

Zbiór zabaw czytelnicznych

Letnia sprawczość w akcji

Założenie metodyczne: zabawy wykorzystują imiona, wyrazy, krótkie polecenia i teksty jako naturalny punkt wyjścia do rozwijania zainteresowania czytaniem. Dziecko działa, wybiera, odkrywa litery i znaczenie zapisanych słów w ruchu, w relacji z innymi dziećmi oraz w kontakcie z książką i otoczeniem.

Zbiór zabaw został stworzony w oparciu o Odimienną Metodę Nauki Czytania Ireny Majchrzak.

Spis zabaw

I. Zabawy z literami i imionami

- Letni deszcz wizytówek
- Rybak
- Na czym krzeselku siedzisz?
- Letnie lotnisko imion
- Wyścigi drużyn
- Kto za tobą stoi?
- Pociąg z imionami
- Pożycz mi literkę swojego imienia
- Tropiciele liter

II. Zabawy z wyrazami

- Gra w sylaby
- Piotruś słowny
- Nazywanie świata – sala/ogród
- Bingo wyrazowe
- Zabawa w sklep
- Wyrazowy spacer po sali/ogrodzie
- Wybieranka – co zabierzemy na wycieczkę?

III. Zabawy z równoważnikami zdań i zdaniami, w tym polecenia

- Koło poleceń — letnia sprawczość

- Mały poczęstunek
- Wakacyjna przebieranka
- Mała pantomima
- Czytam i buduję
- Wakacyjna ścieżka poleceń
- Prawda czy nieprawda?
- Zgaduj-zgadula zdaniowa

IV. Zabawy z tekstami

- Radosna poczta czytelnicza
- Tekst, który prowadzi zabawę
- Letni teatr czytany
- Czytelnicza wyprawa po skarb
- Ilustrator tekstu

I. Zabawy z literami i imionami

1. Letni deszcz wizytówek

Materiały: wizytówki dzieci, chusta animacyjna/koszyk

Wariant 1: Dziecko szuka swojej wizytówki.

Nauczyciel rozsypuje wizytówki z imionami dzieci jak „letni deszcz”. Dzieci odszukują swoją wizytówkę.

Wariant 2: Dziecko podnosi losową wizytówkę.

Nauczyciel rozsypuje wizytówki z imionami dzieci, dziecko wybiera losowo wizytówkę, odczytuje imię kolegi i przekazuje mu wizytówkę z miłym komunikatem: „Znalazłam imię Oli”.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

2. Rybak

Materiały: wędka z magnesem, wizytówki z doczepionymi spinaczami

Wariant 1: Dziecko łowi swoją wizytówkę.

Dzieci siedzą w kole, na środku, którego ułożone są wizytówki z ich imionami, każde dziecko po kolei stara się złowić swoją wizytówkę.

Wariant 2: Dziecko łowi wybrany wyraz.

Dzieci siedzą w kole, na środku, którego ułożone są wizytówki z jakąś grupą wyrazów (np. kolory, zwierzęta, zabawki) każde dziecko po kolei stara się złowić swój ulubiony kolor/zwierzę/ zabawkę. Następnie dokłada wizytówkę do przedmiotów/zabawek zgromadzonych w sali.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

3. Na czym krzeselku siedzisz?

Materiały: krzeselka z wizytówkami ustawione w kole

Wariant: Dziecko siada na swoim krzeselku.

Dzieci chodzą przy muzyce wewnątrz koła ustawionego z krzesłek, na których przymocowane są wizytówki z ich imionami. Na przerwę w muzyce siadają każde na swoim krzeselku. W międzyczasie nauczyciel zmienia kolejność ustawienia krzesłek w kole.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

4. Letnie lotnisko imion

Materiały: wizytówki z imionami dzieci

Wariant 1: Dzieci startują po rozpoznaniu swojego imienia.

Dzieci są „samolotami” stojącymi na lotnisku. Nauczyciel lub dziecko-kontroler pokazuje wizytówkę. Dziecko, które rozpozna swoje imię, „startuje” i obiega salę lub dobiega do określonego miejsca w sali/ogrodzie.

Wariant 2: startują dzieci, których imiona zaczynają się na literę A, K itp.

