

## Modalități de profilaxie a tulburărilor de limbaj prin joc

**Logoped: Laura Mariana Buruian**

“Omul nu este întreg decât atunci când se joacă” (Schiller)

În viața copilului jocul este o activitate deosebit de atrăgătoare care evoluează între ficțiunea pură și realitatea muncii (M. Debesse, 1967) și ne ajută să cunoaștem mai bine înclinațiile copilului, fiind cel mai bun turn de observație de unde putem avea o vedere de ansamblu asupra dezvoltării copilului. Jocul ne permite să urmărim copilul sub toate aspectele dezvoltării sale, în întreaga sa complexitate: cognitiv, motor, afectiv, social, moral. Pentru copil aproape orice activitate este joc, prin joc el anticipează conduitele superioare. Pentru copil “jocul este munca, este binele, este datoria, este idealul vieții. Jocul este sintagma, atmosfera în care ființa sa psihologică poate să respire și, în consecință, poate să acționeze” (Ed. Claparede, 1936). Nu ne putem imagina copilăria fără râsetele și jocurile sale. Un copil care nu știe să se joace, “un mic bătrân”, este un adult care nu va ști să gândească.

Jocul este considerat o strategie optimă pentru promovarea îngrijirii timpurii și a dezvoltării. Jocul, în contextul atașamentului securizant oferit de adulți, oferă copiilor bogăția, stimularea și activitatea fizică de care au nevoie pentru dezvoltarea creierului pentru învățarea viitoare.

Acum șapte secole, M. Parten a analizat rolul jocului în viața copilului mic din perspectiva relației joc-dezvoltare socială. Astfel el a observat că în joc comportamentul copilului evoluează progresiv cu capacitatea lui de a opera pe plan mental și de a relaționa cu ceilalți, cu experiența ce o dobândește în fiecare zi. Copilul parcurge următoarele etape privind implicarea în joc, în funcție de vârstă:

- neimplicare – se plimbă de la o activitate la alta, fără să se implice direct (1 an-1,5 ani);
- supraveghere – urmărește ceilalți copii cum se joacă timp mai îndelungat, uneori pune întrebări, oferă sugestii, dar nu se implică în rezolvare practică a situațiilor (1,5-2,5, ani);
- joc paralel – își alege jucării, se joacă lângă ceilalți și nu e interesat de ceea ce fac aceștia (2,5 ani-3/3,5 ani);
- joc asociativ – se joacă împreună cu ceilalți, se implică, selectează partenerii, are tendința de a exclude pe alții. Subiectul este mai simplu, apar completări, evoluții, reguli noi cu sau fără negocieri (3,5 ani-5 ani).
- joc prin cooperare – copiii se organizează singuri, de obicei apar 1-2 lideri care domină jocul, își aleg subiectul, stabilesc reguli, împart roluri (5 ani-7 ani și după).

Desigur că putem vorbi de joc și după 7 ani, lucru care presupune o implicare mai mare atât din punct de vedere al elevului cât și din punct de vedere al propunătorului (cadru didactic, părinte).

Considerăm că în condițiile vieții actuale, a elevilor din aceste timpuri, nu putem vorbi despre educație fără joc.

Jocurile sunt folosite tot mai des în activitățile de creștere a eficienței educației, și anume: jocuri în cadrul disciplinelor clasice, jocuri logopedice pentru dezvoltarea auzului fonematic, jocuri pentru dezvoltarea inteligenței emoționale, jocuri folosite în cadrul programelor de consiliere psihopedagogică, etc. Jocurile descrise mai jos vor oferi cadrelor didactice instrumente simple și eficiente, și pot deveni o alternativă mult mai utilă a activităților clasice. Ele pot fi adaptate oricărei vârste și oricărui domeniu țintit, depinde doar de imaginația propunătorului!

Jocul încurajează copilul să experimenteze cu sunete, cuvinte și expresii. Aceasta este o stare naturală prin care ei învață reguli sociale și înțeleg modul altora de a comunica. În timp ce se joacă copilul învață să repete, să vorbească cu rândul, să răspundă la solicitări, etc. Aceste jocuri pot fi utile în a-i ajuta să înțeleagă cum să asculte, să privească, să imite, și să învețe cum să comunice. Jocul în terapia logopedică ajută copilul să depășească anumite bariere psihologice legate de comunicare cum ar fi jena propriului bagaj de cuvinte sau a defectului de articulație, îi oferă sprijin oferindu-i mai multe posibilități de expresie (mimico-gestual, plastic, etc), dezvoltă creativitatea, personalitatea și îmbină stiluri diferite de învățare. Terapia logopedică vizează alături de corectarea defectului de pronunție și organizarea cunoașterii, pregătirea copilului pentru comunicare în context social și școlar și pentru actul lexico-grafic.

