ĆWICZENIA:
ABC PRZEZ ZABAWĘ



Zabawy i karty pracy do poznawania liter

32 litery • 108 kart do druku



Prawa autorskie

© ĆWICZENIA: ABC PRZEZ ZABAWĘ. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Ten materiał został przygotowany do użytku edukacyjnego
w domu, w przedszkolu, w szkole i w gabinecie terapeutycznym.

Osoba, która nabyła materiał, może drukować karty i kopiować je
na potrzeby pracy z własnymi dziećmi lub uczniami,
zgodnie z zakupioną licencją.

Zabrania się odsprzedawania, udostępniania plików innym osobom
oraz publikowania materiału w internecie, w całości lub w części.

Karty mają charakter wspierający i nie zastępują diagnozy
ani terapii prowadzonej przez specjalistę.

Spis treści

Jak korzystać z kart? — 03

1 **Moduł 1. Samogłoski** — 04
karty 001–027 • A, Ą, E, Ę, I, O, Ó, U, Y

2 **Moduł 2. Spółgłoski, część 1** — 32
karty 028–060 • B, C, Ć, D, F, G, H, J, K, L, Ł

3 **Moduł 3. Spółgłoski, część 2** — 66
karty 061–096 • M, N, Ń, P, R, S, Ś, T, W, Z, Ź, Ż

4 **Moduł 4. Gry i powtórki** — 103
karty 097–108 • bingo, memory, gra planszowa, zabawy ruchowe

Dyplom: Znam litery! — 116

Jak korzystać z kart?



Ten zestaw zawiera 108 kart z zabawami, które pomagają dziecku poznać wszystkie 32 litery polskiego alfabetu. Każda litera ma trzy karty, zawsze w tej samej kolejności: najpierw poznajemy literę i jej obrazek, potem szukamy jej wśród innych liter, a na koniec bawimy się nią w grze. Stały układ kart daje dziecku poczucie bezpieczeństwa i pomaga przewidzieć, co będzie dalej. Na końcu czekają gry i powtórki z całego alfabetu oraz dyplom.

Krok po kroku

1. Wybierz jedną literę i wydrukuj jej trzy karty.
2. Pokaż literę i nazwijcie ją razem.
3. Przeczytaj polecenie i wykonajcie zadanie.
4. Pochwal dziecko za każdą próbę.

Dobra rada

Pracujcie krótko, po 5–10 minut. Jedna litera w tygodniu to spokojne, dobre tempo. Na dole każdej karty znajdziesz wskazówkę dla dorosłego i odpowiedzi.

Moduł 1

Samogłoski

A Ą E Ę I O Ó U Y



Karty 001–027

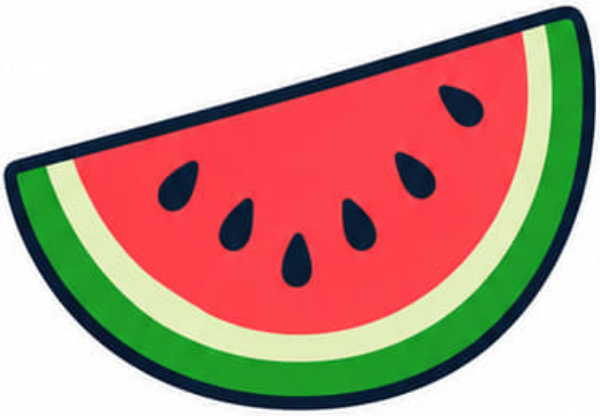
Imię: _____ Data: _____

KARTA 001

Litera A jak arbuz

Powiedz głośno: arbuz. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę A.

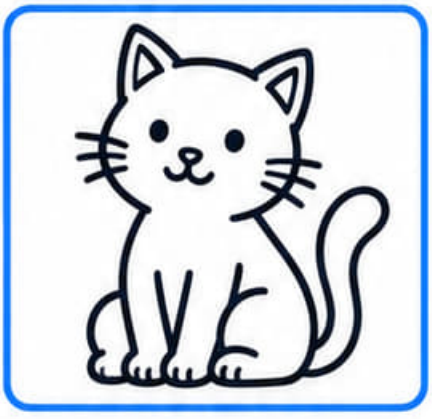
Aa



arbuz

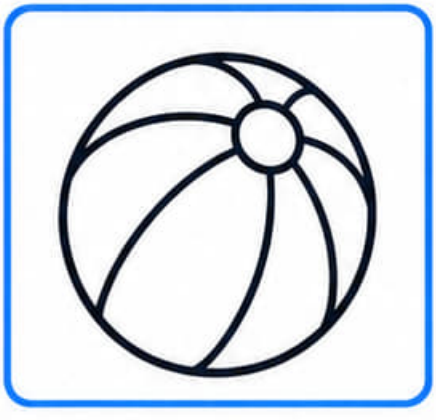












Wskazówka dla nauczyciela

Nazwijcie razem każdy obrazek i wydłużcie pierwszą głoskę, na przykład: „aaananas". Dziecko może najpierw dotknąć palcem litery A, a dopiero potem kolorować. Odpowiedź: ananas, auto, aparat, anioł. Kot i piłka nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 002

Detektyw liter: A a

Jesteś detektywem! Znajdź wszystkie litery A i a. Pokoloruj te balony.

A	a	M	A	e
a	O	A	a	m
E	a	A	o	U
a	A	n	a	e



Wskazówka dla nauczyciela

Przed zadaniem pokaż dziecku wielką i małą literę i powiedz: „To ta sama litera, tylko w innym ubraniu". W balonach ukryło się 5 wielkich liter A i 6 małych liter a. Możecie liczyć je razem na głos.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 003

Labirynt z literą A

Pomóż mrówce dojść do arbuza. Idź tylko po polach z literą A lub a i pokoloruj je.

Start



A	a	M	E	O
E	A	k	o	U
O	a	A	a	S
M	U	e	A	i
E	o	U	a	A

Meta



Wskazówka dla nauczyciela

Wyjaśnij, że wolno iść tylko w bok, w górę lub w dół, nigdy na skos. Dziecko może najpierw przejść drogę palcem, a potem kolorować. Właściwa droga ma 9 pól. Na każdym polu mówcie razem: „a".

Imię: _____ Data: _____ KARTA 004

Litera Ą: wąż i ząb

Litera ą mieszka w środku słów. Znajdź ą w podpisach i pokoloruj te obrazki.



wąż

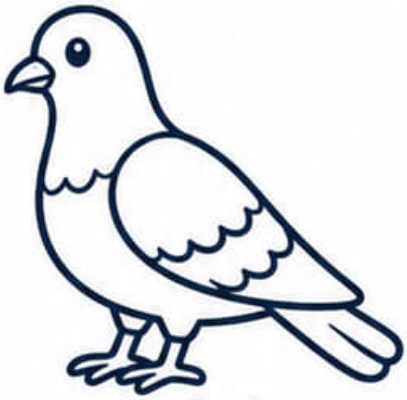
Ą ą



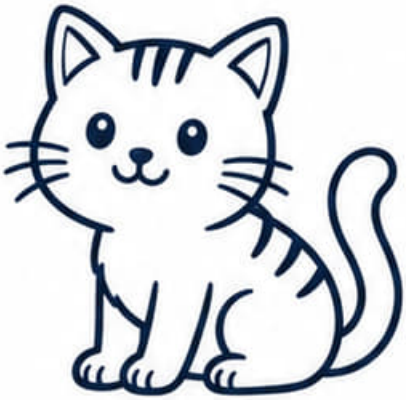
ząb



pająk



gołąb



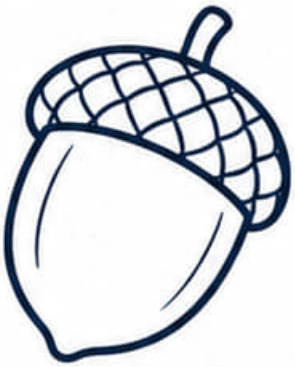
kot



dąb



lis



żołądź

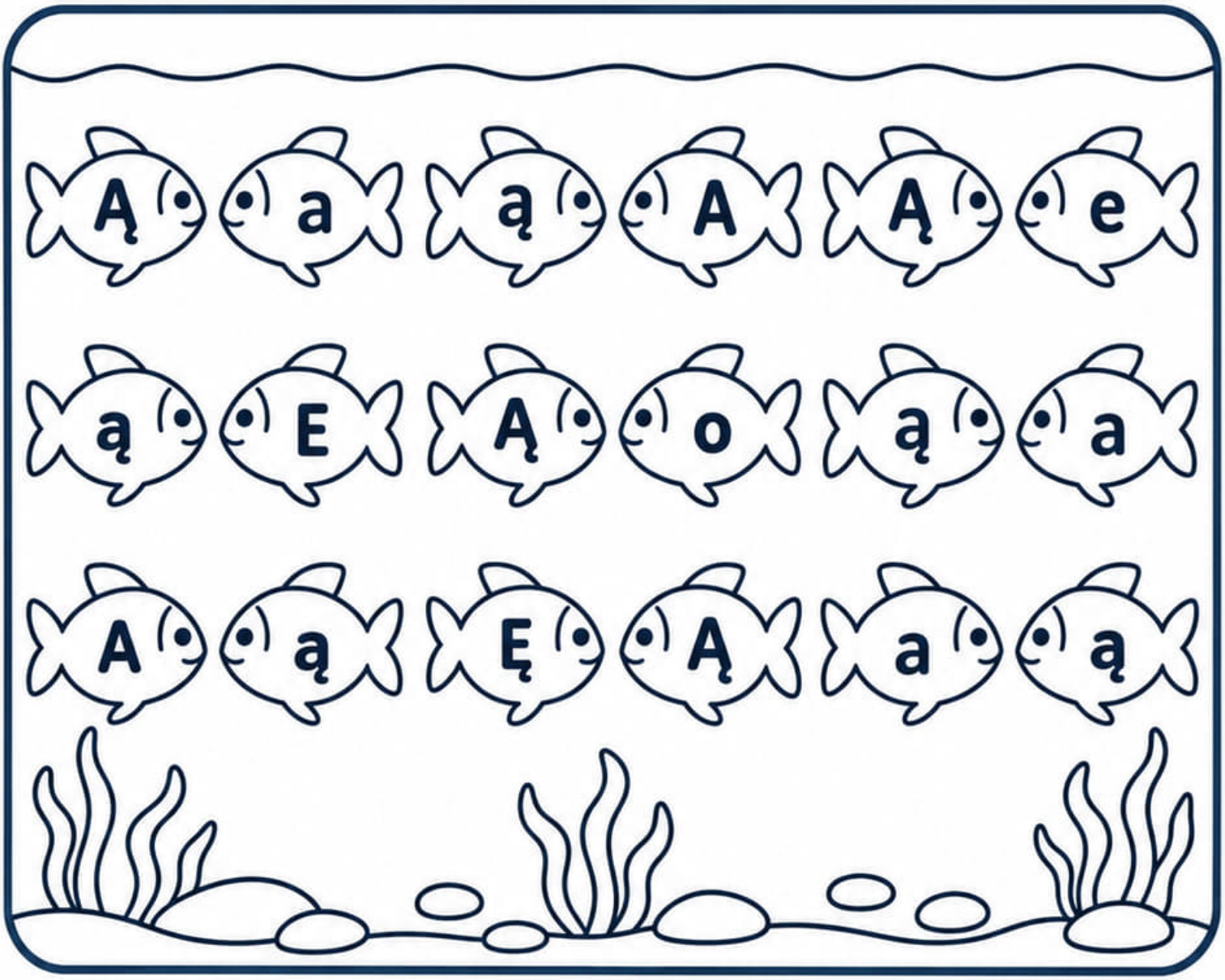
Wskazówka dla nauczyciela

W języku polskim żadne słowo nie zaczyna się od ą, dlatego szukamy jej w środku i na końcu wyrazu. Pokaż dziecku ogonek litery: to po nim rozpoznajemy ą. Odpowiedź: pająk, gołąb, dąb, żołądź.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 005

Detektyw liter: Ą ą

Popatrz uważnie na ogonki! Pokoloruj rybki z literą Ą lub ą.



Wskazówka dla nauczyciela

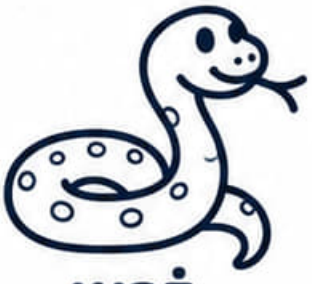
Litery A i Ą różnią się tylko ogonkiem, dlatego ta karta uczy uważnego patrzenia. Poproś dziecko, aby przed kolorowaniem dotknęło palcem każdego ogonka. W akwarium pływają 4 rybki z Ą i 5 rybek z ą.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 006

Połącz obrazki z literą Ą

Poprowadź linię od każdego obrazka z literą ą do dużej litery w kole.



wąż

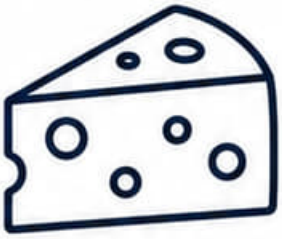


pociąg



but

Ą ą



ser



trąbka



ząb



dom



okno

Wskazówka dla nauczyciela

Czytaj podpisy powoli, a dziecko niech szuka w nich litery z ogonkiem. Gdy ją znajdzie, może ją obrysować kredką, a potem poprowadzić linię do koła. Odpowiedź: wąż, trąbka, pociąg, ząb. But, dom, ser i okno nie mają ą.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 007

Litera E jak ekran

Powiedz głośno: ekran. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę E.













E e



ekran

Wskazówka dla nauczyciela

Niektóre słowa mogą być dla dziecka nowe, na przykład emu albo ekierka. Opowiedz krótko, co przedstawia obrazek, i powtórzcie nazwę razem. Odpowiedź: elf, ekierka, emu, eklerka. Dom i lew nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 008

Detektyw liter: E e

Znajdź na niebie litery E i e. Pokoloruj te gwiazdki na żółto.



E	e	F	E	a
e	B	E	e	o
E	c	e	F	E
e	E	a	e	m

Wskazówka dla nauczyciela

Litera F jest bardzo podobna do E. Pokaż dziecku, że E ma trzy poziome kreski, a F tylko dwie. Na niebie świeci 6 gwiazdek z E i 6 gwiazdek z e. Gwiazdki z F zostają niepokolorowane.

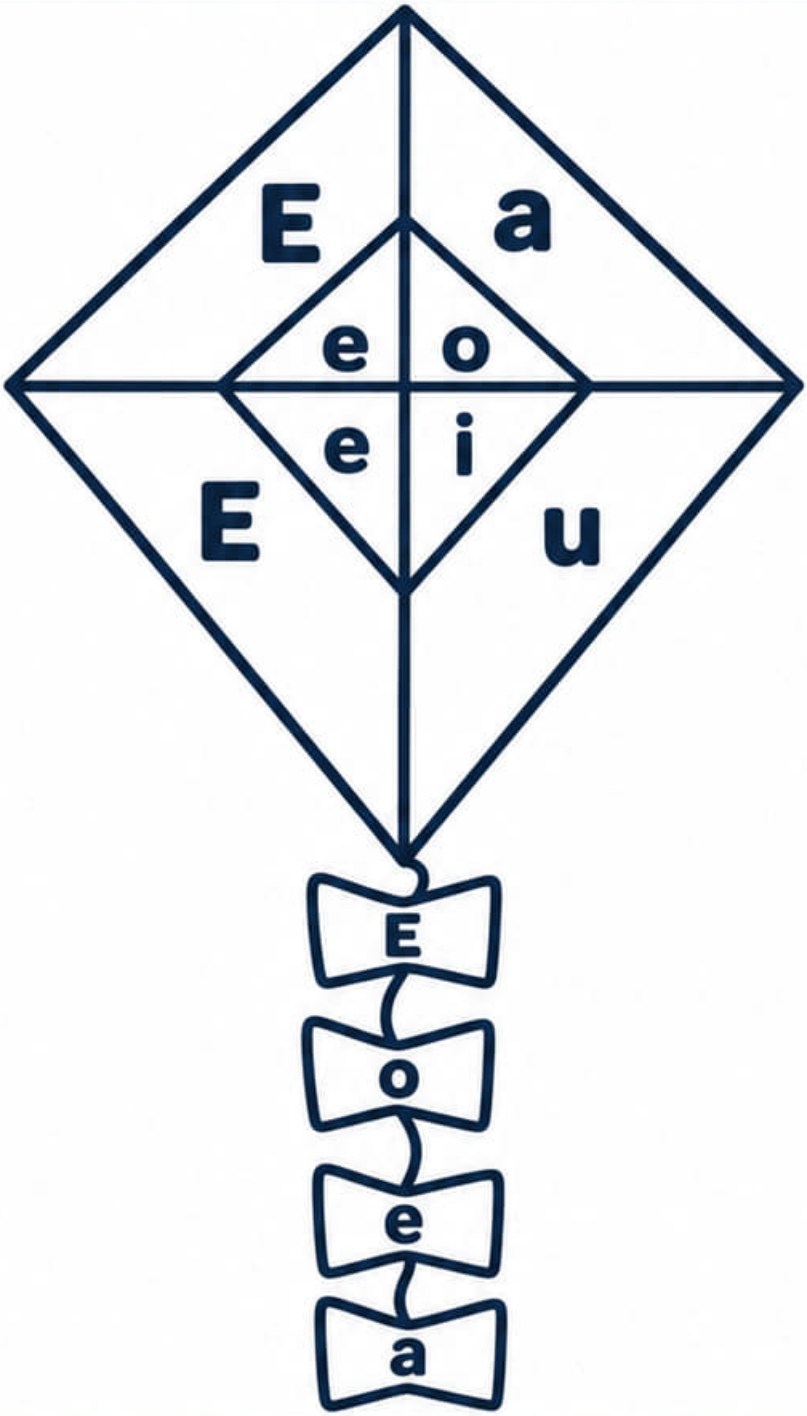
Imię: _____ Data: _____

KARTA 009

Koloruj według kodu: E

Pola z literą E lub e pokoloruj na niebiesko. Pozostałe pola pokoloruj na żółto.

E e = niebieski • inne litery = żółty



Wskazówka dla nauczyciela

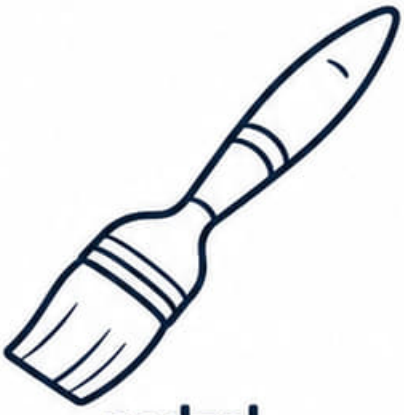
Przed kolorowaniem połóż obok karty dwie kredki: niebieską i żółtą. Dziecko najpierw szuka E i e, a dopiero potem koloruje resztę. Na niebiesko będzie 6 pól: 4 na latawcu i 2 na kokardkach.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 010

Litera Ę: ręka i gęś

Litera ę też mieszka w środku słów. Znajdź ę w podpisach i pokoloruj te obrazki.



pędzel



ręka



gęś

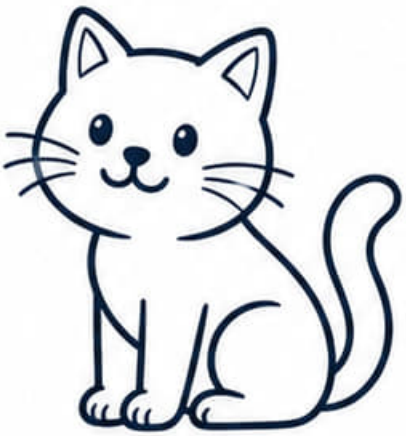


ręcznik

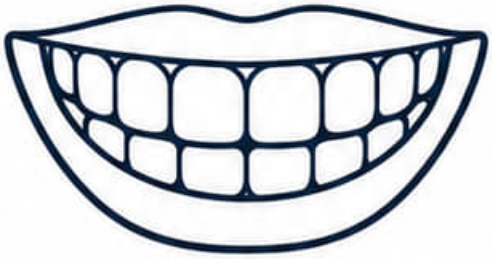


dom

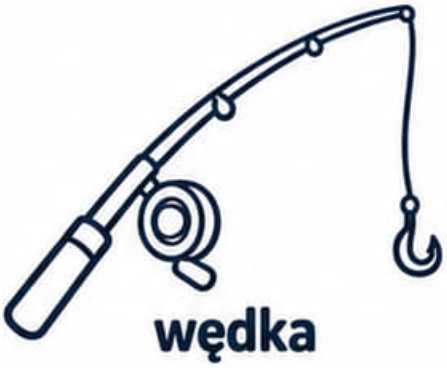
Ę ę



kot



zęby



wędka

Wskazówka dla nauczyciela

Litera ę wygląda jak e z ogonkiem. Porównajcie ją z literą ą z poprzednich kart: obie mają ogonek, ale są różnymi literami. Odpowiedź: ręcznik, wędka, zęby, pędzel. Kot i dom nie mają ę.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 011

Detektyw liter: Ę ę

Znajdź na drzewie litery Ę i ę. Pokoloruj te listki na zielono.



Wskazówka dla nauczyciela

Uwaga na pułapki: na drzewie są też litery **e** bez ogonka oraz **ą** z ogonkiem. Poproś dziecko, aby przy każdym listku powiedziało: „ma ogonek“ albo „nie ma ogonka“. Zielonych listków będzie 10: 4 z **Ę** i 6 z **ę**.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 012

Zaznacz Ę w słowach

W każdym słowie ukryła się litera ę. Znajdź ją i otocz kółkiem.



r ę k a



g ę ś



t ę c z a



k s i ę ż y c



d z i ę c i o ł



k r ę g l e

Wskazówka dla nauczyciela

Najpierw przeczytaj dziecku całe słowo i pokaż obrazek. Potem przesuwajcie palcem po literach od lewej do prawej, aż dojdziecie do litery z ogonkiem. W każdym słowie jest dokładnie jedna litera ę.

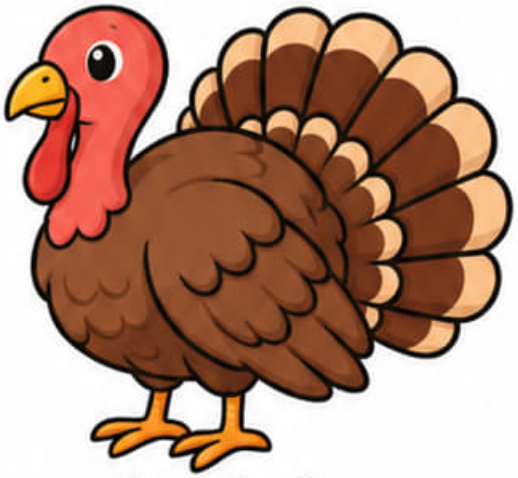
Imię: _____ Data: _____

KARTA 013

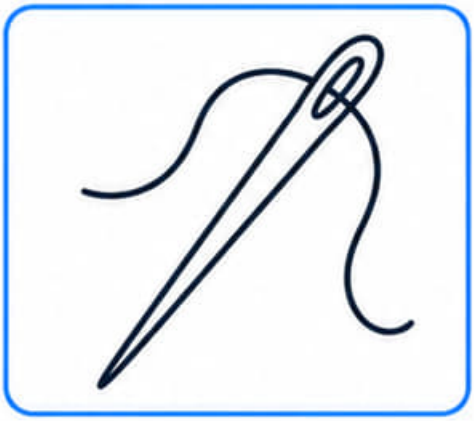
Litera I jak indyk

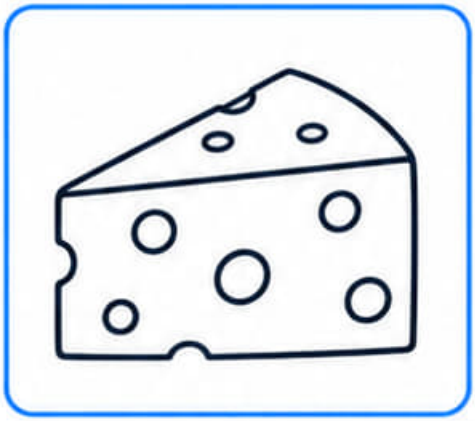
Powiedz głośno: indyk. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę I.

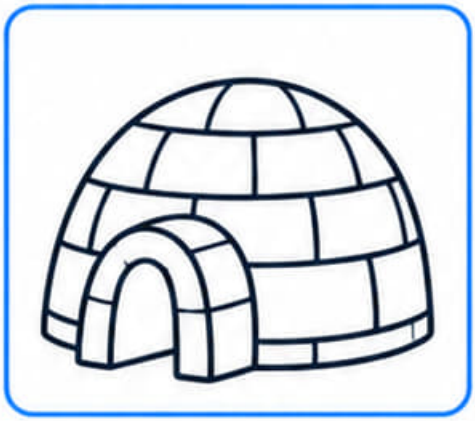
I i



indyk

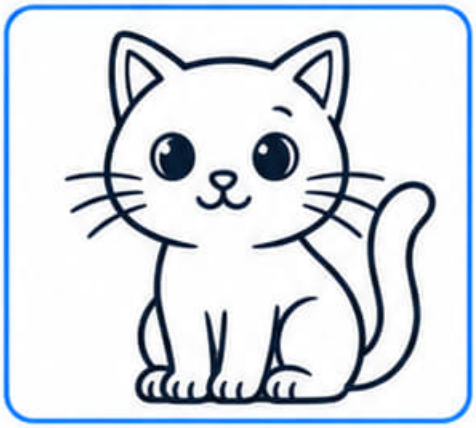












Wskazówka dla nauczyciela

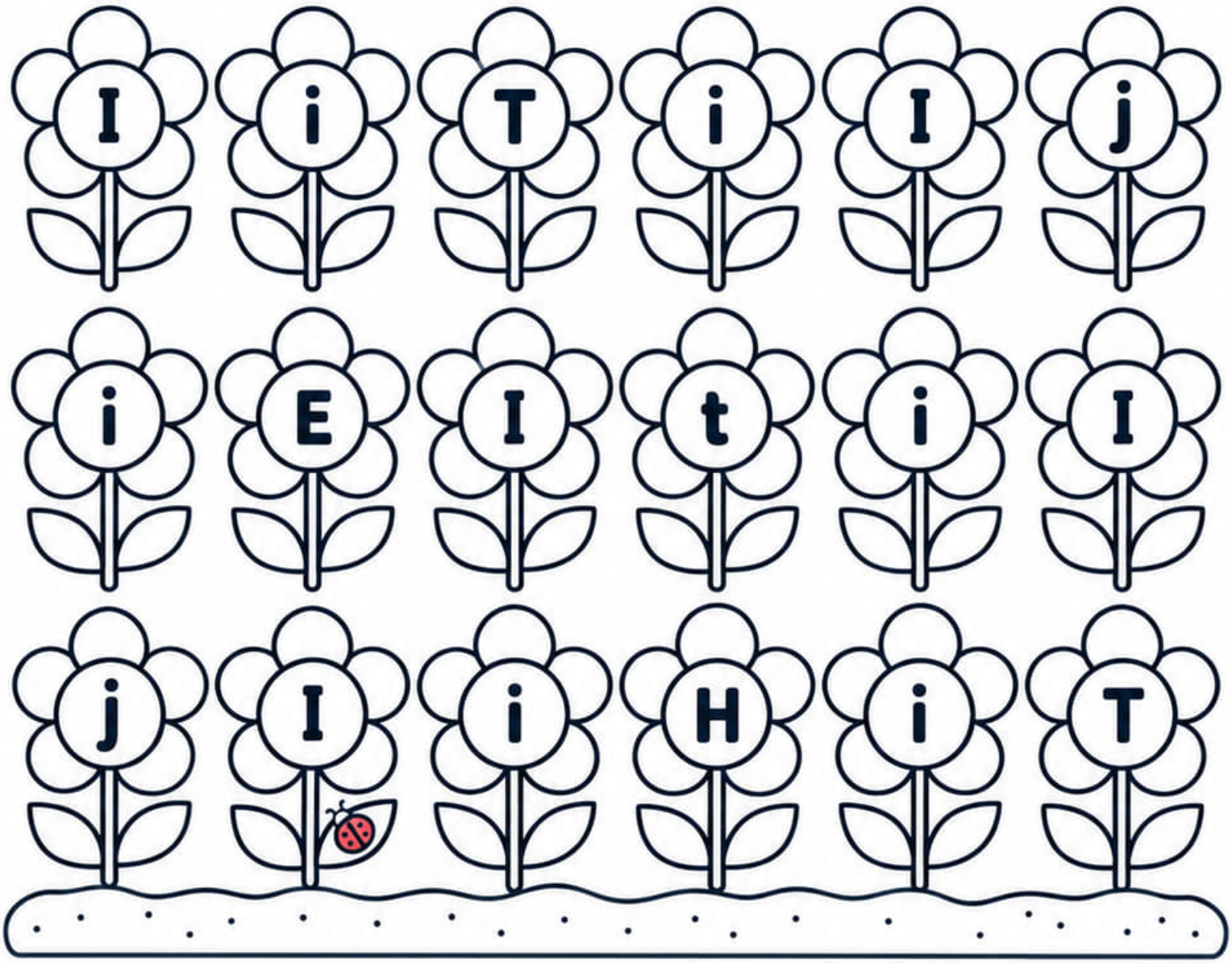
Mała litera i ma kropkę nad głową, a wielkie I jest prostą kreską. Pokaż to dziecku palcem w powietrzu. Odpowiedź: igła, igloo, irys. Ser, but i kot zaczynają się od innych liter.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 014

Detektyw liter: I i

Znajdź w ogródku litery I oraz i. Pokoloruj płatki tych kwiatków.



