**Propozycje na luty**

Jako pierwsze przedstawiamy szereg zabaw przygotowujących do nauki czytania. Zacznijmy od samogłosek.

Potrzebne będą:

* Klocki typu Duplo
* Kartka papieru
* Pisak
* Taśma klejąca
* Kostka z samogłoskami

Propozycja 1:

Przygotowujemy klocki w dwóch kolorach, na których za pomocą pisaka suchościeralnego zapisujemy samogłoski. Można też przykleić karteczki z samogłoskami. Rodzic ma jeden zestaw kolorów, a dziecko drugi. Kładziemy przed dzieckiem klocek z wybraną samogłoską i nazywamy ją. Zadaniem dziecka jest odnaleźć w swoim zestawie identyczną literę, dopasować i powtórzyć.



Propozycja 2:

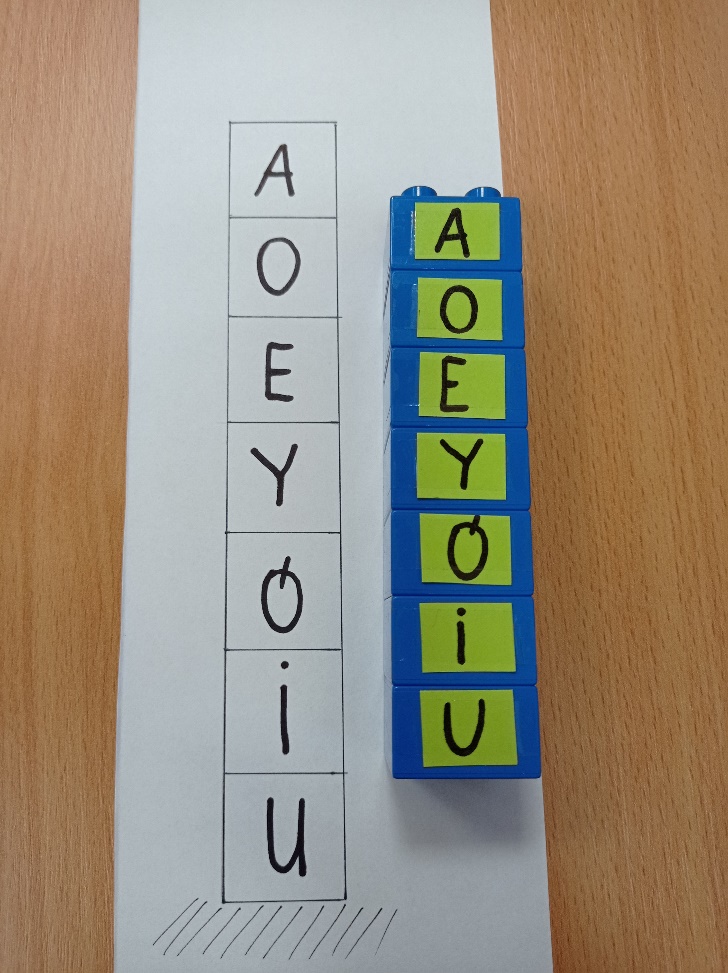
Nadal wykorzystujemy klocki w dwóch kolorach z samogłoskami. Dziecko buduje z nich mini wieże, łącząc ze sobą takie same samogłoski. Prosimy dziecko o powtórzenie nazw liter, może też spróbować nazwać je samodzielnie.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

