

# ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΜΟΥ ΛΕΞΕΙΣ

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΕ ΤΑ ΖΩΑ ΚΑΙ ΜΑΘΕ ΑΝΑΓΝΩΣΗ!



Δώδεκα παζλ που σχεδιάστηκαν για να διδάξουν στο παιδί, 3-6 ετών, πώς να συσχετίσει τα γράμματα για την κατασκευή απλών λέξεων, δισύλλαβων και τρισύλλαβων όπως: γάτα, φίδι, αετός, ζέβρα, τίγρη, σκύλος, άλογο και πολλά άλλα. Οι αυτοδιαρθρωτικές αρθρώσεις παζλ επιτρέπουν στο παιδί να ελέγχει από μόνο του την ορθότητα των επιλογών του και να αντιμετωπίζει ανεξάρτητα το παιχνίδι. Χάρη στις παραλλαγές του παιχνιδιού που προτείνονται παρακάτω, μπορεί επίσης να παίξει με την παρέα των φίλων και της οικογένειας.



## 1/ ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΕ ΤΑ ΠΑΖΛ

Μετά την τοποθέτηση των καρτών στην επιφάνεια παιχνιδιού, το παιδί συναρμολογεί τα παζλ των δώδεκα χαριτωμένων ζώων και διασκεδάζει, κολλώντας και κουνώντας τα κινούμενα ματάκια. Με κάθε κομμάτι το παιδί θα ανακαλύψει ποια γράμματα συνθέτουν την εικονογραφημένη λέξη. Είναι σημαντικό, σε αυτό το στάδιο, να δοθεί ο απαραίτητος χρόνος για να δημιουργηθούν οι κατάλληλες ενώσεις. Μόνο σε μετέπειτα στάδιο ένας γονέας ή εκπαιδευτικός μπορεί να παρέμβει, ζητώντας του να αναγνωρίσει τα ζώα, μέσω ερωτήσεων: «Ποια είναι η ζέβρα; Πού είναι το ελάφι; Και η γάτα;». Συνιστάται στον ενήλικο να προφέρει τις λέξεις καλά, διαιρώντας τις σε συλλαβές.



## 2/ ΠΑΙΞΕ ΜΕ ΤΙΣ ΛΕΞΕΙΣ

Τοποθετήστε το ολοκληρωμένο παζλ και κάντε το παιδί να προβληματιστεί με τις λέξεις, προτείνοντας δραστηριότητες διασκέδασης:

- Προφέρετε μόνο τον πρώτο ήχο της λέξης, για παράδειγμα «Μ», και να ζητήσετε από το παιδί να υποδείξει την εικόνα του οποίου το όνομα αρχίζει με αυτόν τον ήχο. Είναι σημαντικό να χρησιμοποιήσετε αρχικά αρχικούς «μεγάλους» ήχους λέξεων (Σ, Ζ, Φ) οι οποίοι είναι ευκολότεροι να διαχωριστούν από τα φωνήεντα. Αν το παιδί δυσκολεύεται, μπορείτε να προφέρετε τα 2 πρώτα γράμματα (π.χ. ΚΟ). Στη συνέχεια, συνεχίστε με σύντομους ήχους (Κ, Τ, Χ).

- Ζητήστε από το παιδί να μάθει ποιες λέξεις τελειώνουν πχ με «ο» ή με «α» κτλ.

Επιλέξτε δύο λέξεις διαφορετικού μήκους, όπως για παράδειγμα ο σκύλος και η γάτα και να ρωτήσετε: « Ποια λέξη είναι μεγαλύτερη; ». Στη συνέχεια, ελέγξτε μαζί, μετρώντας τα μεμονωμένα κομμάτια του παζλ για επαλήθευση.

## 3/ ΠΡΟΣΚΑΛΕΣΕ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΣΟΥ

### 2-4 παίκτες

Τοποθετήστε τα ολοκληρωμένα παζλ στην επιφάνεια παιχνιδιού. Ο γονέας ή ο εκπαιδευτικός καλεί τα παιδιά να υποδείξουν, για παράδειγμα, το ζώο που ξεκινά από « Γ ». Δίνετε μόνο μία ευκαιρία επιλογής, σε περίπτωση λάνθασμένης απάντησης, αλλάζετε το γράμμα και επιστρέφετε στο λάθος όταν τα παζλ μειώνονται. Ο πρώτος παίκτης που υποδεικνύει το σωστό παζλ, το κερδίζει. Στο τέλος κερδίζει αυτός που έχει τα περισσότερα παζλ.

## 4/ ΒΡΕΣ ΤΟ ΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΛΕΙΠΕΙ

Αφού έχετε τοποθετήσει τα ολοκληρωμένα παζλ στην επιφάνεια παιχνιδιού, αφαιρέστε ένα κομμάτι από καθένα, το αρχικό, τελικό ή μεσαίο γράμμα. Ανακατέψτε τα πλακίδια που έχουν αφαιρεθεί και καλέστε το παιδί να βρει το χαμένο γράμμα συμπληρώνοντας σωστά τα παζλ. Σε περίπτωση δυσκολίας, παρουσιάστε στο παιδί ένα παζλ κάθε φορά.

Ο γονέας ή ο εκπαιδευτικός δεν πρέπει να αντικαθιστούν το παιδί, αλλά να του αφήνουν όλο τον χρόνο που απαιτείται για να κάνουν τις σωστές ενώσεις χωρίς πίεση και απόσπαση της προσοχής.

