

## JOC ALFABETUL INTERACTIV

### Joc de podea care învață literele și sunetele!

Jocul Alfabetul Interactiv este un covoraș pentru activități interesante, care învață recunoașterea literei, sunetele de început și de sfârșit, ordinea alfabetică și scrierea simplă.

La fel de important este faptul că promovează mișcarea chinestetică. Învățarea și mișcarea chinestetică vor asigura dorința copiilor de a juca iar și iar. Activitățile oferite în acest set sunt doar începutul pentru modul în care trebuie folosită acest covoraș. Posibilitățile sunt infinite!

\*\* Se recomandă ca jucătorii să poarte șosete în picioare atunci când folosesc covorașul pentru a-i asigura longevitatea.

### Cuprins:

- 4,5`x4,5` covoraș vinil, 5 cuburi cu imagini, 28 markere pentru joc

### Săriți

*Abilități:* Recunoașterea literei și ordinea alfabetică

*Numărul de jucători:* toată clasa sau un grup mic

*Componentele jocului:* covoraș de activitate

Rugați jucătorii să stea în linie în stânga covorașului. Rugați primul jucător din linia de start să pornească stând pe A și să sară la fiecare literă în ordine, până la Z. Atunci când primul jucător a terminat, următorul poate începe. Puteți să îi acordați fiecărui jucător 10 sau 20 de secunde pentru a ajunge la alfabet pentru că literele sunt împrăștiate și unele sunt așezate în două locuri. Oferiți tuturor jucătorilor o șansă să sară în timp ce învață literele.

### Potrivirea literelor

*Abilități:* recunoașterea literelor

*Numărul de jucători:* doi jucători

*Componentele jocului:* covoraș de activitate, markere pentru joc

Doi jucători joacă în același timp. Fiecare jucător va folosi cinci markere pentru jocuri de aceeași culoare. O persoană desemnată va striga o literă a alfabetului la întâmplare. Primul jucător care trebuie să pună unul dintre markere pe litera corectă de pe covoraș câștigă runda. Câștigătorul va păstra markerul pentru joc pe covoraș. Persoana care strigă ar trebui să strige o literă a alfabetului diferită de fiecare dată. Jocul continuă până când un jucător și-a așezat toate

markerele pentru joc pe covoraș. Jucați din nou sau puteți aduce un alt jucător să joace în locul câștigătorului.

### **Ordine alfabetică**

*Abilități: ordine alfabetică*

*Număr de jucători: doi jucători*

*Componente joc: covoraș de activitate, markere pentru joc*

Pentru acest joc, un jucător sau un adult ar trebui să fie desemnat ca persoana care ”strigă”. Aceasta va striga literele alfabetului.

Doi jucători joacă în același timp. Fiecare jucător folosește cinci markere pentru joc de aceeași culoare. Persoana desemnată să strige, va spune o literă și prima persoană care așează markerul pentru joc pe litera care urmează după litera numită, câștigă acea rundă. Câștigătorul va păstra markerul său pentru joc pe covoraș. Persoana care strigă ar trebui să spună o literă diferită a alfabetului de fiecare dată. Jocul continuă până când un jucător a așezat toate markerele sale pentru joc pe covoraș. Jucați din nou sau aduceți un alt jucător să joace în locul câștigătorului.

### **Cunoașteți-vă sunetele**

*Abilități: sunetele literelor*

*Număr de jucători: doi jucători, grup mic, toată clasa.*

*Componentele jocului: covoraș de activitate, markere pentru joc, cuburi cu imagini*

Împărțiți jucătorii în două echipe egale și rugați-i să stea în linie la capetele opuse ale covorașului, la dreapta și la stânga. Dați markerele pentru joc fiecărui jucător. Utilizați aceeași culoare pentru aceeași echipă. Jucătorii de la începutul fiecărei linii vor concura să pună markerul pentru joc pe litera corectă. Un aruncător desemnat va arunca unul dintre cuburile cu imagini. Jucătorii vor trebui să-și dea seama despre litera de început a imaginii aruncate.

De exemplu: Dacă ați aruncat o imagine cu leu, ar trebui să așezați un marker pentru joc pe /.

Primul jucător care așază markerul pentru joc pe litera de început care a fost aruncată câștigă 1 punct. Țineți evidența punctelor câștigate pentru fiecare echipă. Este acum rândul următorului jucător din linie. Înlăturați toate markerele din joc și aruncați un cub diferit. Prima echipă care ajunge la 10 puncte câștigă.