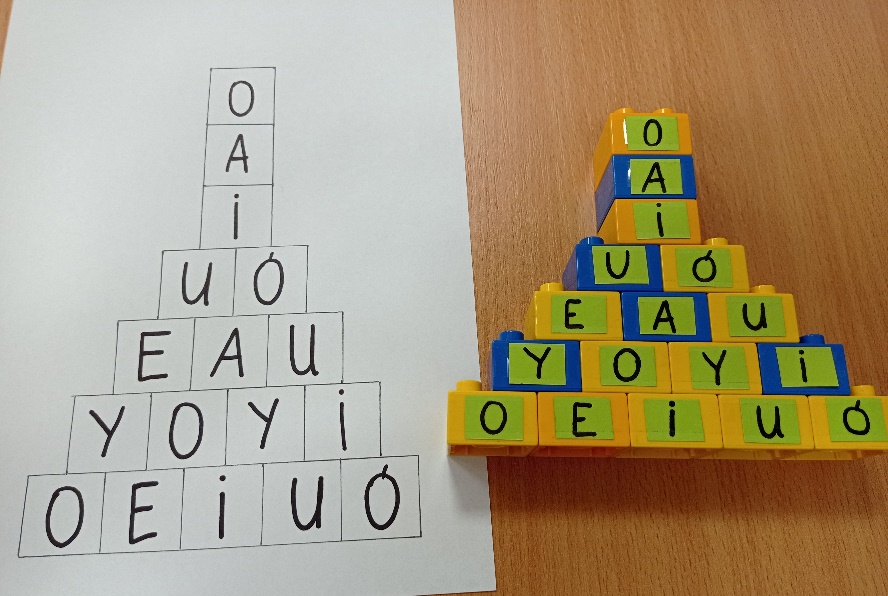
Propozycja 3:

Przygotowujemy dla dziecka na kartce wieżę klocków złożoną z różnych samogłosek. Zadaniem dziecka jest zbudowanie identycznej wieży.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Następnie przechodzimy do bardziej złożonych budowli.



Propozycja 4:

Potrzebna nam będzie kostka z samogłoskami. Dziecko toczy kostkę, na podstawie liter, które wyrzuci buduje samogłoskową wieżę. Nazywamy głoskę i prosimy dziecko   
o powtórzenie jej. Po kilku rzutach dziecko będzie już w stanie samodzielnie nazwać samogłoski, albo chociaż ich część.

Propozycja 5:

**Samogłoskowe bingo.**

Przygotowujemy tabelkę 3x3. Wpisujemy w każde pole 1 wybraną samogłoskę (niektóre samogłoski będą się powtarzać). Na zmianę toczymy kostkę. Wykreślamy w tabeli samogłoskę, która wypadła na kostce. Kto jako pierwszy skreśli 3 samogłoski w jednym rzędzie (pionowo, poziomo lub na skos) wygrywa. W wersji trudniejszej tworzymy tabelę 4x4. Kiedy dziecko będzie już zaznajomione z samogłoskami może decydować o tym, jaką samogłoskę Rodzic wpisze do danej komórki tabeli. Starsze dzieci mogą spróbować uzupełnić tabelę samodzielnie.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Propozycja 6:

**Głodny pingwinek**

Przygotowujemy pingwinka. Może on być zrobiony z kartonu lub butelki po jogurcie pitnym, bądź kefirze. Wycinamy kolorowe rybki, na których wypisujemy samogłoski. Na początku możemy poprosić dziecko, aby nakarmiło pingwinka 1 literką „A”, 3 literkami „O”, wszystkimi literkami „E” itp. Następnie dziecko może samodzielnie nazywać samogłoski na rybkach.

W kolejnej wersji możemy wykorzystać kostkę z samogłoskami. Dziecko rzuca kostką, nazywa samogłoskę i karmi nią pingwinka.



