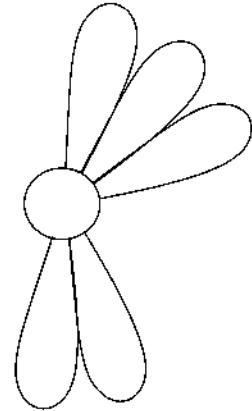
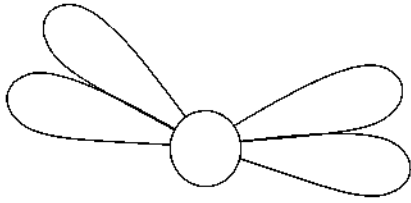
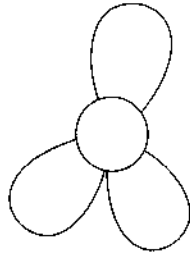
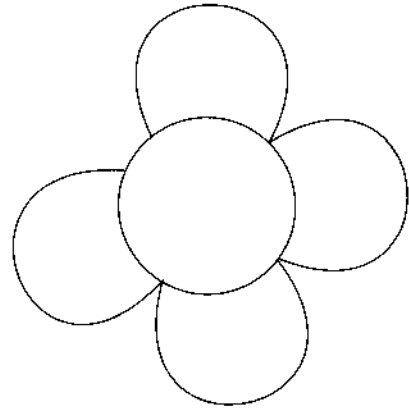
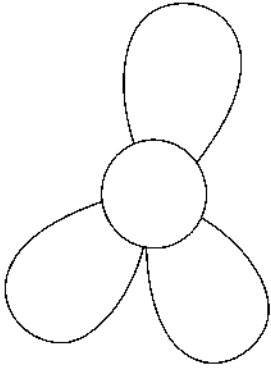


11U0911





1 Dorysuj płatki wszystkim rumiankom.



110911

1

Narysuj trasę skaczącej żaby na: co drugi kamień, co trzeci kamień, co czwarty kamień.



Żaba skacze

11U0911



Do każdej parasolki dorysuj rączkę.



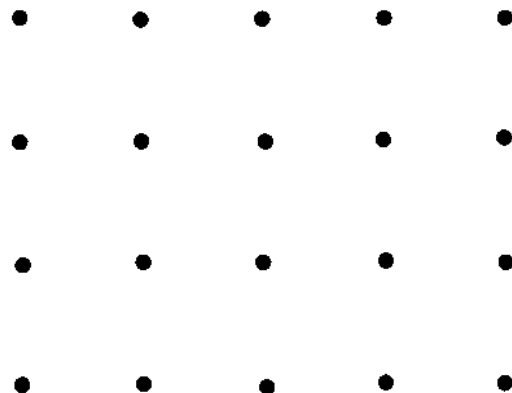
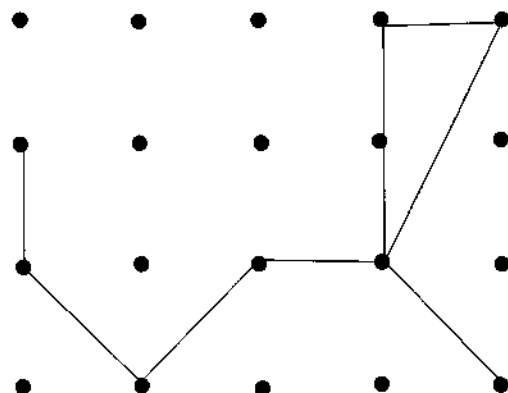
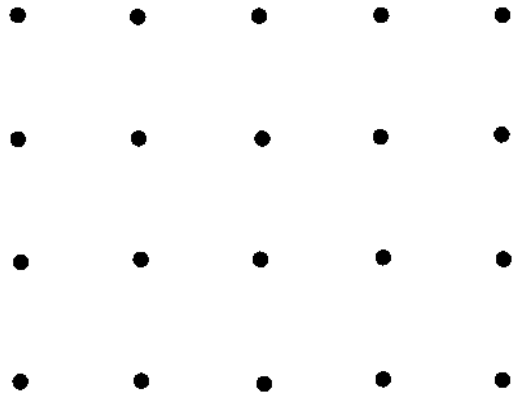
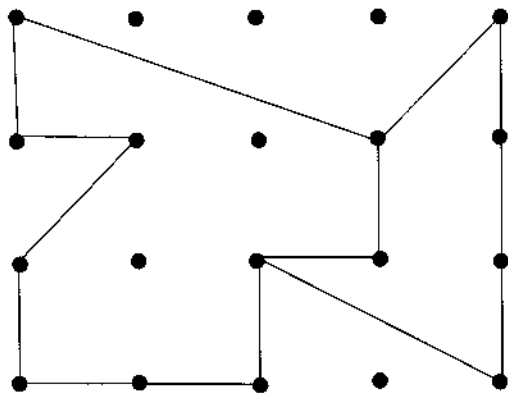
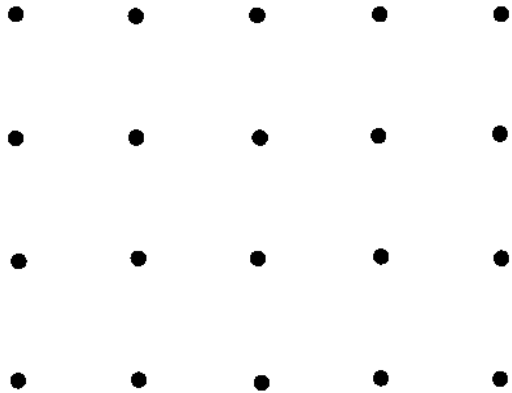
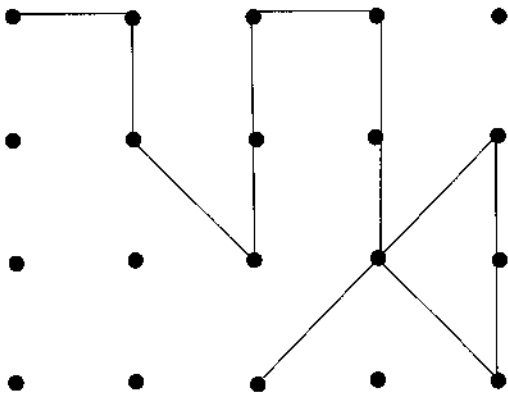
W linijkach poniżej napisz szereg połączonych ze sobą elementów, które rysowałeś powyżej.



11U0911



Skopiuj poniższe figury. Staraj się, aby kreski rysowane pomiędzy kropkami były proste.

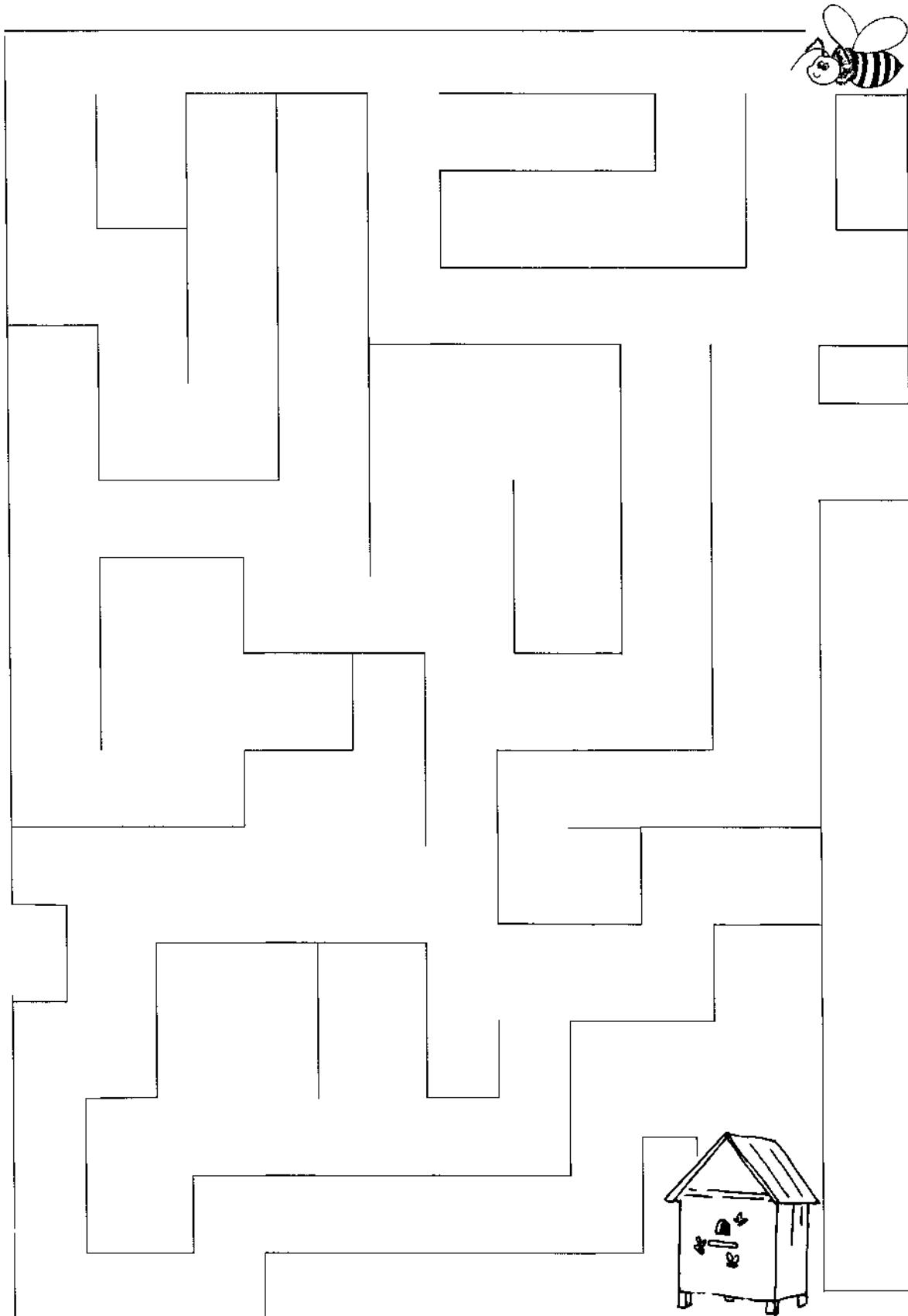


11U0911





Narysuj lot pszczoły do ula, nie odrywając ołówka od papieru.

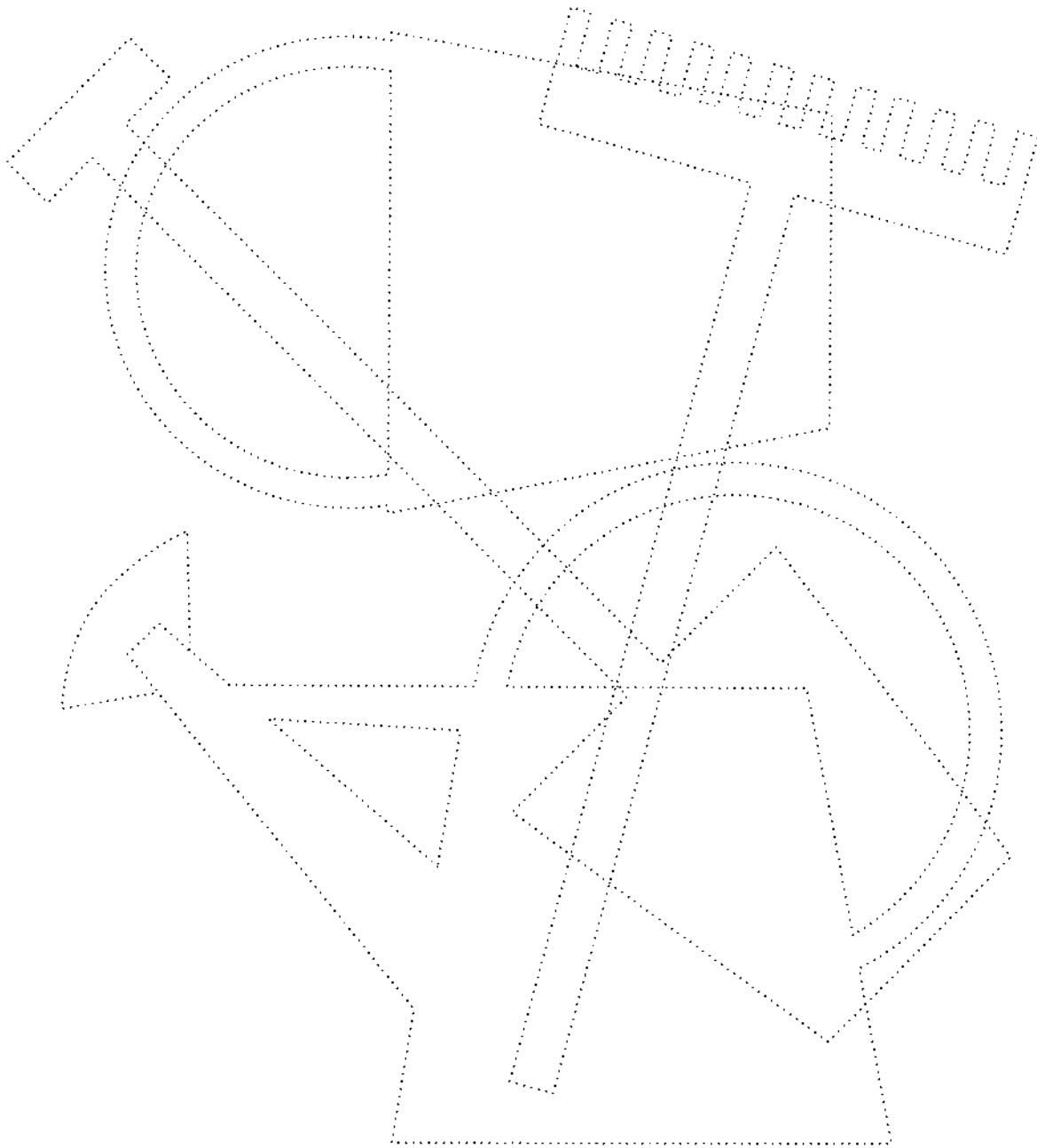


11U0911



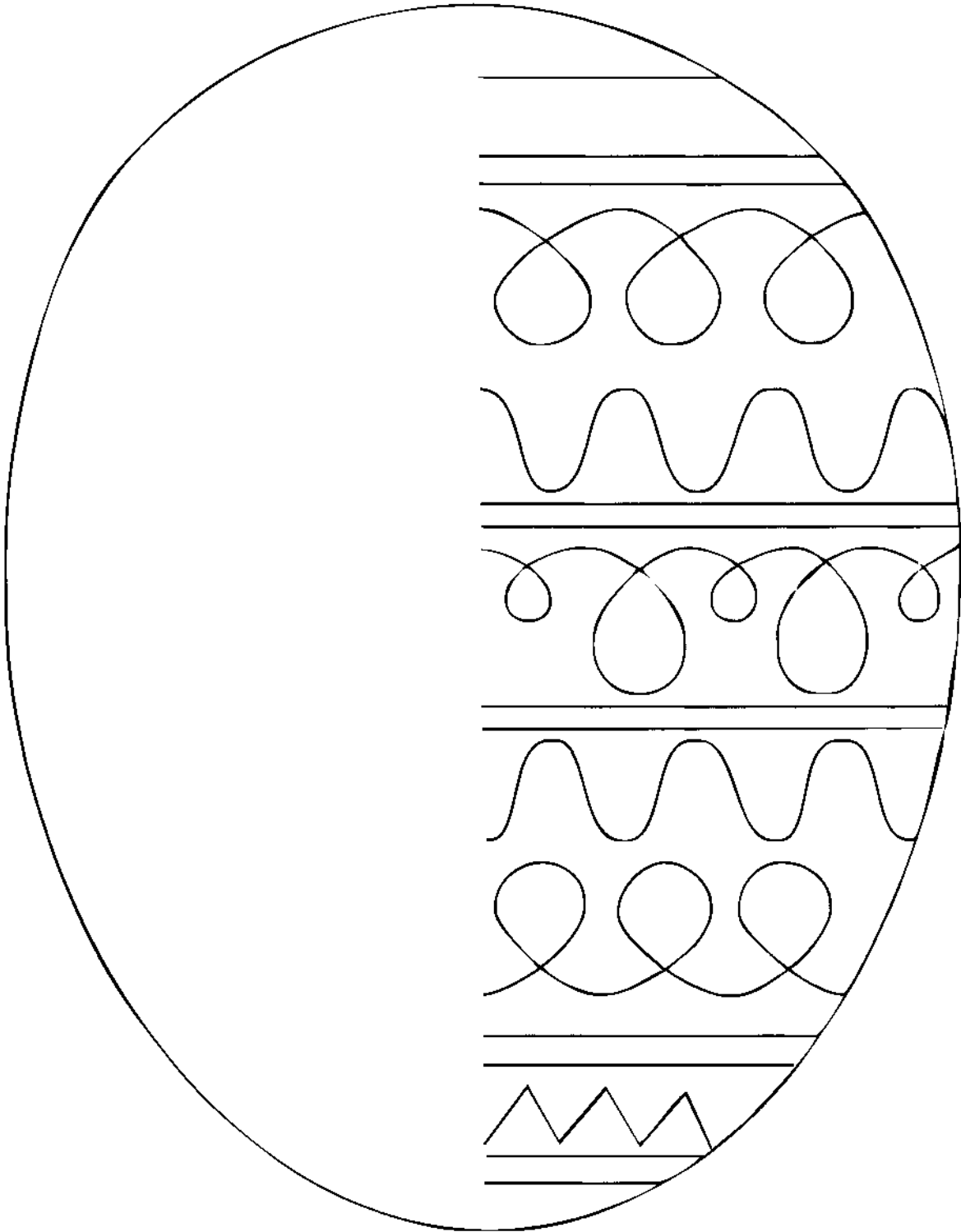


Policz, ile narzędzi ogrodniczych znajduje się na tej stronie. Zmieniając kolory kredki dla każdego przedmiotu, rysuj po liniach. Następnie dokończ szlaczek na dole kartki.



13U0212

10



13U0212

Dokończ rysowanie pisanek.





Połącz cyfry od 1 do 43.

18 ● 19 ● 24 ● 25 ●

17 ● 26 ●

20 ● 23 ●

16 ● 21 ● 22 ● 27 ●

15 ● 28 ●

14 ● 29 ●

11 ● 13 ● 30 ●

10 ● 12 ● 31 ● 32 ●

9 ● 8 ● 7 ● 35 ● 33 ●

5 ● 6 ● 36 ● 34 ●

4 ● 37 ●

3 ● 38 ●

39 ●

40 ● 41 ●

1 ● 2 ● 42 ●

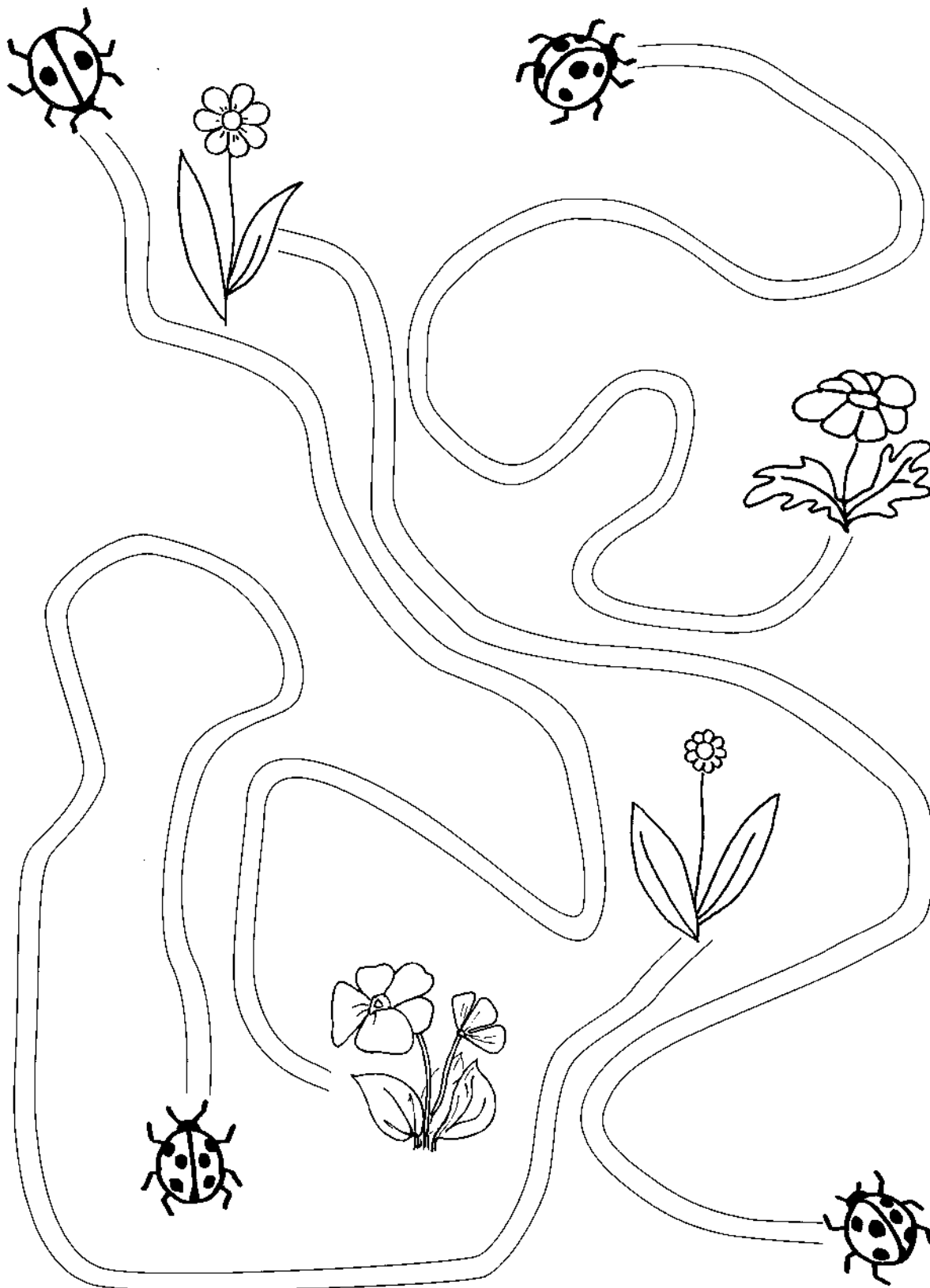
43 ●

13UJ0212





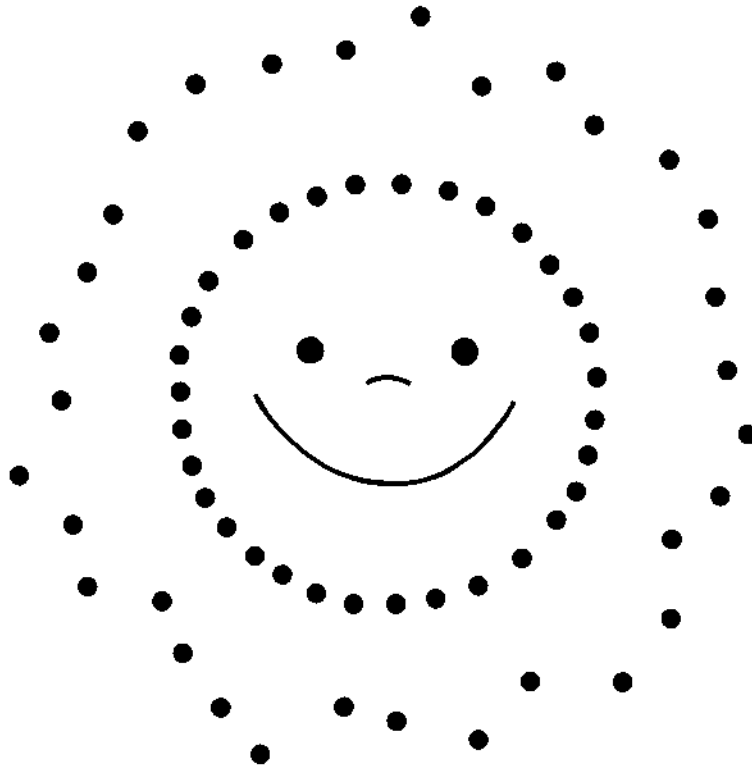
1 Na których kwiatkach usiądą biedronki? Poprowadź linie, nie odrywając ołówka od papieru. Na koniec pokoloruj kwiaty.



