

Natalia Siudzińska

Wspomaganie rozwoju słuchu fonematycznego

Karty pracy dla nauczycieli





© Copyright by
Fundacja na rzecz Wspierania i Rozwoju Szkół Polonijnych
Instytut Polonistyki Stosowanej Wydział Polonistyki UW

Warszawa 2018

ISBN 978-83-953567-5-9

Autor
NATALIA SIUDZIŃSKA

Redakcja
STANISŁAW DUBISZ

Projekt okładki
BEATA KATARZYNA JĘDRYKA
ANDRZEJ ZAWADZKI

Skład i łamanie
ANDRZEJ ZAWADZKI

Zdjęcia
stock.adobe.com/pl

Publikacja powstała w ramach projektu *Z polskim na co dzień*
współfinansowanego przez Ministerstwo Edukacji Narodowej.

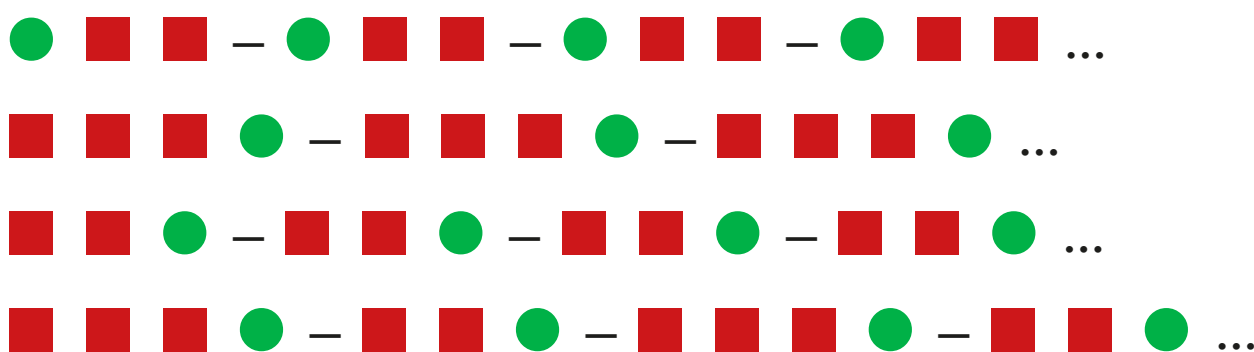


Zadanie 1.

a) Wystukaj rytm na podstawie schematu.

Zadanie polega na odtwarzaniu rytmu na podstawie schematu, np. dorosły układa z klocków lub kolorowych bądków różnej długości patyczków układ będący odwzorowaniem rytmu (np. krótki – krótki – długi – [pauza] – krótki – krótki – długi...; krótki – krótki – długi – długi...). Dziecko ma za zadanie wystukać lub wyklaskać rytm. Zaczynamy od rytmów prostych, stopniowo podnosząc poziom trudności. Schemat można też narysować na tablicy lub na kartce. Układy rytmów należy powtórzyć co najmniej dwukrotnie.

Przykładowe schematy (legenda: ● długi; ■ krótki; — pauza):



b) Ułóż swój rytm zaznaczając zielonym kółkiem (●) dźwięk długi, a czerwonym kwadratem – krótki (■). Jeżeli chcesz zaznaczyć pauzę, wstaw kreskę (—). Wystukaj go.



Zadanie 2. Rozwijanie koordynacji słuchowo-ruchowej.

Wiecie, jak chodzą zwierzęta? **Słoń** to duże zwierzę i chodzi ciężko, powoli. **Kangur** skacze wysoko na dwóch nogach. **Kaczka** chodzi, bujając się na boki i mówi **kwa-kwa**. **Lis** chodzi cicho i bardzo ostrożnie stawia łapy. Jak powiem „słoń”, udajecie słonia (chodźcie jak słoń), jak powiem „kaczka”, to udajecie kaczkę, jak powiem „lis”, to poruszacie się po cichu jak lis, a jak powiem „kangur”, skaczecie wysoko do góry.

Dzieci stoją w kółeczku, zachowując odstęp między sobą. Nauczyciel informuje je, że będzie wymieniał nazwy zwierząt, a dzieci będą odpowiednio reagowały na nazwy:

- słoń** to duże zwierzę i chodzi ciężko, powoli (i tak będą poruszały się dzieci na to hasło);
- kangur** skacze obunóż (dzieci skaczą na dwóch nogach);
- kaczka** chodzi, bujając się na boki (dzieci naśladują poruszanie się kaczki i naśladują dźwięki wydawane przez kaczkę: kwa-kwa);
- lis** chodzi cicho i bardzo ostrożnie stawia łapy (dzieci cicho i ostrożnie przestawiają stopy).

Zabawa polega na tym, że nauczyciel w różnej kolejności z odpowiednim odstępem czasowym wypowiada nazwy zwierząt, a dzieci zmieniają sposób poruszania się adekwatnie do nazwy. Zwierząt może być więcej (np. krowa – żuje trawę, żaba skacze równocześnie na obydwie ręce i nogi itp.).

Kangur – lis – kaczka – słoń – kaczka – kangur – lis...

Odgłosy zwierząt



Zadanie 1. Zgadnij, co to.

Zadanie polega na tym, że dzieci rozpoznają (i naśladują) głosy zwierząt. Dla młodszych dzieci do wykonania tego zadania mogą być pomocne obrazki załączone poniżej.

Pomoce: Nagranie z odgłosami – *Trening słuchu. Ćwiczenia rozwijające percepcję słuchową u dzieci*, J. Graban, R. Sprawka – płyta: ścieżka 5. „NA WIEJSKIM PODWÓRKU I” i 6. „NA WIEJSKIM PODWÓRKU II”; Odgłosy zwierząt (i inne) można znaleźć też na stronie [odglosy.pl: http://xn--odglosy-5db.pl/odglosy-zwierzat.php](http://xn--odglosy-5db.pl/odglosy-zwierzat.php)



kwa-kwa



ku-ku-ryku



muuu



i-ha-ha



beee



gul-gul-gul

Zadanie 2. Naśladuj odgłosy zwierząt.

Zadanie polega na naśladowaniu odgłosów zwierząt w ciągach. Nauczyciel przygotowuje zestaw obrazków dla każdego dziecka (Karta 2a i 2b).

Zabawa może przebiegać na kilka sposobów:

1. dorosły układa obrazki – dziecko naśladuje głosy zwierząt w takiej kolejności, jaka jest na obrazkach;
2. dorosły wydaje dźwięki charakterystyczne dla zwierząt, gdy skończy – dziecko układa obrazki ze zwierzętami w takiej kolejności, w jakiej dorosły wymieniał wyrazy dźwiękonaśladowcze;
3. dorosły wskazuje obrazki w różnej kolejności, niektóre kilkakrotnie, dziecko naśladuje głosy zwierząt. W ten sposób powstaje rytmiczny ciąg dźwięków (np. dorosły wskazuje: koza, koza, kura, kura, kot, dziecko odpowiada: mee, mee, ko, ko, miao – mee, mee, ko, ko, hau).

Przykładowy ciąg dźwięków z wykorzystaniem obrazków może wyglądać następująco:







Rozpoznawanie dźwięków



Zadanie 1. Zgadnij, co jedzie.

Zadanie skierowane do mniejszych dzieci i polega na rozpoznawaniu przez dzieci odgłosów wydawanych przez pojazdy: samochód (brum brum brum), straż pożarna (e-o-e-o-e-o), policja (i-u-i-u-i-u), samolot (żżżż...), pociąg (czu-czu-czu). Nauczyciel pokazuje jeden obrazek i mówi: „Teraz jedzie ...” i wymienia pojazd przedstawiony na obrazku, a dzieci wydają właściwe dla tego pojazdu odgłosy.

W dalszej kolejności: nauczyciel pokazuje trzy pojazdy i mówi np. „Najpierw przejechała straż pożarna, potem przeleciał samolot, a na koniec przejechał samochód”. Nauczyciel chowa obrazki i prosi, aby dzieci powtórzyły ciąg dźwięków (np. e-o-e-o-e-o, żżżżżżżżżż, brum brum brum).



Na koniec można zademonstrować prawdziwe dźwięki pojazdów z wykorzystaniem nagrań na stronie [odglosy.pl: http://xn--odglosy-5db.pl/odglosy-maszyn.php](http://xn--odglosy-5db.pl/odglosy-maszyn.php)

Zadanie 2. Zgadnij, co to jest.

Zadanie polega na tym, że dzieci muszą rozpoznać dźwięki wydawane przez różne instrumenty i przedmioty, np. gniecenie/szelest gazety, przelewanie wody, przesypywanie kaszy, stukanie klockami, kluczami itp. – to, co nauczyciel wcześniej przygotuje – minimum cztery przedmioty. Nauczyciel demonstruje dźwięk tak, aby dzieci nie widziały przedmiotu lub instrumentu, wykorzystywanego przez nauczyciela. Nauczyciel pyta: „Co to jest?”, a dzieci zgadują.

Zadanie 3. Zgadnij, co to było.