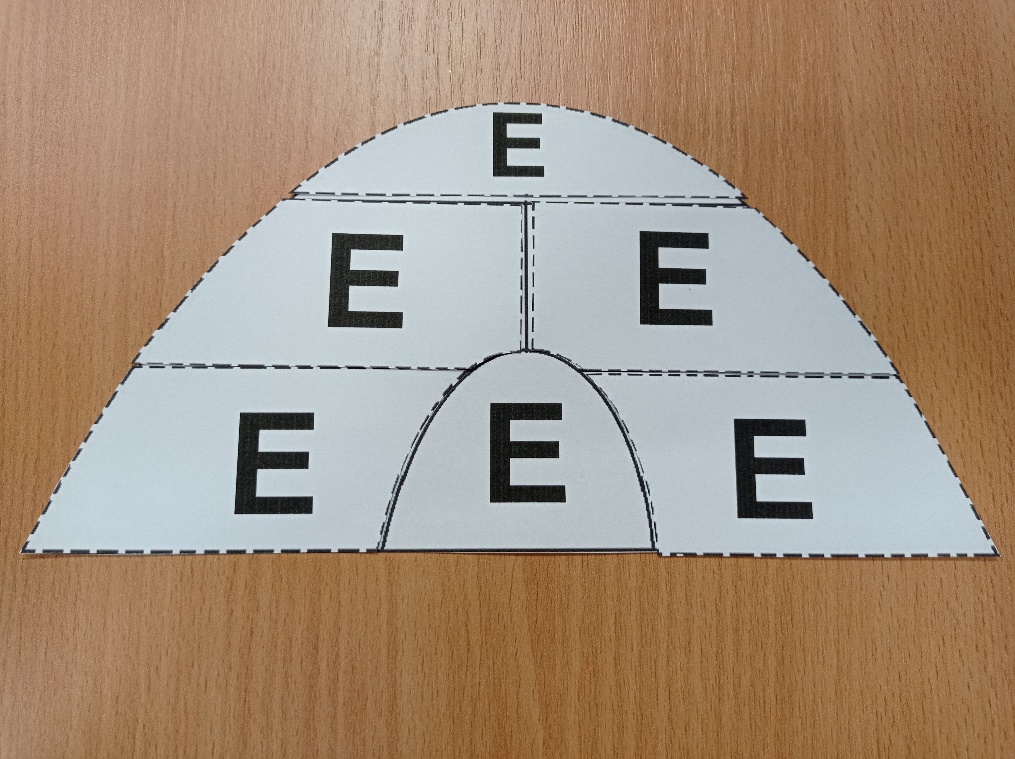
Propozycja 7:

**Samogłoskowa układanka igloo.**

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznieRysujemy igloo, dzielimy na kilka części. W każdej części wpisujemy jedną samogłoskę, zadaniem dziecka jest ułożyć ponownie igloo.

Można również narysować igloo składające się z tych samych samogłosek, dziecko utrwala ich zapis graficzny.