Wskazówka dla nauczyciela

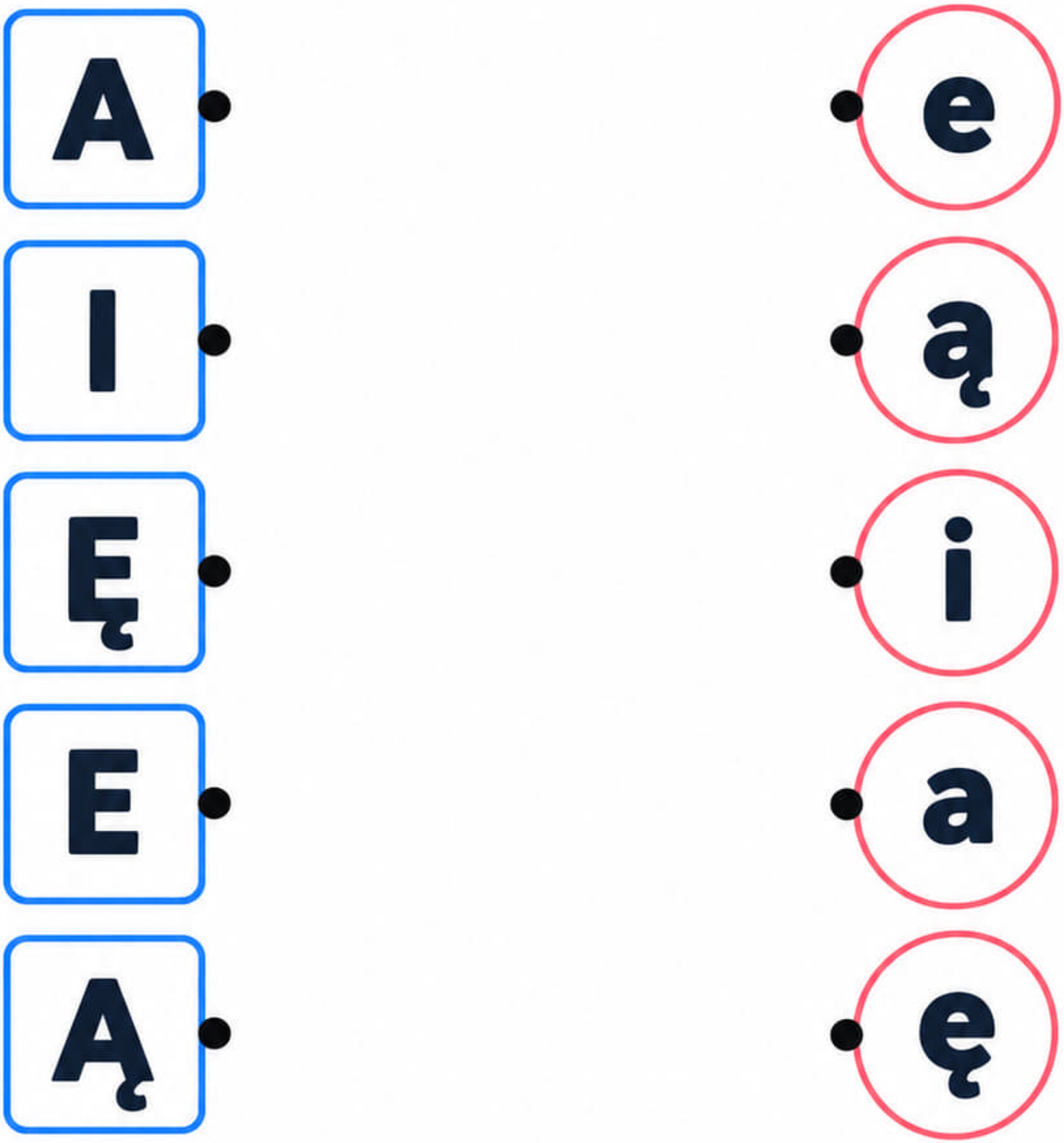
Litery j oraz t mają podobne kreski, więc łatwo się pomylić. Zapytaj dziecko: „Czy ta litera ma ogonek na dole?”. Litera i go nie ma. W ogródku rośnie 5 kwiatków z I i 6 kwiatków z i.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 015

Połącz wielką i małą: I i

Każda wielka litera szuka swojej małej siostry. Połącz je linią.



Wskazówka dla nauczyciela

Ta karta utrwala wszystkie poznane już samogłoski. Zacznijcie od pary I i, a potem przejdźcie do pozostałych. Pary: A–a, I–i, Ę–ę, E–e, Ą–ą. Każdą połączoną parę dziecko może nazwać głośno.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 016

Litera O jak osa

Powiedz głośno: osa. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę O.

O o



osa













Wskazówka dla nauczyciela

Litera O jest okrągła jak kółko. Narysujcie razem palcem w powietrzu duże O, a potem małe *o*. W słowie *dom* też słychać *o*, ale nie na początku. Odpowiedź: *oko*, okno, owca, okulary.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 017

Detektyw liter: O o

Złap bańki z literą O lub o. Pokoloruj je na niebiesko.

O	o	C	o	D
a	O	o	e	O
o	c	O	a	o
O	e	o	C	O

Wskazówka dla nauczyciela

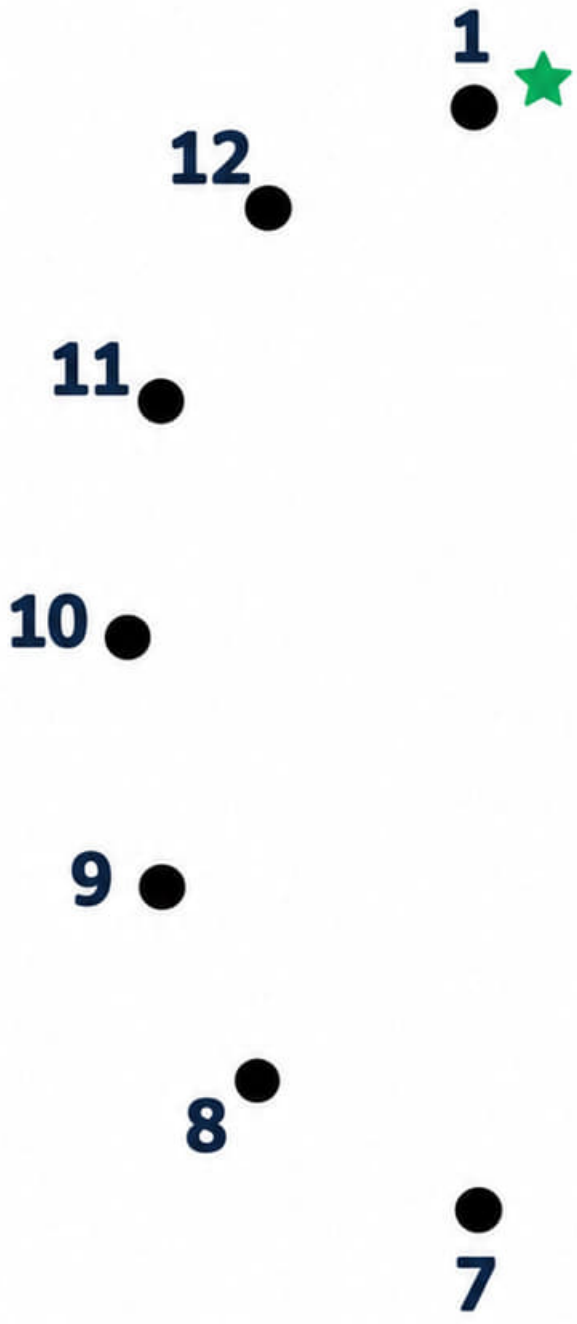
Litera C wygląda jak O, które się nie domknęło. Poproś dziecko, aby sprawdziło palcem, czy kółko jest zamknięte. W bańkach ukryło się 6 wielkich liter O i 6 małych liter o.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 018

Kropka po kropce: O

Połącz kropki od 1 do 12. Jaka litera się ukryła? Nazwij ją głośno.





Wskazówka dla nauczyciela

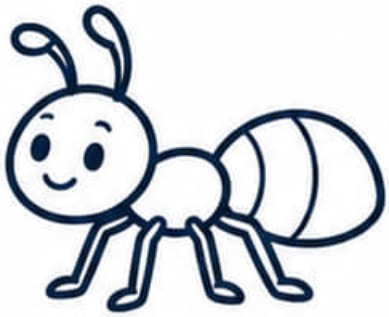
Na koniec połącz kropkę 12 z kropką 1, żeby litera się zamknęła. Dziecku, które nie zna jeszcze liczb, pokazuj kolejne kropki palcem. Odpowiedź: litera O. Możecie potem narysować w środku uśmiechniętą buzię.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 019

Litera Ó: ogórek i król

Litera ó ma kreseczkę na górze. Znajdź ó w podpisach i pokoloruj te obrazki.

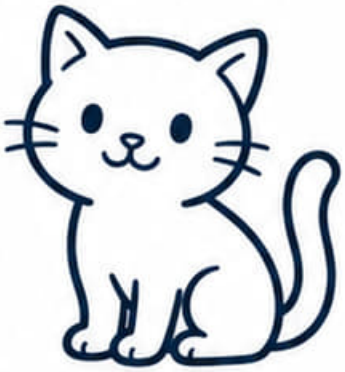


mrówka



góra

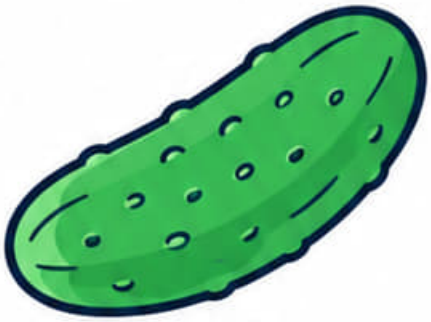
Ó ó



kot



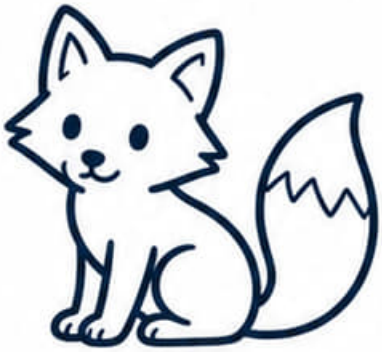
stół



ogórek



ołówek



lis



król

Wskazówka dla nauczyciela

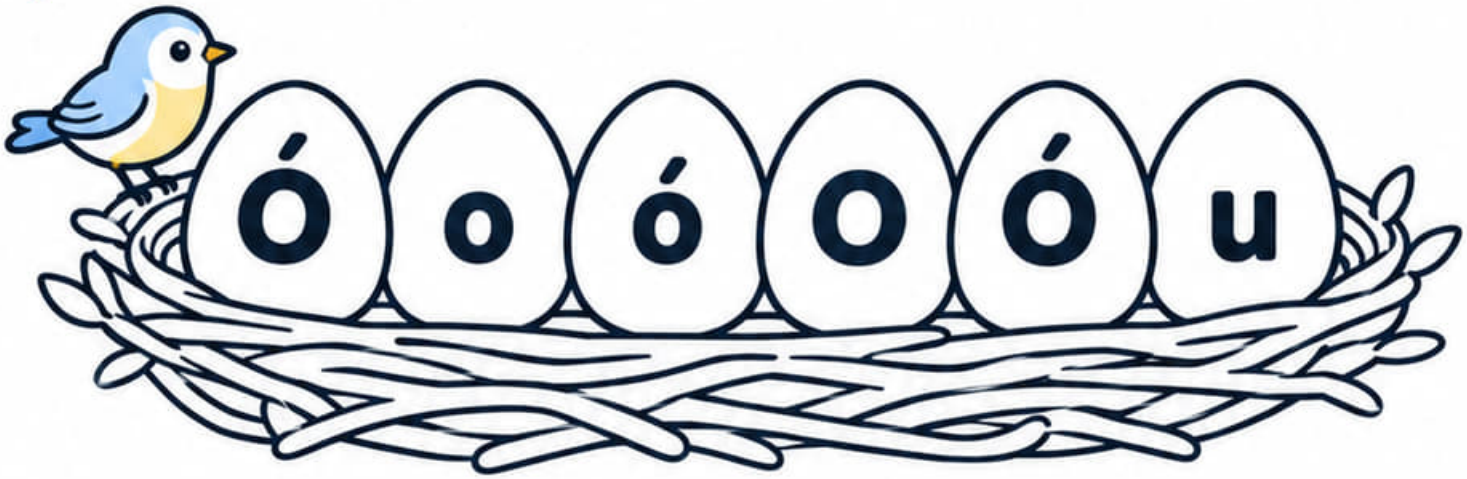
Ó brzmi tak samo jak u, ale pisze się inaczej. Pokaż dziecku kreseczkę nad literą i porównajcie ó z literą o bez kreseczki. Odpowiedź: mrówka, góra, stół, ołówek. W słowie kot jest zwykłe o.

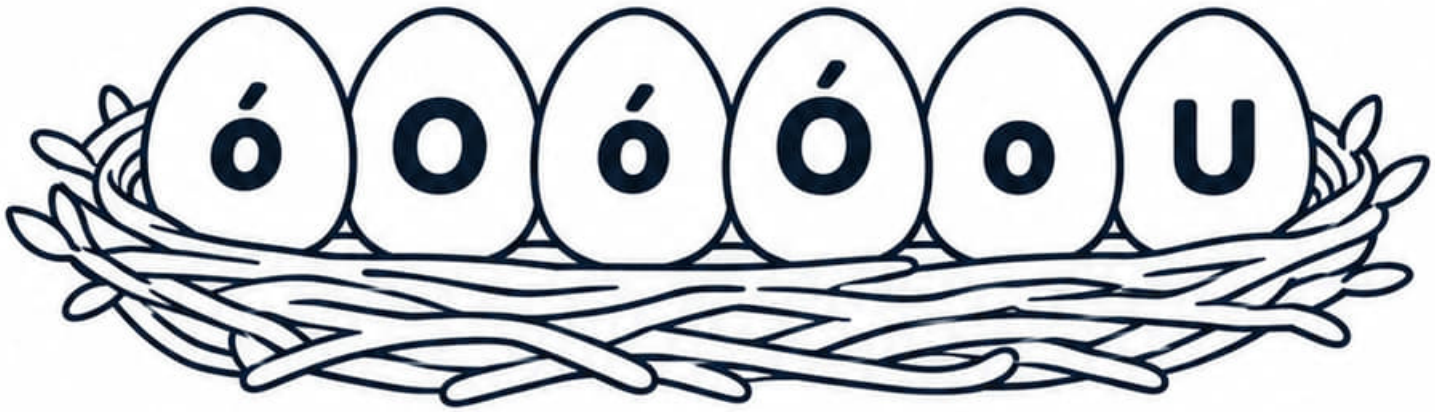
Imię: _____ Data: _____

KARTA 020

Detektyw liter: Ó ó

Znajdź jajka z literą Ó lub ó. Pokoloruj je na żółto.







Wskazówka dla nauczyciela

Zanim dziecko pokoloruje jajko, niech sprawdzi, czy nad literą jest kreseczka. Jajka z O i o bez kreseczki zostają białe. W gniazdach leży 5 jajek z Ó i 5 jajek z ó.

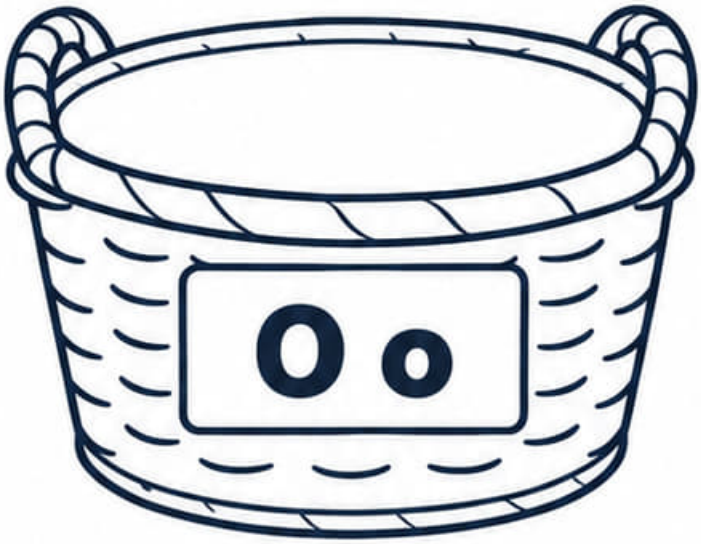
Imię: _____ Data: _____

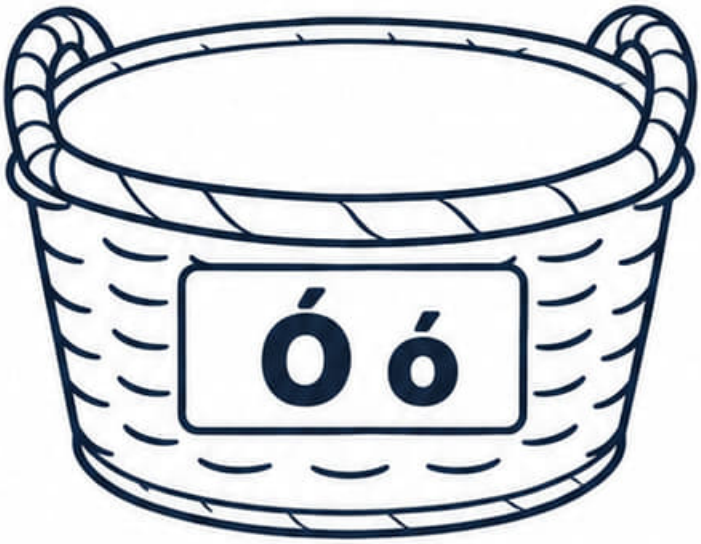
KARTA 021

Ó czy O? Posortuj

Do którego koszyka pasuje każda litera? Połącz kartoniki z koszykami.

O	Ó	o	ó
ó	O	Ó	o





Wskazówka dla nauczyciela

Wersja do wycinania: wytnij kartoniki i poproś dziecko, aby włożyło je do właściwego koszyka. Do każdego koszyka pasują 4 kartoniki. Przy każdym ruchu mówcie: „z kreseczką" albo „bez kreseczki".

Imię: _____ Data: _____

KARTA 022

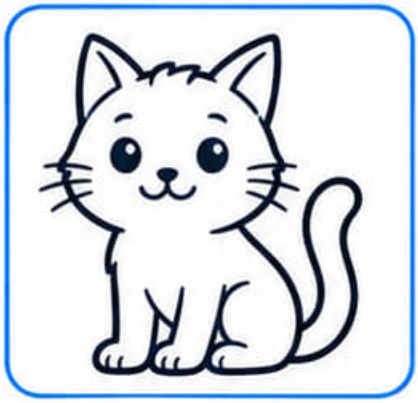
Litera U jak ul

Powiedz głośno: ul. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę U.

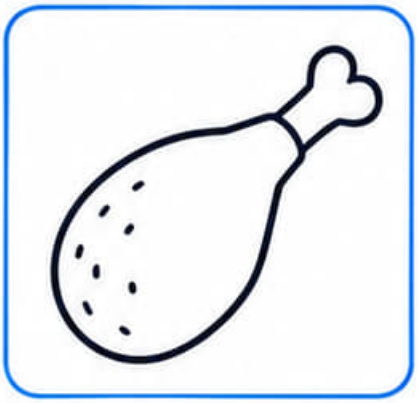


U u













ul

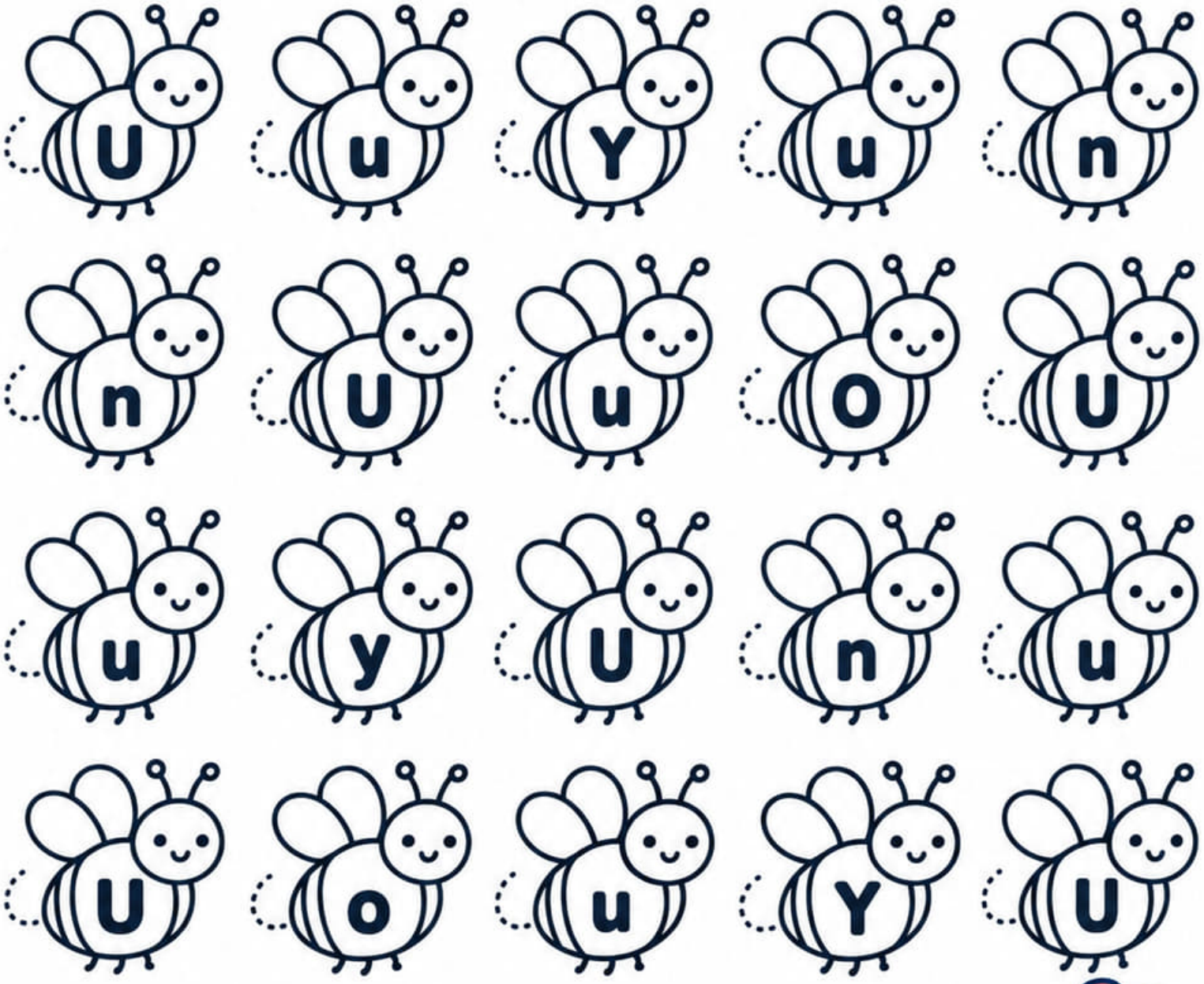
Wskazówka dla nauczyciela

Ul to dom pszczół. Porozmawiajcie, kto mieszka w ulu i co robią pszczoły. Litera U wygląda jak kubeczek, do którego można coś nalać. Odpowiedź: ucho, usta, udko. Kot, lis i dom nie pasują.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 023

Detektyw liter: U u

Które pszczółki niosą literę U lub u? Pokoloruj je.





Wskazówka dla nauczyciela

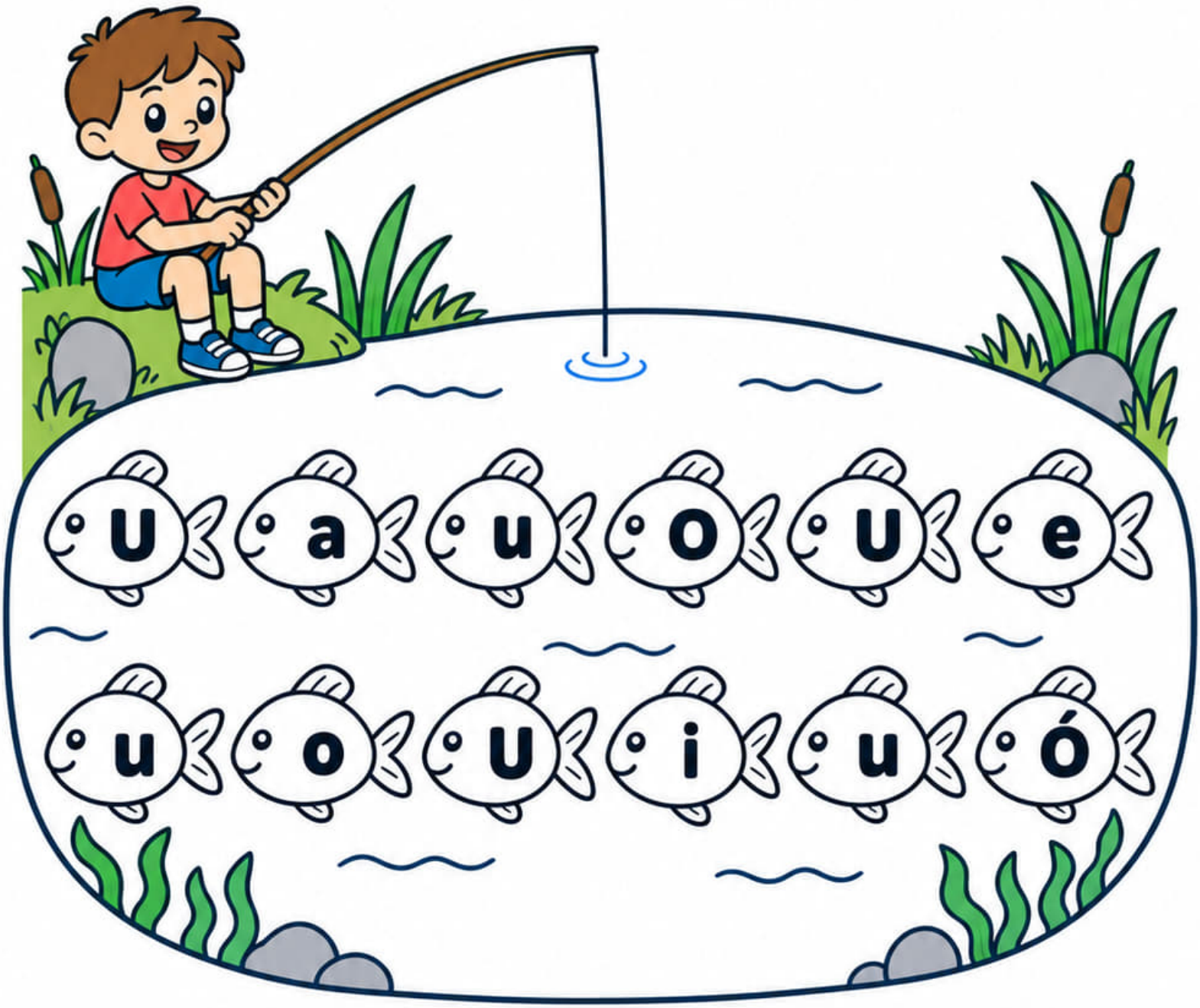
Mała litera **n** wygląda jak **u** postawione do góry nogami. Możesz obrócić kartkę i pokazać to dziecku. Wśród pszczółek jest 6 liter U i 6 liter u. Pozostałe pszczółki zostają białe.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 024

Łowimy litery U

Pomóż Kubie złowić rybki z literą U lub u. Pokoloruj je.