Dziecko-kontroler pokazuje literę, a startują tylko te „samoloty”, których imiona spełniają warunek – rozpoczynają się na wskazaną literę.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

5. Wyścigi drużyn

Materiały: dwa arkusze szarego papieru, flamastry

Wariant: Dzieci ustawione w dwa rzędy lub więcej.

Nauczyciel wypisuje na dużym arkuszu imiona wszystkich dzieci i jeszcze kilka dodatkowo. Dzieci stoją w dwóch drużynach. Kolejno podbiegają do tablicy i flamastrem obrysowują swoje imię. Drużyna, która pierwsza zakreśli imiona – wygrywa.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

6. Kto za tobą stoi?

Materiały: wizytówki, muzyka

Wariant 1: Dzieci rozpoznają imiona osób stojących za nimi.

Część dzieci siedzi w kole z zamkniętymi oczami. Inne dzieci maszerują za nimi z wizytówkami. Po zatrzymaniu muzyki pokazują wizytówkę siedzącemu dziecku. Zadanie: odczytać, kto stoi z tyłu.

Wariant 2: Dzieci rozpoznają kto za nimi stoi – np. postać z bajki.

Dziecko odczytuje wizytówkę / opis / zagadkę podaną przez dziecko stojące za nim.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

7. Pociąg z imionami

Materiały: wizytówki, czapka konduktora

Wariant 1: Pociąg z imionami.

Dzieci śpiewają lub rytmizują: „Jedzie pociąg z imionami, słyhać stukot pod kołami, Dużo imion w wagoniku dołącz do nas podróżniku”. Nauczyciel pokazuje wizytówkę. Dziecko, którego imię zostało pokazane, dołącza jako wagonik do konduktora-dziecka w czapce.

Wariant 2: Stacje z literami.

Dzieci śpiewają lub rytmizują: „Jedzie pociąg z daleka, na nikogo nie czeka. Konduktorze łaskawy, zabierz nas na stację literki: A, B...”. Wszystkie dzieci jadą w pociągu za konduktorem. Konduktor prowadzi pociąg do wybranej stacji, np. A, na której wysiadają dzieci, których imiona rozpoczynają się na A (Ania, Antek).



Zdjęcie wygenerowane przez AI

8. Pożycz mi literkę swojego imienia

Materiały: wizytówki, tablica, kartki z letnimi wyrazami: lato, las, woda, słońce, lody, plaża

Wariant: Układanie słów z liter pożyczonych od dzieci

Nauczyciel wyznacza słowo do ułożenia. Może to być jedno słowo dłuższe (wspólne dla wszystkich dzieci) lub można podzielić dzieci na grupy. Nauczyciel zapisuje słowo, np. LATO. Pyta: „Kto pożyczy literkę 'l' ze swojego imienia?”. Dzieci, które mają daną literę, podchodzą i wskazują ją na wizytówce.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

9. Tropiciele liter

Materiały: kartoniki z literami, lupa zabawkowa/tablet, napisy w sali/kartki z kodami QR

Wariant 1: Dzieci szukają liter w imionach i napisach w sali.

Dzieci losują literę i szukają jej w imionach, podpisach kącików, książkach, etykietach znajdujących się w sali.

Wariant 2: Dzieci szukają kodów QR.

Nauczyciel rozmieszcza w sali kartki z kodami QR, dzieci podzielone są na grupy, każda grupa ma kartki z literami, które ma odnaleźć i tablet, którym odczytuje zakodowane litery.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

II. Zabawy z wyrazami

10. Gra w sylaby

Materiały: Talia kart składająca się z sylab i jednosylabowych słów

Wariant: Dwóch graczy.

Gra toczy się wokół pytania: „Masz słowo, czy nie masz słowa?”.

Graczom rozdaje się po 6 kart. Słowo wygrywa i kartki, które się składają na słowa są kartkami wygranymi. Reszta kart tworzy „bank”. Po każdym ciągnięciu i wyłączeniu kart wygranych gracze uzupełniają swoje zasoby i ponownie szukają słów. Wygrywa ten, kto zostaje z najmniejszą liczbą kart.



11. Piotruś słowny

Materiały: karty z parami wyrazów (wąż, wilk, lew, krokodyl, osa, mrówka, sowa, lis, Piotrek, ważka, żółw, żaba, królik, jeleń, człowiek, kot, pająk, świetlik, zebra, stoń), jedna karta bez pary

Wariant: Dzieci grają jak w „Piotrusia”.

