INSTRUKCJA GRY

Sylabowa gra planszowa

4–7 lat · przedszkole, kl. 0–1

Potrzebne: plansza, kostka do gry (zwykła albo sylabowa ze str. 4), pionki (guziki, klocki) – od 2 do 4 graczy.

1 Zasady gry

1. Gracze stawiają pionki na polu START i po kolei rzucają kostką.
2. Przesuń pionek o tyle pól, ile oczek wyrzuciłeś. Idź po numerach: 1, 2, 3…
3. Nazwij obrazek na swoim polu i **wyklaszcz** nazwę – jedno klaśnięcie to jedna sylaba. Powiedz, ile sylab ma wyraz.
4. Pole ze ★ (żółte): jeśli dobrze policzysz sylaby, idziesz do przodu o tyle pól, ile sylab ma nazwa obrazka.
5. Pole ze strzałką ↩ (niebieskie): cofasz się o 2 pola.
6. Pomyłka przy liczeniu sylab? Wracasz na pole, z którego przyszedłeś.
7. Wygrywa ten, kto pierwszy dojdzie do mety (nie trzeba wyrzucić dokładnej liczby oczek).

2 Plansze

- **Plansza 1** (str. 2): krótkie wyrazy – jedno- i dwusylabowe. Dobra na początek.
- **Plansza 2** (str. 3): dłuższe wyrazy – trzy- i czterosylabowe oraz kilka jednosylabowych „pułapek”.

3 Warianty dla starszych dzieci

- **Pierwsza sylaba:** na polu powiedz pierwszą sylabę nazwy obrazka (np. *ża*-ba) i inny wyraz, który się nią zaczyna.
- **Kostka sylabowa:** rzuć kostką ze str. 4 i znajdź na planszy obrazek o tylu sylabach, ile kropek wypadło. Kto pierwszy pokaże, zdobywa punkt.
- **Pisanie:** zapisz nazwę obrazka na kartce i podziel ją kreskami na sylaby.

PLANSZA 1 · KRÓTKIE WYRAZY

Sylabowa gra planszowa

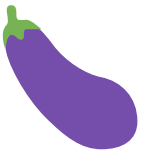
4–7 lat · przedszkole, kl. 0–1

START idź w prawo →	1 	2 	3 ★ 	4 
9 	8 ★ 	7 	6 	5 
10 	11 ↩ 	12 	13 ★ 	14 
19 	18 ★ 	17 	16 	15 
20 	21 	22 	23 ★ 	24 ↩ 
META 	28 ★ 	27 	26 	25 

PLANSZA 2 · DŁUGIE WYRAZY

Sylabowa gra planszowa

4–7 lat · przedszkole, kl. 0–1

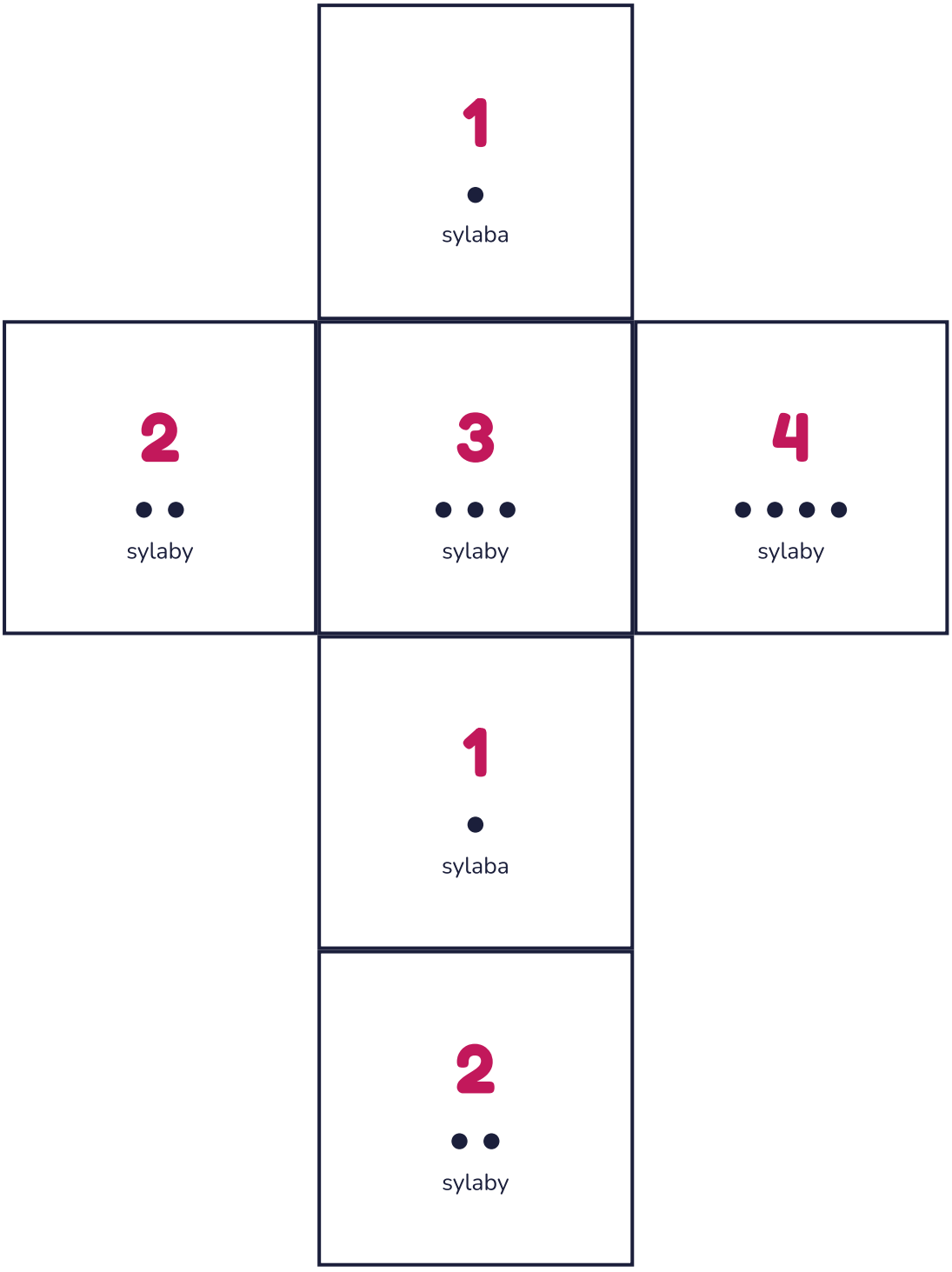
START idź w prawo →	1 	2 	3 ★ 	4 
9 	8 ★ 	7 	6 	5 
10 	11 ↩ 	12 	13 ★ 	14 
19 	18 ★ 	17 	16 	15 
20 	21 	22 	23 ★ 	24 ↩ 
META 	28 ★ 	27 	26 	25 