Nauczyciel przygotowuje kilka przedmiotów codziennego użytku (np. szklankę, garnek, deskę do krojenia, kubek plastikowy, pudełko itp.) oraz drewnianą pałeczkę lub łyżkę. Nauczyciel stuka w ustawione przed dziećmi przedmioty, demonstrując dźwięki, jakie te przedmioty wydają przy uderzaniu. Następnie dzieci odwracają się tyłem lub zasłaniają oczy, a nauczyciel stuka w jeden przedmiot. Dzieci, nie odwracając się lub nie odsłaniając oczu, zgadują, w co stukał nauczyciel. Jest to zadanie, które najlepiej jest przeprowadzać w małych grupkach lub nawet indywidualnie.

Aby bardziej zaktywizować dzieci, można to zadanie przeprowadzić w ten sposób, że nauczyciel tylko demonstruje odgłosy na początku, a później jedno z dzieci podchodzi do przedmiotów i demonstruje dźwięk dla reszty grupy. Dzieci mogą się zmieniać za każdym razem.

Dostępne na rynku pomoce, które można wykorzystać do treningu słuchowego:

- Świat dźwięków. Zestaw do ćwiczeń percepcji słuchowej i rozwijania koncentracji, I. Michalak-Widera, K. Węsierska, obrazki + płyty;
- Co to? Kto to? Ćwiczenia i zabawy z dźwiękiem, Seventh Sea;
- Zwierzaki. Zabawy z obrazem i dźwiękiem, Seventh Sea;
- Rozpoznajemy zwierzęta domowe po głosie (z płytą CD), Harmonia, I. Michalak-Widera
- Rozpoznajemy pojazdy po odgłosach (z płytą CD), Harmonia.
- Gra Bim-bom, Wydawnictwo Granna.

Różnicowanie słuchowe głosek trzech szeregów



Zadanie 1. Posłuchaj i zgadnij, co to.

Najpierw osoba dorosła pokazuje dzieciom obrazki (Karta 4a) i demonstruje brzmienie głosek: szumi wiatr (ššš) – syczy wąż (sss) – ucieka powietrze z balonika (śśś).

Jeżeli dzieci znają litery, to warto dzieciom przypomnieć, jak te dźwięki można zapisać. Dla młodszych dzieci wystarczy same obrazki. Dorosły przygotowuje zestaw trzech obrazków dla wszystkich dzieci. Następnie wydaje dźwięk ([s], [ś] lub [š]), a dzieci pokazują obrazek, który reprezentuje dany dźwięk. A więc: nauczyciel mówi: [sss] (wydłużoną głoskę [s]), a dzieci pokazują obrazek węża; nauczyciel mówi [ššš], dzieci pokazują drzewo pochylone wiatrem itp. Nauczyciel uprzedza dzieci, że będzie zmieniał kolejność i próbował zmylić dzieci. Po każdej odpowiedzi dzieci, nauczyciel powinien podać prawidłową odpowiedź, podnosząc właściwy obrazek do góry (warto wcześniej przygotować większe obrazki na oddzielnych kartkach). Na początku zadania osoba prowadząca zajęcia demonstruje dźwięk bardzo starannie, wydłużając go maksymalnie (np. [ssssssss]), następnie można skracać aż do naturalnego brzmienia głoski.

Zadanie do pracy indywidualnej lub w małych grupach. Część dzieci może nie wymawiać prawidłowo wszystkich dźwięków (np. głoska [š] pojawia się ok. 5. r.ż.), nie jest to jednak przeszkodą w wykonywaniu tego typu zadań. Wręcz odwrotnie, tego typu ćwiczenia ułatwią dzieciom naukę artykulacji głosek trzech szeregów.

Zadanie 2. Różnicowanie głosek na początku wyrazów.

Do wykonania tego zadania potrzebne są obrazki z Karty 4a. Na początku nauczyciel przypomina dzieciom, jakie głoski „kryją się” za obrazkami: [ś] – ucieka powietrze z balonika, [s] – syczy wąż, [š] – szumi wiatr. Następnie prowadzący zajęcia wypowiada wyrazy zaczynające się na głoski [s], [ś] lub [š] (w różnej kolejności), a dzieci muszą rozpoznać, jaka jest głoska na początku wyrazu i wskazać właściwy obrazek. Na początku nauczyciel może wydłużać głoskę nagłosową, np. ssssamochód, sssowska...

POLECENIE: Co słyszysz na początku wyrazu?

Wyrazy, które można wykorzystać w tym zadaniu:

- na [ś]: siatka, siano, sitko, silnik, siedem, siekiera, śnieg, śmigło, śniadanie, świnia, świeca, ślimak, śmietana, śmieci, ściana, ślady, święta...
- na [s]: samolot, samochód, sałata, sala, sanki, ser, serce, serwetka, sowa, sok, sukienka, suwak, sól, spodnie, spódnica, skakanka, smok, stół, słoń, słońce...
- [š]: szafa, szalik, szachy, szuflada, szufelka, szynka, szyja, szkoła, szpital, szklanka, szkło...

Zadanie 3. Różnicowanie głosek na początku, w środku i na końcu wyrazów

Jeżeli dzieci radzą sobie dobrze z różnicowaniem głosek na początku wyrazów (**Zadanie 2.**), można też takie samo zadanie przeprowadzić z wykorzystaniem wyrazów zawierających głoski [s], [ś] i [š] na początku, w środku i na końcu wyrazów.

Co słyszysz w wyrazie: [s], [ś] czy [š]?

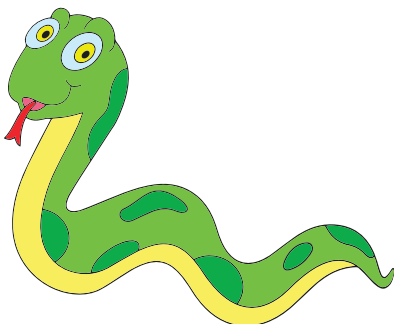
Wyrazy, które można wykorzystać w tym zadaniu (na początku zadania głoski [s], [ś] i [š] należy wydłużać):

- na [ś]: siatka, miś, sitko, osioł, siedem, ryś, śnieg, gęś, śmigło, Kasia, nasiona, śniadanie, osiem, ślimak, śmietana...
- na [s]: samolot, samochód, masło, las, nos, sałata, basen, sala, pasek, sowa, lis, sok, wąsy, pisanki, sukienka, słoń, usta, syn...
- [š]: szafa, szalik, kosz, szachy, kasza, szuflada, kalosze, myszka, szufelka, kapelusz, szynka, szyja, koszula, szkoła...



Zadanie 1. *Posłuchaj i zgadnij, co to.*

Głoski [S]:[Ś]:[Š]

	Ś/SI
	S
	Sz (ż/rz na końcu wyrazu)

Różnicowanie słuchowe głosek trzech szeregów



Zadanie 1. Posłuchaj i zgadnij, co to.

Najpierw osoba dorosła pokazuje dzieciom obrazki (Karta 5a) i demonstruje brzmienie głosek: Pszczoła – zzzzz, mikser – żżżżżż, wiertarka – żżżżż.

Jeżeli dzieci znają litery, to warto im przypomnieć, jak można te dźwięki zapisać. Dla młodszych dzieci wystarczą same obrazki. Dorosły przygotowuje dla każdego dziecka zestaw trzech obrazków. Następnie wydaje dźwięk ([z], [ż] lub [ż]), a dzieci pokazują obrazek, który reprezentuje dany dźwięk. A więc: nauczyciel mówi: [zzzz] (wydłużoną głoskę [z]), a dzieci pokazują obrazek przedstawiający pszczołę; nauczyciel mówi [żżż], dzieci pokazują wiertarkę itp. Nauczyciel uprzedza dzieci, że będzie zmieniał kolejność i próbował je zmylić. Po każdej odpowiedzi dzieci, nauczyciel powinien pokazać prawidłową odpowiedź, podnosząc właściwy obrazek do góry (warto wcześniej przygotować większe obrazki na oddzielnych kartkach).

Na początku zadania osoba prowadząca zajęcia demonstruje dźwięk bardzo starannie, wydłużając go maksymalnie (np. [zzzzzzzz]), następnie można skracać aż do naturalnego brzmienia głoski.

Zadanie do pracy indywidualnej lub w małych grupach.

Zadanie 2. Różnicowanie głosek na początku wyrazów

Do wykonania tego zadania potrzebne są obrazki z Karty 5a. Na początku nauczyciel przypomina dzieciom, jakie głoski „kryją się” za obrazkami: pszczoła – zzzzz, mikser – żżżżżż, wiertarka – żżżżż. Następnie prowadzący zajęcia wypowiada wyrazy zaczynające się na głoski [z], [ż] lub [ż] (w różnej kolejności), a dzieci muszą rozpoznać, jaka jest głoska na początku wyrazu i wskazać właściwy obrazek. Na początku nauczyciel może wydłużać głoskę nagłosową, np. zzzabawki, żżżżarówka...

POLECENIE: Co słyszysz w na początku wyrazu: [z], [ż] lub [ż]?

Wyrazy, które można wykorzystać w tym zadaniu:

- na [z]: zając, zabawki, zamek, zegarek, zęby, zebra, zapałki, znak, zmywarka...
- na [ż]: zima, ziarno, ziemia, ziemniaki, zielony, żrebie, żrenica, źródło...
- na [ż]: żaba, żaglówka, żelazko, żółędzie, żebra, żyrafa, rzodkiewka, żuk...

Zadanie 3. Różnicowanie głosek na początku, w środku i na końcu wyrazów.

