

LektiMonster

Nauka czytania



instrukcja

Drogi Rodzicu/Nauczycielu!

Dziękujemy za zaufanie! Trzymasz w ręku innowacyjny produkt do początkowej nauki czytania.

To nowoczesne rozwiązanie hybrydowe, oparte o technologie ICT, łączące dwa światy: fizyczny oraz elektroniczny. Nie jest to kolejna gra karciana lub aplikacja online. Dzięki obcowaniu z Lektim, bohaterem gry, Twoje dziecko w przyjemny sposób rozpocznie przygodę z czytaniem. Nasi metodycy i edukatorzy zadbali o to, aby w toku gry, dziecko przeszło przez wszystkie etapy przygotowujące do nauki czytania. Prawidłowa wymowa głosek to klucz do sukcesu. Głównym założeniem produktu jest połączenie nauki z zabawą, co kształtuje pozytywny stosunek nie tylko do samej czynności czytania, ale również całego procesu edukacyjnego.

Gra stanowi doskonałe uzupełnienie zarówno zajęć szkolnych, jak i edukacji domowej.



Nauka



Zabawa



Koncentracja



Polisensoryczność

Spis treści

Elementy zestawu

02

Pobierz i uruchom aplikację **01**

03-04

1. Pierwsze uruchomienie aplikacji
 - pobierz aplikację
 - profil użytkownika
2. Opcje w aplikacji

02 Gry

05-07

1. Instrukcje do gier w aplikacji:
2. Postęp w grze

Gry z planszą **03**

08-13

1. Ułóż wyraz (zadanie dla 1 osoby)
2. Pierwsza głoska/ litera (gra dla 2 osób)
 - Cztery w rzędzie
 - wariant 1
 - wariant 2
3. Kolorowa plansza (gra dla 2 osób)
 - wariant 1
 - wariant 2
4. Jaki to wyraz?
5. Która litera?
6. Detektyw liter
7. Kto pierwszy - ściganka (gra dla 2 osób)
 8. Do pary
 9. Bez pary
 10. Ile sylab?



LektiMonster

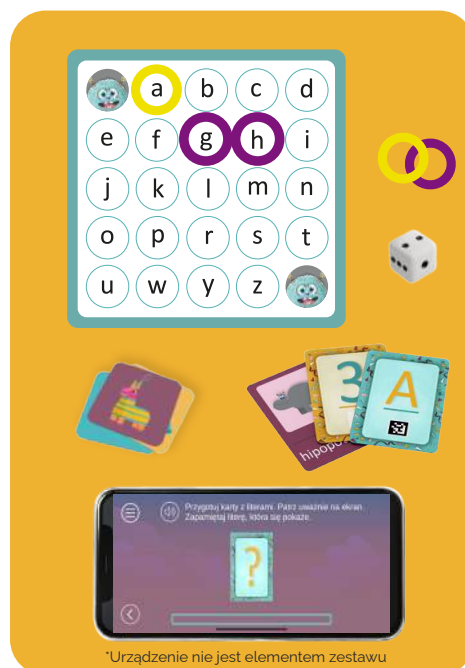
Nauka czytania

Gra LektiMonster. Nauka czytania. Jest grą edukacyjną, która:

- przygotowuje do właściwej nauki czytania,
- doskonali umiejętność podziału wyrazów na sylaby oraz głoski,
- uczy wykorzystywania technologii w celach innych niż rozrywka,
- doskonali umiejętność identyfikacji liter oraz wiązania ich z głoskami.

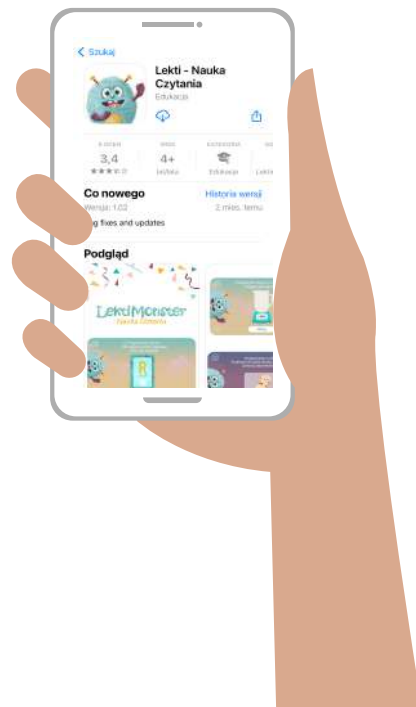
Elementy zestawu:

1. 12 gier w aplikacji
2. 23 dwustronne karty z literami
3. Karty z cyframi 0-10
4. 28 kart do gry w memory
5. Plansza demonstracyjna z literami
6. 50 obręczy w dwóch kolorach
7. 20 kart z ilustracjami zwierząt i podpisami.
8. Kod licencyjny



01

Pobierz i uruchom aplikację



Niezbędnym elementem do gry jest pobranie aplikacji Lekti – Nauka czytania, która jest dostępna w Google Play/App Store. Działa ona na urządzeniach z systemem operacyjnym: Android, iOS, oraz Windows. Pobierz darmową aplikację i zainstaluj ją. Po pobraniu gry, należy wpisać kod licencyjny, który jest w pudełku.



Kod licencyjny umożliwia zainstalowanie aplikacji na 3 urządzeniach.

Kod licencyjny umożliwia dostęp do dodatkowych materiałów dydaktycznych na stronie www.lekti.pl

Pierwsze uruchomienie aplikacji

1. Pobierz aplikację

Aplikacja Lekti – Nauka czytania jest dostępna w
Po pobraniu aplikacji proszę wpisać kod licencyjny.



2. Profil użytkownika

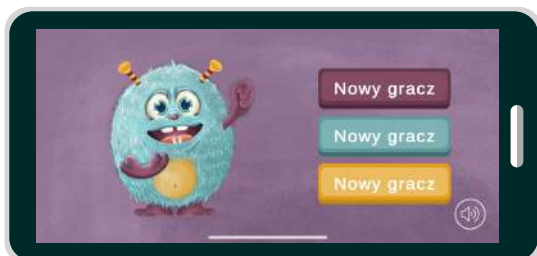
Po uruchomieniu aplikacji stwórz profil użytkownika.

Na ekranie startowym naciśnij przycisk **Nowy gracz** i wpisz imię dziecka. Zatwierdź klikając „zielony ptaszek”

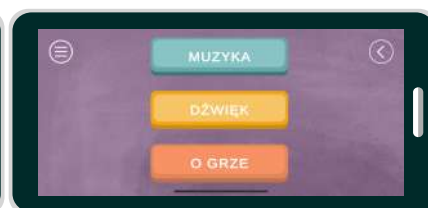
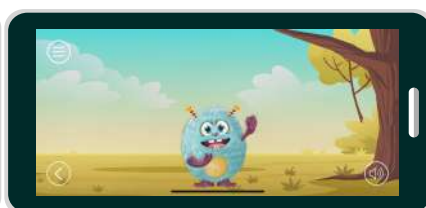
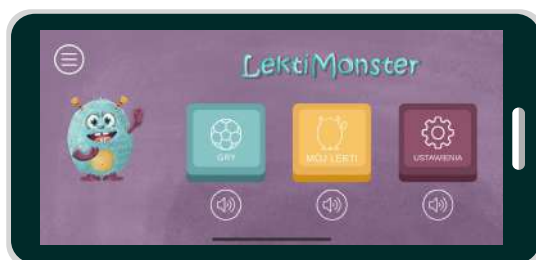
Uruchamiając grę kolejny raz wybierz swojego użytkownika i kontynuuj rozgrywkę.

Konto użytkownika można w dowolnym momencie usunąć naciskając przycisk kółko z minusem, a później potwierdzając „zielonym ptaszkiem”

Raz usuniętego konta nie można odzyskać.



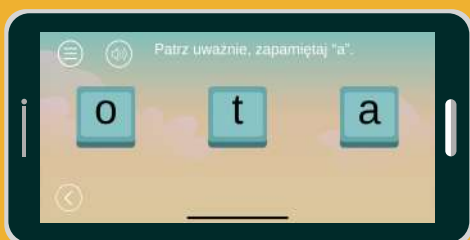
Opcje w aplikacji





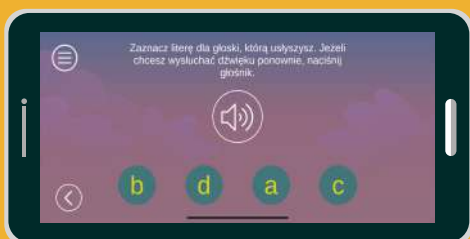
Aplikacja zawiera 12 rodzajów gier. Każda z nich zawiera 10 ćwiczeń. Wszystkie polecenia są nagrane. Każdą z gier można przejść dowolną ilość razy.

