Kuku
sylabowe

edukacyjna gra karciana

15 pomysłów na gry i zabawy

192 karty

WiR

1 Kuku

Do dłuższych rozgrywek wykorzystaj całą talię (48 kart), do krótszych – połowę talii (24 karty).

PRZEBIEG GRY

1. Rozdający daje każdemu z graczy po trzy karty, natomiast jednemu – siedzącemu po swojej lewej stronie – cztery. Reszta kart nie pełni już żadnej roli w grze i tworzy stos kart odwróconych rewersem do góry.
2. Na początku rozgrywki możemy ustalić zasady, kiedy gracze krzyczą „Kuku!". W zależności od tego, ile czasu chcemy przeznaczyć na rozgrywkę, mamy do dyspozycji następujące możliwości:

Dłuższe rozgrywki:

– gracz krzyczy „Kuku!", jeśli zebrał trzy karty z takimi samymi postaciami;
– gracz krzyczy „Kuku!", jeśli zebrał trzy karty w takim samym kolorze – rozgrywka toczy się z założeniem, że gracze od początku wiedzą, jakie kolory kart ma przeciwnik (wskazują na to kolory rewersów), dlatego nie będą ułatwiać mu zdobycia potrzebnej karty.

Szybkie rozgrywki:

– gracz krzyczy „Kuku!", jeśli zebrał trzy karty z takimi samymi sylabami, np. PO, PO, PO;
– gracz krzyczy „Kuku!", jeśli zebrał trzy karty z chłopcami lub dziewczynkami.

3. Rozpoczyna gracz, który ma cztery karty, przekazując jedną kartę (tę, która mu nie pasuje) kolejnemu graczowi.
4. Jeśli dana karta powróci do tej samej osoby, wówczas gracz może zamienić kartę na inną ze stosu kart zakrytych.
5. Gracz, który krzyczy „Kuku!", musi pokazać pozostałym graczom swój zbiór kart i przeczytać na głos znajdujące się na kartach sylaby.

Gra toczy się do momentu rozgrywki ostatniej pary graczy. Przegrywa osoba, której nie uda się zebrać „kuku".

2 Piotruś

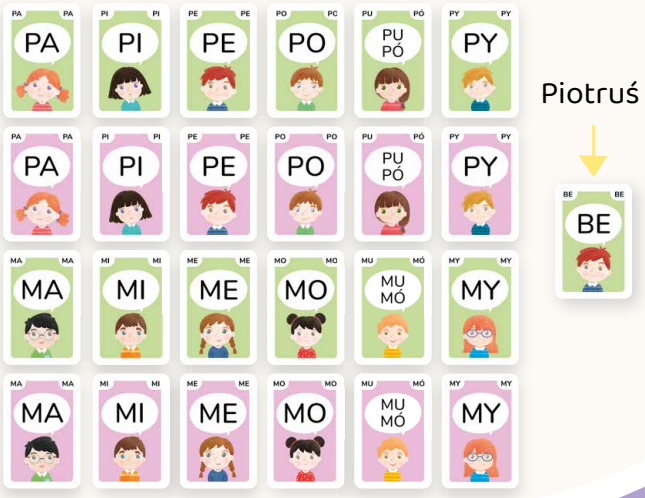
Do rozgrywki wybieramy:

– karty z jednej talii, np.: 6 par z zestawu sylab z P i 6 par z zestawu sylab z M,
– dowolną kartę z innej talii, która będzie pełnić rolę Piotrusia, np. kartę z B.

PRZEBIEG GRY

Rozdajemy karty graczom. Z kart, które gracze mają w dłoni, dobierają pary i odkładają je na bok. Następnie każdy gracz po kolei ciągnie jedną kartę od sąsiada po swojej lewej stronie. Jeśli wylosuje kartę tworzącą parę z jedną z kart, które już ma, odczytuje na głos napis na karcie i odkłada parę na swoją kupkę. Kolejka przechodzi dalej. Przegrywa gracz, który zostanie z Piotrusiem.

Przykładowy zestaw kart do gry w Piotrusia:



3 Memory

Wersja łatwa

Przygotuj karty: 6 niebieskich kart z P oraz 6 zielonych kart z P.

PRZEBIEG GRY

Rozmieść wszystkie karty na stole, obrazkiem do dołu. Gracze mają za zadanie odwracać dwie karty na raz. Jeśli gracz znajdzie parę sylabową, np. PA – PA, odkłada ją na swoją kupkę. Jeśli nie znajduje pary, odkłada karty z powrotem i stara się zapamiętać ich położenie. Wygrywa osoba, która zgromadzi najwięcej par.

