

POĆWICZ Z NAMI – część jedenasta (11)

Kontynuujemy serię ćwiczeń dla uczniów, którzy uczęszczają na zajęcia do Poradni Psychologiczno– Pedagogicznej w Ciechanowie służące doskonaleniu umiejętności czytania lub/i pisania, a aktualnie nie mogą brać w nich udziału.

W tej części proponujemy ćwiczenia z zakresu ortografii. W dzisiejszej propozycji utrwalimy zasady pisowni „ch”. Ćwiczenia są propozycją wykorzystania kart w trzech grach.

Zagrać mogą zarówno uczniowie klas I – III **jaki i IV- VIII szkół podstawowych**. Do zabawy zaprosić można młodzież oraz dorosłych.

Zanim zagrać warto jeszcze powrócić do zamieszczonego z prawej strony plakatu ilustrującego zasady pisowni „ch”.

Przebieg gry można sfotografować i przesłać jako jedno zdjęcie na email Poradni: Info@pppciechanow.pl

W wiadomości e-mail prosimy podać swoje imię i nazwisko oraz dzień tygodnia i godzinę zajęć w Poradni, w których bierzesz udział. Dzięki temu informacja o wykonaniu przez ciebie zadania trafi do osoby prowadzącej zajęcia.

Możesz też przesłać wiadomość bezpośrednio na pocztę pracownika Poradni, z którym masz zajęcia (na stronie internetowej Poradni widnieje wykaz pracowników wraz z podanymi ich adresami email).

ZASADY PISOWNI

CH

ch wymienia się w "sz" lub "s"

ch niewymienne do zapamiętania

ch przed spółgłoską

wyjątki: wahnięcie, druhna, hrabia

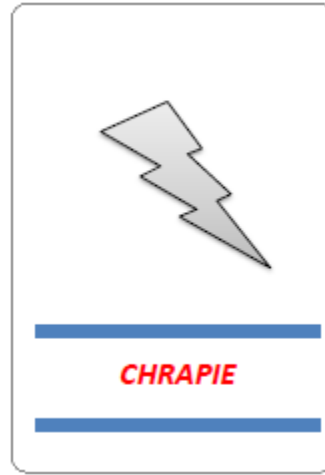
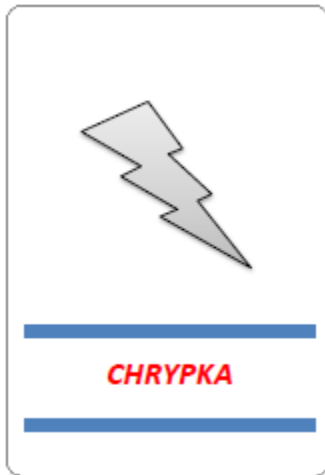
ch na końcu wyrazu

wyjątki: druh, Boh

początek arch-, psych-

Do artykułu w osobnych załącznikach do pobrania dołączone są wzory kart w wersji do rysowania oraz w wersji zawierającej gotowego „Piotrusia”, które można wydrukować i przykleić na sztywne kartki. Talia do gry zawiera 25 kart – 12 par z obrazkami oraz napisem w tym samym kolorze oraz kartę „Piotrusia”, która nie posiada pary. Zasada obowiązująca w tworzeniu par to zasada ortograficzna. Należy dopasować pary wyrazów kierując się tą samą zasadą pisowni „CH” w wyrazach.

Oto przykład:



Te karty łączy zasada pisowni „CH” przed spółgłoską „R”.

PIOTRUŚ ORTOGRAFICZNY



Zasady gry w „Piotrusia” są dość znane. Trzeba potasować wcześniej wycięte karty. Następnie rozdać je graczom. Cel gry to gromadzenie par. Każdy gracz samodzielnie przegląda karty i odkłada posiadane w nich pary. Gra toczy się zgodnie ze „wskazówkami zegara”. Rozpoczyna ją gracz z największą liczbą kart - pozwala wyciągnąć od siebie jedną kartę kolejnemu graczowi. Jeśli gracz wyciągnie kartę pasującą do pary z którąś z posiadanych kart, wówczas odkłada posiadaną parę. Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy pozostanie z kartą "Czarny Piotruś”.

UWAGA! W naszej grze „Piotrusiem” jest karta z napisem „HRABIA”, ponieważ jest to wyjątek od zasady pisowni „CH” przed spółgłoskami!

MEMO ORTOGRAFICZNE

Posiadane 24 karty (bez karty „Piotruś”) rozkładamy losowo na stole, tak aby obrazki nie były widoczne. Cel gry to gromadzenie par. Gracz odkrywa dwa obrazki usiłując odnaleźć parę. Jeśli jej nie znajduje odkłada karty na te same miejsca. Wygrywa gracz, który zebrał największą liczbę par.

ZNAM ZASADY

Celem gry jest zgromadzenie jak największej ilości kart. Wszystkie karty zostają potasowane i ułożone w gromadkę. Kolejno każdy gracz ciągnie kartę, czyta wyraz umieszczony na karcie i podaje zasadę pisowni, która dotyczy tego wyrazu. Jeśli jej nie zna – karta wraca na gromadkę. Wygrywa ten, kto posiada największą ilość kart.

Życzymy dobrej zabawy!

Wzór i opracowanie:

Wiesława Machul oraz Anna Sacherska