1. Instrukcje do gier w aplikacji:



Trzy karty

Lekti musi z twoją pomocą wskazać kartę z wybraną literą.



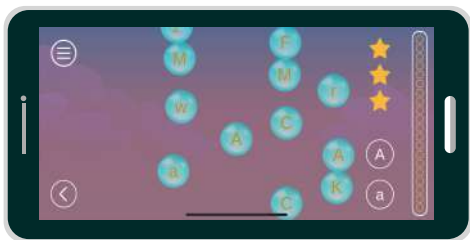
Postuchaj i wskaż

Razem z Lektim słuchaj głosek i wskazuj litery".



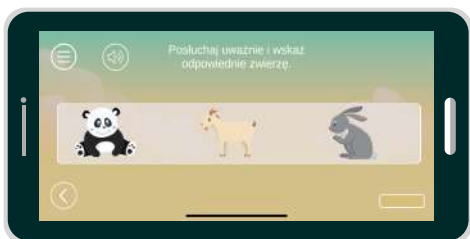
Policz

Lekti musi znaleźć i policzyć wybrane litery.



Bańki łap

Lekti musi złapać wszystkie bańki ze wskazanymi literami.



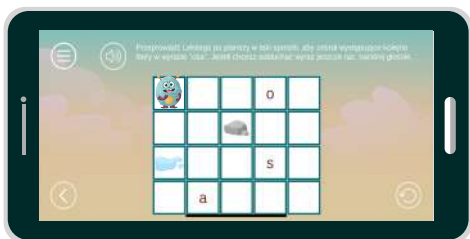
Słuchaj uważnie

Razem z Lektim wskazuj na ekranie odpowiednie zwierzęta.



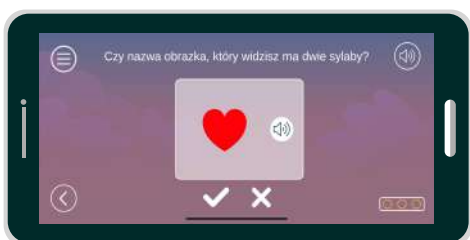
Zakręć kołem

Pomóż Lektiemu znaleźć na kartach literę, która została wylosowana na kole.



Zaplanuj trasę

Przeprowadź Lektiego, tak aby zebrał litery, które występują kolejno w podanych wyrazach.



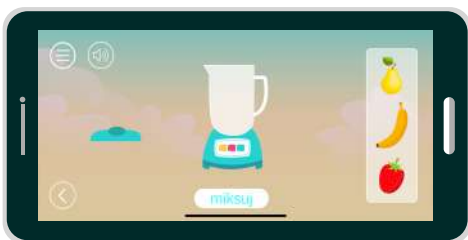
Decyduj

Odpowiadajcie razem na zadawane pytania.



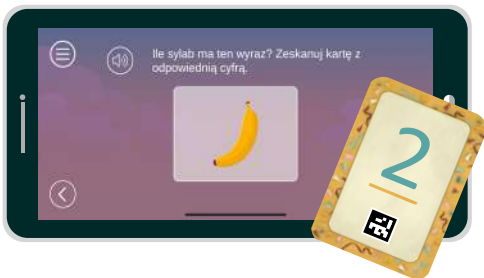
Zapamiętaj

Odszukaj i zeskanuj kartę, która pojawiła się na ekranie.



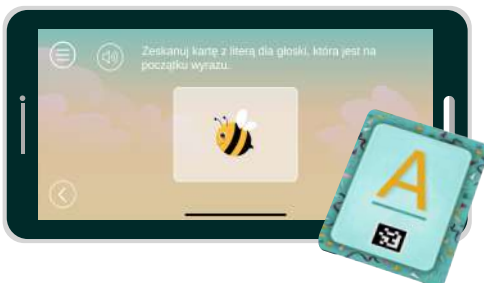
Zostań szefem kuchni

Razem z Lektim przygotuj pyszny i zdrowy koktajl.



Wybierz cyfrę

Liczcie razem sylaby i głoski, a następnie skanujcie odpowiednie karty z cyframi.

