

# Bosnyák Viktória–Knézics Anikó–Dudás Győző: RÉM JÓ KÖNYVEK

2. szint: A betűszörnyek szigete

II/1. Kiruccanás a szörnykertbe (magánhangzók)

Korosztály, akiknek ajánljuk:

Óvoda nagycsoport – tavaszi, iskola előkészítő időszak

Általános iskola első osztály – november, olvasás/írás kezdeti időszak

## 1. Összehasonlítás



Adjuk a gyerekek kezébe immár a 2. kötetet, hogy azt is átlapozgathassák. Hallgassuk meg a véleményüket az első új benyomásokról. Aztán áruljuk el, hívjuk fel a figyelmüket az érdekes szerkesztési sajátosságokra, ez tudatosabbá teszi a későbbi megfigyeléseiket is.

A 2. kötetben is 3 történet szerepel, de ebben a könyvben a 2. történet címe lett a kötet címadója és a kép is azonos a fedlapon, valamint a 2. történet elején.

Memó és Piri hajóra szállnak, de nem akármelyikre! Ez az ABC2 nevű hajó, ami előrevetíti az elkövetkező történetek fő témáját, a betűkkel való játékos ismerkedést, míg az 1. kötetben még az óvoda, a nyár és az iskolai tanévnnyitó volt a fő téma.

## 2. Rémeckéim, rémeckéim... játék állatokkal (II. kötet, 5. oldal)

Mozgásos szerepjáték sok kreativitással.

Nézzük meg alaposan a könyv 5. oldalának rajzát. Aki már járt a Fővárosi Állat- és Növénykertben, annak feltűnhet, hogy ez a rajz igen hasonlít annak bejáratára, ahová a rémek készülnek látogatóba.

Csakhogy itt nem a nagy kőelefántok, hanem a nyomtatott nagy betűk fogadják a látogatókat. Tehát ebben az állatkertben nem állatok, hanem betűk laknak.





A játékot azonban indíthatjuk egy állatkerti játékkal. A játékvezető arra kéri a gyerekeket, akik lehetnek a látogató rémek, hogy sétálgassanak a teremben körbe-körbe, vagy összevissza, esetleg óvatosan futhatnak is. Majd a játékvezető tapsol/sípol és elkiáltja magát: „Rémeckéim, rémeckéim, változzatok elefánttá!” Ekkor a gyerekek

mozdulatlanná dermednek és megpróbálnak testtartásukkal elefánttá változni. Néhány pillanatig ne mozduljanak meg. A játékvezető körbe jár és kiválasztja a legjobb szobrot, az lesz a következő szobrász, aki majd némi újabb séta vagy futás után elkiáltja magát egy újabb állat megmintázására felszólítva a többieket. És a játék folytatódik tovább, hisz nagyon sok állat van az állatkertben.

### 3. Domború betűkártyák – játék párban, vagy dupla párban



Ahhoz, hogy Betűtapizót tudjunk játszani, a felnőtt dolga, hogy előre elkészítse a domború betűkártyákat. Persze, a gyerekek mindig segíthetnek észrevételeikkel, vagy akár apró kezeckéikkel is. Készítsünk elő 14 db, legalább 10X8 cm-es kemény lapocskát. Erre ragasszunk vastagabb színes papírokból vagy színes dekorgumikból kivágott, nyomtatott nagy betűket akár több rétegben is.

Készíthetünk mindegyikből akár kettőt-kettőt is, ez később lehet memóriajáték alapja is.

Aki pedig ügyes kezű, sok szabadidővel rendelkező felnőtt, készíthet domború betűkártyákat a kis nyomtatott betűkből is.

Ha ezek mind megvannak (4x14 db), végtelen játéklehetőség adódik. Keresünk ki az ugyanolyanokat (pl. A-A) vagy keressük ki megbeszélés-megmutatás után a kis és nagy nyomtatott betűpárokat, akiket elnevezhetünk kis és nagy tesóknak is.