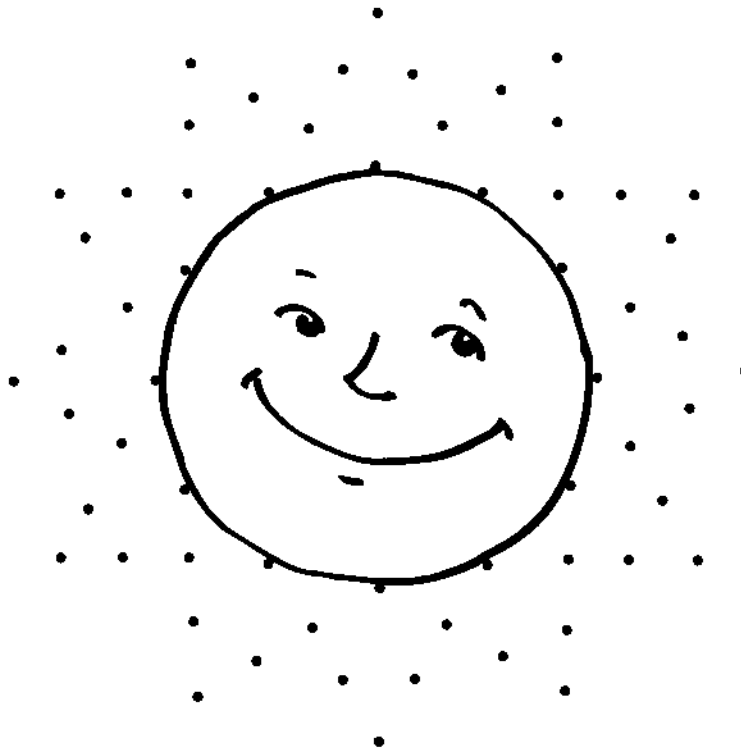
13U0212



1 Dorysuj promienie do słońca, łącząc po dwie kropki tak, aby linie nie przecinały się. Nie przekraczaj kartki.

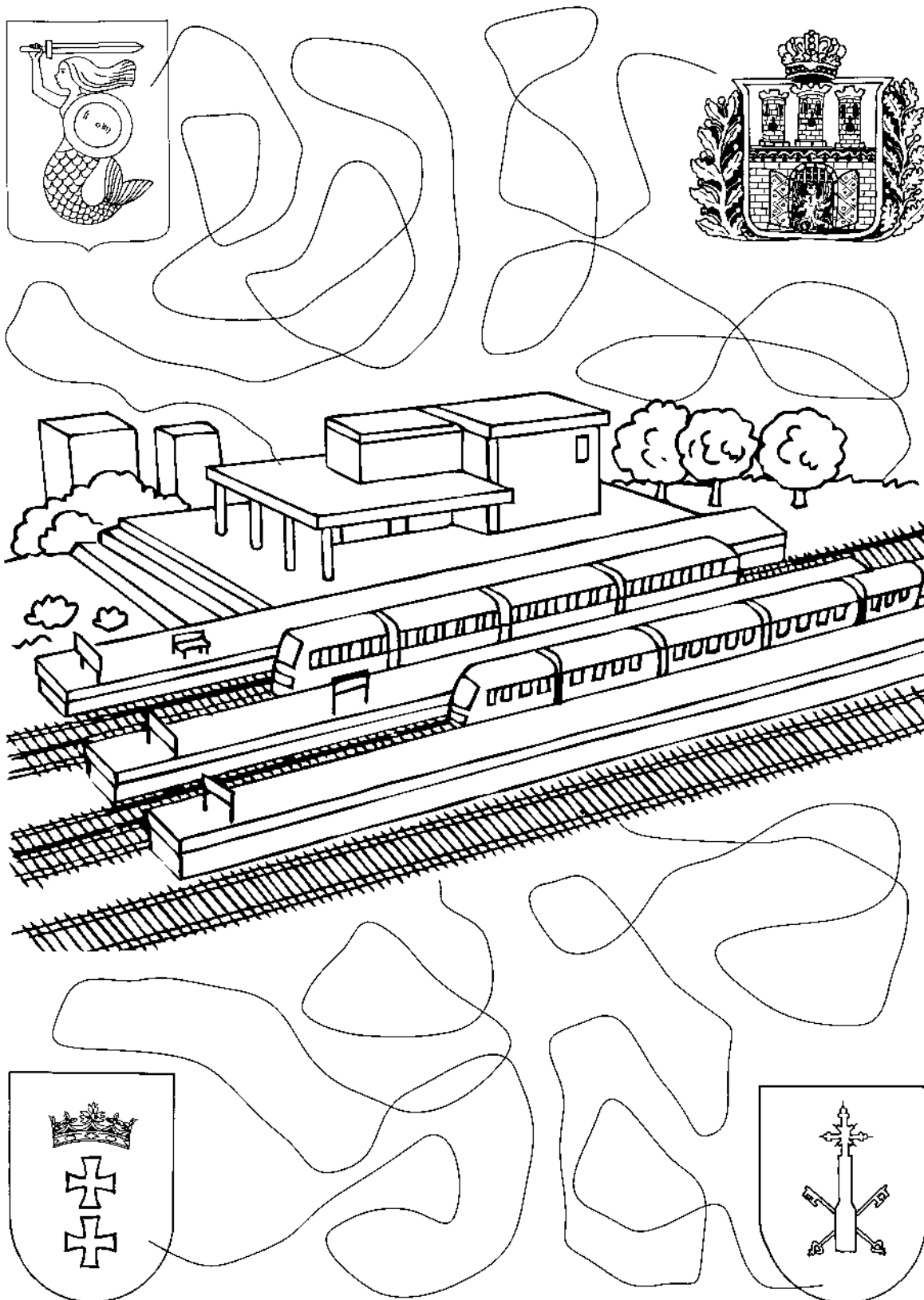


2 Dorysuj do słońca promienie. Rysuj po liniach najdokładniej, jak potrafisz.





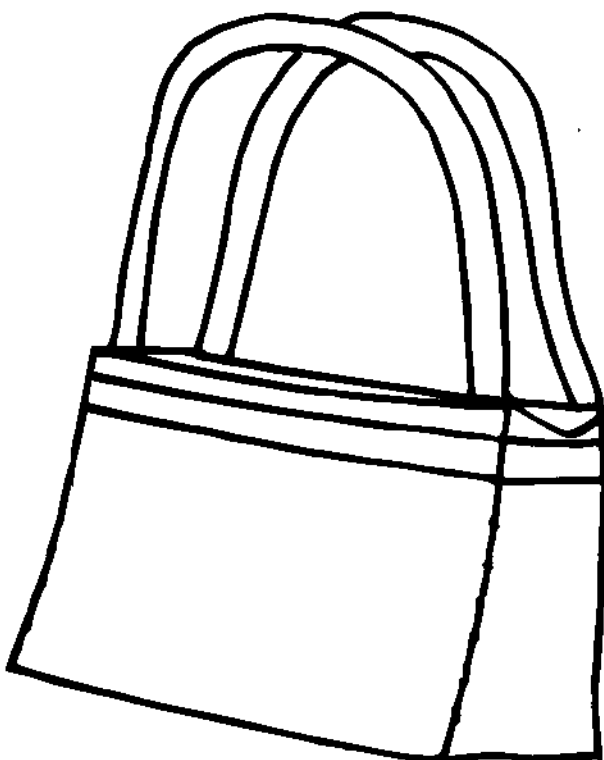
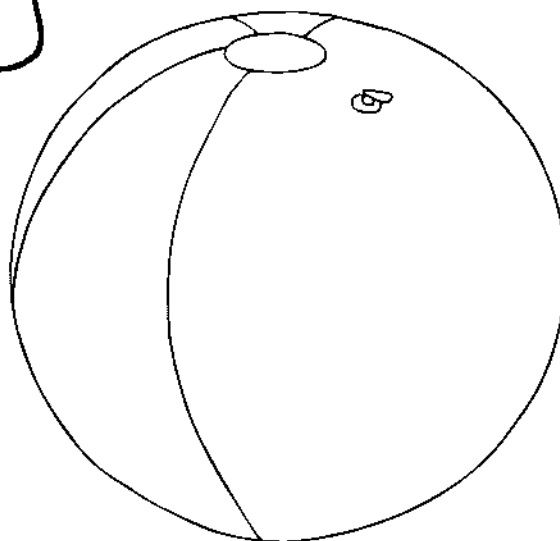
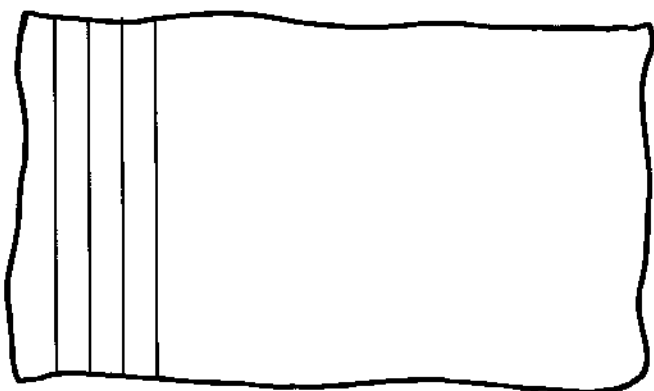
- 1 Czy pociąg jedzie do Krakowa, czy do Szczecina? Najpierw palcem sprawdź trasy pociągów, zanim zdecydujesz się, którym pojedziesz na wakacje. Gdy wybierzesz miasto, narysuj trasę jeszcze raz, ale za pomocą kredki. Nie odrywaj ręki od kartki.



13U0212



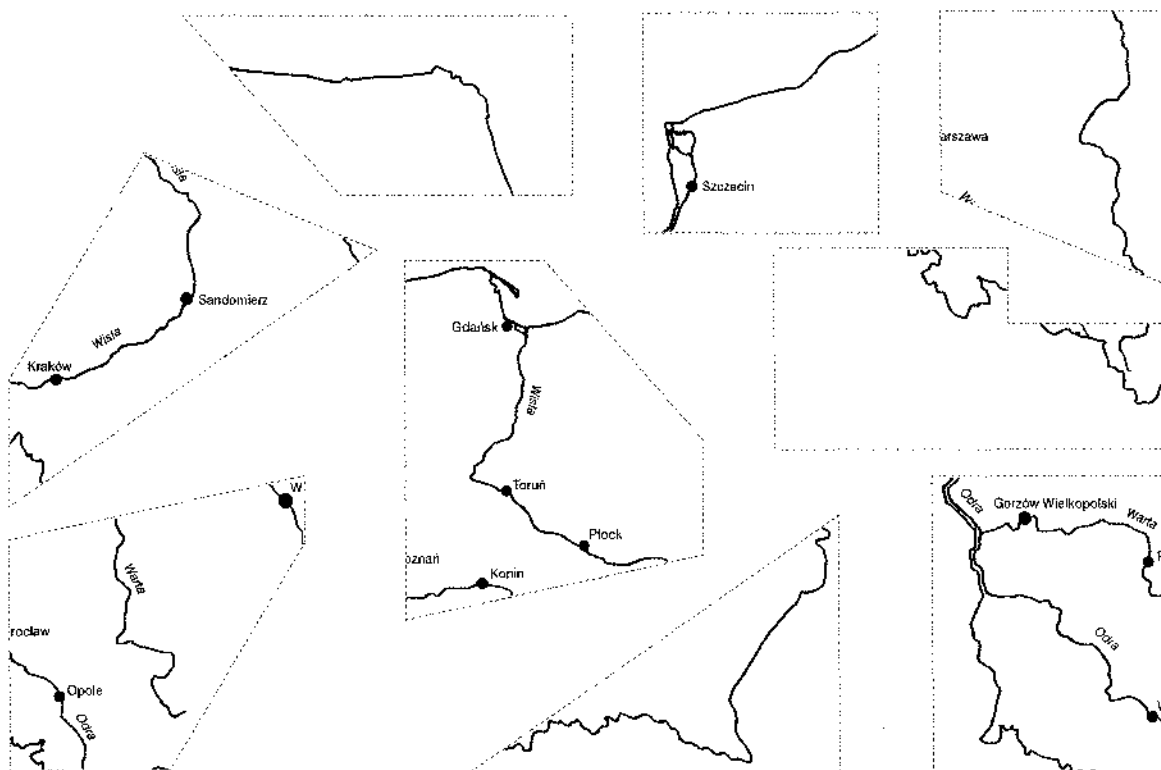
Dokończ ozdabianie wszystkich przedmiotów, które zabierzesz na plażę.



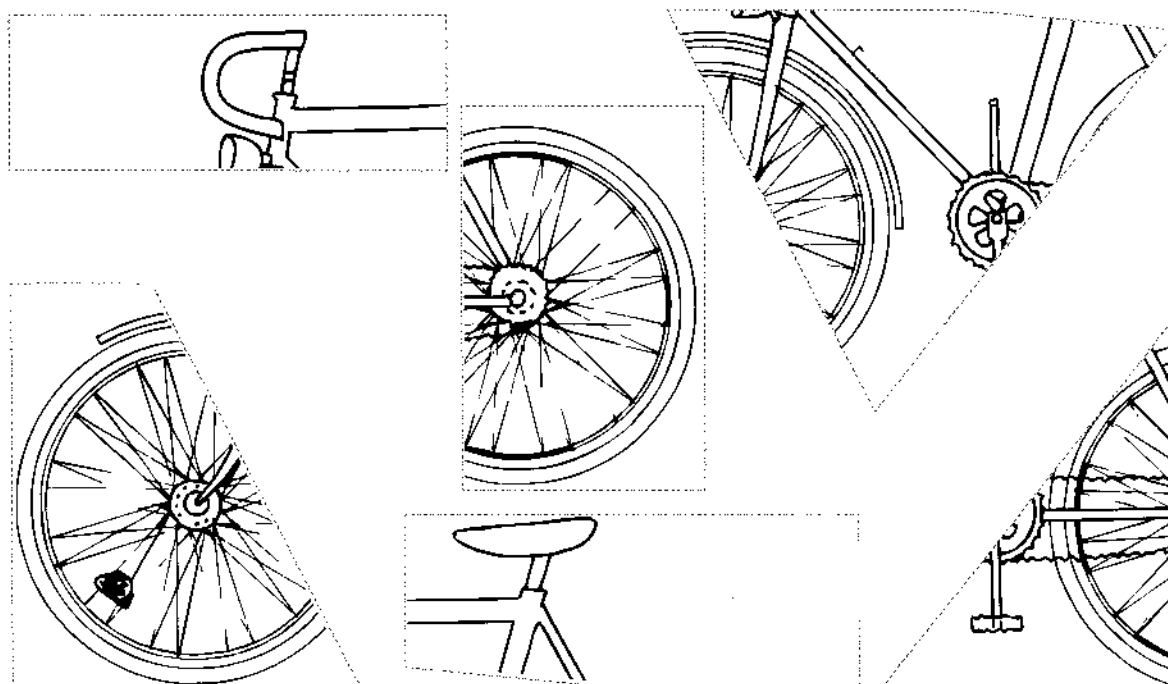
1300212



- 1 Wytnij puzzle i ułóż mapę Polski. Wskaż miejsce na mapie, w którym spędziłeś wakacje.

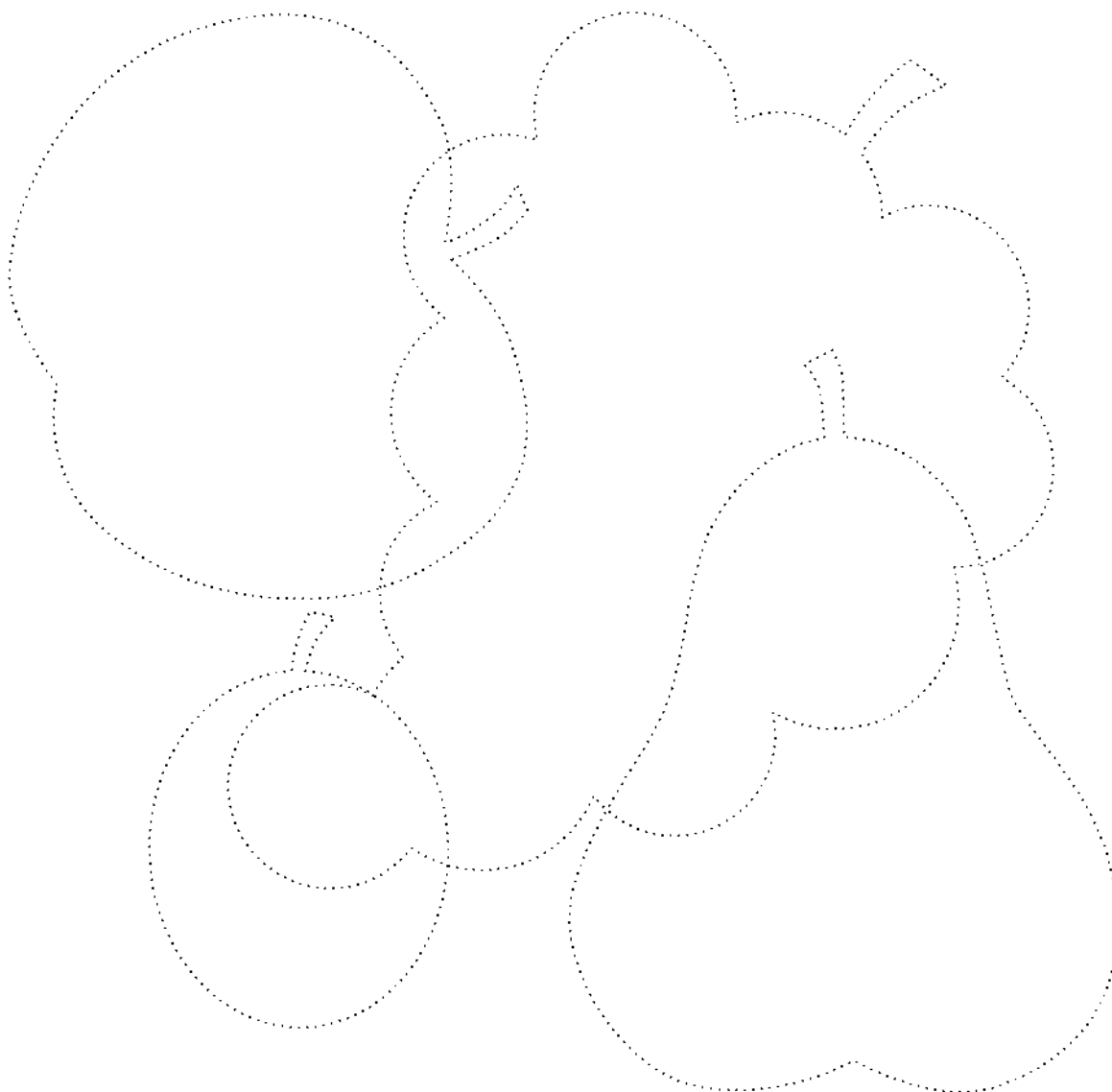


- 2 Wytnij puzzle i ułóż pojazd, z którego najczęściej korzystamy latem.





