Zestaw zabaw ortograficznych

**Ortograficzny zawrót głowy**

*Cele:*

* Utrwalenie pisowni grupy wyrazów
* Rozwijanie percepcji wzrokowej w zakresie stałości spostrzegania,
* Trening w obdarzaniu uwagą innych osób.

*Liczba uczestników* – 2-4

*Środki dydaktyczne* – kafelki z wyrazami 36 szt. w 6 kolorach po 6 wyrazów , żetony około 30 szt.

*Przebieg:*

1. Pomieszaj kafelki z wyrazami i ułóż je w STOS wyrazami do dołu. Obok połóż żetony.
2. Weź 3 kafelki z góry stosu, rozłóż tak, by każdy gracz widział napisane na nich wyrazy. To będzie BANK.
3. Weź 1 kafelek ze STOSU i połóż go na środku stołu. Ten kafelek jest **kafelkiem startowym.**
4. Każdy gracz bierze ze STOSU po 3 kafelki. Trzyma kafelki tak, by inni nie widzieli jego wyrazów.
5. Ustalamy kolejność graczy.
6. Pierwszy gracz wybiera jeden ze swoich 3 kafelków i kładzie na stół tak, by stykał się przynajmniej jednym bokiem z **kafelkiem startowym** i potem z **powstałą figurą**.
7. Po dołożeniu kafelka gracz dobiera 1 kafelek z BANKU a do BANKU dokłada 1 kafelek ze STOSU. Gracz ma zawsze 3 kafelki. W BANKU też są 3 kafelki.
8. Punkt (żeton) zdobywa gracz, który stworzy grupę 3 kafelków w tym samym kolorze lub ortogramie w pionie, w poziomie ( po skosie przy kwadratowych kafelkach)
9. Nie można dokładać czwartego kafelka do koloru lub ortogramu.
10. Gra kończy się kiedy kafelki w STOSIE, BANKU i u graczy kończą się. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej żetonów.

Poniżej proponowane zestawy wyrazów z ó i ż – powstaną 2 gry. Jedna utrwala ó, druga ż. Wystarczy każdy zestaw kserować na 6 różnokolorowych papierach i zalaminować i gotowe. Można tworzyć własne zestawy np. z rz. Można tworzyć kafelki z ortogramami w kwadratach i wtedy można zbierać żetony za skosy, bo są łatwo widoczne.

*Opracowanie gry: Beata Michalik*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| jaskółka | | królik | | róża |
| król | | góra | | ogórek |
| jaskółka | | królik | | róża |
| król | | góra | | ogórek |
| jaskółka | | królik | | róża |
| król | | góra | | ogórek |
| jaskółka | | królik | | róża |
| król | | góra | | ogórek |
| jaskółka | | królik | | róża |
| król | | góra | | ogórek |
| jaskółka | | królik | | róża |
| król | | góra | | ogórek |
| żaba | żubr | | żółw | |
| żuraw | żmija | | żyrafa | |
| żaba | żubr | | żółw | |
| żuraw | żmija | | żyrafa | |
| żaba | żubr | | żółw | |
| żuraw | żmija | | żyrafa | |
| żaba | żubr | | żółw | |
| żuraw | żmija | | żyrafa | |
| żaba | żubr | | żółw | |
| żuraw | żmija | | żyrafa | |
| żaba | żubr | | żółw | |
| żuraw | żmija | | żyrafa | |

**Kolorowe pudełka**

*Cele:*

* Utrwalenie pisowni gupy wyrazów
* Rozwijanie percepcji wzrokowej w zakresie stałości spostrzegania,
* Doskonalenie pamięci operacyjnej,
* Trening w obdarzaniu uwagą innych osób.

*Liczba uczestników* – 2-6

*Środki dydaktyczne* – kartoniki z wyrazami, pudełka w kolorze czerwonym, zielonym, niebieskim i żółtym, kostka ze ściankami: czerwoną, zieloną, niebieską, żółtą, białą, czarną.

*Przebieg:*

Na środku stołu ułożone są pudełka. Obok nich kartoniki z wyrazami ułożone w stos czystą stroną do góry. Uczestnicy kolejno biorą kartki, określają skojarzenie z kolorem i wkładają do pudełka w odpowiednim kolorze np. *Pszczółka kojarzy mi się z kolorem żółtym, ponieważ robi miód.* Uwaga! Jedno pudełko – jedna karta. Gdy wszystkie pudełka są wypełnione, zaczyna się właściwa gra. Gracze kolejno rzucają kostką. Jeżeli poprawnie odpowiedzą, jaka karta znajduje się w pudełku wskazanym przez kolor na kostce, zabierają obrazek (zdobywają punkt). Następnie uzupełniają puste pudełko następnym obrazkiem podając skojarzenie. Biały kolor – wybierasz dowolne pudełko do odgadywania, czarny – strata kolejki. Wygrywa osoba, która w określonym czasie zdobędzie najwięcej obrazków.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| róża | córka | żółw | skóra |
| próchno | płótno | półka | góra |
| wróbel | ogórek | chór | mózg |
| Józef | włócznia | król | włókno |
| wróżka | kłótnia | różdżka | włóczka |

*Opracowanie gry: Dorota Kubiak*

**Wymówka na dwa słówka**

*Cele:*

* Utrwalenie pisowni grupy wyrazów
* Rozwijanie myślenia dywergencyjnego,
* Doskonalenie płynności ideacyjnej,

*Liczba uczestników* – dowolna (optymalnie 6)

*Środki dydaktyczne* – plansza z wyrazami, żetony (po 7 na osobę), dwie kostki do gry

*Przebieg:*

Grupa siedzi w kręgu. Każdy otrzymuje po 7 żetonów. Uczestnicy kolejno udzielają odpowiedzi, po ktorej wkładają żetony do pudełka. Nie można opuścić ani przeskoczyć kolejki. Czas 4 minuty.

