AZ OLVASÁS ELŐTT RULETTKERÉK

Fonológiai tudatosság és diszlexia

Ref. 20039

Ez a játék a Spanyol Diszlexia Szövetséggel (FEDIS) együttműködve készült.

és a Diszlexia és Család Egyesület (DISFAM):

ELMÉLETI ALAP:

A fonológiai tudatosság az a metanyelvi képesség, amely lehetővé teszi számunkra a szóbeli megértést, hogy a szavak kisebb egységekből állnak, például szótagokból és fonémákból (betűk hangjai).

Lehetővé teszi számunkra, hogy tisztában legyünk a beszédet alkotó egységekkel (azonosítani és szegmentálni a szavak hangjai).

Különféle kutatások rávilágítanak a fonológiai tudatosság kapcsolatára

fejlesztésére (a nyelvi strukturálás szóbeli szintű megértése) és az írott nyelv fejlődésére. Így a fonológiai tudatosság pontos fejlesztése hozzájárul a műveltség jobb elsajátítására. Ez minden gyermek számára szükséges előzetes tanulási szakasz mielőtt írott nyelvet tanulna. És különösen, ha a kérdéses gyermek tanulási nehézségekkel küzd, például diszlexia és ezek közé tartozik a fonológiai tudatosság hiánya.

TANULÁSI CÉLOK:

- Az olvasás előtti alapvető készségek elsajátítása.

- A fonológiai tudatosság fejlesztése.

- Gyakorold a szótagtudatot a szavak mentális tagolásával.

- Fonémák vagy hiányosságok mentális keresésével javíthatja a fonématudatot szavakkal.

- Betűhangok (fonémák) betűzése és helyesírása

- Tanuld meg a szavakat csoport hovatartozás szerint osztályozni.

- Az alapvető szókincs elsajátítása.

- Tanuld meg tiszteletben tartani a játékszabályokat, különösen a kicsiket, akik megtanulnak várni

hogy rájuk kerüljön a játék.

TARTALOM LEÍRÁS:

Betűkerék (elöl): Tartalmazza az A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N betűket,

O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z.

Fonémák vagy betűhang kerék (hátul): Ez magában foglalja a betűhangokat

a, b, d, c, e, f, g, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u, z. Ez a kerék újraírható, megvan

10 üres szóköz, így további fonémákat (betűhangokat) adhat hozzá vagy ismételheti akik többet szeretne gyakorolni. Ezért adtunk hozzá egy törölhetőt jelzőt a játékba.

FONTOS: Ez a kerék a betű hangját jelképezi, nem a betű nevét.

Tárgykerék: Ide tartoznak az állatok, az élelmiszerek, az utazás, a tárgyak és a helyek.

Szótagkerék: Ez négy lehetőséget tartalmaz: 1, 2, 3 vagy több szót tartalmazó szavakat szótagokat.

Betűpozíciós kerék (elöl): Ez három betűpozíció-beállítást tartalmaz:

A szó elején, a szó bármely helyén, nem szerepel benne a szó.

Fonémapozíció kerék (hátsó): Ez négy fonémapozíciót foglal magában

opciók: A szó elején, egy szótagban a közepén, a szó utolsó szótagjában nem szerepel.

Fotókártyák (valódi képekkel): 80 db kör alakú kártyát tartalmaz fényképeket.

Csillagkártyák: 10 csillagkártyát tartalmaz a győztes megállapításához.

A készlet nagy teherbírású, kiváló minőségű, strapabíró kartonból készült. Ökológiai anyaggal készült

fenntartható erdőkből származó anyag.

A fonémakerékre való íráshoz törölhető jelölő található (amely újraírható és törölhető).

FIGYELEM: A betűkerék és a többi játékkerék nem írható újra és nem törölhető.

JAVASOLT KOR ÉS HASZNÁLATI UTASÍTÁS:

4-8 éves korig.

A játék lehetővé teszi a kerekek fokozatos használatát, az egyes gyerekek szintjétől tudásától függően.

Az alábbiakban a különböző kerekek javasolt bevezetési sorrendje látható:

Nagyon kicsikkel már elkezdhet játszani a képekkel és a témakerékkel. Ők ismerkedjenek meg a kártyákkal, és fedezze fel az egyes képek elnevezését.

