

Literkowe potyczki NS 3033



nowa szkoła
ul. POW 25, 90-248 Łódź,
www.nowaszkoła.com
tel. (42) 630 17 28,
(42) 630 04 88, fax: (42) 632 73 28

OSTRZEŻENIA!



1. Zabawka przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 lat. Zawiera małe elementy – ryzyko zadławienia.
2. Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej
3. Należy zachować opakowanie lub/i instrukcję. Zawierają one ważne informacje mogące być przydatne w przyszłości.
4. Użytkowanie niezgodne z zaleceniami zwalnia producenta od odpowiedzialności za ewentualne szkody.

Wstęp

Klocki można: składać, układać, sortować lub przeliczać. Te z nadrukiem, (MP 4360 oraz MP 4361) pozwalają na rozpoznawanie znaków graficznych, które się na nich znajdują. Naniesienie na klocki znaków literowych (MP 1001 oraz MP 1002) tworzy elementarny zestaw do nauki czytania.

Jednak podczas zabawy samymi klockami, czasem brakuje pomysłów, w tym celu powstał zestaw różnorodnych kart pracy pt.: Literkowe potyczki. Jest on przeznaczony zarówno do pracy indywidualnej w domu czy zajęciach kompensacyjnych jak i w zespole z podziałem na grupy zadaniowe.

Każda z kart ma na celu zaprezentowanie ciekawej zabawy dydaktycznej z klockami: MP 1001 oraz MP 1002. W zabawowy sposób karty: Literkowe potyczki pomagają w trudnej sztuce nauki czytania.

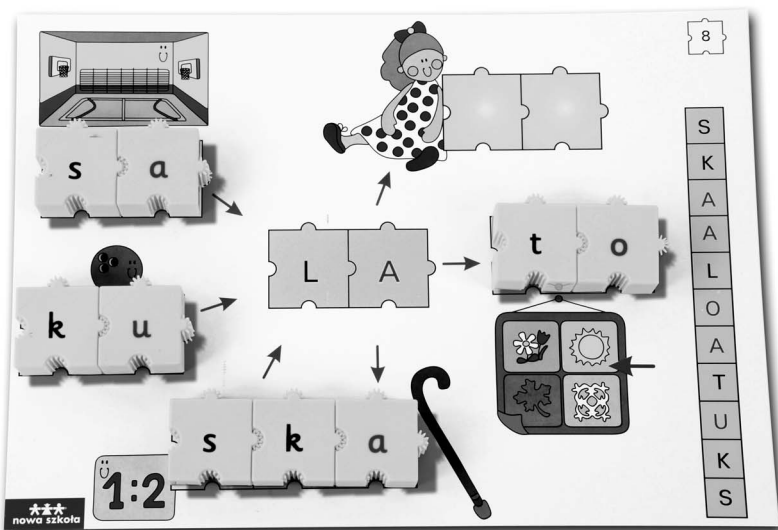
Poprzez: wyszukiwanie i utrwalanie samogłosek, tworzenie nowych wyrazów z daną samogłoską, dobieranie małej i wielkiej litery, utrwalanie kolejności liter w alfabecie w postaci przestrzennych układanek, tworzenie kreatywnych układanek w formie krzyżówek, aż do zabaw w kodowanie, zabawa literkami staje się przyjemnością inspirując przy tym małego użytkownika do samodzielnych poszukiwań.

Do każdej z zawartej w systemie kart, umieszczony jest opis zawartego tam ćwiczenia wraz z występującymi w nim wariantami. Oczywiście każdy z pomysłów ma formę otwartą, którą można rozszerzać już poza nią, a to tylko jeszcze jeden atut Literkowych potyczek.

Z życzeniami udanej zabawy

Anna Sowińska

w nim zgromadzonych. Oczywiście oprócz tych podanych na plan-szy można jeszcze ułożyć następujące wyrazy: tor, pot, rum, mokre, kur, tempo, mer, mur, tur, por, kuter



bujemy odpowiedzieć na pytanie dlaczego wyraz kret ma tylko jedną sylabę i czym różni się od wyrazów: maki, sowa, kura, ryba (podepowiedz – aby lepiej było zrozumieć zasadę tworzenia sylab dobrze jest podzielić wyrazy na sylaby rozdzielając w ten sam sposób klocki – wówczas łatwo zauważysz, że w każdej z sylab występuje jedna samogłoska)

16. Maxi krzyżówka na 5

Zadaniem dziecka jest uzupełnienie krzyżówki

o brakujące litery korzystając z podpowiedzi w postaci obrazków: robota, lalki, parasolki, smoka i roweru. Oczywiście system łączenia klocków pozwala na zdjęcie całej ułożonej już krzyżówki z planszy, a następnie dokładania nowych wyrazów już poza planszą wedle pomysłów graczy.

