

Ćwiczenie 1.

- Obrazkowe rebusy

pomoce: podkładka z kartonu, zestaw liter drukowanych małych i dużych, podstawowy zestaw obrazków (np. *arbuz, autobus, armata, agrafka, balon, byty, cukierek, cytryna, drabina, dom, ekierka, ekran, farby, fotel, gruszka, grabie, hulajnoga, hak, igloo, igła, jeź, jajko, jabłko, kapelusz, kot, lalka, las, lody, ławka, łódka, miś, motyl, narty, noga, nożyczki, oko, okno, okulary, osioł, prezent, parasol, robot, rower, serce, sowa, tort, torba, ulica, ucho, wanna, wielbłąd, zebra, zegar*)

Dziecko siedzi naprzeciwko rodzica. Obok leżą rozsypne litery. Rodzic układa na dywanie kilka obrazków – w rzędzie. Dziecko nazywa to, co przedstawia pierwszy obrazek z lewej strony i określa pierwszą głoskę. Następnie wyszukuje w rozsypance literowej odpowiednią literę i kładzie ją pod obrazkiem. Kolejno nazywa pozostałe obrazki określając głoskę na początku każdego z wyrazów wraz z odszukaniem odpowiedniej litery z ciągu liter. Na końcu dziecko odczuje wyraz, który powstał pod obrazkami.

Ćwiczenie 2.

- Litery na klamerkach

Pomoce: klamerki, sznurek , litery

Rodzic rozciąga sznurek między krzeselkami. Dzieci przyczepiają do niego litery przy pomocy klamerki tworząc w ten sposób krótkie wyrazy np. mama, tata, kot, dom, ul, jajo, lis, las, oko, osa itp. W razie kłopotów rodzic pomaga dziecku rozróżnić głoski w danych wyrazach.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	Ł	M	N	O	P	R	S	T

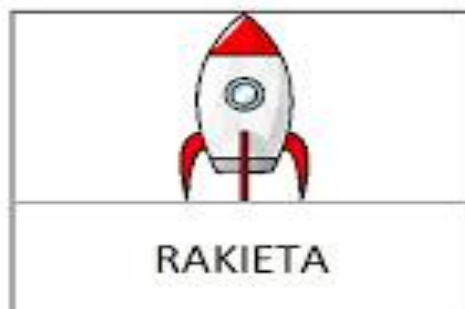
U	W	Y	Z						
---	---	---	---	--	--	--	--	--	--

Ćwiczenie 3.

ZAMALUJ TE LITERY, KTÓRE SĄ POTRZEBNE DO
NAPISANIA PODANEGO WYRAZU W RAMCE



A	M	T	S	O	A	U	S
D	S	K	R	F	N	T	A



O	U	A	T	R	A	L	E
A	D	Ś	F	I	K	Y	O

ZAMALUJ TE LITERY, KTÓRE SĄ POTRZEBNE DO
NAPISANIA PODANEGO WYRAZU W RAMCE



KSIĘŻYC

A	Z	T	S	O	A	U	C
Y	S	K	R	F	N	I	Ę



SATELITA

O	U	A	T	R	A	L	E
A	D	S	F	I	K	T	O

ZAMALUJ TE LITERY, KTÓRE SĄ POTRZEBNE DO
NAPISANIA PODANEGO WYRAZU W RAMCE



UFOLUDEK

R	A	U	S	K	A	O	M
D	O	K	E	F	U	T	L



UFO

O	U	A	T	Z	A	L	C
S	D	Ś	F	I	M	Y	O

PODZIEL NAZWY NA SYLABY

POD OBRAZKIEM NARYSUJ TYLE KRESEK Z ILU SYLAB SKŁADA SIĘ DANA NAZWA