Jocurile pot fi clasificate după mai multe criterii:

- a) numărul participanților:
  - 1 la 1 sau individuale
  - (e grup ) 2 – 6 participanți
- b) momentul și scopul jocului în activitatea logopedică:
  - inițiere
  - emisie
  - consolidare
  - automatizare
  - dezvoltare a vocabularului
  - dezvoltare a comunicării funcționale
  - pregătire a scris-cititului (dezvoltarea conștiinței fonologice, auzului fonematic, analiză fonematică,etc)

De câte ori nu ne-am amuzat auzindu-l vorbind pe rățoiul Donald sau alte personaje animate cu „un limbaj aparte”? De câte ori nu am încercat să le imităm pentru a stârni zâmbete celor din jur? De

câte ori nu am considerat haios un copil care „stâlcește cuvintele” și mai ales de câte ori nu l-am încurajat în pronunția sa deficitară imitându-l, aplaudându-l, cerându-i să repete, etc?

Dislalia, pronunția eronată a sunetelor, este cel mai des întâlnită tulburare de limbaj, iar dacă ne referim la sunetele afectate, copiii „SÂSÂIȚI” de exemplu sunt cei mai numeroși.

Majoritatea copiilor dislalici sunt de vârstă preșcolară sau școlară mică de aceea principala metodă în terapia logopedică este jocul. Copilul trebuie să se simtă relaxat, să aibă încredere în logoped, să se simtă motivat pentru a putea înregistra progrese. Exercițiile logopedice trebuie să facă parte dintr-un joc pentru a nu fi percepute ca stresante, impuse, obositoare.

De exemplu în cazul unui copil de 3-4 ani cu sigmatism interdental (afectat sunetul „S”) etapa consolidării sunetului în poziție inițială. Exercițiile vor avea ca scop pronunția sunetului „S” în poziție inițială și se va pune accent pe folosirea cuvintelor care încep cu acest sunet. Foarte important pentru această vârstă este prezența materialului didactic și stimularea motrică a copilului având în vedere ca atenția preșcolarului mic este greu de concentrat mai mult de 10-15 minute. Astfel va imita sunetul emis de șarpe (poate să-l imite în totalitate târându-se și emitând sunetul concomitent), imaginile colorate reprezentând obiecte a căror denumire începe cu sunetul „S” sunt altă sursă de captare a atenției, jocuri motrice: sărituri ritmate (copilul pronunță denumirea acțiunii: sari! sari!), jocuri de perspicacitate de genul „Unde se află?”, dramatizări, puzzle, etc., depinde de imaginația și creativitatea terapeutului sau a părinților (nu este suficient să se lucreze intens în cabinetul logopedic dacă procesul de corectare a pronunției nu este susținut și de cei din mediul apropiat copilului în cauză) important este ca să fie stimulată pronunția corectă a sunetului afectat într-un mod plăcut și motivant pentru copil.

În continuare propunem câteva jocuri eficiente atât în emiterea cât și în consolidarea sunetelor afectate:

### *1. POEZIE CU ONOMATOPEE*

*Scopul:* exersarea sunetelor **m, n, g, r;**

*Material:* ilustrate sau jucării;

*Desfășurarea jocului:* Se va arăta ilustrația sau jucăria corespunzătoare jocului și va recita versurile:

Ma-ma-ma/ Este mama mea

Na-na-na/ Păpușica mea

Piu-piu-piu/ Puișoru-i viu

Ga-ga-ga/ Gâsculița mea

Mac-mac-mac/ Rața e pe lac

Fâș-fâș-fâș/ Mergem prin tufiș

Vai-vai-vai/ Pe codă-o călcai

## 2. SĂ NUMĂ ATINGĂ MINGEA DE PING PONG

*Scopul:* pronunțarea cât mai corectă a consoanei "f" izolat;

*Material:* o minge de ping pong;

*Desfășurarea jocului:* Copiii se adună în jurul unui grup de măsuțe (2-3 mese) alăturate. Se va pune o minge în fața unui copil care suflă - rostind consoana f- asigurând un suflu puternic și suficient de intens pentru a menține mingea în zona centrală. Jocul se reîncepe când mingea se atinge de un copil, sau după scurte pauze, atunci când copiii au obosit.