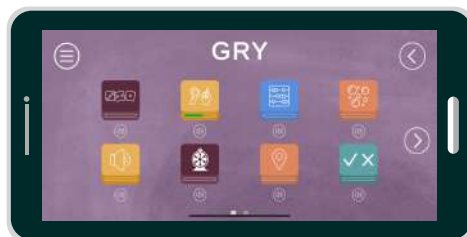
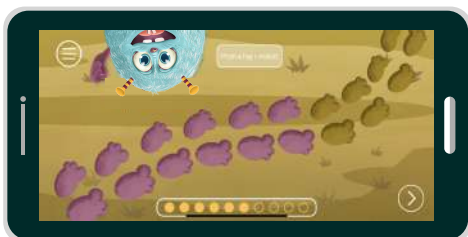


Wybierz literę

Słuchajcie wyrazów i skanujcie karty z literami dla pierwszej lub ostatniej głoski.

2. Postęp w grze

Filetowe stópki Lektiego oznaczają, że zadanie w danej grze zostało poprawnie wykonane i można iść dalej naciskając strzałkę w kółeczku w prawym dolnym rogu. Pasek z kółeczkami znajdujący się na dole ekranu również pokazuje, ile zadań zostało wykonanych w danej grze. Kółeczka zamalowują się na żółto, gdy dane ćwiczenie jest skończone.



Filetowe stópki Lektiego oznaczają, że zadanie w danej grze zostało poprawnie wykonane i można iść dalej naciskając strzałkę w kółeczku w prawym dolnym rogu. Pasek z kółeczkami znajdujący się na dole ekranu również pokazuje, ile zadań zostało wykonanych w danej grze. Kółeczka zamalowują się na żółto, gdy dane ćwiczenie jest skończone.

03

Gry z planszą



Instrukcje do aktywności poza aplikacją

Do poniższych gier/ zadań wykorzystujemy elementy składowe zestawu edukacyjnego znajdujące się w pudełku.

1. Ułóż wyraz (zadanie dla 1 osoby)

1. Z pudełka wyjmujemy karty ze zwierzętami, planszę z literami i żetony/ obręcze w wybranym kolorze (obok mogą pojawić się grafiki tych elementów)
2. Gracz układa karty ze zwierzętami w stosie zakrytym (rewersiem do góry).
3. Gracz bierze pierwszą kartę ze stosu i nazywa zwierzę, które widzi.
4. Dzieląc wyraz na głoski, gracz oznacza obręczami na planszy pola z literami, które kolejno występują w tym wyrazie.
5. Po ułożeniu wyrazu, gracz zdejmuje żetony z planszy i powtarza to samo z kolejną kartą.
6. Zadanie uznaje się za zakończone, gdy gracz ułoży wszystkie wyrazu lub upłynie wyznaczony czas.



2. Pierwsza głoska/ litera (gra dla 2 osób)

1. Z pudełka wyjmujemy karty ze zwierzętami, planszę z literami i żetony/obręcze w dwóch kolorach.
2. Każdy z graczy wybiera 10 żetonów w jednym kolorze.
3. Karty ze zwierzętami ułożone są w stosie zakrytym (rewersem do góry).
4. Jako pierwszy kartę ze stosu bierze młodszy z graczy.
5. Obręczą w swoim kolorze gracz oznacza pole z literą dla głoski od której rozpoczyna się wylosowany wyraz (np.: osa – oznacza pole z literą „o”).
6. Następnie drugi gracz wykonuje to samo zadanie.
7. Jeżeli pole z daną literą jest już zakryte, gracz traci kolejkę.
8. Grę wygrywa ten, kto po wykorzystaniu wszystkich kart ze stosu ma na planszy więcej żetonów w swoim kolorze.

Cztery w rzędzie:

Wariant 1.:

1. Z pudełka wyjmujemy planszę z literami i obręcze w dwóch kolorach oraz kostkę sześcienną.
2. Każdy z graczy wybiera 10 żetonów w jednym kolorze.
3. Jako pierwszy kostką rzuca młodszy gracz.
4. Gracz z większą liczbą oczek zaznacza wybrane przez siebie pole z literą podając jednocześnie głoskę, którą ona oznacza.
5. Gra toczy się do momentu, aż któryś z graczy zakryje swoimi żetonami cztery pola w rzędzie (w pionie, w poziomie lub po skosie).