1 Odszukaj owoce, policz i nazwij je. Następnie obrysuj ich kontury najpierw palcem, a potem kredką.

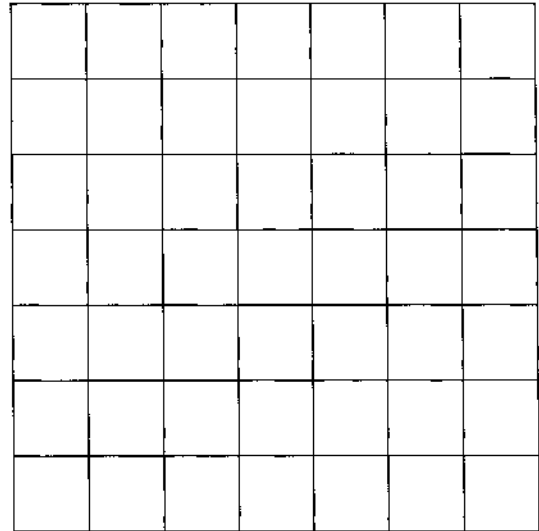
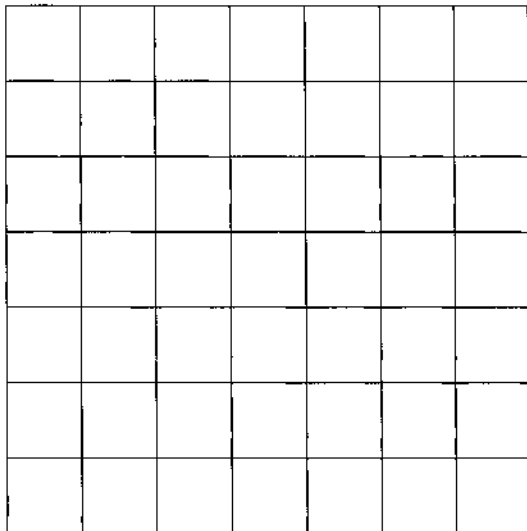
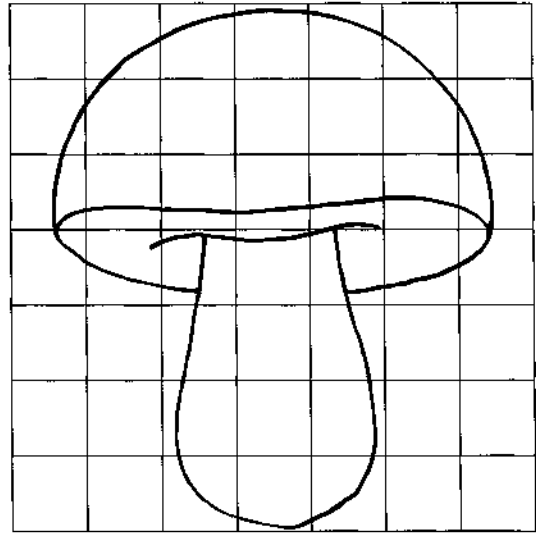
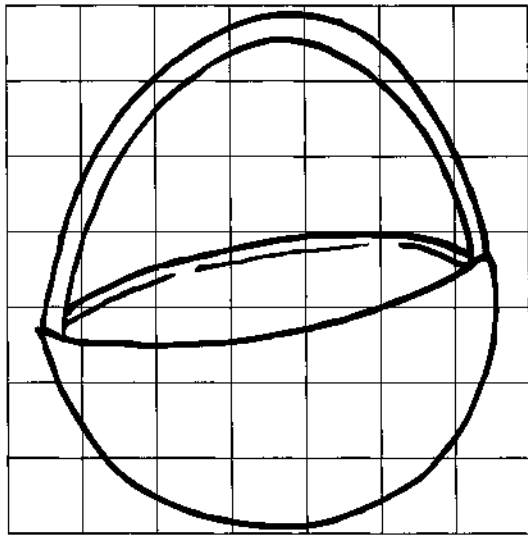


13U0212





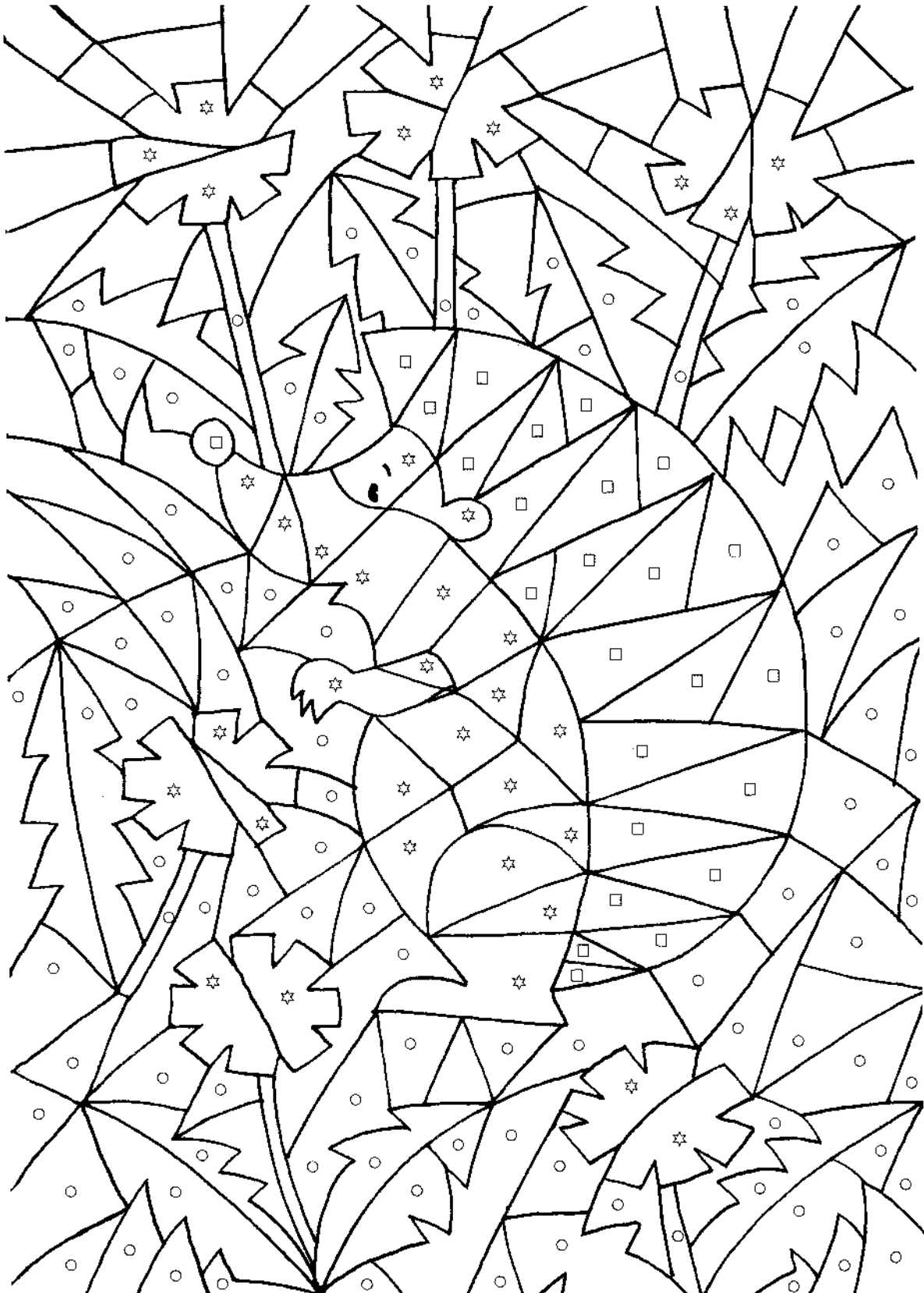
1 Przyjrzyj się uważnie obrazkom i narysuj takie same w kratkach niżej.



13U0212



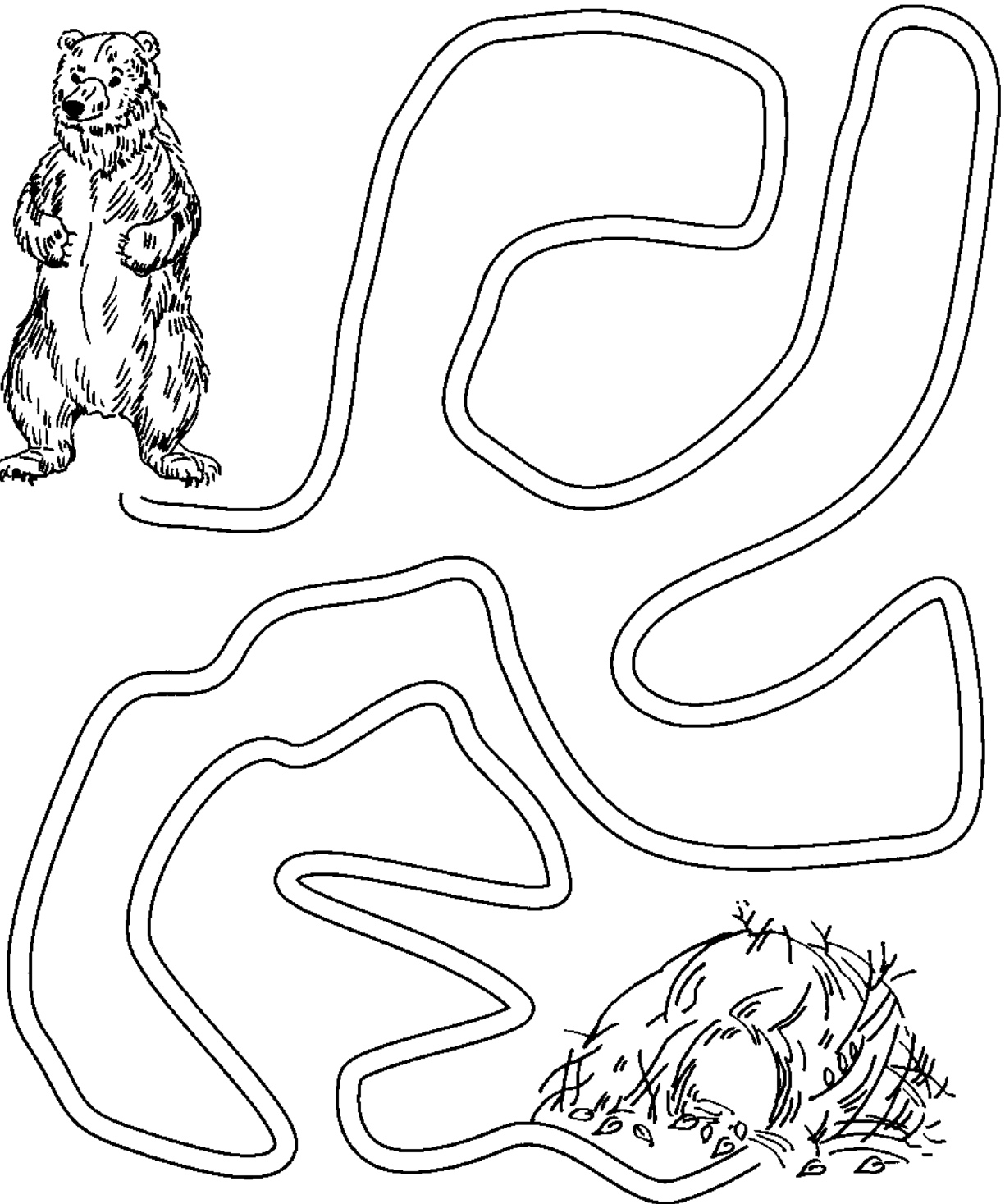
- 1 Pomaluj obrazek zgodnie z instrukcją: pola z kwadratami – na kolor brązowy, pola z gwiazdkami – na kolor żółty, pola z kółkami – na kolor zielony. Co widzisz na obrazku?



13U0212



- 1 Niedźwiedź brunatny szykuje się do snu zimowego. Wskaż mu drogę do legowiska. Narysuj drogę bez odrywania ołówka od papieru. Następnie dokończ szlaczek na dole kartki.

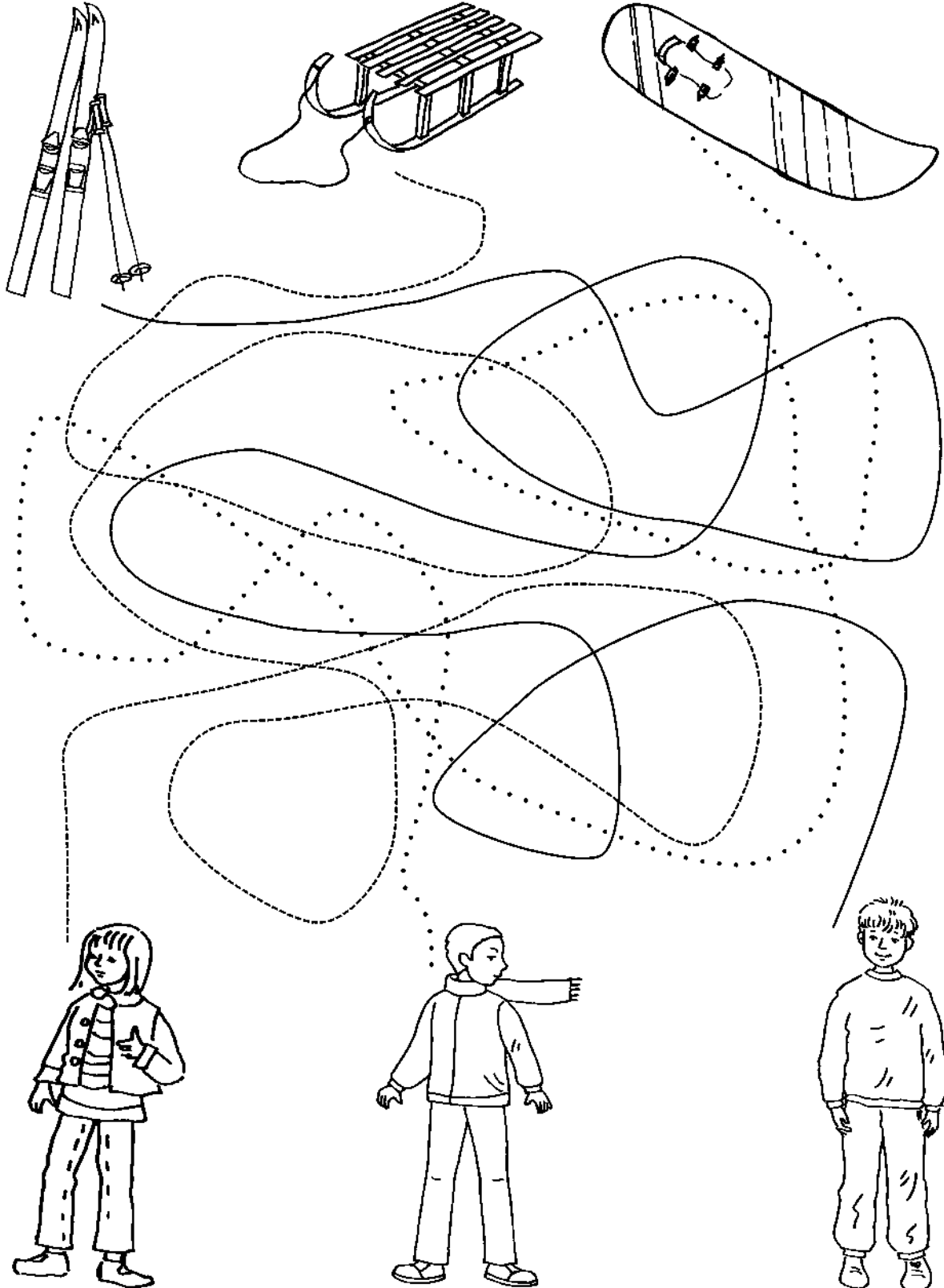


13U0212

ie



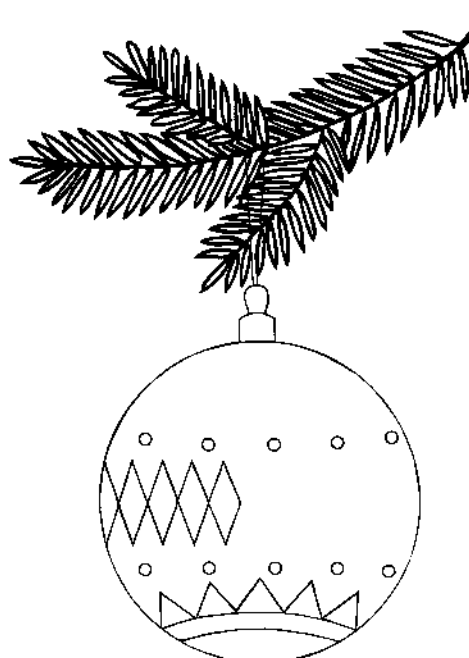
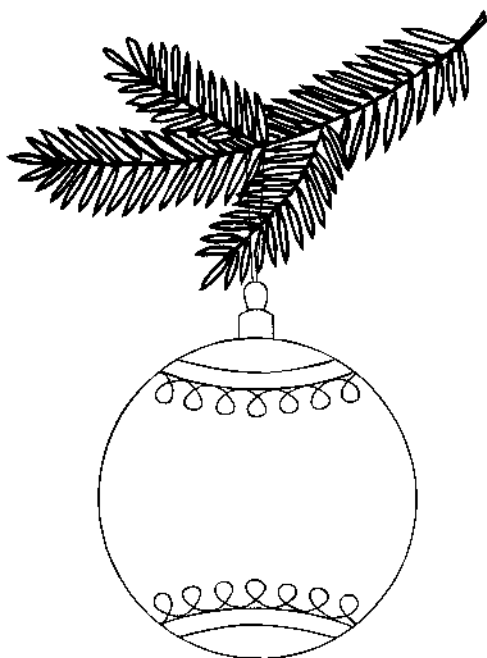
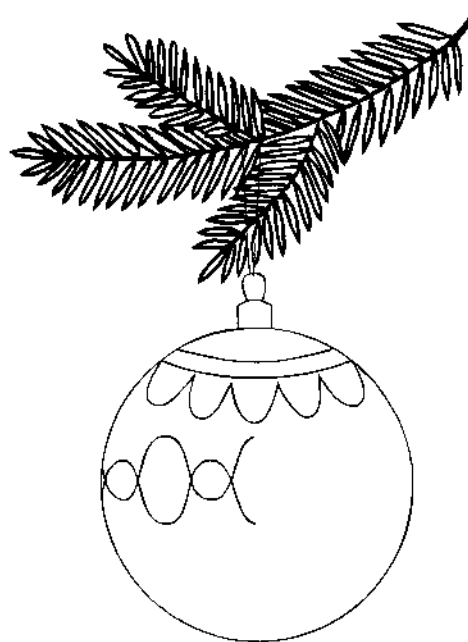
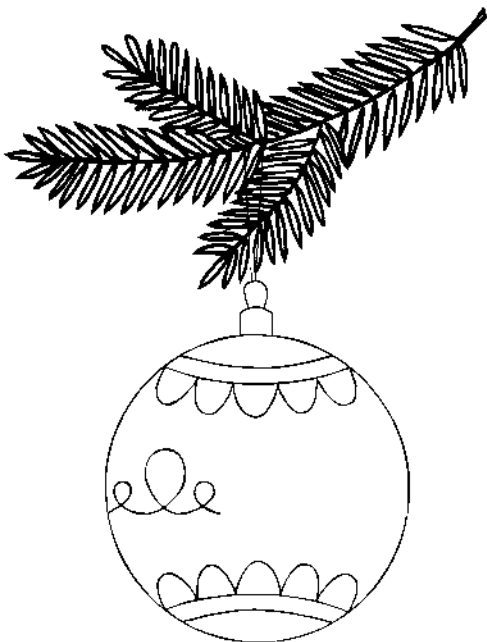
1 Rysując linie po śladzie, sprawdź, na czym jeżdżą Antek, Oskar i Zosia w czasie zimy.



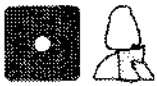
13U0212



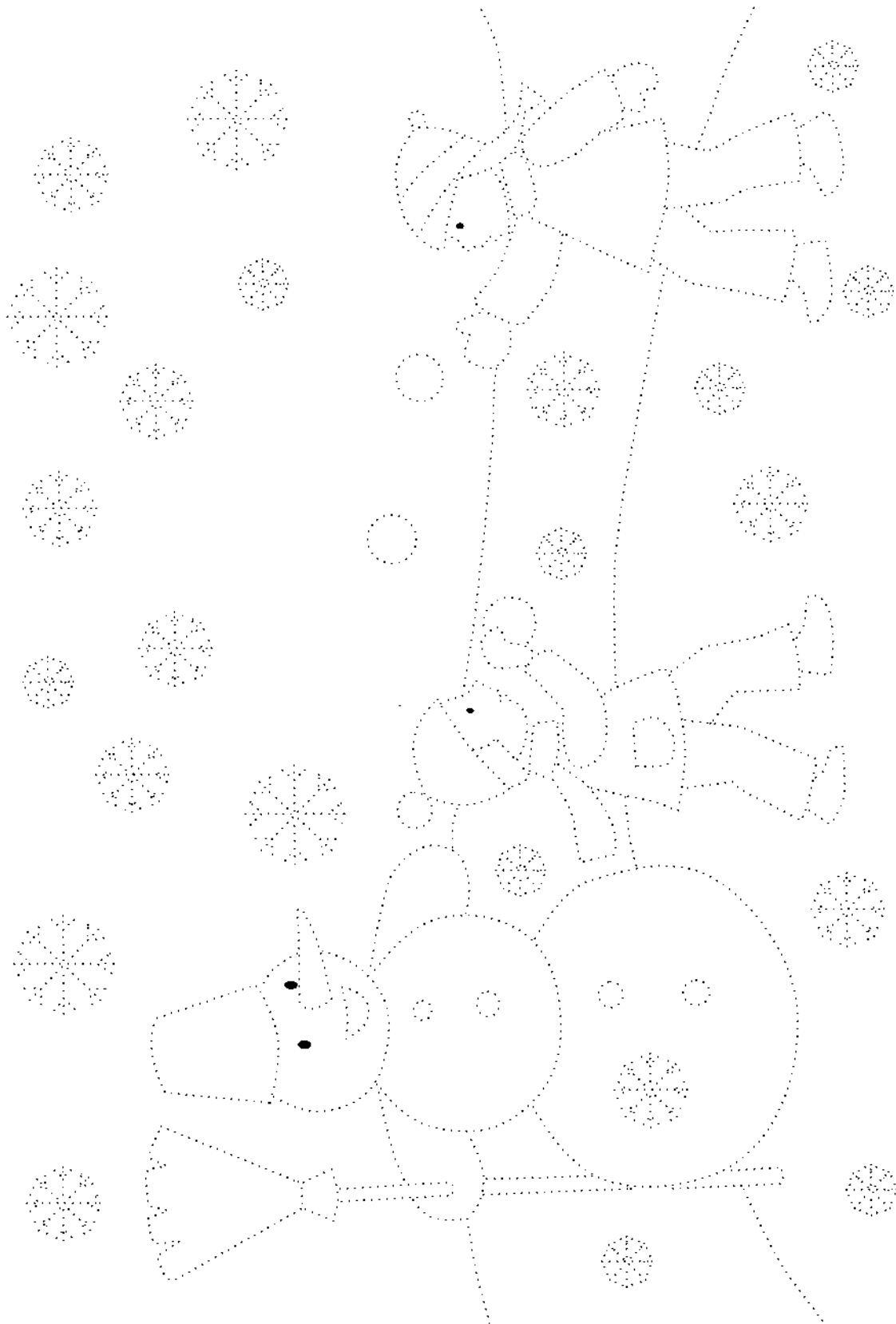
Każdą z bombek pomaluj w inny sposób. Dokończ ozdabianie szlaczkami.



