



# SY-LA-BY

## nauka czytania

AUTORZY: AGNIESZKA ŁUBKOWSKA, MICHAŁ SZEWCZYK

ILUSTRACJE: JOANNA KŁOS



Karty zawierają proste sylaby otwarte oraz litery i są przeznaczone dla dzieci zaczynających naukę czytania.

Odczytywanie całego słowa jest jak budowanie domu z klocków. Łatwiej i szybciej buduje się dom z kilku dużych bloków niż z wielu małych cegiełek. Podobnie jest z nauką czytania. Małe cegiełki to pojedyncze litery i głoski, duże bloki to sylaby, z których dziecku dużo łatwiej zbudować słowo, a potem wiele, wiele kolejnych słów. Nauka czytania metodą sylabową jest najskuteczniejszym i najszybszym sposobem na to, aby dzieci zaczęły dynamicznie czytać całe słowa. Jest również sposobem najłatwiejszym, a jednocześnie poprawiającym tempo czytania. Dlatego mimo że nauka, utrwalanie i automatyzacja czytania sylabowego wymagają nieco czasu, warto się do tego przekonać.

Proponowane gry i zabawy sylabowe z użyciem kart mogą świetnie zastąpić tradycyjne metody nauki czytania lub stać się ich uzupełnieniem. W dodatku są niesamowicie skuteczne! Dzieci kochają się uczyć w grupie lub z drugą osobą, a uczenie się w formie gry to wspaniała zabawa. Mogą wtedy ze sobą współpracować lub rywalizować o zwycięstwo, co znacząco zwiększa ich motywację.

Gry sylabowe uruchamiają też kreatywność dzieci, ich poczucie sprawczości i kontroli. Nie tylko pozwalają utrwalić sylaby, lecz także uczą szybkiej syntezy sylab w słowa. Będą pomocne dla rodziców, nauczycieli, logopedów i terapeutów czytania. Znakomicie sprawdzą się zarówno w pracy indywidualnej z uczniem, jak i grupą dzieci.

*Agnieszka Łubkowska*

# ELEMENTY GRY

55 kart sylab



110 KART



55 kart spółgłosek



## SY-LA-BY. NAUKA CZYTANIA

### CEL GRY

Waszym zadaniem jest układanie słów ze swoich kart. Zwycięży osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart.

### PRZYGOTOWANIE GRY (wersja łatwiejsza)

- A** Karty spółgłosek odłóżcie do pudełka. Z **kart sylab** wyjmijcie karty **DO-WOLNA SYLABA** i dajcie po 1 każdemu z graczy. Pozostałe **DOWOLNE SYLABY** odłóżcie do pudełka, nie będą potrzebne podczas rozgrywki.
- B** Potasujcie **karty sylab**. Rozdawajcie graczom **po 6 kart** (nie pokazujcie rywalom swoich kart!). Każdy gracz zacznie grę z 7 kartami: 6 kartami z sylabami i 1 kartą **DOWOLNA SYLABA**.
- C** Z pozostałych kart stwórzcie **stos sylab** (karty leżą obrazkiem do góry) i umieśćcie go z boku stołu.



gracz 1



gracz 2

przykład przygotowania gry dla 3 osób



gracz 3

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba z największą liczbą liter w imieniu (lub najmłodszy gracz). Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje dwie akcje – **1. DOBRANIE KARTY** i **2. UŁOŻENIE SŁOWA**.

### 1. DOBRANIE KARTY

Na początku swojej tury gracz **musi** wziąć jedną kartę do ręki. Może wziąć ją

- **ze stosu sylab**
- albo
- **z ręki gracza siedzącego po prawej stronie.**

Następnie przechodzi do wykonania akcji:

### 2. UŁOŻENIE SŁOWA

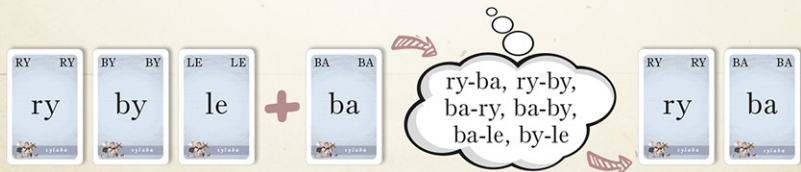
- Gracz wyklada **dwie** ze swoich **kart sylab**, tworząc **dowolne słowo**.
- Karta DOWOLNA SYLABA zastępuje dowolną sylabę.

