

POĆWICZ Z NAMI – część trzynasta (13)

Kontynuujemy serię ćwiczeń dla tych, którzy uczęszczali w roku szkolnym 2019/2020 na zajęcia korekcyjno – kompensacyjne do Poradni Psychologiczno– Pedagogicznej w Ciechanowie.

Dziś proponujemy ćwiczenia z zakresu ortografii, utrwalające zasady pisowni „ch” dla uczniów z klas II - VIII szkoły podstawowej i młodzieży.



<https://pixabay.com/>

GRA W STATKI

Grę w Statki znamy prawie wszyscy. Być może znamy ją pod nazwą wojna morska lub bitwa morska, gra w okręty. Gdyby ktoś jednak nigdy nie grał w Statki lub potrzebował przypomnienia zasad, to odsyłamy do strony:

<https://pl.wikipedia.org/wiki/Okr%C4%99ty>

lub zachęcamy do obejrzenia filmiku ilustrującego zasady gry:

<https://www.youtube.com/watch?v=zVPuEc6SDL4>

Planszę do gry można wybrać sobie samemu w zasobach Internetu. Proponujemy taką ze strony Moje dzieci Kreatywnie...

https://mojedziecikreatywnie.pl/sdm_downloads/gra-statki-szablon-druku/

Inną znajdziemy na stronie Bajki Do Czytania...

<https://www.bajkidoczytania.pl/img/statki-plansze.pdf>

ZASADY GRY

Celem gry jest „zatopienie” okrętów przeciwnika.

W naszej propozycji okręty mają „wymiar ortograficzny” – są to wyrazy z „CH”. Każdy okręt to wyraz, którego litery zapisujemy kolejno w pionie lub poziomie, **każdą w osobnej kratce** swojej planszy.

Na przykład tak:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	D									
2	U		O			I		A	C	H
3	C		C			C				
4	H		H			H		U		P
5								C		R
6	M	E	C	H				H		O
7										C
8		O	R	Z	E	C	H			H
9										
10	T	R	A	C	H		R	U	C	H

Na swoim „morzu” rozmieścić należy:

- 4 statki trójmasztowe, czyli 3-literowe
- 3 statki czteromasztowe, czyli 4-literowe
- 2 statki pięćmasztowe, czyli 5-literowe
- 1 statek sześciomasztowy, czyli 6-literowe


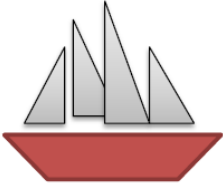
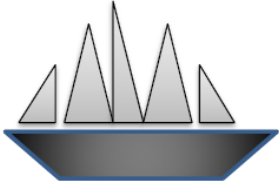

Pamiętajcie! Obowiązuje zasada, że statki nie stykają się ze sobą.

Gracze rozmieszczają na swojej planszy wyrazy korzystając z podanej poniżej tabelki.

ZASTANÓW SIĘ:

Jaka zasada pozwala wyjaśnić pisownię „ch” w wyrazach podanych w tabelce?

Oto propozycje nazw okrętów!

 TRÓJMASZTOWCE	 CZTEROMASZTOWCE	 PIĘCIOMASZTOWCE	 SZEŚCIOMASZTOWCE
wyberamy 4 wyrazy	wyberamy 3 wyrazy	wyberamy 2 wyrazy	wyberamy 1 wyraz
<p>ACH OCH ICH UCH ECH</p>	<p>FACH FOCH MECH RUCH DACH DUCH WĘCH PUCH ŁACH LOCH PECH DECH BACH BUCH TYCH ROCH ZUCH NICH</p>	<p>GROCH PROCH KRACH SŁUCH PIACH MNICH CHUCH GMACH STACH SZACH TRACH DMUCH DWÓCH MIECH OBUCH PARCH RZĘCH CIACH</p>	<p>WYDECH ODDECH STRYCH STRACH BRZUCH ŚMIECH GRZECH KOŻUCH OKRUCH ORZECH WYBUCH ZAMACH ZAPACH WYMACH WSZECH SZLOCH ŚPIOCH RACUCH CYBUCH WAŁACH</p>

Każdy gracz ma przed sobą dwie plansze – tę na której rozstawia swoje statki i drugą, na której zaznacza swoje strzały (żeby kilkakrotnie nie celować w to samo pole).

Pierwszy z graczy strzela w wybrane pole, mówiąc na przykład C-5. Jeśli nie trafił - przeciwnik informuje "PUDŁO". Wówczas na ostrzeliwanym polu rysuje się kropkę. Jeśli któryś ze statków zostanie trafiony - przeciwnik mówi "TRAFIONY" oraz podaje literę, która ukrywała się w danym polu planszy, a gracz, który strzelał, ponownie oddaje strzał. Gracz strzela dotąd, aż spudłuje lub kolejnymi strzałami zatopi cały statek (przeciwnik informuje go o tym mówiąc "TRAFIONY ZATOPIONY").

Wygrywa ten, kto pierwszy zatopi statki swojego przeciwnika! Zadaniem graczy jest nie tylko trafienie w statek przeciwnika, ale również próba odgadywania, jaki wyraz ukrył przeciwnik na swoim „morzu”.

DOBREJ ZABAWY!

opracowanie: Wiesława Machul
Anna Sacherska