13u0212



1 Połącz wszystkie kropeczki ciągłą linią.



13U0212

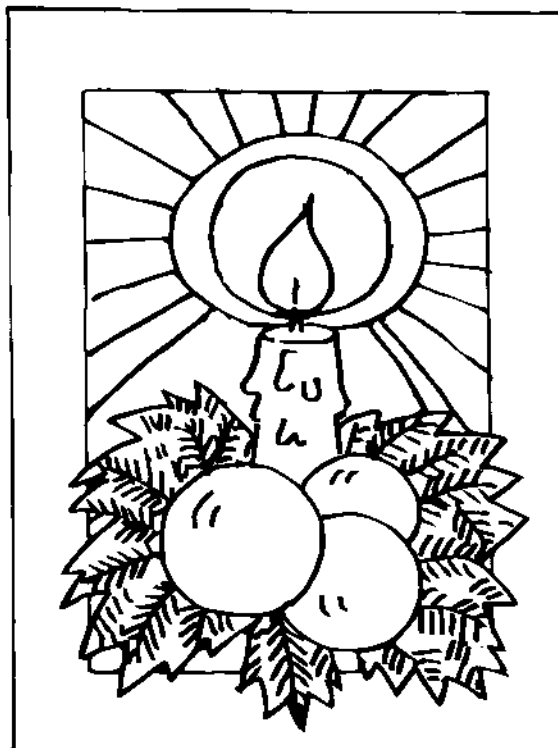
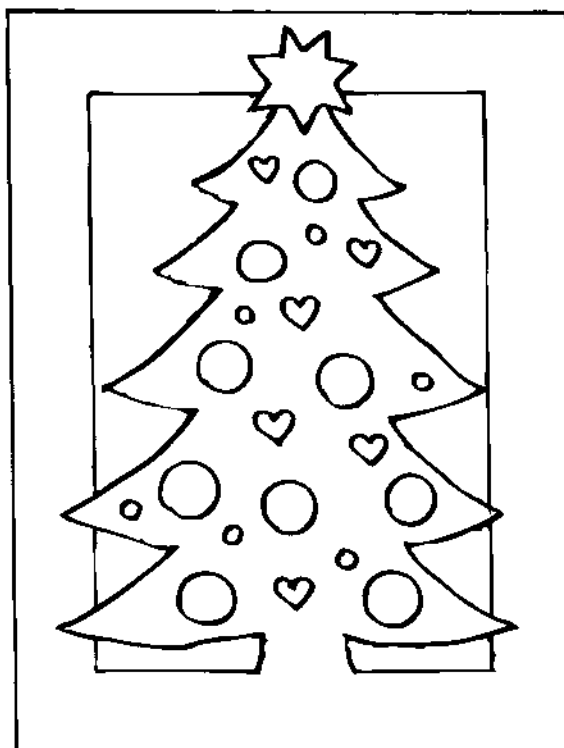
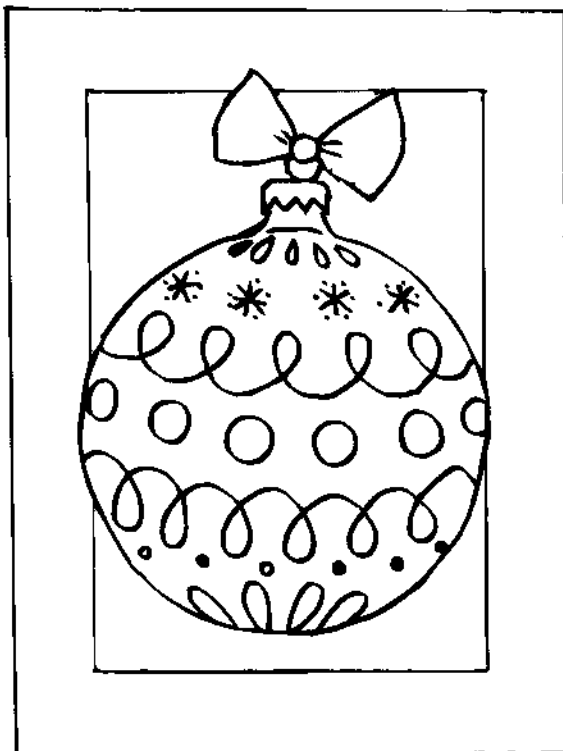




D2.2

Karty pracy

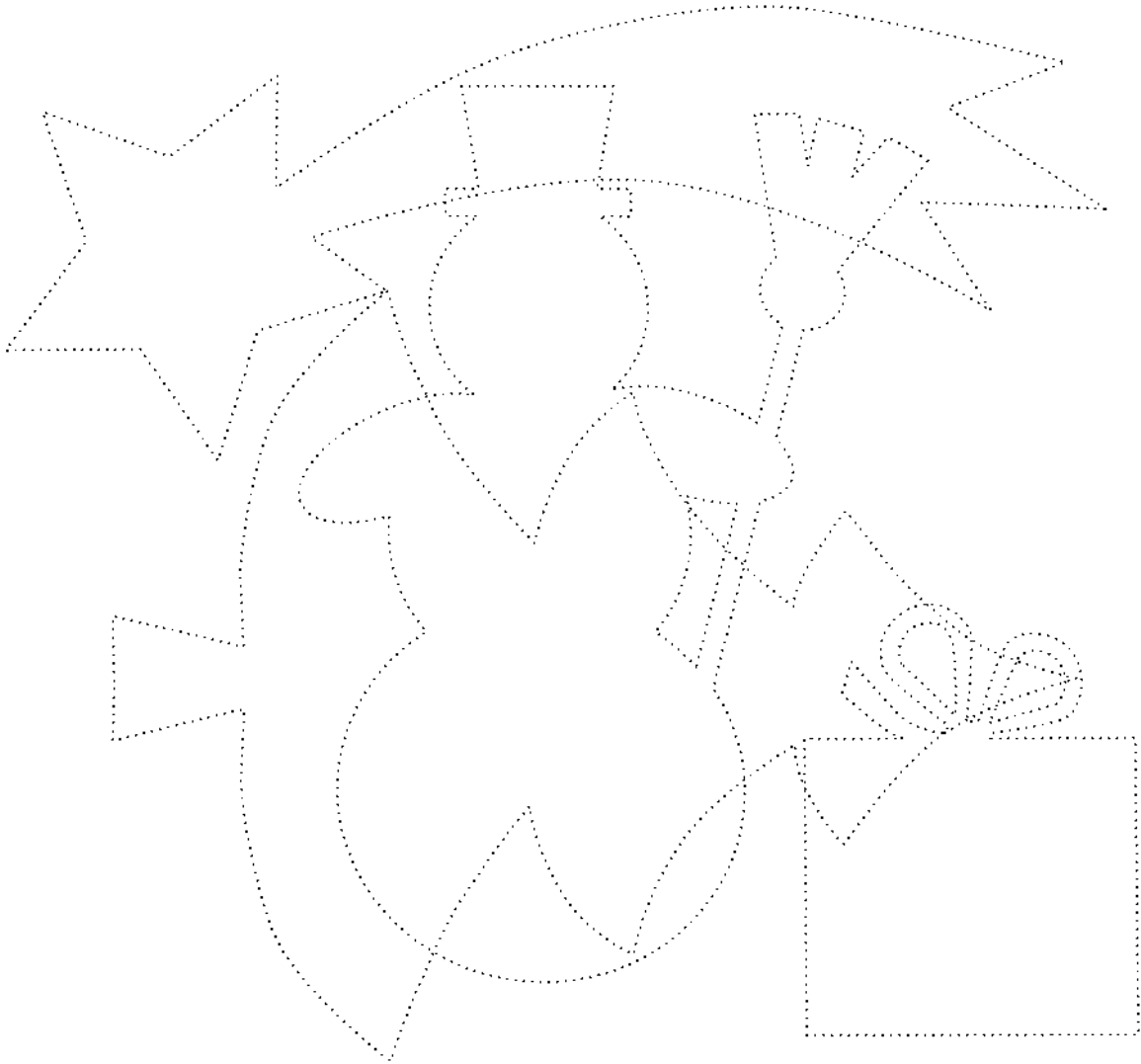
- 1 Zanim wyślesz świąteczne kartki, pokoloruj je. Zaplanuj inne kolory ramek: w pierwszej kartce zieloną ramkę, w drugiej żółtą, w trzeciej czerwoną, a w czwartej granatową. Następnie wytnij każdą z kartek.



13U0212



Rysując po linii, odnajdziesz wszystkie przedmioty, które ukryły się na tej stronie. Następnie dokończ szlaczek na dole kartki.



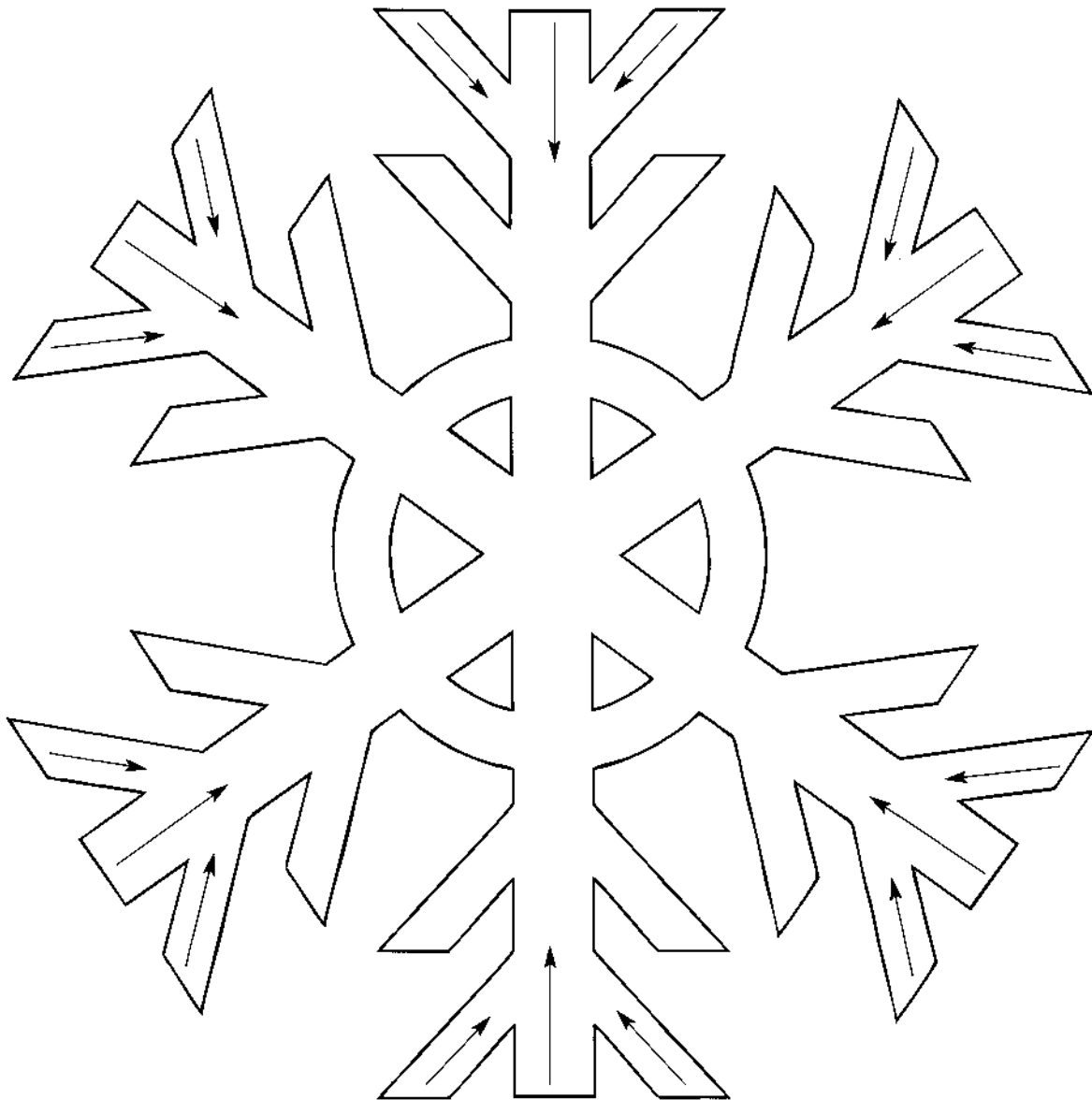
13U0212

i m





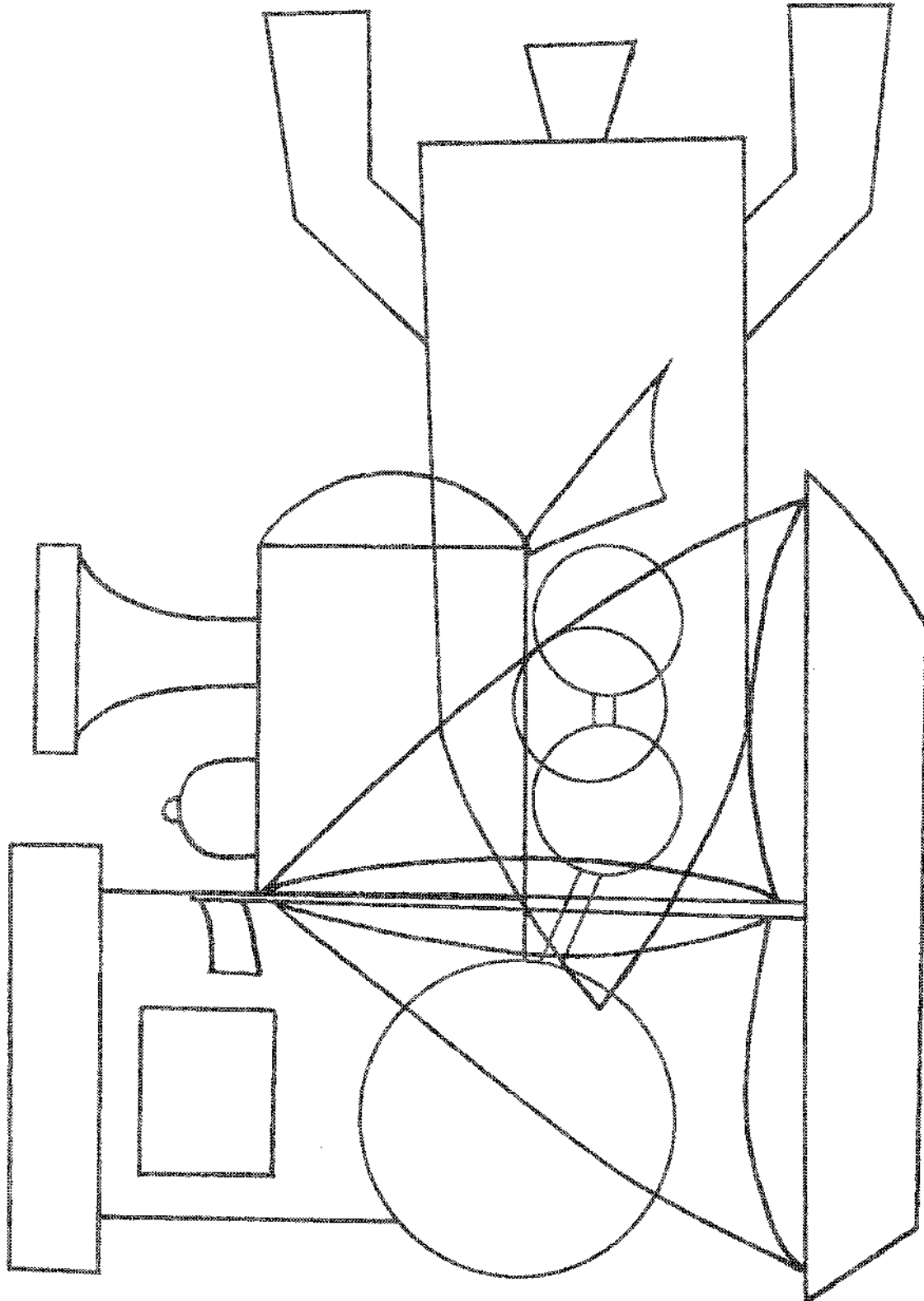
1 Rysujemy śnieżynkę. Zgodnie z kierunkiem strzałek rysuj linie.



13U0212



Wśród rysunków ukryty się trzy pojazdy. Każdy z nich obrysuj po linii innym kolorem.

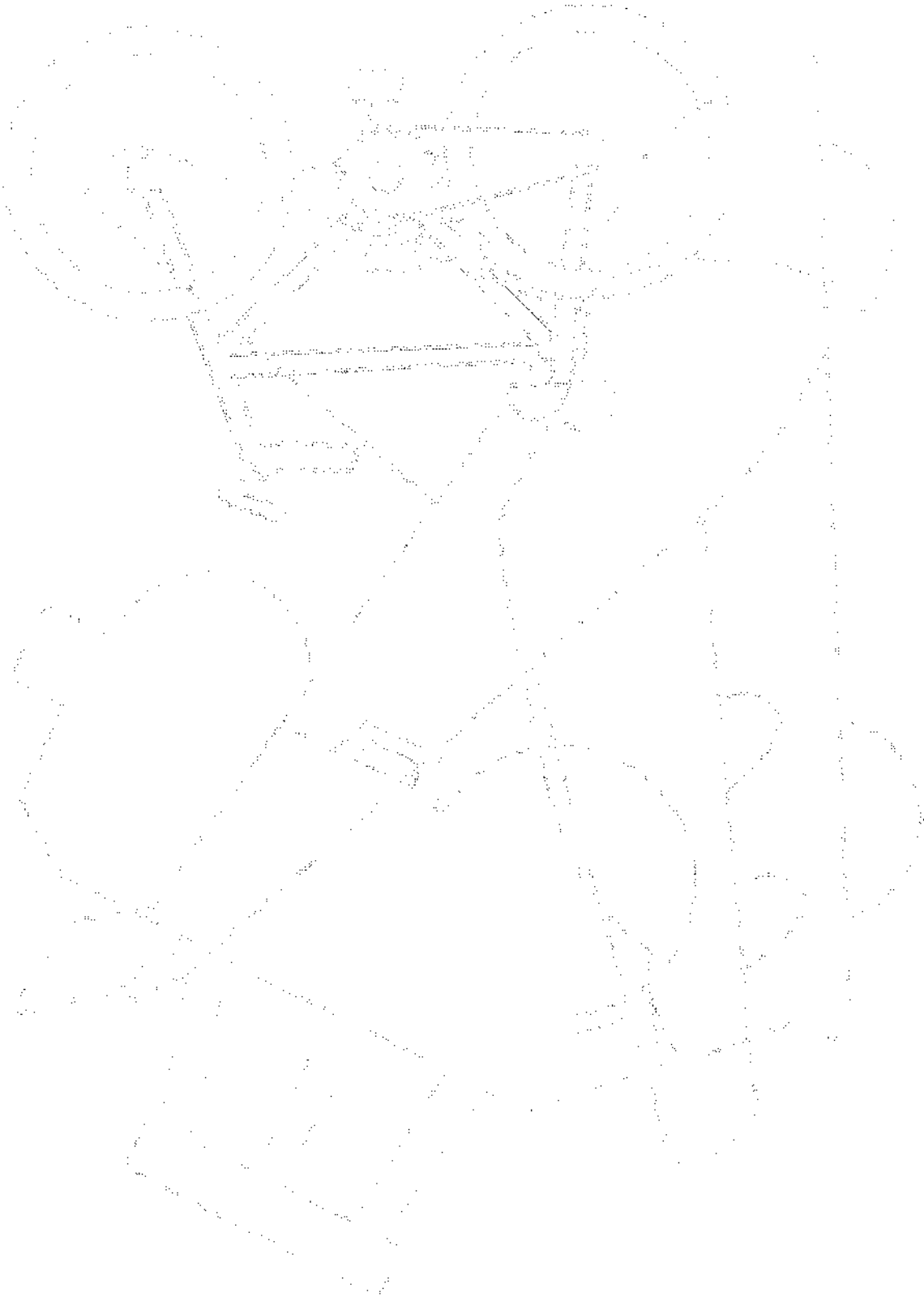


14U0512





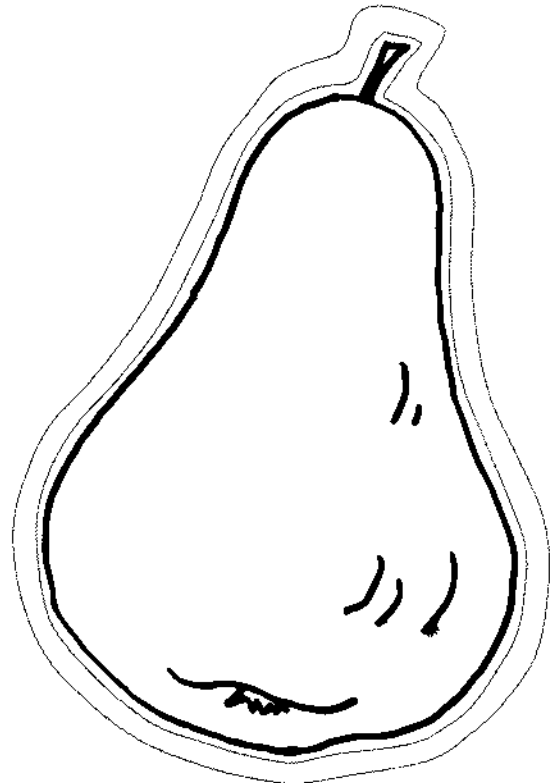
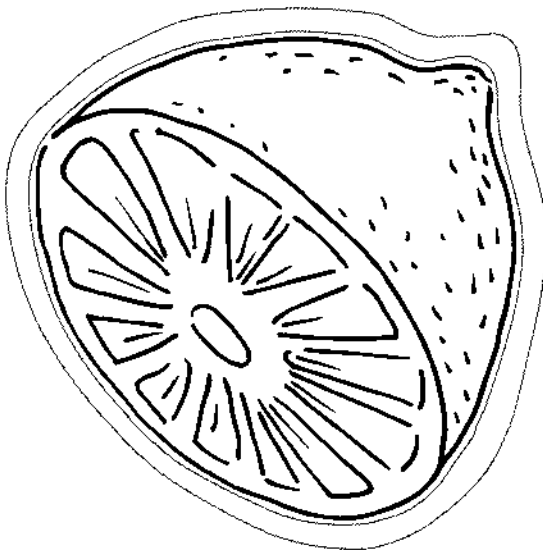
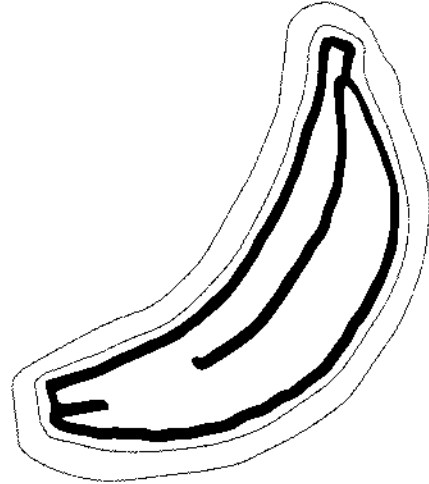
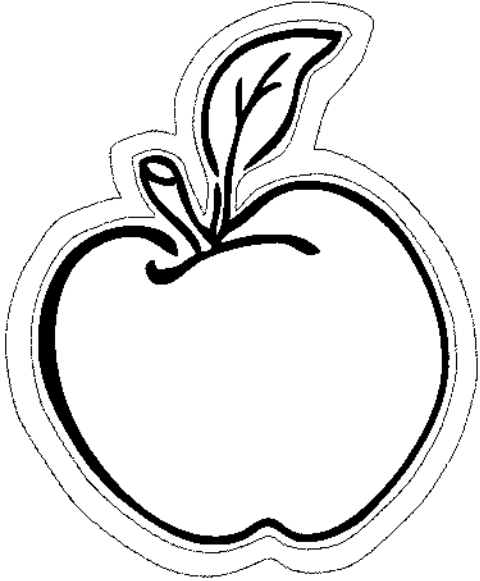
1 Wśród rysunków ukryły się cztery pojazdy. Każdy z nich obrysuj innym kolorem.