Wskazówka dla nauczyciela

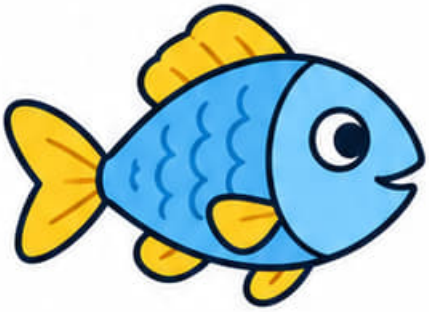
Zabawę można przenieść na podłogę: wytnij papierowe rybki z literami, przyczep do nich spinacze i łówcie je wędką z magnesem. Dziecko nazywa każdą złowioną literę. Na karcie są 3 rybki z U i 3 rybki z u.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 025

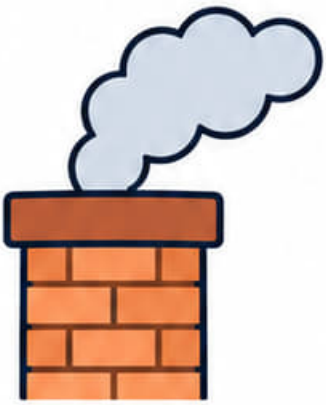
Litera Y: ryba i dym

Litera y mieszka w środku słów. Znajdź y w podpisach i pokoloruj te obrazki.



ryba

Yy



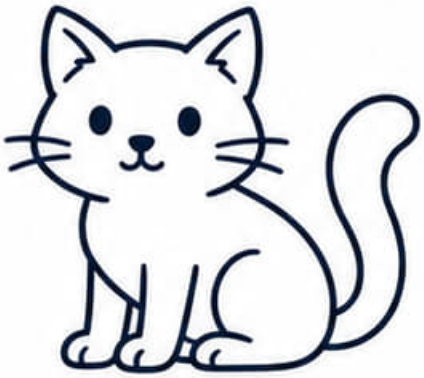
dym



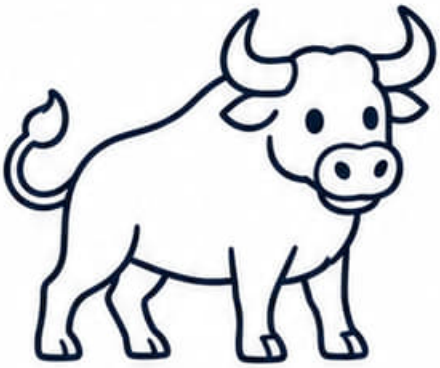
dynia



mysz



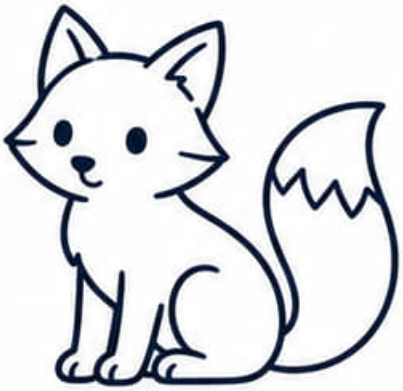
kot



byk



motyl



lis

Wskazówka dla nauczyciela

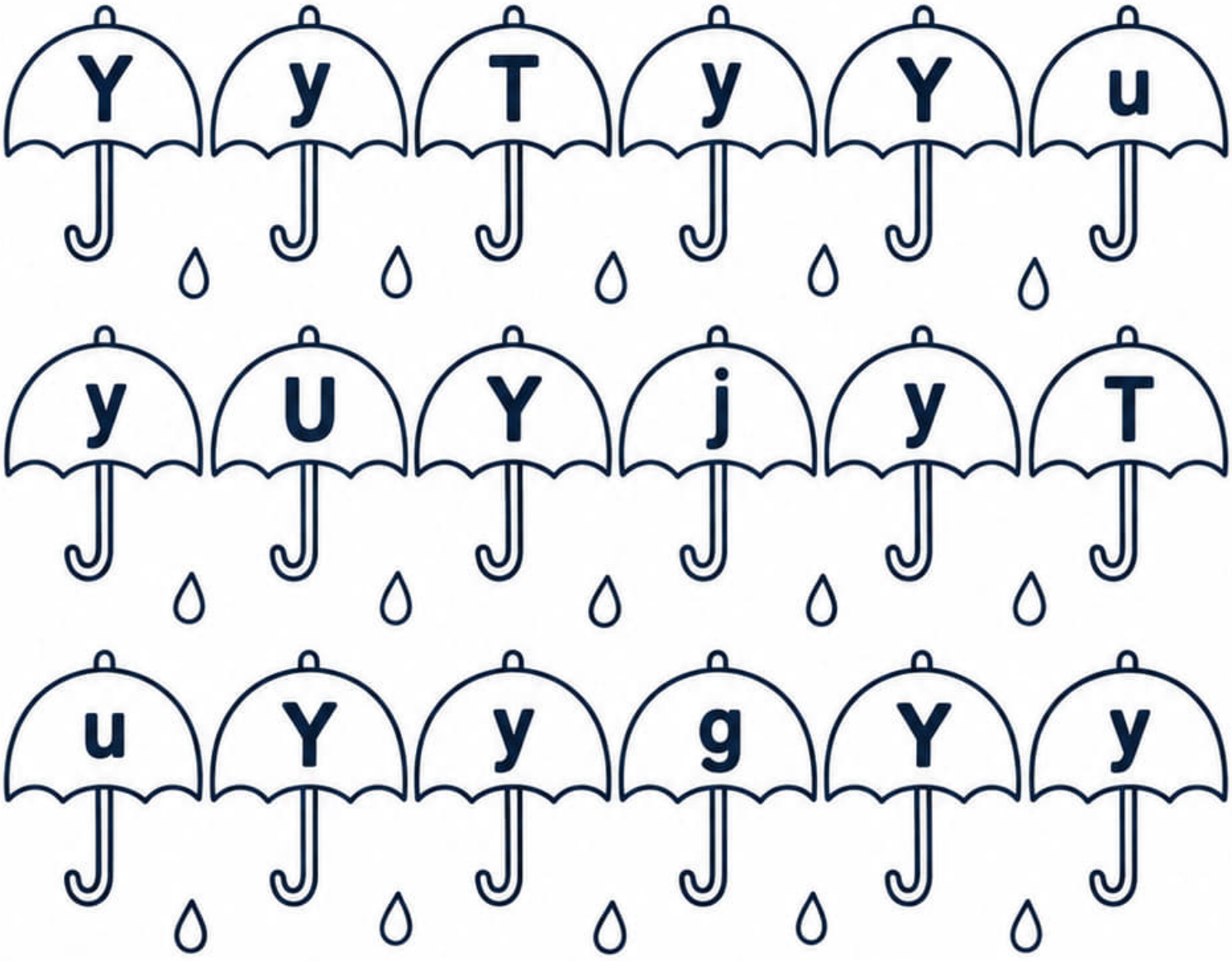
Polskie słowa prawie nigdy nie zaczynają się *od y*, dlatego szukamy tej litery w środku wyrazu. Uwaga: w słowie *lis* jest litera *i*, a nie *y*. Odpowiedź: *dynia*, *mysz*, *byk*, *motyl*.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 026

Detektyw liter: Y y

Pada deszcz! Znajdź parasole z literą Y lub y i pokoloruj je.



Wskazówka dla nauczyciela

Litery **y**, **j** i **g** mają ogonek na dole, ale każda wygląda trochę inaczej. Porównajcie je razem, zanim dziecko zacznie kolorować. Do pokolorowania jest 5 parasoli z Y i 6 parasoli z **y**.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 027

Y czy U? Znajdź różnicę

Otocz kółkiem każdą literę Y lub y. Każdą literę U lub u przekreśl.



Y U y u Y U

u y U Y u y

Y u Y U y U

y U u y Y u

Wskazówka dla nauczyciela

Y ma rozłożone ramiona i jedną nogę, a U wygląda jak kubeczek. Dziecko może pokazać obie litery całym ciałem: ręce w górę na Y, obie ręce w górę, równolegle, na U. W każdym rzędzie są 3 litery Y i 3 litery U.

Moduł 2

Spółgłoski, część 1



Karty 028–060

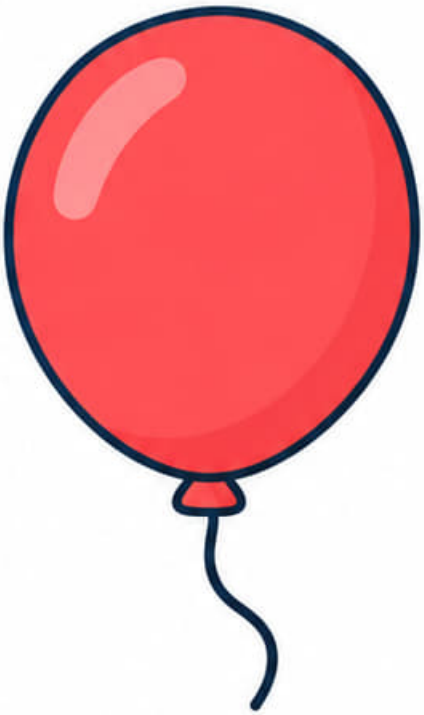
Imię: _____ Data: _____

KARTA 028

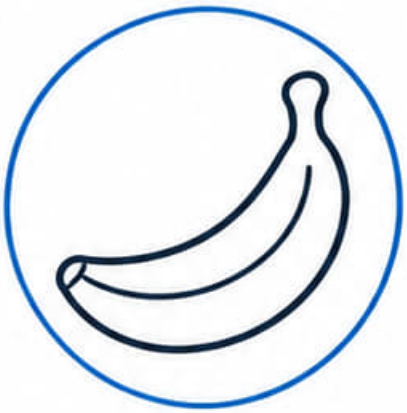
Litera B jak balon

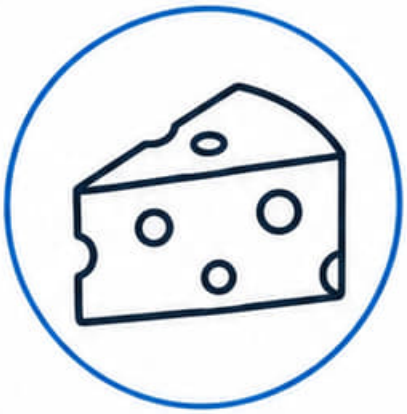
Powiedz głośno: balon. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę B.

B b



balon













Wskazówka dla nauczyciela

Głoskę b wymawiamy krótko, z zamkniętymi ustami, jak przy pękającym balonie: „b!”. Unikajcie przeciągania „by”. Odpowiedź: banan, but, bęben, biedronka. Ser i okno nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 029

Detektyw liter: B b

Znajdź klocki z literą B lub b. Pokoloruj je na czerwono.

B	b	R	b
d	B	b	p
b	D	B	B
P	b	d	b
b	p	B	D



Wskazówka dla nauczyciela

Litery b, d i p łatwo pomylić, bo różnią się tylko kierunkiem.
Podpowiedź: małe b ma brzuszek z prawej strony na dole.
Do pokolorowania jest 5 klocków z B i 7 klocków z b.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 030

Balony z literą B

Ola trzyma dziesięć balonów. Pokoloruj tylko te, na których jest obrazek zaczynający się na B.



Wskazówka dla nauczyciela

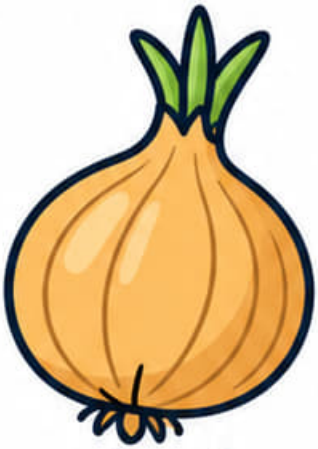
Nazwijcie razem **wszystkie obrazki** i przy każdym zapytaj: „Słyszysz **b** na początku?". Odpowiedź: burak, bocian, bałwan, budzik, bułka. Kot, ser, dom, ryba i okno zaczynają się od innych głosek. Policzcie na koniec pokolorowane balony.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 031

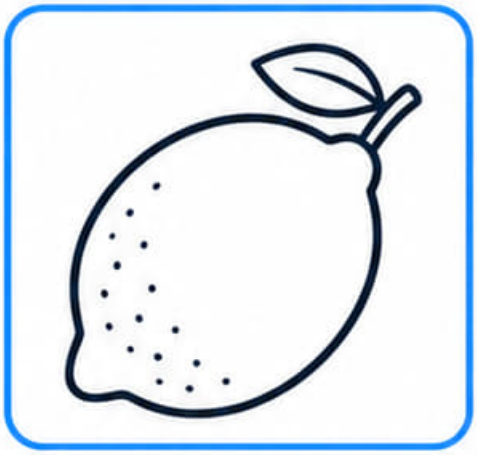
Litera C jak cebula

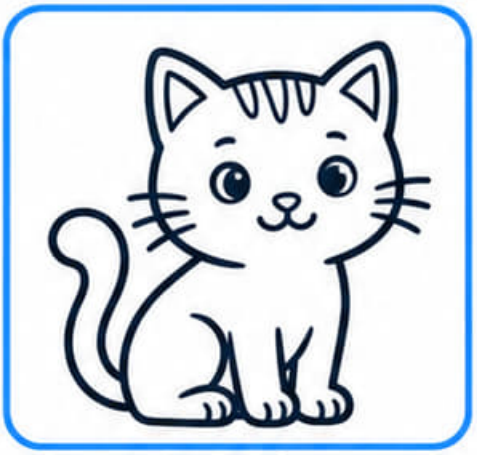
Powiedz głośno: cebula. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę C.



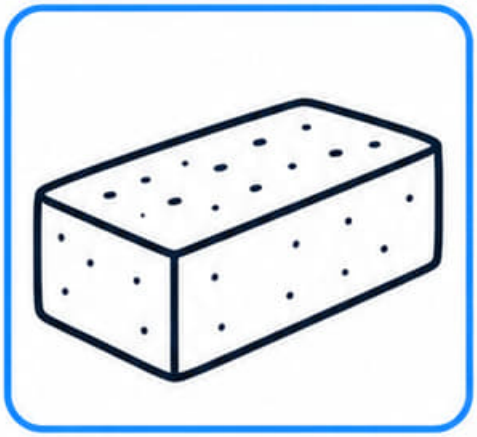
cebula

C c













Wskazówka dla nauczyciela

Głoska c brzmi jak cichy syk lokomotywy: „ccc". Zabawcie się w pociąg i powtarzajcie ją razem. Litera C wygląda jak niedokończone kółko. Odpowiedź: cytryna, cukierek, cegła, cyrk. Kot i dom nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 032

Detektyw liter: C c

Zbierz na plaży muszelki z literą C lub c. Pokoloruj je.



Wskazówka dla nauczyciela

C to otwarte kółko, a O jest zamknięte. G ma dodatkowo małą kreskę. Poproś dziecko, aby przy każdej muszelce sprawdziło, czy kółko jest otwarte. Na plaży leży 6 muszelek z C i 6 muszelek z c.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 033

Połącz wielką i małą: C c

Połącz linią wagonik z wielką literą z wagonikiem z tą samą małą literą.





Wskazówka dla nauczyciela

Litery C i c, a także O i o, wyglądają prawie tak samo, różnią się tylko wielkością. Trudniejsze są więc pary B–b i E–e, które wyglądają inaczej.
Pary: C–c, B–b, O–o, A–a, U–u, E–e.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 034

Litera ć jak ćma

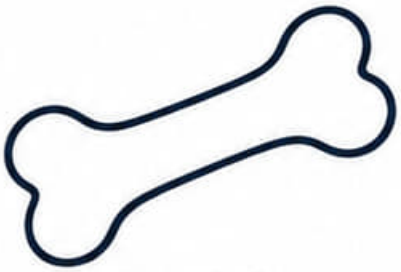
Litera ć ma kreseczkę na górze. Znajdź ć w podpisach i pokoloruj te obrazki.



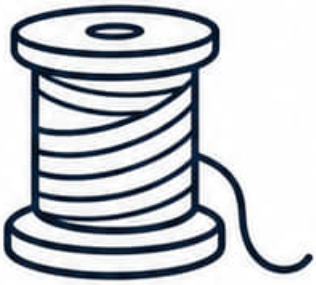
liść



kot



kość



nić



dom



lew

Ć ć



ćma

Wskazówka dla nauczyciela

Litera ć często stoi na końcu słowa. Ćma to nocny motyl, który lata wokół lampy. Porównajcie ć z literą c bez kreseczki z poprzednich kart. Odpowiedź: liść, kość, nić. Kot, dom i lew nie mają ć.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 035

Detektyw liter: Ć ć

Ćma szuka swoich lampionów. Pokoloruj lampiony z literą Ć lub ć.



Ć c ć C Ć ś

ć C ć Ć c Ś

c Ć ć ś Ć ć

Wskazówka dla nauczyciela

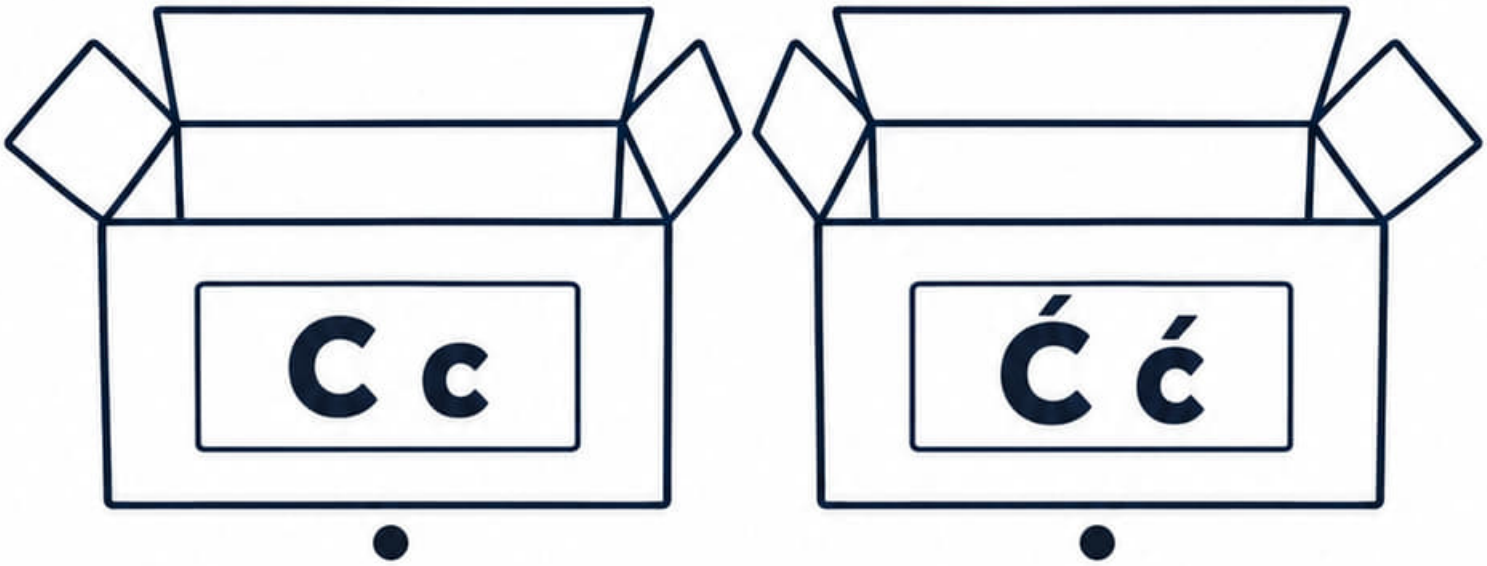
Na tej karcie są też litery c bez kreseczki oraz litery ś z kreseczką, ale o innym kształcie. Dziecko sprawdza dwie rzeczy: kształt otwartego kółka i kreseczkę na górze. Do pokolorowania jest 5 lampionów z Ć i 5 lampionów z ć.

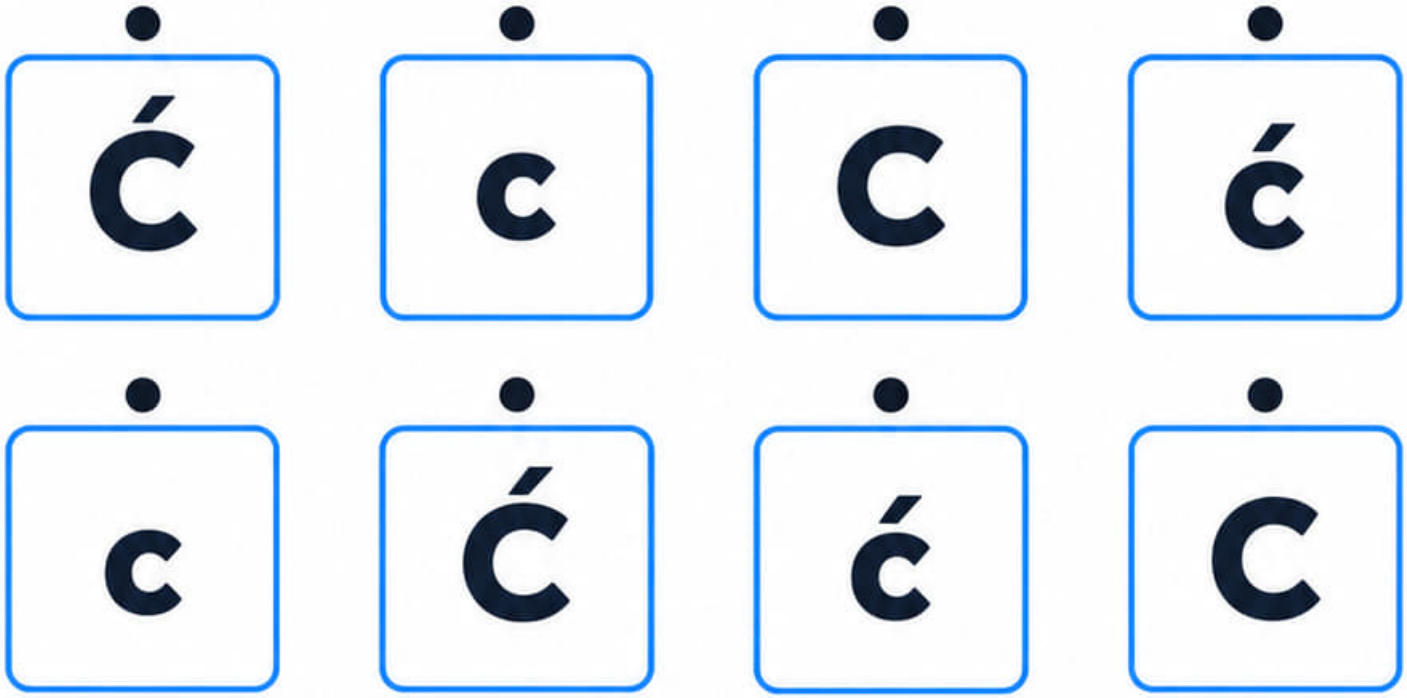
Imię: _____ Data: _____

KARTA 036

Ć czy C? Posortuj

Do którego pudełka pasuje każda litera? Połącz kartoniki z pudełkami.





Wskazówka dla nauczyciela

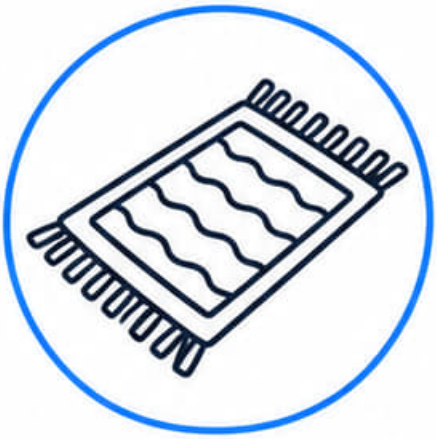
Najpierw przeczytaj dziecku obie etykiety i pokaż, czym się różnią. Do każdego pudełka pasują 4 kartoniki. Możesz też wyciąć kartoniki i włożyć je do dwóch prawdziwych pudełek po butach.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 037

Litera D jak dom

Powiedz głośno: dom. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę D.







D d



dom







Wskazówka dla nauczyciela

Porozmawiajcie o swoim domu: kto w nim mieszka i co w nim jest. Wielka litera D wygląda jak połowa koła przyklejona do kreski. Odpowiedź: delfin, dinozaur, drzewo, dywan. Kot i ser nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 038

Detektyw liter: D d

W których oknach mieszka litera D lub d?
Pokoloruj te okna na żółto.



Wskazówka dla nauczyciela

Małe d ma brzuszek z lewej strony, a małe b z prawej. Pokaż to na dłoniach: zaciśnij pięści z kciukami w górę – lewa ręka tworzy b, a prawa d. W oknach mieszka 6 liter D i 6 liter d. Pokolorowane okna wyglądają, jakby paliło się w nich światło.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 039

Labirynt z literą D

Pomóż Dorotce wrócić do domu. Idź tylko po polach z literą D lub d i pokoloruj je.

Start



D	b	p	O	B
d	P	b	a	p
D	d	D	b	O
B	p	d	P	b
O	b	D	d	D

Meta



Wskazówka dla nauczyciela

Labirynt jest pełen liter b i p, które przypominają d. Zanim dziecko pokoloruje pole, niech powie głośno, jaką literę widzi. Chodzimy tylko w bok, w górę lub w dół. Dobra droga ma **9** pól.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 040

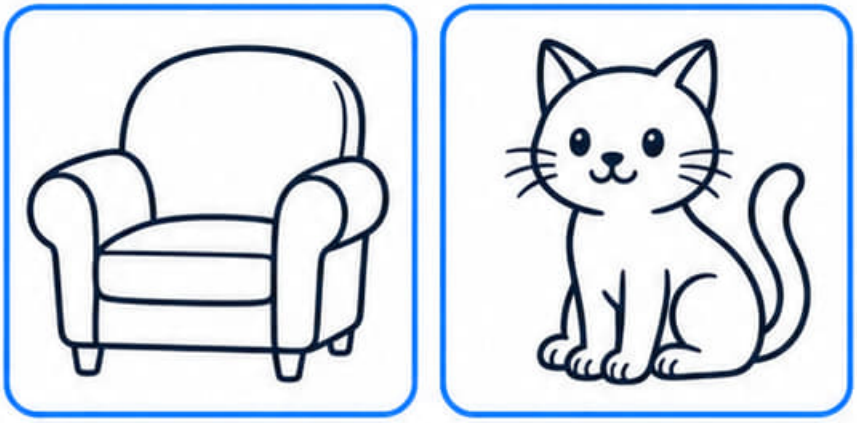
Litera F jak foka

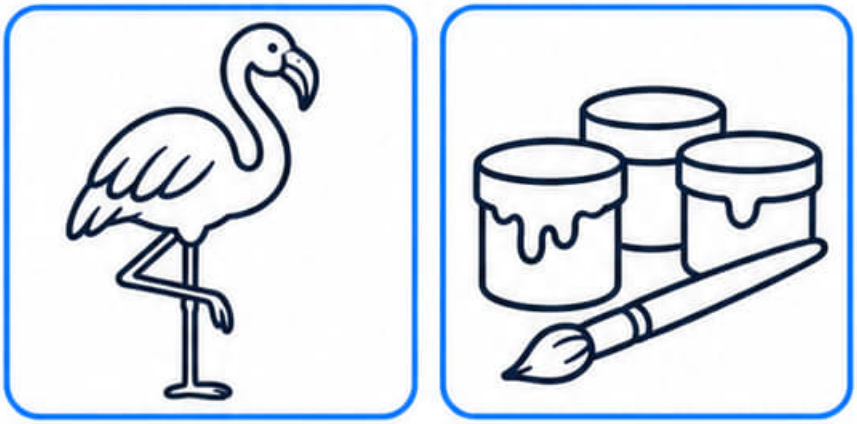
Powiedz głośno: foka. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę F.

F f



foka







Wskazówka dla nauczyciela

Głoska **f** brzmi jak dmuchanie na gorącą zupę: „fff". Połóżcie dłoń przed ustami i poczujcie powietrze. Odpowiedź: fotel, flaming, farby, fasola. Kot i dom nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 041

Detektyw liter: F f

Foka szuka kier z literą F lub f. Pokoloruj te kry na niebiesko.