17. Maxi krzyżówka na 7

Zadaniem dziecka jest uzupełnienie krzyżówki

o brakujące litery korzystając z podpowiedzi w postaci obrazków: balonu, bociana, kreta, kokosów, marchewki, byka, narcyza. Oczywiście system łączenia klocków pozwala na zdjęcie całej ułożonej już krzyżówki z planszy, a następnie dokładania nowych wyrazów już poza planszą wedle pomysłów graczy.

18. Zaszyfrowane słowa

Zadaniem dziecka jest odgadnięcie znaczenia pierwszego z obrazków i ułożenie jego nazwy z klocków na wyznaczonym do tego miejscu. Teraz zwracając uwagę na strzałki i kod cyfrowy należy uzupełnić pozostałe pola o brakujące wyrazy: komputer, kret, motek, kot, rok, tor. Plansza jest przykładem nowej formy zabawy słowem z liter

Zestaw ćwiczeń

1. Ukryte samogłoski

Przed rozpoczęciem pracy z kartą należy rozpoznać nazwy zamieszczonej na niej obrazków: lew, kran, kot, ul, byk, lis, bąk, gęś. Zadaniem dziecka jest odnalezienie klocka z samogłoską, która „ukryła się” w każdym z wyrazów – każda z samogłosek pojawia się tylko raz.

Wariant

I – Do odpowiednio dobranych samogłosek można dobrać brakujące spółgłoski, tak aby razem stworzyły podpisy pod każdy z obrazków. Tak tworzone wyrazy można również porównać, który z nich jest najkrótszy (ul), a który najdłuższy (kran)

II – Ułożone wcześniej z klocków podpisy kładziemy obok każdego z odpowiadających im obrazkom. Następnie głośno czytamy każdą z nazw. Teraz nauczyciel lub rodzic mówi jeden z wyrazów np.: pan, a zadaniem dziecka jest odnalezienie odpowiedniego rymu z planszy i powiedzieć głośno kran

lew – brew

san – kran

kot – płot

ul – mól

byk – ryk

lis – cis

bąk – strąk

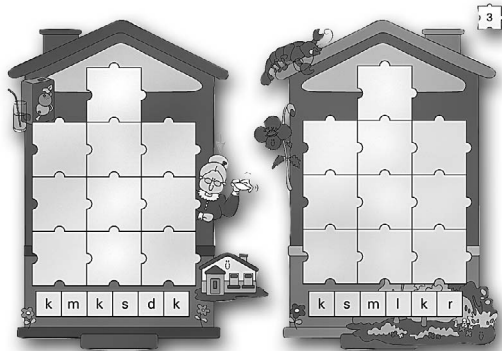
gęś – brak rymu można nieco go zmodyfikować: (gąska – wąska)

2. Zagubione literki

Przed rozpoczęciem zabawy należy poukładać klocki z literkami na polach z wielkimi literkami drukowanymi. Następnie zadaniem dziecka jest uzupełnienie wolnych pól o brakujące klocki według przykładu – o tę samą literę ale mniejszą.

Wariant

I – to samo ćwiczenie możemy zrobić tylko przy użyciu innego zestawu klocków z dalszej części alfabetu.



3. / 4. Domki samogłosek karta 3 i 4

W każdym z domków mieszkają wyrazy zawierające tylko jedną, daną samogłoskę. Przed rozpoczęciem zabawy należy odczytać samogłoskę z dachu, a następnie rozpoznać obrazki i uzupełnić wolne pola o brakujące literki. Teraz wraz z dzieckiem możemy głośno odczytać utworzone wyrazy:

a – rak, mak, las

o – sok, kok, dom

e – lew, bez, ser

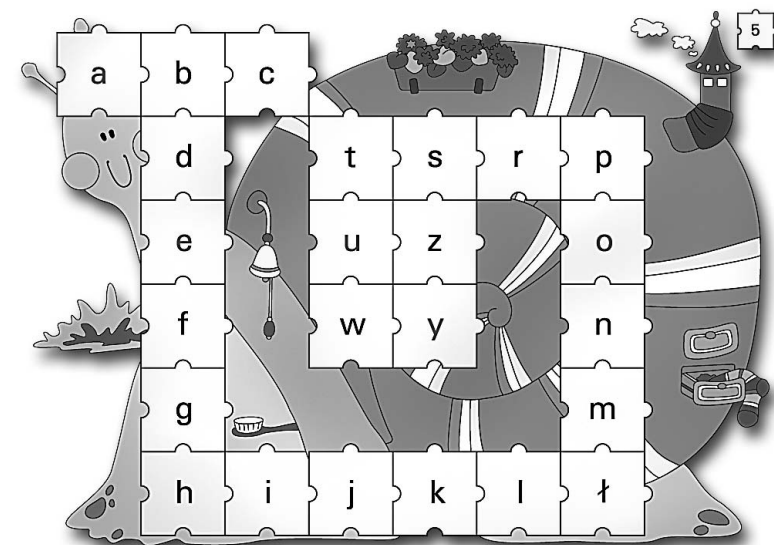
i – nit, lis, wir

Wariant

Krzyżówkę można ułożyć poza planszą i tworzyć nowe hasła z kotem np.: królowna, królewicz, zalewa, lewy, polewka, lewarek, lewica, dolewka...

15. Ukryte wyrazy

Zadaniem dziecka jest uzupełnienie ukrytych nazw obrazków, które zostały umieszczone na planszy. Przed rozpoczęciem zadania należy głośno podać nazwę poszczególnych obrazków podpowiedzią będą wyszczególnione samogłoski. Stworzone wyrazy należy ułożyć z klocków i ułożyć w wyszczególnionym miejscu. Po zakończeniu ćwiczenia każdy z ułożonych wyrazów dzielimy na sylaby. Szukamy tego, który złożony jest tylko z jednej sylaby. Razem z dzieckiem pró-



dziecka jest odszukanie w każdym z wierszy „kota”. Uzupelnij pozostałe wiersze krzyżówki wykorzystując przy tym obrazki oraz zestaw liter podany na banerze. Ukryte wyrazy: kot, kotwica, kotlet, warkot, stukot.

Wariant

Krzyżówkę można ułożyć poza planszą i tworzyć nowe hasła z kotem np.: kotlina, warkot, rzekotka, łoskot, koto (japoński instrument szarpany), kotara, błyskotki...

13. Krzyżówka z „lisem”

Ten rodzaj ćwiczenia ma za zadanie rozszerzyć zasób posiadanego słownictwa oraz uzmysłowić to, że wyrazy mogą tworzyć ze sobą rodziny. W każdym wierszu krzyżówki ukrył się lis. Zadaniem dziecka jest odszukanie w każdym z wierszy „lisa”. Uzupelnij pozostałe wiersze krzyżówki wykorzystując przy tym obrazki oraz zestaw liter podany w banerze. Ukryte wyrazy: lis, listek, list, polisa, kolisty.

Wariant

Krzyżówkę można ułożyć poza planszą i tworzyć nowe hasła z kotem np.: pelisa, propolis, listowie, listeswka, listonosz, listopad, listwa, listeczki, lisica, falisty...

14. Krzyżówka z „lwem”

Ten rodzaj ćwiczenia ma za zadanie rozszerzyć zasób posiadanego słownictwa oraz uzmysłowić to, że wyrazy mogą tworzyć ze sobą rodziny. W każdym wierszu krzyżówki ukrył się lew. Zadaniem dziecka jest odszukanie w każdym z wierszy „lwa”. Uzupelnij pozostałe wiersze krzyżówki wykorzystując przy tym obrazki oraz zestaw liter podany w banerze. Ukryte wyrazy: lew, lewkonia, zlew, ulewa, polewa.

Wariant

I -bawiąc się wraz z dzieckiem, możemy powiększać wcześniej powstałe domki:

a – sam, mam, dam, rana, mama....

o – los, sos, kos, dos, solo....

e – ser, zew, lek, metr...

i – dip, kit, wip, litr, nikt...

5. Alfabetyczny ślimak

Zadaniem dziecka jest naniesienie na planszę klocka z literą według klucza: wielka litera na małą. Konstrukcja łączenia klocków pozwala na zdjęcie tak powstałej formy z planszy i ponownego utworzenia kolejnego „alfabetycznego ślimaka”. Zabawa klockami w tym ćwiczeniu pozwala na naukę kolejności liter w alfabecie i tworzenia konstrukcji przestrzennej.