14U0612



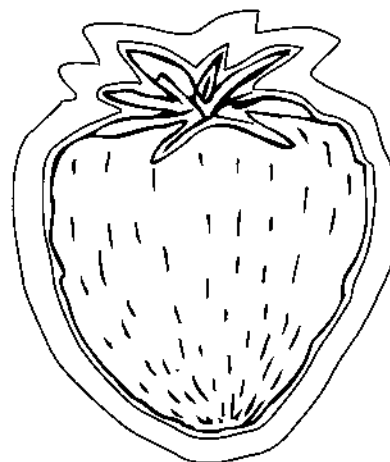
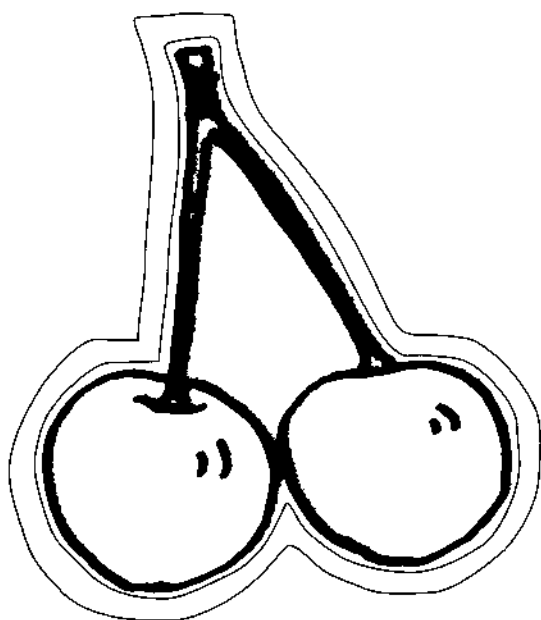
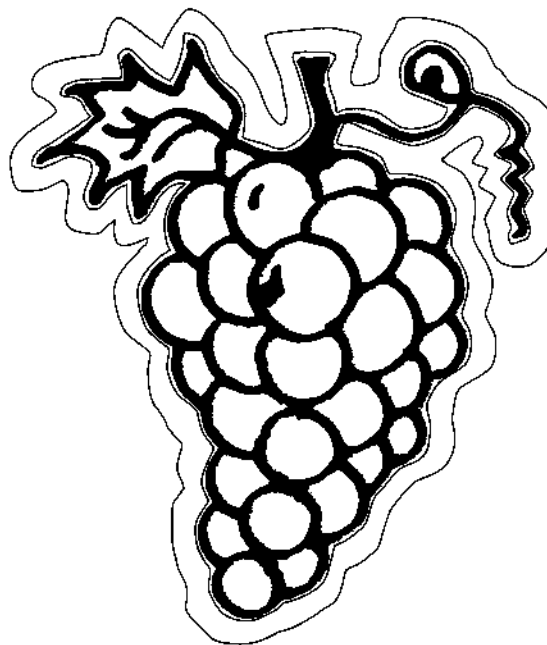
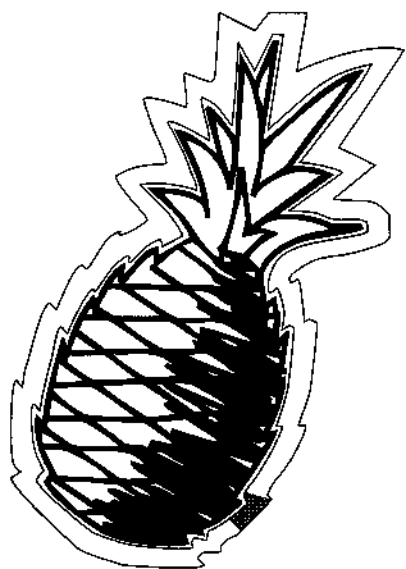
1 Obrysuj linią owoce tak, aby nie przekroczyć linii.



14U0512

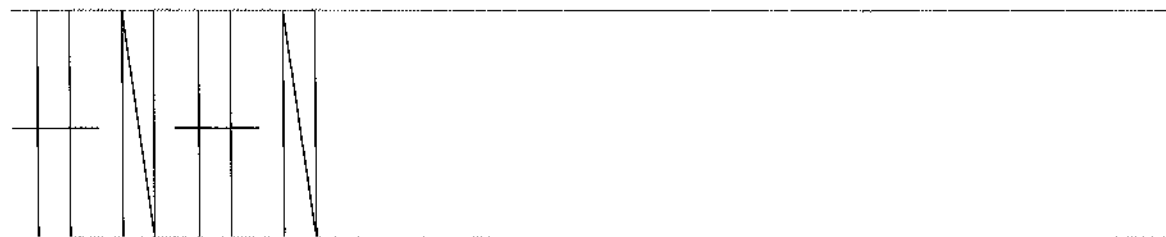
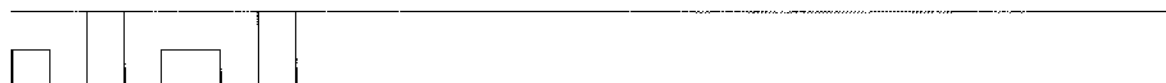
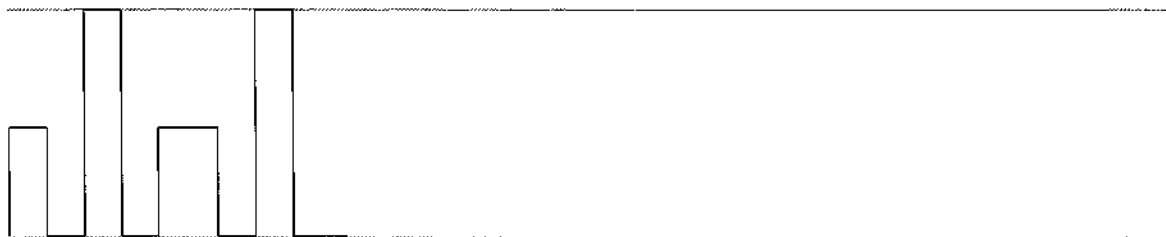


1 Zamaluj kredką powierzchnię obwódki otaczającej każdy owoc. Staraj się nie wychodzić poza linie.





Dokończ rysowanie szlaczków.

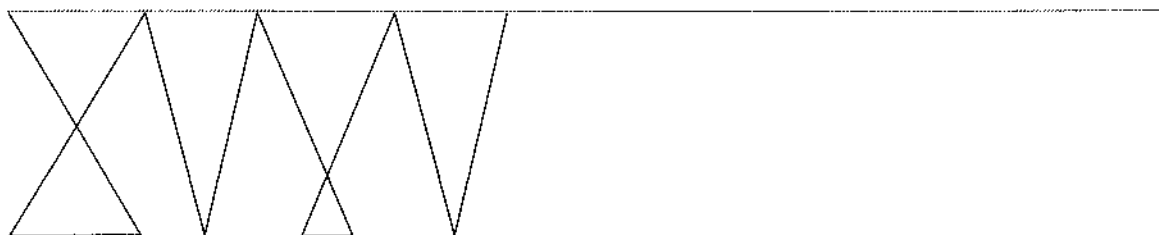


14U0512



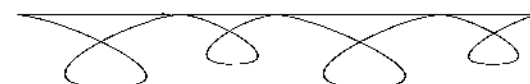
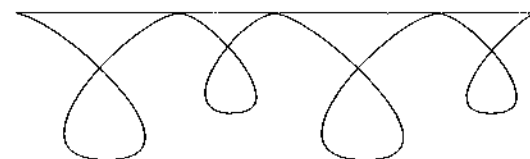
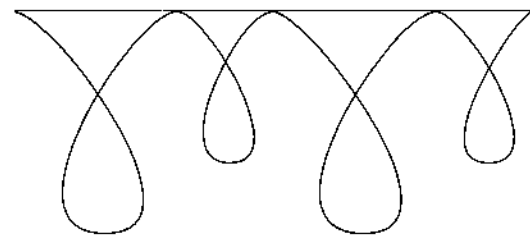
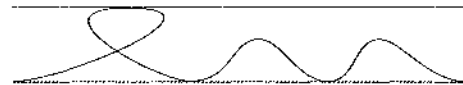
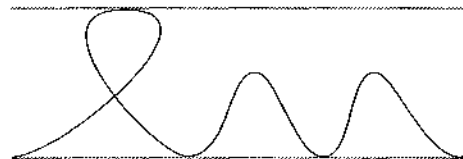
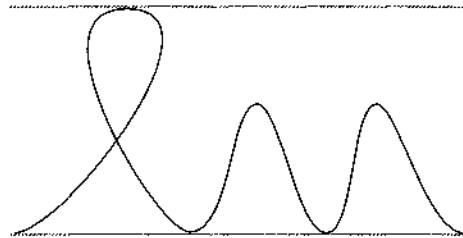
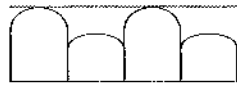
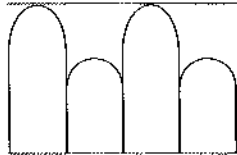
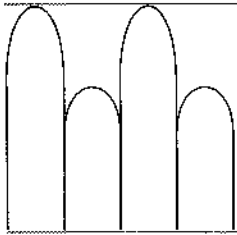


1 Dokończ rysowanie szlaczków.





1 Dokończ rysowanie szlaczków.

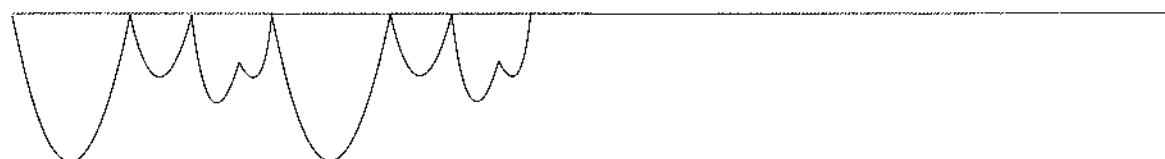
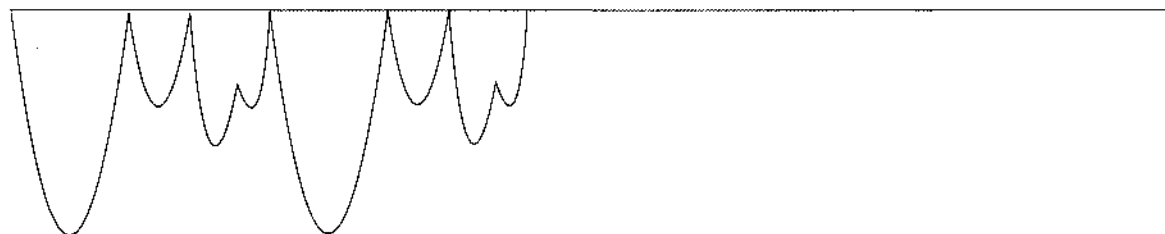
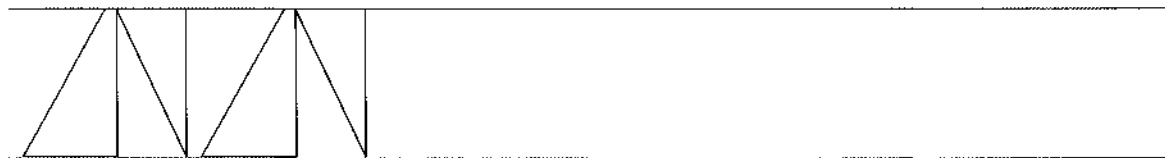
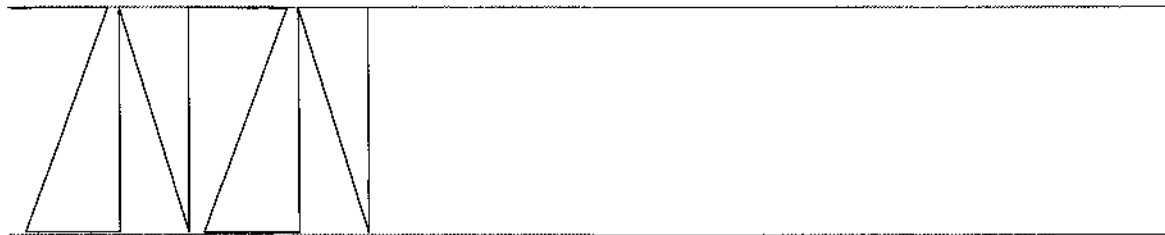
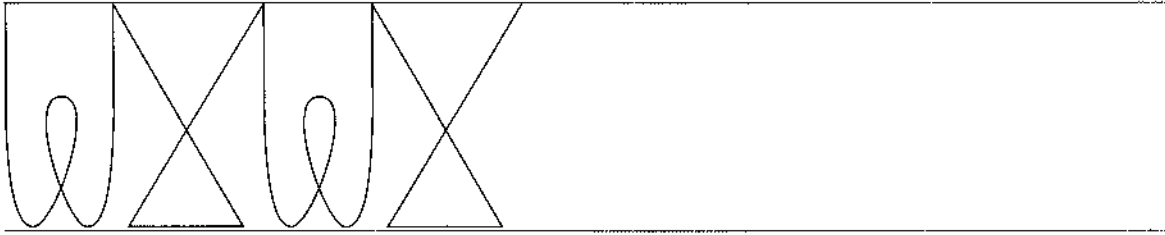


14U0512





Dokończ rysowanie szlaczków.

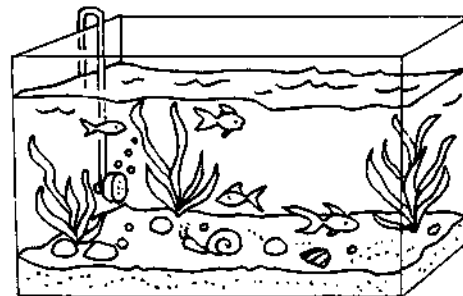
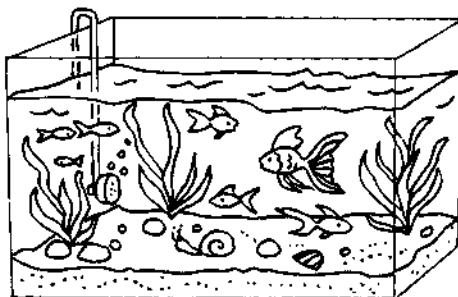
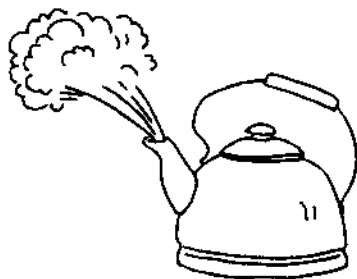


14U0512





1/ Uzupełnij brakujące elementy.