Jeżeli dzieci radzą sobie dobrze z różnicowaniem głosek na początku wyrazów (**Zadanie 2.**), można też takie samo zadanie przeprowadzić z wykorzystaniem wyrazów zawierających głoski [z], [ż] i [ż] na początku i w środku wyrazów.

Co słyszysz w wyrazie: [z], [ż] lub [ż]?

Wyrazy, które można wykorzystać w tym zadaniu (na początku zadania głoski [z], [ż] i [ż] należy wydłużać):

- na [z]: zając, zabawki, koza, prezent, zamek, wózek, zegarek, mazak, zęby, lizak, zapałki, wazon, zmywarka...
- na [ż]: zima, guzik, bliźniak, ziarno, ziemia, gryzie, ziemniaki, zielony, kozioł, źródło...
- na [ż]: żaba, pożar, żaglówka, leży, żółędzie, brzuch, kałuża, żyrafa, brzeg, rzodkiewka, drzewo, żuk...



Zadanie 1. Posłuchaj i zgadnij, co to.

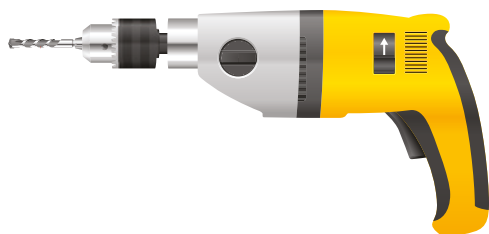
Głoski [z]:[ż]:[ż]



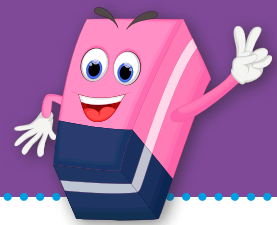
Z



Ż/ZI



RZ/Ź



Zadanie 1. *Wysłuchaj zdania i policz wyrazy w zdaniu. Powtórz zdanie, wystukując każdy wyraz.*

Przed postawieniem dziecku polecenia dorosły musi wytłumaczyć dziecku, co to jest zdanie i wyraz (na konkretnym przykładzie). Przykładowe zdania:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 1. Babcia kupiła ziemniaki. | 4. Tomek lubi czytać książki |
| 2. Świeci słońce. | 5. Tata Adama jest lekarzem. |
| 3. Mama ma nową torebkę. | 6. Lubię słodką herbatę. |

Zadanie 2. *Wysłuchaj zdania, a następnie zamaluj tyle kratek, ile wyrazów jest w zdaniu.*

Można urozmaicić zadanie i poprosić dziecko o ułożenie w szeregu tyłu klocków bądź innych niedużych przedmiotów, ile jest wyrazów w usłyszonym zdaniu.

Zestaw I:

Mały kot śpi.
Mama kupiła lody truskawkowe.
Mój kot ma bardzo długi ogon.
Ciągle pada.
Mama codziennie kupuje tam świeży chleb.
Chłopiec rysuje samochód.

Zestaw II:

Tomek lubi czytać książki przygodowe.
Janek upadł.
Czerwony samochód jechał bardzo szybko.
Tata wczoraj złowił wielką rybę.
Zauważył tonącego chłopca.
Mój dziadek cały dzień naprawia motocykl.

Zestaw I	Zestaw II
1. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	1. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
2. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	2. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
3. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	3. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
4. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	4. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
5. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	5. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
6. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	6. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐



Zadanie 1. Nazwij obrazki, dzieląc nazwy na sylaby: jedna sylaba = jedno kłaśnięcie. Następnie zapisz je pod obrazkami, również dzieląc je na sylaby.



za-ba



Zadanie 2. Podziel wyrazy na sylaby, wyklaskując każdą sylabę: jedna sylaba = jedno kłaśnięcie.

buty, samolot, dom, jedzenie, szalik, maska, woda, ubranie, pomarańcza, sukienka, kubek, latarka, okulary, zeszyt, gruszka, lokomotywa

Zadanie 3. Odgadnij, jakie to słowo. Czy znasz te wszystkie wyrazy?

Opis: Nauczyciel wypowiada sylaby, robiąc wyraźne pauzy, posługuje się tzw. „mową robotów”. Dzieci zaś powtarzają wyrazy bez dzielenia na sylaby.

ga-ze-ta	o-ku-la-ry	ka-la-fior	zna-ki	a-stro-nau-ta	te-les-kop	ka-na-pa	za-ba-wa
u-po-mi-nek	ka-pe-lusz	mar-chew-ka	rę-ka	mu-zy-ka	e-lek-trycz-ny	ja-rzę-bi-na	u-li-ca



Zadanie 1. Posłuchaj i odgadnij, jakie to słowo.

Zadanie na syntezę głoskową. Prowadzący zajęcia wymawia słowa, wymawiając pojedyncze głoski (tzw. „mowa robota”, np. s-a-m-o-l-o-t; ż-a-b-a), dziecko podaje całe słowo lub wskazuje właściwy obrazek.



Zadanie 2. Ułóż tyle kredek, ile sylab słyszysz w wyrazie kotek.

Nauczyciel podaje wyraz lub wskazuje obrazek (można wykorzystać obrazki z zadania 1.), dziecko wystukuje lub wyklaskuje sylaby. Następnie układa tyle kredek, ile jest sylab w wyrazie. Liczenie sylab na konkretnych przedmiotach pozwoli łatwiej dziecku zapamiętać strukturę sylabową wyrazów. Pomoce: kilka kredek (lub innych drobnych przedmiotów).

konewka telefon myszka herbata ściana walizka
długopis apteka obrazek żuczek krem zeszyt

Zadanie 3. Wymyśl jak najwięcej wyrazów zaczynających się na **ko-** oraz na **pa-**.

Nauczyciel podaje pierwszą sylabę, a dzieci po kolei wymyślają wyrazy, które rozpoczynają się tą sylabą. Np. nauczyciel podaje sylabę **ko-**, a dzieci odpowiadają: ko-ło, ko-za... lub **pa-**: pa-miętnik, pa-sek... Jeżeli dzieci potrafią pisać, zabawę można przeprowadzić w grupach: każda grupa wymyśla jak najwięcej wyrazów zaczynających się na podaną przez nauczyciela sylabę i spisują je na kartce. Mogą być wykorzystywane różne części mowy, nie tylko rzeczowniki. Wygrywa grupa, która wymyśliła najwięcej wyrazów (jeden wyraz = jeden punkt). Jeżeli w dwóch lub trzech grupach pojawią się takie same wyrazy, należy je skreślić i grupy za te wyrazy nie dostają punktów. Uczniowie, którzy zwyciężyli, mogą zostać nagrodzeni w umówiony wcześniej sposób.

KO- ŁO

PA- RASOL

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

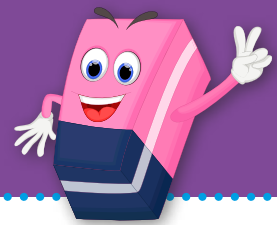
.....

.....

.....

.....

.....



Zadanie 1. Podziel pasek papieru na tyle części, ile sylab słyszysz w wyrazie.

Nauczyciel przygotowuje dla każdego dziecka po 8 wąskich pasków papieru.

zielony czarny pomarańczowy biały niebieski fioletowy czerwony żółty

Zadanie 2. „Zakupy”. Idziemy na zakupy i kupujemy tylko takie towary i produkty, których nazwa zaczyna się na głoskę [m]. Na liście zakupów znajdzie się więc:

Celem zadania jest nauka wyróżniania głosek w nagłosie/na początku wyrazu.

<i>mąka</i>	

Następnie kupujemy tylko takie towary i produkty, których nazwa zaczyna się na głoskę [r]:

<i>ryż</i>	

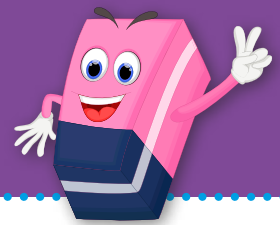
Na koniec kupujemy towary i produkty, których nazwa zaczyna się na [s]:

<i>sól</i>	

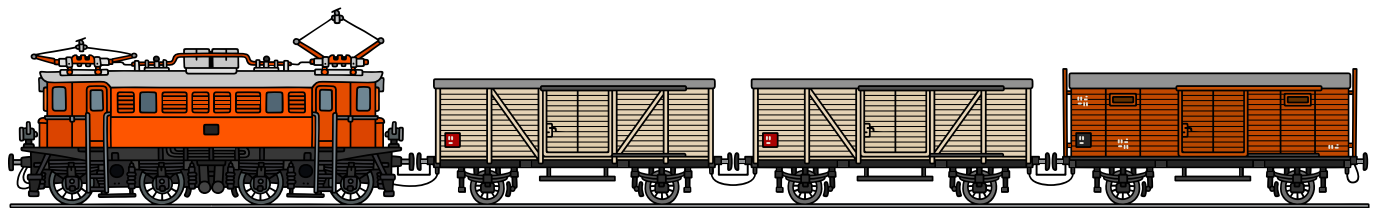
Zadanie 3. Dokończ słowo. Następnie połącz liniami części wyrazów.

Dzieci w tym zadaniu będą musiały wyróżniać sylaby w wygłosie / na końcu wyrazu (w tym zadaniu tylko sylaby otwarte). Nauczyciel podaje słowo bez ostatniej sylaby, dziecko dokończa, np. nauczyciel mówi: gaze-, a dziecko kończy -ta.

