

zabawa w czytanie



© COPYRIGHT BY ADAMIGO® 2011

adamigo®

instrukcja gier

Proponując zestaw **Zabawa w czytanie** wierzymy, że pierwsze kroki jakie stawia małe dziecko w nauce czytania mogą być dla niego świetną zabawą. Oswajanie maluchów ze słowem pisanym, pozwoli im na czerpanie przyjemności z nauki czytania i pisania w przyszłości. Możliwości uczenia się małych dzieci, szczególnie tych przed ukończeniem szóstego roku życia, są ogromne. To właśnie w tym wieku maluchy mają największą zdolność nabywania nowych umiejętności. Najbardziej skuteczne metody nauki czytania zakładają, że dziecko powinno oswajać się na początku z wyglądem całych wyrazów, dopiero później poznawać poszczególne litery. Takie podejście pomaga w nabyciu umiejętności płynnego czytania i rozumienia tekstu.

Zachęcamy do zabawy w czytanie zarówno z dziećmi w wieku przedszkolnym, jak i tymi, które rozpoczęły już naukę w szkole. Zestaw edukacyjny został opracowany tak, aby umożliwić zabawę z dziećmi na różnym etapie ich zaawansowania w procesie nauki czytania.

Zestaw zawiera cztery rodzaje tafelków, różniących się kolorami ramek. Tafelki można wykorzystywać na wiele sposobów. Przedstawiamy kilka propozycji, które można swobodnie modyfikować. Zachęcamy do wspólnej zabawy z dziećmi!

NIEBIESKA RAMKA – obrazek z wyrazem



ZIELONA RAMKA – obrazek



RÓŻOWA RAMKA – wyraz



ŻÓŁTA RAMKA – pojedyncze litery



WSKAZÓWKI DLA RODZICÓW.

- Posegreguj kartoniki ze względu na kolor ich ramek. W jednym miejscu ułóż kartoniki z ramkami niebiesko-zielonymi, w drugim różowo-żółtymi.
- Rozpocznij zabawę w czytanie od słów najprostszych. Nie musisz korzystać z całego zestawu edukacyjnego. Proponujemy wybrać 15 prostych wyrazów, np. dom, kot, pies...
- Dostosuj poziom trudności zadań do umiejętności dzieci. Zaczniij od gier najprostszych (gry 1-4), dzięki którym dzieci zapoznają się z wyglądem wyrazów.
- Podczas zabawy z dziećmi młodszyimi staraj się wyraźnie wymawiać pokazywane słowa, aby stworzyć skojarzenie: wyraz – obraz – dźwięk.
- Pamiętaj, że zabawa w czytanie powinna przynieść Twojemu dziecku jak najwięcej radości i przyjemności.
- Chwal dziecko za każdy wysiłek włożony w poszukiwanie dobrego rozwiązania, a nie tylko za prawidłowe odpowiedzi.
- Zakończ zabawę w czytanie zanim pociecha poczuje się zmęczona lub znudzona.

PROPOZYCJE GIER

Przedstawione gry i zabawy mogą być prowadzone zarówno w większej grupie, jak i podczas zajęć z jednym dzieckiem.

1. ODKRYWANIE ZNACZENIA WYRAZÓW

Rozkładamy tafelki z niebieską ramką do góry na stole lub podłodze, tak aby wszyscy uczestnicy gry mogli widzieć wszystkie obrazki i podpisy. Rozdajemy graczom po kilka tafelków z różową ramką (na początku proponujemy zacząć od jednego lub dwóch). Każde z dzieci układa przed sobą same wyrazy w różowych ramkach.

Na znak startu dzieci rozpoczynają poszukiwania takich samych wyrazów pośród tafelków z niebieską ramką. Poprzez porównywanie wyglądu wyrazów dzieci odnajdują odpowiednie tafelki i układają je przed sobą, w taki sposób, aby tafelki w niebieskich ramkach znajdowały się obok odpowiednich tafelków w różowych ramkach. Dzieci podnoszą rękę w momencie, kiedy uda im się odnaleźć wszystkie wyrazy. Następnie „odczytują” (na podstawie obrazka) wszystkie szukane wyrazy. Za każdy poprawnie odnaleziony i „przeczytany” wyraz, grający otrzymują po jednym żetonie. Gracz, który najszybciej poprawnie odnalazł wszystkie wyrazy i pierwszy podniósł rękę otrzymuje dodatkowy żeton.

