

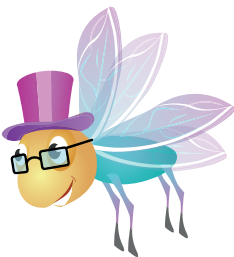
Sylaby otwarte z literą B

Kto pierwszy do mety? Gra dla dwóch do pięciu osób. Potrzebujemy kostkę z sześcioma ściankami i sześć żetonów lub pionków. Połóżcie żeton na każdej ilustracji. Gracze rzucają kością na zmianę i przesuwają żeton o jedno pole na trasie babci, której trasa opisana jest przy pomocy danej liczby oczek. W trakcie przesuwania żetonu gracz wymawia imię babci i liczbę oczek zgodną z wynikiem rzutu kością. W tej grze zwycięzcą zostaje dziecko, którego żeton jako pierwszy przekroczy linię mety.

 BO	 BA	 BY	 BE	 BÓ	 BI
					

Sylaby otwarte z literą M

Zabawa „Gdzie jest mucha?”. Jedna osoba wymyśla, jaką drogę pokonała mucha od środka planszy, a następnie, mówiąc powoli, opisuje kolejne kroki muchy. Droga much może wyglądać następująco: „Mucha idzie w górę, mucha idzie w lewo, mucha, idzie w górę...”. Po zakończeniu opisu drogi muchy osoba zadaje pytanie „Gdzie jest mucha?”. Druga osoba podaje wtedy nazwę zestawu sylab, na którym zatrzymała się mucha. Dla ułatwienia można wykorzystać pionek lub żeton do zaznaczania drogi muchy.

MA ME	MU MI	MY MO	ME MA	MI MU
MO MY	MA MU	ME MI	MY ME	MO MA
MY MA	MO ME		MA MI	ME MU
MA MY	MA MO	ME MY	ME MO	MU MA
MU ME	MU MI	MU MY	MY MA	MY MI

Sylaby otwarte z literą M

Uzupełnij puste pola ilustracjami tak, aby w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdym sześciopolewym prostokącie 3x2 znalazł się zestaw tych samych sześciu sylab.

