

## ZABAWY PRZYGOTOWUJĄCE DO NAUKI PISANIA I CZYTANIA MOŻLIWE DO PROWADZENIA W DOMU PRZEZ RODZICÓW. (KL 1)

### ZABAWY JĘZYKOWE

#### 1. Zabawa „Dokończ słowo”

Rodzic mówi sylabę, a dziecko ma dołożyć inną sylabę tak by powstało słowo.

#### 2. Zabawa „Co to za słowo?”

Rodzic wypowiada słowa z podziałem na głoski. Dziecko dokonuje ich syntezy i podaje całe słowo.

#### 3. Zabawa „Podziel na sylaby”

Rodzic wskazuje przedmiot, a dziecko dzieli nazwę na sylaby dodając do każdej prosty ruch (klaskanie, tupanie, podskakiwanie...)

#### 4. Ćwiczenia słuchowe „Układamy słowa na daną głoskę”

Rodzic wymienia słowo, prosi aby dziecko ułożyło słowo rozpoczynające się jego drugą głoską (np. nora – dziecko układa słowo na O)

#### 5. Zabawa „Pomieszane sylaby”

Rodzic podaje słowa, w których są poprzesztawiane sylaby. Dzieci podają ich prawidłowe brzmienie, a następnie zadają zagadkę mamie lub tacie (np. mek – do = domek; dy-lo = lody; ko-mle = mleko)

**6. Sztafeta sylabowa** – tworzenie wyrazów rozpoczynających się od tej samej sylaby – mama, makaron, marzenia, makrela itp. lub kończących się tą samą sylabą np. piżama, rama, mama, tama itp.;

**7. Łańcuch sylabowy** – rozpoczynamy zabawę wypowiadając dwusylabowy wyraz, dziecko powtarza wyraz i dzieli go na sylaby. Druga sylaba staje się początkiem nowego wyrazu powstałego np: wa – ta (wata), ta – ma (tama), ma – ki (maki), ki – je (kije), je – my (jemy), my – dło (mydło) tak aż do wyczerpania pomysłów;

**8. Analiza z podskokami** – podajemy dziecku wyraz, a jego zadaniem jest podzielić go na sylaby, ale po wymówieniu każdej z nich musi podskoczyć np. balony- ba(podskok) – lo (podskok) – ny(podskok);

#### 9. Zabawa językowa „Bardzo długie zdania”

Rodzic wypowiada proste zdanie składające się z dwóch wyrazów. Zadaniem dziecka jest kolejne dodawanie jednego słowa, tak by powstało bardzo długie, a jednocześnie logicznie brzmiące zdanie. Np.

Bałwanek stoi...

Bałwanek stoi na...

Bałwanek stoi na środku ...

Bałwanek stoi na środku podwórka...

Bałwanek stoi na środku podwórka, a na jego ...

Bałwanek stoi na środku podwórka, a na jego kapeluszu...

Bałwanek stoi na środku podwórka, a na jego kapeluszu siedzą ...

Bałwanek stoi na środku podwórka, a na jego kapeluszu siedzą trzy ...

Bałwanek stoi na środku podwórka, a na jego kapeluszu siedzą trzy wróbelki.

### ZABAWY KINEZJOLOGII EDUKACYJNEJ

Kinezyjologia jest nauką o związkach ruchu ciała z organizacją i funkcjonowaniem mózgu. Celem

kinezylogii jest przekazywanie wiedzy i narzędzi do wykorzystania potencjału naszego umysłu, byśmy mogli z łatwością i w naturalny sposób uczyć się, rozwijać i zachować zdrowie.

**1. Ruchy naprzemienne** – prosimy dziecko, by wykonało ruchy naprzemienne ( podnieś kolano i dotknij nim przeciwną dłoń lub łokieć), ćwiczenie można wykonać z tyłu ciała krzyżując rękę i przeciwległą nogę. Można je wykonywać przy muzyce, lub śpiewie

**2. Leniwe ósemki**- na dużym arkuszu papieru rysujemy dużą leniwą ósemkę (znak nieskończoności, przewrócona 8). Następnie prosimy dziecko, by przywitało się z ósemką, wodząc palcem za jej konturami. Dziecko może też same rysować leniwe ósemki różnymi kolorami, rysować je w powietrzu rękami, nogami – raz jedną, raz drugą.