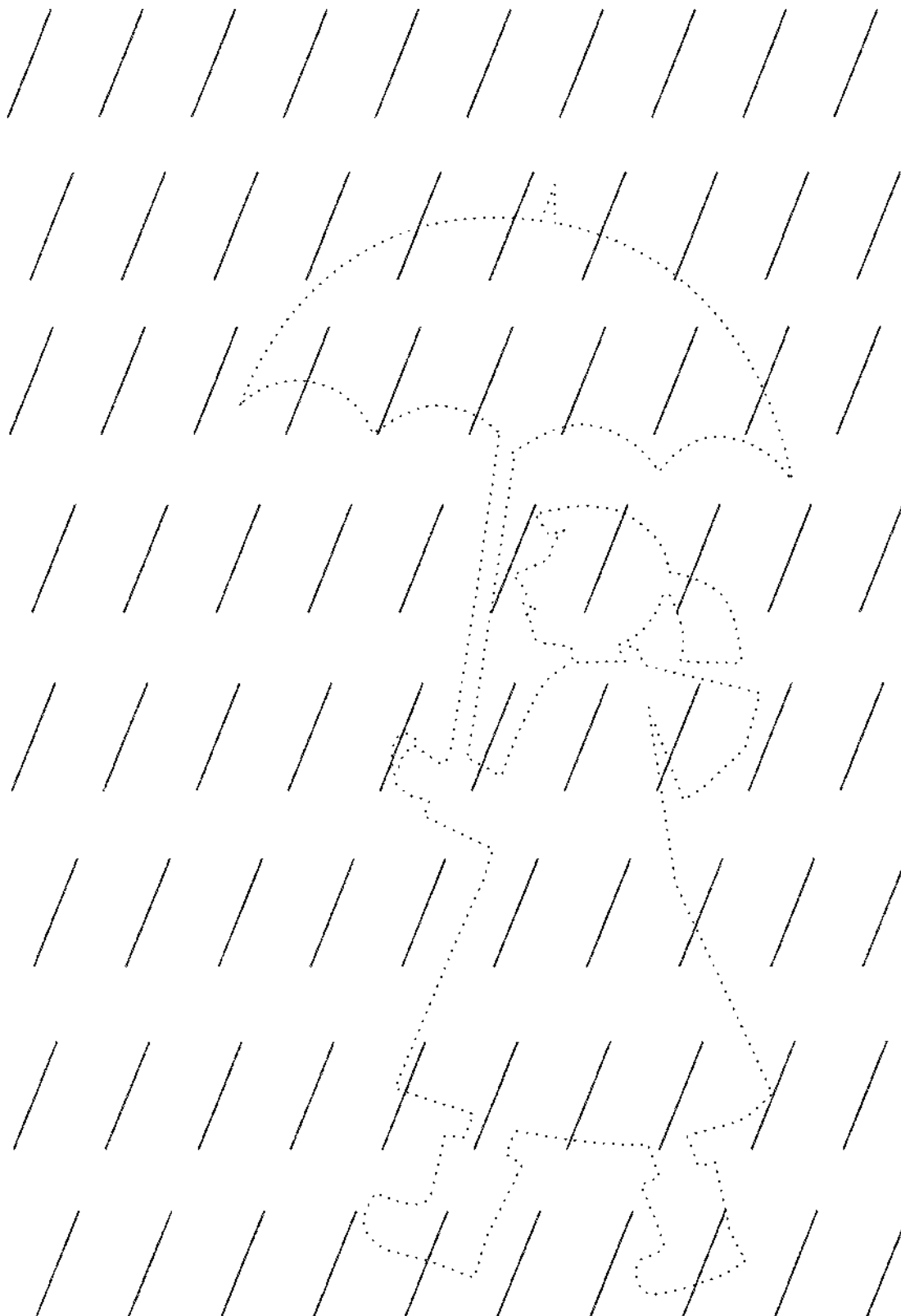


14U0512





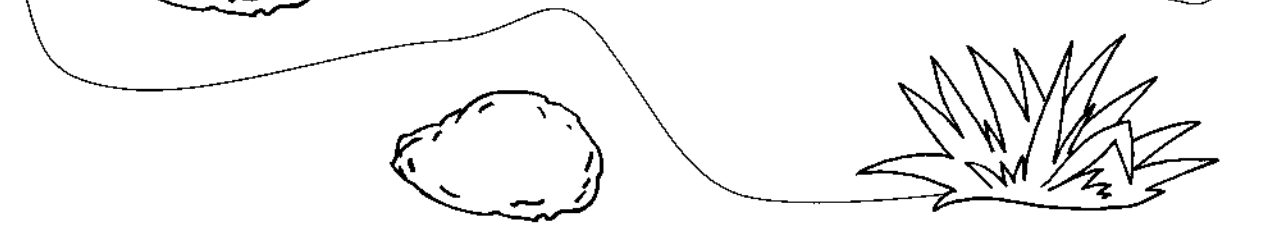
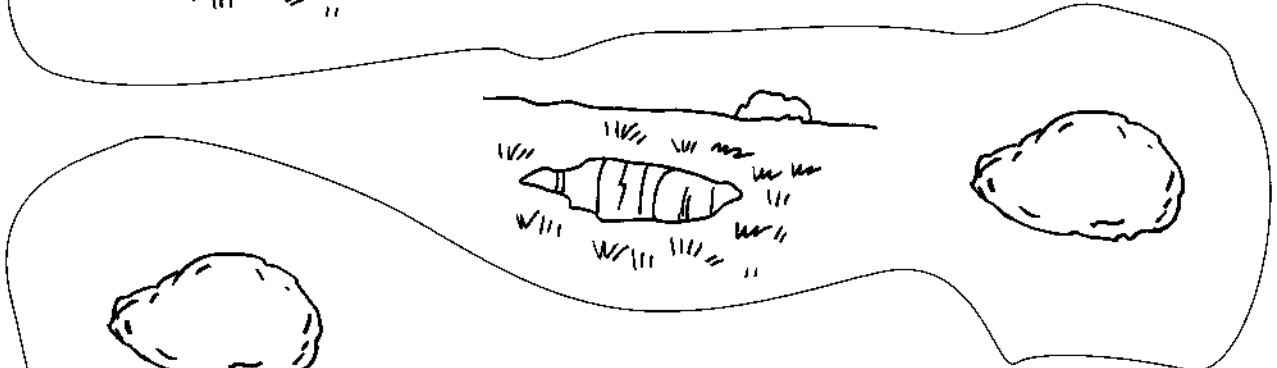
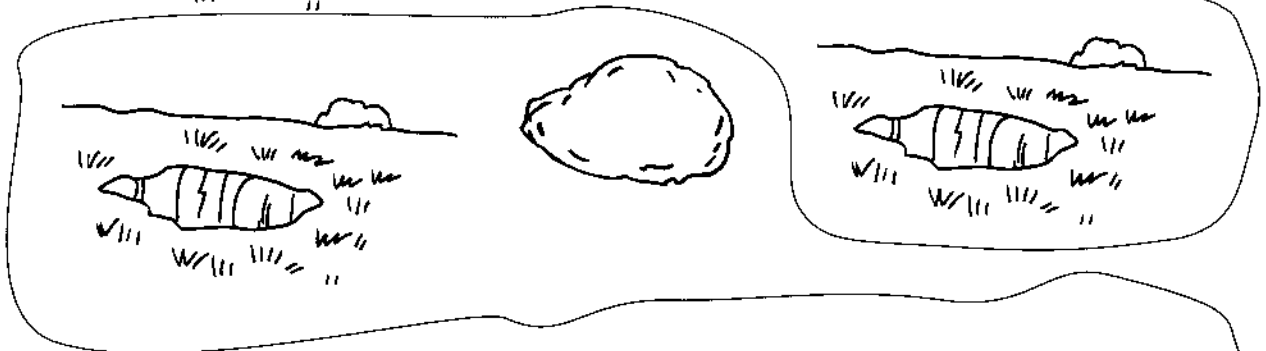
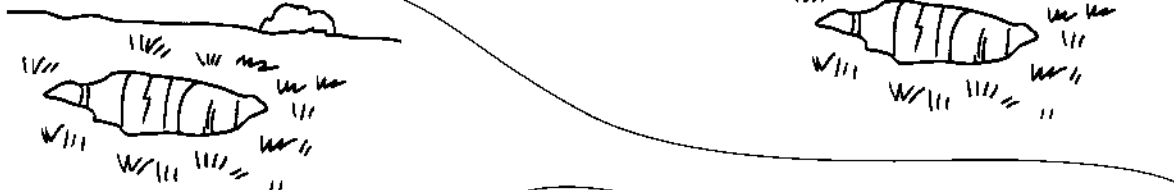
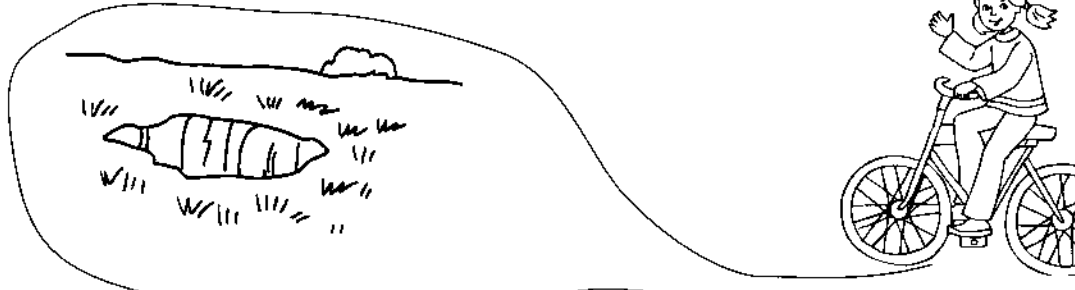
1 Za strugami deszczu kryje się obrazek. Przy użyciu pomarańczowej kredki rysuj po kropkach.



14U0512



1 Trasa wycieczki rowerowej prowadzi po nierównym terenie. Omijaj wszystkie kamienie i doły na drodze. Rysuj po linii, nie odrywając otówka od kartki.



14U0512



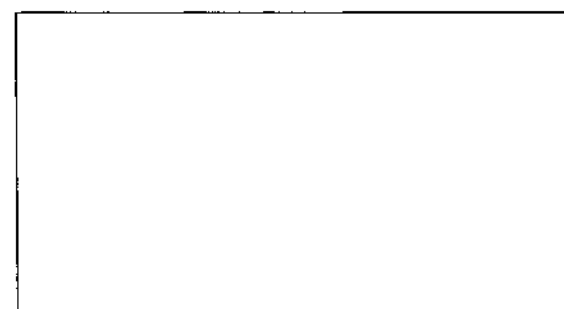
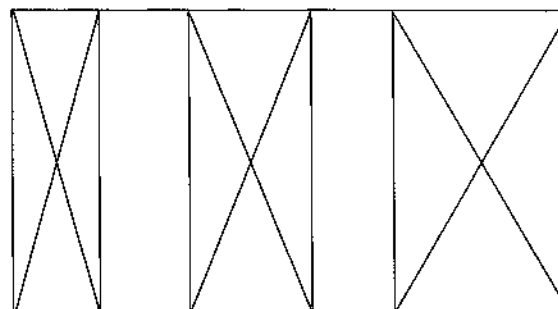
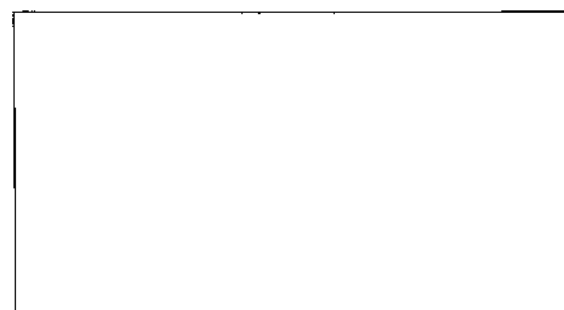
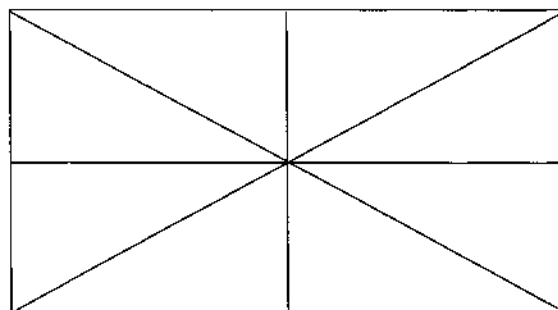
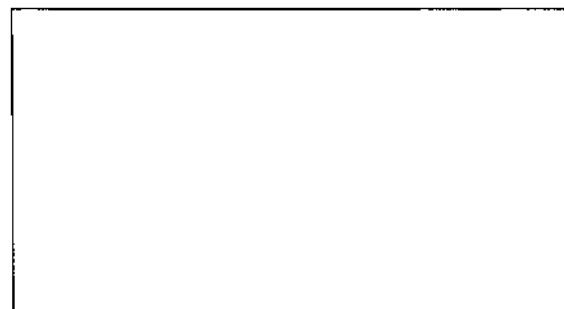
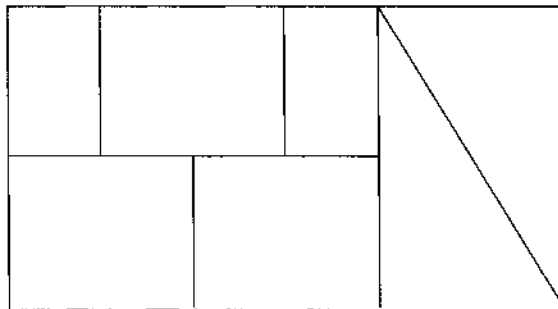
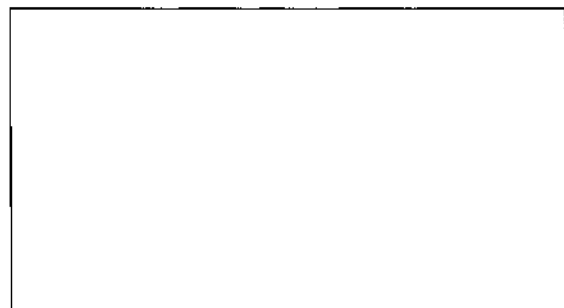
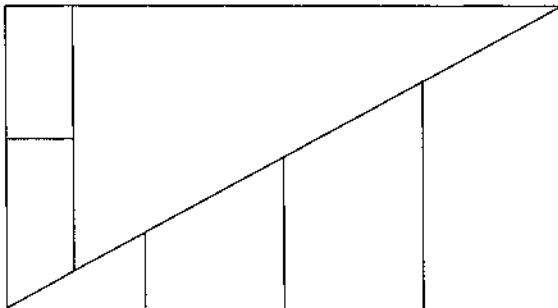
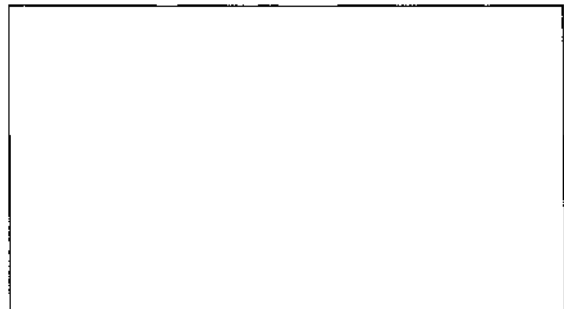
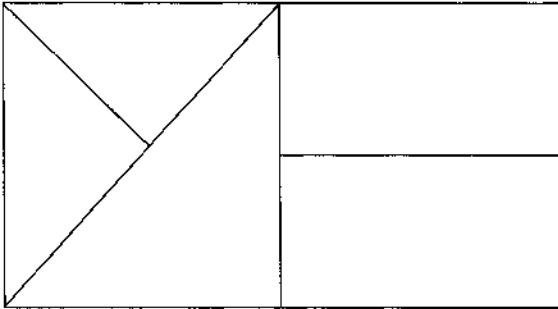
Dokończ rysowanie wzorów.



13U0212



Narysuj według wzoru.

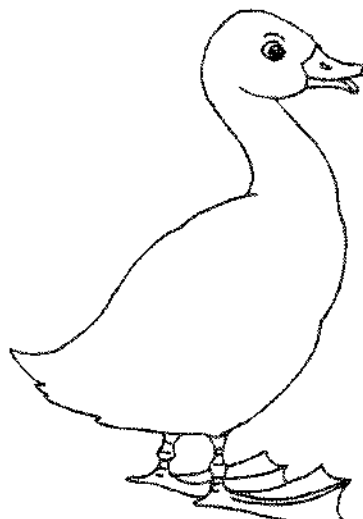
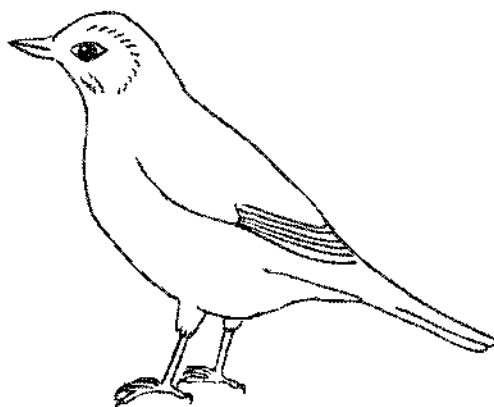
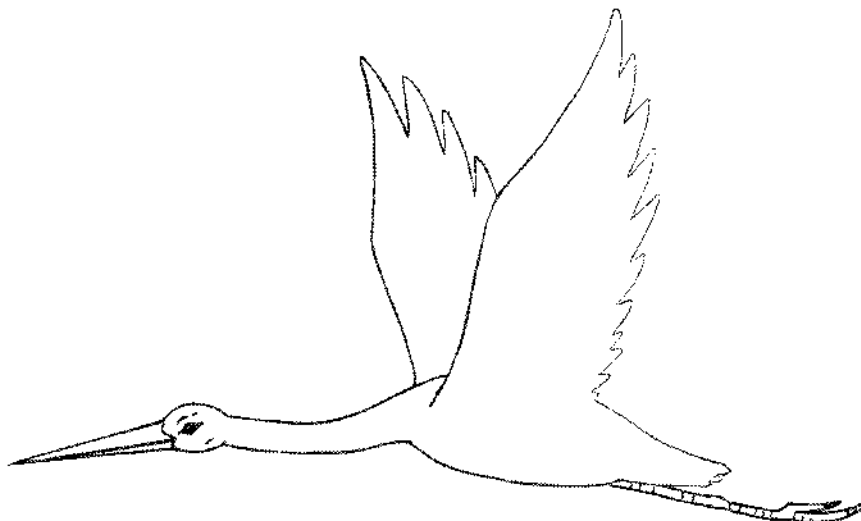


14U0512



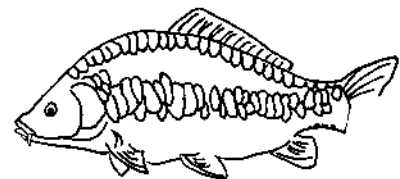
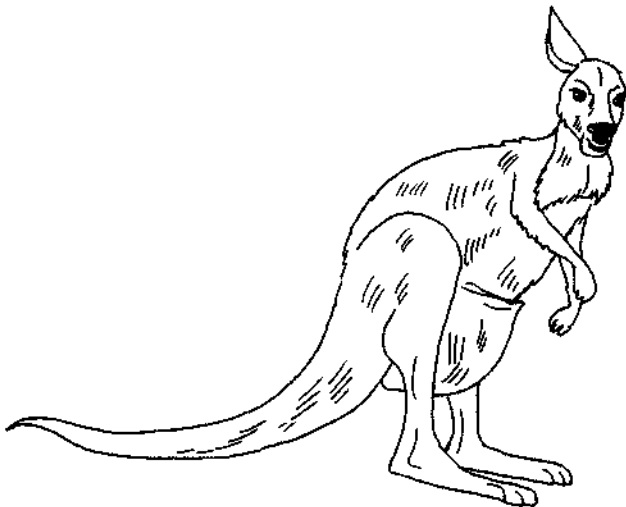
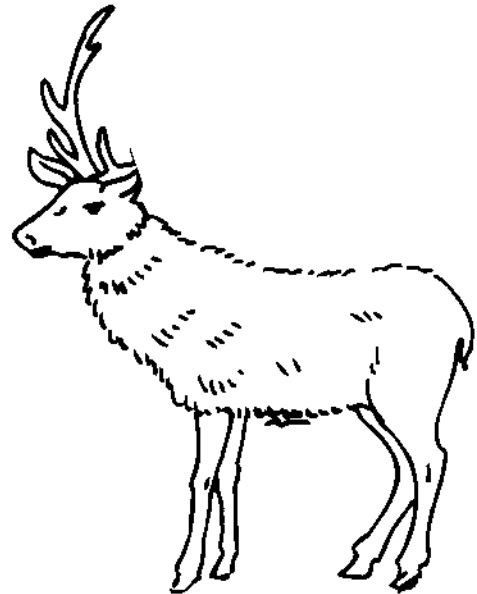
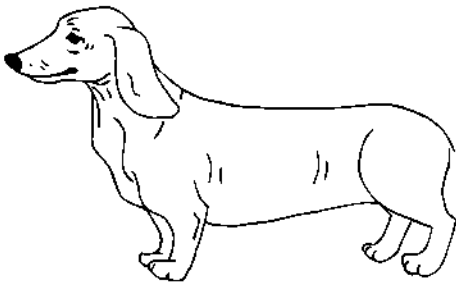
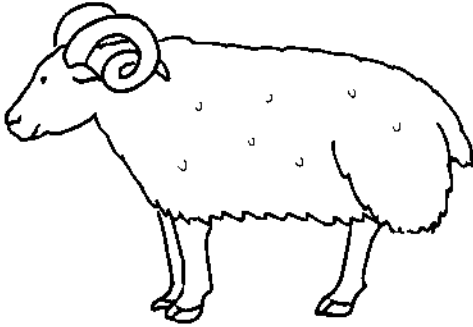


Narysuj ptaki po linii, nie odrywając ołówka od kartki.





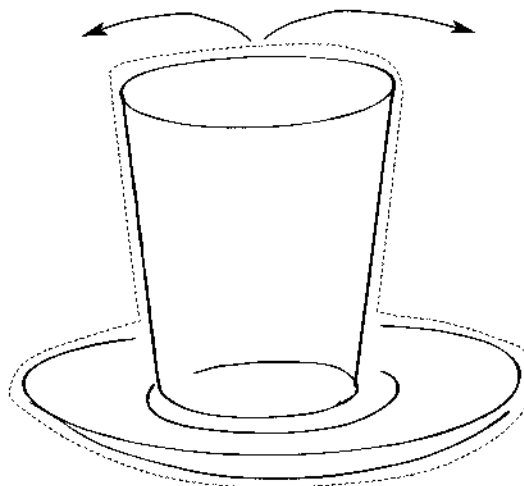
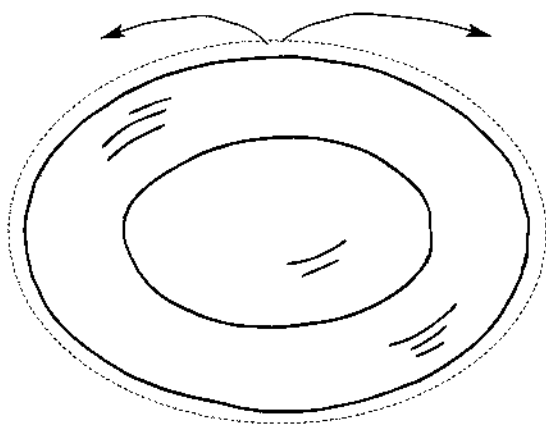
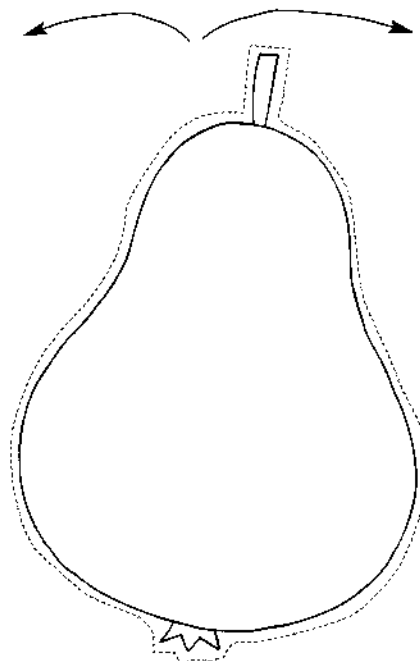
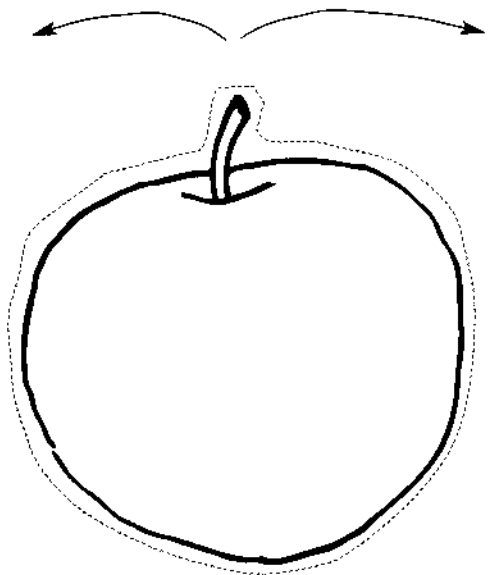
1 / Uzupełnij rysunki zwierząt.



