



ZABAWY SKORELOWANE Z PUBLIKACJĄ „DŹWIĘCZĄCE ABECADŁO”

autor: Agnieszka Kornacka

Plansze z ilustrowanymi wierszykami można wykorzystywać do przeprowadzenia różnych zabaw (a po ich zakończeniu umieszczać plansze w widocznym miejscu – tak, by dzieci w dalszym ciągu mogły oswajać się z alfabetem). Należy przy tym pamiętać o dwóch ważnych zasadach:

Dobór zabaw i ich przebieg dostosowujemy do wieku i możliwości psychofizycznych dziecka. Im młodszy czytelnik, tym mniej plansz stosujemy równocześnie. Dopiero stopniowo zwiększamy ich liczbę. Podobnie postępujemy w przypadku dzieci, których rozwój jest spowolniony bądź zaburzony. Jeżeli dana zabawa przerasta możliwości dziecka (również ta prowadzona z pomocą osoby dorosłej), odkładamy ją na później.

Wyizolowane głoski należy wymawiać wyraźnie. Przy spółgłoskach trzeba unikać pojawiania się pogłosu „y”. Tytułem przykładu, gdy wymawiamy głoskę „b”, dziecko nie może słyszeć „by” – utrudniłoby to bowiem naukę czytania. Oczywiście nie wymawiamy również liter „be”, „ce” itd.

A oto przykładowe zabawy (zachęcamy także do tworzenia własnych propozycji – także z wykorzystaniem „chmurek”, których rola została opisana w instrukcji dołączonej do publikacji):

1. Prowadzący zaczyna czytać wierszyk. Dziecko czy grupa dzieci kończy go, odgadując o jaki dźwięk chodzi. Prowadzący może im w tym pomóc prezentując właściwą ilustrację. Jeżeli dziecko czy grupa dzieci nie potrafi dokończyć tekstu, prowadzący czyta całość wierszyka. Po jakimś czasie wraca do wierszyka powtarzając zabawę.
2. Prowadzący prezentuje dzieciom losową ilustrację z zestawu. Pyta, jaki dźwięk towarzyszyć może tej ilustracji. Wysłuchuje propozycji dzieci, a następnie odczytuje im wierszyk i wypowiada właściwy dźwięk.
3. Uczestnik zabawy losuje jedną planszę. Ogląda ją poza wzrokiem innych osób i wydaje dźwięk, który ma podpowiedzieć pozostałym, co znajduje się na wylosowanej ilustracji. Pozostali uczestnicy zabawy próbują to odgadnąć. W przedszkolu można przeprowadzić tę zabawę dzieląc dzieci na dwa zespoły. Jeden zespół „losuje dźwięk” i go prezentuje. Drugi zespół odgaduje, co znajduje się na ilustracji. Potem następuje zamiana.
4. Prowadzący rozkłada kilka plansz. Prosi dziecko/dzieci o wskazanie na rozłożonych ilustracjach, co wydaje najcichsze dźwięki oraz co wydaje najgłośniejsze dźwięki. Uwaga! Im młodsze dzieci, tym mniej powinno być ilustracji (zaczynamy od dwóch) i tym większa powinna być różnica między odgłosami (czyli cichy dźwięk i bardzo głośny – na przykład tykanie zegarka i ryk słonia).
5. Prowadzący rozkłada ilustracje i tworzy za pomocą kół hula-hoop lub sznurka/tasiemki pętle zbiorów. Prosi dziecko/dzieci o umieszczenie w kolejnych pętlach ilustracji, na których znajdują się wydające odgłosy np. zwierzęta; pojazdy; przedmioty wskazujące, która jest godzina itp. Uwaga! W przypadku najmłodszych dzieci eksponujemy dwie/trzy ilustracje i tworzymy dwa proste zbiory. Stopniowo zwiększamy liczbę ilustracji i zbiorów.
6. Prowadzący rozkłada kilka plansz. Prosi dziecko/dzieci o wskazanie na ilustracjach elementów wydających dźwięki – ale tylko dwóch: takiego, który w rzeczywistości jest najmniejszy i elementu, który w rzeczywistości jest największy. Uwaga! Im młodsze dzieci, tym różnice w wielkości powinny być większe (np. zegarek i wieża zegarowa) a plansz powinno być mniej (zaczynamy od dwóch plansz).
7. Prowadzący wymienia kolejno litery alfabetu a zadaniem dziecka/dzieci jest odnalezienie właściwych ilustracji i ułożenie ich we właściwej kolejności „w pociąg”, czyli jedna za drugą, jak kolejne wagoniki. Początkowo prowadzący wymienia litery zgodnie z kolejnością alfabetu, ale gdy dzieci będą już dobrze je rozpoznawały, to wówczas może tworzyć dowolne ciągi.
8. Prowadzący rozkłada ilustracje. Prosi dziecko/dzieci o wskazanie tych spośród nich, którym towarzyszą dźwięki, jakie można usłyszeć np. w domu, na ulicy, na wsi itp.
9. Prowadzący prosi dziecko/dzieci o wymienienie jak największej liczby elementów, które widoczne są na wybranej losowo ilustracji. Następnie powtarza zabawę ale już na innej zasadzie – po dokładnym obejrzeniu ilustracji przez dziecko/dzieci: odwraca ją obrazkiem do spodu. Uczestnicy wymieniają elementy z pamięci.
10. Prowadzący pyta dziecko/dzieci, jaką głoskę słyszą na początku danego słowa – wybiera dowolny dźwięk (onomatopieję lub wykrzyknik), który znalazł się w publikacji. Po udzieleniu odpowiedzi przez dzieci pokazuje adekwatną ilustrację. Uwaga! Liczbę plansz należy dostosować do możliwości dziecka/dzieci – początkowo można skorzystać np. z czterech plansz równocześnie.