Wersja trudniejsza

Przygotuj karty: 6 niebieskich kart z P oraz 6 niebieskich kart z M.
Przebieg gry jak wyżej. Gracze szukają par sylab z tą samą samogłoską, np. PA – MA.

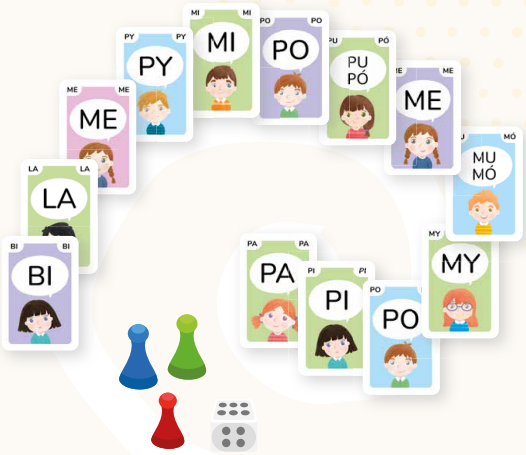
Wersja najtrudniejsza

Przygotuj:
- 6 kart zielonych z P,
- 6 kart zielonych z M,
- 6 kart zielonych z B,
- 6 kart zielonych z L.

Łącznie zestaw do gry ma składać się z 24 par. Dzieci szukają takich samych buziek i czytają sylaby.

4 Ślimak sylabowy

Do gry należy przygotować kostkę i pionki.



PRZEBIEG GRY

Karty z sylabami, które chcemy ćwiczyć, rozkładamy na stole w kształt spirali. Dorosły wyznacza start i metę. Wszystkie pionki ustawiamy na starcie. Uczestnicy kolejno rzucają kostką i przesuwają się w stronę mety o liczbę oczek wskazaną na kostce. Gracz głośno czyta sylabę znajdującą się na karcie, na której stanął jego pionek (wariant trudniejszy: gracz wymyśla słowo rozpoczynające się na daną sylabę, np. PA – PAJAC). Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety.

5 Sylabobranie

Do gry należy przygotować dwie sześcienne kostki z papieru (wydrukuj i wytnij załączony szablon kostki):
– kostkę, która na ściankach ma sylaby z tą samą spółgłoską, np.: PA, PE, PI, PO, PU/PÓ, PY;
– kostkę z czterema kolorami (niebieskim, zielonym, fioletowym, różowym).
Do rozgrywki wykorzystujemy 24 karty z sylabami (np. zestaw sylab z PA, PE, PI, PO, PU/PÓ, PY w różnych kolorach).

PRZEBIEG GRY

Na stole w czterech rzędach rozkładamy potasowane karty. Jeden z graczy rzuca kostkami. Kto pierwszy znajdzie sylabę w kolorze wskazanym przez kostki (np. PA na zielonym tle), ten zdobywa punkt, zabiera kartę i kładzie ją przed sobą. Wygrywa gracz, który uzbiera najwięcej kart.

Wariant trudniejszy

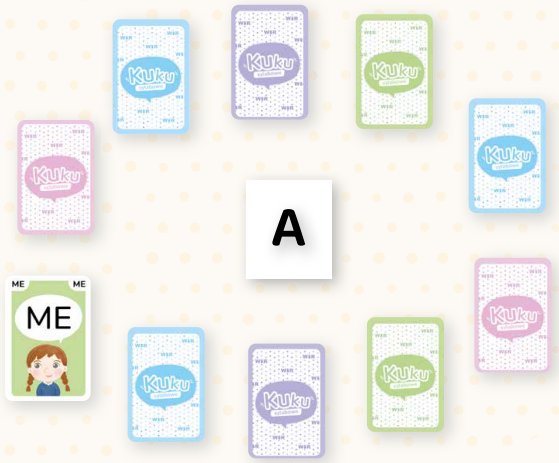
Do gry należy przygotować jedną kostkę z czterema kolorami.
Do rozgrywki wykorzystujemy dowolnie wybrane karty z sylabami (np. takie, które chcemy ćwiczyć) w różnych kolorach.

PRZEBIEG GRY

Na stole układamy potasowane karty rewersem do góry. Jeden z graczy rzuca kostką i odkrywa dowolną kartę w kolorze wskazanym przez kostkę. Gracz czyta znajdującą się na karcie sylabę i zabiera kartę, zdobywając punkt. Jeśli rzut kostką wskaże „kuku", gracz traci kolejkę. Gra toczy się do momentu aż wszystkie karty zostaną odkryte. Grę wygrywa gracz, któremu udało się zdobyć największą liczbę punktów.

