

Zestaw zabaw z materiałem ortograficznym

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 kafełków i kładzie na stół tak, by stykał się przynajmniej jednym bokiem z **kafelkiem startowym** i potem z **powstałą figurą**.
7. Po dołożeniu kafełka 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 kafełków w tym samym kolorze lub ortogramie w pionie, w poziomie (po skosie przy kwadratowych kafełkach)
9. Nie można dokładać czwartego kafełka 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 utrwała 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

żaba	żubr	żółw
żuraw	żmija	żyrafa
żaba	żubr	żółw
żuraw	żmija	żyrafa

Kolorowe pudełka

Cele:

- Utrwalenie pisowni grupy 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
wrózka	kłótnia	różdżka	włóczka

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 szukanim wyrazie ☐
- Litera znajdująca się w szukanim wyrazie, ale w innym miejscu ☐

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

W	R	Ó	Ż	K	A	
☐						
K	☐	☐	L	I	K	
C	☐	☐	☐	☐		
G	☐	☐	☐	L		
P	☐	☐	☐	☐	☐	A
Ż	☐	☐	D	Ł	O	
☐	☐	☐	☐	☐	☐	

Opracowanie gry: Dorota Kubiak

Gra **Ubieramy choinkę**

Przygotuj: plansza z konturem choinki z 11 bombkami, żetony po 6 w dwóch kolorach, 2 kostki

1. Uczniowie samodzielnie wpisują w miejsca bombek (ponumerowane od 2 do 12) wyrazy z opracowywanego materiału ortograficznego, 5-6 wyrazów,
2. Ten sam wyraz wpisujemy minimum 2 razy, np. gra para, więc każdy wpisuje w wybraną bombkę wyraz,
3. Gracz z pary rzuca kostkami (dodaje, odejmuje) układa na daną bombkę żeton, odczytuje wyraz, który zakrywa.
4. Wygrywa osoba, która położy więcej żetonów.



Jeśli nauczyciel powie START, to napisz na tablicy wyraz: **dwójka**.

Jeśli zobaczysz na tablicy: **dwójka**, to powiedz głośno: ó wymienia się na o.

Jeśli usłyszysz „ó wymienia się na o”, to wstań i podskocz 5 razy na dwóch nogach.

Jeśli ktoś skoczył 5 razy na dwóch nogach, to ty wstań i głośno powiedz: rz piszemy po spółgłoskach p, b, d, t, k, g, ch, j, w.

Jeśli ktoś powiedział: rz piszemy po spółgłoskach p, b, d, t, k, g, ch, j, w., to ty napisz na tablicy wyraz: **krzewy**.

Jeśli zobaczysz na tablicy wyraz: **krzewy** to powiedz: **rz po k**.

Jeśli ktoś powie „**rz po k**”, ty stań na krześle i powiedz: **To prawda**.

Jeśli ktoś powie: **To prawda**, to ty napisz na tablicy wyraz: **tchórz**.

Jeśli zobaczysz na tablicy wyraz **tchórz**, to powiedz: **Nie ma w naszej klasie tchórza**.

Jeśli usłyszysz „**Nie ma w naszej klasie tchórza**”, to powiedz głośno: ó wymienia się na a,o,e.

Jeśli ktoś powie głośno: ó wymienia się na a,o,e., to napisz na tablicy: **porzeczka**.

Jeśli ktoś napisze na tablicy: **porzeczka** to powiedz głośno: **To „rz” niewymienne.**

Jeśli ktoś powie: **To „rz” niewymienne**, klaśnij w dłonie 5 razy.

Jeśli usłyszysz, że ktoś klaśnie w dłonie 5 razy, zapytaj głośno: **Jak się pisze bohater?**

Jeśli usłyszysz pytanie: **Jak się pisze bohater?**, napisz na tablicy wyraz: **bohater.**

Jeśli zobaczysz na tablicy wyraz: **bohater**, to powiedz: **Nasza klasa lubi hałasować.**

Jeśli ktoś powie: **Nasza klasa lubi hałasować**, napisz na tablicy wyraz: **hałas.**

Jeśli ktoś napisze na tablicy: **hałas**, to powiedz głośno: **Hałas w klasie to ambaras.**

Jeśli ktoś powie: **Hałas w klasie to ambaras**, wstań, podnieś dłoń i **machaj** do pani.

Jeśli ktoś podniesie dłoń i macha do pani, napisz na tablicy wyraz: **żart.**

Jeśli ktoś napisze na tablicy: **żart**, to powiedz głośno: **W NASZEJ KLASIE JEST WESOŁO!**

Jeśli ktoś zawoła **W NASZEJ KLASIE JEST WESOŁO!**, to zawołaj: **UŚMIECHNIETE DZIECI SĄ WKOŁO!**

Kolekcjoner ortograficzny

Cele:

- Utrwalenie grupy wyrazów z wybraną trudnością ortograficzną,
- Usprawnianie pamięci operacyjnej.
- Rozwijanie stałości spostrzegania.

Liczba uczestników – od 3 do 4 (przy 3 najlepiej 4 komplety kart, przy 4 najlepiej 5 kompletów)

Środki dydaktyczne: Gra składa się z kart z ortogramami. Z kart tych można stworzyć komplety po 5 sztuk w każdym. Komplet zawiera zawsze tą samą trudność ortograficzną. Na każdej karcie znajduje się duży napis oraz 4 małe, które informują grających, jaki jest skład całego kompletu.

Przebieg: Karty tasujemy i rozdajemy grającym. Zadaniem grających jest jak najszybsze zgromadzenie 5 kart, w celu utworzenia wybranego w tajemnicy przed innymi kompletu. Każdy z uczestników po otrzymaniu karty od partnera z prawej strony, przesuwa zbędną kartę partnerowi z lewej strony. Gra toczy się aż do chwili, gdy jedna z osób złoży komplet. Kładzie go wówczas na stole, co jest oznaką zakończenia rozgrywki.

Opracowanie gry: Beata Michalik

gó <i>ra</i>	skó <i>ra</i>	wiewiór <i>ka</i>	ró <i>ża</i>
kró <i>lik</i>			

królik	góra
skóra	
wiewiórka	
róża	

góra	wiewiórka
królik	
skóra	
róża	

góra	róża
skóra	
wiewiórka	
królik	

żuk			
żaba	jeż	żyrafa	żuraw

żaba			
żuk	jeż	żyrafa	żuraw

skóra			
góra	skóra	wiewiórka	róża

żuk	jeż		
żaba			
żyrafa			
żuraw			

żuk	jeż	żaba	żuraw
żyrafa			

żuk	jeż	żyrafa	żaba
żuraw			

porzeczka	rzodkiewka
warzywa	
jarzyny	
rzepa	

rzodkiewka	porzeczka
warzywa	
jarzyny	
rzepa	

porzeczka	warzywa
rzodkiewka	
jarzyny	
rzepa	

porzeczka
warzywa
rzodkiewka
rzepa
jarzyny

porzeczka
warzywa
jarzyny
rzodkiewka
rzepa

hak
wahadło
hala
hol
huśtawka

hak			
huśtawka			
wahadło			
hala			
hol			

wahadło			
hak			
huśtawka			
hala			
hol			

hala			
hak			
wahadło			
huśtawka			
hol			

cebula			
burak	duża	burza	druga

burak			
cebula	duża	burza	druga

hol			
hak	wahadło	hala	hol

burak	cebula
	duża
	burza
	druga

duża	cebula
	burak
	burza
	druga

burza	cebula
	duża
	burak
	druga

druga		cebula
		duża
		burza
		burak