Parą są dwa takie same wyrazy. Rozdaje się karty. Wygrywa to dziecko, które ma więcej kart „par”. Gra we dwoje - rozdaje się po 4 karty. Reszta jest w „banku”. Dobieramy karty z „banku”, wygrywa to dziecko, które ma więcej par.



12. Nazywanie świata – sala/ogród

Materiały: wizytówki z wyrazami związane z latem: kapelusz, okulary, krem, woda, ręcznik, lody/wizytówki z częściami ciała/wizytówki z nazwami przedmiotów z sali/ogrodu.

Wariant 1: Dokładanie wizytówek do przedmiotów.

Dzieci losują letni wyraz, odczytują go i umieszczają przy odpowiednim przedmiocie zgromadzonym w sali lub w ogrodzie.

Wariant 2: Dokładanie wizytówek do części ciała.

Dzieci losują wizytówkę z częścią ciała, odczytują ją i umieszczają na odpowiedniej części ciała dziecka leżącego na dywanie.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

13. Bingo wyrazowe

Materiały: plansze z wyrazami związanymi z określoną tematyką (10 wyrazów dla każdego dziecka lub mniej w zależności od wieku dzieci), pchełki, wizytówki z wyrazami z plansz

Wariant 1: Wyrazy dobieramy tematycznie: lato, las, łąka, morze.

Dzieci szukają par wśród większej liczby wyrazów tematycznych i po znalezieniu pary mówią "Bingo" i odczytują ją grupie.

Wariant 2: Zaznaczanie wyrazów na planszy.

Dzieci siedzą na dywanie w półkolu, przed sobą mają planszę bingo (np. z 10 wyrazami) i 10 pchełek do zaznaczania. Dzieci słuchają nauczyciela, który siedząc przed nimi czyta po kolei wyrazy, a następnie pokazuje wizytówkę z zapisanym wyrazem, tak żeby dzieci mogły ją nie tylko usłyszeć, ale również zobaczyć. Dzieci zaznaczają odczytane wyrazy na swojej planszy za pomocą pchełek. Wygrywa dziecko, które zakryje pchełkami wszystkie wyrazy na swojej planszy.

	
sweter	bluza
kurtka	skarpety
majtki	sukienka
szalik	getry
spodnie	koszula

14. Zabawa w sklep

Materiały: obręcze jako sklepy, napisy, np.: mąka, sukienki, cukier, spódniczki, czekolada, kapelusze, róże, goździki, apaszki, szaliki, makaron itp. + rzeczywiste materiały

Wariant: dzieci przynoszą właściwe towary do sklepu.

Grupa dzieli się na trzy zespoły. Na dywanie zostają ułożone 3 obręcze – są to sklepy (spożywczy, odzieżowy, kwaciarnia). W wyznaczonym miejscu nauczycielka rozkłada kartki z nazwami różnych towarów – to umowna hurtownia. W każdym zespole (kole z zaznaczoną nazwą sklepu), kierownik będzie pilnował, aby w jego sklepie znalazły się odpowiednie artykuły. Zadanie dzieci: mają odczytać i przynieść z hurtowni towary, które mogą sprzedać w swoim sklepie. Kierownicy odbierają „zapisany” towar. Wygrywa ten zespół, który bezbłędnie zgromadzi towary w sklepie.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

15. Wyrazowy spacer po sali/ogrodzie

Materiały: wizytówki z wyrazami przyklejone w różnych miejscach sali/ogrodu

Wariant 1: Dzieci odnajdują wyrazy w sali/ogrodzie.

Dzieci poruszają się po sali/ogrodzie z „paszportem czytelnika”. Przy każdym odnalezionym słowie rysują symbol lub przyklejają znaczek.

Wariant 2: Dzieci szukają tylko słów związanych z wybraną kategorią.

Dzieci wybierają kategorię i wyszukują tylko te wyrazy, które do niej pasują.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

16. Wybieranka – co zabierzemy na wycieczkę?

Materiały: wizytówki z nazwami przedmiotów oraz przedmioty: plecak, czapka, książka, woda, kanapka, latarka, miś

Wariant 1: Dzieci wybierają rzeczy potrzebne na wycieczkę.