Zadaniem jest uzupełnić w sposób twórczy zdanie wyrazami ze wskazanych kolumn. Wyrazy z pierwszej kolumny wybiera się dowolnie, wyraz z drugiej kolumny wyznacza się rzucając dwiema kostkami i sumując oczka np. *Spóźniłam się na występ córki, bo wróżka rzuciła czar na mój zegarek.*

|  |  |
| --- | --- |
| Spóźniłem się do /na (pierwsza kolumna) ……, ponieważ (druga kolumna)………………… . | |
| Kościół  Klasówka  Imieniny Józefa  Spotkanie chóru  Występ córki | 1. Żółw 2. Mózg 3. Róża 4. Wróbel 5. Ogórek 6. Półka 7. Wróżka 8. Włócznia 9. Kłótnia 10. Żółtko 11. Wolny wybór (od 1 do 11) |

*Opracowanie gry: Dorota Kubiak*

## Zgadnij, co to za wyraz

*Cele:*

* Utrwalenie grupy wyrazów z wybraną trudnością ortograficzną,
* Doskonalenie słuchu fonematycznego,
* Usprawnianie pamięci operacyjnej.
* Rozwijanie stałości spostrzegania.

*Liczba uczestników* – dowolna

*Środki dydaktyczne* – kreda, tablica lub ołówek, kartka papieru

*Przebieg:*

Osoba prowadząca przygotowuje tabelę z 10 wierszy i 10 kolumn. Zadaniem uczestników jest odgadnięcie wyrazu, wybranego przez osobę prowadzącą z listy wyrazowej. Prowadząca wpisuje podawane przez dzieci wyrazy do tabeli, kodując je wg zasad:

* Litera znajdująca się w tym samym miejscu, co w szukanym wyrazie
* Litera znajdująca się w szukanym wyrazie, ale w innym miejscu

Przykład – osoba prowadząca wybrała z listy wyrazów z ó wyraz *WRÓŻKA*.

### W R Ó Ż K A

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| K | R | Ó | L | I | K |  |
| C | Ó | R | K | A |  |  |
| G | Ó | R | A | L |  |  |
| P | A | R | Ó | W | K | A |
| Ź | R | Ó | D | Ł | O |  |
| W | R | Ó | Ż | K | A |  |

*Opracowanie gry: Dorota Kubiak*

### Promocyjne zakupy

*Cele:*

* Utrwalenie pisowni wyrazów ze zmiękczeniami (lub innych grup wyrazów trudnych ortograficznie np. rz/ż, ó/u, ch/h),
* Doskonalenie techniki czytania,
* Stymulowanie pamięciowych mechanizmów mowy.

*Liczba osób*: dowolna.

*Środki dydaktyczne:* lista wyrazowa, schematy wózków, kostki do gry, rymowanka.

Rymowanka:

*W sieci sklepów pod Sicienkiem*

*Trwa promocja siedem dni.*

*Za piętnaście groszy kupisz*

*Wszystko, co zawiera ś.*

Lista wyrazowa: *wiśnie, lisica, łoś, gęsi, świeca, pasikonik, kości, wisiorki, sikawka, łosoś, sito, rośliny, śniadanie, oś, grysik, ściółka, maślanka, siarka, ściółka, siemię, sierść, siodełko, miś, sieć, książki, siew, silnik, osiołek, pasiak, jesiotr, śliwki, prosię.*

Wózek

*Przebieg:*

* Nauka rymowanki na pamięć.
* Wygłaszanie tekstu w metrum dwudzielnym.
* Rytmizowanie wyrazów z listy.
* Łączne wygłaszanie rymowanki i wyrazów z listy.
* Segregowanie i rytmiczne wygłaszanie wyrazów z listy.
* wyrazy z cząstką *sia, się, sio, siu* itp.
* wyrazy z *ś,*
* wyrazy z *si.*
* Zabawa *Zakupy promocyjne.* Uczniowie na przemian rzucają kostką. Liczba oczek wskazuje na liczbę sylab w „kupionych” wyrazach np. 5 oczek upoważnia do zakupienia 2 wyrazów 2-sylabowych i jednego 1-sylabowego lub jednego 3-sylabowego i 2-sylabowego. Wygrywa „rodzina”, która pierwsza zapełni cały koszyk. „Produkty” nie mogą się powtarzać, dlatego należy sprawdzać, co kupuje drużyna przeciwna.
* Rodziny kolejno odczytują rytmicznie wyrazy zapisane w „wózkach”.

*Opracowanie gry: Dorota Kubiak*

Dodatkowy zestaw wyrazów do wykorzystania w grach:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| rzeka | warzywo | porzeczka |
| burza | orzech | kurz |
| rzut | porządek | rzecz |
| rzeka | warzywo | porzeczka |
| burza | orzech | kurz |
| rzut | porządek | rzecz |
| rzeka | warzywo | porzeczka |
| burza | orzech | kurz |
| rzut | porządek | rzecz |
| rzeka | warzywo | porzeczka |
| burza | orzech | kurz |
| rzut | porządek | rzecz |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| rzeka | warzywo | porzeczka |
| burza | orzech | kurz |
| rzut | porządek | rzecz |
| rzeka | warzywo | porzeczka |
| burza | orzech | kurz |
| rzut | porządek | rzecz |
| rzeka | warzywo | porzeczka |
| burza | orzech | kurz |
| rzut | porządek | rzecz |
| rzeka | warzywo | porzeczka |
| burza | orzech | kurz |