11. Prowadzący rozkłada (albo zawiesza na tablicy) plansze. Prosi dziecko/ochotnika z grupy o znalezienie ilustracji, na której znajduje się obiekt/zwierzę/człowiek itp. wydający wypowiedziany przez niego dźwięk.
12. Prowadzący prosi dzieci o znalezienie ilustracji z prezentowaną przez niego daną literą (wielką i małą – uprzednio drukuje ją na kartce formatu A4 lub korzysta z gotowych dostępnych zestawów). Prosi o wskazanie na ilustracji wszystkich danych małych i wielkich liter.
13. Uczestnik zabawy losuje jedną planszę. Ogląda ją i próbuje przekazać pozostałym osobom, co jest na planszy, ale bez wydawania z siebie wiążącego się z nią dźwięku (a więc tylko za pomocą ruchu i mimiki). Pozostałe osoby próbują rozwiązać przedstawioną zagadkę.
14. Prowadzący rozkłada na podłodze kilka plansz. Kiedy wymówi dźwięk, który związany jest z jedną z nich, dzieci muszą jak najszybciej ustawić się za daną planszą (jedno za drugim) i powtórzyć ten dźwięk.
15. Prowadzący zabawę rozkłada na podłodze kilka/kilkanaście plansz. Kiedy wymieni głoskę, która związana jest z jedną z nich, uczestnicy zabawy muszą jak najszybciej ustawić się za daną planszą (jedno za drugim) i powiedzieć, jaki dźwięk zaczyna się na daną głoskę.
16. Inny wariant powyższej zabawy ma następujący przebieg: Prowadzący rozkłada na podłodze kilka/kilkanaście plansz. Kiedy wymówi głoskę, która związana jest z jedną z nich, uczestnicy muszą jak najszybciej ustawić się za daną planszą (jedno za drugim) i powiedzieć dowolne słowo rozpoczynające się na daną głoskę.
17. Prowadzący układa z kilku plansz „tor przeszkód”. Uczestnik zabawy podchodzi do pierwszej planszy, ustawia się przed nią i ma za zadanie głośno powiedzieć, jaki dźwięk jej towarzyszy. To otwiera mu drogę do kolejnych plansz, przy których wykonuje takie samo zadanie. Jeśli się pomyli – daje fant i wraca do pozostałych. Jeśli uda mu się pokonać cały „tor przeszkód” – zostaje nagrodzony brawami. „Wykup fantów” odbywa się na zakończenie zabawy – dzieci, które chcą odzyskać swoją własność, dokańczają wierszyk recytowany przez prowadzącego (pochodzący z publikacji) dopowiadając odpowiednie wyrazy dźwiękonaśladowcze. Uwaga! Zabawę przeprowadzamy dopiero po dokładnym zapoznaniu się dzieci z treścią plansz zrealizowaną poprzez inne zabawy z zestawu.
18. Dziecko/grupa dzieci poza wzrokiem osoby prowadzącej losują jedną planszę z zestawu. Nie mówi/mówią, co na niej jest. Zadaniem prowadzącego jest odgadnięcie treści ilustracji za pomocą pytań, na które dziecko/grupa może odpowiadać tylko „tak” lub „nie”. Po jakimś czasie można spróbować odwrócić role – teraz dziecko/dzieci będzie/będą zadawać pytania.
19. Prowadzący układa plansze na podłodze – jedna obok drugiej, w kolejności alfabetycznej. Zadaniem każdego uczestnika zabawy jest stanięcie za planszą prezentującą tę literę, na którą zaczyna się jego imię. Następnie uczestnicy wspólnie mogą policzyć, ile liter zostało wybranych i na jaką literę zaczyna się najwięcej imion w grupie.
20. Prowadzący zabawę pokazuje dziecku/dzieciom dwie dowolne ilustracje. Po chwili chowa poza wzrokiem dziecka/grupy jedną z nich. Pyta, co było na ilustracji, którą zabrał. Stopniowo zwiększa liczbę ilustracji. Może też schować więcej plansz jednocześnie.

Dzięki organizowaniu tego typu aktywności z wykorzystaniem zaproponowanych przez nas plansz, młody czytelnik może usprawnić swój aparat mowy, rozwijać percepcję słuchową i wzrokową, poznawać wielkie i małe litery alfabetu, a także uczyć się czytać. A wszystko to bez wysiłku, podczas nieskrępowanej zabawy.

WYDAWCA:

**bliżej
przedszkola**

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopowanie, najmowanie, użyczenie, rozpowszechnianie w internecie w całości lub we fragmentach
– bez zezwolenia zabronione, z zastrzeżeniem wyjątków przewidzianych w prawie autorskim.