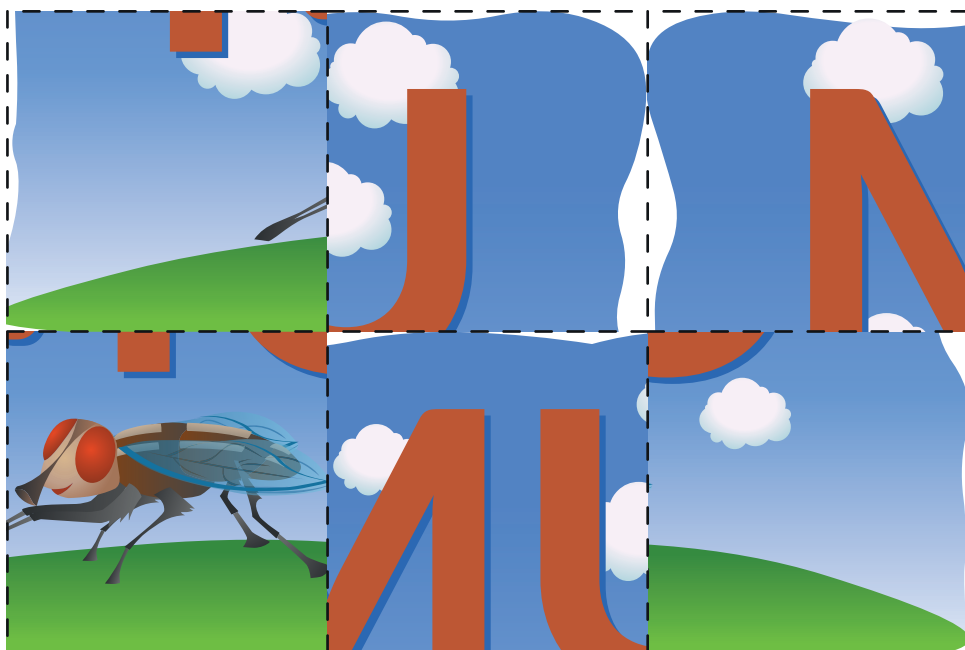
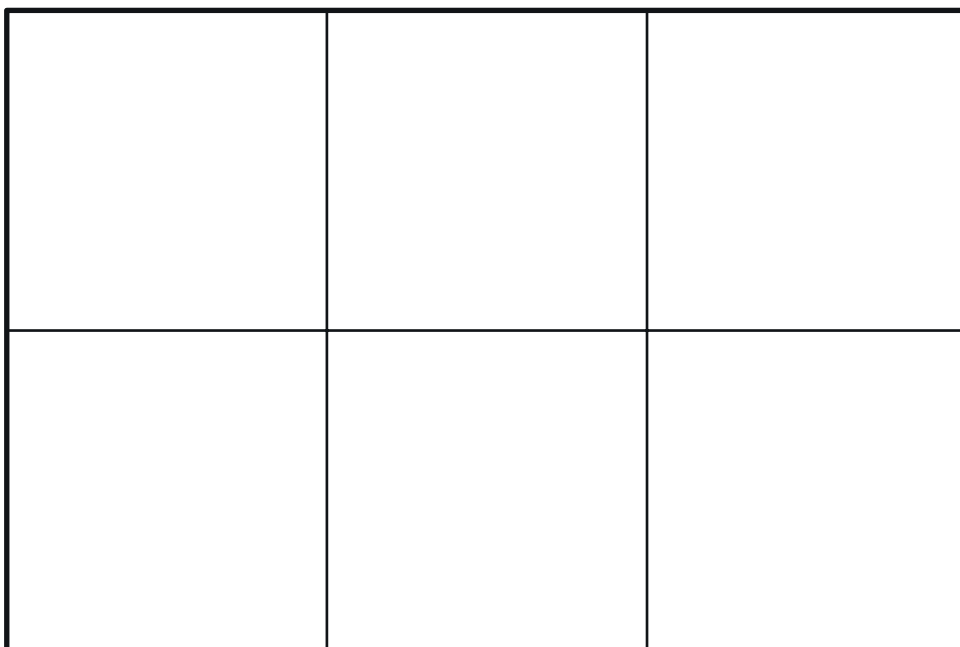
	ME	MI	MU	MY	MO
MU		MO	MA		
ME	MI	MA	MO	MU	MY
	MU		ME	MI	
MI	MA		MY		
MY	MO			MA	ME

