

Črke in besede

za 1 - 4 igralcev, od 5 - 8 let

Avtor: Hajo Bücken

Ilustracije: Elke Broska

Igralni pripomočki

- ABC-pošast (lesena lutka)
- 26 kart s črkami od A do Z
- Karte s slikami



1. Razvrsti in poimenuj

Z otroci preglejte igralni material. Kaj vidite na kartah s slikami? Kaj pomenijo besede? Kaj pomenijo črke? Skupaj z otroci iz kart s črkami zložite besede, ki so na kartah s slikami.

2. Sprehod s prijatelji

ABC-Zgodba za 1 do 4 otroke in enega bralca

Položite 15 kart s slikami, obrnjene navzgor, na sredino mize. Nato počasi berite zgodbo in poudarite debelo natisnjene besede. Otroci naj pozorno poslušajo. Ko slišijo besedo v zgodbi, vzamejo kartico z mize. Kdor ima na koncu največ kartic s slikami, je zmagovalec.

Na čudovito sončno jutro, se je šla **goska** Trudi sprehajat. Bilo je še zelo zgodaj in na nebu se je še videla **luna**. Ko je Trudi prišla do majhnega ribnika, enega izmed njenih najljubših, je od tam odletel **ptič**. Toda Elfi, **mala morska deklica**, je že čakala, da bi malo poklepetala s Trudi. Govorili sta tem in onem in Elfi je povedala, da je ponoči sanjala o velikem **kitu**. Ta je bral rdečo **knjigo**. To se je Trudi zdelo precej smešno. Naenkrat, pa je prišel k ribniku pomemben obisk. **Los** Sven je kopitljaj okoli in zabundal: »dobro jut-ro«. Ob njem sta galopirala njegova najboljša prijatelja **zebra** Zači in **poni** Roni. Zači je vznemirjen poročal, da je na poti k ribniku našel staro **uro** in jo poskušal pripraviti do tega, da bi delala. Roni se je stresel, kajti malo ga je zeblo in je glasno razmišljal o tem, ali obstaja kakšna **jakna** za majhne konjičke. Sven je menil, da lahko na to kar pozabi. Roni se naj da se ogreje raje postavi ob kakšno **peč**. Nato mu je za tolažbo dal lepo rdečo **jabolko**. Ko se je na koncu primajal še **jež** Igel, so bili vsi prijatelji na kupu in so še dolgo ostali skupaj.

Kaj je še ostalo? Svinčnik.

Napredna možnost za ABC-strelce

V tem primeru ob branju nadomestite besede samo z njihovo začetno črko. Torej preberete namesto "gos" samo "g". Otrok mora uganiti katera beseda se začne s to črko, jo povedati na glas in pobrati s sredine mize.

Možnost za prijatelje pošasti: „Pošast“

Da ostane zgodba tudi ob večkratnem igranju zanimiva, nadomestite poljubne besede ali črke s vzklikom "pošast". Kdor najhitreje zgrabi pošast v sredini mize, si lahko izbere poljubno karto in vrne pošast v sredino mize.

3. Kje je Trudi?

Uganke za 1 do 4 otroke in enega bralca

Položite 15 kart s slikami obrnjene navzgor, na sredino mize. Nato počasi povejte (si jo sami izmislite. V kolikor se ne rima, povejte navadno uganko) otroku vsako uganko. Poudarite rimajočo se besedo. Otroci naj pozorno poslušajo, saj naj rimajoča se beseda daje namig za iskano besedo. Otroci vzamejo karto s primerno besedo s sredine mize. Kdor ima na koncu največ kart, je zmagovalec.

Možnost za ABC-strelce

Karte s sličicami ležijo zakrite, vidna je samo začetna črka na hrbtni strani karte. Kdor pozna odgovor, vzame karto z začetno črko iskane besede. Karto se obrne in preveri ali je bila izbrana prava.

Možnost za ABC-poznavalce

S pomočjo črk sestavite besedo, ki se jo išče v uganki, nato poiščite primerno karto z besedo in preverite črkovanje.

4. ABC-pošast je tukaj!

Igra iskanja črk za 2 do 4 otroke

Za to igro potrebujete karte s slikami, črkami in abc-pošast. Položite karte s slikami na en kup s črkami navzgor, na sredino mize. Zraven razdelite karte s črkami tako, da bodo vse dobro vidne. Imejte pripravljeno lutko pošasti. Sedaj vzemite karto s sličico s kupa in sestavite besedo iz črk na mizi. Sedaj vsi razen enega igralca zaprejo oči. Ta igralec zamenja eno črko v besedi s pošastjo. Ko vzklikne "pošast je tukaj", so igralci odprejo oči. Sedaj morajo uganiti katero črko je pošast pojedla. Kdor pravilno ugame dobi sliko in izbere naslednjo uganko. Igra se konča, ko zmanjka sličic. Kdor ima največ sličic je zmagovalec.

Nasvet: To igro lahko igrate takoj za abc-poznavalcem igre "Kje je Trudi?". Beseda bo tako že pred vami.

5. Poved za povedjo!

Igra za 2 do 4 izumitelje zgodbic

Položite karte s slikami v obrnjene navzdol na kup na sredino mize, tako da so vidne začetne črke. Začetni igralec vzame prvo karto in z besedo sestavi poved. Naslednji igralec vzame karto in z dano besedo ustvari poved, ki smiselno nadaljuje prejšnjo... Zgodba postaja vedno daljša! Ali vam bo uspelo sestaviti zgodbo s petimi, osmimi ali celo petnajstimi povedmi?

Možnost za enega igralca

Vzemi tri karte s kupa in jih položi predse ter ustvari zgodbico. Ali ti bo to uspelo tudi s petimi, osmimi ali celo petnajstimi kartami