6 Karuzela sylabowa

Zabawa służy do ćwiczenia czytania:
– pseudowyrazów złożonych z samogłoski i sylaby otwartej (do zabawy wykorzystujemy przygotowany przez nas kartonik z samogłoską);
– połączeń dwóch sylab otwartych.



PRZEBIEG ZABAWY

Kartonik z samogłoską / kartę z sylabą kładziemy na środku stołu, a dookoła układamy 10 kart z sylabami – obrazkiem do dołu. Samogłoska/sylaba znajdująca się pośrodku zaprasza na karuzelę inne sylaby. Odkrywamy pierwszą kartę, dziecko czyta słowo składające się z samogłoski i sylaby otwartej lub z dwóch sylab otwartych, np. AME, MEMU. Następnie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara odkrywane są kolejne karty, aż zapełnią się wszystkie miejsca na karuzeli. Można je odkrywać po kolei, ale także co drugą lub co czwartą.

7 Posłuchaj i ułóż

Na stole układamy karty z sylabami, które dziecko już potrafi odczytać. Następnie prosimy o ułożenie kart w podanej kolejności. Wypowiadamy powoli sekwencję, np.: „PA, MO, ME". Dziecko stara się zapamiętać podany ciąg sylab i ułożyć karty w odpowiedniej kolejności.

8 Sylabowe ucho

Rozdajemy graczom po trzy karty z wybranymi sylabami. Resztę talii odkładamy na środku stołu rewersem do góry.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz. Odczytuje sylaby na swoich kartach. Kolejny gracz słucha uważnie, powtarza ostatnią usłyszaną sylabę (wersja trudniejsza: pierwszą lub środkową sylabę) i szuka jej w swojej talii. Jeśli ją ma, odkłada na bok, jeśli jej nie ma – dobiera kolejną kartę z kupki. Jeśli dobrana karta pasuje, odkłada ją na bok. Następnie czyta trzy sylaby ze swojej talii (jeśli ma cztery karty, sam wybiera, które odczyta), kolejny słuchacz powtarza ostatnią sylabę i szuka jej w swojej talii. Wygrywa ten, kto pierwszy pozbędzie się wszystkich kart.

9 Chórki sylabowe

Ze stosu odkrywamy kolejno karty i dzielimy je na dwie grupy tak, by powstał siedmioosobowy chórek dziewczynek i siedmioosobowy chórek chłopców.

PRZEBIEG ZABAWY

Następnie śpiewamy znane melodie na sylabach. Śpiewamy wysoko, nisko, szybko, wolno – każdorazowo pokazując palcem kartę z sylabą. Można zmieniać kolejność sylab lub podzielić chórki np. według koloru:

Zielone Listki – chórek śpiewa szybko
Niebieskie Chmurki – chórek śpiewa wolno
Fioletowe Hipcie – chórek śpiewa nisko
Różowe Świnki – chórek śpiewa wysoko

10 Superpamięć

Każdy z graczy otrzymuje trzy karty z sylabami. Kładzie je obrazkami do dołu bez patrzenia na nie. Pozostałe karty odkładane są na bok i nie pełnią już żadnej roli w grze.

PRZEBIEG ZABAWY

Najstarszy z graczy odkrywa jedną ze swoich kart. Układa kartę na środku stołu i wymawia sylabę zapisaną na karcie (np. PO), a następnie wskazuje palcem gracza siedzącego po swojej lewej stronie. Wskazany gracz odsłania jedną ze swoich kart i kładzie ją na poprzednio położonej karcie. Teraz on musi wypowiedzieć dwie sylaby z kart, rozpoczynając od tej karty, która leży na samym dole (np. PO, MA).
Gra toczy się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Każdy kolejny gracz dodaje kartę z sylabą ze swojego stosu na środek stołu i powtarza wszystkie poprzednie sylaby w poprawnej kolejności.
Gdy któryś z graczy się pomyli, zaczynamy zabawę od początku z nowymi kartami. W tej grze nie ma przegranych, liczy się tylko zabawa.