Wariant 2.:

1. Z pudełka wyjmujemy karty ze zwierzętami, planszę z literami i obręcze w dwóch kolorach oraz kostkę sześcienną.
2. Każdy z graczy wybiera 10 żetonów w jednym kolorze.
3. Karty ze zwierzętami ułożone są w stosie zakrytym (rewersem do góry).
4. Grę rozpoczyna młodszy z graczy.
5. Gracz bierze pierwszą kartę ze stosu i oznacza swoim żetonem na planszy wybraną literę, która występuje w wylosowanym na karcie wyrazie.
6. Jednocześnie gracz podaje głoskę i mówi, które miejsce w wylosowanym wyrazie zajmuje ta głoska/litera (na początku, na końcu, druga, trzecia głoska itd.)
7. Gra toczy się do momentu, aż któryś z graczy zakryje swoimi żetonami cztery pola w rzędzie (w pionie, w poziomie lub po skosie).

3. Kolorowa plansza (gra dla 2 osób)

Wariant 1:

1. Z pudełka wyjmujemy planszę z literami i obręczę w dwóch kolorach oraz kostkę sześcienną.
2. Każdy z graczy wybiera 10 żetonów w jednym kolorze.
3. Jako pierwszy kostką rzuca młodszy gracz.
4. Ilość wyrzuconych oczek równa jest liczbie pól z literami, które gracz może zakryć.
5. Aby zakryć wybrane (dowolne, puste) pola, gracz musi podać odpowiednią głoskę dla litery którą wybrał.
6. Jeżeli gracz się pomyli, odkłada żeton do swojej puli.
7. Teraz kolej na drugiego gracza.
8. Gra kończy się w momencie zakrycia wszystkich pól z literami. W sytuacji, gdy na planszy zostały np. dwa wolne pola, gracz może wykonać ruch, gdy wyrzuci 2 lub mniej oczek.
9. Wygrywa ten, kto po zakryciu wszystkich pól na planszy, ma więcej żetonów w swoim kolorze.

Wariant 2.:

1. Z pudełka wyjmujemy planszę z literami i obręczę w dwóch kolorach oraz kostkę sześcienną.
2. Każdy z graczy wybiera 10 żetonów w jednym kolorze.
3. Jako pierwszy kostką rzuca młodszy gracz.
4. Ilość wyrzuconych oczek to liczba wyrazów, rozpoczynających się od głoski dla litery, którą gracz chce zakryć. (np. wybrał wolne pole z „a” i wyrzucił 3 oczka na kostce, więc musi podać trzy wyrazy, które się rozpoczynają głoską /a/).
5. Pole z literą „y” nie bierze udziału w grze lub zadaniem gracza jest podanie określonej liczby wyrazów, w których „y” występuje na końcu.
6. W sytuacji gdy gracz nie poda określonej liczby wyrazów, traci kolejkę, a żeton odkłada do puli.
7. Gra kończy się w momencie zakrycia wszystkich pól z literami.
8. Wygrywa ten, kto po zakryciu wszystkich pól na planszy, ma więcej żetonów w swoim kolorze.

4. Jaki to wyraz?

1. Z pudełka wyjmujemy karty ze zwierzętami, planszę z literami i obręcze w jednym kolorze.
2. Rodzic lub dorosły opiekun oznacza obręczami na planszy pola z literami, które tworzą nazwę wybranego zwierzęcia umieszczonego na kartach (jeżeli dana litera występuje w wyrazie więcej niż jeden raz, oznaczamy ją odpowiednią liczbą obręczy).
3. Litery oznacza się w kolejności innej niż ta, w jakiej występują w wyrazie.
4. Zadaniem dziecka, po przyjrzeniu się układowi na planszy, jest odszukanie karty ze zwierzęciem, którego nazwa została na niej ułożona.
5. Po wykonaniu zadania, zdejmujemy obręcze z planszy, a wykorzystaną kartę odkładamy na bok.
6. Następnie układamy kolejny wyraz, ponownie wykorzystując kolorowe obręcze.
7. Zadanie kończy się po ułożeniu i odszyfrowaniu wszystkich nazw zwierzątek lub po upływie wyznaczonego czasu.
8. UWAGA! Jeśli zadanie okaże się zbyt trudne, dopuszcza się możliwość podpowiedzi, np. wskazanie pierwszej litery w wyrazie.