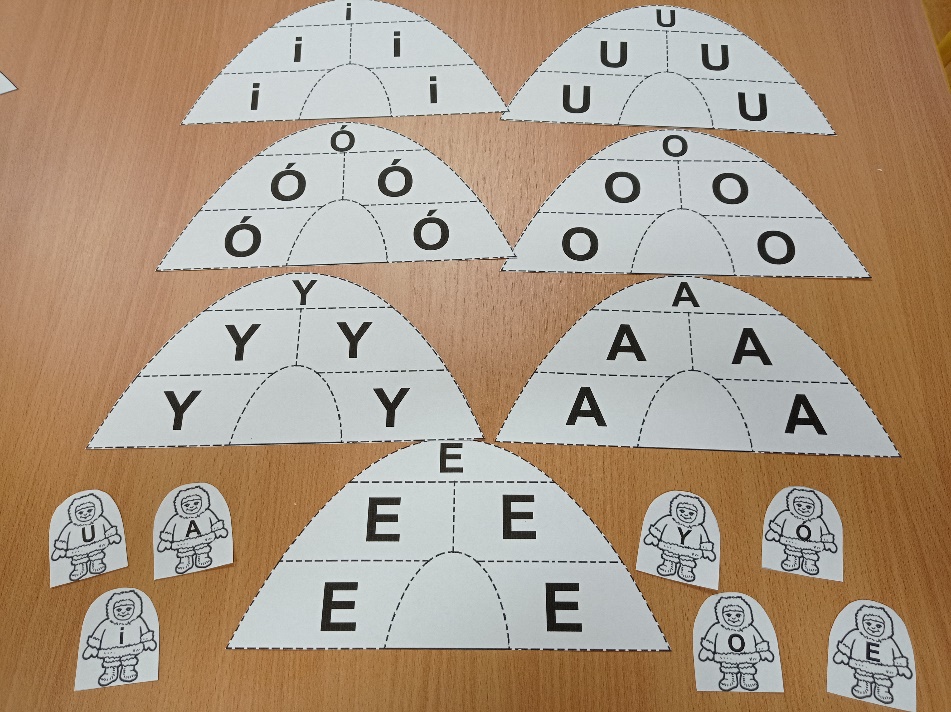
Obraz zawierający tekst, wizytówka

Opis wygenerowany automatycznie

Propozycja 8:

**Mieszkania Eskimosów.**

Zadaniem dziecka jest dopasować Eskimosa do odpowiedniego igloo.



Mamy nadzieję, że spodobały się Wam nasze propozycje.

Przejdźmy teraz do kilku zabaw z zakresu edukacji matematycznej.

Zabawy matematyczne z wykorzystaniem kostek domina

Propozycja 1. Dodaj oczka

Na stole układamy karteczki z wartościami od 0 do 12. Zadanie polega na odszukaniu odpowiednich kamieni domina i dołożeniu ich do karteczek, tak aby suma oczek na kamieniu domina była równa wartości zapisanej na karteczce (dokładamy wszystkie możliwe kombinacje oczek, dające wartość z karteczki).

Obraz zawierający tekst, podłoże, sprzęt elektroniczny, kalkulator

Opis wygenerowany automatycznie

Propozycja 2. Zawsze 6

Układamy węża, tak aby każdy kolejny dołożony kamień domina pasował do poprzedniego, dając tym samym sumę 6.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Propozycja 3. Dopasuj kamień

Wypisujemy na kartce kilka działań matematycznych np. 2+3=…, a następnie próbujemy dopasować do tych działań właściwe kamienie domina. Na końcu oczywiście podajemy wynik działania.

Obraz zawierający tekst

Opis wygenerowany automatycznie

Propozycja 4. Wojna!

Gramy w wojnę, ale zamiast kart używamy kamieni domina. Gracze rozdają pomiędzy siebie taka sama ilość kamieni i układają je oczkami w dół. Na sygnał odkrywają po jednym kamieniu. Osoba, która ma większą liczbę oczek wygrywa i zabiera oba kamienie. Gdy liczba oczek jest taka sama rozpoczyna się wojna. Dobieramy wtedy po jednym kamieniu i układamy obok, oczkami do dołu a następnie dobieramy kolejny kamień. Ten już kładziemy oczkami do góry i porównujemy. Ten, kto ma większą liczbę oczek zabiera wszystkie 6 kamieni.

Obraz zawierający ściana

Opis wygenerowany automatycznie

5. Gdzie jest więcej? Ćwiczymy i utrwalamy znaki <,>,=

Losujemy po dwa kamienie domina, a następnie układamy między nimi znak > , < lub =

Obraz zawierający tekst, wewnątrz

Opis wygenerowany automatycznie

Propozycja 6. Bingo domino

Gracze dostają swoje plansze do bingo z polami ponumerowanymi od 0 do 12 i

kolejno losują kości domina.

Jeśli suma oczek na wylosowanym dominie odpowiada jednej z cyfr na naszej planszy, układamy na niej domino. Jeśli nie, kamień wraca do puli.

Gra toczy się do momentu, aż pierwsza osoba zapełni wszystkie pola w jednej linii poziomej lub pionowej i krzyknie BINGO!

Obraz zawierający tekst, sprzęt elektroniczny, kalkulator

Opis wygenerowany automatycznie

Życzymy udanej zabawy!

Kolejne propozycje już w przyszłym miesiącu 😊