11 Podaj kolejność

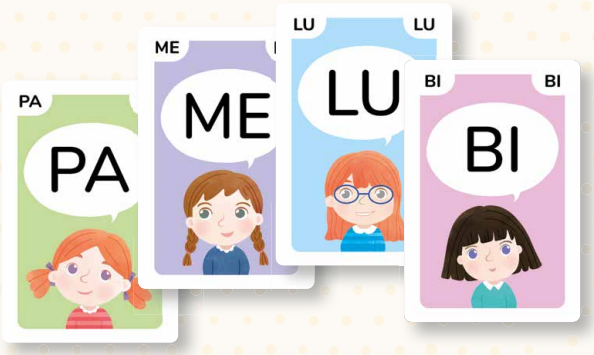
Za zasłonką układamy w rzędzie karty z sylabami, następnie odsłaniamy je, dziecko się im przygląda i zapamiętuje ich kolejność. Ponownie zasłaniamy ułożone karty, a zadaniem dziecka jest wymienienie zapamiętanych sylab we właściwej kolejności.

12 Jaka to sylaba?

Rozkładamy przed dzieckiem kilka wybranych kart z sylabami. Następnie prosimy dziecko, by uważnie posłuchało i powiedziało, jaka to sylaba. Np.: „Postać, która mówi tę sylabę, nie jest dziewczynką, znajduje się na karcie w kolorze groszku, ma rude włosy. Jaka to sylaba?" Zadaniem dziecka jest wyrzucić ze zbioru kart te, które nie pasują do opisu, wyszukać i wskazać właściwą sylabę, a na końcu głośno ją przeczytać.

13 Zabawa z kolorami

Każdy gracz rysuje na kartce tabelę z 4 kolumnami, podpisuje je kolorami kart: fioletowe, zielone, niebieskie, różowe. Gracz losuje kartę i musi znaleźć przedmiot o podobnym kolorze w pokoju. Podczas tej czynności musi wymienić jak najwięcej słów zaczynających się na sylabę z wylosowanej karty. Wyniki poszukiwań i wymyślone wyrazy notuje w tabeli. Wygrywa gracz, który znajdzie najwięcej przedmiotów i wymieni najwięcej słów.

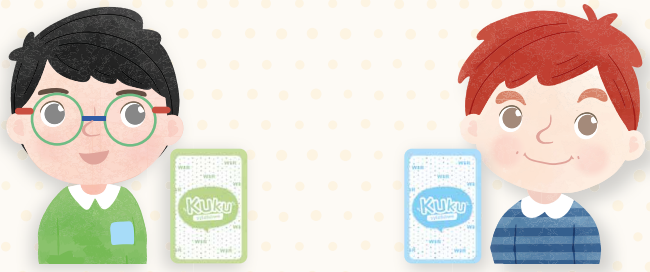


14 Zabawa w kategorie

Gracze siedzą w kręgu, jeden gracz losuje kartę i wybiera kategorię (np. zwierzęta). Każdy gracz musi w ciągu 10 sekund wymienić jak najwięcej słów związanych z tą sylabą (wyraz może się zaczynać daną sylabą lub ją zawierać). Wygrywa gracz, który wymieni najwięcej słów.

15 Wyścig sylab

Przygotuj dwie sterty kart o tej samej wysokości, ale w losowej kolejności. Dwaj gracze startują jednocześnie, obracając górne karty swojej sterty i próbując stworzyć możliwie najwięcej słów rozpoczynających się na podaną sylabę. Gracz, który ułoży najwięcej słów w określonym czasie, wygrywa. Tę rozgrywkę można też przeprowadzić w dwóch drużynach, zespoły zapisują wymyślone wyrazy na kartce i po minucie pracy porównują rezultaty. Wygrywa drużyna, która wymyśli więcej słów.



Zabawy dla młodszych dzieci

- Sortowanie kart – według sylaby, koloru, postaci, płci.
- Dopasowywanie kart – rozkładamy wybrane karty w liczbie dostosowanej do możliwości dziecka. Z kupki podajemy dziecku po jednej karcie i pytamy: „Gdzie taka sama? Gdzie, np. PA?" Zadaniem dziecka jest dołożenie karty do takiej samej w prezentowanym zbiorze kart.
- Szukanie par – rozkładamy i mieszamy wybrane pary kart, ich liczbę dostosowujemy do umiejętności dziecka. Jego zadaniem jest wyszukiwanie par. Mogą to być pary takich samych sylab lub takich samych postaci.
- Układanie wyrazów – podajemy wyraz, dziecko ma za zadanie ułożyć go z kart z odpowiednimi sylabami.
- Śpiewanie całych paradygmatów, np.: PA, PO, PU, PÓ, PE, PI, PY – razem z dziećmi na kartach.

