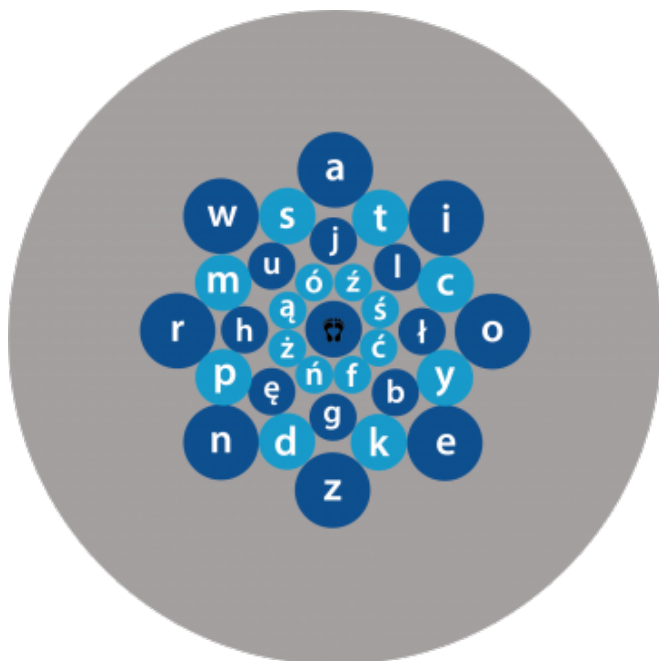


Alfabet Niebieski



Alfabet to unikatowa gra rozrywkowo - edukacyjna, która w nowatorski sposób pomaga dziecku w przyswojeniu podstawowej i bardzo ważnej umiejętności jaką jest znajomość alfabetu. Może również służyć starszym dzieciom jako narzędzie dydaktyczne do nauki słowotwórstwa, zasad ortografii czy gramatyki.

Plansza może również służyć do wszystkich zabaw w kole (Kółko graniaste, Stary niedźwiedź, "Anse kabanse flore", "Mam chusteczkę haftowaną", Jaworowi ludzie, Chodzi lisek, Kot i mysz, Pierścień, "Pif paf")

Skorzystaj z akcesoriów: <http://www.9dots.pl/akcesoria/woreczki-sensoryczne.html> [1]

Skorzystaj z aplikacji: <http://www.9dots.pl/click-and-play/kostka> [2]

Skorzystaj z aplikacji: <http://9dots.pl/click-and-play/stoper> [3]

Przeliteruj

Wybrana osoba podaje wyraz z określonej wcześniej grupy wyrazów, np owoc, zwierzę, przedmiot. Zadaniem uczestnika zabawy jest przeliterowanie danego słowa skokami po literach planszy wypowiadając na głos litery. Zabawa nabiera dynamiki, gdy lider podaje coraz trudniejsze i dłuższe słowa a uczestnikowi coraz trudniej je przeliterować skacząc po polach planszy skacząc na jednej nodze

Alfabet

Zadaniem uczestników jest przejście planszy skacząc kolejno litery od A do Z. Dla utrudnienia można wprowadzić dodatkowe zasady, np. na polach z samogłoską należy klasnąć.

Państwa miasta

Lider skacze na dowolną literę jednocześnie podając kategorie (państwo, miasto, zawód, zwierzę, roślina, rzecz, sport, film, muzyka, bajka itp.) Zadaniem uczestników jest jak najszybsze znalezienie jak największej ilości słów. Innym wariantem gry może być przeliterowanie na planszy przez lidera słowa wskazanego przez uczestników. Skacząc na pole z ostatnią literą lider podaje następną kategorię wyrazów.

Dziewięć słów

Celem gry jest stworzenie ułożenie sensownego zdania z 9 słów zaczynających się na kolejno wylosowane litery. Wybrana osoba staje tyłem do planszy i rzuca woreczkiem za siebie. Od litery na którą upadł woreczek (za wyjątkiem polskich znaków) zaczyna się opowieść.