Dzieci losują wizytówkę z nazwą rzeczy potrzebną na wycieczkę, odczytują ją, a następnie wkładają przedmioty do plecaka.

Wariant 2: Dzieci uzasadniają wybór: „Biorę wodę, bo...”

Dzieci odczytują wizytówki z nazwami przedmiotów, wybierają przedmioty i wyjaśniają swój wybór pełniejszą wypowiedzią.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

III. Zabawy z równoważnikami zdań i zdaniami, w tym polecenia

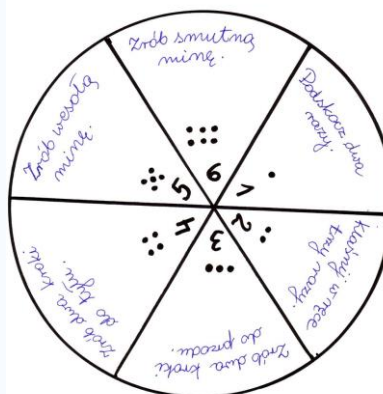
17. Koło poleceń — letnia sprawczość

Materiały: Koło podzielone na pola z poleceniami, kostka lub spinner

Przykładowe polecenia:

- Podskocz dwa razy.
- Kłaśnij w ręce trzy razy.
- Zrób dwa kroki do przodu.
- Stań na krześle.
- Usiądź na krześle.
- Postaw lewą stopę na krześle.

Wariant 1: Dziecko losuje polecenie z koła.



Dziecko losuje pole, odczytuje polecenie i wykonuje je.

Wariant 2: Dzieci same dopisują nowe polecenia.

Dzieci tworzą nowe polecenia do koła,
a następnie losują je i wykonują w grupie.

18. Mały poczęstunek

Materiały: zdrowe produkty, np. owoce świeże i suszone lub przekąski

Wariant 1: Dzieci losują wizytówki z nazwami produktów, które mogą zjeść.

Stawiamy na stole kilka naczyń z małymi przegryzkami i prosimy dzieci, by wylosowały polecenia na kartkach w rodzaju:

- Zjedz dwie rodzyнки.
- Zjedz daktyla.
- Poczęstuj się winogronami.
- Wybierz ulubiony owoc.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

19. Wakacyjna przebieranka

Materiały: kapelusze, okulary, apaszki, rękawiczki, korony, śmieszne elementy stroju

Wariant: Dziecko losuje polecenie i wybiera rekwizyt.

Na dywanie układamy różne, czasem zabawne części ubrania i prosimy, aby dzieci wylosowały wizytówkę z poleceniem: „włóż szalik”, „włóż jeden but”, „włóż jedną rękawiczkę czerwoną a jedną zieloną”, „włóż koronę”, „załóż okulary” lub cokolwiek innego, co przyjdzie nam do głowy, a co stworzy ułotną atmosferę maskarady.

Przykłady poleceń:

- Włóż kapelusz.
- Załóż okulary.
- Włóż jedną rękawiczkę.
- Załóż zieloną apaszkę.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

20. Mała pantomima

Materiały: kartki z poleceniami lub hasłami

Wariant: Dziecko pokazuje polecenie/hasło ruchem.

Dziecko czyta polecenie po cichu i pokazuje je ruchem. Grupa odgaduje.

Przykładowe hasła: zły lew, smutna żaba, wesół małpa, sprytny wąż itp.

Przykładowe polecenia:

- Udawaj, że jesz lody.
- Pokaż, że pada deszcz.
- Idź jak zmęczony turysta.
- Uśmiechnij się do słońca.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

21. Czytam i buduję

Materiały: klocki, kartki z poleceniami

Wariant: Dziecko buduje zgodnie z odczytaną instrukcją.

Dziecko losuje polecenie i buduje zgodnie z instrukcją.

Przykłady:

- Zbuduj wysoką wieżę.
- Użyj czerwonych klocków do zbudowania zamku.
- Zbuduj most.
- Zbuduj zagrodę dla zwierząt.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

22. Wakacyjna ścieżka poleceń

Materiały: kartki rozłożone na podłodze/na ziemi w ogrodzie

Wariant: Dzieci przechodzą ścieżkę z poleceniami.

Dzieci przechodzą ścieżkę, czytając kolejne polecenia.

