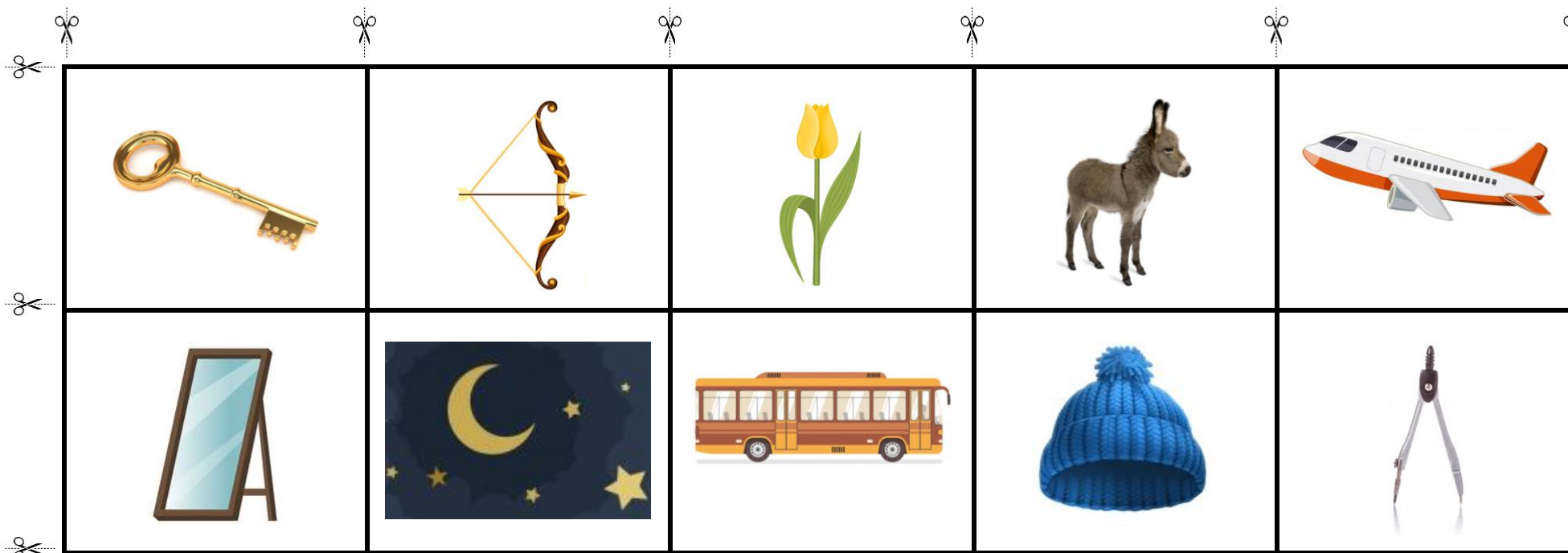


## FONETYCZNE DOMINO



Źródło grafiki:

<https://www.freepik.com/larser>; <https://www.freepik.com/alfmaler>; <https://www.freepik.com/angelicamari79>; <https://www.freepik.com/lifeonwhite>; <https://www.freepik.com/vectors/background>>Background vector created by brgfx - [www.freepik.com](https://www.freepik.com)</a>; <https://www.freepik.com/vectors/frame>>Frame vector created by pch.vector - [www.freepik.com](https://www.freepik.com)</a>; <https://www.freepik.com/vectors/banner>>Banner vector created by freepik - [www.freepik.com](https://www.freepik.com)</a>; <https://www.freepik.com/vectors/car>>Car vector created by macrovector - [www.freepik.com](https://www.freepik.com)</a>; <https://www.freepik.com/allevinatis>; <https://www.freepik.com/phanuwatnandee>; modyfikacja: K. Palla

- Karta pracy została skonstruowana na podstawie propozycji zawartej w publikacji „Dźwięki mowy” (red. A. Maurer);

### POTRZEBNE MATERIAŁY:

WYDRUKOWANE TABELY (DOMINO, TABLICA KONTROLNA), ARKUSZ BRYSTOLU W DOWOLNYM KOLORZE, NOŻYCZKI, KLEJ;



### **CELE PRZYŚWIECAJĄCE ZABAWIE:**

DOSKONALENIE UWAGI I PAMIĘCI AUDYTYWNEJ;  
STYMULOWANIE SŁUCHU FONEMATYCZNEGO – WYODRĘBNIANIE POZYCJI NAGŁOSOWEJ I WYGŁOSOWEJ;  
WZBOGACANIE ZASOBU LEKSYKALNEGO;  
ROZBUDZANIE ZAINTERESOWANIA DRUKIEM WSKUTEK ZABAWY;  
USPRAWNIANIE MOTORYKI PALCÓW DŁONI;  
ROZWIJANIE KOORDYNACJI WZROKOWO-RUCHOWEJ;  
WDRAŻANIE DO SAMODZIELNOŚCI ORAZ PRZESTRZEGANIA REGUŁ;  
STWARZANIE OKAZJI DO STOSOWANIA ZWROTÓW GRZECZNOŚCIOWYCH;