#### 4. Betűtapizó betűkártyákkal

Amikor már ismernek a gyerekek néhány kis és nagy nyomtatott betűképet, akkor érdemes Betűtapizót játszani, mely nem is olyan könnyű.

Fogjunk néhány domború betűkártyát, tegyük egy szép kosárba, takarjuk le egy szép kendővel, majd kezdődhet a tapizás. Egy gyerek nyúljon be a kosárba, fogjon meg egy kártyát és tapizza ki, vajon melyik betűkártyát tartja a kezében, azaz olvas el az ujjbegyeivel. Ha sikerül jól eltalálni a betűképet és kimondani a hangot, leteszi a kártyát maga elé és következhet a mellette ülő játékos. Ha nem jól találja el a betűkártyát, visszateszi azt és vagy újabbat húz, vagy újra próbálkozhat a következő körben.

Mindig csak a már ismert betűképekkel játszunk és kezdetben inkább a nyomtatott nagy betűket használjuk!

#### 5. Betűmemória betűkártyákkal

A betűfelismerés sokféle játékos gyakorlásának módja lehet a domború betűkártyák memóriajátékként való felhasználása is.

Állapodjunk meg a páros vagy kiscsoportos játék elején, hogy ha pl. a magánhangzókkal játszunk, mi jelenti a párokat: külön a kis és nagy nyomtatott párok vagy pedig a „betűtesók”, azaz a kis és nagy nyomtatott betűpárok. A kártyákat elhelyezhetjük az asztalon vagy szőnyegen betűvel lefelé táblázatosan vagy szétszórta is. A soron következő játékos felfordít két kártyát. Ha azok összetartozóak, fordíthat még kettőt, ha nem, akkor a következő játékos próbálkozhat. Nehezíthetjük a játékot az idő előrehaladtával úgy is, hogy a betűképnek megfelelő hangot is ki kell mondani, akkor teljes a megoldás.

#### 6. Érzéspárok, grimaszpárok (II/6-7-o.)

Két azonos, nagy nyomtatott „A” betű látható a betűkert első állomásán. Azonosak és mégis különbözőek. Az egyikük haragos, a másik vidám. Mi lehet ennek az oka? Hallgassuk meg a gyerekek ötleteit!

A betűismerő gyerekek el is olvashatják az oldalon szereplő szavakat. Ne felejtsük el már az elején fölhívni a gyerekek figyelmét arra, hogy vannak a kis és a nagy nyomtatott betűk. Majd kérjük meg őket arra, hogy keressenek maguknak párt. Páronként mutassanak be az arcukkal, testtartásukkal, esetleg hangadással kísérve ellentétes érzelmeket (pl.: haragos-vidám, szomorú-vicces, stb.), melyeket vagy előre megadunk, vagy a közönségnek kell megfejteni.



## 7. Hanggyűjtés (II/8-9.o)



Nézzük végig alaposan az „E” betűk ketrecét és annak izgalmas környékét. Keressünk rajzokat, melyeket kimondva halljuk az „E” hangot. Az olvasni tudók el is olvashatják a szavakat, segíthetik társaikat a szógyűjtésben. A gyerekek próbálják megnevezni, hogy a hangot hol hallják a szóban: a szó elején, benne vagy végén.

## 8. Szósormemória

Ha minden szót összegyűjtöttünk pl. a 8-9. oldalról, mely tartalmaz „E” hangot, játszhatunk szósormemóriát, mely remekül fejleszti az auditív memóriát is.

A gyerekek körben ülnek. Az első játékos megnevez egy szót, mely volt a képen, és tartalmaz „E” hangot. A mellette ülő megismétli az elhangzott szót és hozzátesz egy következőt. A harmadik játékos már két szót ismétel és teszi hozzá a harmadikat, stb. Kérdés, hogy a csoport hány szót tud adott sorrendben hiba nélkül megjegyezni, visszamondani. Állhatunk, ülhetünk sorban is. Néhány játék után rájönnek a gyerekek, hogy a feledékenyebbek álljanak elől, a jobb memóriával rendelkezők a sor végén...