## 3. REPETĂ DUPĂ MINE

*Scop:* exersarea onomatopeelor "cu-cu; ga-ga"; perfecționarea auzului fonematic;

*Desfășurarea jocului:* Copiii sunt așezați în cerc, unul în mijloc cu ochii legați. Copiii se învârt în cerc până când copilul din mijloc bate din palme, atunci se opresc. Copilul merge, atinge pe unul dintre ei și spune pe un ton oarecare "cu-cu" sau "ga-ga". Copilul atins pe același ton trebuie să repete după el. Dacă a repetat mai bine, intră el în cerc.

## 4. JOCUL DE-A BALONUL

*Scop:* Exersarea pronunțării corecte a consoanelor ș, f izolate.

*Desfășurarea jocului:* Copiii stau în cerc mic, ei reprezintă balonul. La comanda logopedului "Umflăm balonul", toți copiii suflă rostind consoana f și lărgesc cercul (balonul se umflă). La comanda "Am înțepat cu un ac" copiii spun "Se desumflă" și rostesc consoana ș lin, îndelungat apoi revin în cerc mic.

## 5. RĂSPUNDE REPEDE

*Scop:* exersarea consoanei r asociat cu alte consoane.

*Material:* un săculeț cu nisip, sau o minge.

*Desfășurarea jocului:* Copiii stau în semicerc în picioare. Logopedul pune o întrebare, apoi aruncă săculețul la un copil, acesta trebuie să răspundă repede, cu forță și să arunce săculețul înapoi.

Întrebări:

- Cum spunem căluțului să se oprească? (pr, pr)
- Cum face creanga când se rupe? (tr, tr, trrrrosc)
- Cum facem când ne este frig? (brrr, br)
- Cum sună ceasul? (trr, trr)
- Cum se aude când fuge calul? (trap, trap)

## 6. URSUL ȘI ALBINELE

*Scopul:* exersarea vorbirii, pronunțarea corectă a sunetelor **b, z, r**.

*Material:* coșulețe - care reprezintă stupul.

*Regula jocului:* bâzâie numai grupul de albine la care ursul merge să fure mierea.

Indicații pentru desfășurarea jocului: Coșulețele sunt așezate în clasă, în jurul lor albinele. Vine ursul să fure mierea primului stup. Albinele bâzâie cu o intensitate mică bâz-bâz-bâz. Ursul merge la al 2-lea stup, apoi la al 3-lea stup, intensitatea sunetelor crește de la un stup la altul bâz-bâz-bâz, bâz-bâz-bâz. Ursul mormăie : mor-mor-mor.

## 7. PĂSĂRELELE ȘI MAȘINA

*Scopul:* consolidarea sunetelor **c, r**, în combinații:

*Regula jocului:* onomatopeele sunt executate de către copii numai la auzul zgomotului mașinii.

*Material:* scaunelele.

*Indicații pentru desfășurarea jocului:* Copiii sunt așezați pe scaunelele aranjate pe două rânduri. În fața scaunelor sunt desenate pe sol cercuri, care reprezintă cuiburile.

Logopedul anunță jocul- explică modul de desfășurare. Păsărelele s-au adunat pe marginea drumului (șoselei).

În copaci ciripesc:

-cirip-cirip-cirip; cirip-cirip-cirip;

Un copil sau mai mulți cu mașini circulă pe șosea și emit sunetele:

-trr-trr-trr; trr-trr-trr;

Păsărelele speriate execută sărituri din cuib în cuib (cercuri) ciripind: cirip-cirip-cirip; cirip-cirip;

Mișcărilor se repetă- cu alte exerciții propuse de logoped- păsărelele imită zborul și ciripesc. Se pot face și schimbări de copii, cei care au fost păsărele să fie și mașini și invers.

## 8. TELEFONUL FĂRĂ FIR

*Scop:* perfecționarea concomitentă a auzului fonematic și a pronunției corecte a combinației de sunete (nonsens).

*Desfășurarea jocului:* Copiii stau aliniați unul lângă altul. Logopedul în fața șirului rostește un cuvânt fără sens primului copil cu glas tare, acesta spune copilului următor s.a.m.d. Dacă cineva greșește logopedul merge lângă el și pronunță un alt nonsens mai ușor, care trebuie să fie rostit de fiecare copil până la capătul șirului. Dacă toată grupa reușește să spună același nonsens, după ce a spus și ultimul copil, toți copiii bat din palme. Jocul poate avea variante mai complicate în funcție de nivelul grupei.