F f E t F T

f E F f t F

T F f E f F



Wskazówka dla nauczyciela

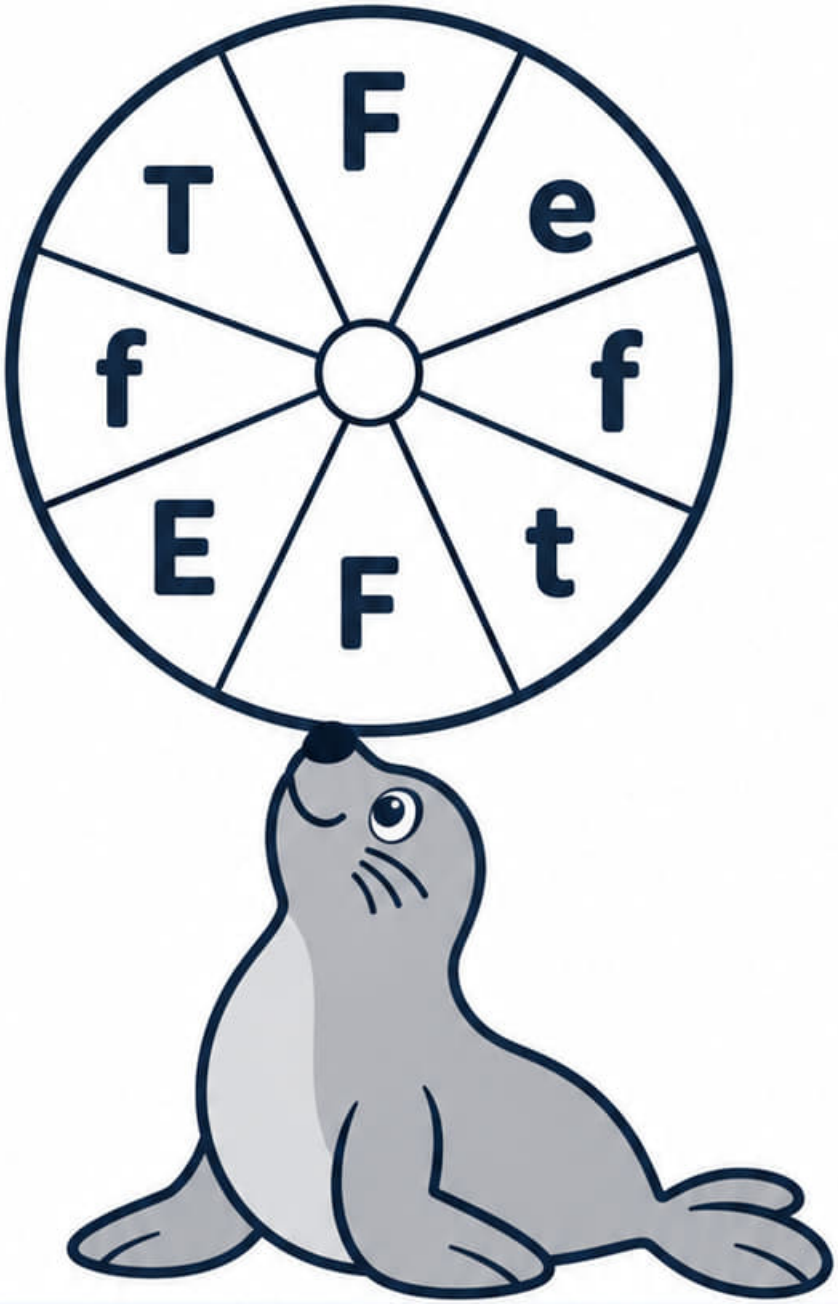
Małe f przypomina laskę z poprzeczką, a małe t jest niższe i ma zakręt na dole. Wielkie E ma o jedną kreskę więcej niż F.
Do pokolorowania jest 11 kier: 6 z F i 5 z f.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 042

Koloruj według kodu: F

Pola z literą F lub f pokoloruj na niebiesko.
Pozostałe pola pokoloruj na czerwono.

F f = niebieski • inne litery = czerwony



Wskazówka dla nauczyciela

Po pokolorowaniu piłka będzie w paski: niebieskie i czerwone na zmianę. Jeśli dziecko pomyli kolor, zapytaj, czy kolory na piłce zmieniają się po kolei. To naturalna podpowiedź. Niebieskie będą 4 pola.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 043

Litera G jak gitara

Powiedz głośno: gitara. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę G.

G g



gitara

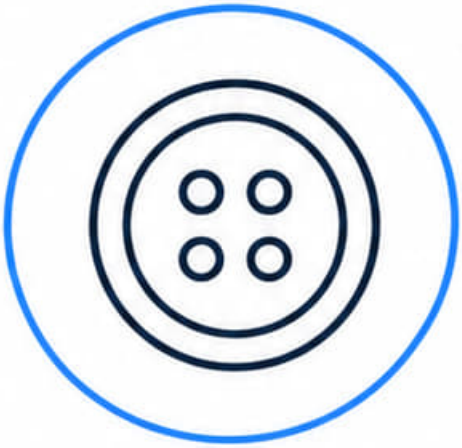












Wskazówka dla nauczyciela

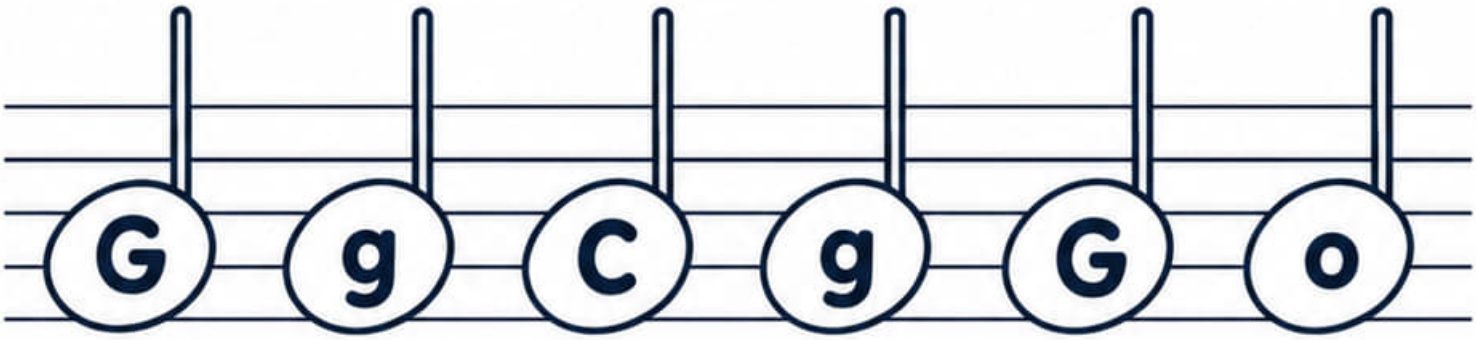
Zagrajcie na niby na gitarze i za każdym razem powiedzcie krótko: „g, g, g". Wielkie G jest podobne do C, ale ma małą kreskę w środku. Odpowiedź: *grzyb, gruszka, gwiazda, guzik. Kot i dom nie pasują.*

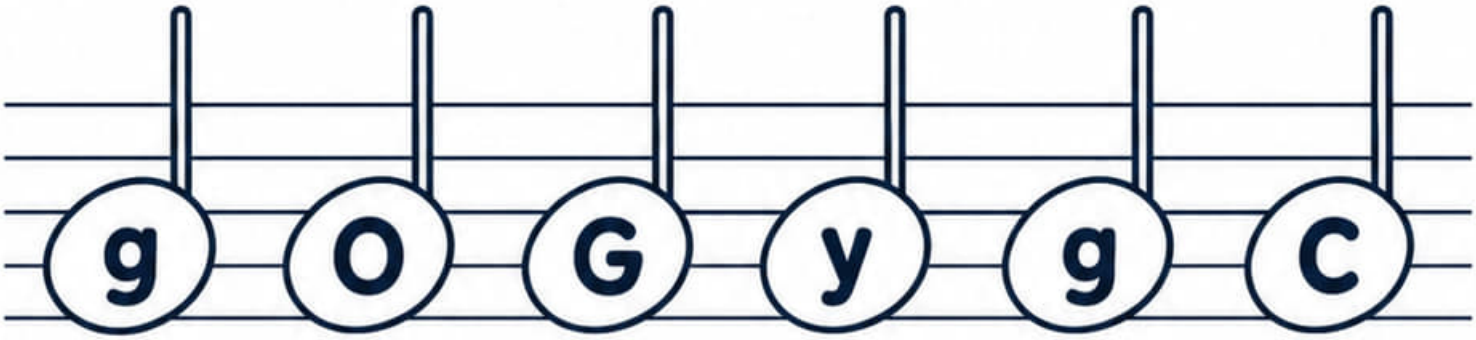
Imię: _____ Data: _____

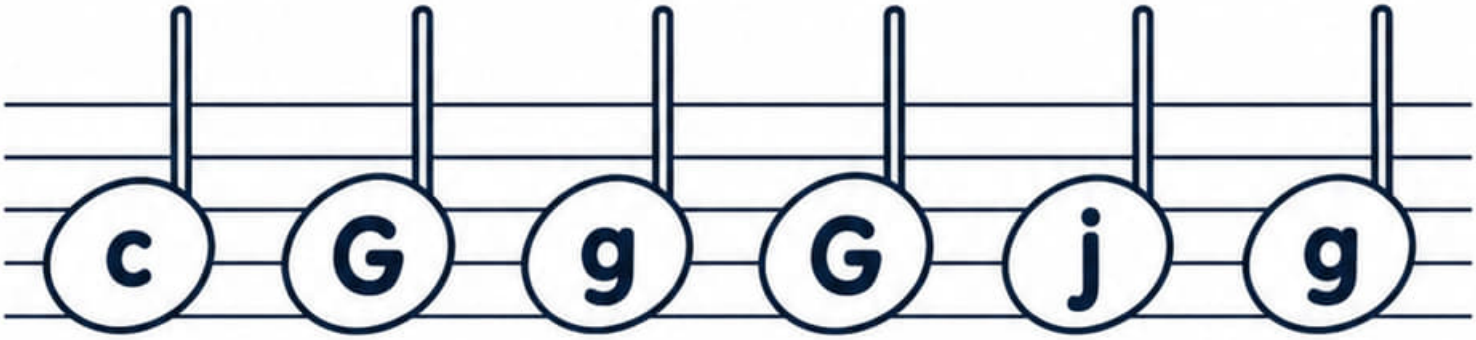
KARTA 044

Detektyw liter: G g

Które nutki śpiewają literę G lub g? Pokoloruj je.







Wskazówka dla nauczyciela

Małe g ma brzuszek na górze i ogonek na dole. Litery y i j też mają ogonek, ale nie mają brzuszka. Możecie śpiewać „g, g, g" przy każdej znalezionej nutce. Do pokolorowania jest 5 nutek z G i 6 nutek z g.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 045

Kropka po kropce: G

Połącz kropki od 1 do 14. Jaka litera się ukryła? Nazwij ją głośno.



Wskazówka dla nauczyciela

Tej litery nie zamykamy: kreska kończy się w środku, przy kropce 14. Po połączeniu kropek porównajcie G z literą C. Czym się różnią? Odpowiedź: litera G ma dodatkową kreseczkę.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 046

Litera H jak hipopotam

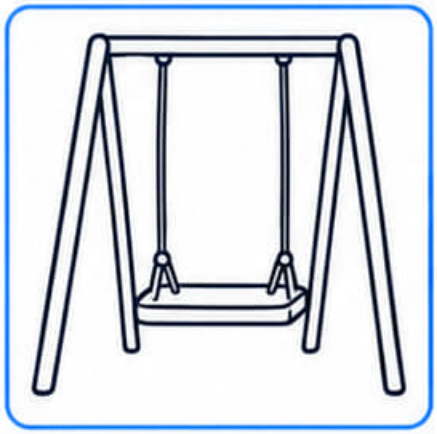
Powiedz głośno: hipopotam. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę H.

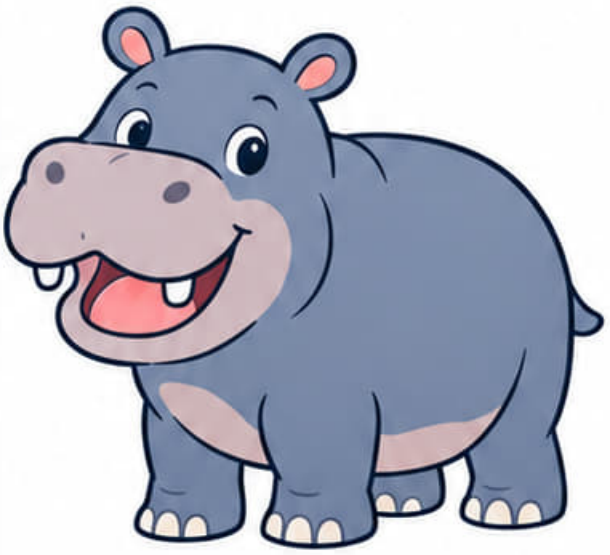




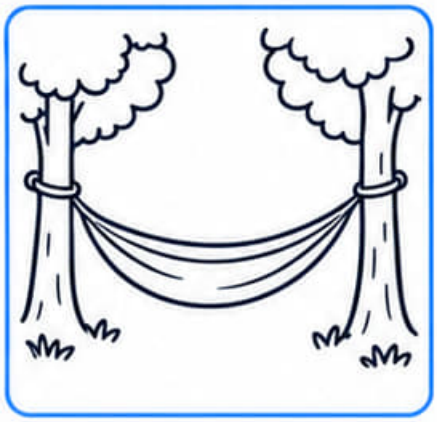
H h











hipopotam

Wskazówka dla nauczyciela

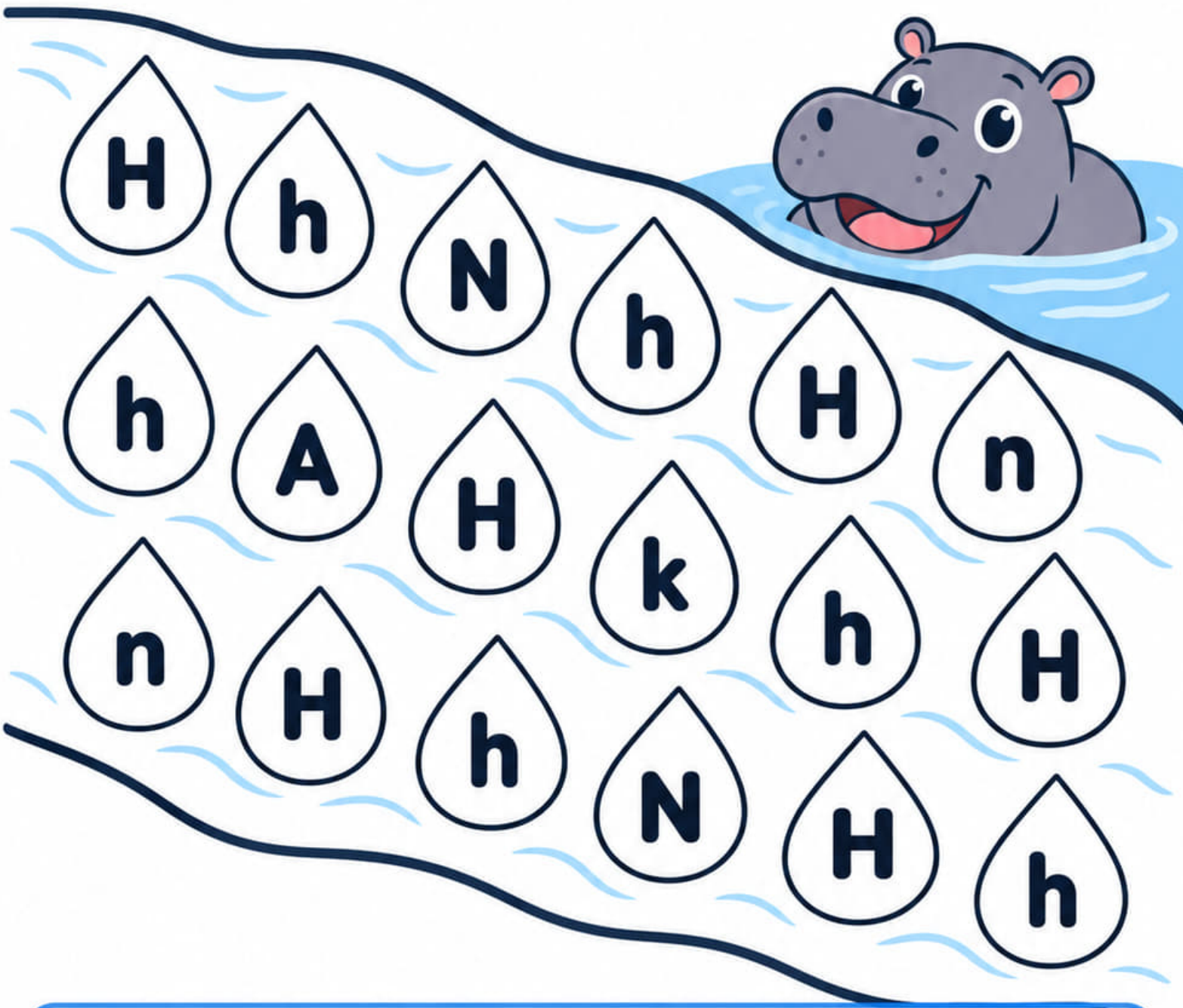
Głoska **h** brzmi jak ciepły oddech na zimną szybę: „hhh". Chuchnijcie razem na dłonie. Wielkie **H** wygląda jak drabinka z jednym szczebelkiem. Odpowiedź: helikopter, hulajnoga, huśtawka, hamak.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 047

Detektyw liter: H h

Hipopotam lubi wodę! Pokoloruj kropelki z literą H lub h na niebiesko.



Wskazówka dla nauczyciela

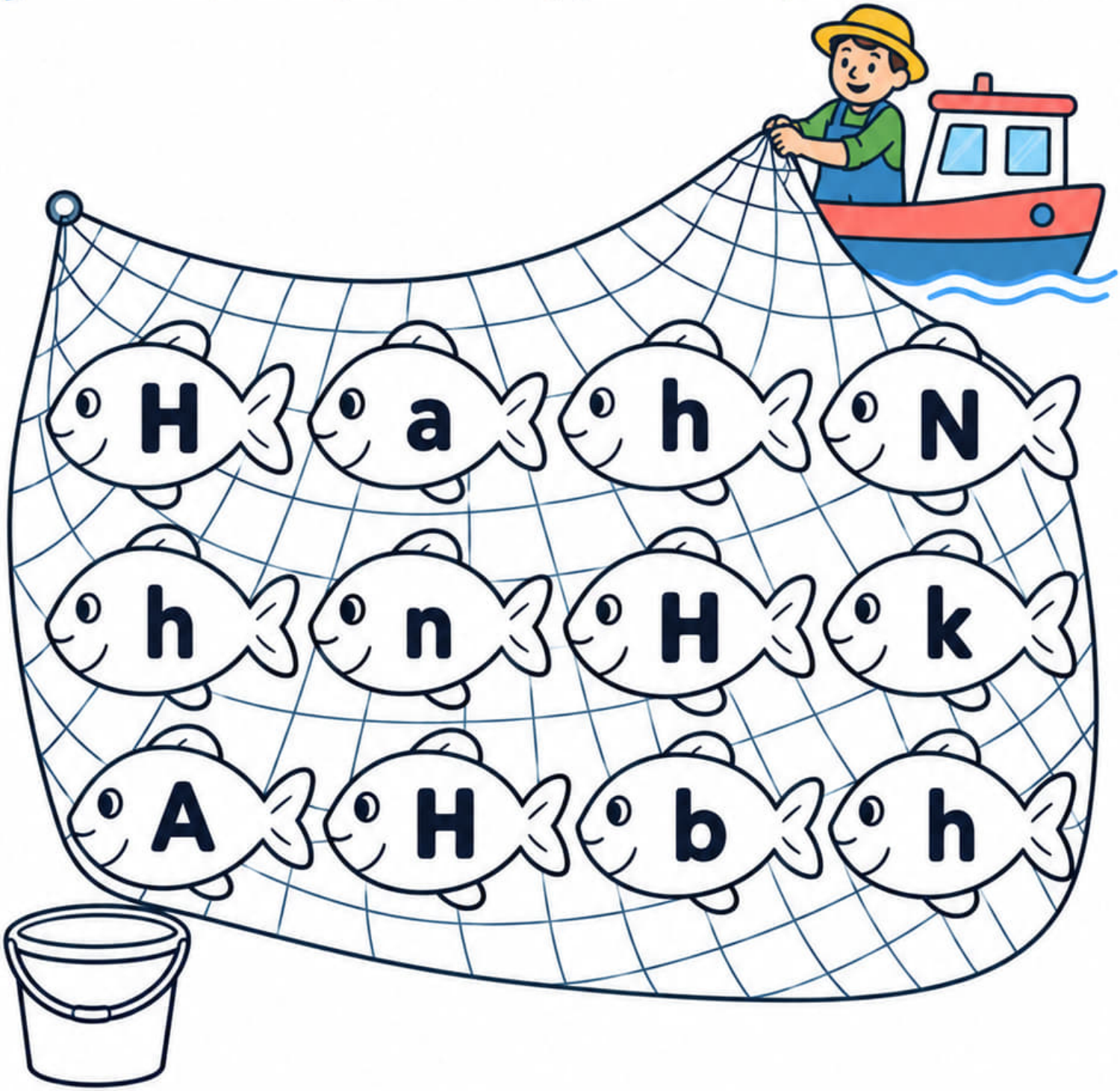
Małe h jest podobne do n, ale ma wysoką kreskę z lewej strony, jak krzesełko z oparciem. Wielkie N ma ukośną kreskę, a H – prostą. W rzece jest 6 kropelek z H i 6 kropelek z h.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 048

Łowimy litery H

W sieci są różne rybki. Pokoloruj tylko te z literą H lub h.



Wskazówka dla nauczyciela

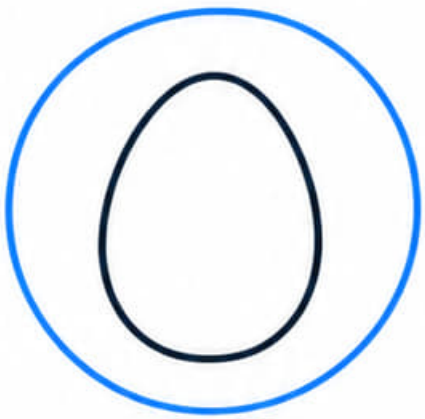
Po pokolorowaniu dziecko może narysować w wiadrze tyle kresek, ile rybek złowiło. Na karcie są 3 rybki z H i 3 rybki z h. Zapytaj też, jakie inne litery zostały w sieci, i nazwijcie je razem.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 049

Litera J jak jabłko

Powiedz głośno: jabłko. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę J.

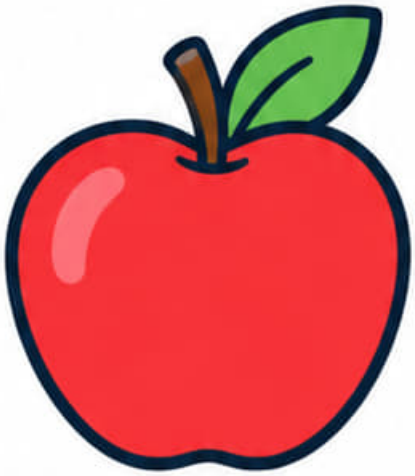




J j







jabłko





Wskazówka dla nauczyciela

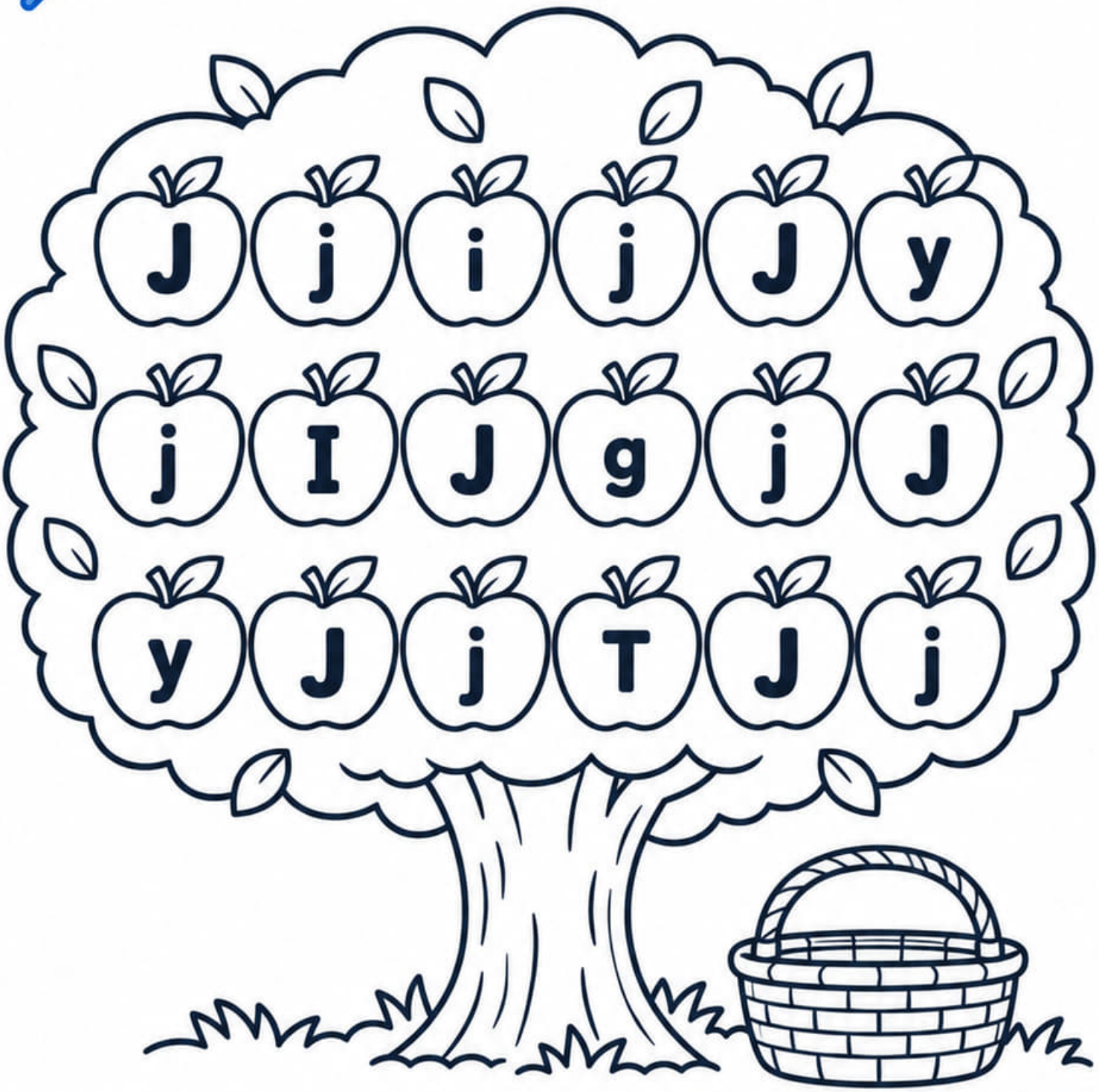
Wielkie J wygląda jak rączka parasola albo jak haczyk. Małe j ma kropkę, tak jak i. Odpowiedź: jajko, jeż, jagody, jaszczurka. Kot i dom nie pasują. Na koniec możecie zjeść razem prawdziwe jabłko.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 050

Detektyw liter: J j

Zerwij jabłka z literą J lub j. Pokoloruj je na czerwono.