MA	MA	ME	ME	MO	MO
MY	MY	MI	MI	MU	MU



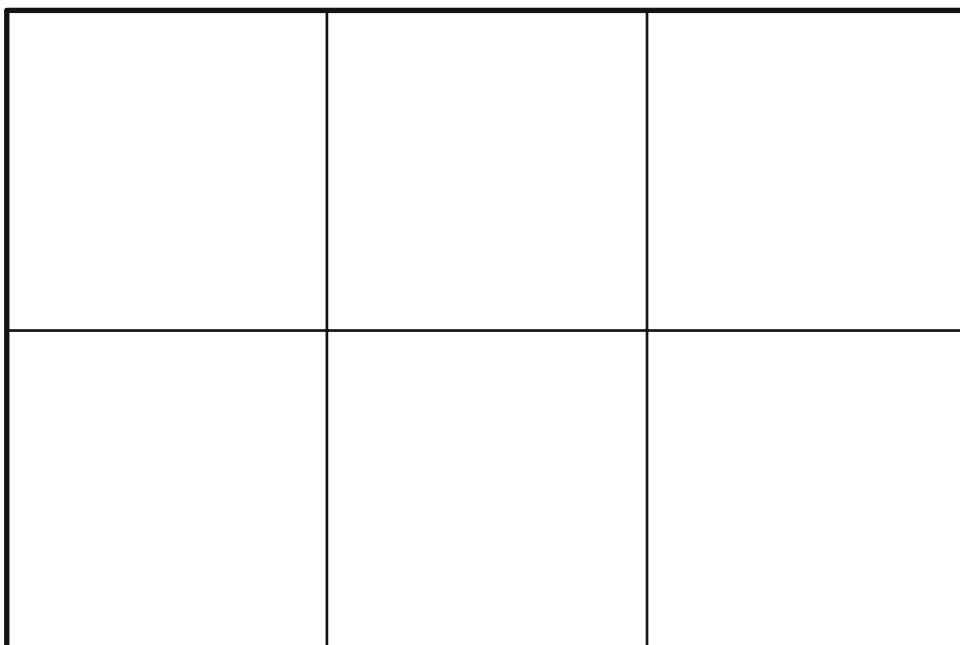
Sylaby otwarte z literą M

Wytnij elementy i złoż w trzy obrazki. Przeczytaj, co jest zapisane na obrazkach.