Gra kończy się po kilku rozgrywkach. Wygrywa ta osoba, która zebrała najwięcej żetonów.

2. POSZUKIWANIE ZAGUBIONEGO WYRAZU

Przebieg gry jest zbliżony do poprzedniej. Rozkładamy na środku wyrazy w różowych ramkach, tak, aby były widoczne dla wszystkich dzieci. Rozdajemy dzieciom kilka tafelków w niebieskich ramkach, które zawierają obrazek z podpisem. Zadaniem grających jest odnalezienie pasujących wyrazów. Na znak startu uczestnicy zabawy szukają pośród tafelków z różową ramką tych samych wyrazów, które znajdują się na otrzymanych tafelkach z niebieską ramką. Dzieci podnoszą rękę w momencie, kiedy uda im się odnaleźć wszystkie wyrazy. Następnie „odczytują” (na podstawie obrazka) wszystkie szukane wyrazy. Za każdy poprawnie odnaleziony i przeczytany wyraz grający otrzymują po jednym żetonie. Gracz, który najszybciej poprawnie odnalazł wszystkie wyrazy i pierwszy podniósł rękę, otrzymuje dodatkowy żeton.

3. SZUKANIE LITER

Zabawa polega na szukaniu przez dzieci liter, które tworzą poszczególne wyrazy. Prowadzący pokazuje tafelki z niebieską ramką, na którym widnieje obrazek i podpis, natomiast dzieci poszukują liter,

które się na ten wyraz składają (żółta ramka). Poprzez porównywanie wyglądu poszczególnych liter, dzieci układają wyraz z tafelków z żółtą ramką.

Trudniejsza wersja tej samej zabawy może być przeznaczona dla dzieci, które już są bardziej zaawansowane w czytaniu. Prowadzący może pokazać jedynie obrazek i na tej podstawie poprosić dzieci o szukanie poszczególnych liter, jakie składają się na wyraz.

4. LITERKOWY WĄŻ

Wszystkie kartoniki z niebieską ramką rozkłada się przed uczestnikami gry. Pierwsze dziecko losuje jeden kartonik i kładzie go w taki sposób, aby z każdej strony zostawić jak najwięcej wolnego miejsca. Kolejne dziecko szuka wśród wszystkich wyrazów, takiego, który zaczyna się na literę, na którą kończył się ułożony wcześniej wyraz lub takiego, który kończy się na literę, na którą zaczynał się wyraz ułożony przez poprzednika. Kartoniki układa się odpowiednio z prawej lub lewej strony, tak, aby te same litery znalazły się obok siebie. Np. **KRUK – KOT – TORBA – ARBUZ – ZEGAR – ROWER.** Gra kończy się, kiedy nie można już dołożyć kartonika z żadnej strony.

5. WYRAZOWE BINGO

Każde z dzieci układa przed sobą sześć wyrazów w różowych ramkach. Prowadzący po kolei losuje i głośno odczytuje tafelki z niebieskimi ramkami. Zadaniem dzieci jest rozpoznanie wszystkich swoich sześciu wyrazów, podczas pokazywania i odczytywania ich przez prowadzącego. Np. prowadzący grę losuje tafelek z obrazkiem motyla, pokazuje go wszystkim uczestnikom gry i mówi głośno: „motyl”. Dziecko, które ma wyraz: „motyl” przed sobą powinno podnieść rękę, odebrać od prowadzącego tafelek i zakryć nim właściwy wyraz przed sobą. Wygrywa ten, kto jako pierwszy skompletuje wszystkie sześć wyrazów i krzyknie: BINGO.