Wskazówka dla nauczyciela

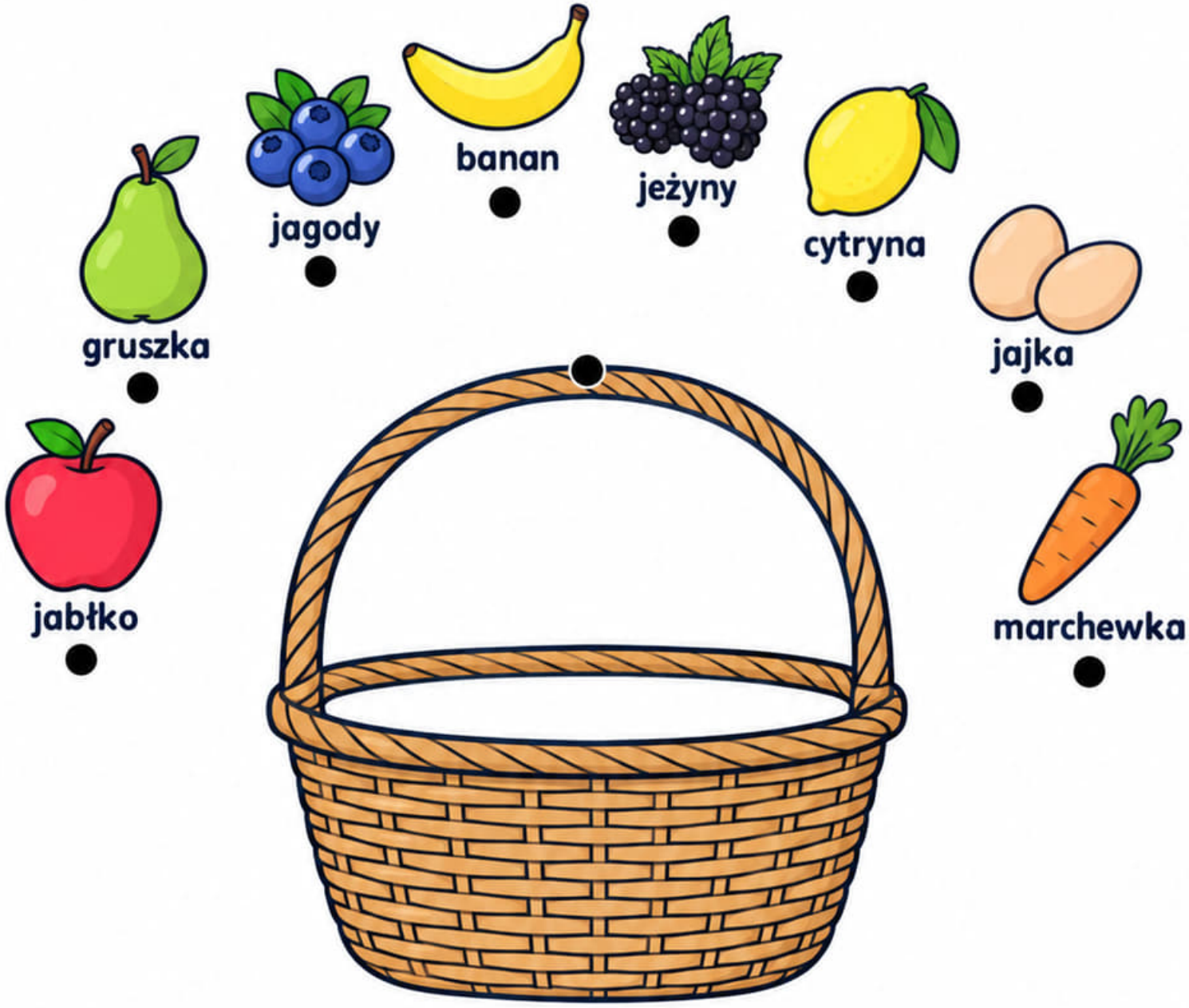
Małe **j** i małe **i** mają kropkę, ale tylko **j** ma ogonek na dole. Litery y i g też mają ogonek, lecz nie mają kropki. Na drzewie wisi 6 jabłek z J i 6 jabłek z j.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 051

Koszyk z literą J

Do koszyka wkładamy tylko to, co zaczyna się na J. Popatrz na pierwszą literę i połącz.



Wskazówka dla nauczyciela

Pokaż dziecku, gdzie jest pierwsza litera każdego słowa, i poprowadź palec od lewej strony. Odpowiedź: jabłko, jagody, jeżyny, jajka. Zabawę możecie powtórzyć w kuchni, wkładając do koszyka prawdziwe produkty.

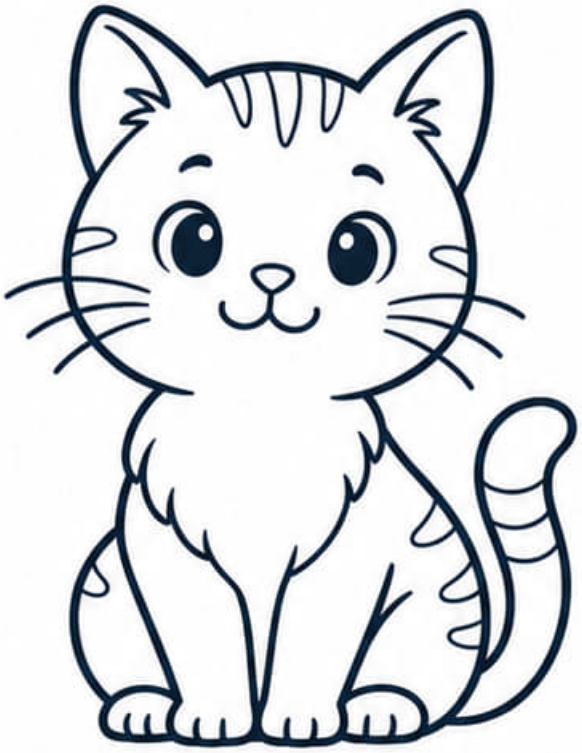
Imię: _____ Data: _____

KARTA 052

Litera K jak kot

Powiedz głośno: kot. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę K.

K k



kot



Wskazówka dla nauczyciela

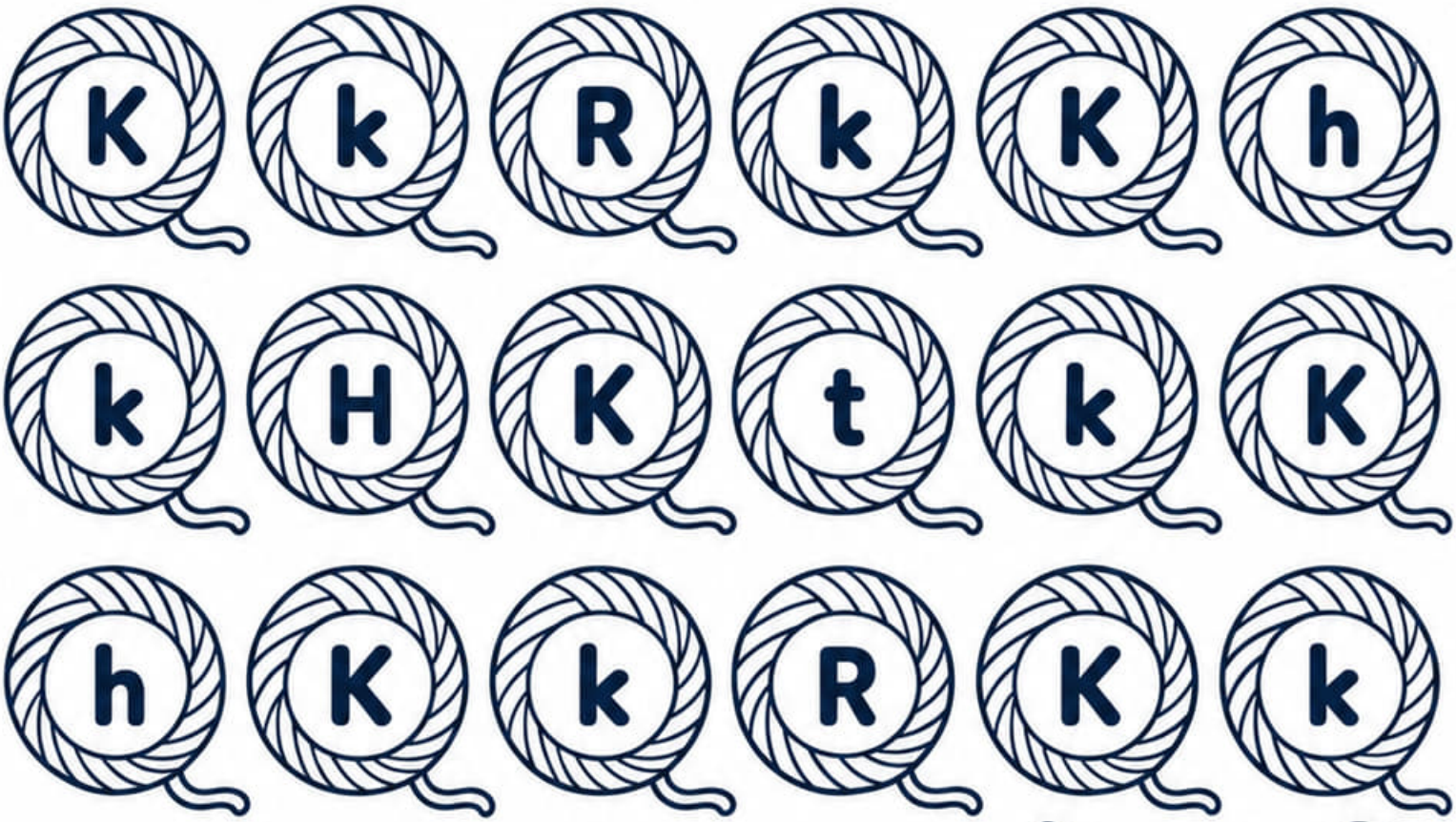
Głoska k jest krótka i twarda, jak stuknięcie: „k!”. Wielkie K ma prostą kreskę i dwie ukośne nóżki, jak ktoś, kto robi krok. Odpowiedź: kubek, klucz, krokodyl, kaczka. Dom i lis nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 053

Detektyw liter: K k

Kotek zgubił swoje kłębki. Pokoloruj kłębki z literą K lub k.





Wskazówka dla nauczyciela

Małe k i małe h mają wysoką kreskę z lewej strony, ale k ma dwie ukośne nóżki, a h jest zaokrąglone jak krzesełko. Wielkie R ma brzuszek na górze. Do pokolorowania jest 6 kłębków z K i 6 kłębków z k.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 054

Labirynt z literą K

Pomóż kotu dojść do kłębka. Idź tylko po polach z literą K lub k i pokoloruj je.



Start

K	k	K	h	R
t	H	k	R	h
R	h	K	k	K
H	t	R	h	k
h	R	t	H	K



Meta

Wskazówka dla nauczyciela

Droga kota prowadzi schodkami: w prawo, w dół, znowu w prawo i znowu w dół.
Nie zdradzaj tego dziecku, tylko podpowiadaj: „Gdzie jest następne K?".
Dobra droga ma 9 pól i nie idzie na skos.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 055

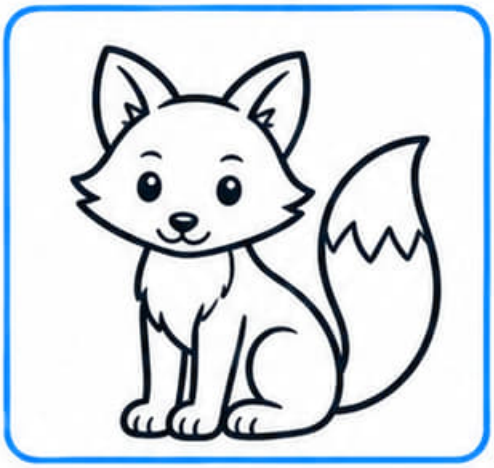
Litera L jak lew

Powiedz głośno: lew. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę L.



lew

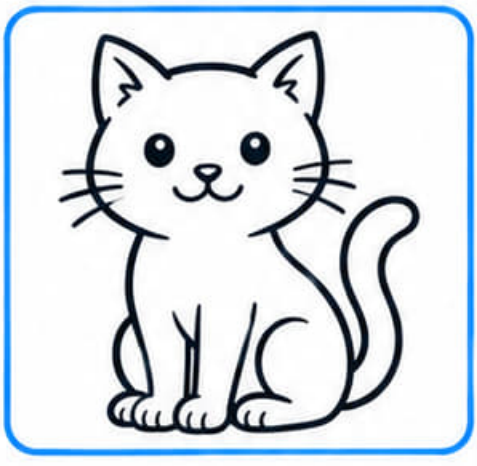
L l













Wskazówka dla nauczyciela

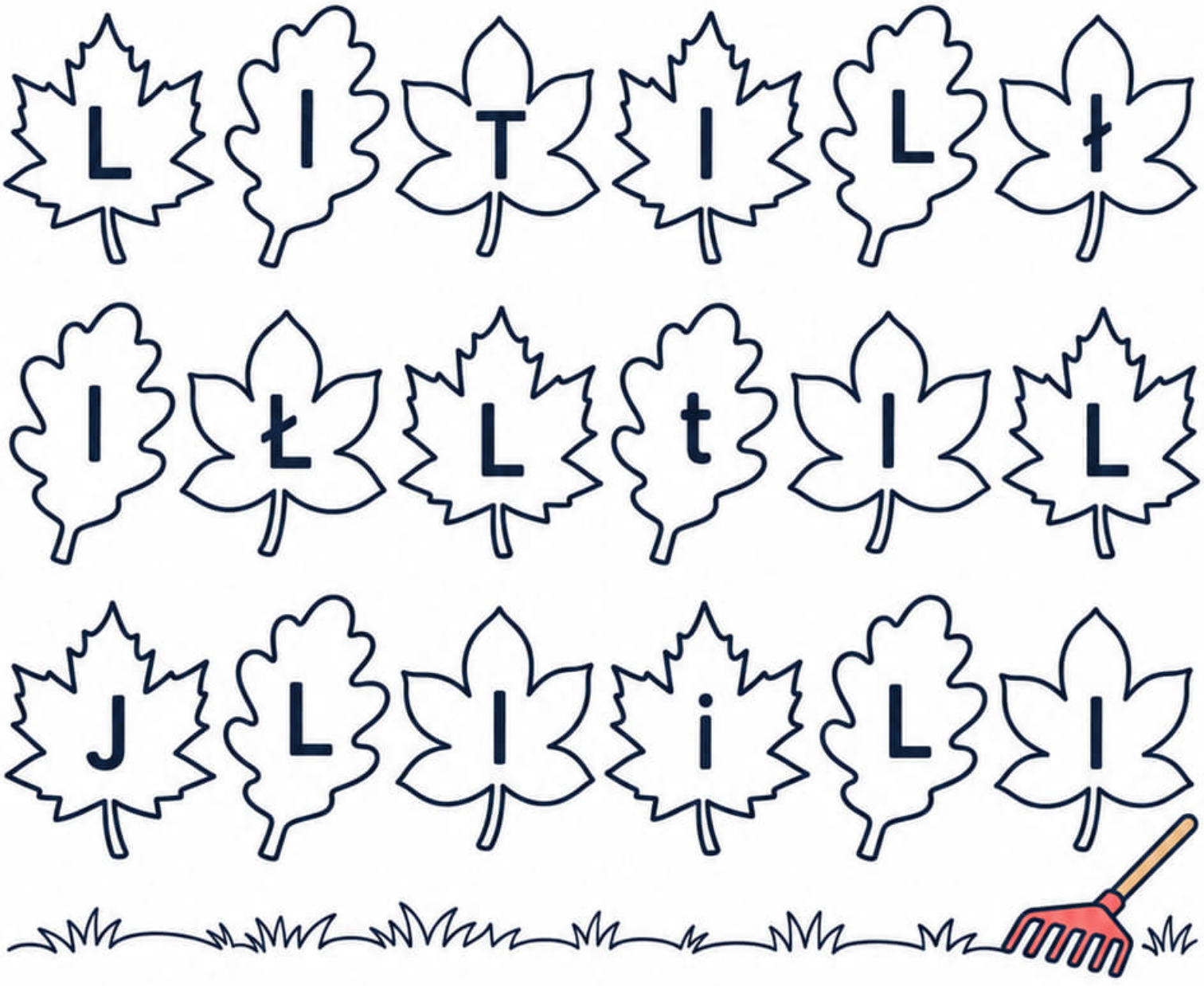
Przy głosce l czubek języka dotyka miejsca za górnymi zębami: „lll". Pokażcie to sobie w lusterku. Wielkie L wygląda jak noga z dużą stopą. Odpowiedź: lis, lody, lampa, lizak. Dom i kot nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 056

Detektyw liter: L l

Jesienią spadły liście. Pokoloruj liście z literą L lub l.



Wskazówka dla nauczyciela

Uwaga: Ł i ł to inna litera, bo mają ukośną kreskę. Poznacie ją na następnych kartach. Małe l to wysoka, prosta kreska bez kropki. Na ziemi leży 6 liści z L i 6 liści z l.

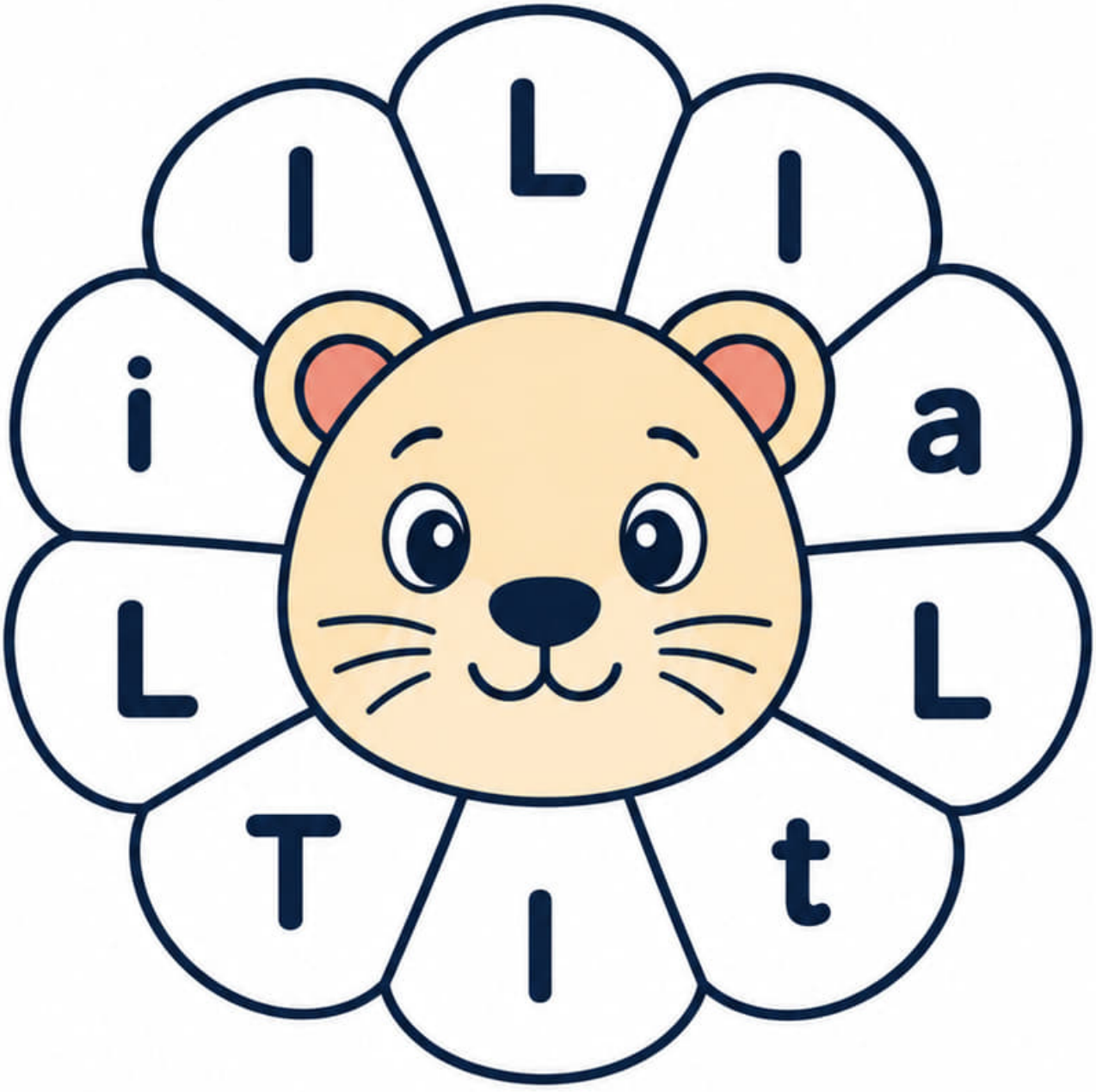
Imię: _____ Data: _____

KARTA 057

Koloruj według kodu: L

Pokoloruj grzywę lwa: pola z literą L lub l na pomarańczowo, a pozostałe na żółto.

L l = pomarańczowy • inne litery = żółty



Wskazówka dla nauczyciela

Przed pracą poproś dziecko, aby palcem wskazało wszystkie L w grzywie i policzyło je na głos. Pomarańczowych pól będzie 6, a żółtych 4. Na koniec lew może dostać imię zaczynające się na L, na przykład Leon.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 058

Litera Ł jak łódka

Powiedz głośno: łódka. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę Ł.













Ł ł



łódka

Wskazówka dla nauczyciela

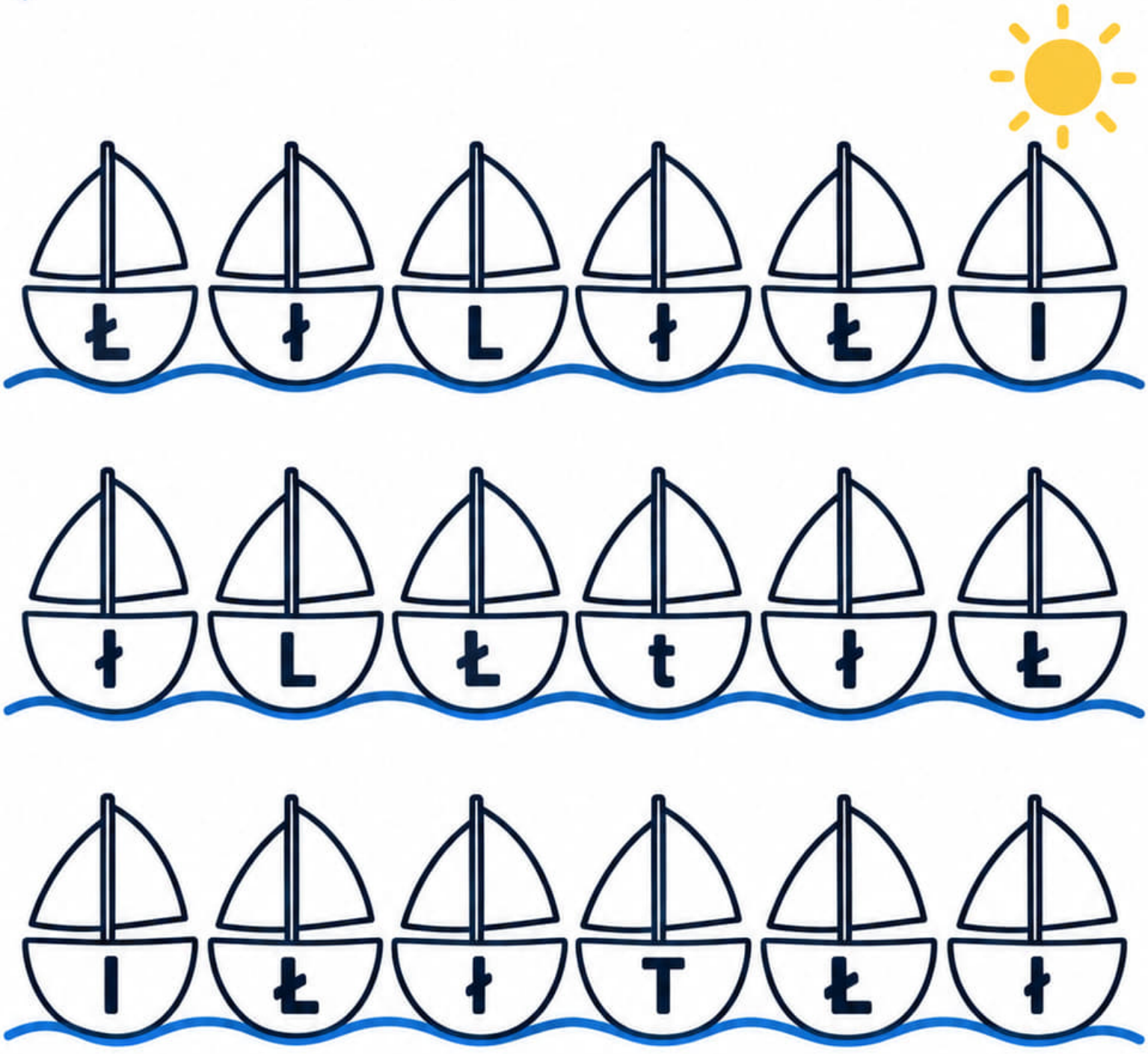
Ł wygląda jak L z ukośną kreską, a brzmi zupełnie inaczej: jak krótkie „u". Porównajcie słowa lody i łódka. Odpowiedź: łyżka, łabędź, łopata, łóżko. Kot i dom nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 059

Detektyw liter: Ł ł

Na morzu pływają łódki. Pokoloruj łódki z literą Ł lub ł.



Wskazówka dla nauczyciela

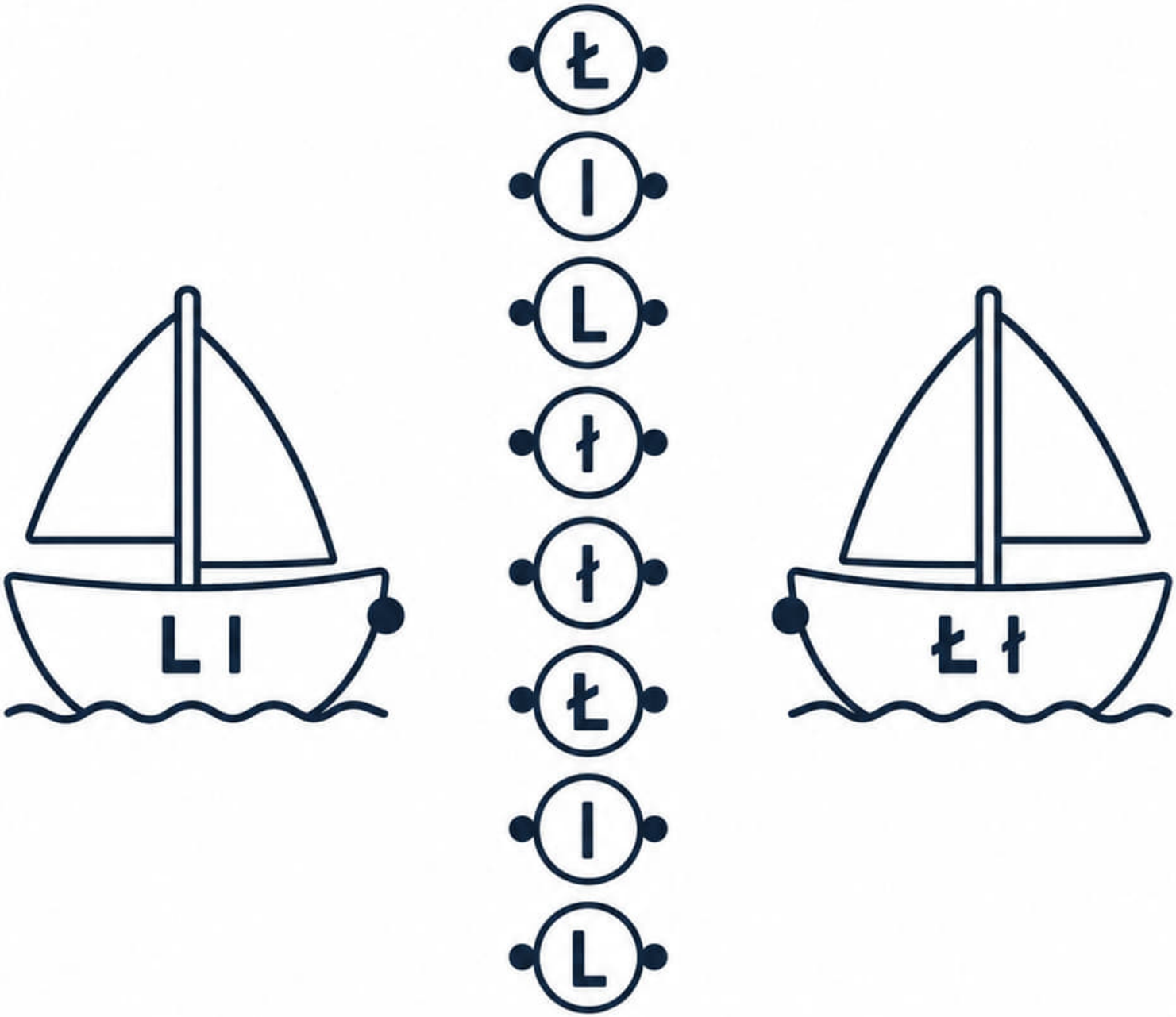
Tu najważniejsza jest mała ukośna kreska. Litery L i I jej nie mają, więc ich łódki zostają białe. Na morzu pływa 6 łódek z Ł i 6 łódek z ł. Poproś dziecko, aby przy każdej łódce powiedziało: „ł" albo „l".

Imię: _____ Data: _____

KARTA 060

Ł czy L? Posortuj

Każda boja płynie do swojej łodzi. Połącz boje z literą L z jedną łodzią, a boje z literą Ł z drugą.



Wskazówka dla nauczyciela

Ta karta zamyka moduł 2. Jeśli dziecko jeszcze się myli, zrób z kartonu dwie duże litery, **L** i **Ł**, i niech dotyka ich palcem z zamkniętymi oczami. Do każdej łodzi płyną 4 boje.

