

10 pomysłów na gry i zabawy

Piotruś

1

Do rozgrywki wybieramy karty:

- 6 par z zestawu sylab z P,
- 6 par z zestawu sylab z M,
- 1 kartę pustą do dowolnego uzupełnienia, pełniącą rolę Piotrusia (oznaczając ją ołówkiem lub pisakiem suchościeralnym).

Przebieg gry

Karty rozdaje się graczom. Gracze z kart, które mają w dłoni, dobierają pary i odkładają je na bok. Następnie każdy gracz po kolei ciągnie jedną kartę od sąsiada po swojej lewej stronie. Jeśli wylosuje kartę tworzącą parę z jedną z kart już posiadanych, gracz odczytuje głośno napis na karcie, odkłada parę na kupkę i kolejka przechodzi dalej. Przegrywa gracz, który zostanie z Piotrusiem.

Memory

2

Podczas gry można korzystać:

- z zestawu sylab z P i/lub z M. – 6 lub 12 par sylab,
- z wybranych kart w zależności od potrzeb, wybierając te pary sylab, które dziecko już potrafi odczytać.

Przebieg gry

Karty mieszamy i rozkładamy zestawy obrazkami do dołu. Gracz odkrywa dwie dowolne karty.

Jeśli znajduje parę, zabiera ją.

Jeśli nie ma pary, zapamiętuje położenie kart i odkłada je na miejsce. Wygrywa ten, któremu uda się odkryć najwięcej par.

Kuku sylabowe

3

Rozdający daje każdemu z graczy po trzy karty, natomiast jednemu – siedzącemu po swojej lewej stronie – cztery.

Reszta kart nie pełni żadnej roli w grze, tworząc stos kart zakrytych.

Rozpoczyna gracz, który ma cztery karty, przekazując jedną kartę (tę, która mu nie pasuje), kolejnemu graczowi. Jeżeli któryś z graczy zbierze:

- trzy karty z taką samą sylabą, np. MA, MA, MA
 - trzy karty w tym samym kolorze,
 - trzy karty z różnymi sylabami, z P lub M, np. PO, PE, PY,
- krzyczy: „Kuku!”.

Następnie musi pokazać pozostałym graczom swój zbiór kart, czytając na głos znajdujące się na nich sylaby.

10 pomysłów na gry i zabawy

Ślimak sylabowy

Do gry należy przygotować kostkę i pionki.

Przebieg gry

Karty z sylabami rozkładane są na stole w kształt spirali. Dorosły wyznacza start i metę. Wszystkie pionki ustawiamy na stracie. Gracze kolejno rzucają kostką, poruszając się w stronę mety o ilość oczek wskazaną na kostce. Tam gdzie stanie pionek, gracz głośno czyta sylabę (wariant trudniejszy: tam gdzie stanie pionek, gracz wymyśla słowo rozpoczynające się na daną sylabę np. PA – PAJAC). Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety.

4

Posłuchaj i ułóż

Na stole układamy karty z sylabami, które dziecko już potrafi odczytać. Następnie prosimy o ułożenie kart w podanej kolejności. Wypowiadamy powoli sekwencję, np.

„PA, MO, ME”, „MI, PI, PO”.

Dziecko stara się zapamiętać podany ciąg sylab i ułożyć karty w odpowiedniej kolejności.

6

Sylabobranie

5

Do gry należy przygotować dwie kostki sześciennie:

- kostkę z sylabami PA, PE, PI, PO, PU/PÓ, PY na każdej ścianie kostki (lub MA, ME, MI, MO, MU/MÓ, MY),

- kostkę z czterema kolorami (żółty, pomarańczowy, niebieski, różowy – dwa kolory muszą się powtórzyć)

Do rozgrywki wykorzystujemy 28 kart:

- 24 karty z sylabami (zestaw sylab z P lub M)
- 4 karty puste do dowolnego uzupełnienia, znajdujące się w pudełku.

Przebieg gry

Na stole w czterech rzędach rozkładamy potasowane karty. Jeden z graczy rzuca kostkami. Kto pierwszy znajdzie sylabę w kolorze wskazanym przez kostki (np. sylaba PA na żółtym tle), zabiera kartę i kładzie ją przed sobą, zdobywając punkt.

Wygrywa gracz, który na koniec gry zbiera najwięcej kart.

Kiedy kości wskażą ponownie kartę, która już zniknęła ze stołu, zabierane są kolejno karty puste. Gra kończy się, gdy te znikną ze stołu.

Podaj kolejność

Za zastonką układamy w rzędzie karty z sylabami, następnie odsłaniamy i dziecko przygląda się im, zapamiętując ich kolejność. Ponownie zasłaniamy ułożone karty, a zadaniem dziecka jest wymienienie zapamiętanych sylab w kolejności.

7

10 pomysłów na gry i zabawy

Super pamięć

8

Każdy z graczy otrzymuje trzy karty z sylabami. Kładzie je obrazkami do dołu bez patrzenia na nie. Pozostałe karty odkładane są na bok i nie pełnią już żadnej roli w grze.

Najstarszy z graczy odkrywa jedną ze swoich kart. Układa kartę na środku stołu i wymawia sylabę zapisaną na karcie (np. PO), a następnie wskazuje palcem gracza siedzącego po jego lewej stronie. Wskazany gracz odstawia jedną ze swoich kart i kładzie ją na poprzednio położonej karcie. Teraz on musi wypowiedzieć dwie sylaby z kart, rozpoczynając od tej karty, która leży na samym dole (np. PO, MA). Gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Za każdym razem kolejny gracz dodaje kartę z sylabą ze swojego stosu na środek stołu, powtarzając wszystkie poprzednie sylaby w poprawnej kolejności. W tej grze nie ma przegranych, liczy się tylko zabawa.

Karuzela sylabowa

9

Do ćwiczenia:

- pseudowyrzów złożonych z samogłoski i sylaby otwartej (do zabawy wykorzystujemy pustą kartę do dowolnego uzupełnienia, wpisując w dymek samogłoskę),
- połączeń dwóch sylab otwartych.

Przebieg zabawy

Kartę z samogłoską kładziemy na środku stołu, a dookoła niej układamy 10 kart z sylabami obrazkiem do dołu. Samogłoska znajdująca się pośrodku zaprasza na karuzelę sylaby. Odkrywamy pierwszą kartę, dziecko czyta słowo składające się z samogłoski i sylaby otwartej, np. AME. Następnie, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara odkrywane są pozostałe karty, aż zapełni się wszystkie miejsca na karuzeli. Karty można odkrywać po kolei, ale także co drugą lub co czwartą.

Zgadnij, jaka to sylaba?

10

Rozkładamy przed dzieckiem kilka wybranych kart z sylabami. Następnie prosimy dziecko, by posłuchało uważnie i powiedziało, jaka to sylaba, np. „Postać, która mówi tę sylabę nie jest dziewczynką, znajduje się na karcie w kolorze słońca, ma kręcone włosy. Jaka to sylaba?”. Zadaniem dziecka jest odrzucić ze zbioru karty te, które nie pasują do opisu, wyszukać i wskazać właściwą sylabę, a na końcu głośno ją przeczytać.