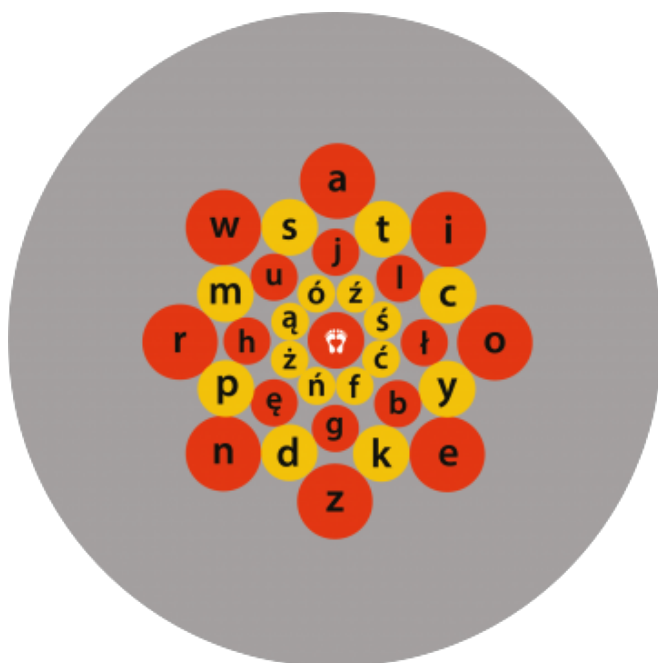


## Alfabet



### Alfabet 250x250 cm - gra podwórkowa

**Alfabet** to unikatowa gra podwórkowa rozrywkowo - edukacyjna (dawniej ślimak), 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 aplikacji: <http://www.9dots.pl/click-and-play> [1]

**Dobierz rym** Sędzia wskazuje któregoś 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 tę 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.

### Odnośniki

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