## 9. Betűfestészeti kiállítás (II/8.o.)



Bár a legtöbb írástanítási módszer a kis írott betűk vázolásával, írásával kezdi a betűtanítást, ha nem tanórán vagyunk, miért ne próbálkozhatnánk a nagy nyomtatott betűk festésével?

Vegyünk egy rajzlapot, készítsük elő a festéshez a szükséges eszközöket, sok különféle vastagságú ecsetet és már indulhat is a betűkerti festőtanfolyam!

Az eddig megismert „A” és „E” betűket fessük meg különféle méretekben, különféle vastagságú ecsetekkel sok különféle színben. Betűket festegetni nagy, üres papírlapra sokkal érdekesebb, mint „beszorítani” kis írott társait a vonalrendszerbe. Ha elkészült mindenki, rendezhetünk kiállítást is a „betűkompozíciók”-ból, vagy akár csoportosíthatjuk őket különféle szempontok alapján.





## 10. Madárgyűjtemény (II/10-11.o.)



Ki ismer többféle madarat? Gyűjtsünk madárneveket, írjuk vagy akár rajzoljuk is le kis kártyákra, esetleg keressük ki a képüket az interneten, nyomtassuk ki őket. Ha van kép, rajz, összehasonlíthatjuk testalkatukat, nagyságukat, színeiket, csőr-és lábtípusaikat, összegyűjthetjük a madarak főbb jellemzőit. Csupa hasznos ismeret a későbbi környezetórákra.

Aztán keressük ki azoknak a madaraknak a nevét, melyekben van i-í hang/betű. Mondjuk ki a szót hosszú és rövid időtartammal is (rigó-rígó). A helyes megfejtéseket tudatosíthatjuk mozgással is (pl. a rövid „i”-t tartalmazó madárnevek hallatán leguggolunk, a hosszú „í”-t tartalmazók esetén felállunk, magasra emeljük a karunkat is. Lehet versenyt rendezni a már ismert képekkel, madárnevekkel, ki emlékszik többre, ki emlékszik jól a hosszúságra.

(Ne feledjük, hogy a nagy nyomtatott rövid I-re sohasem teszünk pontot!)

## 11. Keress a csoportszobában, tanteremben! (II/12-13.o.)

A rajz alapos megfigyelése után beszéljünk a gyerekekkel arról, hogy az o-ó betűt is kétféle hosszúsággal lehet jelölni.

Keressék meg a képen az összes o-ó betűt, az elbújósakat is. Számszerűsítsük, hogy mennyi a rövidek és a hosszúak száma, melyikből van több a képen. Majd formáljunk a kezünkkel, ujjainkkal o betűt, aztán mehet a vadászat!

Keressenek a gyerekek a csoportszobában, tanteremben a környezetükben olyan tárgyakat, amelyek nagyon hasonlítanak az o betűre. Mondjuk ki a tárgyak nevét, hátha a hangsorban is van o-ó hang!(Pl. van a tanteremben gömbölyű alapú doboz, vagy a csoportszobában hulahoppkarika, stb.)

Ez a kereső játék természetesen más betűkkel is eljátszható, pl. I, U, majd C, H, K, L, S, T, V...)



12. Halgyűjtemény (II/12-13.o.)



Lásd fentebb a 10. feladatot, csak halakkal (pl. ponty-pónty, ...)

13. Kalap vagy szemüveg 1.? (II/14-15.o.)



A sötétben kevésbé látszunk és kevésbé látszódunk.

Ugyanez igaz az éjjeli életet élő állatok (esetünkben betűk) esetén is. Hívjuk fel a gyerekek figyelmét az ö-ő betűk megfigyelése után, hogy mi a szemmel jól látható különbség az ékezetek mennyisége között. Aztán az o-ó hangokat képvisel-

heti egy kalap (abból egy van a fej tetején), az ö-ő hangokat pedig egy szemüveg (abból két lencse van a szem előtt).