**3. Kolyska** - usiądź na podłodze, odchyl się do tyłu, ręce ugięte w łokciach, podeprzyj się na przedramionach. Wykonuj ruchy zgiętymi w kolanach nogami z jednej strony na drugą

**4. Oddychanie brzuszkiem** - połóż ręce na brzuchu, weź wdech przez nos i rozpocznij długi wydech, wypuszczając powietrze krótkimi dmuchnięciami przez lekko otwarte usta. Oddychaj powoli, nadmuchując brzuch, jak balon.

**5. Zginanie stopy** - usiądź, zegnij nogę w kolanie i połóż ją na kolanie drugiej nogi. Chwyć przyczepy początkowe i końcowe mięśni łydki i trzymaj je. Powoli poruszaj stopą zginaj ją i prostuj. Powtórz to samo drugą nogą.

## ZABAWY LITERKAMI

**1. Zabawa „Czyje to imię?”** – przygotowanie kartoników z imionami najbliższych osób (mama, tata, brat, siostra, babcia, kolega itp.) wyszukanie imion podanych przez rodzica.

**2. Zabawa „Litery w imionach”** – przygotowanie kartoników z imionami najbliższych osób (mama, tata, brat, siostra, babcia, kolega itp.) wyszukanie w nich liter podanych przez rodzica. Np. wyszukaj imię na literkę M, na literkę T, podaj karteczkę z imieniem, w którym są dwie literki „a”, podaj karteczkę z imieniem, które kończy się na „k” itp.

**3. Zabawa „ Podpisz przedmioty”** – przygotowanie kartoników z nazwami przedmiotów z najbliższego otoczenia (stół, okno, łóżko, miś, lalka, auto, klocki itp.). wspólnie z dzieckiem odszukanie przedmiotów i „podpisanie”.

W kolejnych zabawach dziecko samo „podpisuje” wybrane przez rodzica przedmioty

**4. Zabawa „Moje imię”** – ułożenie imion z liter znajdujących się na małych kartkach

**5. Zabawa „Takie same wyrazy”** – zadaniem dziecka jest odnalezienie dwóch takich samych wyrazów (imiona, nazwy przedmiotów)

**6. Zabawa „Układanie nazw obrazków”**- dziecko układa wyraz z pojedynczych liter. Na początek można dać wzór w postaci takiego samego wyrazu.

## UWAGI DLA RODZICÓW

1. Litera jest znakiem graficznym, a głoska jej odpowiednikiem słuchowym. Litery widzimy i piszemy, głoski słyszymy i wymawiamy (liter w wyrazie może być więcej niż głosek, np.: sz, cz, dz).

2. Spółgłoski należy wymawiać w miarę możliwości bez przygłosu w postaci „y” który w późniejszym okresie może utrudniać dziecku naukę czytania.

3. Przy wyodrębnianiu pierwszej i ostatniej głoski w wyrazie najlepiej jest zaczynać od wyrazów rozpoczynających i kończących się samogłoskami.

4. Stopień trudności materiału językowego do analizy i syntezy głoskowej i sylabowej

- jednosylabowe wyrazy 2-głoskowe typu ul,
- jednosylabowe wyrazy 3-głoskowe typu las,
- dwusylabowe wyrazy 4-głoskowe typu wo-da,
- dwusylabowe wyrazy 3-głoskowe typu o-sa
- jednosylabowe wyrazy 4- lub 5-głoskowe typu wilk, kret, sklep,
- dwusylabowe wyrazy 5-głoskowe typu bra-ma, pa-lec,
- dwusylabowe wyrazy 5-głoskowe typu lal-ka,
- trzysylabowe wyrazy 6-głoskowe typu to-po-la.

**Bibliografia:**

Kłósowska M., *Zabawy przygotowujące do nauki pisania i czytania.*