Wariant

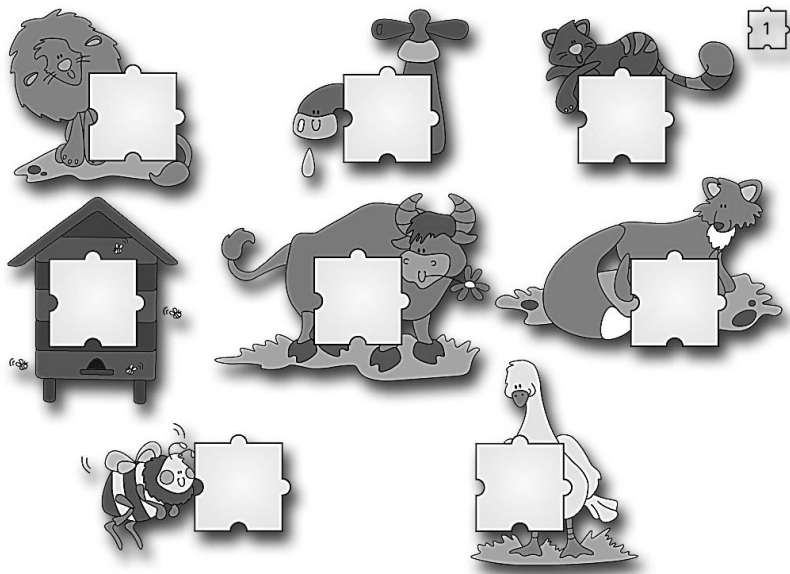
W przypadku posiadania kompletu klocków z serii: Junior MP 0001, MP 0002, MP 0003, poszczególne ślimaki można ze sobą połączyć za pomocą specjalnych trzpieni.

6. Alfabetyczny wielbłąd

Zadanie podobne swoim celem i sposobem realizacji do karty nr. 4

7. Ukryte krakersy

Najpierw należy podać nazwę każdego z obrazków. Teraz zadaniem dziecka jest odnalezienie z zestawu klocków pierwszej litery każdego z wyrazów stanowiących nazwy poszczególnych rysunków (kot, rower, arbuz, korona, Eskimos, rakieta, smok, krakersy). Aby spraw-



dzić, czy ćwiczenie zostało wykonane prawidłowo, połącz ze sobą klocki, a następnie odczytaj hasło, które tworzy nazw popularnych ciastek – KRAKERSY

Wariant

I – z liter tworzących nazwę krakersy postaraj się ułożyć jak najwięcej nowych słów: KRA, REKS, SERY, RYSA, KASK.....

8. Sylaba „la” w słoneczku

Uważnie przyjrzyj się obrazkom umieszczonym na planszy i nazwij każdy z nich. Następnie z zestawu klocków z literkami naszykuj obok planszy te, które są wyszczególnione w tabeli. Zwracając uwagę na kierunek strzałek oraz ilustrację należy uzupełnić puste miejsca. Odczytaj teraz każdy z wyrazów. Który z wyrazów można przeczytać w dwóch kierunkach – każda z kombinacji daje utworzenie nowego wyrazu: la-ska; ska-la oraz la- la. Inne wyrazy z karty: sa-la, la-to, ku-la.

9. Sylaba „ma” w słoneczku (karta podobna swoim celem do karty nr. 7)

Uważnie przyjrzyj się obrazkom umieszczonym na planszy i nazwij każdy z nich. Następnie z zestawu klocków z literkami naszykuj obok planszy te, które są wyszczególnione w tabeli. Zwracając uwagę na kierunek strzałek oraz ilustrację należy uzupełnić puste miejsca. Odczytaj teraz każdy z wyrazów. Który z wyrazów można przeczytać w dwóch kierunkach – każda z kombinacji daje utworzenie nowego wyrazu: ma-sło; sło-ma, ta-ma; ma-ta oraz ma- ma. Inne wyrazy z karty: ra-ma, la-to, ku-la.

10. Pomieszane sylaby

Z zestawu klocków z literami wyszukaj te, które są wyszczególnione na planszy i połącz je w sylaby. Odczytaj głośno i zastanów się, które można ze sobą połączyć aby powstałe wyrazy. Spróbuj ułożyć tyle wyrazów, aby wykorzystać wszystkie sylaby z planszy. Nie masz pomysłu, weź do pracy planszę nr 10

11. Uzupełnianka z sylabami

Do uzupełnienia planszy potrzebne są sylaby z planszy nr. 9. Przed przystąpieniem do uzupełniania pustych miejsc w podpisach należy odgadnąć nazwy obrazków: domy, raki, koty, cebula i luneta. Po uzupełnieniu planszy można zadać dziecku pytania: Które wyrazy złożone są z dwóch sylab? Które wyrazy złożone są z trzech sylab?

12. Krzyżówka z „kotem”

Ten rodzaj ćwiczenia ma za zadanie rozszerzyć zasób posiadanego słownictwa oraz uzmysłowić to, że wyrazy mogą tworzyć ze sobą rodziny. W każdym wierszu krzyżówki ukrył się kot. Zadaniem