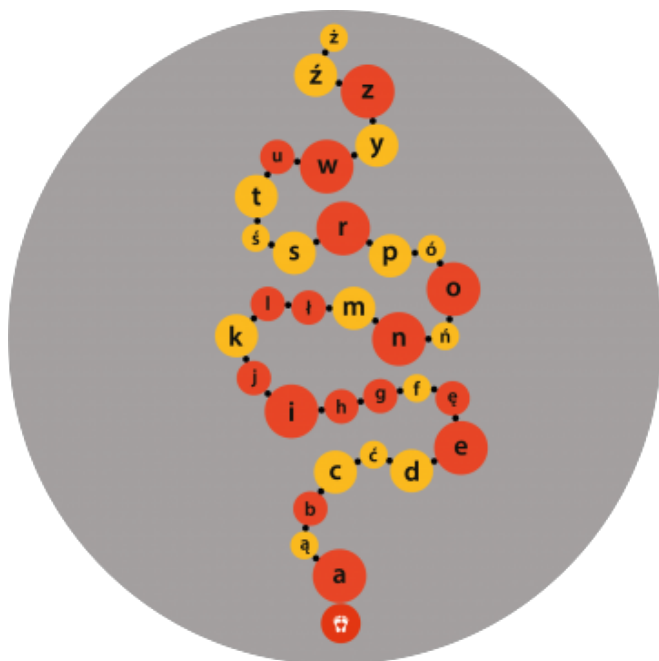


Alfabet korale



Alfabet korale 250x530 cm - gra podwórkowa

Kolejna odsłona gry w **Alfabet**, szczególnie ceniona jako przyjemna forma zajęć dydaktycznych z języka polskiego w pierwszych klasach. Stwarza szerokie możliwości do lepszego opanowania: **alfabetu, słowotwórstwa, zasad gramatyki, ortografii i wielu innych!** Tak naprawdę możliwości są nieskończone i zależą od wyobraźni prowadzącego zajęcia lub bawiących się na planszy dzieci. Alfabet korale różni się od wariantu w kole, stwarzając szereg nowych możliwości do tworzenia coraz to nowszych wariantów gry.

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

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

Alfabet to unikatowa gra chodnikowa 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") (nowa wersja gry żmija, gąsienica). **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.

Odnośniki

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

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