REKLA-	-TA
HERBA-	-KA
SUKIEN-	-LA
GITA-	-CE
OKULA-	-PA
PUDEŁ-	-MA
KOSZU-	-KO
NOŻY-	-RY
KANA-	-RA



Zadanie 1. „Pociąg”. To jest pociąg, który wiezie towary: w pierwszym wagonie znajdują się towary, których nazwy zaczynają się na [p], w drugim – na [t], a w trzecim na [k]. Nazwij obrazki i powiedz, które towary znajdują się w pierwszym wagonie, które w drugim, a które w trzecim. Jeżeli potrafisz, zapisz nazwy towarów pod wagonami. Wymyśl kilka własnych wyrazów zaczynających się na [p], [t] oraz [k].



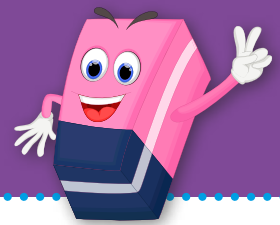
[p]

[t]

[k]

.....		
.....		
.....		
.....		
.....		





Zadanie 1. „Dobierz w pary”. Połącz kreską obrazki przedstawiające przedmioty, których nazwy zaczynają się na taką samą głoskę (i taką samą literę).

Różnicowanie samogłosek



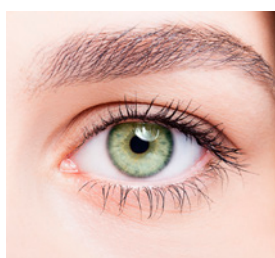
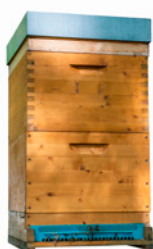
Zadanie 1. Nazwij obrazki. Jaką głoskę słyszysz na początku wyrazu?
Połącz obrazek z odpowiednią literą.

Dzieci muszą głośno nazywać obrazki. Jeżeli któregoś obrazka nie rozpoznają, nauczyciel podaje nazwę i wyjaśnia, co to jest. Jeżeli dzieci nie znają liter, to wystarczy podzielić wyrazy na trzy grupy ze względu na to, co słychać na początku. Np. wyrazy, w których na początku słychać [a], obrysowujemy czerwoną kredką, wyrazy z [u] na początku – zieloną, a z [o] – niebieską.

A

U

O



Różnicowanie spółgłosek [k]:[g]



Zadanie 1. Nazwij obrazki. Pod każdym obrazkiem wpisz pierwszą literę jego nazwy.

Dzieci głośno nazywają obrazki. Jeżeli któregoś obrazka dzieci nie rozpoznają, nauczyciel podaje nazwę i wyjaśnia znaczenie wyrazu. Jeżeli dzieci nie znają liter, to wystarczy podzielić wyrazy na dwie grupy ze względu na to, co słychać na początku. Jeżeli na początku wyrazu słychać **[k]** obrysowujemy czerwoną kredką, jeżeli **[g]** – zieloną.





Zadanie 1. Nazwij obrazki. Jaką głoskę słyszysz na początku wyrazu? Połącz obrazek z odpowiednią literą.

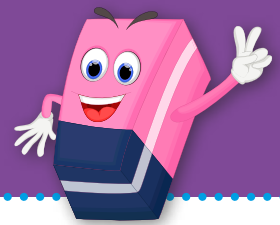
Dzieci muszą głośno nazywać obrazki. Jeżeli któregoś obrazka dzieci nie rozpoznają, nauczyciel podaje nazwę i wyjaśnia znaczenie wyrazu. Jeżeli dzieci nie znają liter, to wystarczy podzielić wyrazy na dwie grupy ze względu na to, co słychać na początku. Jeżeli na początku wyrazu słychać [p] obrysowujemy czerwoną kredką, jeżeli [b] – zieloną.

P

B



Różnicowanie spółgłosek [t]:[d]



Zadanie 1. Nazwij obrazki. Jaką głoskę słyszysz na początku wyrazu? Połącz obrazek z odpowiednią literą.

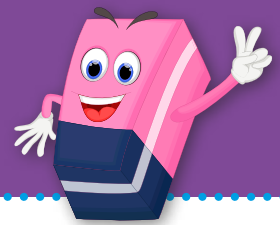
Dzieci muszą głośno nazywać obrazki. Jeżeli któregoś obrazka dzieci nie rozpoznają, nauczyciel podaje nazwę i wyjaśnia znaczenie wyrazu. Jeżeli dzieci nie znają liter, to wystarczy podzielić wyrazy na dwie grupy ze względu na to, co słychać na początku. Jeżeli na początku wyrazu słychać [t] obrysowujemy czerwoną kredką, jeżeli [d] – zieloną.

T

D



Różnicowanie spółgłosek [z]:[s]



Zadanie 1. Nazwij obrazki. Jaką głoskę słyszysz na początku wyrazu? Jeżeli w nazwie obrazka na początku słyszysz **[s]**, połącz go zieloną kredką z literą „**S**”. Jeżeli słyszysz na początku wyrazu głoskę **[z]**, połącz go czerwoną kredką z literą „**Z**”.

Aby ułatwić dzieciom różnicowanie głosek dźwięcznych ([z]) i bezdźwięcznych ([s]), można kontrolować drżenie krtani przy ich wymawianiu: głoska dźwięczna – drżenie, głoska bezdźwięczna – brak wibracji.

Z

S



Różnicowanie spółgłosek [š]:[ž]



Zadanie 1. Nazwij obrazki. Jaką głoskę słyszysz na początku wyrazu? Przekreśl te obrazki, których nazwy zaczynają się na [š]. Weź w kółko te, których nazwy zaczynają się na [ž].

Aby ułatwić dzieciom różnicowanie głosek dźwięcznych ([ž]) i bezdźwięcznych ([š]), można kontrolować drżenie krtani przy ich wymawianiu: głoska dźwięczna – jest drżenie, głoska bezdźwięczna – brak wibracji.

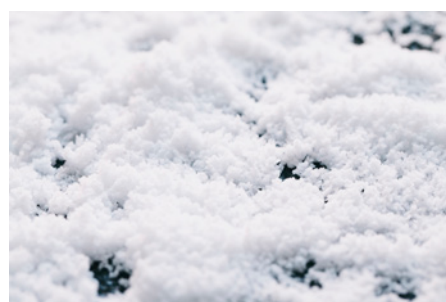


Różnicowanie spółgłosek [ś]:[ź]



Zadanie 1. Nazwij obrazki. Jaką głoskę słyszysz na początku wyrazu? Jeżeli w nazwie obrazka na początku słyszysz [ś], otocz obrazek *zieloną kredką*. Jeżeli zaś słyszysz na początku wyrazu głoskę [ź], weź go w kółko *czerwoną kredką*.

Aby ułatwić dzieciom różnicowanie głosek dźwięcznych ([ź]) i bezdźwięcznych ([ś]), można kontrolować drżenie krtani przy ich wymawianiu: głoska dźwięczna – jest drżenie, głoska bezdźwięczna – brak wibracji.



Różnicowanie spółgłosek [r]:[l]



Zadanie 1. Nazwij obrazki. Co słyszysz na początku każdego wypowiedzanego wyrazu? Pod każdym obrazkiem wpisz pierwszą literę jego nazwy.



Zadanie 2. „Wyraz w wyrazie”. W podanych wyrazach zostały ukryte inne, krótsze wyrazy. Znajdź je i zaznacz kółeczkiem.

PARASOL LASER KORALE OKULARY DROGI
PODRÓŻE BURAK KRAJOBRAZ BRAMA

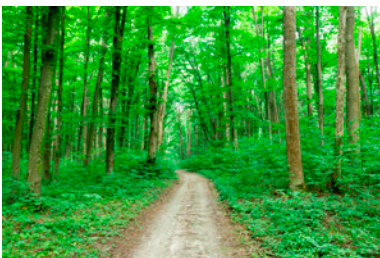


Zadanie 1. Wylosuj obrazek i nazwij go. W nazwie tego wyrazu jest głoska [ś], [s] lub [š]. Czy jesteś w stanie rozpoznać, która z tych głosek jest w tym słowie? I gdzie znajduje się ta głoska: na początku wyrazu, w środku czy na końcu?

Do wykonania tego zadania będą potrzebne trzy nieduże pudełka bądź inne pojemniki. Na przygotowanych pojemnikach należy przykleić kartki z obrazkiem i głoską:

Ś	S	Š
		

Obrazki należy pociąć i ułożyć na stole (obrazkiem w dół). Najpierw nauczyciel demonstruje trzy dźwięki: [śśś] jak śliwka, [sss] jak sowa oraz [ššš] jak szyszka, których symbole zostały umieszczone na pojemnikach. Wskazane przez nauczyciela dziecko podchodzi do stołu z rozłożonymi obrazkami i losuje jeden obrazek. Nazywa go i mówi, czy w nazwie tej jest głoska [ś], [s] czy [š]. Jeżeli dziecko prawidłowo rozpoznało głoskę, można je zapytać, czy głoska ta znajduje się na początku wyrazu, w środku czy na końcu. Następnie dziecko wkłada obrazek do pojemnika, na którym jest wypisana ta głoska. Np.: dziecko wylosowało obrazek przedstawiający myszkę. Nazywa go: *myszka* i mówi, że w wyrazie jest [š]. Jeżeli dziecko ma problem z rozpoznaniem głoski, nauczyciel powtarza wyraz, wydłużając głoskę tak, aby dziecku było łatwiej ją usłyszeć (*myszszyszka*). Dalej po kolei podchodzą inne dzieci i wykonuje te same czynności aż się skończą obrazki.