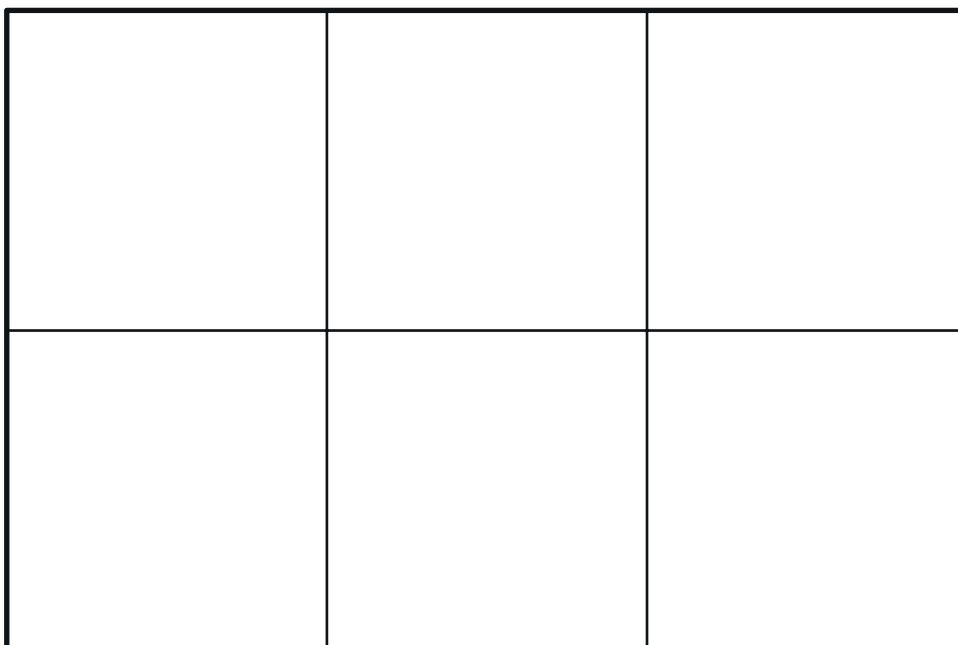
Sylaby otwarte z literą M

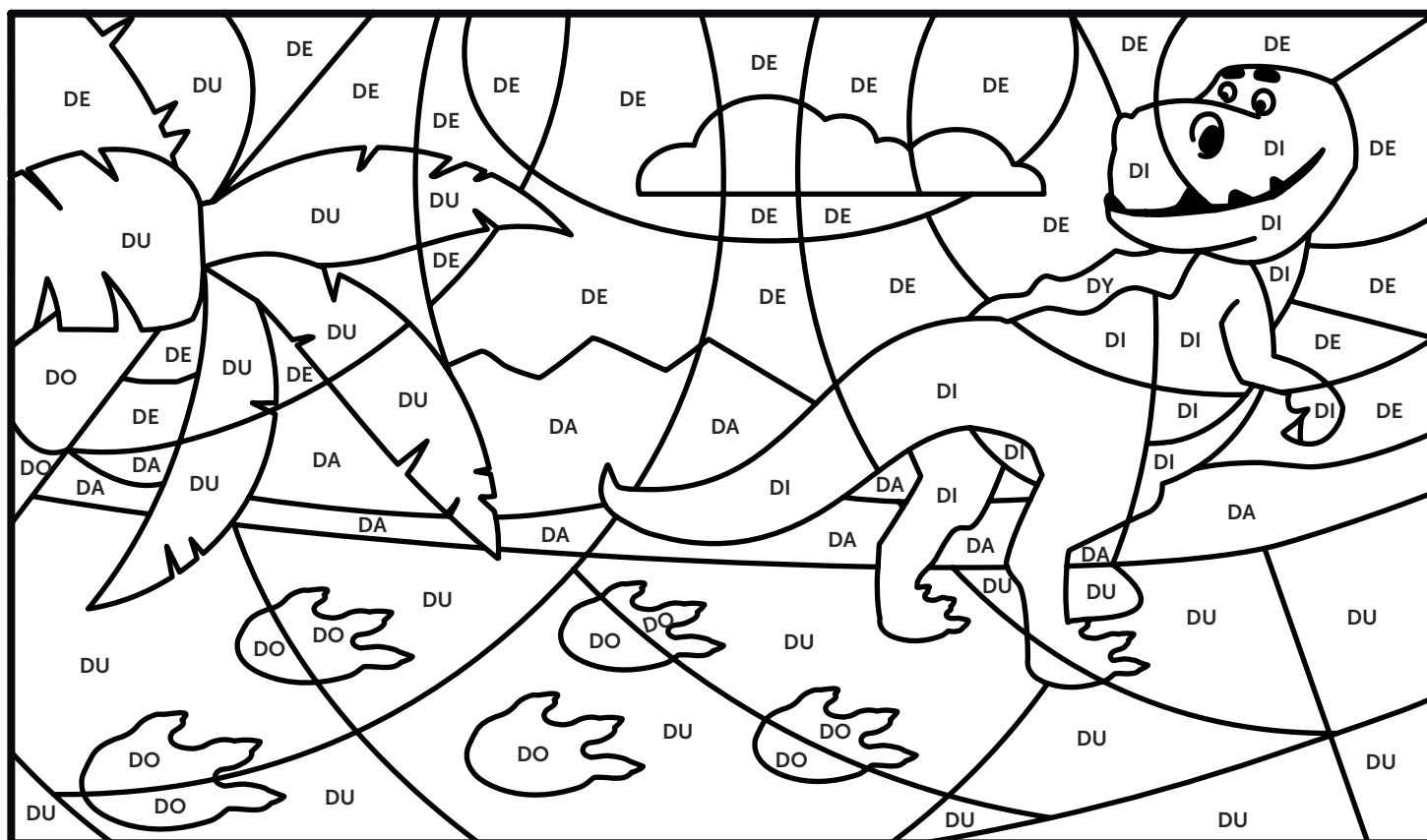
Wytnij elementy i złoż w trzy obrazki. Przeczytaj, co jest zapisane na obrazkach.



Sylaby otwarte z literą M

Wytnij elementy i złoż w trzy obrazki. Przeczytaj, co jest zapisane na obrazkach.





