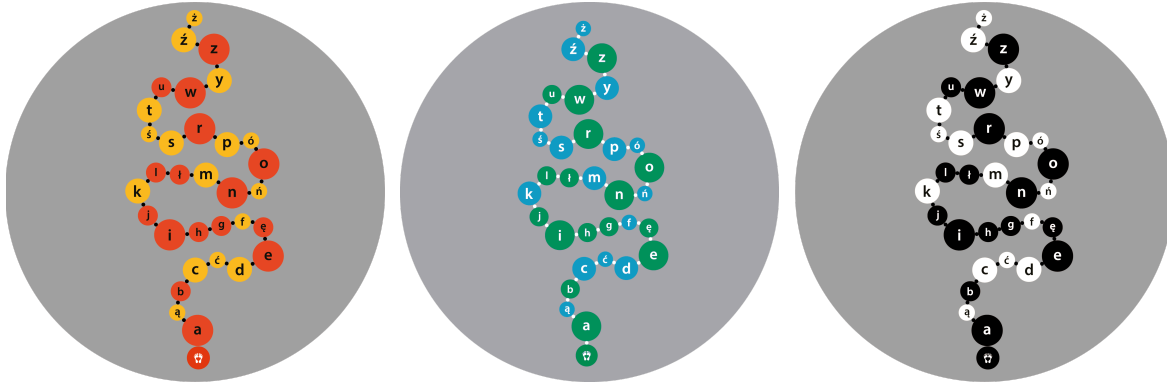


Alfabet korale

Gry podwórkowe / instrukcja gry



Zabawy Ruchowe i Zręcznościowe

1. Alfabetowy Szlalom

- **Cel:** Nauka kolejności liter i koordynacja.
- **Zasady:** Gracz musi przejść całą ścieżkę od „a” do „z”, stając tylko na właściwych literach w kolejności alfabetycznej.
- **Wariant:** Skakanie na jednej nodze na samogłoski, a na dwóch na spółgłoski.

2. Wyścig do Litery

- **Cel:** Szybka identyfikacja liter.
- **Zasady:** Prowadzący woła głośno literę (np. „Szukaj k!”). Zadaniem dzieci jest jak najszybsze dobiegnięcie do odpowiedniego „korala”.
- **Wariant:** Prowadzący wydaje dźwięk (głoskę), a dziecko musi stanąć na odpowiadającej jej literze.

3. Balansująca Gąsienica

- **Cel:** Ćwiczenie równowagi.
- **Zasady:** Dziecko musi przejść po linii łączącej korale (jak po linie), starając się nie dotknąć nawierzchni poza wyznaczonym torem.

Zabawy Edukacyjne i Słowne

4. Literowe Skakanie (Literowanie)

- **Cel:** Nauka ortografii.

- **Zasady:** Prowadzący podaje proste słowo (np. „KOT”). Dziecko musi kolejno przeskoczyć na litery: K, O oraz T.
- **Wariant:** Starsze dzieci mogą układać w ten sposób dłuższe wyrazy lub swoje imiona.

5. Pierwsza Litera

- **Cel:** Rozwijanie słownictwa.
- **Zasady:** Dziecko skacze na dowolną literę. Po zatrzymaniu się musi wymienić 3 słowa zaczynające się na tę literę (np. stoi na „b” – but, balon, banan).

6. Kolorowe Wyzwanie

- **Cel:** Rozpoznawanie kolorów i kategorii.
- **Zasady:** Gracz może poruszać się tylko po koralach o określonym kolorze (np. tylko pomarańczowe). Stając na nich, musi wymieniać np. nazwy zwierząt lub owoców.

Gry Interaktywne i Grupowe

7. Alfabetowy Twister

- **Cel:** Rozciąganie i orientacja w przestrzeni.
- **Zasady:** Prowadzący mówi: „Lewa ręka na D, prawa noga na F”. Dziecko próbuje przyjąć wskazaną pozycję bez przewracania się.

8. Poczta Literowa

- **Cel:** Współpraca.
- **Zasady:** Pierwsze dziecko staje na początku ścieżki, drugie na końcu. Pierwsze dziecko „wysyła” literę, krzyżąc jej nazwę, a drugie musi ją odnaleźć i na niej stanąć.

9. Kodowanie

- **Cel:** Wstęp do programowania.
- **Zasady:** Jedno dziecko jest „robotem”, drugie „programistą”. Programista wydaje komendy: „Dwa kroki do przodu, jeden w prawo”. Robot musi dotrzeć do konkretnej litery zgodnie z instrukcją.

10. Znikająca Litera (Memory)

- **Cel:** Zapamiętywanie pozycji.
- **Zasady:** Dziecko odwraca się tyłem. Prowadzący kładzie woreczek z piaskiem na jednej z liter. Dziecko po odwróceniu się musi zgadnąć, jaka litera została zakryta.