Lehet ez igazi kalap, sapka és napszemüveg is. Mondjunk mi, vagy a többi játékos egy témában szavakat (pl. állatkerti állatok), ha abban o-ó hang szerepel, a kalapot, ha ö-ő hang szerepel, a napszemüveget kell feltenni. Ha nincs elegendő valódi eszköz, készíthetünk képkártyákat vagy ragaszthatjuk ezeket két fakanálra is. És hogy miért pont kalap és napszemüveg? Mert abban jól lehet rejtőzködni is!

14. A vízben vagy a vízen úszik? (II/16-17.o.)

A kicsi gyerekeknek is van már némi olyan jellegű tapasztalata, hogy valami elsüllyed a vízben vagy fent marad annak felszínén. Ezt a tapasztalatot kihasználva előbb beszéljünk a képen látható állatokról, tárgyakról, majd maguk is kipróbálhatják, hogy néhány, környezetükben lévő tárgy elsüllyed vagy fent marad a víz felszínén. Lehet előre tippleni, aztán jöhet a tapasztalatszerzés. Nem kell hozzá más, csak pl. egy lavór meg bele egy kis víz.



Figyeltessük meg az u-ú betűket is a képen, aztán gyűjthetünk ezeket a hangokat tartalmazó szavakat, s még azt is megbeszélhetjük, hogy azok vajon elsüllyednek-e?

**15. Kalap vagy szemüveg 2.? (II/18-19.o.)**

Lásd fentebb a 13. feladatot, de ebben az esetben az u-ú a kalap, az ü-ű a napszemüveg.

**16. Pálcikabetűk (II/20.o.)**

Az A meg az E betű sem keseredik el, mert nekik is van párjuk a magyar ábécében. Ezeket is mutassuk meg a gyerekeknek betűkártyán. Aztán, ha már megismerték mind a 14 magánhangzót, jöhetnek az összefoglaló, gyakorló játékok.

Az iskolai színes, műanyag pálcikákból kirakhatjuk a megismert magánhangzókat, de használhatunk erre a célra felnőtt felügyelete mellett gyufaszálakat vagy fogpiszkálókát is. A betűket kirakhatjuk másolás után vagy diktálás eredményeként, esetleg rövid szavakból kihallva a magánhangzókat.

**17. Gyors párkereső a Betűtapizó betűkártyákkal (II/20.o.)**

Osszuk szét a gyerekek között a Betűtapizó betűkártyákat. Keressék meg a párjukat akár látás, akár betűtapizás, akár hallás alapján. Majd be is mutatkozhatnak páronként a csoport előtt.

**18. Szép az icipici női cipő...**



Ha már fejünkben van az összes magánhangzó, tanítsuk meg a gyerekeknek a Szép az icipici női cipő kezdetű rövid dalocskát.

Ha megvan a dallam és biztos a szöveg-tudás, énekelhetjük a dalt végtelenített formában, de mindig más-más magánhangzót behelyettesítve. Még viccesebb az éneklés, ha kicsit túlartikuláljuk a magánhangzókat!



*A dal szövege:*

### Szép az icipici női cipő

Szép az icipici női cipő, női cipő.  
benne óvatosan lépked a nő,  
lépked a nő, a nő.

Szép ez ecepece nee cepe, nee cepe.  
Benne evetesen lépked e ne,  
lépked e ne, e ne.

Szép az acapaca naa capa, naa capa.  
Banna avatosan lapkad a na,  
lapkad a na, a na.

Szép iz icipici nii cipi, nii cipi.  
Binni ivitisin lipkid i ni,  
lipkid i ni, i ni.

Szép az ocopoco noo copo, noo copo.  
Bonno ovatosan lopkod o no,  
lopkod o no, o no.

Készítette: Rózsa Tímea