DA - szary

DO - brązowy

DU - zielony

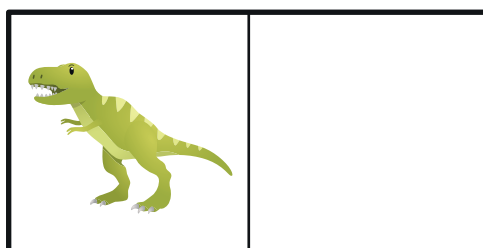
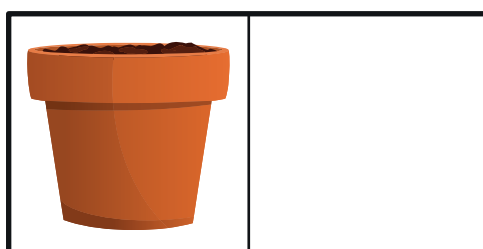
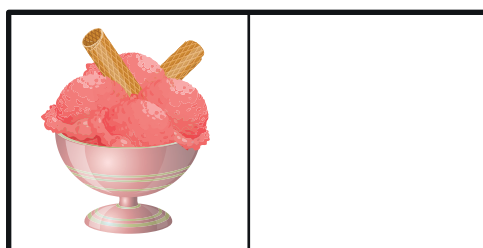
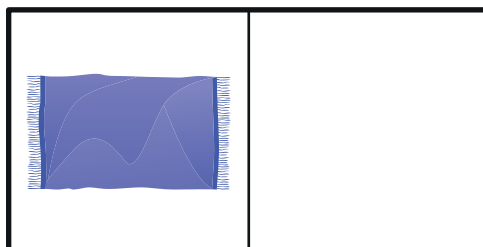
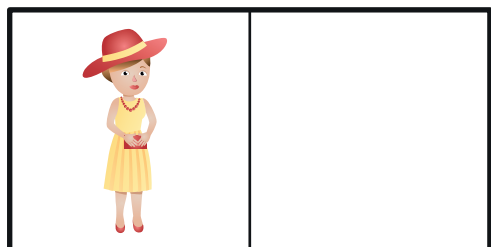
DI - pomarańczowy

DE - niebieski

DY - żółty

Sylaby otwarte z literą D

Powiedz, co widzisz na ilustracjach. Połącz ilustrację z sylabą, na którą się rozpoczyna nazwa tego obrazka. Jeśli wydrukujesz kartę kilka razy i uzupełnisz ją, powstanie domino. Zagraj w nie.