Moduł 3

Spółgłoski, część 2



Karty 061–096

Imię: _____ Data: _____

KARTA 061

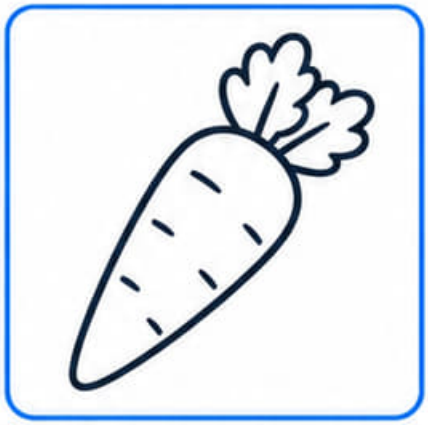
Litera M jak miś

Powiedz głośno: miś. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę M.

Mm



miś

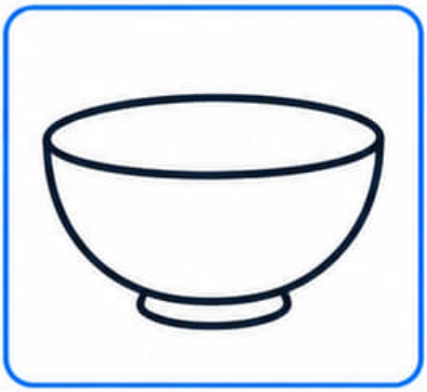












Wskazówka dla nauczyciela

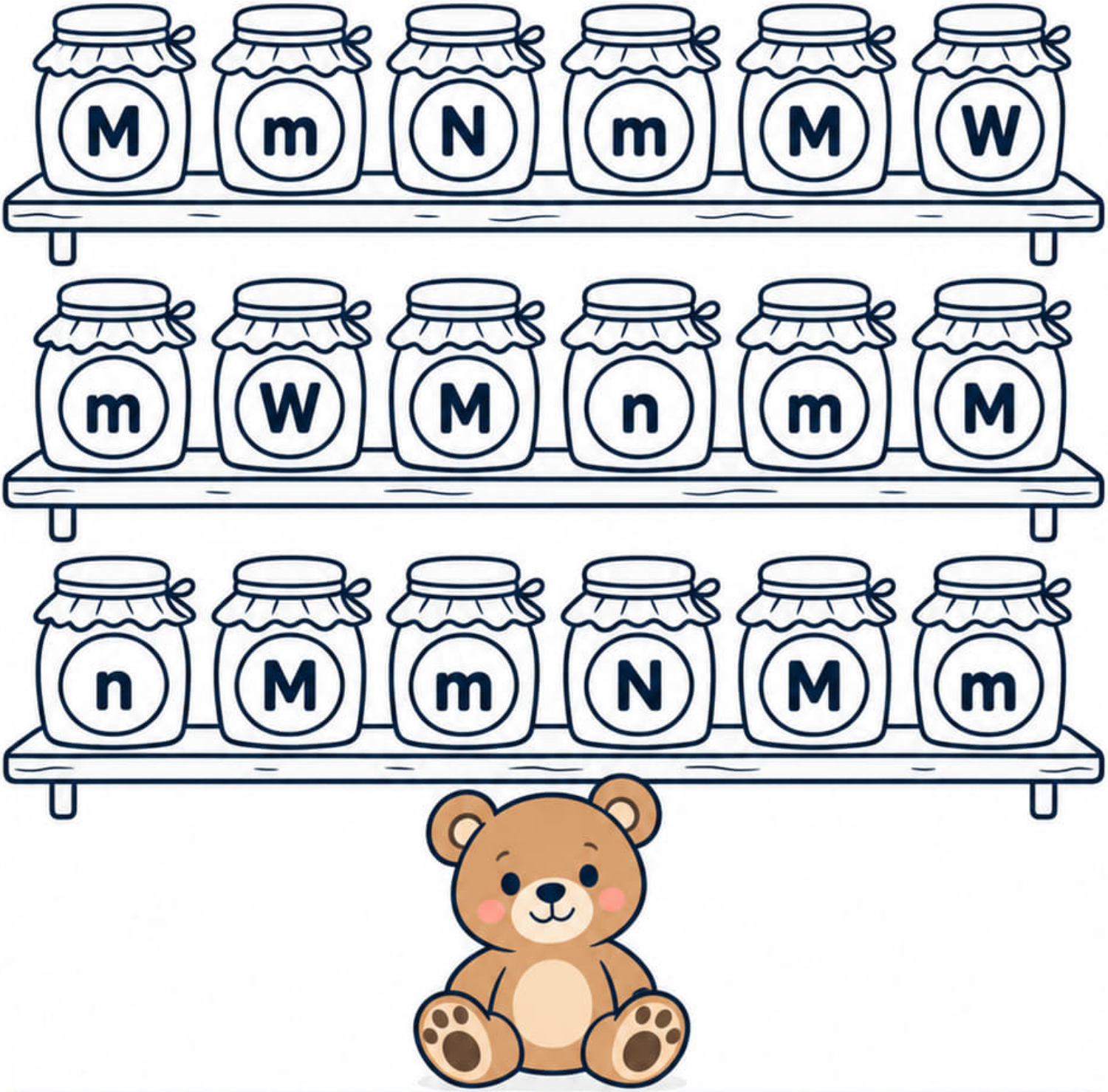
Głoska m brzmi jak mruczenie przy czymś smacznym: „mmm". Zamknijcie usta i poczujcie łaskotanie na wargach. Wielkie M wygląda jak dwie góry obok siebie. Odpowiedź: marchewka, młotek, małpa, miska.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 062

Detektyw liter: M m

Miś szuka swojego miodu. Pokoloruj słoiki z literą M lub m.



Wskazówka dla nauczyciela

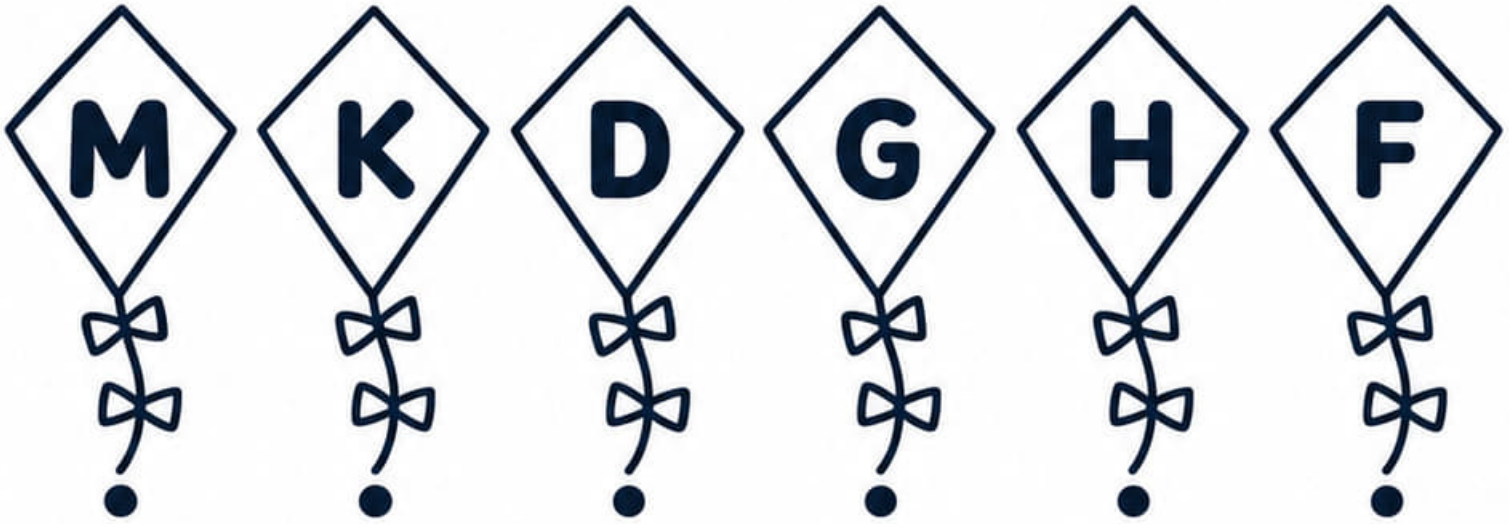
W to M odwrócone do góry nogami, a małe n ma tylko jeden brzuszek, nie dwa. Policzcie razem brzuszki małego m: jeden, dwa. Na półkach stoi 6 słoików z M i 6 słoików z m.

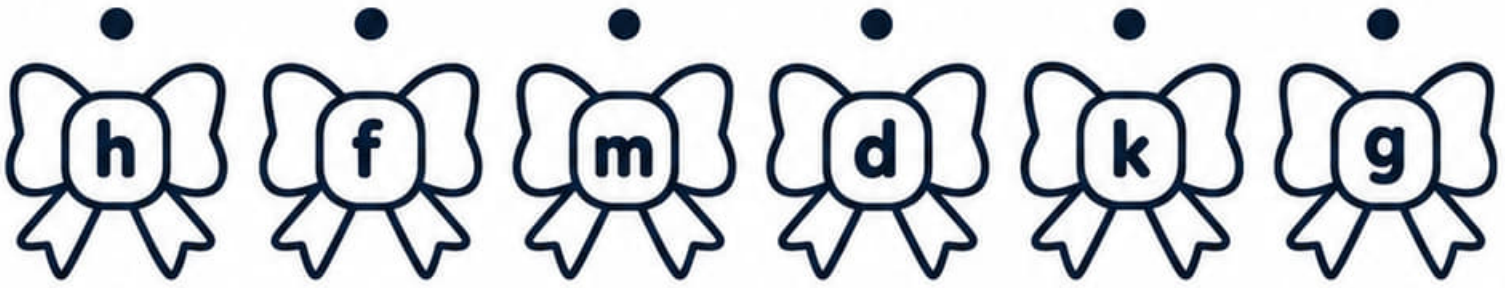
Imię: _____ Data: _____

KARTA 063

Połącz wielką i małą: M m

Każdy latawiec szuka swojej kokardki. Połącz wielką literę z tą samą małą literą.





Wskazówka dla nauczyciela

Obok nowej litery M ta karta utrwala spółgłoski z modułu 2. Najtrudniejsze pary to D–d i G–g, bo wielka i mała litera wyglądają zupełnie inaczej. Pary: M–m, K–k, D–d, G–g, H–h, F–f.

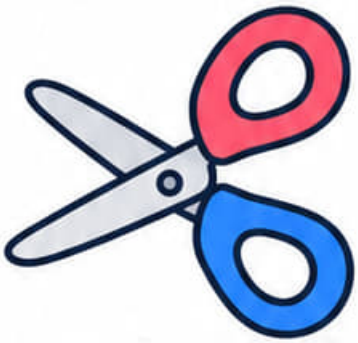
Imię: _____ Data: _____

KARTA 064

Litera N jak nożyczki

Powiedz głośno: nożyczki. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę N.

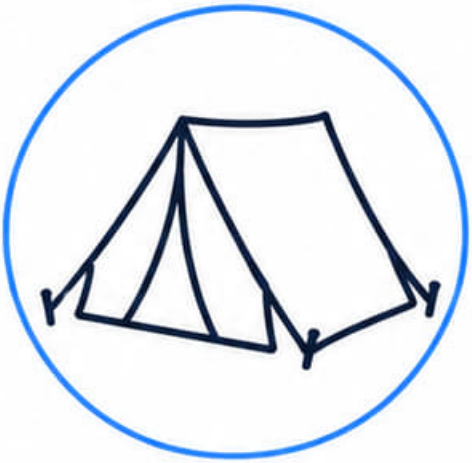
N n



nożyczki













Wskazówka dla nauczyciela

Głoska n brzmi trochę nosowo: „nnn". Złapcie się delikatnie za nos i poczujcie, jak drży. Małe n wygląda jak mostek albo furtka. Odpowiedź: nos, namiot, nietoperz, nosorożec.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 065

Detektyw liter: N n

Pokoloruj guziki z literą N lub n.



Wskazówka dla nauczyciela

Wielkie N i wielkie Z wyglądają podobnie, gdy obrócimy kartkę na bok. Małe n łatwo też pomylić z u albo h. Proś dziecko, aby przed kolorowaniem nazwało literę. Do pokolorowania jest 6 guzików z N i 6 guzików z *n*.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 066

N czy M? Posortuj

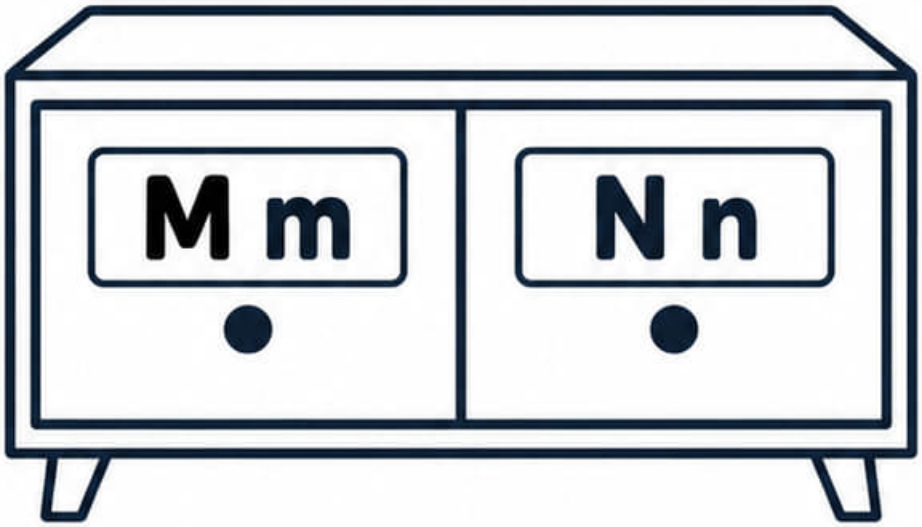
Schowaj każdą literę do właściwej szuflady. Połącz kartoniki z szufladami.

N

m

M

n



n

N

m

M

Wskazówka dla nauczyciela

Policzcie razem nóżki liter: wielkie M ma cztery kreski, a wielkie N trzy. Małe m ma dwa brzuszki, a małe n jeden. Do każdej szuflady pasują 4 kartoniki. Po skończeniu dziecko może ułożyć kartoniki w pary.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 067

Litera Ń: koń i słoń

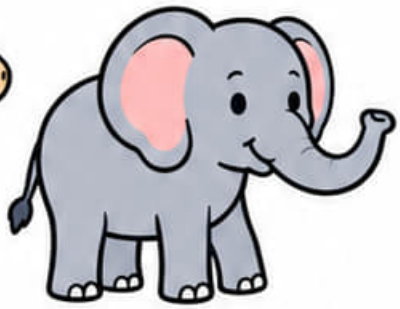
Litera ń najczęściej stoi na końcu słowa. Znajdź ń w podpisach i pokoloruj te obrazki.



ogień



koń



słoń

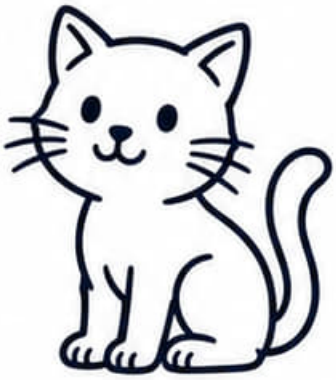


jeleń

Ń ń



dom



kot



grzebień



dłoń

Wskazówka dla nauczyciela

Ń to n z kreseczką na górze, która zmienia jego brzmienie na miękkie. Powiedzcie razem: „koń" i „kon", aby usłyszeć różnicę. Odpowiedź: jeleń, dłoń, grzebień, ogień. Kot i dom nie mają ń.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 068

Detektyw liter: Ń ń

Konik zgubił podkowy. Pokoloruj podkowy z literą Ń lub ń.

Ń	n	ń	N	Ń	m
ń	N	ń	Ń	n	M
n	Ń	ń	m	Ń	ń



Wskazówka dla nauczyciela

Najpierw dziecko szuka kreseczki, a potem sprawdza kształt litery. Podkowy z pozostałymi literami zostają białe. Konik zgubił 5 podków z Ń i 5 podków z ń. Za każdą znalezioną podkowę możecie zrobić „patataj" rękami na stole.

Imię: _____ Data: _____

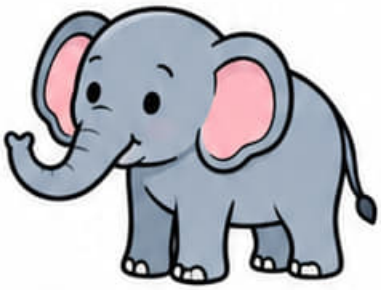
KARTA 069

Zaznacz Ń w słowach

W każdym słowie ukryła się litera ń. Znajdź ją i otocz kółkiem.



koń



słoń



kamień



pień



dłoń



ogień

Wskazówka dla nauczyciela

We wszystkich tych słowach ń stoi na samym końcu. Zwróć na to uwagę dziecka: „Spójrz na ostatnią literę". Po znalezieniu ń przeczytajcie razem całe słowo, wskazując palcem kolejne litery.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 070

Litera P jak pies

Powiedz głośno: pies. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę P.





P p











pies

Wskazówka dla nauczyciela

Głoska p to małe „pyknięcie" ustami. Przytrzymajcie przed ustami kawałek chusteczki i zobaczcie, jak się porusza: „p, p, p". Odpowiedź: piłka, pomidor, pingwin, parasol. Kot i dom nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 071

Detektyw liter: P p

Piesek chowa kości. Pokoloruj kości z literą P lub p.

P	p	b	p	P	R
p	B	P	d	p	P
R	P	p	b	P	p



Wskazówka dla nauczyciela

Małe p ma brzuszek na górze i nóżkę w dół, a małe b ma brzuszek na dole i kreskę w górę. Wielkie R to P z dodatkową nóżką.
Do pokolorowania jest 6 kości z P i 6 kości z p.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 072

Labirynt z literą P

Pomóż psu wrócić do budy. Idź tylko po polach z literą P lub p i pokoloruj je.

Start



P	p	b	R	d
b	P	B	b	R
d	p	R	d	b
B	P	p	P	p
R	d	b	B	P

Meta



Wskazówka dla nauczyciela

W labiryncie czekają **pułapki: litery b, d i R.** Dziecko może przesuwać po drodze małą figurkę albo guzik, zanim zacznie kolorować. Dobra droga ma 9 pól i nie idzie na skos.

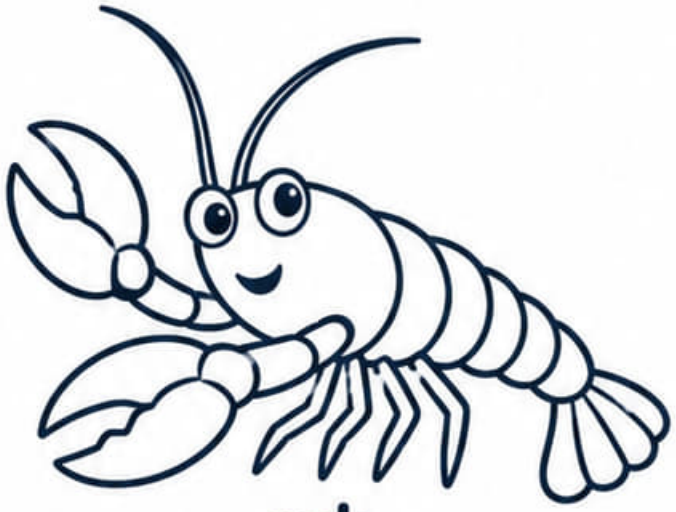
Imię: _____ Data: _____

KARTA 073

Litera R jak rak

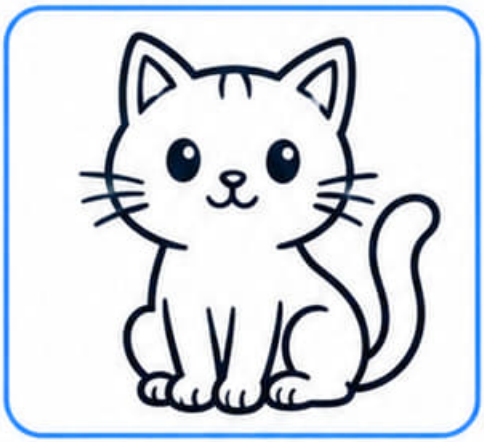
Powiedz głośno: rak. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę R.

R r

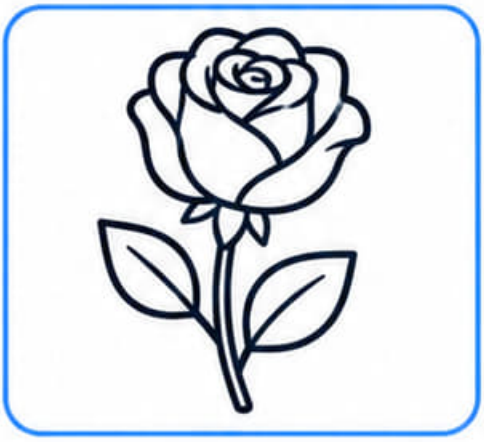


rak

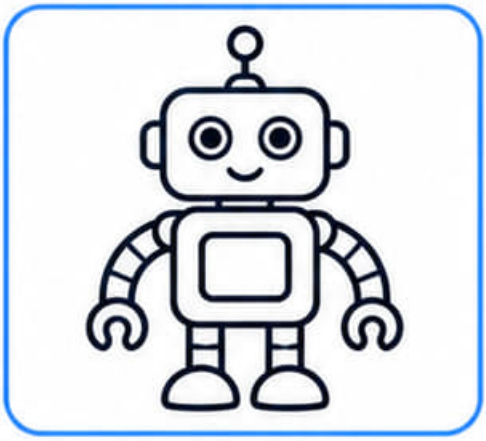












Wskazówka dla nauczyciela

Głoska **r bywa trudna** dla małych dzieci i to zupełnie normalne. Na tej karcie nie poprawiamy wymowy, tylko szukamy litery. Wielkie R ma brzuszek i nóżkę. Odpowiedź: rower, rakieta, róża, robot.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 074

Detektyw liter: R r

Rak schował się pod kamykami. Pokoloruj kamyki z literą R lub r.

R	r	P	r	R	n
r	K	R	m	r	R
n	R	r	P	R	r



Wskazówka dla nauczyciela

Małe r jest krótkie i ma tylko małą gałązkę u góry, a małe n ma cały mostek. Wielkie R różni się od P ukośną nóżką, a od K brzuszkiem. Do pokolorowania jest 6 kamyków z R i 6 kamyków z r.

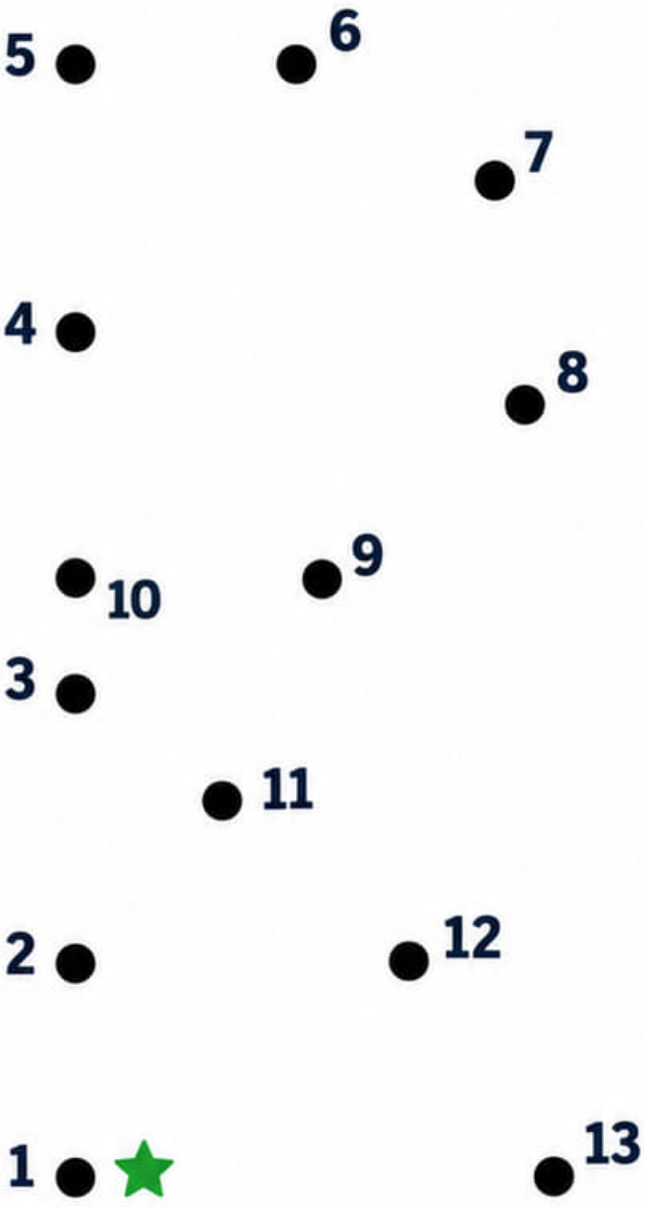
Imię: _____ Data: _____

KARTA 075

Kropka po kropce: R

Połącz kropki od 1 do 13. Jaka litera się ukryła? Nazwij ją głośno.





Wskazówka dla nauczyciela

Ta litera ma trzy części: prostą kreskę, brzuszek i ukośną nóżkę. Po połączeniu kropek poproś dziecko, aby pokazało każdą z nich palcem. Odpowiedź: litera R. Zakryjcie nóżkę kartką, a zobaczycie literę P.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 076

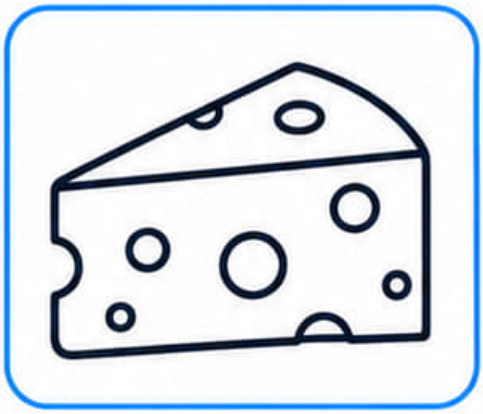
Litera S jak sowa

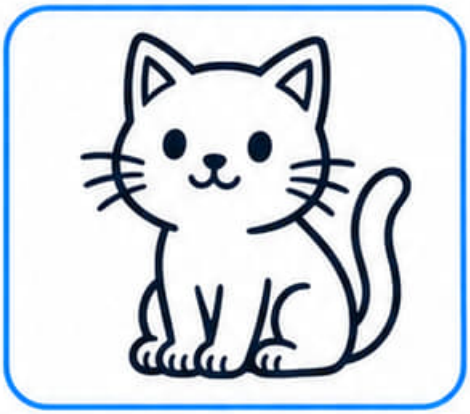
Powiedz głośno: sowa. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę S.



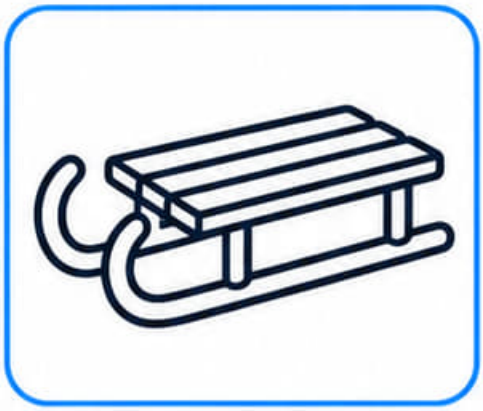
sowa

S s

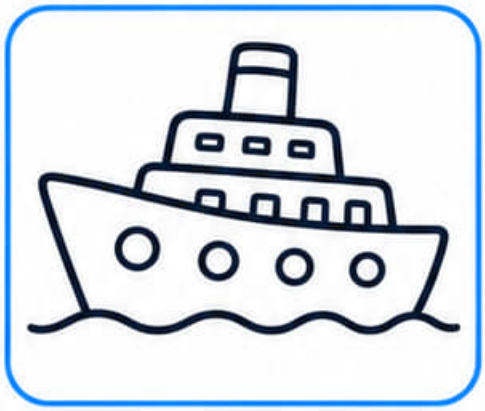












Wskazówka dla nauczyciela

Głoska **s** syczy jak wąż: „sss". Poruszajcie ręką jak wężem i syczcie razem. Litera S też jest wygięta jak mały wąż. Odpowiedź: ser, samolot, sanki, statek. Kot i dom nie pasują.

