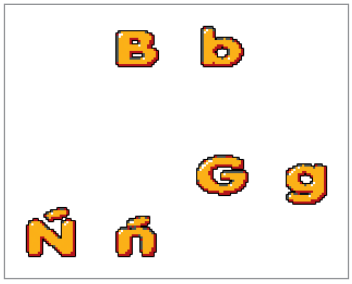
Temat 7. Zabawy z literami w programie Baltie

1. Litery

Ćwiczenie 1.

1. Otwórz plik *litery1.*
2. Na scenie ustaw parami wielkie i małe litery polskiego alfabetu.

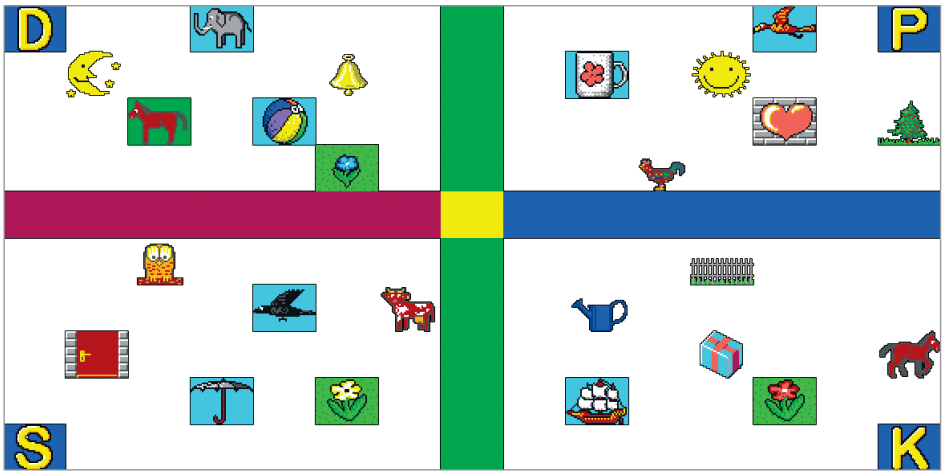
Wzór:



Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w banku **51**.

Ćwiczenie 2.

Nazwij przedmioty umieszczone na scenie, w częściach oznaczonych literami **D**, **P**, **S** i **K**.



Ćwiczenie 3.

1. Otwórz plik *litery2.*
2. W każdej części sceny umieść przedmioty, których nazwa zaczyna się na literę widoczną w odpowiednim rogu. Przenieś odpowiednio przedmioty i policz je.
3. Uzupełnij:

Na literę **D** zaczynają się nazwy ☐ przedmiotów,

na literę **K** zaczynają się nazwy ☐ przedmiotów,

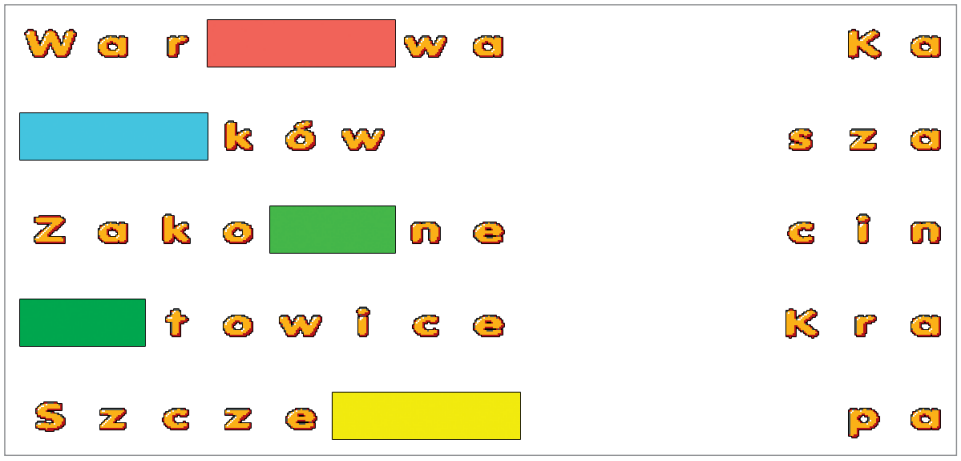
na literę **P** zaczynają się nazwy ☐ przedmiotów,

na literę **S** zaczynają się nazwy ☐ przedmiotów.

2. Sylaby

Ćwiczenie 4.

