

### Gra nr 3. Załącznik 1c. - Izabela Kaczmarek

#### Ruchome medale.

Dzieci ustawiają się w kole lub w rzędzie na dywanie. Każde z nich otrzymuje medal z wyrazem (przewiązany wstążeczką, tak żeby można było zawiesić je na szyi). Dzieci czytają wyraz a następnie dzielą go na sylaby. Po zapoznaniu się z wyrazem nauczyciel wydaje polecenia poszczególnym sylabom tzn. to dziecko, które usłyszy sylabę, którą ma na swoim medalu wykonuje:

- sylaby "ma" podskoczą;
- sylaby "pa" zrobią przysiad;
- sylaby "sa" zrobią skłon;
- sylaby "da" usiądą w siadzie skrzyżnym;
- sylaby "ko" zamiaćczą jak kotek;
- sylaby "ha" zaśmieją się głośno

itp. Można zmieniać czynności, dodać więcej sylab, w zależności od wyrazów na medalach. Ważne jest żeby uczniowie uważali, bo mogą być wymieniani kilka razy, mając więcej niż 2 sylaby w swoim wyrazie. Później uczniowie wymieniają się też medalami.

Wersja gry może zawierać same sylaby na medalach, wtedy na koniec gry dzieci mogą łączyć się w pary lub w trójki i próbować utworzyć wspólnie wyraz.

Przykłady medali:



kotek



mowa



mata



malina



listy



pasek



chata



listek



lalka



dama

Polecenia mogą być muzyczne czy ruchowe np. zaśpiewanie piosenki, klasakanie rytmiczne czy ćwiczenia sprawnościowe. Wyrazy i sylaby można zmienić według potrzeb.

Ćwiczenie można też wykonać na zasadzie przypomnienia liter (wywołujemy pojedyncze litery), bądź też w zależności od przygotowanych medali, wywoływać różne części mowy (wywołujemy przymiotniki albo rzeczowniki).