ABC LANGUAGE

“Výzva – samohlásky”

Ref. 30672

akros

EDUCATIONAL & INCLUSIVE purposes

Výzva – samohlásky

Ref. 30672

OBSAH HRY

Hra se skládá z 20 čtvercových kartiček (5 kartiček se samohláskami, 5 dvoudílných skládaček, 10 kartiček s drsným povrchem), 2 koleček, 5 velkých obrysových samohlásek a 5 ergonomických provázků v různých barvách. Kartičky jsou vyrobeny ze silné, velmi kvalitní a odolné lepenky.

Materiál je šetrný k životnímu prostředí, pochází z trvale udržitelných lesů, obsahuje vysoké procento recyklovaného materiálu a je 100% recyklovatelný.

POPIS ÚKOLŮ

	Puzzle: Složte správnou dvojici a vytvořte samohlásku.		Poznejte velké samohlásky dotykem prstu.
	Spojte obě části kartičky a vytvořte samohlásku.		Poznejte malé samohlásky dotykem prstu.
	Svažte samohlásku pomocí provázku.		

KOMU JE HRA URČENA

Pro děti od 3 do 6 let.

Číst a psát se obvykle začínáme učit v 5 letech; přesto lze ale doporučit, aby se nejmenší děti seznámily s písmeny již dříve, počínaje samohláskami. V nové výukové hře si předběžně osvojí velké i malé samohlásky natolik, aby je dokázaly spolehlivě rozlišovat.

Hru lze použít i pro starší děti se speciálními potřebami, aby si osvojily jednotlivé samohlásky kombinací různých smyslů, zlepšovaly zrakové i hmatové rozlišování, jemné motorické a asociační schopnosti.

Drsný povrch podporuje rozvoj koordinace očí s rukama, nezbytné při psaní každé samohlásky.

Linka na spodku karet slouží k jejich správnému umístění, aby si děti mohly hrát bez dozoru.

Inspirováno metodikou Montessori.

www.akroseducational.com

PROČ HRÁT *POZNEJ VŠECHNY SAMOHLÁSKY?*

- postupně se naučíme identifikovat a rozlišovat samohlásky pomocí různých smyslů
- používáním kartiček a vytvářením správných dvojic zlepšujeme jak manuální zručnost, tak koordinaci zraku s hmatem
- svazováním samohlásek pomocí provázků rozvíjíme jemné motorické dovednosti
- dotykem prstu s drsným povrchem nejen zvyšujeme hmatové rozlišení, ale též propojujeme zrakovou a hmatovou paměť
- rozeznáváním samohlásek zdokonalujeme zrakové rozlišovací schopnosti

PRAVIDLA HRY

POZNEJ VŠECHNY SAMOHLÁSKY

Pomůcky: samohláskové kolečko, všechny samohlásky, ergonomické provázky.

1. Hru začíná nejmladší hráč. Roztočte šipku na samohláskovém kolečku a vyberte samohlásku, kterou šipka označuje. Podle potřeby zvolte kterýkoli úkol: spojte kartičky, složte dvojici puzzle nebo rozeznejte samohlásku hmatem. Proveďte úkol a samohlásku si ponechte.
2. Poté je na řadě další hráč.
3. Pokud šipka ukazuje na samohlásku, která již na stole chybí, přichází na řadu další hráč.
4. Hra končí, když už na stole nezbývají žádné samohlásky.
5. Vyhrává hráč s nejvíce samohláskami.

TRÉNUJ ZRAK I HMAT

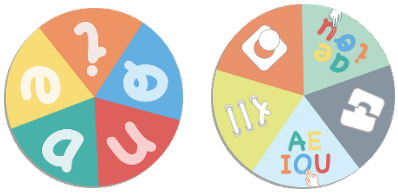
Pomůcky: kolečko s úkoly, všechny samohlásky, ergonomické provázky.

1. Hru začíná nejmladší hráč. Zatočte šipkou na kolečku s úkoly a vyberte kartičku s libovolnou samohláskou, která odpovídá úkolu označenému šipkou. Proveďte úkol a samohlásku si ponechte.
2. Poté je na řadě další hráč.
3. Pokud šipka ukazuje na úkol, který již nelze provést se samohláskami zbylými na stole, přichází na řadu další hráč.

www.akroseducational.com

4. Hra končí, když už na stole neleží žádné samohlásky.
5. Vítězem se stává hráč, který dokončil nejvíce úkolů (získal nejvíce samohlásek).

POZNEJ KAŽDOU SAMOHLÁSKU OČIMA I PRSTY



Pomůcky: samohláskové kolečko, kolečko s úkoly, všechny samohlásky, ergonomické provázky.

1. Hru začíná nejmladší hráč. Zatočte šipkami na kolečku se samohláskami i s úkoly. Vyberte samohlásku i úkol podle políček na obou kolečkách označených šipkami. Proveďte úkol a samohlásku si ponechte.
2. Poté je na řadě další hráč.
3. Pokud šipky ukazují na úkol, který již byl proveden, přichází na řadu další hráč.
4. Hra končí, když už na stole nezbývají žádné samohlásky.
5. Vítězem se stává hráč, který dokončil nejvíce úkolů (získal nejvíce samohlásek).

POKROČILEJŠÍ VARIANTY HRY

1. **Proveďte stejný úkol se všemi samohláskami.** Poté si hráč vybere další úkol.
2. **Rozeznávejte samohlásky se zavřenýma očima.** Hráč si vezme drsné karty s velkými nebo malými písmeny a poslepu je určuje. Stejně může postupovat s velkými obrysovými samohláskami.

U kteréhokoli úkolu lze vyslovit nahlas použitou samohlásku a vyzvat hráče, aby ji zopakoval. Při učení tímto způsobem integrujeme informace z několika smyslů současně: zrak, hmat a sluch.

www.akroseducational.com