

KERESD A PÁRJÁT ! II.

oktatójáték 1. osztályos tanulónak

A játék részei:

- Alaplap, amelyen a hívóképek és a betűk vannak.
- 4 db mutató – Az első mutató(a leghosszabb) a hívóképekre és a nyomtatott kis betűkre mutat
A második mutató az írott kis betűkre mutat.
A harmadik mutató a nyomtatott nagy betűkre mutat.
A negyedik mutató(a legrövidebb) az írott nagy betűkre mutat.

HASZNÁLATI UTASÍTÁS

Figyelem: Célszerű a játékot műszaki rajzlapra kinyomtatni!

Kinyomtatás után:

1. Nyírjuk ki a mutatókat!
2. Lyukasszuk ki az alaplapot és a mutatókat a megjelölt helyen!
3. Rakjuk az alaplapra a mutatókat (a legnagyobb legyen alul, a legkisebb felül)!
4. Erősítsük az alaplapra a mutatókat „jancsiszöggel”!
5. Mozgassuk meg többször a mutatókat, hogy könnyebben forogjanak!

JÁTÉKSZABÁLY:

BETŰISMERET ELLENŐRZÉSÉRE

1. Válassz ki a leghosszabb mutatóval egy kis nyomtatott betűt!
2. A többi nyomtatóval keresd meg a kis írott, a nagy nyomtatott, a nagy írott párját!
3. Ellenőrizd magad a „KERESD A PÁRJÁT! I”- es játékkal!

Jó szórakozást, jó tanulást kívánok!

Tervezte: Aranyosiné Borsodi Éva
tanító, szakértő
Tel: 30/ 9 956 873