Pomysły gier i zabaw: Katarzyna Guzik-Czachor, Agnieszka Suder
Korekta: Magdalena Polak

ZESTAWY SYLAB W TALIACH:

1. PA, PO, PU/PÓ, PE, PI, PY
   MA, MO, MU/MÓ, ME, MI, MY
2. BA, BO, BU/BÓ, BE, BI, BY
   LA, LO, LU, LÓ, LE, LI
3. FA, FO, FU/FÓ, FE, FI, FY
   WA, WO, WU/WÓ, WE, WI, WY
4. TA, TO, TU/TÓ, TE, TI, TY
   DA, DO, DU/DÓ, DE, DI, DY

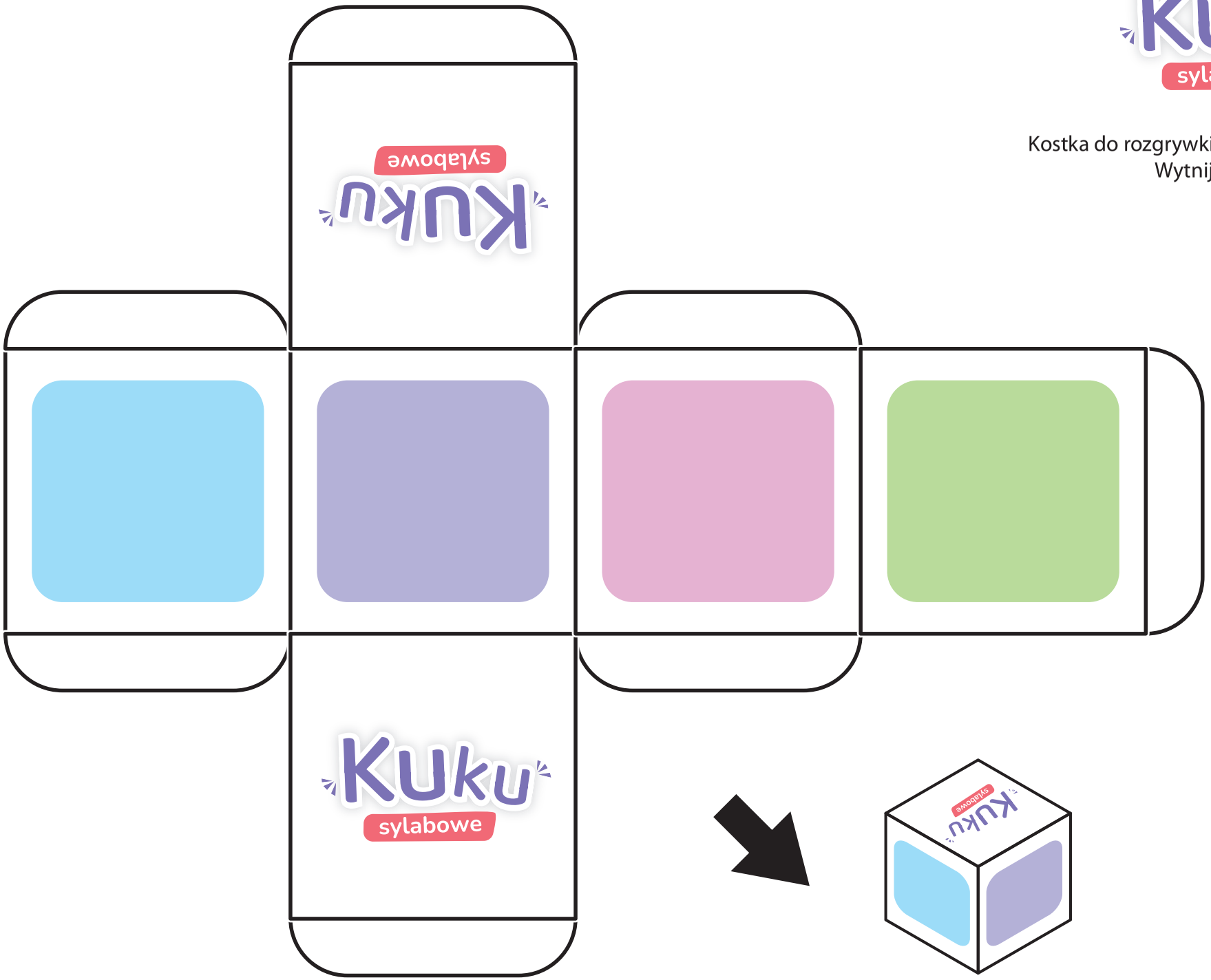
Wydawnictwo WiR