Activitatea poate fi jucată cu ușurință prin găsirea literei de sfârșit a imaginii aruncate.

### **Un minut și continuați să numărați**

**Abilități:** sunetele literelor de început

**Numărul de jucători:** un jucător, grup mic, toată clasa

**Componentele jocului:** covoraș de activitate, cuburi cu imagini

Toți jucătorii stau în linie în stânga covorașului. Așezați cuburile la stânga liniei astfel încât jucătorii să poată apuca un cub cu ușurință la rândul lor. Jucătorul din fața liniei va arunca un cub cu imagini și va hotărî care este sunetul literei de început. Atunci când el/ea cunoaște litera de început a imaginii, el/ea va pune piciorul pe literă, va selecta următoarea persoană, și se va muta la capătul liniei. Următoarea persoană va arunca acum cubul. Vedeți prin câte imagini pot trece jucătorii într-un minut sau o altă perioadă de timp specificată. Încercați să întreceți acea perioadă de timp data viitoare.

**Ordinea imaginilor**

**Abilități:** ordine alfabetică

**Număr de jucători:** doi jucători

**Componentele jocului:** covoraș de activitate, cuburi cu imagini

Doi jucători joacă în același timp. Fiecare jucător va arunca pe rând două cuburi cu imagini. Primul jucător va arunca cuburile. Jucătorii decid ce imagine are litera de început care este prima în alfabet. Primul jucător care pune mâna pe litera corectă câștigă un punct pentru runda respectivă. Jucați până când un jucător ajunge la 5 sau la 10 puncte. Jucătorii pot juca în continuare sau pot aduce un alt jucător care să joace în locul câștigătorului. Ca provocare, aruncați trei sau patru cuburi și jucați la fel.

**Începutul sau sfârșitul?**

**Abilități:** sunete de început și de sfârșit, scriere

**Număr de jucători:** doi jucători, grup mic, toată clasa

**Componentele jocului:** covoraș de activitate, markere pentru joc, cuburi cu imagini

Împărțiți jucătorii în două echipe egale și rugați-i să stea în linie la capetele opuse ale covorașului, în dreapta și în stânga. Oferiți markere colorate pentru joc fiecărui jucător. Utilizați aceeași culoare pentru aceeași echipă. O persoană desemnată pentru a arunca va arunca cubul și va striga, „literă de început” sau ”literă de sfârșit”.

Rugați jucătorii să pună markerele pentru joc pe litera corectă.

De exemplu: Dacă ați aruncat un măr și ați strigat, ”literă de sfârșit”, jucătorii ar trebui să pună markerul pentru joc pe locul ”e”.

Prima persoană care ajunge la literă și pune markerul pentru joc jos primește un punct. Înlăturați toate markererele pentru joc din joc și aruncați un cub diferit. Prima echipă care ajunge la 10 puncte câștigă.

### **Săriți și scrieți**

*Abilități: Scriere*

*Număr de jucători: doi jucători, grup mic, toată clasa*

*Componentele jocului: covoraș de activitate, cuburi cu imagini*

Toți jucătorii vor începe prin a sta în linie în stânga covorașului. Jucătorul din fața liniei va arunca orice cub. Acel jucător va sări din fiecare literă, scriind imaginea aruncată. Oferiți tuturor jucătorilor șansa de a sări și de a scrie cuvinte.

Căutați și alte produse:

LER 0383 Joc Matematică Interactivă

LER 2981 Covorașul Timpului

LER 6907 Alpha-Bug Step ‘ n ’ Spell®

Pentru un distribuitor în apropierea dumneavoastră, sunați la:  
+40 (21) 345.45.40 ( Romania) (847) 573-8400 (U.S. & Int'l)  
+44 (0)1553 762276 (U.K. & Europe)

Manual tradus în limba română pentru SC Educlass SRL

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)

Vă rugăm să păstrați adresa noastră ca referință viitoare.

Fabricat în China. LRM0394-GUD

The logo for Edu Class features the words "Edu" and "Class" in a playful, multi-colored font. "Edu" is in blue, red, and yellow, while "Class" is in green, purple, and blue.

**Educatia incepe prin joaca**

Vizitați site-ul nostru pentru a scrie o revizie pentru produs sau pentru a găsi un magazin în apropiere de dvs.

Tot materialul inclus în acest manual este copyright © EDU CLASS S.R.L (toate drepturile rezervate).