Głoskowa analiza wyrazów – nagłos i wygłos



Zadanie 1. „Łańcuch wyrazów”. Posłuchajcie: ja mówię **rak**. Jaką głoskę słyszysz na końcu wyrazu? Podaj wyraz, który zaczyna się na tę głoskę.

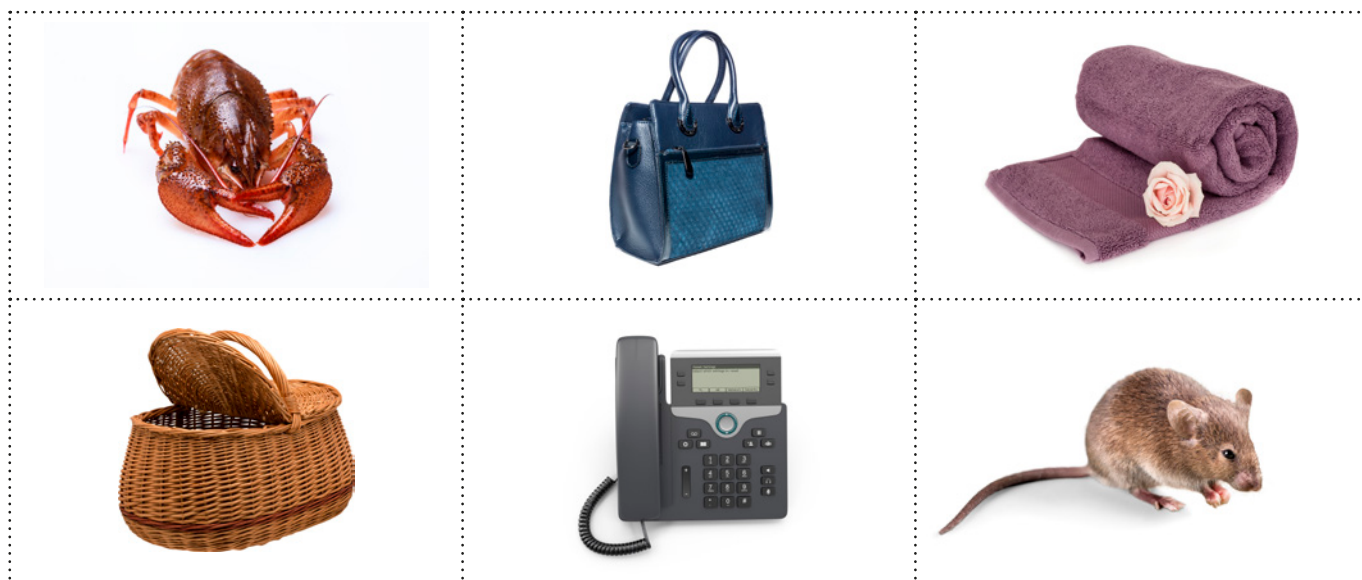
Nauczyciel wypowiada wyraz i prosi dziecko, aby powiedział, co słyszy na końcu tego wyrazu oraz prosi wymyślenie wyrazu, który zaczynałby się na tę głoskę. Kolejne dziecko mówi, jaka jest ostatnia głoska w wyrazie wymyślonym przez pierwsze dziecko i wymyśla wyraz zaczynający się na tę głoskę. W ten sposób dzieci tworzą „łańcuchy wyrazów”, zazębiających się ostatnią i pierwszą głoską, np.: rak → kosz → szal → las → sok → kask → kwiat → Tomek → kawa → arbuz...

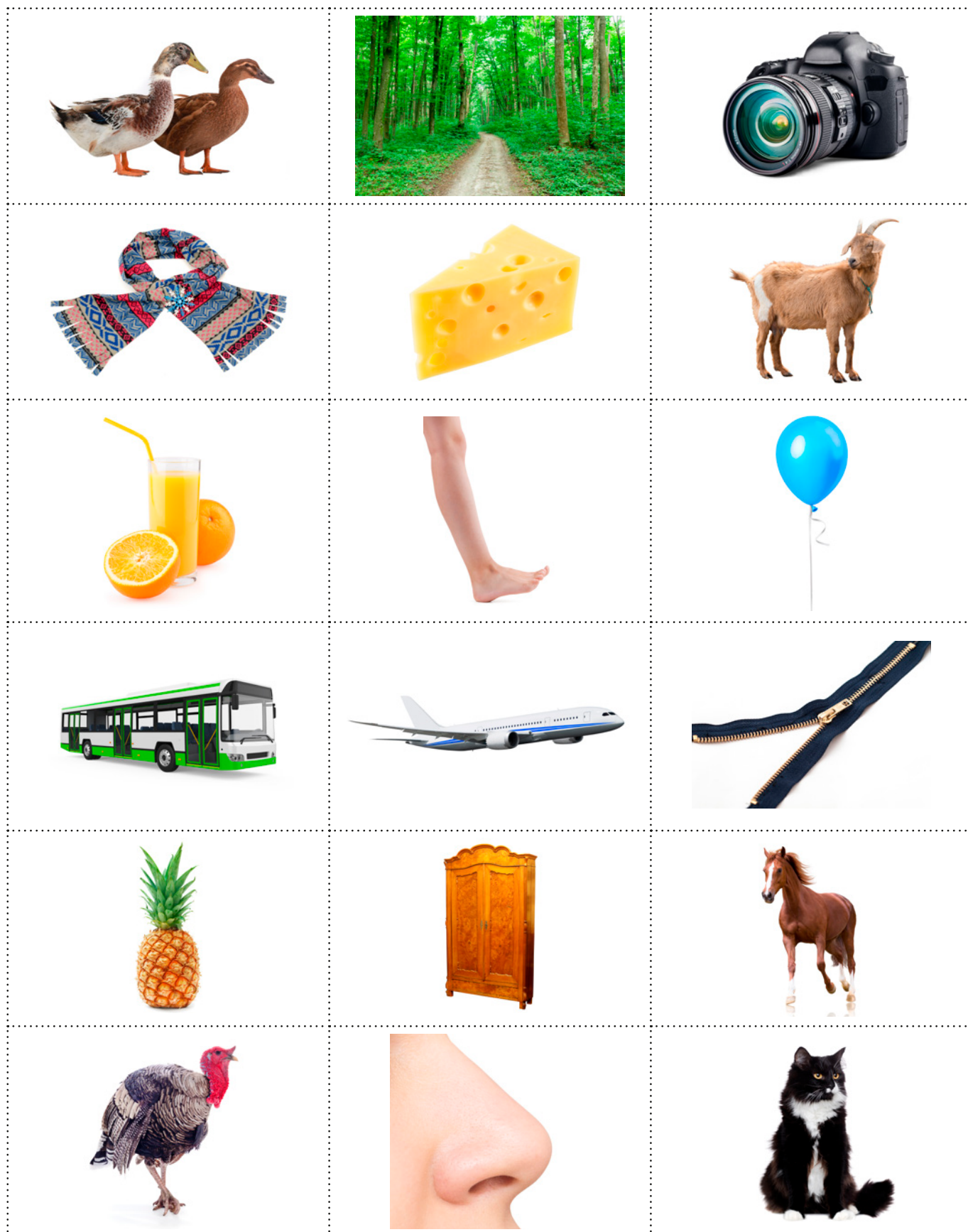
RAK	→	K	→		→		→
	→		→		→		→
	→		→		→		→

Zadanie 2. „Łańcuch wyrazów” – z wykorzystaniem obrazków.

Opis: Zasady tworzenia „łańcucha wyrazów” są takie same, jak w zadaniu 1.: ostatnia głoska pierwszego wyrazu jest pierwszą głoską wyrazu drugiego, a ostatnia głoska wyrazu drugiego jest pierwszą wyrazu trzeciego itp. W tym zadaniu „łańcuch wyrazów” tworzymy z wyrazów, które są przedstawione na obrazkach. Nauczyciel wybiera jeden obrazek. Pierwsze dziecko nazywa to, co widzi na obrazku i mówi, jaka głoska jest na końcu tego wyrazu. Następne dziecko szuka obrazka, na którym znajduje się coś, czego nazwa zaczyna się na tę właśnie głoskę. Warto wcześniej upewnić się, że dzieci znają nazwy przedstawionych na obrazku przedmiotów i zwierząt oraz wymawiają je prawidłowo (zwłaszcza, że niektóre przedmioty lub zwierzęta można różnie nazywać: np. kosz lub koszyk, mysz lub myszka; obie nazwy są prawidłowe, ale mają wpływ na tworzenie ciągu wyrazów).

Można przygotować kilka zestawów obrazków i przeprowadzić to zadanie w grupach. Np. która grupa ułoży najdłuższy „łańcuch” (zob. na odwrocie karty przykładowe „łańcuchy słów”).