KOSTKA SYLABOWA DO WYCIĘCIA

Sylabowa gra planszowa

4–7 lat · przedszkole, kl. 0–1

✂ Wytnij siatkę po zewnętrznej krawędzi, zegnij po liniach i sklej taśmą klejącą. Najlepiej wydrukuj na grubszym papierze.



DLA DOROSŁEGO: NAZWY OBRAZKÓW

Sylabowa gra planszowa

4–7 lat · przedszkole, kl. 0–1

Plansza 1

START	1 kan-gur	2 żółw	3 ★ trak-tor	4 kró-lik
9 bóbr	8 ★ o-sioł	7 kra-wat	6 lew	5 niedź-wiedź
10 flet	11 ↩ ty-grys	12 krab	13 ★ po-ciąg	14 pies
19 sta-tek	18 ★ o-rzeł	17 ła-będź	16 ko-za	15 śli-mak
20 skrzyp-ce	21 ziem-niak	22 del-fin	23 ★ ko-gut	24 ↩ paw
META	28 ★ trąb-ka	27 sza-lik	26 wiel-błąd	25 jabł-ko

Plansza 2

START	1 sa-mo-lot	2 gęś	3 ★ cy-try-na	4 sa-ła-ta
9 hu-laj-no-ga	8 ★ pa-pu-ga	7 tak-sów-ka	6 su-kien-ka	5 ba-kła-żan
10 koń	11 ↩ kro-ko-dyl	12 oś-mior-ni-ca	13 ★ ra-kie-ta	14 gi-ta-ra
19 le-ni-wiec	18 ★ mo-to-cykl	17 au-to-bus	16 o-gó-rek	15 a-na-nas
20 a-kor-de-on	21 ka-pe-lusz	22 dzik	23 ★ kre-wet-ka	24 ↩ po-ma-rań-cza
META	28 ★ bie-dron-ka	27 pa-pry-ka	26 jeż	25 brzo-skwi-nia

Plansza 1: 1. kan-gur (2), 2. żółw (1), 3. trak-tor (2), 4. kró-lik (2), 5. niedź-wiedź (2), 6. lew (1), 7. kra-wat (2), 8. o-sioł (2), 9. bóbr (1), 10. flet (1), 11. ty-grys (2), 12. krab (1), 13. po-ciąg (2), 14. pies (1), 15. śli-mak (2), 16. ko-za (2), 17. ła-będź (2), 18. o-rzeł (2), 19. sta-tek (2), 20. skrzyp-ce (2), 21. ziem-niak (2), 22. del-fin (2), 23. ko-gut (2), 24. paw (1), 25. jabł-ko (2), 26. wiel-błąd (2), 27. sza-lik (2), 28. trąb-ka (2)

Plansza 2: 1. sa-mo-lot (3), 2. gęś (1), 3. cy-try-na (3), 4. sa-ła-ta (3), 5. ba-kła-żan (3), 6. su-kien-ka (3), 7. tak-sów-ka (3), 8. pa-pu-ga (3), 9. hu-laj-no-ga (4), 10. koń (1), 11. kro-ko-dyl (3), 12. oś-mior-ni-ca (4), 13. ra-kie-ta (3), 14. gi-ta-ra (3), 15. a-na-nas (3), 16. o-gó-rek (3), 17. au-to-bus (3), 18. mo-to-cykl (3), 19. le-ni-wiec (3), 20. a-kor-de-on (4), 21. ka-pe-lusz (3), 22. dzik (1), 23. kre-wet-ka (3), 24. po-ma-rań-cza (4), 25. brzo-skwi-nia (3), 26. jeż (1), 27. pa-pry-ka (3), 28. bie-dron-ka (3)

Liczba sylab = liczba samogłosek w wyrazie (i przed samogłoską, jak w „bie-dron-ka”, nie tworzy osobnej sylaby).

Obrazki: Twemoji © Twitter, Inc. i współtwórcy, licencja CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0). Karty: glowkowniadruk.pl – do użytku domowego i szkolnego.