### **OPIS PRZYGOTOWAŃ I PRZEBIEGU ZABAWY:**

Z POMOCĄ RODZICÓW WYDRUKUJ TABELĘ Z OBRAZKAMI. PRZYGOTUJ KARTKĘ BLOKU TECHNICZNEGO I NOŻYCY. NAKLEJ PLANSZĘ NA GRUBSZY ARKUSZ. ZADBAJ O ESTETYKĘ PRACY. ZACHOWUJĄC ODPOWIEDNIĄ POSTAWĘ CIAŁA ORAZ PRZESTRZEGAJĄC ZASAD BEZPIECZEŃSTWA, PRZYSTĄP DO ROZCINANIA RUBRYK WZDŁUŻ LINII. UPRZĄTNIJ NIEPOTRZEBNE ŚCINKI PAPIERU ORAZ ODŁÓŻ NOŻYCY W WYZNACZONYM MIEJSCU.

ZAPROŚ KTÓREGOŚ Z TWYCH BLISKICH DO ZABAWY. ROZŁÓŻ KARTONIKI NA STOLE W DOWOLNYM PORZĄDKU. WSPÓLNIE Z RODZICEM NAZWIJ PRZEDSTAWIONE „OBIEKTY”. W KAŻDYM SŁOWIE SPRÓBUJ WYODRĘBNIĆ GŁOSKĘ ZNAJDUJĄCĄ SIĘ NA POCZĄTKU I KOŃCU JEGO NAZWY. W PRZYPADKU NAPOTKANYCH TRUDNOŚCI, SKORZYSTAJ Z RODZICIELSKIEGO WSPARCIA. USTAL OBOWIĄZUJĄCĄ WAS KOLEJNOŚĆ W ZABAWIE.

WSPÓLNIE Z BLISKIMI PRZYSTĄP DO UKŁADANIA FONETYCZNEGO DOMINA. WYBIERZ OBRAZEK, NA KTÓRYM ZILUSTROWANO „KLUCZ” I UŁOŻ PO ŚRODKU STOŁU. CO SŁYSZYSZ NA KOŃCU WSPOMNIANEGO SŁOWA (CZYLI W WYGŁOSIE)? SPOŚRÓD POZOSTAŁYCH KARTONIKÓW WYBIERZ TAKI, JAKIEGO NAZWA ROZPOCZYNA SIĘ GŁOSKĄ „CZ”. PAMIĘTAJ, ABY KAŻDY Z DŹWIĘKÓW ARTYKUŁOWAĆ KRÓTKO („CZ”, A NIE „CZYYY”).

KONTYNUUJ CIE ZABAWĘ SŁUCHOWĄ, PRZESTRZEGAJĄC ZASADY → **GŁOSKA KOŃCZĄCA NAZWĘ POPRZEDNIEGO OBRAZKA JEST JEDNOCZEŚNIE GŁOSKĄ ROZPOCZYNAJĄCĄ NAZWĘ KOLEJNEGO.**



PAMIĘTAJ O STOSOWANIU ZWROTÓW GRZECZNOŚCIOWYCH.

W FINALNEJ CZĘŚCI ZABAWY MOŻESZ ZERKNAĆ NA TABLICĘ KONTROLNĄ I UPEWNIĆ SIĘ, CZY ZA KAŻDYM RAZEM WYTROPIŁEŚ WŁAŚCIWĄ GŁOSKĘ W POZYCJI WYGŁOSOWEJ. JEŚLI POTRAFISZ ODCZYTAJ NAZWY OBRAZKÓW.

PO ZAKOŃCZENIU ZABAWY, PODZIĘKUJ BLISKIM ZA TOWARZYSTWO ORAZ UPRZĄTNIJ KARTONIKI. BRAWO!

**TABLICA KONTROLNA SŁUŻĄCA SPRAWDZENIU POPRAWNOŚCI WYKONANEGO ZADANIA:**



				
KLUCZ	CZAPKA	AUTOBUS	SAMOŁOT	TULIPAN
				
NOC	CYRKIEL	LUSTRO	OSIOŁ	ŁUK

**WYODRĘBNIAJĄC DŹWIĘKI NA POCZĄTKU I NA KOŃCU NAZW,  
PAMIĘTAJ O RÓŻNICACH WYSTĘPUJĄCYCH POMIĘDZY GŁOSKĄ, A LITERĄ.**

**GŁOSKĘ SŁYSZYMY, LITERĘ ZAPISUJEMY.**

Opracowanie: *Katarzyna Palla*