Przykładowe ciągi wyrazów, które można ułożyć na podstawie materiału obrazkowego:

I zestaw: rak → kosz → szal → las → sok → koza → aparat → talerz

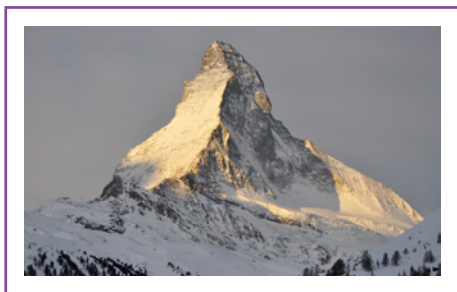
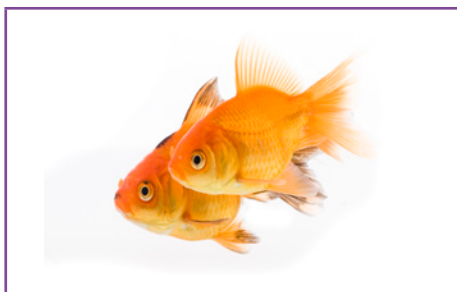
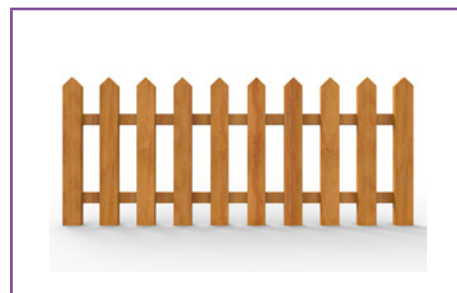
II zestaw: balon → noga → autobus → ser → ręcznik → kaczki → indyk → kot

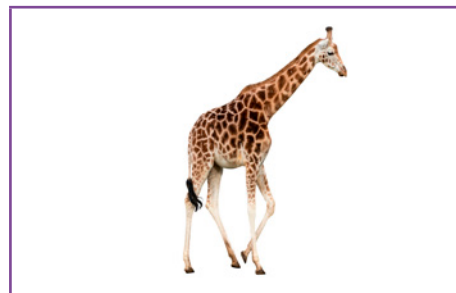
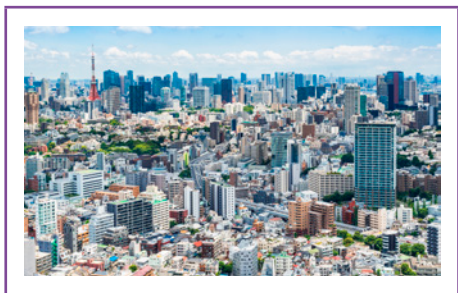
III zestaw: mysz → szafa → ananas → samolot → telefon → nos → suwak → koń



Zadanie 1. Połącz w pary obrazki, których nazwy się rymują.

Przed przystąpieniem do zadania, warto najpierw nazwać wszystkie obrazki, aby mieć pewność, że dzieci rozpoznają obrazki i właściwie nazywają przedstawione na nich przedmioty, zwierzęta i miejsca. Następnie trzeba wyjaśnić, co to są rymy i podać przykłady wyrazów rymujących się. **Odpowiedź:** grzyby – ryby, kotek – płotek, kura – góra, łąka – mąka, las – pas, miasto – ciasto, paczka – taczka, czapka – żabka, dłoń – koń, szafa – żyrafa.







Zadanie 1. Nazwij obrazki i powiedz, jaka głoska jest na końcu każdego z wyrazów. Zaznacz kółkiem te obrazki, których nazwy kończą się samogłoską [a].



Zadanie 2. Zaklaszcz w dłonie, gdy usłyszysz w wyrazie [s].

Nauczyciel wypowiada powoli wyrazy, a dzieci klaszczą w dłonie, jeżeli w wyrazie usłyszają głoskę [s]. Na początku można specjalnie wydłużać daną głoskę w wyrazach, aby dzieciom było łatwiej ją rozpoznać.

Sowa, las, lampa, samochód, lody, lustro, klasa, sukienka, lis, lodówka, mazak, masło, kostka, palma, grzyby, misie, szyszka, stół, zęby, szuflada...

Zadanie 3. Uderz dłonią w stół, gdy usłyszysz w wyrazie [ʃ].

Nauczyciel wypowiada powoli wyrazy, a dzieci uderzają otwartą dłonią w stół, jeżeli w wyrazie wypowiedzianym wyrazie usłyszają głoskę [ʃ]. Tak samo jak w poprzednim zadaniu, a początku można wydłużać głoskę w wyrazach.

szynka, mrówka, kosz, żaba, sosna, koszyk, latarka, krowa, szkoła, apteka, zeszyt, koszula, ślimak, szpital, kubek, ręka, szyja...



Zadanie 1.

- A. Włóż do koszyka tylko te artykuły, w nazwie których jest głoska [a]. Połącz linią te produkty z koszykiem.
- B. A teraz znajdź produkty, w nazwach których kryje się głoska [s]. Obrysuj je zieloną kredką.





Zadanie 1. Dzieci wybrały zabawki, którymi się będą bawić. Odgadnij, co kto wybrał i wpisz brakujące litery. Np. Krzys wybrał zabawkę, której nazwa zaczyna się na *s* i kończy się na *t*, to jest



Krzyś +	S						T
---------	---	-------	-------	-------	-------	-------	---

Marysia +	B					Y
-----------	---	-------	-------	-------	-------	---

Piotrek +	Ł		K
-----------	---	-------	---

Leon +	S					K
--------	---	-------	-------	-------	-------	---

Tomek +	R				T
---------	---	-------	-------	-------	---

Wojtek +	L							A
----------	---	-------	-------	-------	-------	-------	-------	---

Andrzej +	L						C
-----------	---	-------	-------	-------	-------	-------	---

Ania +	M		Ś
--------	---	-------	---



Zadanie 1. „Sprzątanie zabawek”.

Nauczyciel mówi zdanie: *Do koszyka wkładam* Pierwsze dziecko dokończa zdanie, wymieniając jakąś konkretną zabawkę (z przytoczonych na obrazku), np. *Do koszyka wkładam piłkę*. Kolejne dziecko powtarza zdanie i dodaje jeszcze jedną zabawkę, np.: *Do koszyka wkładam piłkę i misia*. Następne dziecko: *Do koszyka wkładam piłkę, misia i ciężarówkę*. itd. Każde kolejne dziecko powtarza całe zdanie, wymienia wszystkie zabawki, które wymieniły wcześniej dzieci i dodaje coś swojego. Dzieci muszą zapamiętać ciąg wyrazów i potrafić go odtworzyć. Mogą to być wyrazy wymyślone przez dzieci lub też dzieci mogą patrzeć na ilustrację, co jest pewnym ułatwieniem, ponieważ włączamy do tego pamięć wzrokową.

Jeżeli któreś z dzieci nie jest w stanie odtworzyć ciągu, to zaczynamy tworzyć ciąg wyrazów od nowa: *A ja włożę do koszyka trąbkę*. itp.



Zadanie 2. „Zakupy”.

Nauczyciel wypowiada zdanie: *Karolina poszła do sklepu i kupiła **korale***. Następnie prosi, aby wybrane dziecko powtórzyło zdanie i dodało jeszcze jeden artykuł do zakupów Karoliny, ale ma to być coś, czego nazwa zaczyna się na [k] (tak samo jak imię dziewczynki). Każde kolejne dziecko powtarza zdanie *Karolina poszła do sklepu i kupiła* oraz nazwy przedmiotów, które zostały wcześniej wymienione, i wymyśla nowy produkt zaczynający się na [k]. Zabawa się kończy, gdy któreś dziecko popełnia błąd przy powtarzaniu ciągu wyrazów lub gdy wyczerpią się pomysły.

Zabawę można powtórzyć z wykorzystaniem innych głosek, np.:

Sebastian poszedł na zakupy i kupił + wyrazy na [s]

Beata poszła na zakupy i kupiła + wyrazy na [b]

Tomek poszedł na zakupy i kupił + wyrazy na [t]

Renata poszła na zakupy i kupiła + wyrazy na [r]



Zadanie 1. Zabawa w „dzień i noc”.

Gra muzyka. Dzieci maszerują w kółko lub tańczą. W momencie, gdy muzyka ustaje, dzieci nieruchomieją. Zamiast muzyki nauczyciel może podawać naprzemiennie hasło „dzień” i „noc”: „dzień” – dzieci tańczą, skaczą lub ruszają się w inny sposób, „noc” – dzieci w bezruchu.

Zadanie 2. Koordinacja słuchowo-ruchowa.

A. Nauczyciel tłumaczy dzieciom, że będzie wypowiadał ciąg sylab, a zadaniem dzieci będzie kłaśnięcie w dłonie, gdy usłyszą sylabę [pa].

POLECENIE: *Uwaga, będę mówił/mówiła sylaby. Gdy usłyszycie sylabę [pa], kłaśnijcie w dłonie.*

Ciąg sylab: PA LA SA PA KA GA PA ZA TA PA PA MA KA PA...

B. Następnie nauczyciel prosi dzieci o podskoczenie, gdy usłyszą sylabę [ba]

POLECENIE: *A teraz podskoczcie wysoko, gdy usłyszycie sylabę [ba].*

Ciąg sylab: MA BA LA BA SA KA RA GA BA ZA BA PA DA NA LA BA...