14U0512

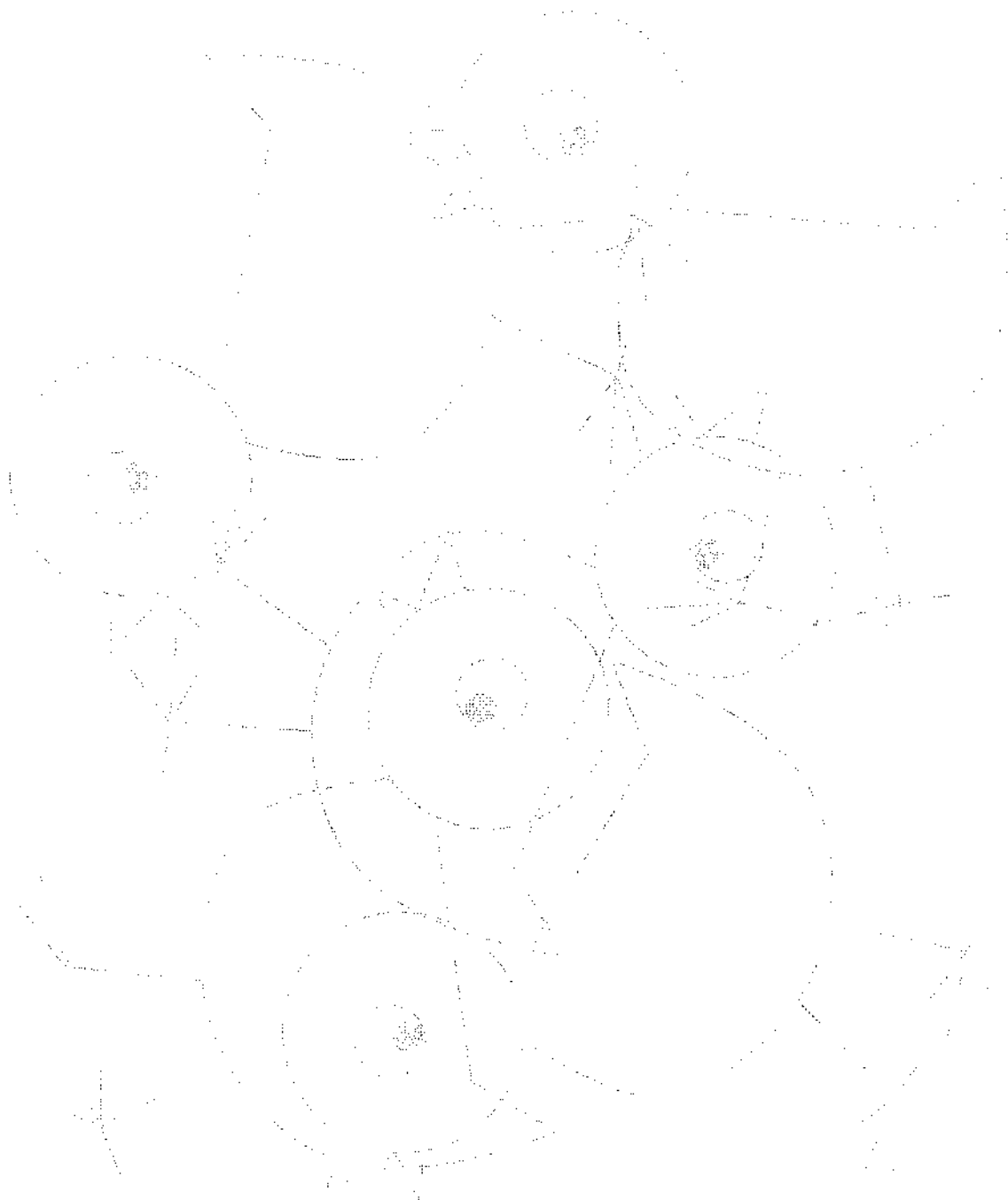


1 Obrysuj owoce i naczynia oburącz po przerywanej linii.





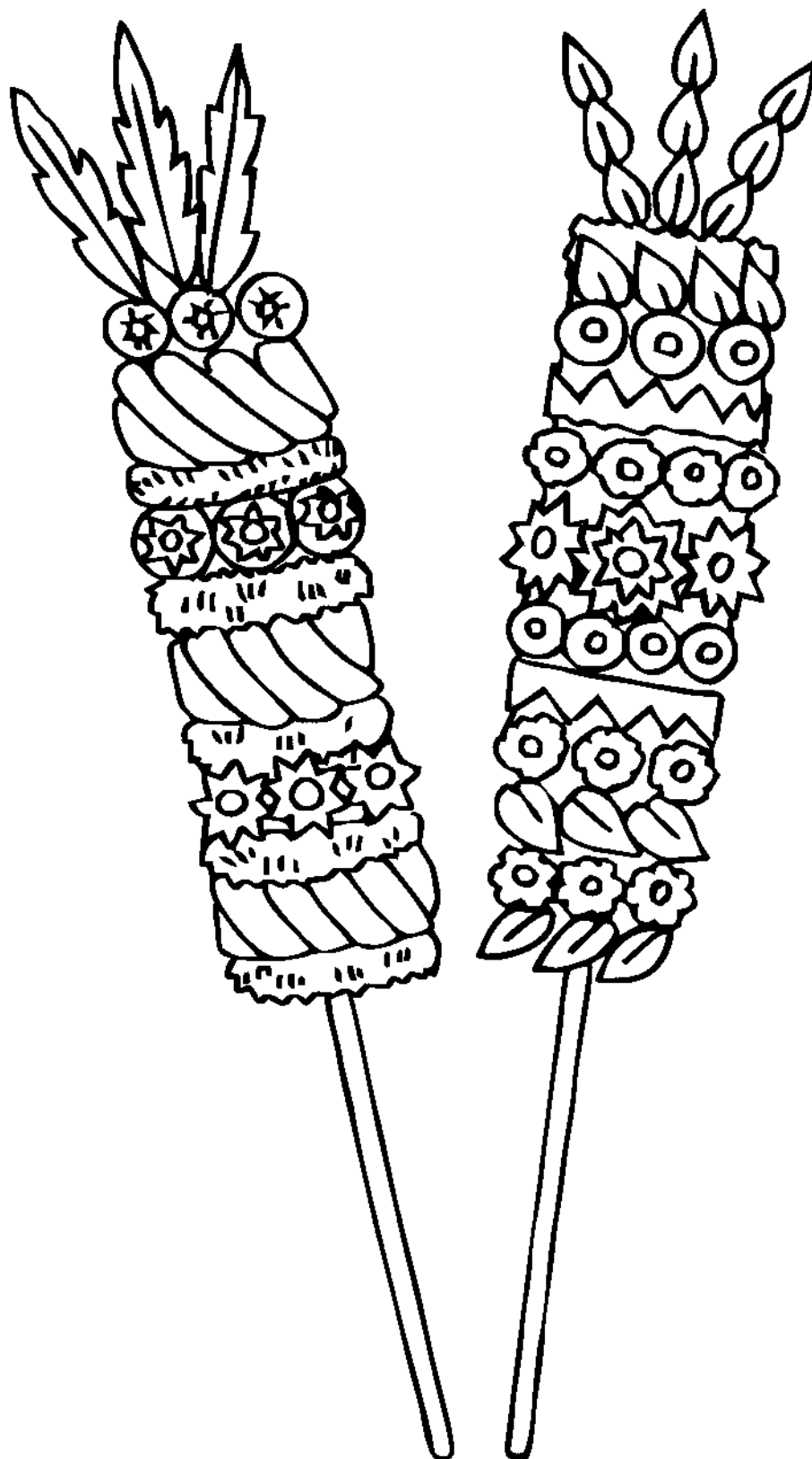
Dowiesz się, ile kurcząt ukryło się na obrazku, jeżeli każde z nich obrysujesz żółtą kredką.



14U0512

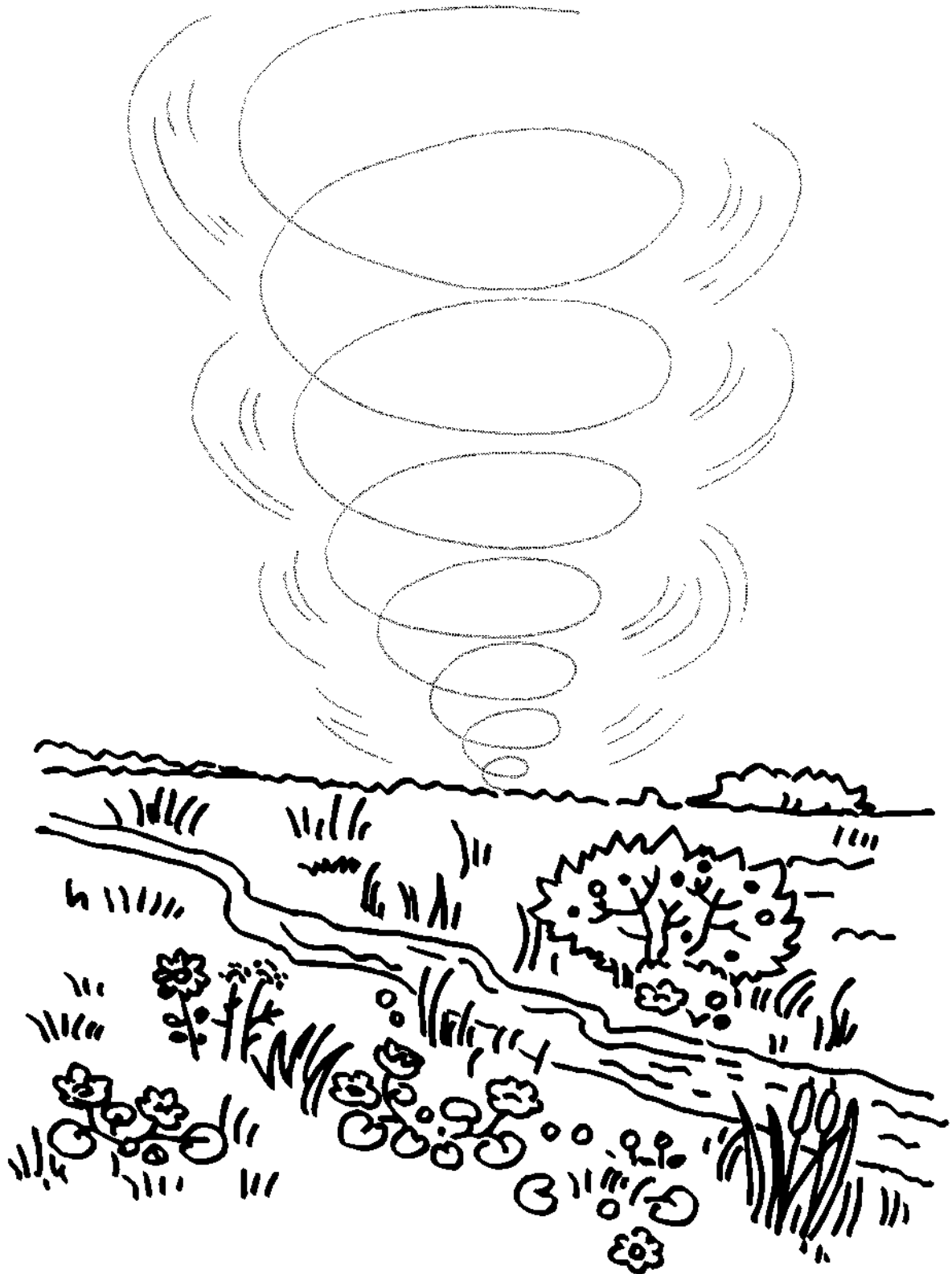


Pokoloruj palmy według swojego projektu kolorystycznego.





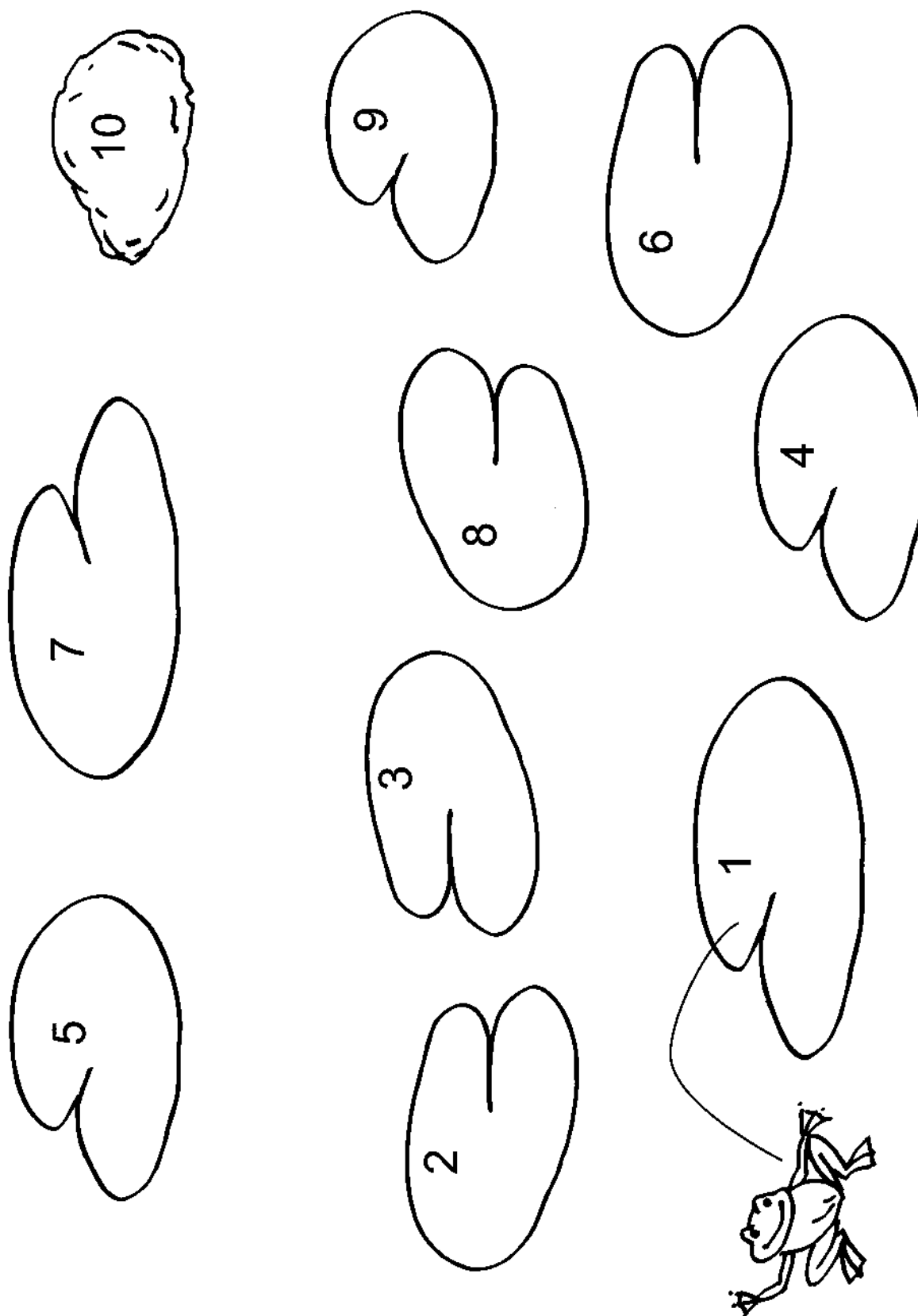
- 1 Rysuj po śladzie trąbę powietrzną i staraj się nie odrywać ołówka od kartki.
Rysowanie rozpocznij od dołu.



14U0512



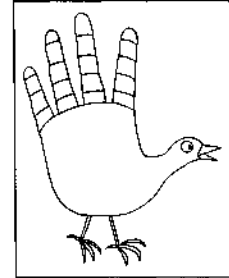
1 Narysuj drogę żaby zgodnie z cyframi napisanymi na liściach.



14U0512

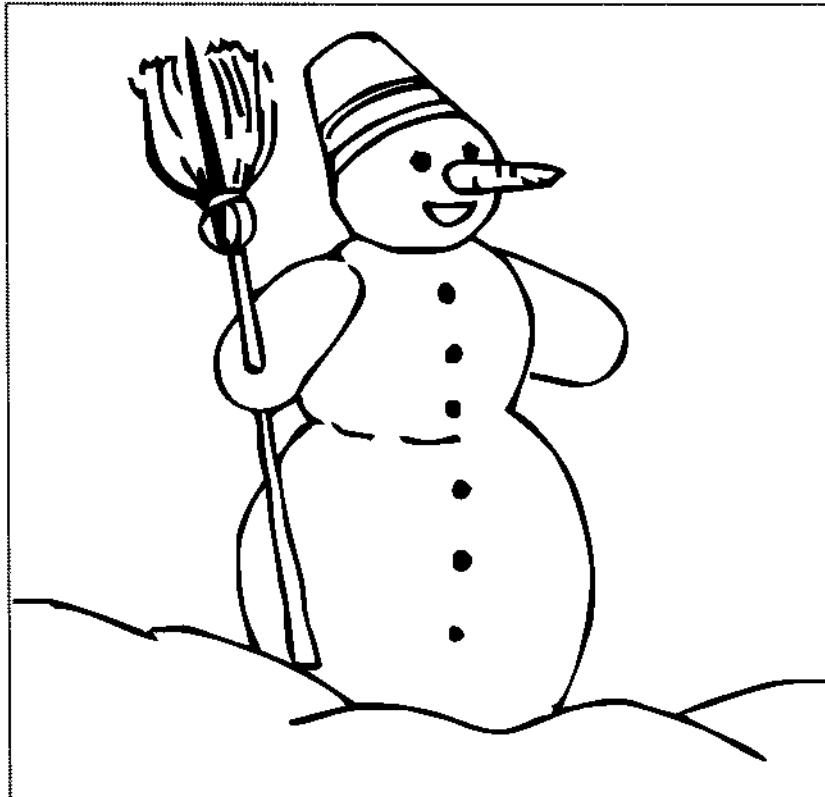


Położ dłoń na kartce i obrysuj. Na czubku kciuka narysuj kropkę (oko), w miejscu, gdzie zaczyna się nadgarstek, dorysuj krótkie, ptasie nóżki, pozostałe palce pomaluj w kolorowe paski. Czy ten ptak przypomina pawia?





1 Porównaj oba rysunki i uzupełnij rysunek na dole o brakujące elementy.





1 Rysuj po śladzie.

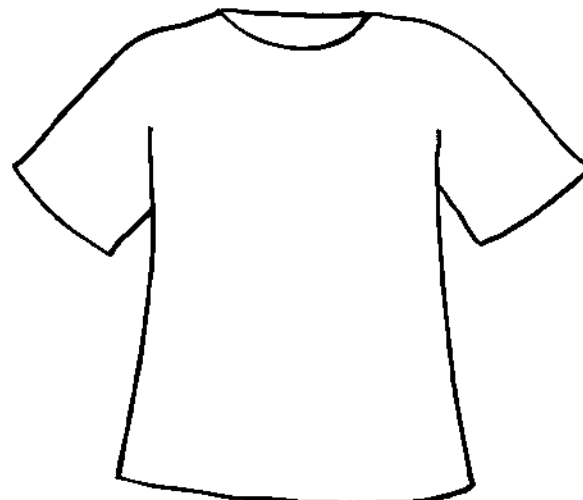
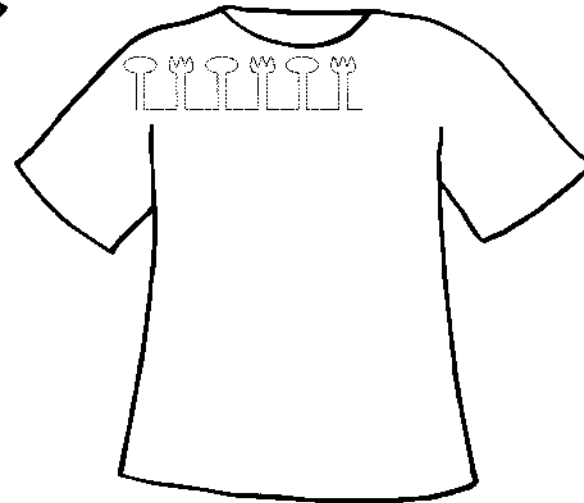
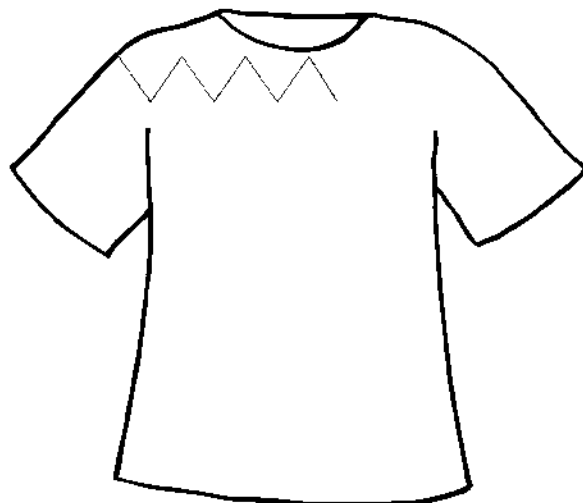
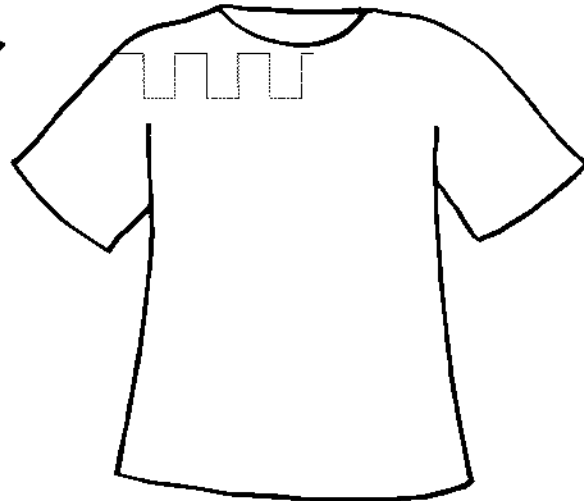
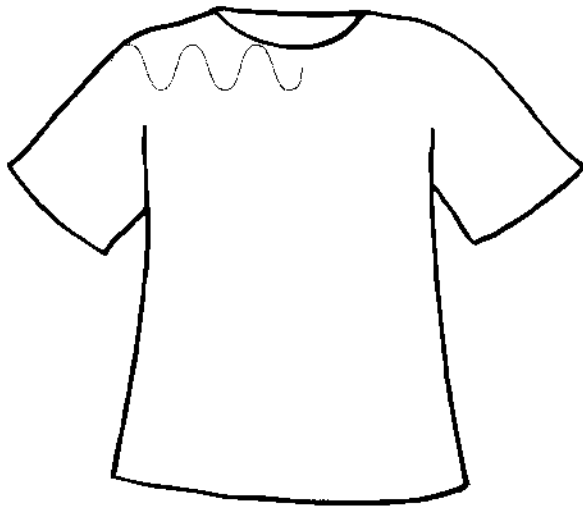


16U1012





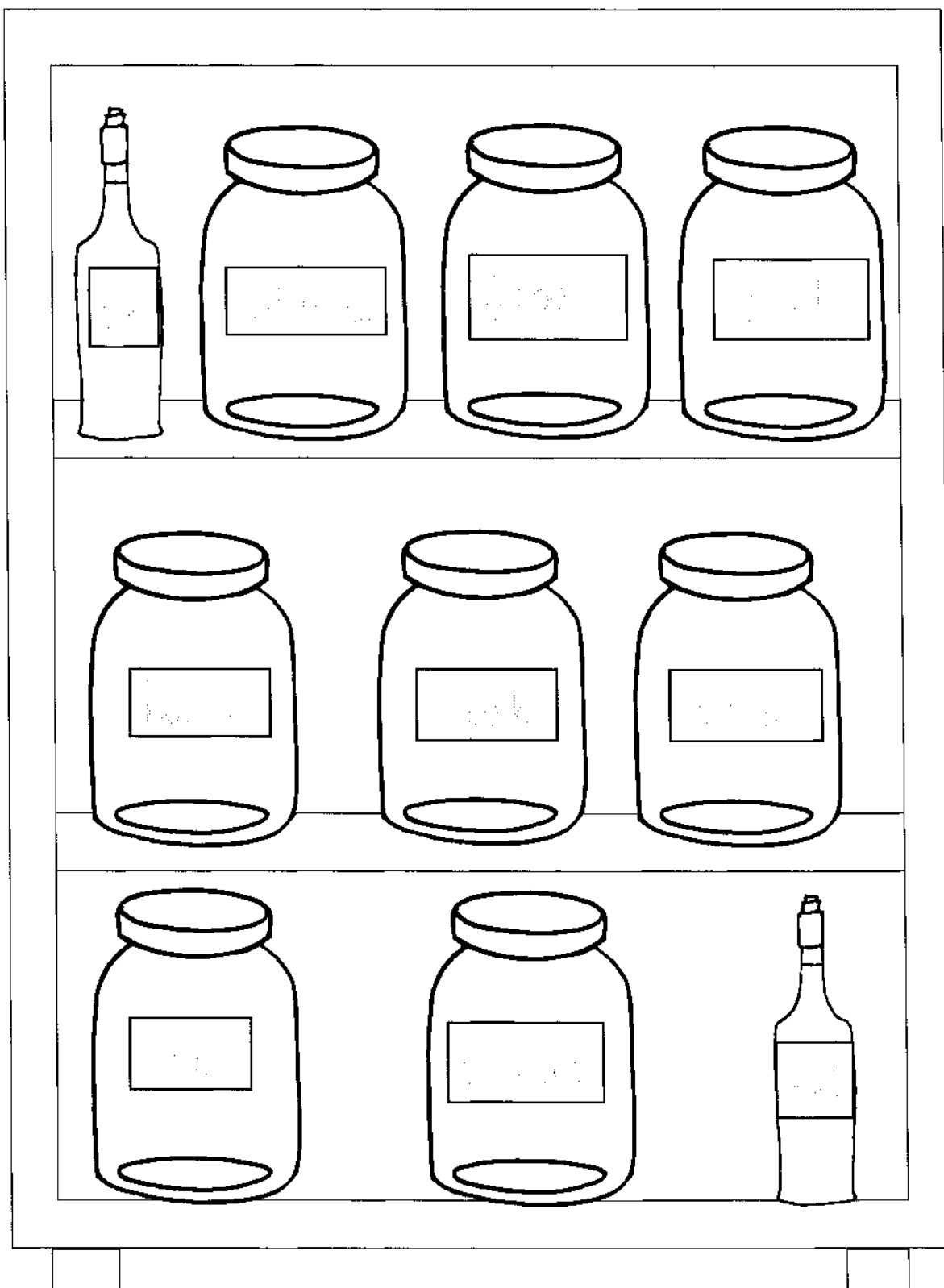
1 Dokończ wzory na koszulkach. Ostatnią zaprojektuj samodzielnie.