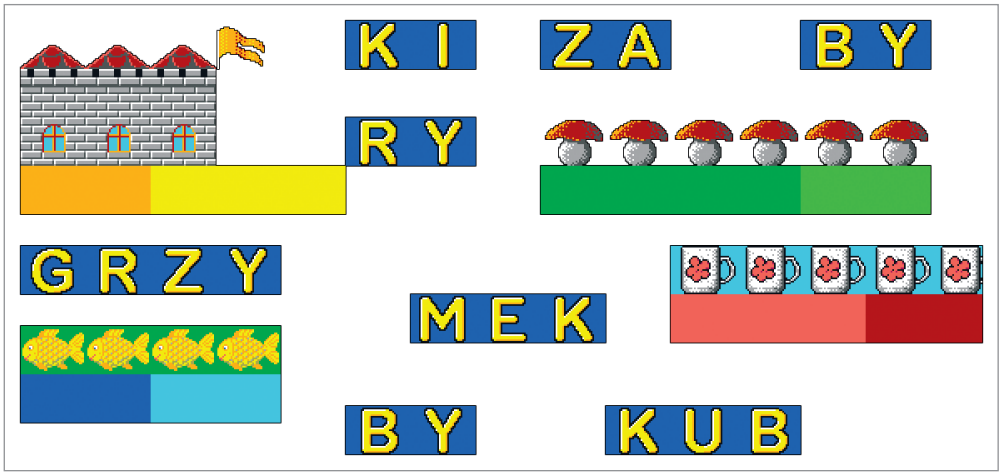
1. Jakie to miasta?



2. Otwórz plik *miasta.*
3. Zastąp kolorowe pola odpowiednimi sylabami.

Ćwiczenie 5.

Jakie rysunki widzisz na scenie? Z rozrzuconych sylab odgadnij podpisy do rysunków.



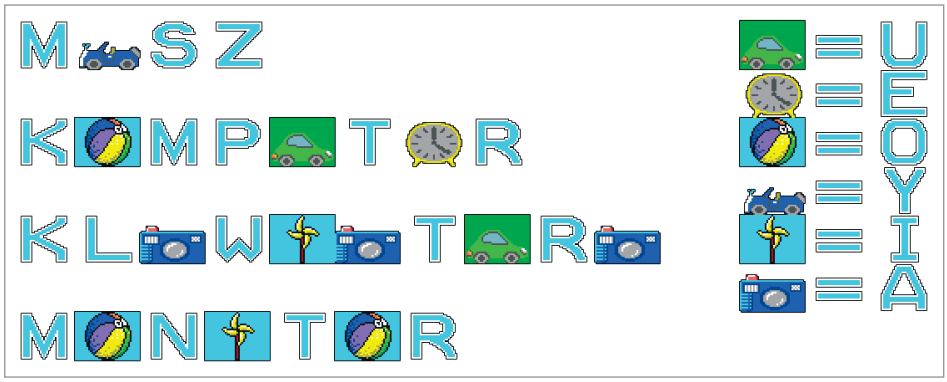
Ćwiczenie 6.

1. Otwórz plik *sylaby1.*
2. Pod każdym rysunkiem umieść podpis, przesuwając odpowiednie sylaby na kolorowe pola.

3. Wyrazy

Ćwiczenie 7.

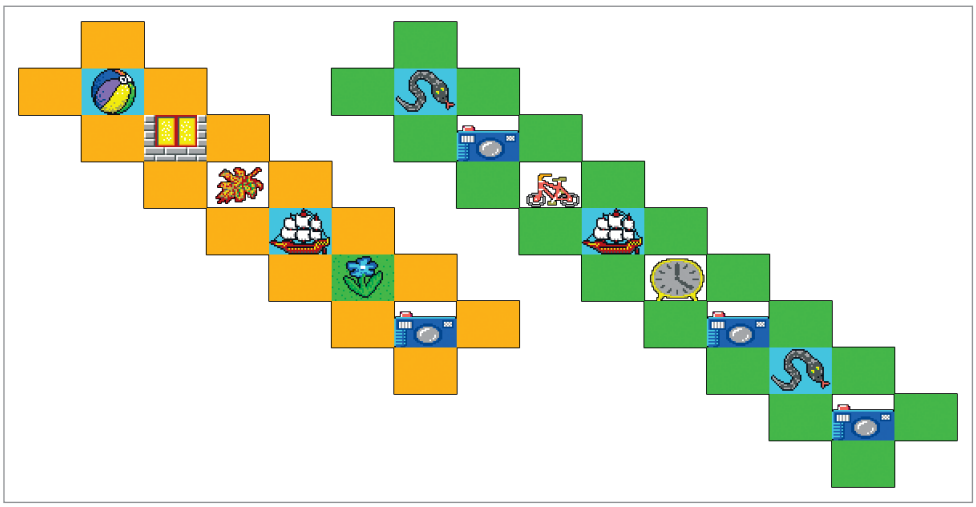
1. Otwórz plik *komputer.*
   Zamień przedmioty z obrazkami na litery, według podanego szyfru.