Ezután mutassa be a szótagkereket a szótagtudat fejlesztése érdekében. Ez segít a gyerekeknek

gondolatban tagoljuk a képeken szereplő szavakat.

Ezután dolgozzon a fonéma-tudatosságon a fonémakerékkel. Ehhez a játékosoknak meg kell tenniük

megszólaltatni a fonémát, hogy az adott hangot tartalmazó képeket kereshessék vagy fonéma. Ezután vezesse be a jelenségpozíció kereket a fonémakerék mellé.

Miután ismerik a betűket és helyesírásukat, mutassák be a betűkereket. És végül, vezesse be a betűhelyzet kereket a betűkerék mellé.

JÁTÉKJÁTÉK ÉS TEVÉKENYSÉGEK:

KERESÉS ÉS TALÁLJ!

Megkönnyíti a képek osztályozásának megtanulását a következő szerint: állatok, élelmiszer,

közlekedés, tárgyak és helyek.

Cél: Gyűjtsd össze a legtöbb képet a rulett keréken található utasítások követésével.

A játékhoz szükséges darabok: tárgykerék és képkártyák.

1. Fordítsa fejjel lefelé az összes képkártyát.

2. A játékosok felváltva pörögnek, kezdve azzal a játékossal, akinek a nevében a legtöbb szótag van

a rulett nyíl. Ha több játékos nevében ugyanannyi szótag van, a legfiatalabb játékos kezd.

3. Ezután minden játékosnak meg kell keresnie azokat a képeket, amelyek ahhoz a tárgyhoz tartoznak, amelyen a nyíl a rulett kerék mutat.

4. Minden játékosnak ellenőriznie kell, hogy a többi játékos által kiválasztott képek megtalálhatók-e.

5. Minden játékos felváltva forgatja a rulett nyilat, hogy képeket találjon másoktól. Ha ugyanarra az opcióra esik, forgassa újra a nyilat, amíg az összes opció el nem jelenik a kerék elkészült.

6. A játék végén a legtöbb képpel rendelkező játékos nyer.

Kooperatív játék opció: Ezzel az opcióval a játékosok játszva hajtják végre a fenti lépéseket együtt, nem egyénileg vagy párban.

OSZTJUK SZÓTAGOKRA A SZAVAKAT!

Ez a játékmenet a képek nevének szótagokra bontásából áll.

Cél: Gyűjtsd össze a legtöbb képet a rulett keréken található utasítások követésével.

A játékhoz szükséges darabok: szótagkerék és képkártyák.

1. Fordítsa fejjel lefelé az összes képkártyát.

2. A játékosok felváltva pörögnek, kezdve azzal a játékossal, akinek a nevében a legtöbb szótag van

a rulett nyíl. Ha több játékos nevében ugyanannyi szótag van, a legfiatalabb játékos kezd.

3. Ezután minden játékosnak meg kell keresnie azokat a képeket, amelyek szavai ugyanannyi szótagból állnak a rulett nyíl jelzi.

4. Minden játékosnak ellenőriznie kell, hogy a többi játékos által kiválasztott képek helyesek-e.

5. Ezután minden játékos felváltva forgatja a rulett nyílat, hogy eltérő számú szótagot tartalmazó képet keressen. Ha ugyanarra az opcióra esik, forgassa el a nyílat ismételje meg mindaddig, amíg a kerék összes opciója el nem készül.

6. A játék végén a legtöbb képpel rendelkező játékos nyer.

Kooperatív játék opció: Ezzel az opcióval a játékosok játszva hajtják végre a fenti lépéseket együtt, nem egyénileg vagy párban

OSZTJUK A SZAVAKAT HANGOKRA!

Ez a játékmenet a képek nevének fonémákra osztásából áll.

Cél: Gyűjtsd össze a legtöbb képet a bekapcsolt rulett keréken található utasítások követésével minden alkalommal, és gyűjtsd össze a legtöbb csillagot a játék végére.

A játékhoz szükséges darabok: fonémakerék, kép- és csillagkártyák.