C. W dalszej kolejności nauczyciel prosi, aby dzieci klasnęły w dłonie, gdy usłyszą sylabę [pa] oraz podskoczyli, gdy usłyszą [ba]

POLECENIE: *A teraz będzie jeszcze trudniej. Będę mówił/mówiła sylaby, a wy słuchajcie uważnie. Gdy pojawi się sylaba [pa], kłaśnijcie w dłonie, a gdy pojawi się sylaba [ba] – skaczcie do góry.*

Ciąg sylab: PA LA BA SA PA KA GA BA PA TA PA BA...

Można zmieniać sylaby, ale ćwiczenie jest proponowane do różnicowania spółgłosek dźwięcznych i bezdźwięcznych, a więc chodzi o opozycje: pa–ba, ta–da, ka–ga, sa–za, ca–dza...).

Zadanie 3. Zabawa „Czyj głos”.

Uczniowie tworzą kółko (najlepiej z pewnymi odstępami pomiędzy dziećmi). Jedno dziecko stoi w środku i ma zasłonięte oczy. Jest cisza. Gdy jedno z dzieci stojących wokół wyda jakiś dźwięk (np. wypowie sylabę [pa] lub samą samogłoskę, np. [u]), może być też imię osoby stojącej w środku), zadaniem dziecka, zaraz po zdjęciu opaski z oczu, jest rozpoznanie, które z dzieci wydało dźwięk. Jeżeli dziecko nie rozpozna osoby, powtarzamy rundę, tylko już inne dziecko wydaje dźwięk (osoby, które wydają dźwięk, wskazuje nauczyciel). Jeżeli zaś odgadnie, kto wydał dźwięk, to dziecko, które wydawało dźwięk, staje do kółka i jest następnym zgadującym. Dzieci mogą przy tym zadaniu modyfikować swój głos, aby utrudnić zadanie osobie odgadującej.



Zadanie 1. „Czego brakuje?” Pamięć słuchowa.



Zadanie w małych grupach lub indywidualnie. Obrazki należy wyciąć. Na początku wystarczą cztery. Nauczyciel rozkłada obrazki przed dziećmi, a dzieci nazywają przedstawione na obrazkach przedmioty. Następnie nauczyciel zasłania czymś obrazki i zabiera jeden z obrazków, po czym odsłania i pyta dzieci: Czego brakuje? Dzieci muszą wskazać, czego brakuje. Powtarzamy zadanie kilka razy. Jeżeli dzieci radzą sobie dobrze z zadaniem, można dodać jeszcze jeden obrazek i powtórzyć zadanie. W dalszej kolejności dodajemy po jednym obrazku (aż wyłożymy wszystkie 8) i powtarzamy zadanie. Jeżeli dzieci sobie radzą, możemy chować po dwa obrazki, a nawet po trzy. W tym zadaniu przy okazji utrwalamy formy gramatyczne dopełniacza liczby pojedynczej.

Zadanie 2. Dzielenie na sylaby i odtwarzanie rytmu.

Najpierw dzieci dzielą wyrazy na sylaby. Następnie nauczyciel wypowiada słowa, zmieniając rytm. Zadaniem dzieci jest wierne odtworzenie rytmu. Można przy tym wyklaskiwać sylaby. Każdy rytm warto powtórzyć kilka razy.

1. SAMOLOTY
SA-MO-LO-TY
SAMO-LOTY
SA-MOLO-TY
SA-MO-LOTY
SAMOLO-TY

2. LOKOMOTYWA
LO-KO-MO-TY-WA
LOKO-MOTY-WA
LO-KOMO-TYWA
LO-KO-MOTY-WA
LOKOMO-TYWA

Zadanie 3. Analiza.

Dzieci po kolei losują obrazki. Po wylosowaniu każde dziecko nazywa obrazek, następnie dzieli tę nazwę na sylaby i mówi, jaka sylaba występuje na początku tego wyrazu oraz wymyśla inne słowo, które by się zaczynało taką samą sylabą, np.: koszula – koza, kotwica...





Zadanie 1. Jaką sylabą kończą się nazwy przedmiotów, przedstawionych na obrazkach?



Sylaba:



Sylaba:

Zadanie 2. Nazwij obrazki. Podziel ich nazwy na sylaby. Połącz ze sobą obrazki, których nazwy zaczynają się taką samą sylabą.





Zadanie 1. Połącz sylaby tak, aby powstały z nich nazwy zwierząt.

Z poniższych sylab da się utworzyć 10 wyrazów, które są nazwami zwierząt. Wyrazy są dwu i trzysylabowe. Zadanie można przeprowadzić w małych grupach. Wygra grupa, której uda się ułożyć wszystkie nazwy.

BA	KO	WIE	DEL
	WIE	KA	RAN
KAN	FIN	PU	LO
	RA	WIÓR	GA
FO	GUR	BO	DYL
	ŻY	PA	CIAN
KRO	FA	RYB	KA

1. -
2. -
3. -
4. - -
5. - -
6. -
7. -
8. - -
9. - -
10. - -

Zadanie 2. W każdej grupie liter są cztery wyrazy. Rozdziel je pionową kreską.

czekolada	labirynt	kolor	ananas	kropla	latarka	dziecko	koparka
kanapka	podłoga	kelner	kajamnik	motyl	okulary	wyraz	telefon

Wyrazy podobnie brzmiące



Zadanie 1. Paronimy. Obok podanego wyrazu zapisz inny wyraz, które różni się od podanego wyrazu tylko jedną głoską, np. kura – rura lub góra.

Paronimy to wyrazy, które różnią się tylko jedną głoską. Zadanie to można wykonać ustnie, bez zapisywania wyrazów. Prosimy wówczas dzieci, aby tylko wymyśliły wyraz, który różni się tylko jedną głoską.

szyba –

taczka –

data –

beczka –

bije –

fala –

tama –

kosa –

Tomek –

rok –

lama –

kasza –

Zadanie 2. Wierszyki. Uzupełnij wierszyk tak, żeby się rymowało.

Nauczyciel czyta wiersz i robi pauzę w miejscu, w którym dzieci muszą podać wyraz.

Idzie wąż

Idzie wąż wąską dróżką,

nie porusza żadną (nóżka)

Poruszałby gdyby mógł,

ale wąż przecież nie ma (nogi)

Zadanie 3. Dokończ zdanie tak, aby się rymowało.

Nauczyciel czyta zdania i robi pauzę w miejscu, w którym dziecko ma wymyślić wyraz. Można podpowiedzieć dzieciom, że będzie głównie chodziło o części ciała, choć inne odpowiedzi też mogą być, jeżeli wyraz będzie się rymował.

Lata osa

Lata osa koło (nos).

Lata mucha koło (ucho).

Lata bąk koło (ręce).

Lata pszczoła koło (czoło).

Lata mucha koło (brzuch).

Lecą muszki koło (nóżka).

Biegają mrówki koło (główka).

Różnicowanie głosek [s]:[š]



Zadanie 1. Gdzie ukrywa się „s”, a gdzie „sz”? Wpisz pod obrazkami odpowiednie litery. Jeden obrazek nie pasuje do pozostałych, ponieważ w jego nazwie nie ma ani „s”, ani „sz”. Znajdź go i zaznacz kółkiem.

 S	 SZ		
			
			
			
			
			
			



Zadanie 1. Połącz obrazki tak, aby ostatnia głoska nazwy jednego obrazka była początkową drugiego wyrazu.

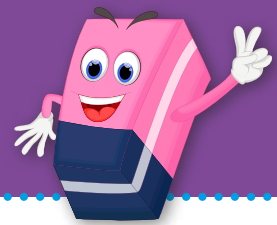


t



t





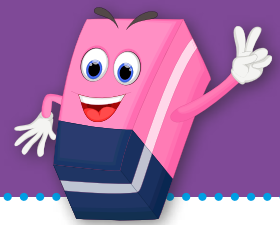
Zadanie 2. Jaka sylaba występuje w każdym z trzech wyrazach?

Sylaba			
Sylaba			
Sylaba			

Zadanie 3. Wymyśl i zapisz jak najwięcej wyrazów zaczynających się głóską [k]:

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

Zadanie to można wykonać w grupach: dzieci w kilkusobowych grupach wymyślają wyrazy; która grupa wymyśli najwięcej słów na [k], wygrywa. Można zrobić kilka rund, zmieniając głóskę.



Zadanie 1. Nazwij obrazki w linii. Co nie pasuje? Skreśl obrazek, którego nazwa zaczyna się na inną niż trzech pozostałych.





Różnicowanie [z]:[ż]



Zadanie 1. Nazwij obrazki. W których nazwach słysząc głoskę [z] ([z] jak „zabawki”), a w których – [ż] ([ż] jak „żaba”) Nazwy, które zawierają głoskę [z], zapisz w tabelce obok obrazka z zabawkami, a nazwy, które zawierają głoskę [ż], zapisz w tabelce obok obrazka z żabą.

Uwaga! Głoski mogą być na początku, w środku lub na końcu wyrazu.

[z]	[ż]
	
1.	1.
2.	2.
3.	3.
4.	4.
5.	5.
6.	6.
7.	7.
8.	8.



Dzielenie wyrazów na sylaby i głoski



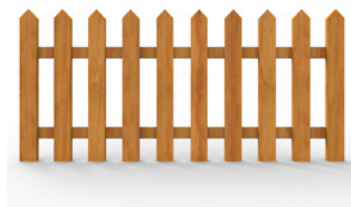
Zadanie 1. Podziel wyraz na sylaby / głoski.