6. WYRAZOWE MEMORY

Rozkładamy starannie kartoniki z zieloną ramką obrazkami do góry. W pudełku zostawiamy kartoniki z samymi wyrazami do dołu (różowa ramka). Dzieci po kolei, z zamkniętymi oczami losują po jednym kartoniku z pudełka i szukają wśród rozłożonych kartoników z zieloną ramką właściwego obrazka. W celu sprawdzenia swojego wyboru odwracają obrazek i porównują napisy. Podczas swojej tury, można odwrócić tylko jeden kartonik. Jeżeli dziecko dopasuje właściwy obrazek, zabiera oba kartoniki i układa przed sobą. Natomiast, jeżeli obrazek zostanie źle dopasowany, należy odłożyć kartonik z samym wyrazem z powrotem do pudełka, a kartonik z obrazkiem odłożyć na swoje miejsce zieloną ramką do góry. Wygrywa ten z graczy, który zbierze najwięcej par kartoników: z napisem i z obrazkiem.

7. PIERWSZA LITERA

Rozkładamy przed dziećmi kartoniki z samymi literami. Prowadzący losuje kolejno wyrazy spośród kartoników z niebieskimi ramkami i głośno je odczytuje. Zadaniem dzieci jest odgadnięcie, jak nazywa się pierwsza litera wyrazu i odnalezieniu tej litery spośród tafelków z żółtą ramką. Ten, który jako pierwszy odnajdzie pierwszą literę wśród rozłożonych kartoników, otrzymuje żeton.

Gra może być dowolnie modyfikowana – dla utrudnienia można pokazywać sam obrazek i prosić dzieci, aby odnalazły pierwszą literę na podstawie samego obrazka. Można też proponować dzieciom szukania np. ostatniej litery w pokazanym wyrazie.

8. CO TO ZNACZY?

Zabawa polega na czytaniu tych wyrazów, które zostały utrwalone podczas wcześniejszych gier. Prowadzący pokazuje wyraz w różowej ramce, a zadaniem uczestników gry jest odgadnięcie, co jest napisane na kartoniku. Np. prowadzący pokazuje tafelek „dom”. Dziecko, które jako pierwsze wypowie głośno słowo: „dom” zostaje nagrodzone żetonem.

9. JAKI TO WYRAZ?

Zabawa przeznaczona jest dla dzieci, które zdążyły się zapoznać z wyrazami podczas zabawy w prostsze gry. Na środku należy ułożyć tafelki różowymi ramkami skierowanymi do góry, tak, aby uczestnicy gry widzieli wszystkie wyrazy. Następnie prowadzący rozdaje każdemu dziecku po jednym (lub więcej) obrazku w zielonej ramce, natomiast zadaniem dzieci jest odnalezienie właściwego wyrazu pośród tafelków z różową ramką, sprawdzenie, poprzez odwrócenie zielonego tafelka, czy dokonało właściwego wyboru, i położenie go przed sobą obok odpowiadającego mu obrazka. Za każdą dobrą odpowiedź przysznaje się jeden żeton.

10. UKŁADAMY NOWE WYRAZY

Zestaw edukacyjny umożliwia układanie z liter (żółta ramka) nie tylko tych wyrazów, które znajdują się na kartonikach z niebieską ramką. Zachęcamy do zapoznawania dzieci z innymi wyrazami, które można zapisać na tablicy lub kartce i poprosić o odszukanie właściwych liter w zestawie i ułożenie ich we właściwej kolejności, tak aby tworzyły zapisane wyrazy. Proponujemy zacząć od ułożenia imion uczestników gry.

Dzieciom, które są już bardziej zaawansowane w czytaniu i pisaniu, można zaproponować zabawę w samodzielne składanie wyrazów z liter. Każdy z uczestników gry losuje np. po 10 pojedynczych liter i próbuje ułożyć z nich jak najdłuższy wyraz. Ten z graczy, który wykorzysta najwięcej wylosowanych liter zostaje nagrodzony żetonem.

ZACHĘCAMY DO ZABAWY!



Polecamy także nasze
inne gry edukacyjne:



adamigo®

5 902410 006069