2. Przeczytaj otrzymane wyrazy.

Ćwiczenie 8.

1. Nazwij przedmioty znajdujące się na pomarańczowej ścieżce.
2. Nazwij przedmioty znajdujące się na zielonej ścieżce.

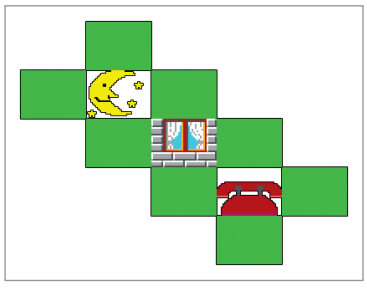


Ćwiczenie 9.

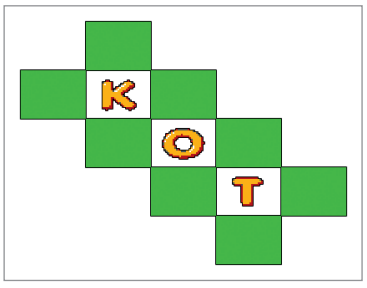
1. Otwórz plik *wyrazy1.*
2. Zastąp każdy przedmiot pierwszą literą jego nazwy.

Wzór:

zadanie



rozwiązanie



3. Odczytaj ułożone wyrazy.

Ćwiczenie 10.

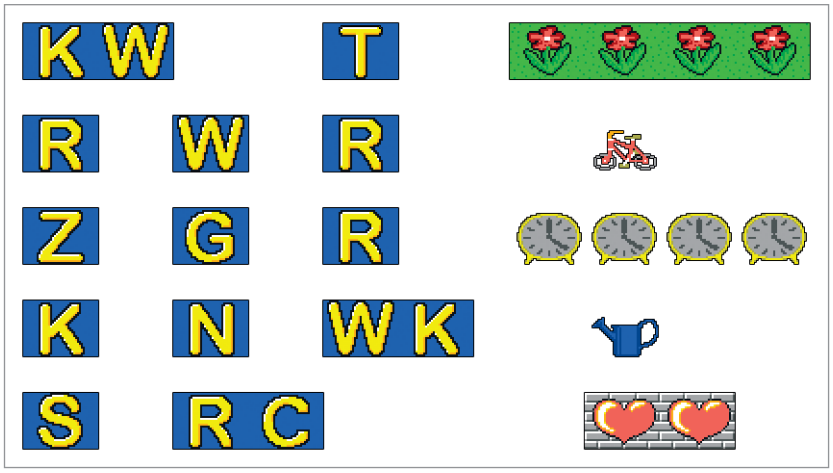
Zbuduj na pustej scenie trzy ścieżki (jak w ćwiczeniu 9.)
dla wyrazów: **ptak**, **las**, **rosa**.

Ćwiczenie 11.

1. Przygotuj dla kolegi lub koleżanki ćwiczenie podobne do ćwiczenia 9., według własnego pomysłu.
2. Sprawdź, czy ćwiczenie zostało poprawnie rozwiązane.

Ćwiczenie 12.

1. Co widzisz na obrazkach po prawej stronie sceny?



2. Otwórz plik *wyrazy2.*
3. Uzupełnij brakujące litery i liczby przedmiotów.

   Wzór:

zadanie

rozwiązanie

4. Przeczytaj utworzone wyrazy.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **6** i **7**.

Zadania

Zadanie 1.

1. Otwórz plik *litery3.*
2. Po lewej stronie każdej litery ustaw literę poprzedzającą ją w alfabecie, a po prawej stronie – literę następującą po niej w alfabecie.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w banku **51**.

Zadanie 2.