Przykłady:

- Idź do palmy.
- Przeskocz przez rzekę.
- Zatrzymaj się przy słońcu.
- Pomachaj do kolegi.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

23. Prawda czy nieprawda?

Materiały: obrazek sytuacyjny (obrazek może być wyświetlany na tablicy interaktywnej) i tabela TAK/NIE.

Wariant: Dzieci porównują zdania z ilustracją.

Dzieci czytają zdanie, oglądają ilustrację i zaznaczają TAK albo NIE.

Przykładowe zdania:

- Pani pokazuje dwa palce.
- Dzieci jedzą obiad.
- Przy stoliku siedzą trzy dziewczynki.
- Dzieci uczą się liczyć.



	TAK	NIE
Co widzisz na obrazku?		
1. Dzieci uczą się liczyć.	X	
2. Pani pokazuje dwa palce.		
3. Dzieci mają czapki na głowach.		
4. Przy stoliku siedzą trzy dziewczynki.		
5. Dzieci jedzą obiad w przedszkolu.		
6. Przy stoliku siedzi czterech chłopców.		

24. Zgaduj-zgadula zdaniowa

Materiały: Kartki z początkiem zdania.

Wariant: Dziecko kończy zdanie słowem, rysunkiem albo ruchem.

Dziecko losuje kartkę, odczytuje początek i kończy zdanie słowem, rysunkiem albo ruchem.

Przykłady:

- W ogrodzie rosną...
- Na plaży leży...
- W lesie słysząc...
- Latem lubię....



Zdjęcie wygenerowane przez AI

IV. Zabawy z tekstami

25. Radosna poczta czytelnicza

Materiały: Koperty z imionami dzieci, krótkie liściki

Przykłady:

- Zaproś kogoś do zabawy.
- Podaruj komuś uśmiech.
- Wybierz książkę do wspólnego czytania.

Wariant: Dzieci odbierają wiadomości w kopertach z imionami.

Dzieci odbierają pocztę, rozpoznają swoje imię na kopercie i czytają wiadomość.

Wariant 2: Dzieci piszą liściki do siebie nawzajem.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

Dzieci przygotowują krótkie wiadomości dla kolegów, wkładają je do kopert i przekazują adresatom.

26. Tekst, który prowadzi zabawę

Materiały: krótki tekst instrukcyjny

Wariant: Dzieci wykonują czynności opisane w tekście.

Dzieci czytają tekst etapami i wykonują kolejne czynności.

Przykład:

Najpierw rozłóż na stole cztery talerzyki. Przy każdym połóż łyżeczkę. Następnie ustaw na środku dzbanek i koszyk z jedzeniem. Na końcu połóż po jednej serwetce przy każdym talerzyku.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

27. Letni teatr czytany

Materiały: krótkie dialogi na kartkach, proste rekwizyty

Wariant 1: Dzieci losują role i czytają swoje kwestie.

Dzieci losują role, czytają swoje kwestie i odgrywają scenkę.

Przykład tekstu:

- Słońce: Dzień dobry, dzieci!
- Chmura: Zaraz przyniosę cień.
- Dziecko: Wezmę kapelusz i wodę.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

28. Czytelnicza wyprawa po skarb

Materiały: kartki ze wskazówkami, ukryty „skarb”
– książka, zakładki, naklejki

Wariant 1: Dzieci czytają wskazówki prowadzące do skarbu.

Wariant 2: Dzieci same przygotowują trasę dla młodszych kolegów.

Dzieci układają wskazówki, chowają skarb i zapraszają innych do przejścia wyprawy. Dzieci czytają kolejne wskazówki i poruszają się po sali.

Przykłady wskazówek:

- Szukaj pod stołem,
- Idź do okna,
- Zajrzyj za zielone krzesło,



Zdjęcie wygenerowane przez AI

- Otwórz pudełko.

29. Ilustrator tekstu

Materiały: krótkie teksty opisowe

Wariant 1: Dziecko rysuje ilustrację zgodnie z opisem.

Dziecko czyta tekst i rysuje ilustrację zgodnie z opisem.

Przykład:

Na trawie w ogrodzie leży koc. Na kocu śpi kot. Obok kota jest książka. Nad kocem świeci słońce.



Zdjęcie wygenerowane przez AI

Oprac. Paulina Boborowska