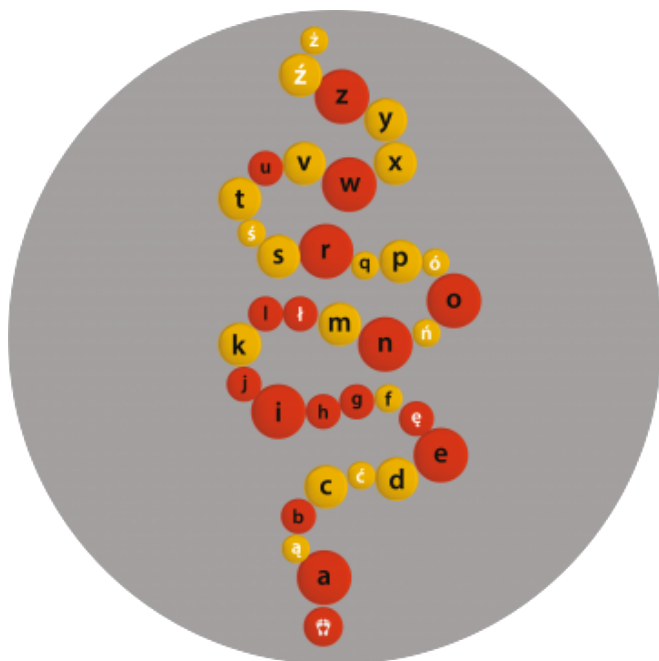


Alfabet korale



Alfabet korale 250x530 cm - naklejka podłogowa/grę korytarzowa

- to unikatowa gra korytarzowa rozrywkowo - edukacyjna, która 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)

Aplikacja gry: Grę należy przykleić zgodnie z instrukcją. Składa się z osobnych elementów.

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 n 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 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.