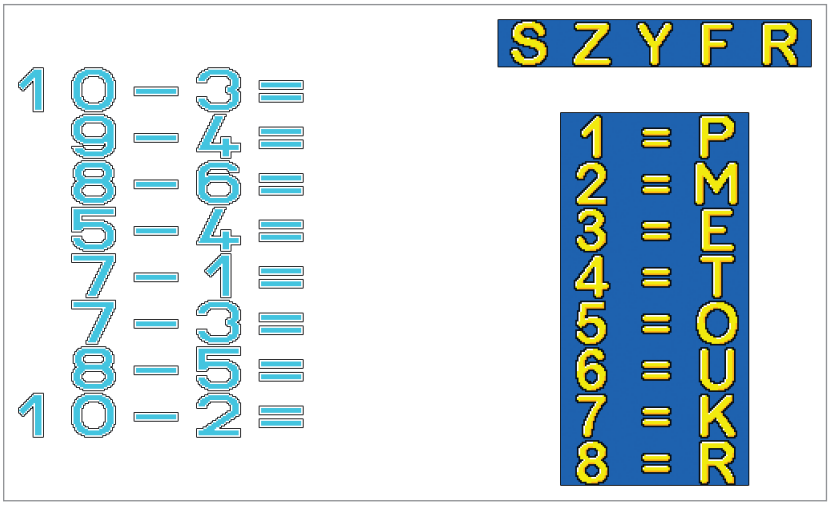
Zgadnij, jaką literę zastępuje czarodziej. Przeczytaj wyrazy.

Zadanie 3.

1. Otwórz plik *literka.*
2. Zastąp czarodzieja właściwą literą.
3. Ustaw na scenie przedmioty odpowiadające utworzonym wyrazom.

Zadanie 4.

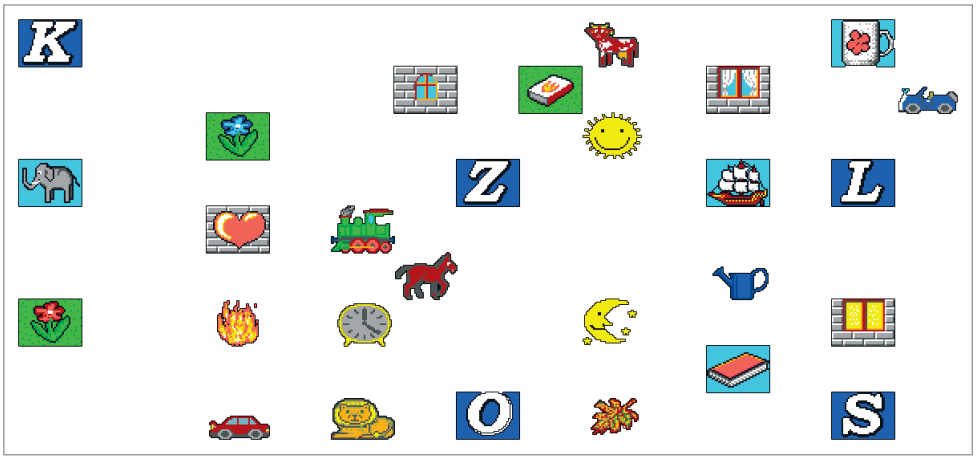
1. Otwórz plik *szyfr.*



2. Wykonaj obliczenia.
3. Zamień wyniki na litery według podanego szyfru.
4. Odczytaj hasło.

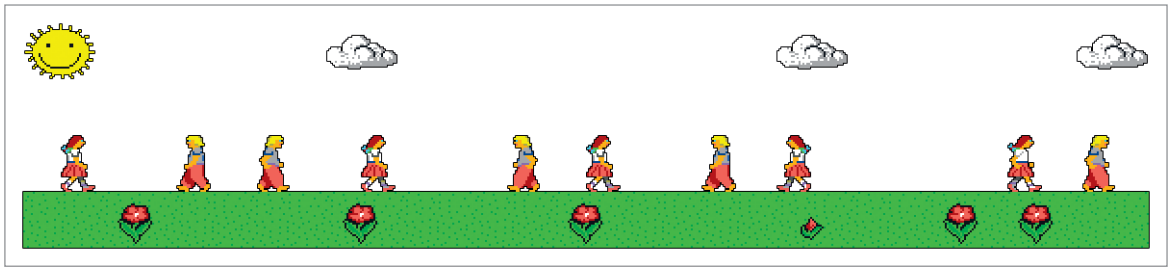
Zadanie 5.

1. Otwórz plik *układanka.*
2. Nazwij przedmioty rozsypane na scenie.



3. W pierwszym wierszu sceny ułóż rozsypane litery według alfabetu.
4. Przeczytaj ułożony wyraz.
5. Pod każdą literą ustaw przedmioty, których nazwy zaczynają się na tę literę.

Zadanie 6.



Uzupełnij:

W lewą stronę idzie ☐ dzieci.

W prawą stronę idzie ☐ dzieci.

Zadanie 7.

1. Otwórz plik *dzieci.*
2. Popraw scenę tak, aby:
   - litera P była umieszczona, gdy dziecko idzie w prawą stronę,
   - litera L – gdy dziecko idzie w lewą stronę.
3. Ustaw na scenie dodatkowe dzieci tak, aby w lewą stronę szło ich tyle samo, co w prawą.