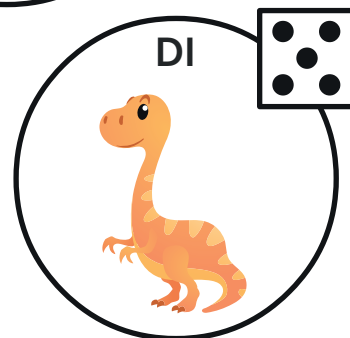
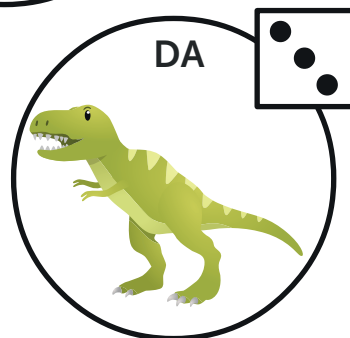
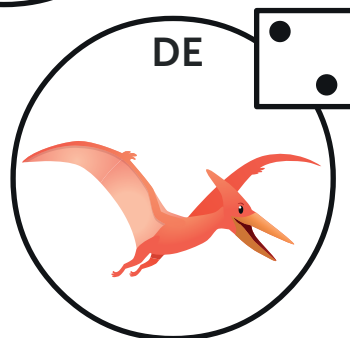
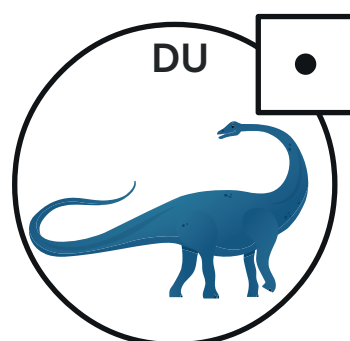
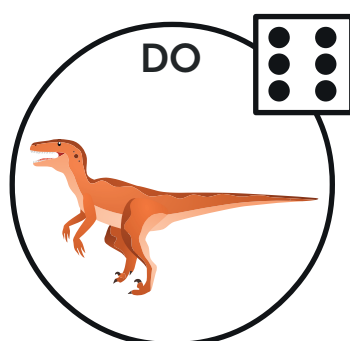
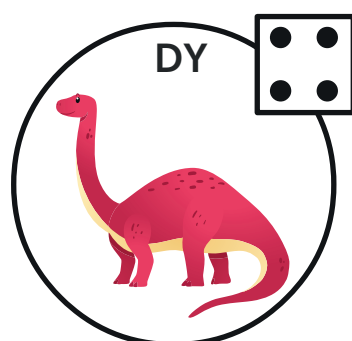
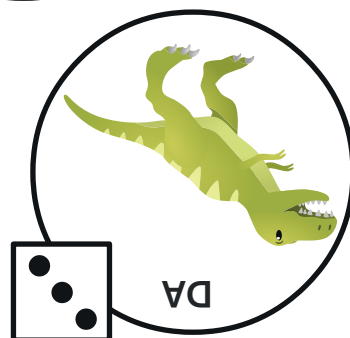
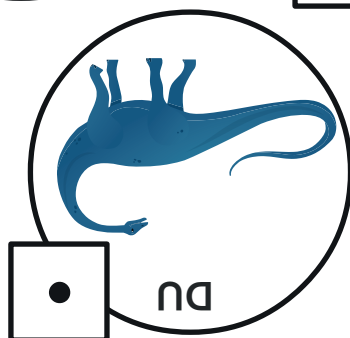
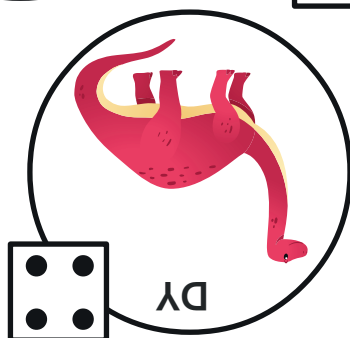
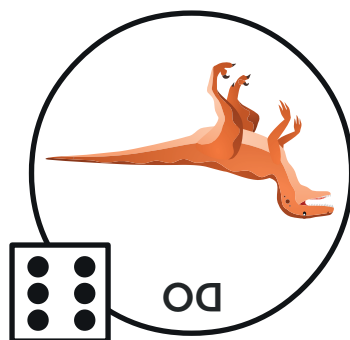
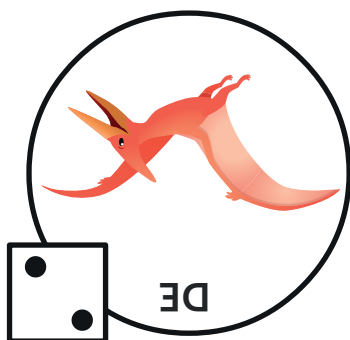
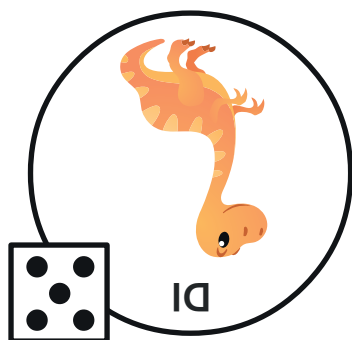


DO	DO	DE	DI
DY	DY	DA	



Sylaby otwarte z literą D

Gra dla dwóch osób. Potrzebujemy kostkę z sześcioma ściankami i dwanaście żetonów. Rzuć kostką i przeczytaj imię dinozaura, który odpowiada liczbie oczek na kości. Następnie zakryj żetonem tę ilustrację. Wygrywa osoba, która pierwsza zakryje wszystkie swoje ilustracje.



Sylaby otwarte z literą B

Wytnij ilustracje umieszczone na dole karty i wklej je we właściwe miejsca.
Zwróć uwagę na kolejność, w jakiej ułożone są elementy.

BA	BO	BÓ		BE	BA	BO	
						BÓ	
BE		BÓ	BO		BE		
BA							
			BÓ		BE		BO
BÓ			BO				
		BA					

BA	BA	BO	BÓ		BE	
----	----	----	----	---	----	---