16U1012



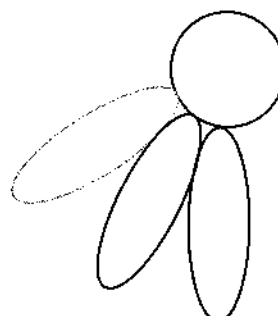
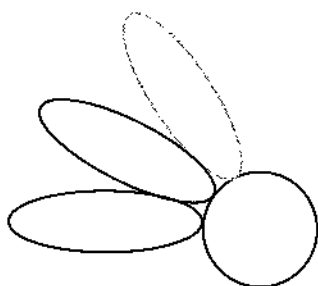
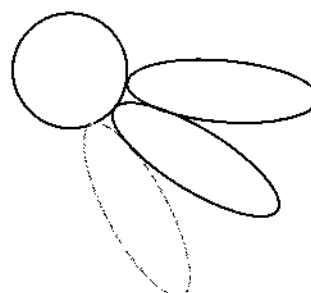
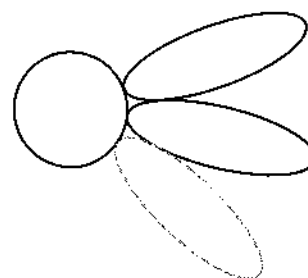
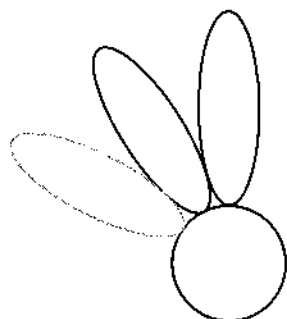
- 1 W spiżarni od dawna stoją butelki i słoiki z różnymi produktami. Napisy z czasem zatarty się. Napisz po śladzie jeszcze raz.



16U1012

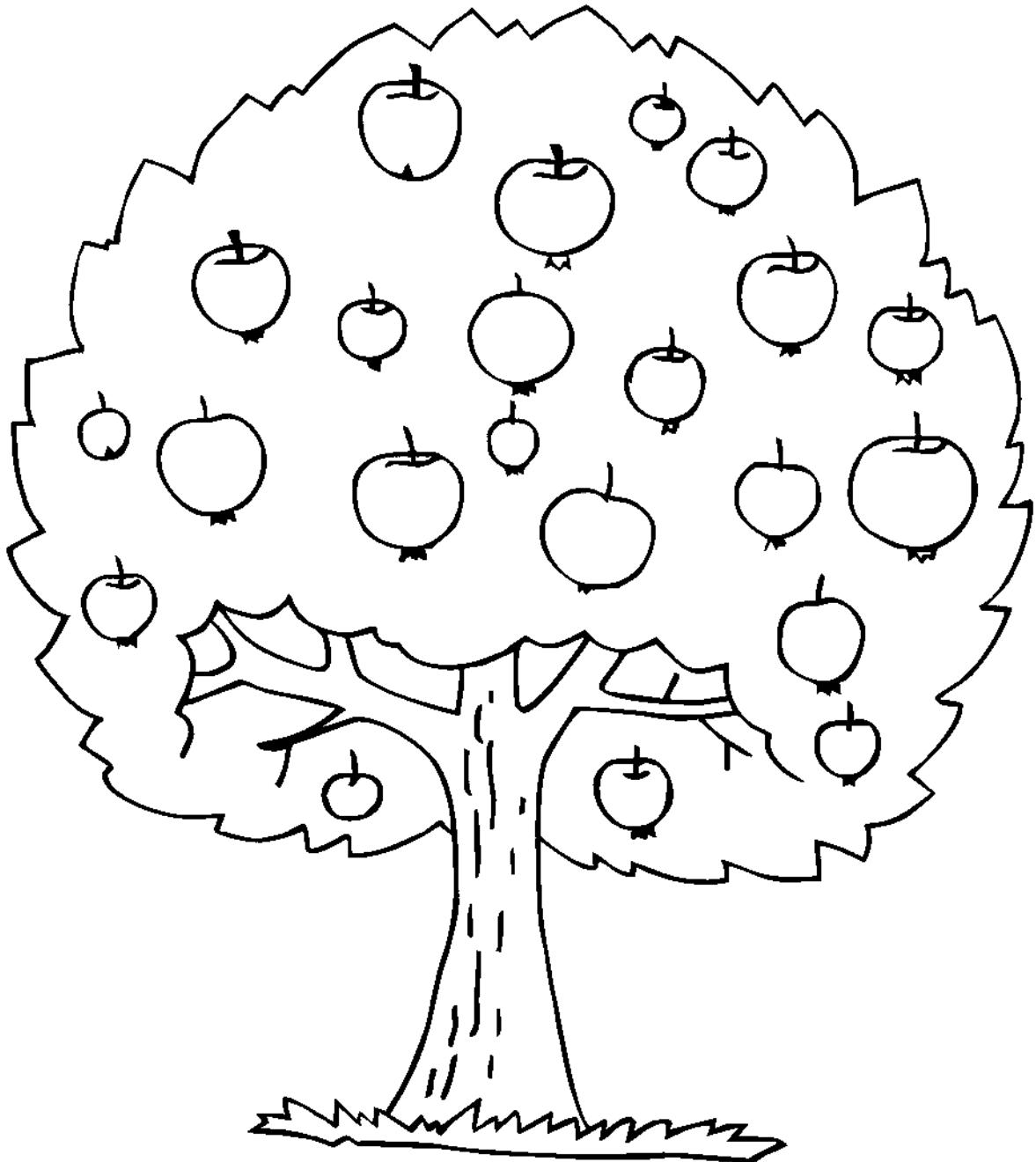


1 Dorysuj płatki wszystkim kwiatom. W czasie rysowania nie przekraczaj kartki.





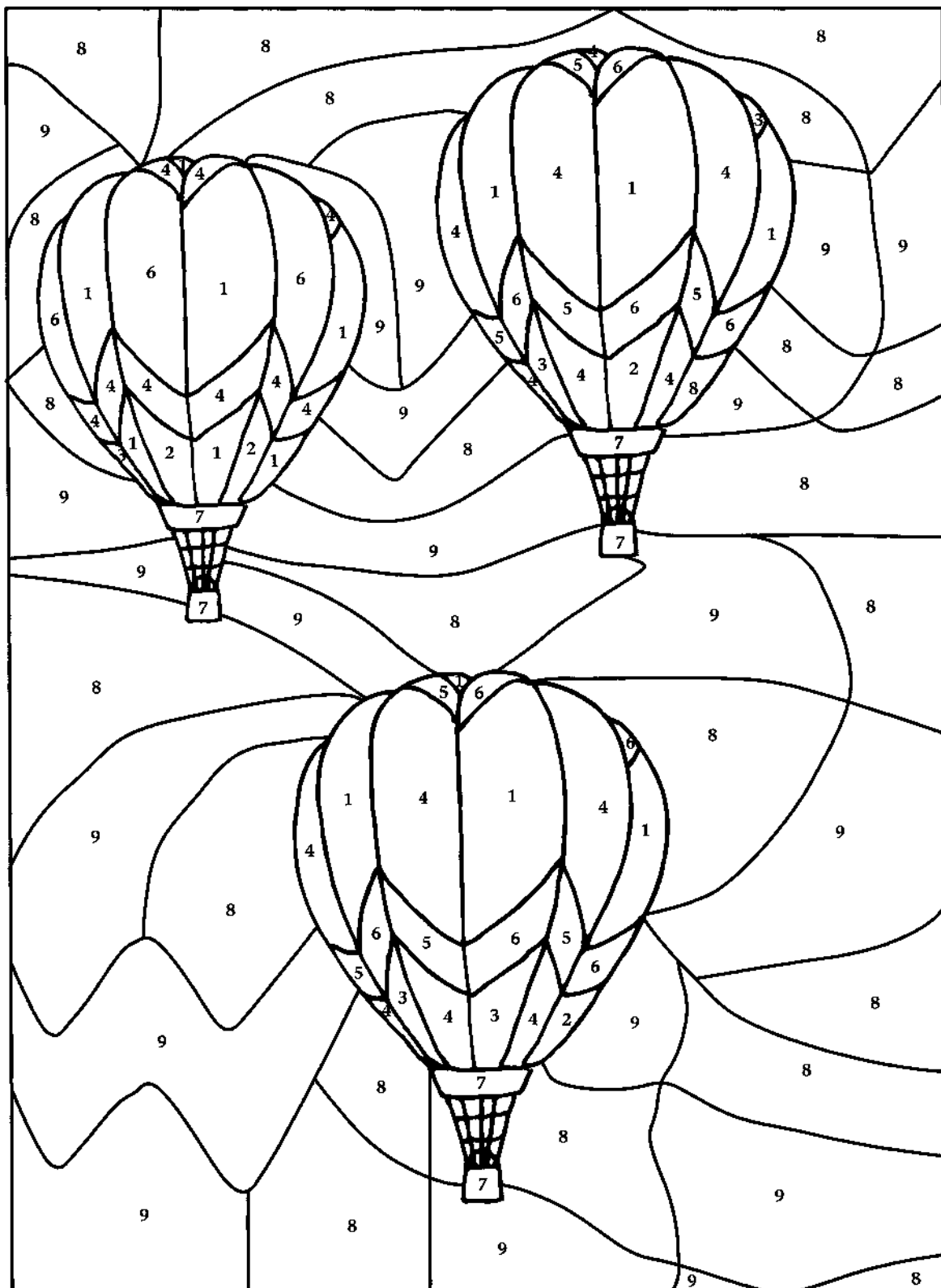
- 1 Zamaluj jabłka według zasady: największe na czerwono, średnie na żółto, najmniejsze na zielono.



16U1012



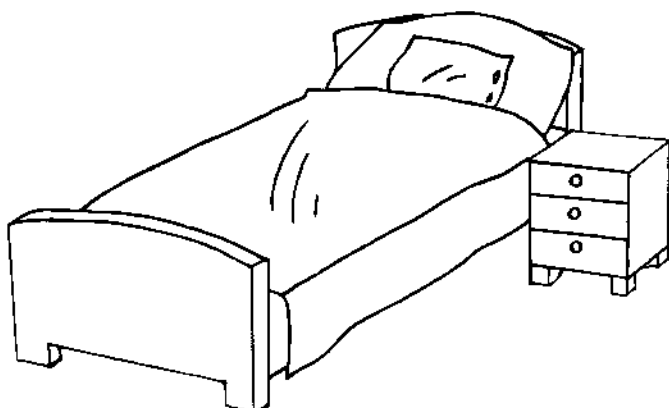
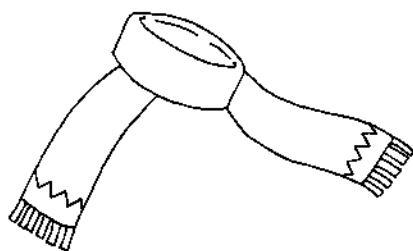
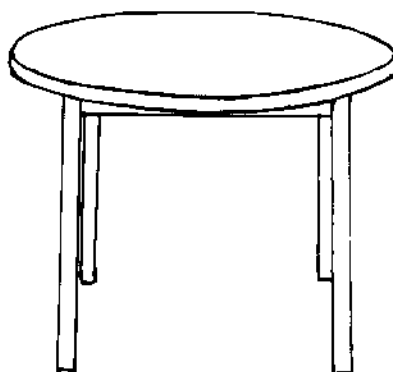
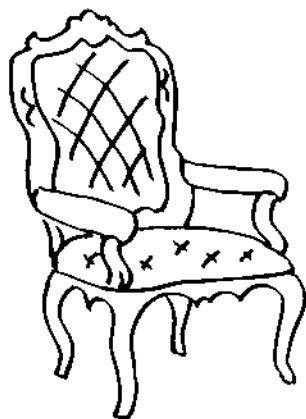
- 1 Pokoloruj rysunek zgodnie z podanym kodem: 1 – czerwony, 2 – szary, 3 – różowy, 4 – zielony, 5 – pomarańczowy, 6 – żółty, 7 – brązowy, 8 – jasno niebieski, 9 – ciemnoniebieski.



16U1012



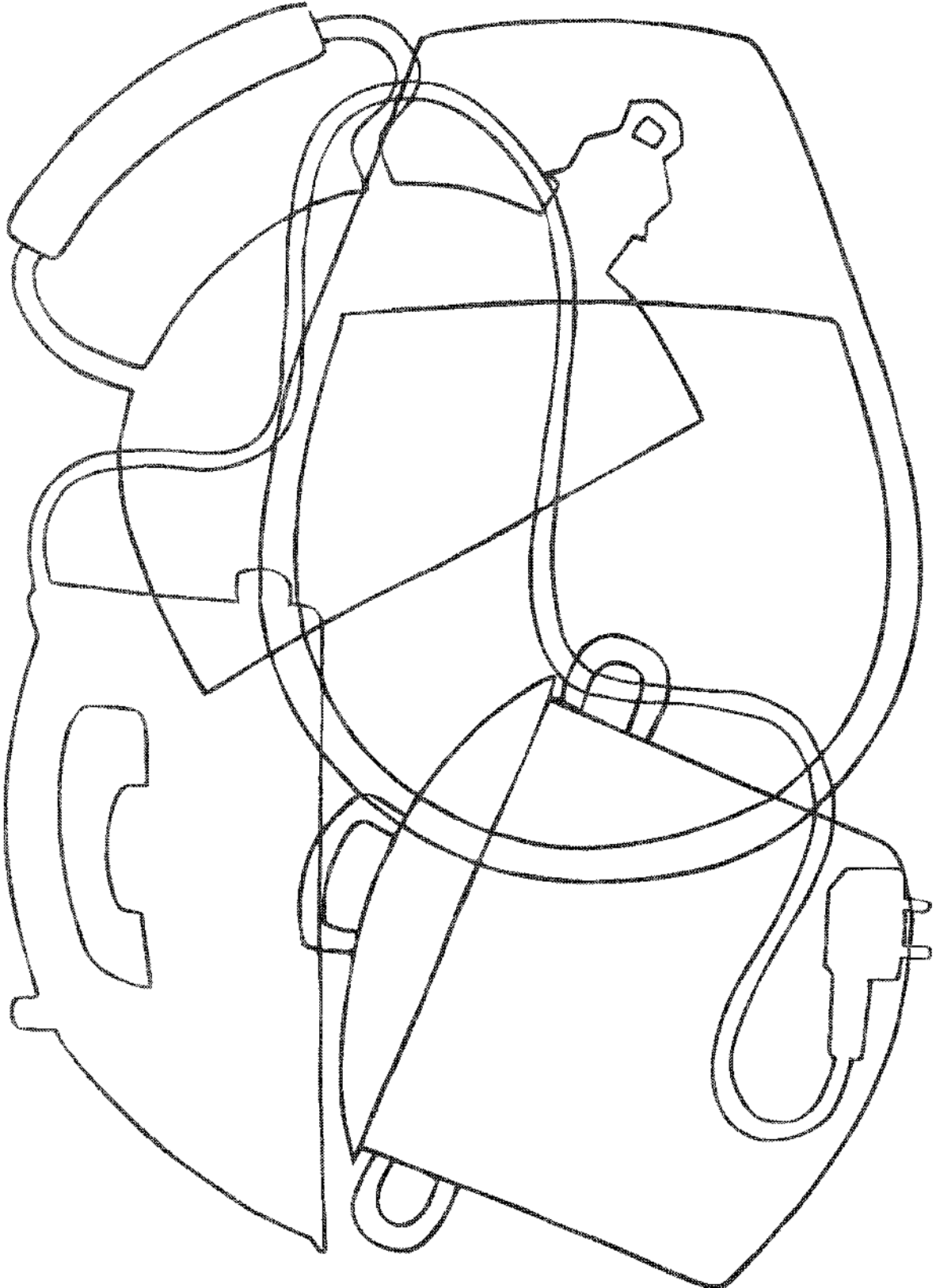
1 Obrysuj zieloną kredką przedmioty, które należą do zbioru **MEBLE**, a czerwoną kredką obrysuj to, co należy do zbioru **UBRANIA**.



16U1012



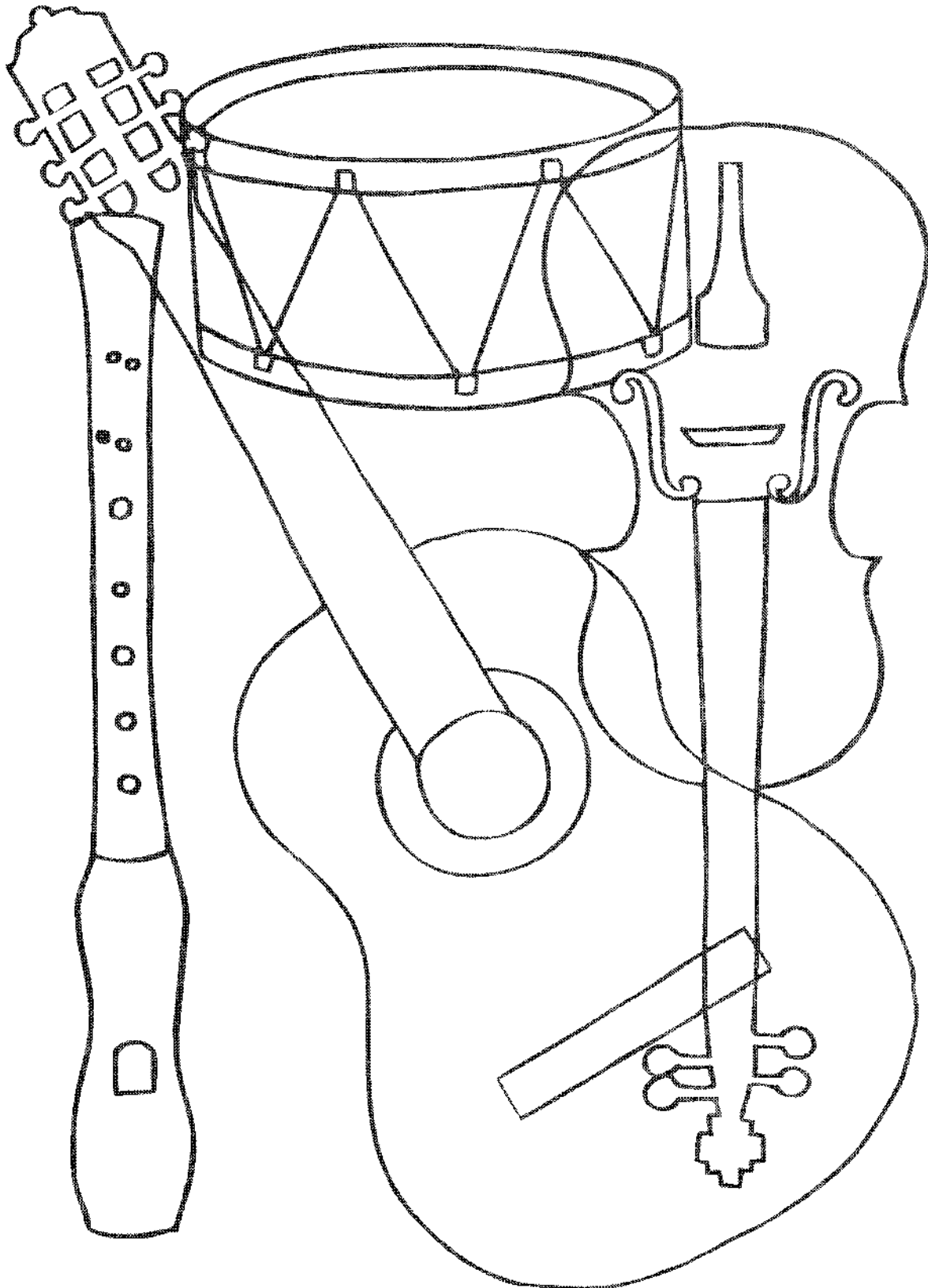
- 1 Rozszyfruj, ile przedmiotów użytku codziennego ukryło się na tej stronie.
Rysuj po linii, każdy przedmiot innym kolorem.



16U1012



- 1 Rozszyfruj, ile instrumentów ukryło się na tej stronie. Rysuj po linii, każdy instrument innym kolorem.



16U1012



1 Podłącz sprzęty do odpowiednich gniazdek. Zwróć uwagę, czy wszystkie urządzenia potrzebują prądu.