Exemple de nonsens:

- man, naum, munuam
- tadam, tamnad, tutudat, tadam
- fever, fuvor, favir
- cabag, pugubag, gipag, pigab
- seza, sazur, zusa, sasir
- sajaj, iasaj, sijas
- tacog, tecag, tigoc
- tra, pra, cra, cro, cru, zbra, zbru,
- carapra, parbra, tramna

## 9. CURTEA CU PĂSĂRI

*Scopul:* însușirea deprinderii de a articula corect sunetele **g-c**.

*Regula jocului:* copiii denumesc și imită glasul păsărilor care apar la teatrul de masă.

*Material:* jucării sau siluete.

*Desfășurarea jocului:* Jocul începe prin redarea unei întâmplări povestită de logoped.

-Am fost în vacanță la bunica. Dis-de-diminează m-a trezit cineva:

- cu-cu-ri-gu, cu-cu-ri-gu

- Cine credeți că era? (cocoșul, cocoșul - cor)

- cot-codac, cot-codac

- Oare cine s-a sculat? (găina, găina - cor)

- ga-ga-ga, printre păsări sâsâia / Gâsca lată și frumoasă/ De mancare ea cerea.

**Nota:** după fiecare vers enunțat de logoped, copiii repetă sunetele de mai multe ori.

## 10. ANIMALELE

*Scopul:* exersarea sunetelor: **m, n, c, r**, și a triftongilor.

*Material:* jucării sau ilustrații cu animale.

*Regula jocului:* la ridicarea jucăriilor sau ilustrației copiii vor produce onomatopee.

*Desfășurarea jocului:* Logopedul va arăta copiilor ilustrația și îi va stimula să denumească rața, după care va invita copiii la răspuns:

- Cum face rața? (mac, mac)

- Cum face vaca? (muu, muu) etc.

În timpul articulării de către copil a onomatopeelor respective copii vor executa mișcări imitative, care să simuleze mișcările animalului respectiv.

## 11. VRĂBIUȚA ȘI COPACII

*Scop:* perfecționarea pronunțării corecte a sunetelor în combinații, **ș, f, v, j**.

*Regula:* copiii vor emite sunetele (onomatopeele) și mișcările respective, odată cu expunerea povestirii.

*Material:* se poate utiliza și înregistrarea povestirii pe suport CD

*Desfășurarea jocului:* Copii sunt așezați în semicerc. Logopedul spune povestirea. Într-o zi copii din grupa mare au plecat la plimbare. Când se jucau mai frumos a început o furtună mare. Vântul a început să bată puternic - fâss, fâss, fâss. Frunzele copacilor foșneau - vâj-j-vâj-vâj. (Copii repetă sunetele odată cu logopedul însoțite de mișcări potrivite)

- -Pe copacul înverzit,
- Vrăbiuța a sosit ,
- Hu-ța-hu-ța cu crenguța
- Ce voioasă-i vrăbiuța
- Că o leagană crenguța!

Versurile se repetă de către copii, odată cu educatoarea- însoțite de mișcările sugerate în versuri.

Jocul trebuie să fie o activitate plăcută. Jocul se adresează nivelului actual al copilului. Fiecare copil va avea rândul și momentul său. Logopedul este un inițiator, mediator, coordonator dar trebuie să nu schimbe pe parcurs regulile. Fiecare copil trebuie să înțeleagă regulile. Copiii nu vor fi încurajați să trișeze sau să ridiculizeze. Pentru ca jocul să fie eficient trebuie clarificat. Logopedul trebuie să creeze o atmosferă destinsă. Jocurile utilizate în terapie vor ține seama de numărul de participanți, specificul tulburării de limbaj vizate, de vârsta și dezvoltarea copiilor și de etapa de corectare.

## Bibliografie:

1. Bunescu, G. , Alecu, G. , Badea, D. , *Educația părinților, Strategii și programe, E.D.P., București, 1997*
2. Gongea, E. , Breban, S. , Ruiu, G. , *Activități bazate pe inteligențe multiple, Editura Reprograph, Craiova, 2002*
3. Rogers, Cosby S., Sawyers, Janet K, *Play in the Lives of Children, N.A.E.Y.E.C, Washington D.C., 1988.*
4. Anca M. *Intervenții psihopedagogice în antrenarea funcției auditiv-verbale, Presa Universitară Clujeană, Cluj Napoca, 2000*
5. Mușu I., Taflan A.Iacolab, *Terapia educațională integrată, Editura PRO-Humanitatea, 1997*
6. Păunescu C , *Psihoterapia educațională a persoanelor cu disfuncții intelective , Ed. All Educațional, București, 1999*