Słowotwórstwo

Lider podaje dowolny wyraz np. mandarynka. Uczestnicy starają się stworzyć z jego liter, jak najwięcej nowych słów. Przykładowo: rynna, rak, dar, marka, dym. Następnie w asyście sędziego trzeba skoczyć na odpowiednie pola alfabetu, literując przy tym słowo na głos. Liczy się ilość wyrazów, odpowiednie przeliterowanie, oraz szybkość. To tego zadania można użyć aplikacji stoper.

Dobierz rym

Sędzia wskazuje kogoś z uczestników. Podaje wyraz, do którego natychmiast trzeba podać rym np. kot - płot. Wskazany gracz musi szybko wstać i natychmiast dać odpowiedź skacząc dany rym na polach alfabetu. Gracz, który trzykrotnie nie będzie umiał podać rymu, odpada z gry.

Przymiotniki

Jeden z graczy szybko wyskakuje po alfabecie różne litery. Druga osoba stojąc tyłem mówi stop. Na jaką literę padnie podskok gracza to drugi gracz z przeciwnej drużyny ma 9 sekund, żeby podać minimum trzy przymiotniki określające tą literę. Przykładowo: A - anielski, atrakcyjny, akrobatyczny.

Pojedynek na słowa

Dwóch graczy z przeciwnych drużyn znajduje się na dowolnym polu. Zadaniem jest pojedynek polegający na wyskakiwaniu wyrazów o znaczeniu przeciwstawnym tzw. antonimy. Przykładowo: chudy- gruby, krótki- długi, ładny- brzydki, biały-czarny. Kto się pomyli i szybko nie zareaguje odpada z gry. Wygrywa drużyna, która pozostanie z największą grupą zawodników.

Skoczne literki

Jedna drużyna przedstawia drugiej jak najdłuższy wyraz. Gracz stając na skraju planszy musi ten wyraz przeliterować i rzucać z precyzją woreczkiem na kolejne, występujące w słowie litery. Przykładowo słowo: analfabeta. Gracz wrzuca woreczek na literę a podchodzi do tego miejsca i z tego miejsca wyrzuca woreczek do kolejnej litery, w tym przypadku n i tak do końca wyrazu. Czasami literki będą obok siebie, a czasami w sporym oddaleniu. Liczy się czas, precyzja i brak błędów podczas literowania. Zalecamy pobranie aplikacji stoper.

Pif paf (zabawa w kole)

Gracze stają w kręgu kompasu w niezbyt dużych odległościach od siebie. Osoba rozpoczynająca wskazuje dowolną osobę z kręgu mówiąc „PIF”. Osoba „pifnięta” kuca, a zadaniem osób stojących obok kucającego jest jak najszybciej strzelić do siebie mówiąc „PAF”. Osoba która będzie wolniejsza odpada z dalszej rozgrywki.

Supel (zabawa w kole)

Gracze stoją w na około kompasu. Następnie zamykają oczy i z wyciągniętymi przed siebie rękoma ruszają w kierunku środka. Gdy dotkną ręki innego uczestnika zabawy, chwytają ją mocno. Następnie szukają kolejnej ręki, nie puszczając jednak poprzedniej, którą chwycili. Kiedy już wszyscy trzymają się za ręce, otwierają oczy. Wtedy łatwo się przekonać, że ręce i ramiona uczestników zabawy stworzyły ogromny spleciony węzeł, trudny do rozwiązania. Teraz ich zadaniem jest ostrożnie rozsypać plątaninę rąk. Gracze mogą obracać się, przykucać, przechodzić pod ramionami, a także nad głowami, nie wolno jednak wypuścić rąk innych uczestników zabawy.

Links

[1] <http://www.9dots.pl/akcesoria/woreczki-sensoryczne.html>

[2] <http://www.9dots.pl/click-and-play/kostka>

[3] <http://9dots.pl/click-and-play/stoper>