

## Izabela Kaczmarek – Załącznik nr 1 do gier i pomocy tradycyjnych dla klasy 2.

### Gra nr 2. Załącznik 1b.

#### Czas na wędkowanie.

Uczniowie dzielą się na grupy w zależności od liczebności klasy. Gra przeznaczona jest dla 4-5 grup 4 osobowych, lub 10 grup 2-osobowych. W zależności od ilości grup potrzebne będą: wędkę do łowienia "ryb-kart" i karty do gry.

Wędkę wykonujemy z wykałaczek do szaszłyków, na których zawiązujemy sznurek zakończony magnesem. Dodatkowo będą potrzebne karty przypięte spinaczem.

Każda z grup otrzymuje komplet kartoników, w których znajdują się wyrazy z trudnością ortograficzną, która jest zapisana w formie luk, a także kartoniki z "ó", "u", "ch", "h", "rz", "ż"; w zależności od danego zestawu.

Każda grupa dzieli kartoniki na te z ortogramem i wyrazami z luką. Przystępujemy do gry. Przykładowo grupa otrzymuje karty z trudnością ortograficzną z "ó" i "u". Stosik z wyrazami rozkłada jeden obok drugiego w rzędzie tak by było widać wyrazy, następnie losuje kartę ze stosika z ortogramem. Jeżeli uczeń wylosuje "ó" to jego zadaniem jest wyłowienie wędką właściwego wyrazu z luką z "ó". Natomiast jeżeli z "u" to adekwatnie łowi kartonik z wyrazem z luką z "u". Dzieci zmieniają się. Jeden z uczniów może pełnić rolę sędziego, który posiada odpowiedzi i sprawdza poprawność udzielonych odpowiedzi. Punkt zdobywa ta osoba, której uda się wyłowić właściwą kartę.

Przykład kartoników:

p...dełko	u
m...szelka	u
kom...rka	ó

kr...l	ó
...liczka	u
p...stynia	u
m...szelka	u
k...charz	u
wr...żka	ó
p...sty	u