1. Fordítsa fejjel lefelé az összes képkártyát.

2. A játékosok felváltva pörögnek, kezdve azzal a játékossal, akinek a nevében a legtöbb szótag van

a rulett nyíl. Ha több játékos nevében ugyanannyi szótag van, a legfiatalabb játékos kezd.

3. Ezután minden játékosnak meg kell keresnie azokat a képeket, amelyek a -val jelzett fonémát tartalmazzák rulett nyíl (a fonéma bárhol elhelyezhető a szóban).

4. Minden játékosnak ellenőriznie kell, hogy a mások által kiválasztott képek helyesek-e.

5. A legtöbb képkártyával rendelkező játékos nyer és gyűjt egy csillagkártyát.

6. A képkártyákat vissza küldjük és fejjel lefelé helyezzük vissza.

7. Ezeket a lépéseket addig ismételjük, amíg az összes játékos el nem pörgeti a nyilat, vagy amíg nincs

több csillagkártya.

8. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb csillagkártyája van a játék végén.

Phenome position wheel opció: Ezt a fonémakerékkel együtt kell használni annak jelzésére, hogy keressünk-e olyan képeket, amelyek ezzel a fonémával kezdődnek, tartalmazzák azt, az utolsó szótagban van, vagy amelyek nem tartalmazzák.

Szótagkerék opció: A fonémakerék mellett használható. A cél az, hogy megnézzük olyan képekhez, amelyek megfelelnek mindkét kerékre vonatkozó kritériumoknak.

Fonémahelyzet kerék és szótagkerék opció: A két rulett kerék használható a jelenségkerék mellett. A cél az, hogy olyan képeket keressenek, amelyek megfelelnek ezeknek a kritériumoknak három kerék.

Tárgykerék opció: Az összes beállításhoz megadhatja a tárgykerekét. A cél olyan képeket keresni, amelyek megfelelnek ezeknek a kerekeknek a kritériumainak.

ÍRJUK KI!

Ez a játékmenet a képek nevének kiírásából és gondolati felosztásából áll leveleket.

Cél: Gyűjtsd össze a legtöbb képet a bekapcsolt rulett keréken található utasítások követésével minden alkalommal, és gyűjtsd össze a legtöbb csillagot a játék végére.

A játékhoz szükséges darabok: betűkerék, kép és csillagkártyák.

1. Fordítsa fejjel lefelé az összes képkártyát.

2. Felváltva, azzal a játékossal kezdve, akinek a nevében a legtöbb betű van, forgasd tovább a nyilat

a rulett kerék. Ha több játékosnak ugyanannyi szótagja van, akkor a legfiatalabb játékos indul.

3. Ezután minden játékosnak meg kell keresnie azokat a képeket, amelyek a jelzett betűt tartalmazzák

rulett nyíl (a betű bárhol elhelyezhető a szóban).

4. Minden játékosnak ellenőriznie kell, hogy a mások által kiválasztott képek helyesek-e.

5. A legtöbb képkártyával rendelkező játékos nyer és gyűjt egy csillagkártyát.

6. A képkártyákat vissza küldjük és fejjel lefelé helyezzük vissza.

7. Ezeket a lépéseket addig ismételjük, amíg az összes játékos el nem pörgeti a nyilat, vagy amíg nincs

több csillagkártya.

8. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb csillagkártyája van a játék végén.

Betűhelyzet kerék opció: Ezt a betűkerék mellett kell használni a jelzéshez hogy keressünk-e olyan képeket, amelyek ezzel a betűvel kezdődnek, tartalmazzák vagy nem.

Szótagkerék opció: A betűkerék mellett használható. A cél a keresés képeket, amelyek megfelelnek mindkét kerékre vonatkozó kritériumoknak.

Betűpozíció kerék és szótagkerék opció: A két rulett kerék használható a betűkerék mellett. A cél az, hogy olyan képeket keressenek, amelyek megfelelnek ezeknek a kritériumoknak három kerék.

Tárgykerék opció: Az összes beállításhoz megadhatja a tárgykerekét. A cél olyan képeket keresni, amelyek megfelelnek ezeknek a kerekek a kritériumainak.