Wskazówka: Zastosuj kopiowanie przedmiotów.

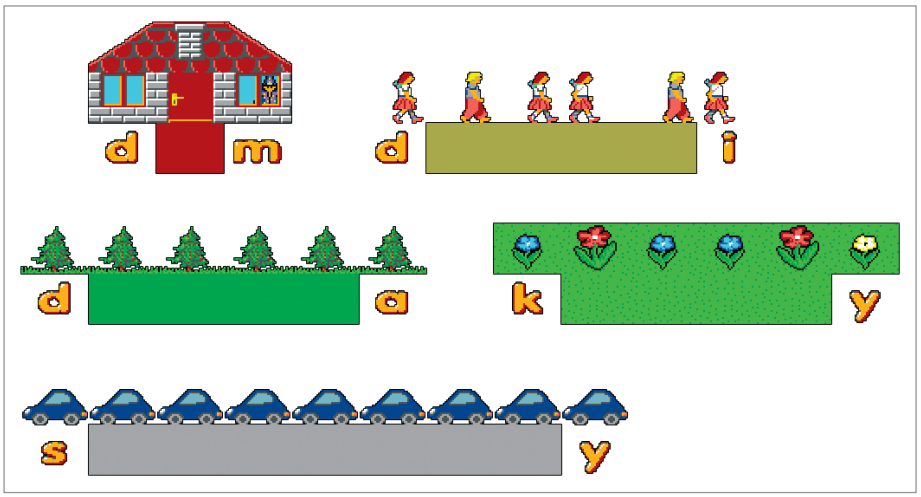
Zadanie 8.

1. Zbuduj scenę podobną do sceny z zadania 6. Umieść na łące 3 czarodziei idących w lewą stronę i 5 idących w prawą stronę.
2. Umieść poniżej czarodziei odpowiednio litery L i P.

Wskazówka: Potrzebne przedmioty znajdziesz w bankach **0**, **1**, **2** i **9**.

Zadanie 9.

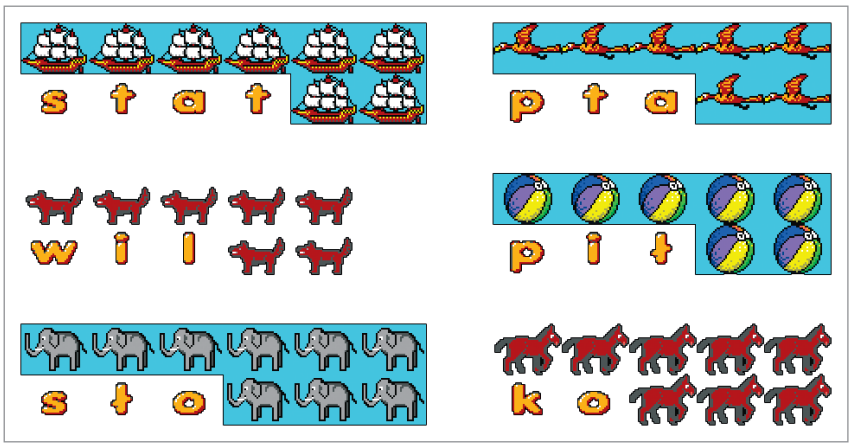
1. Zbuduj scenę według wzoru.



2. Uzupełnij podpisy pod rysunkami.

Zadanie 10.

1. Otwórz plik *sylaby2.*



2. Uzupełnij podpisy pod rysunkami.
   Zastąp przedmioty z obrazkami brakującymi literami.
3. Policz sylaby w każdym wyrazie.
4. Wymień wyrazy, które mają taką samą ostatnią sylabę.

Zadanie 11.

1. Ustaw na scenie litery tworzące wyrazy: *sowy*, *parasole*, *słońca*, *słonie*, *samochody*.
2. Jakie litery powtarzają się we wszystkich wyrazach?
3. Nad każdą literą wyrazu umieść odpowiednie przedmioty. Obok wpisz liczbę liter w danym wyrazie.

Wzór:

Zadanie 12.

Wykonaj zadanie podobne do zadania 11. Ustaw na scenie litery tworzące wyrazy: *konie*, *krowy*, *kubki*, *kwiaty*.

Zadanie 13.

Wykonaj zadanie podobne do zadania 11. Umieść na scenie trzy wyrazy rozpoczynające się na literę ***p***. Wstaw również odpowiednie przedmioty.

Zadanie 14.

1. Otwórz plik *zasada5.*
2. Jaką zasadę korzystania z komputera przedstawia rysunek?
3. Pokoloruj rysunek.