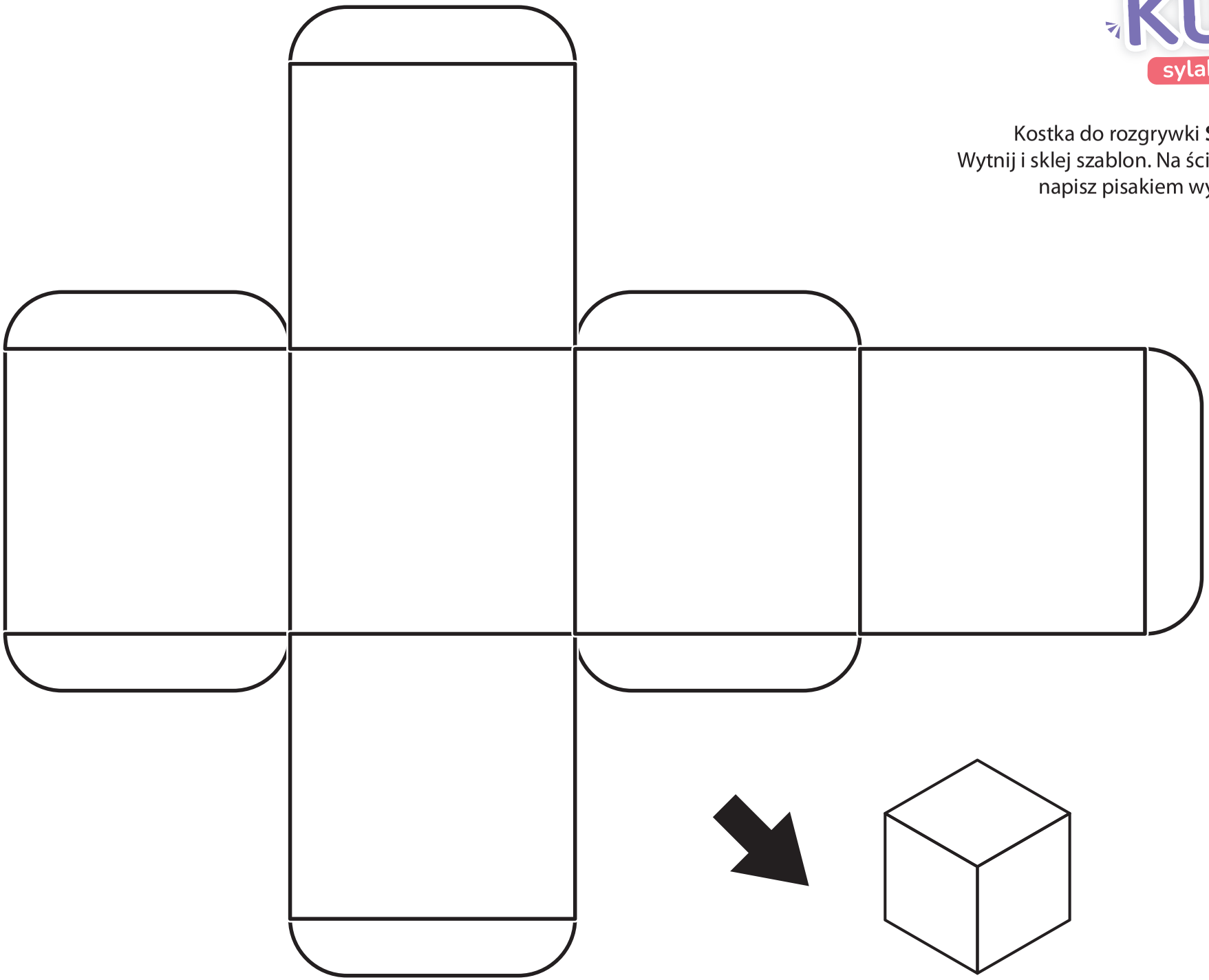
Redakcja:
ul. Podedworze 20
30-686 Kraków
tel. 12 655 11 01
redakcja@wir-wydawnictwo.com

Dział sprzedaży:
ul. Dauna 73
30-629 Kraków
tel. 12 658 66 85
wir@wir-sklep.pl

Kuku sylabowe

Kostka do rozgrywki **Sylabobranie**.
Wytnij i sklej szablon.



Kuku sylabowe

Kostka do rozgrywki **Sylabobranie**.
Wytnij i sklej szablon. Na ściankach kostki napisz pisakiem wybrane sylaby.