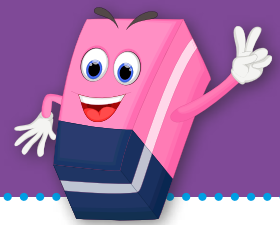
Wersja I. Obrazki należy wyciąć i ułożyć na stole obrazkiem do dołu. Dzieci siedzą w kręgu. Jedno dziecko losuje obrazek, nie pokazuje go innym dzieciom, lecz mówi jego nazwę, dzieląc na głoski. Współuczestnicy zabawy zgadują, co jest na obrazku. Następnie dziecko, które wylosowało obrazek, dzieli wyraz na sylaby. Jeżeli wykona oba zadania prawidłowo (prawidłowo podzieli na głoski i sylaby), dostaje jeden punkt. Po tym następne dziecko losuje obrazek itd. Wygrywa ten, kto ma najwięcej punktów.

Wersja II. Dzieci siedzą w kręgu. Na stole leżą rozsypane kartoniki z obrazkami (obrazkiem do dołu). Jedno dziecko losuje obrazek, pokazuje go dzieciom. Dzieci mówią, co jest na obrazku. Następnie dziecko, które losowało obrazek, wskazuje jedną osobę, która musi podzielić na głoski nazwę przedmiotu przedstawionego na obrazku.



Dzielenie wyrazów na sylaby i głoski





Zadanie 1. Jakiej głoski brakuje na początku wyrazu? Wpisz brakującą literę, aby powstała pełna nazwa zwierzęcia.

Nauczyciel wymawia słowo, pomijając pierwszą głoskę, dzieci mają powiedzieć, co to za wyraz i jakiej głoski brakuje. Aby było łatwiej, można ustalić, że będą to np. nazwy zwierząt.

apuga

ew

yrafa

aran

aczka

wieczka

oza

ąż

ałpa

ot

oka

ak

Zadanie 2. Odgadnij, który to obrazek.

Nauczyciel układa przed dziećmi wycięte karty z obrazkami (obrazkiem do góry) i wyjaśnia, że zabawa polega na znalezieniu obrazka, którego nazwa zawiera jakąś głoskę czy sylabę lub też odwrotnie – nie zawiera jakiegś głoski czy sylaby. Każde dziecko kolejno wykonuje polecenie nauczyciela. Po wykonaniu zadania odwraca kartę ilustracją do dołu. Przed przystąpieniem do zadania warto z dziećmi nazwać wszystkie obrazki.

Znajdź obrazek, którego nazwa kończy się sylabą **[ba]**. (ryba)

Znajdź obrazek, którego nazwa zaczyna się na **[ś]** (szachy)

Znajdź obrazek, w którego nazwie nie ma samogłoski **[a]**. (motyl)

Znajdź obrazek, w którego nazwie jest głoska **[ł]** (łyżka)

Znajdź obrazek, którego nazwa składa się z **5 sylab**. (lokomotywa)

Znajdź obrazek, w którego nazwie jest sylaba **[xa]** (cha) (mucha)

Znajdź obrazek, w którego nazwie dwa razy pojawia się samogłoska **[o]**. (samolot)

Znajdź obrazek, w którego nazwie są trzy samogłoski: **[o]**, **[u]** i **[a]**. (poduszka)

Znajdź obrazek, w którego nazwie jest sylaba **[ze]** (gazety)

Znajdź obrazek, w którego nazwie jest dwa razy głoska **[l]** (lalka)

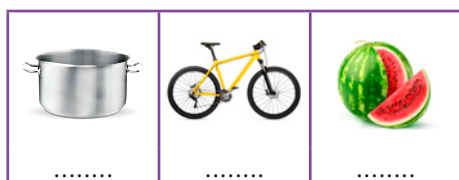
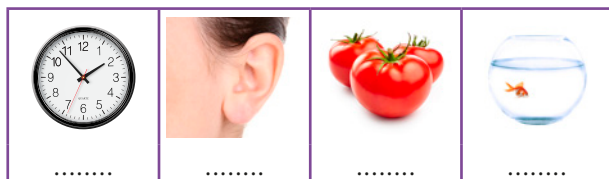
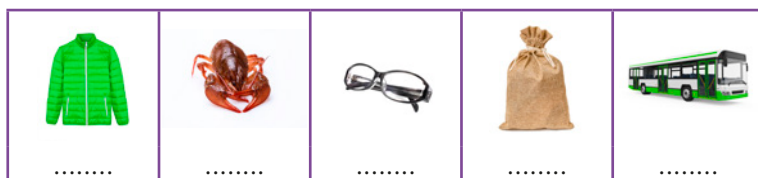
Znajdź obrazek, którego nazwa składa się z **jednej sylaby** (gra).

Znajdź obrazek, którego nazwa zawiera sylabę **[ra]**. żyrafa





Zadanie 1. Nazwij obrazki. Z pierwszych głosek ułóż nowy wyraz. Połącz linią każdy z zestawów obrazków z odpowiednim obrazkiem w kółku.





Zadanie 1. Przeczytaj wyrazy i podziel je na sylaby. W każdym z wyrazów podkreśl jedną sylabę zgodnie z poleceniem obok wyrazu. Następnie z tych sylab ułóż nazwę polskiego miasta. Zapisz je w tabelce. (Pamiętaj, nazwy miast piszemy wielką literą).

Pierwsza sylaba w wyrazie	wartości	to <i>war</i>
Pierwsza sylaba w wyrazie	szachownica	to <i>sza</i>
Druga sylaba w wyrazie	nowatorski	to <i>wa</i>

Miasto:

Pierwsza sylaba w wyrazie	kraina	to
Trzecia sylaba w wyrazie	koszykówka	to

Miasto:

Druga sylaba w wyrazie	makaron	to
Druga sylaba w wyrazie	miasto	to
Druga sylaba w wyrazie	lawina	to
Pierwsza sylaba w wyrazie	cebula	to

Miasto:

Druga sylaba w wyrazie	lokomotywa	to
Pierwsza sylaba w wyrazie	szacunek	to
Pierwsza sylaba w wyrazie	linka	to

Miasto:

Druga sylaba w wyrazie	skrobia	to
Druga sylaba w wyrazie	połyskiwać	to
Druga sylaba w wyrazie	potok	to

Miasto:

Zadanie 2. Paronimy.

Nauczyciel podaje słowo (np. pies). Dzieci powtarzają wyraz za nauczycielem. Następnie nauczyciel wypowiada inne słowo, różniące się od pierwszego tylko jedną głoską (np. piec (można też wyjaśniać znaczenia słów, jeżeli dzieci nie znają)) i to słowo również dzieci wymawiają głośno. W dalszej kolejności nauczyciel pyta wskazane przez siebie dziecko, jaką głoską różnią się te dwa wyrazy.

półka – bułka
kura – góra
las – pas
noc – nos
kasa – kasza
czapka – żabka
kura – rura
zebra – żebra
kot – koc
dach – duch
koc – noc
ryba – szyba
dom – dym
woda – moda
fala – sala
rama – lama
kosa – koza
tom – dom
buty – budy
biurko – piórko
sum – szum
taczka – tacka
kratka – klatka
cień – dzień



Zadanie 1. Połącz obrazki, których nazwy kończą się taką samą głoską.



Zadanie 2. Pseudosłowa. Zapamiętaj i powtórz.

Do pracy indywidualnej lub w niedużej grupie. Nauczyciel wymawia siedem słów (np. latarka, dom, cytryna, pszczoła, stół, okno, ulica) i prosi dziecko, aby powtórzyło jak najwięcej wyrazów. Dziecko powtarza, co zapamiętało i zapisuje swój wynik (jeden wyraz = 1 punkt). Następnie nauczyciel wypowiada ciąg pseudo wyrazów (np. onkar, noka, pek, tatona, eba, nola, per), a dziecko stara się odtworzyć jak najwięcej (prawidłowo odtworzone słowo = 1 punkt). Dziecko, które uzyska najwięcej punktów, zostaje mistrzem pamięci.

Zadanie 3. Zapamiętywanie ciągów wyrazów – ZOO.

Dzieci siedzą w kręgu. Jedno z dzieci wypowiada zdanie: *Byłem/am w ZOO i widziałem/am ...* (np. *slonia*) i wymienia nazwę jakiegoś zwierzęcia lub ptaka. Każde kolejne dziecko powtarza to zdanie i nazwy zwierząt, które już zostały wymienione (zachowując tę samą kolejność) i dodaje kolejną nazwę (np. *Byłem/am w ZOO i widziałem/am slonia i wiewiórkę*. → *Byłem/am w ZOO i widziałem/am slonia, wiewiórkę i niedźwiedzia* itp.). W przypadku popełnienia błędu w kolejności zwierząt traci kolejkę i kolejne dziecko powtarza ciąg wyrazów. Zabawa kończy się, gdy żadne dziecko nie potrafi powtórzyć ciągu słów lub podać nowe hasło.

Zadanie 4. Wyraz w wyrazie. Znajdź ukryte nazwy zwierząt.

SŁOŃCE	PRZELEWAĆ	OKULISTA	ZEBRANIE
KOZAKI	SAMOCHODZIK		WIATRAK



ISBN 978-83-953567-5-9

© Copyright by

Fundacja na rzecz Wspierania i Rozwoju Szkół Polonijnych
Instytut Polonistyki Stosowanej Wydział Polonistyki UW

Warszawa 2018