Jeżeli gracz **nie może lub nie chce** ułożyć słowa, musi dobrać następną kartę ze stosu sylab lub z ręki gracza siedzącego po prawej stronie. Czynność tę powtarza do momentu, kiedy **ułoży słowo**. Jeśli w stosie sylab nie ma już kart, gracz musi dobrać kartę z ręki gracza siedzącego po prawej stronie.

**Uwaga!** Gracze mogą tworzyć **wyłącznie** słowa **dwusylabowe**, składające się z dwóch kart sylab.

Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z jego lewej strony.

**Przykład 1:** Gracz dobiera kartę z sylabą BA ze stosu sylab. W ręku trzyma karty z sylabami RY, BY, LE. Ze swoich kart mógłby ułożyć słowa: RYBA, RYBY, BARY, BABY, BALE, BYLE. Decyduje się na ułożenie słowa RYBA. Na tym kończy się jego tura.



**Przykład 2:** Gracz dobiera kartę z sylabą BA ze stosu sylab. W ręku trzyma karty z sylabami ŻE, WA, KO. Ze swoich kart nie może ułożyć żadnego słowa. Musi ponownie dobrać kartę. Tym razem decyduje się wziąć ją z ręki gracza siedzącego po prawej stronie. Dobiera sylabę NO. Pozwala to na ułożenie słowa NOŻE. Na tym kończy się jego tura.



**Przykład 3:** Gracz dobiera kartę z sylabą BA ze stosu sylab. W ręku trzyma karty z sylabami ŻE, WA, KO i DOWOLNĄ SYLABĘ. Gracz decyduje się użyć DOWOLNEJ SYLABY jako sylaby ZA i wyklada słowo WAZA.



## KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich kart. Zostaje on zwycięzcą.

## PRZYGOTOWANIE GRY (wersja trudniejsza)

- A** Potasujcie **karty sylab i karty spółgłosek**. Rozdajcie graczom **po 9 kart** (nie pokazujcie rywalom swoich kart!).
- B** Z pozostałych kart sylab i spółgłosek stwórzcie **stos dobierania** (karty leżą obrazkiem do góry) i umieśćcie go z boku stołu.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrzywka toczy się w taki sam sposób jak w wersji dla młodszych graczy. Wykonując akcję **UŁOŻENIE SŁOWA**, gracze tworzą **dowolne słowo**. Wykorzystują karty liter i sylab, a także karty DOWOLNA SYLABA.

**Przykład 1:** Gracz dobiera kartę z sylabą BA ze stosu sylab. W ręku trzyma karty z sylabami RY, SY, LE oraz karty ze spółgłoskami T i J. Z posiadanych kart mógłby ułożyć słowa: RYBA, BARY, BASY, BALE, BAT, BAJ, RYJ, LEJ. Decyduje się na wyłożenie słowa BALET. Na tym kończy się jego tura.

## KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy **pozbędzie się** wszystkich kart. Zostaje on zwycięzcą.

Jeśli chcecie, możecie zwiększać lub zmniejszać liczbę kart rozdawanych graczom na początku gry. Pozwoli to na skrócenie lub wydłużenie rozgrywki. Możecie też próbować wykladać wyrazy dłuższe – kilkusylabowe lub krótsze – jednosylabowe. Kolejną możliwością jest układanie tylko słów będących rzeczownikiem w mianowniku, w liczbie pojedynczej lub mnogiej. Zachęcamy do wprowadzania zmian adekwatnych do potrzeb graczy.

## ROZSYPANKA

### CEL GRY

Waszym zadaniem jest ułożenie jak **największej liczby** wyrazów w określonym czasie. Podczas gry będziecie wspólnie układali słowa z widocznych kart. To, jaki wynik uzyskacie, zależy tylko od was.

### PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Potasujcie **karty sylab** i bez podglądania odłóżcie 25 do pudełka – nie będą potrzebne.
- B** Pozostałe 30 kart rozłóżcie na stole w taki sposób, aby sylaby były widoczne dla wszystkich graczy.
- C** Nastawcie stoper na 5 minut.

### PRZEBIEG ROZGRYWKI

- Gracze włączają stoper.
- Wspólnie układają z widocznych kart dwusylabowe rzeczowniki w mianowniku, w liczbie pojedynczej lub mnogiej.
- Ułożone słowa kładą z boku stołu, tak by łatwo było je odróżnić od pozostałych kart.
- Gracze mogą dowolnie dokonywać zmian w ułożonych słowach.

## KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy upłynie wyznaczony czas. Policzcie ułożone słowa i sprawdźcie swój wynik w poniższej tabeli.

15 SŁÓW	DOSKONAŁE!
12-14 SŁÓW	BARDZO DOBRZE
9-11 SŁÓW	DOBRZE
6-8 SŁÓW	NIEŹLE
0-5 SŁÓW	SPRÓBUJCIĘ JESZCZE RAZ!

Jeśli chcecie, możecie podczas przygotowań odłożyć do pudełka więcej kart. Dzięki temu gra będzie łatwiejsza. Możecie również wydłużać lub skracać czas gry.

## SYLABOWE MAKAO

### CEL GRY

Waszym zadaniem jest układanie słów ze swoich kart. Zwycięży osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart.

### PRZYGOTOWANIE GRY

- Potasujcie **karty sylab**. **Karty spółgłosek** odłóżcie do pudełka. Rozdajcie graczom **po 6 kart** (nie pokazujcie rywalom swoich kart!).
- Z pozostałych kart stwórzcie **stos sylab** (karty leżą obrazkiem do góry) i umieśćcie go z boku stołu.
- Odkryjcie wierzchnią kartę stosu sylab i umieśćcie ją na środku stołu.



gracz 1



gracz 2

*przykład przygotowania gry dla 3 osób*



gracz 3

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba z największą liczbą liter w imieniu (lub najmłodszy gracz). Następnie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz wykonuje jedną z dwóch akcji – **1. ZAGRANIE KARTY** lub **2. DOBRANIE KARTY**.

### 1. ZAGRANIE KARTY

Gracz wyklada **jedną** ze swoich **kart sylab** tak, by z **kartą** leżącą na środku stołu stworzyć **dowolne słowo**. Zagrana kartę umieszcza **na karcie** leżącej na środku stołu.

Po wyłożeniu karty kończy się tura gracza, a swoją rozpoczyna gracz siedzący po jego lewej stronie.

Pamiętajcie, że karta DOWOLNA SYLABA zastępuje dowolną sylabę!

**Przykład:** Na środku stołu leży karta z sylabą BA. Gracz 1 wyklada na nią kartę z sylabą RY, tworząc słowo BARY. Na tym kończy się jego tura. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony. Gracz 2 wyklada kartę z sylabą SA, tworząc słowo RYSA. Na tym kończy się jego tura.



### 2. DOBRANIE KARTY

Jeżeli gracz **nie może** ułożyć słowa, **musi** dobrać jedną kartę ze stosu sylab. Na tym kończy się tura gracza. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z jego lewej strony.

Jeśli w stosie sylab zabraknie kart, należy potasować karty leżące na środku stołu (z wyjątkiem wierzchniej) i stworzyć nowy stos sylab.

## KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich kart. Zostaje on zwycięzcą.

## CEL GRY

Waszym zadaniem jest ułożenie słowa z podawanych przez graczy kart z sylabami. Kto pierwszy ułoży poprawne słowo, zdobywa kartę. Zwycięża osoba, która zdobędzie najwięcej kart.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

Odłóżcie do pudełka wszystkie karty DOWOLNA SYLABA i karty spółgłosek. Potasujcie pozostałe karty sylab i stwórzcie stos. Następnie najstarszy gracz wyklada wierzchnią kartę ze stosu. Gracz, który jako pierwszy poda słowo zawierające widoczną na karcie sylabę, zdobywa kartę. Teraz ten gracz wyklada wierzchnią kartę sylaby.

Gracze mogą podawać słowa dowolnej długości.

## KONIEC GRY

Gra się kończy, kiedy gracze wyłożą ostatnią kartę. Zwycięża osoba, która zdobyła najwięcej kart. W przypadku remisu remisujący gracze wspólnie wygrywają.

### Pamiętajcie!

- Należy układać słowa znajdujące się w słowniku języka polskiego (poprawność słowa można szybko sprawdzić, np. na stronie [sjp.pl](http://sjp.pl)).
- Możecie skracać lub wydłużać rozgrywkę, ustalając wcześniej mniejszą lub większą liczbę kart biorących w niej udział.
- Możecie użyć stopera i wprowadzić limit czasu na wykonanie tury.
- Jeśli gracz ułoży słowo niepoprawne, musi je zmienić.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
[www.nk.com.pl](http://www.nk.com.pl)

© Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA, Warszawa 2020