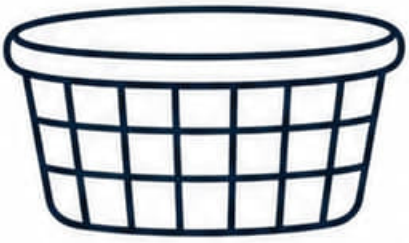
Imię: _____ Data: _____

KARTA 077

Detektyw liter: S s

Na sznurku suszą się skarpetki. Pokoloruj skarpetki z literą S lub s.





Wskazówka dla nauczyciela

Uwaga na litery Ś i ś: mają kreseczkę, więc to inna litera, którą poznacie za chwilę. Z i z są kanciaste, a S jest okrągłe i wygięte. Na sznurkach wisi 6 skarpetek z S i 6 skarpetek z s.

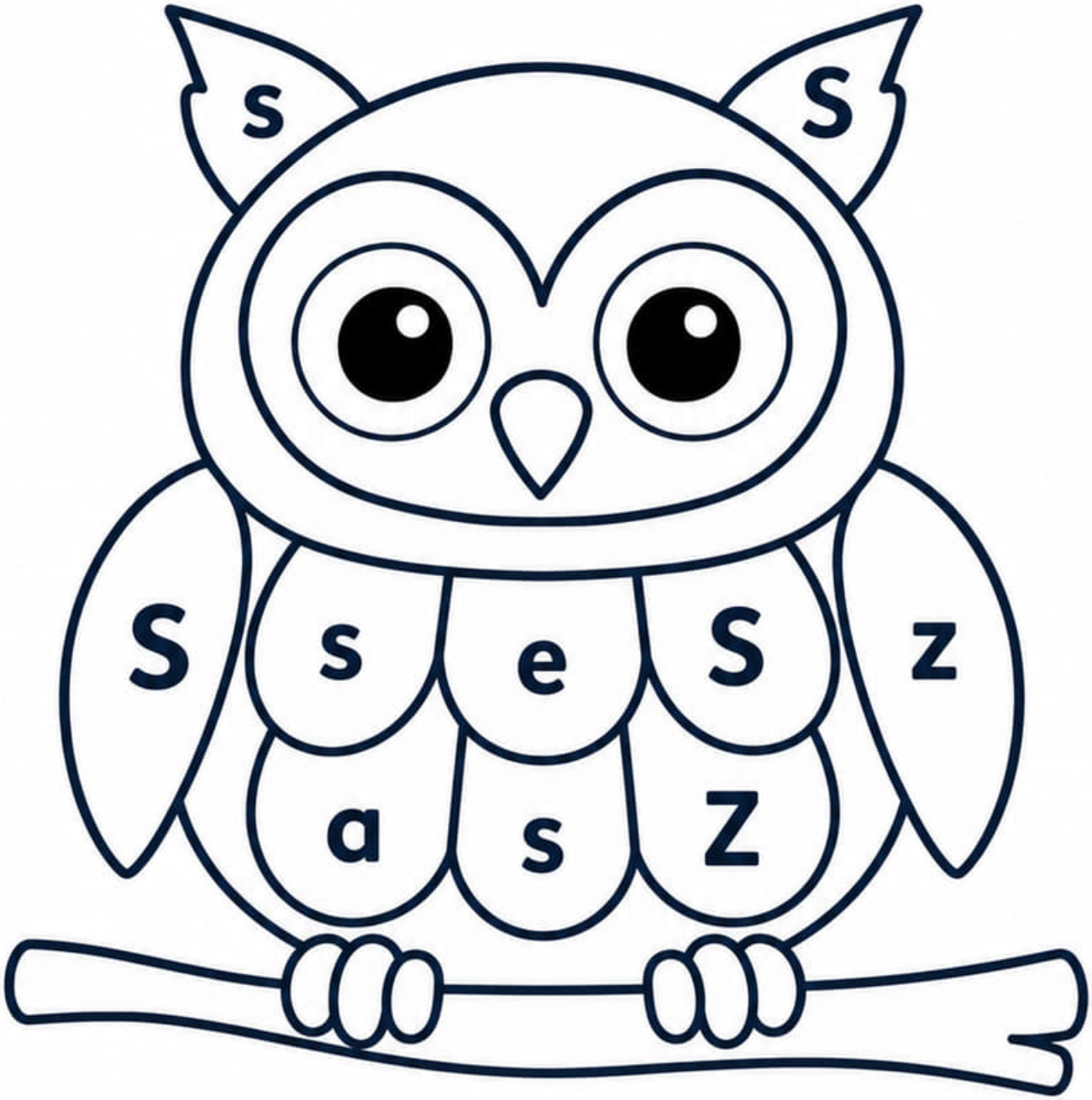
Imię: _____ Data: _____

KARTA 078

Koloruj według kodu: S

Pola z literą S lub s pokoloruj na brązowo. Pozostałe pola pokoloruj na żółto.

S s = brązowy • inne litery = żółty



Wskazówka dla nauczyciela

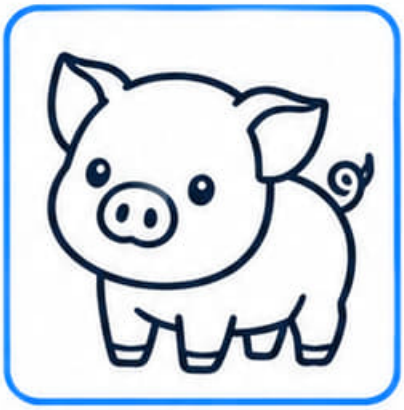
Sowa ma 10 pól: 6 brązowych i 4 żółte. Najpierw niech dziecko odszuka wszystkie S i s i postawi przy nich małą kropkę, a dopiero potem koloruje. Gałąź i oczy sowy można pokolorować dowolnie.

Imię: _____ Data: _____ KARTA 079

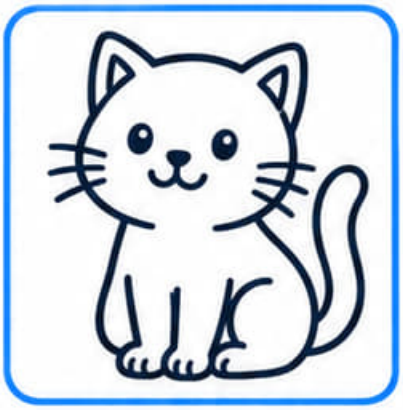
Litera Ś jak ślimak

Powiedz głośno: ślimak. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę Ś.





Ś ś











ślimak

Wskazówka dla nauczyciela

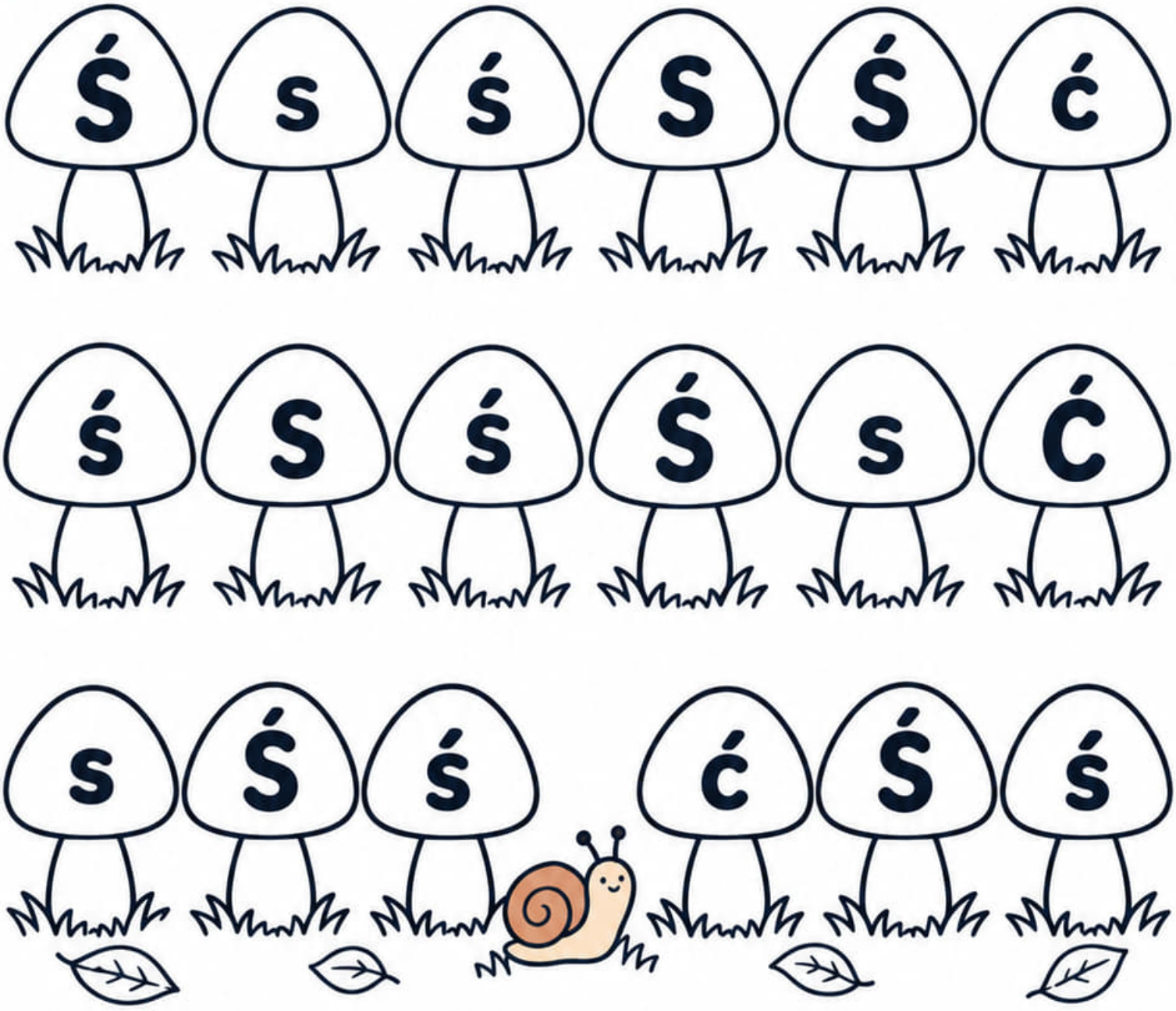
Ś brzmi miękko, jak ciche „śśś" przy usypianiu lalki. Porównajcie: syczące „sss" i miękkie „śśś". Kreseczka nad literą mówi nam, że głoska jest miękka. Odpowiedź: śliwka, świeca, świnia, śrubka.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 080

Detektyw liter: Ś ś

Ślimak szuka grzybków z literą Ś lub ś. Pokoloruj je.



Wskazówka dla nauczyciela

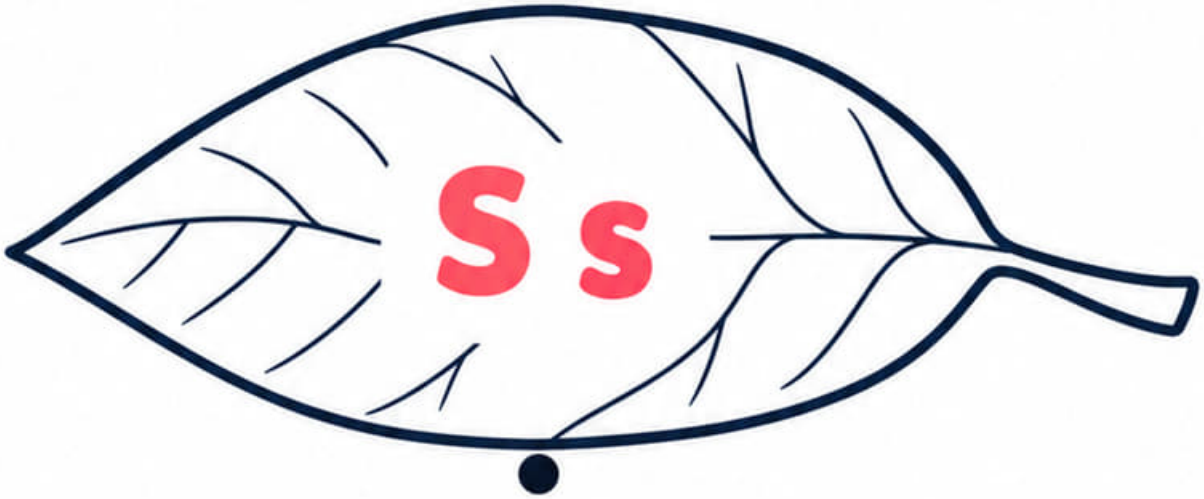
Tu trzeba sprawdzić dwie rzeczy: czy jest kreseczka i czy litera jest wygięta jak wąż. Ć i ć też mają kreseczkę, ale wyglądają jak otwarte kółko. W lesie rośnie 5 grzybków z Ś i 5 grzybków z ś.

Imię: _____ Data: _____

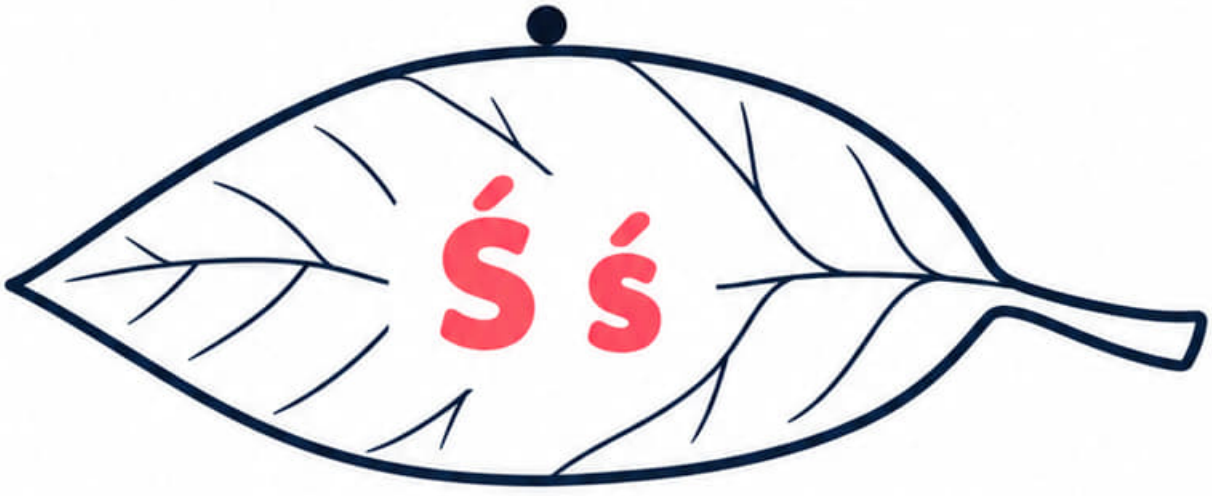
KARTA 081

Ś czy S? Posortuj

Połącz litery bez kreseczki z górnym listkiem, a litery z kreseczką z dolnym listkiem.



S	ś	Ś	s	Ś	S	s	ś



Wskazówka dla nauczyciela

Każda linia idzie albo w górę, albo w dół, więc dziecko od razu widzi, co wybrało. Do każdego listka pasują 4 kartoniki. Przy każdym kartoniku możecie powiedzieć głośno: „sss" albo „śśś".

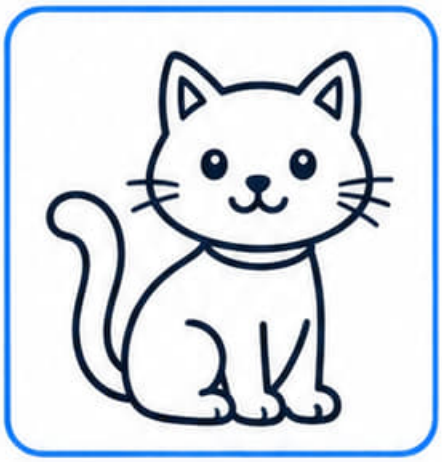
Imię: _____ Data: _____

KARTA 082

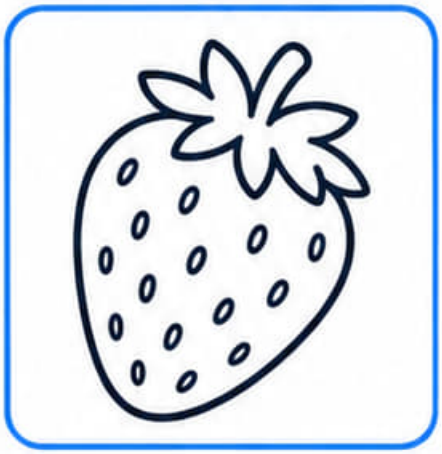
Litera T jak tort

Powiedz głośno: tort. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę T.

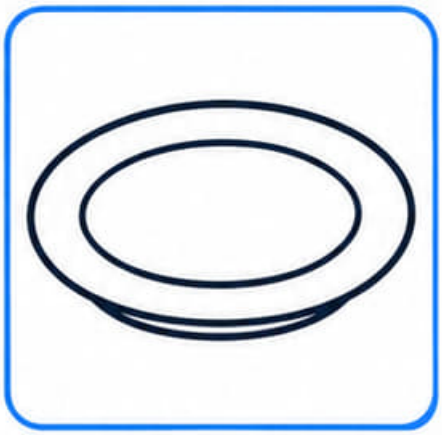












Tt



tort

Wskazówka dla nauczyciela

Głoska t brzmi jak tykanie zegara: „t, t, t". Stukajcie razem palcem w stół do rytmu. Uwaga: w słowie kot też jest t, ale na końcu. Odpowiedź: tygrys, traktor, truskawka, talerz.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 083

Detektyw liter: T t

Zapal świeczki z literą T lub t. Pokoloruj je na czerwono.







Wskazówka dla nauczyciela

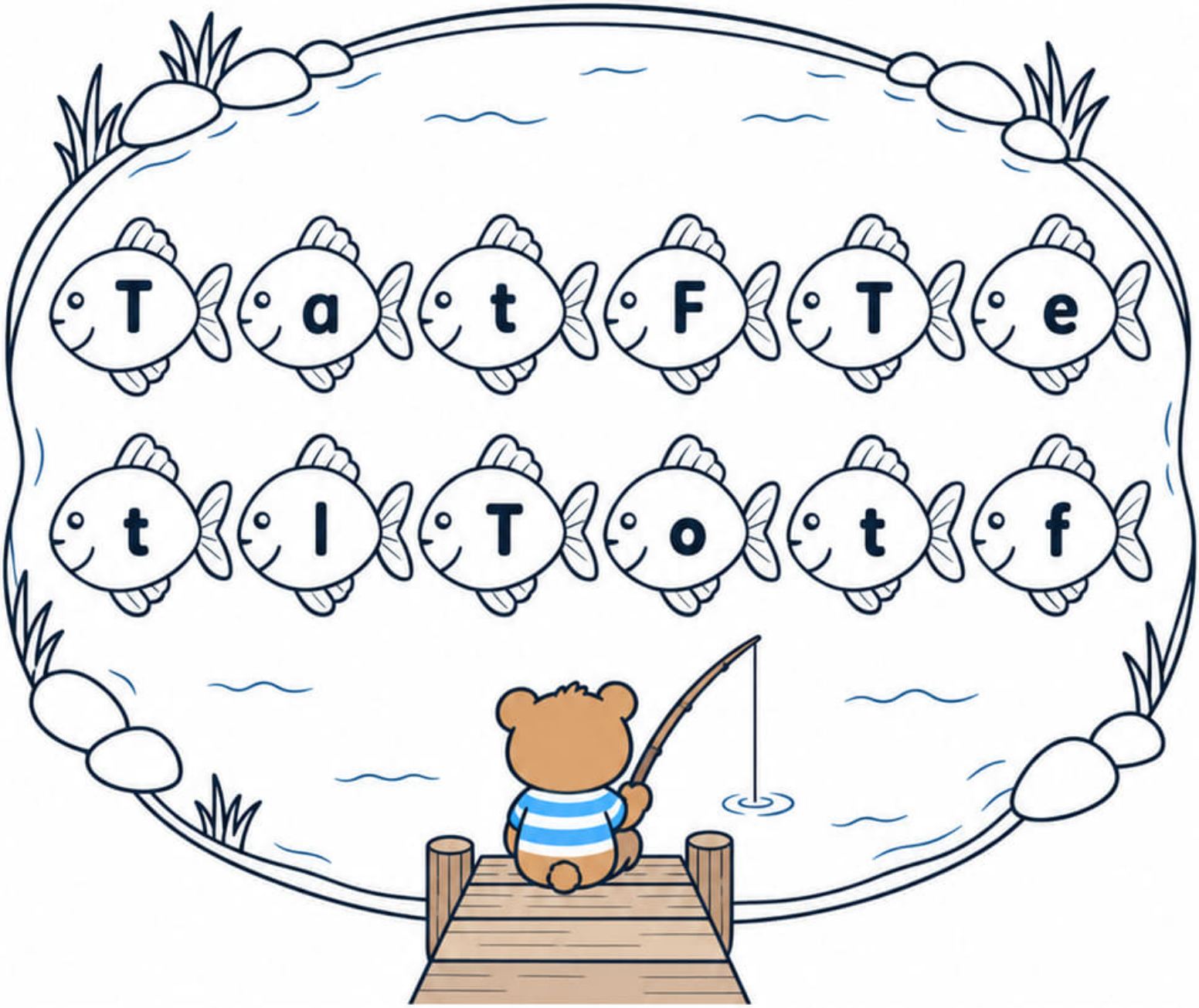
Wielkie **T** wygląda jak parasol albo jak stół na jednej nodze. Małe **t** ma poprzeczkę i mały zakręt na dole, a małe **f** ma zakręt na górze. Do zapalenia jest 6 świeczek z **T** i 6 świeczek z **t**.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 084

Łowimy litery T

Miś łowi tylko rybki z literą T lub t. Pokoloruj je.



Wskazówka dla nauczyciela

Po kolorowaniu policzcie złowione rybki: 3 z T i 3 z t. Zabawa ruchowa: rozłóż na podłodze kartki z literami i poproś dziecko, aby „łowiło" tylko T, podskakując od kartki do kartki.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 085

Litera W jak wiewiórka

Powiedz głośno: wiewiórka. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę W.

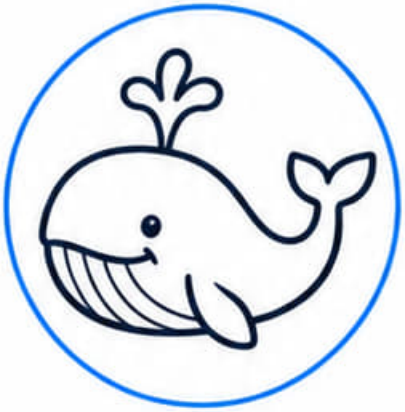
W w



wiewiórka

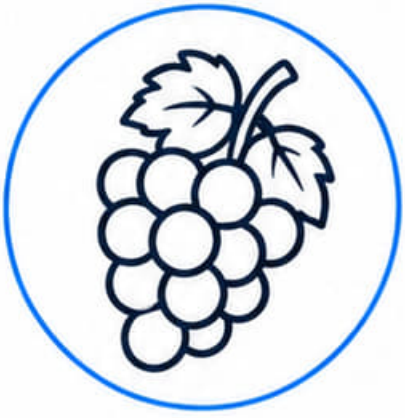












Wskazówka dla nauczyciela

Przy głosce w górne zęby lekko dotykają dolnej wargi: „www", jak szum wiatru. Wielkie W to dwie doliny obok siebie. Odpowiedź: wiadro, wieloryb, widelec, winogrona. Kot i dom nie pasują.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 086

Detektyw liter: W w



Wiewiórka zbiera zapasy na zimę.
Pokoloruj orzechy i żołędzie z literą W lub w.







Wskazówka dla nauczyciela

W i M to te same kreski, tylko odwrócone. Obróćcie kartkę do góry nogami i zobaczcie, jak W zamienia się w M. Wiewiórka zebrała 6 zapasów z W i 6 zapasów z w.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 087

Labirynt z literą W

Pomóż wiewiórce dojść do dziupli. Idź tylko po polach z literą W lub w i pokoloruj je.

Start



W	m	M	n	u
w	M	W	w	W
W	w	W	m	w
M	n	m	M	W
u	M	n	m	w

Meta



Wskazówka dla nauczyciela

To najdłuższy labirynt w zestawie: droga ma 11 pól i raz skręca w górę. Jeśli dziecko utknie, zapytaj: „Gdzie obok jest jeszcze jedno W?". Chodzimy tylko w bok, w górę lub w dół.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 088

Litera Z jak zebra

Powiedz głośno: zebra. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę Z.



zebra

Z z













Wskazówka dla nauczyciela

Głoska z brzmi jak bzyczenie muchy: „zzz". Niech dziecko położy dłoń na swojej szyi, aby poczuło drgania. Litera Z to zygzak, jak błyskawica. Odpowiedź: zamek, zegar, zając, zupa. Kot i dom nie pasują.

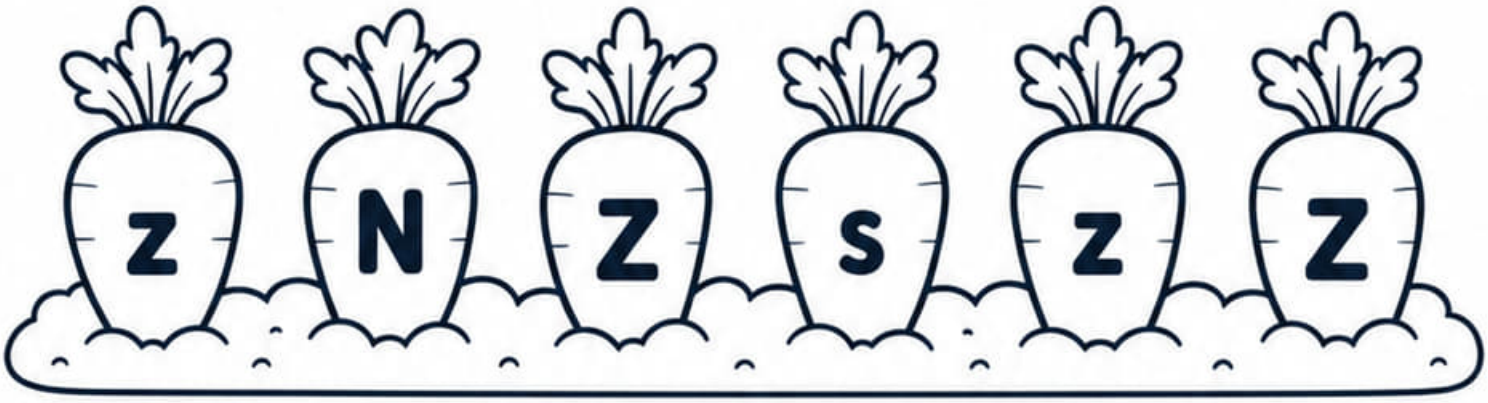
Imię: _____ Data: _____

KARTA 089

Detektyw liter: Z z

Zając zbiera marchewki z literą Z lub z. Pokoloruj je na pomarańczowo.









Wskazówka dla nauczyciela

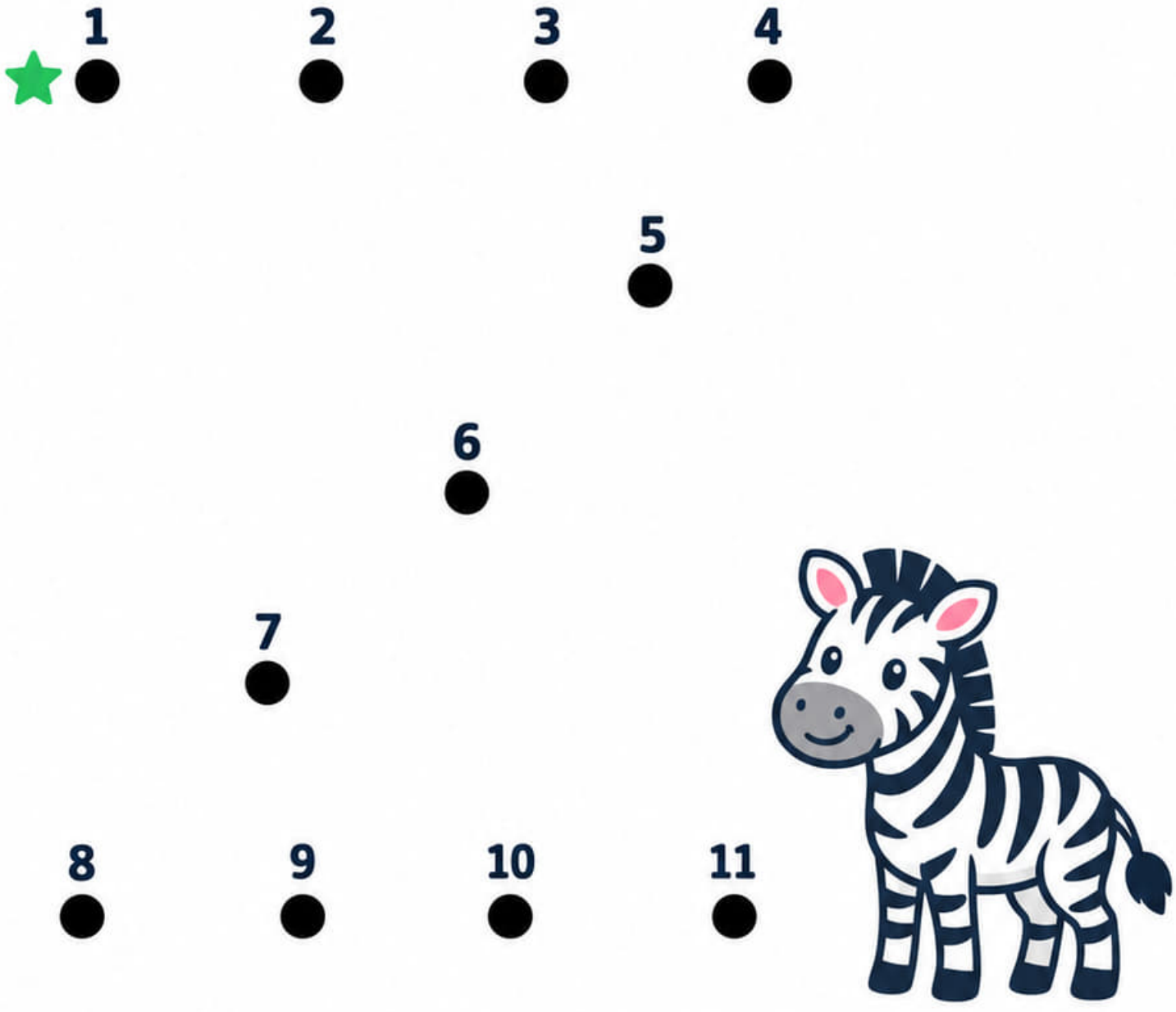
Na grządkach są też litery z kropką i z kreseczką: ż i ź. To inne litery, które poznacie na kolejnych kartach, więc ich marchewki zostają białe. Zając zbierze 6 marchewek z Z i 6 marchewek z z.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 090

Kropka po kropce: Z

Połącz kropki od 1 do 11. Jaka litera się ukryła? Nazwij ją głośno.



Wskazówka dla nauczyciela

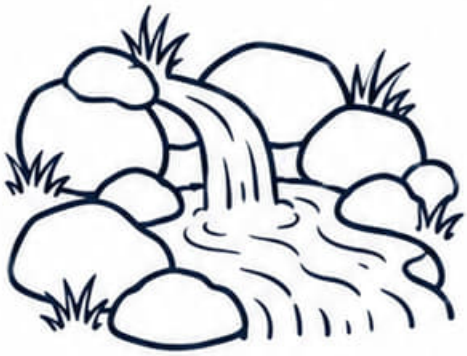
Litera Z to trzy proste kreski: w prawo, na skos w dół i znowu w prawo. Narysuj ją potem palcem na plecach dziecka i poproś, by zgadło, jaka to litera. Odpowiedź: litera Z.

Imię: _____ Data: _____

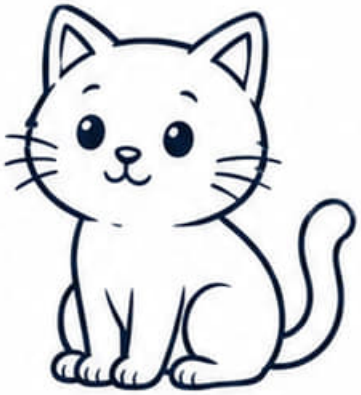
KARTA 091

Litera Ź jak źrebak

Litera ź ma kreseczkę na górze. Znajdź ź w podpisach i pokoloruj te obrazki.



źródło



kot

Ź ź



gwóźdź



gałąź



dom



buźka



źrebak

Wskazówka dla nauczyciela

Źrebak to małe dziecko konia. Ź brzmi miękko, jak cichutkie „źźź". To jedna z najrzadszych liter, dlatego warto poświęcić jej więcej czasu. Odpowiedź: źródło, gwóźdź, gałąź, buźka. Kot i dom nie mają ź.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 092

Detektyw liter: Ż ż

Źrebak szuka siana z literą Ź lub ź. Pokoloruj te bele.



Wskazówka dla nauczyciela

Ź ma kreseczkę, a Ż kropkę. Pokaż dziecku różnicę palcem: kreseczka jest ukośna jak mała zjeżdżalnia, a kropka okrągła jak groszek. W stodole leży 5 bel z Ż i 5 bel z ź.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 093

Zaznacz Ź w słowach

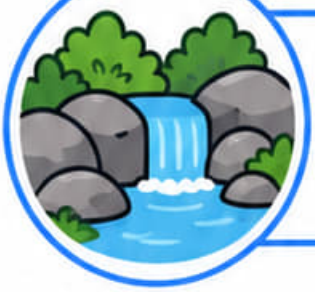
Znajdź w każdym słowie literę ź i otocz ją kółkiem. Uważaj, w jednym słowie są dwie!



źrebak



gałąź



źródło



jeździec



gwóźdź



buźka

Wskazówka dla nauczyciela

Ź może stać na początku, w środku albo na końcu słowa. Podwójna niespodzianka czeka w słowie gwóźdź: są w nim dwie litery ź. W sumie dziecko powinno otoczyć kółkiem 7 liter.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 094

Litera Ż jak żaba

Powiedz głośno: żaba. Pokoloruj obrazki, których nazwy zaczynają się na literę Ż.



Ż ż

żaba

Wskazówka dla nauczyciela

Ż brzmi jak bzyczenie żuka: „żżż”. Kropka nad literą to jej znak rozpoznawczy, jak oczko żabki. Odpowiedź: żółw, żyrafa, żaglówka, żelazko. Kot i dom nie pasują. Brawo, to ostatnia nowa litera!

Imię: _____ Data: _____

KARTA 095

Detektyw liter: Ż ż

Żabka skacze tylko po liściach z literą Ż lub ż. Pokoloruj te liście na zielono.

Ż	z	ż	Z	Ż	ź
ż	ź	Ż	z	ż	Ż
ź	Ż	ż	Z	Ż	ż



Wskazówka dla nauczyciela

Po pokolorowaniu dziecko może poprowadzić palcem drogę żabki po zielonych liściach i mówić przy każdym skoku: „ż". Na stawie jest 6 liści z Ż i 5 liści z ż. Liście z pozostałymi literami zostają białe.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 096

Ż, Ź czy Z? Posortuj

Każda żabka wskakuje do swojego stawu. Połącz żabki ze stawami.



Wskazówka dla nauczyciela

To ostatnia karta z literami. Do każdego stawu wskakują 3 żabki. Pomocne pytania: „Czy litera ma kropkę? Czy ma kreseczkę? A może nie ma nic?". Po tej karcie dziecko zna już wszystkie 32 litery!

Moduł 4

Gry i powtórki

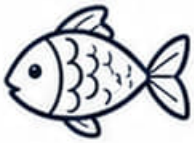


Karty 097–108

Imię: _____ Data: _____ KARTA 097

Alfabet od A do Ż

Pokaż palcem każdą literę i nazwij obrazek. Pokoloruj obrazki, które już znasz.

Aa 	Ąą 	Bb 	Cc 
Ćć 	Dd 	Ee 	Ęę 
Ff 	Gg 	Hh 	Ii 
Jj 	Kk 	Ll 	Łł 
Mm 	Nn 	Ńń 	Oo 
Óó 	Pp 	Rr 	Ss 
Śś 	Tt 	Uu 	Ww 
Yy 	Zz 	Źź 	Żż 

Wskazówka dla nauczyciela

Obrazki pochodzą z pierwszych kart każdej litery, więc dziecko je zna.
Powieś tę kartę na ścianie i wracajcie do niej codziennie. Polski alfabet ma 32 litery.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 098

Wyścig liter: gra planszowa

Rzuć kostkę, przesuń pionek i nazwij literę, na której stoisz.

e	B	ż	O	ć	K
Ś		W	ź	H	y
M	ą		Meta		Ń
ł	Z				d
A	j				U
Start	Ó	s	R	ę	

Zasady gry

Grają 2–4 osoby, pionkami mogą być guziki. Kto dobrze nazwie literę, zostaje na polu. Kto się pomyli, cofa się o jedno pole. Na polu z gwiazdką skacze się o jedno pole do przodu. Wygrywa osoba, która pierwsza dojdzie do mety.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 099

Bingo literowe: samogłoski

Słuchaj, jaką literę wylosował dorosły, i zakryj tę samą literę na swojej planszy.

Gracz 1

A	E	I
O	U	Y
Ą	Ę	Ó

Gracz 2

U	Ó	A
Ę	Y	E
I	Ą	O

a ą e ę i o ó u y

Wskazówka dla nauczyciela

Obie plansze mają te same 9 samogłosek, ale w innych miejscach. Dorosły wycina małe kartoniki, losuje po jednym i głośno mówi literę, a gracze szukają jej wielkiej wersji. Wygrywa ten, kto pierwszy zakryje cały rząd i zawoła: „Bingo!".

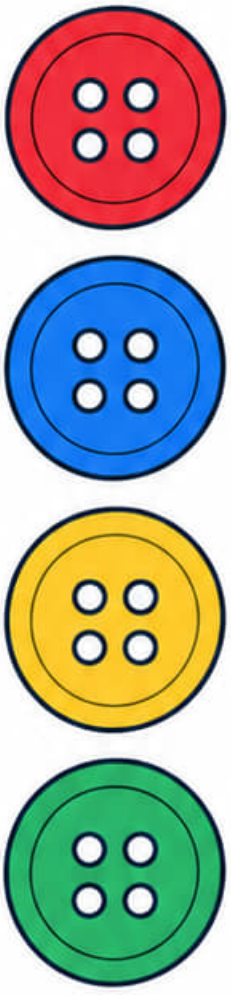
Imię: _____ Data: _____

KARTA 100

Bingo literowe: spółgłoski

Słuchaj uważnie. Gdy usłyszysz literę z planszy, zakryj ją guzikiem.

B	I	N	G	O
B	C	D	F	
G	H	J	K	
L	Ł	M	N	
P	R	S	T	



Wskazówka dla nauczyciela

Mów litery w dowolnej kolejności. Dla utrudnienia dodaj litery, których nie ma na planszy: Ć, Ń, Ś, W, Z, Ź, Ż. Dziecko mówi wtedy: „Nie mam!”. Bingo to cały rząd albo cała kolumna. Do gry w grupie każdy gracz może sam ułożyć litery na pustej planszy 4 × 4.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 101

Memory: wielkie i małe litery

Wytnij karty, odwróć je i szukaj par: wielka litera i jej mała siostra.

A	g	M	e
d	ł	b	R
E	m	G	a
r	B	ł	D

Wskazówka dla nauczyciela

Na początek graj odkrytymi kartami: dziecko łączy pary, patrząc na wszystkie naraz. Potem odwróćcie karty i grajcie w klasyczne memory. Pary: A–a, B–b, D–d, E–e, G–g, Ł–ł, M–m, R–r. Wydrukuj na grubszym papierze.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 102

Memory: litera i obrazek

Wytnij karty. Szukaj par: litera i obrazek, którego nazwa zaczyna się na tę literę.

K		L	
	F		U
S		Ż	
	T		P

Wskazówka dla nauczyciela

Pary: K – kot, S – sowa, L – lew, P – pies, Ż – żaba, F – foka, U – ul, T – tort. Dziecko zna te obrazki z pierwszych kart każdej litery. Przy każdej znalezionej parze powiedzcie głośno nazwę obrazka i pierwszą głoskę.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 103

Litery ukryte w obrazku

Na placu zabaw ukryło się 8 liter. Znajdź je, otocz kółkiem i zaznacz w ramce na dole.



A ☐ B ☐ K ☐ M ☐ O ☐ S ☐ T ☐ Ż ☐

Wskazówka dla nauczyciela

Litery są wplecione w rysunek, więc to zadanie wymaga cierpliwości. Podpowiadaj, gdzie szukać: „Popatrz na zjeżdżalnię", „Sprawdź wiaderko". Po skończeniu dziecko może pokolorować cały obrazek. Odpowiedź: zjeżdżalnia, wiaderko, drzewo, ławka, samochodzik, dżdżownica, huśtawka, chmurka.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 104

Samogłoski i spółgłoski: posortuj

Połącz każdą samogłoskę z lewym słoikiem, a każdą spółgłoskę z prawym.

A K E M

O Ł U S

Y Ż I B



Wskazówka dla nauczyciela

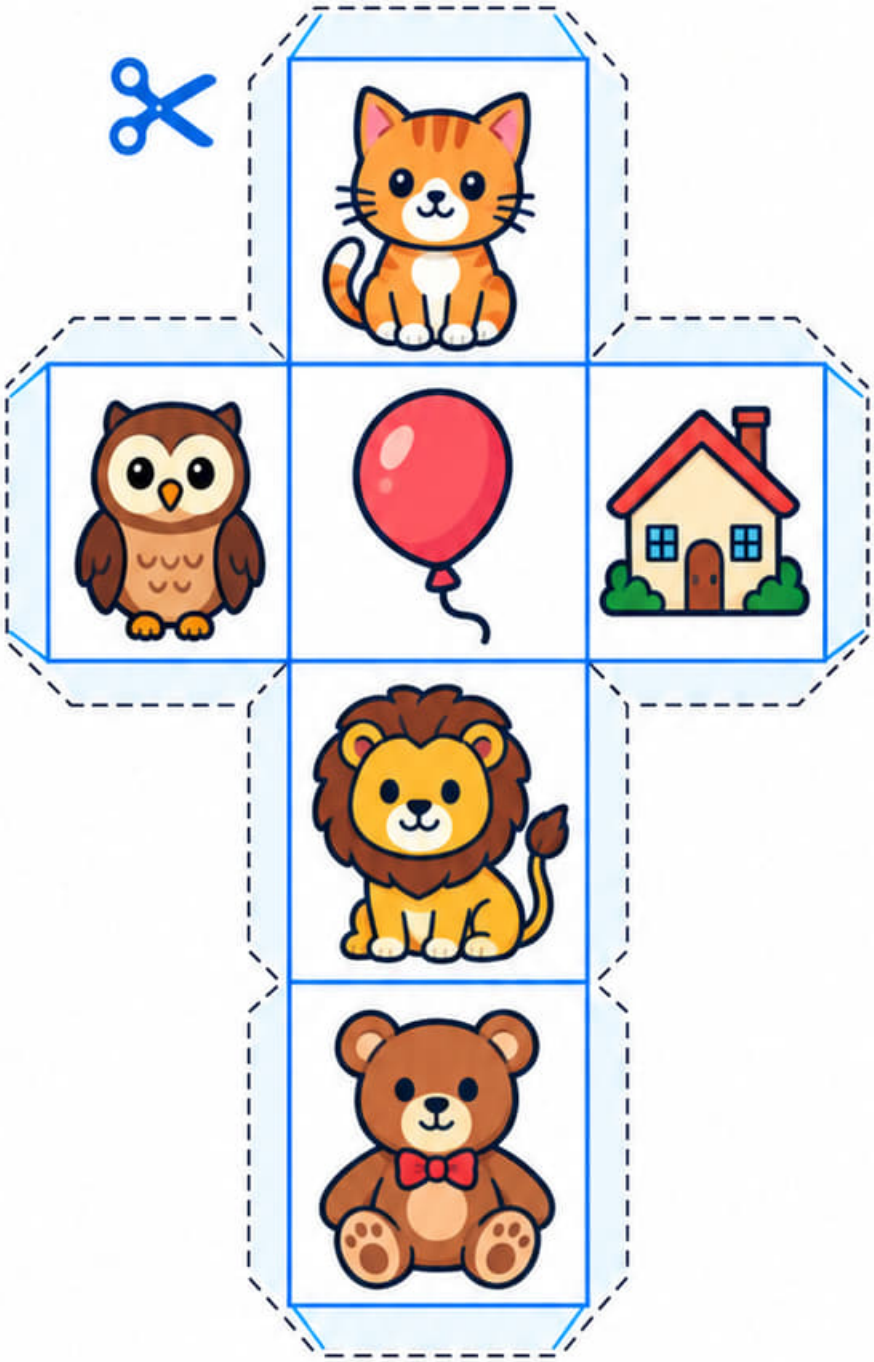
Samogłoski śpiewamy z otwartą buzią: „aaa", „ooo". Przy spółgłoskach usta, język albo zęby zatrzymują powietrze. Powiedzcie każdą literę, zanim dziecko poprowadzi linię. Samogłoski: A, E, O, U, Y, I. Spółgłoski: K, M, Ł, S, Ż, B.

Imię: _____ Data: _____

KARTA 105

Rzuć kostką i znajdź literę

Wytnij i sklej kostkę. Rzuć nią, nazwij obrazek i skreśl w tabeli jego pierwszą literę.



K	S	B
D	L	M
M	L	D
B	S	K
B	K	M
S	D	L

Wskazówka dla nauczyciela

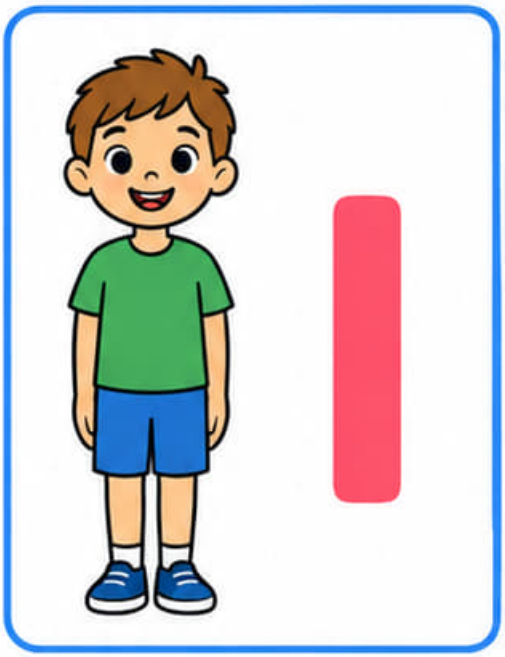
Każda litera jest w tabeli trzy razy. Kot to K, sowa to S, balon to B, dom to D, lew to L, a miś to M. Gra się kończy, gdy wszystkie litery zostaną skreślone. W grupie gracze rzucają po kolei.

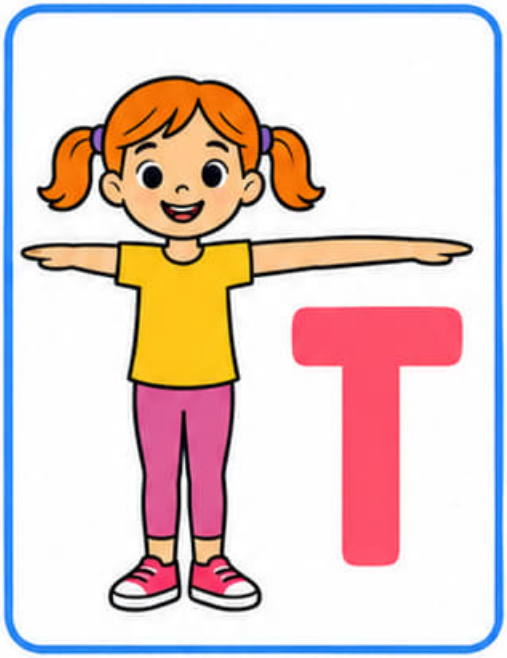
Imię: _____ Data: _____

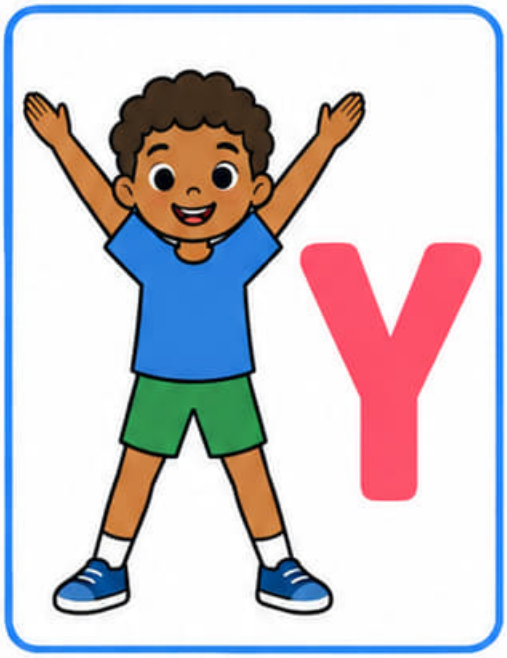
KARTA 106

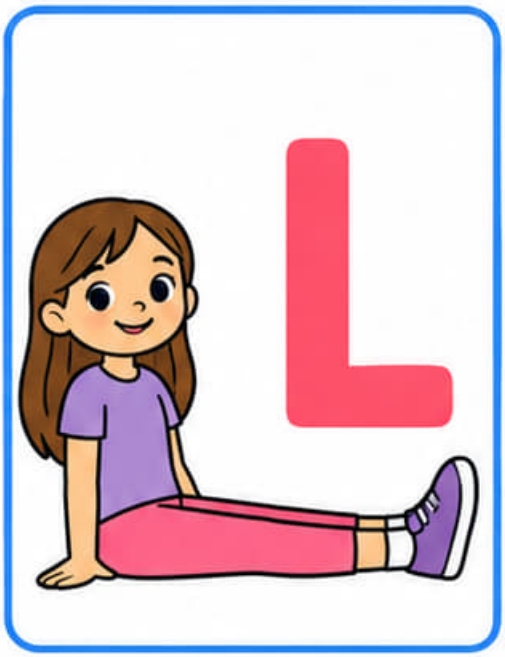
Litery z ciała: zabawa ruchowa

Popatrz na dzieci i zrób każdą literę swoim ciałem.

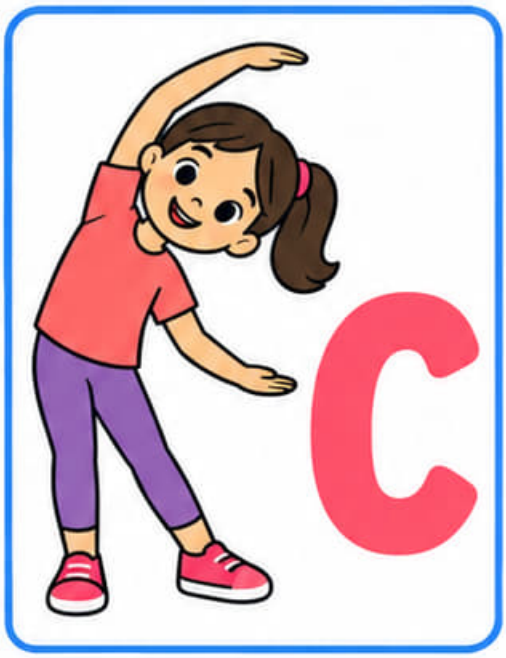












Wskazówka dla nauczyciela

To zabawa na przerwę między kartami. Pokazuj literę, a dziecko ją „robi". Potem zamieńcie się rolami: dziecko robi literę, a ty zgadujesz. W grupie dwoje dzieci może wspólnie ułożyć literę, na przykład A albo M.

Imię: _____ Data: _____

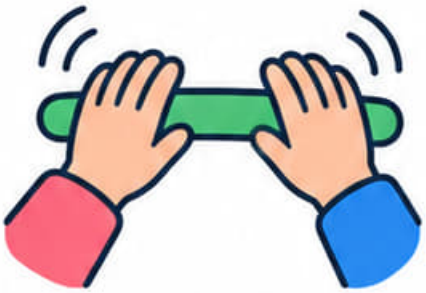
KARTA 107

Ulep literę z plasteliny

Ulep z plasteliny długie wałeczki i ułóż je w środku liter.

Aa

1. Ulep wałeczek.



2. Ułóż go na literze.



3. Dotknij litery palcem.



Wskazówka dla nauczyciela

Włóż kartę do koszulki foliowej, a posłuży wiele razy. W ten sam sposób dziecko może ułożyć literę z guzików, makaronu lub sznurka. Zachęć je, aby na koniec ulepiło pierwszą literę swojego imienia.

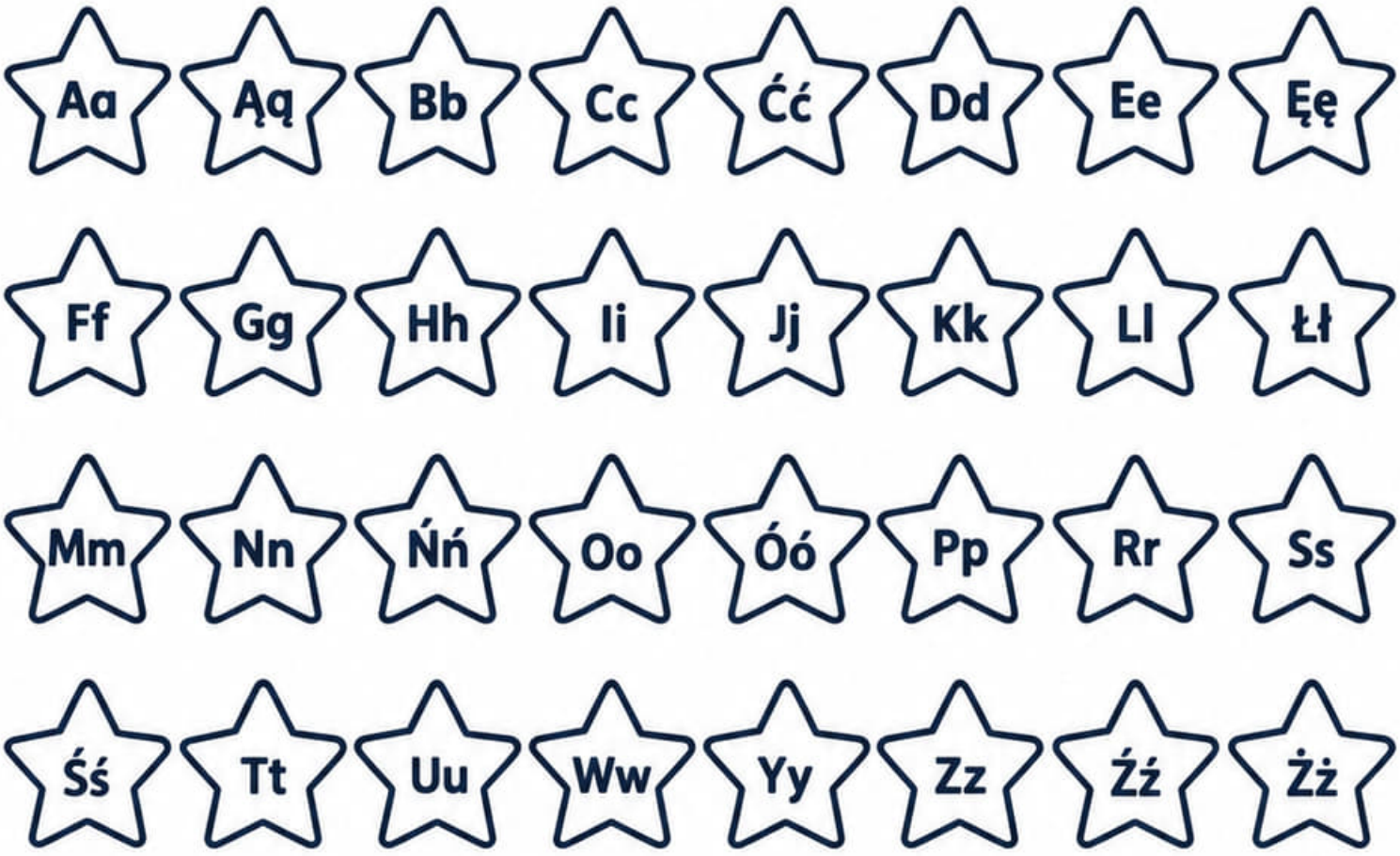
Imię: _____ Data: _____ KARTA 108

Moje litery: co już znam?



Pokoloruj gwiazdkę, jeśli już znasz literę. Ile gwiazdek świeci?







Wskazówka dla nauczyciela

Wracajcie do tej karty co kilka tygodni i kolorujcie nowe gwiazdki. Dziecko widzi swoje postępy i jest z siebie dumne. Gdy zaświecą wszystkie 32 gwiazdki, czas na dyplom!

Dyplom

Znam litery!

Ten dyplom otrzymuje

_____

za poznanie wszystkich 32 liter
polskiego alfabetu i za wspaniałą zabawę!



Data: _____ Podpis: _____