5. Która litera?

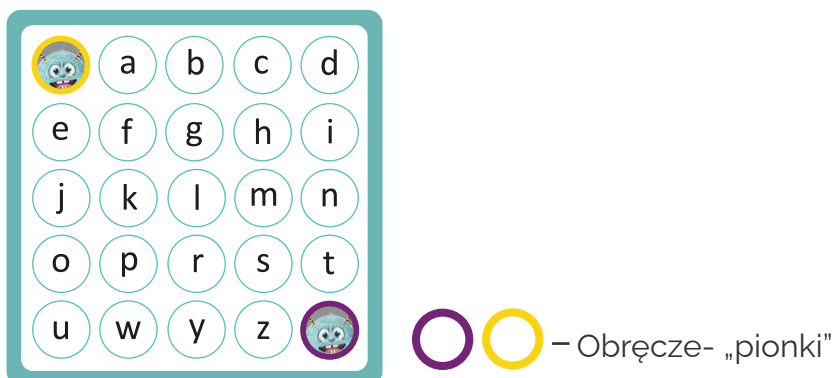
1. Z pudełka wyjmujemy karty ze zwierzętami, planszę z literami i obręcze w dwóch kolorach.
2. Każdy z graczy wybiera po 10 żetonów w jednym kolorze.
3. Karty ze zwierzętami ułożone w stosie zakrytym (rewersem do góry).
4. Jako pierwszy, kartę ze stosu bierze młodszy z graczy.
5. Obręczą w swoim kolorze oznacza na planszy pole z wybraną literą, występującą w wyrazie na wylosowanej karcie, np. w wyrazie k-o-t, dziecko może oznaczyć obręczą jedną z trzech liter (k,o,t), o ile wybrana litera nie jest już oznaczona.
6. Następnie drugi gracz wykonuje to samo zadanie.
7. Jeżeli pola ze wszystkimi literami z nazwy zwierzątka są już zakryte, tracimy kolejkę.
8. Wygrywa ten, kto po wykorzystaniu wszystkich kart ze stosu ma na planszy więcej obręczy w swoim kolorze.

6. Detektyw liter

1. Z pudełka wyjmujemy karty z literami, planszę z literami i obręcze w wybranym kolorze.
2. Karty z literami ułożone są w układzie dowolnym tak, że żadna nie leży na innej.
3. Gracz wybiera dowolną kartę i podaje głoskę dla wybranej litery.
4. Gracz szuka na planszy pola z literą, taką jak ta na wybranej karcie (pamiętając, że karty są dwustronne i prezentują dwa warianty tej samej litery).
5. Zadanie kończy się, gdy wykorzystane zostaną wszystkie karty z literami.

7. Kto pierwszy - ściganka (gra dla 2 osób)

1. Z pudełka wyjmujemy planszę z literami, kostkę i po 1 obręcz w wybranym kolorze dla dwóch graczy.
2. Obręcze - "pionki" - ustawiamy na szarym polu w lewym, górnym rogu planszy. To jest pole startowe.



3. Grę rozpoczyna młodszy gracz. Rzuca kostką i przesuwa żeton o tyle pól do przodu, ile wskazała kostka. Porusza się zgodnie z kierunkiem wskazanym na grafice. Następnie gracz podaje głoskę dla litery, na której się zatrzymał.
4. Gracze rzucają kostką na zmianę.
5. Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy dotrze do "mety"- szare pole w prawym, dolnym rogu planszy.
6. Jeśli liczba wyrzuconych oczek jest większa niż liczba pól dzielących gracza od mety musi on wykonać odpowiednią liczbę kroków w tył, niejako "odbijając się" od mety.

8. Do pary

1. Z pudełka wyjmujemy kartoniki do gry w memory.
2. Każdy z graczy na przemian odkrywa po dwie karty.
3. Karty uznaje się za parę, gdy przedstawiają ten sam przedmiot.
4. Osoba, która odnajdzie parę, zabiera ją ze stołu.
5. Wygrywa osoba, która po zebraniu wszystkich kart będzie miała ich więcej.

9. Bez pary

1. Z pudełka wyjmujemy kartoniki do gry w memory.
2. Z zestawu kart wyjmujemy dowolną kartę i odkładamy ją na bok, ona nie bierze udziału w rozgrywce.
3. Grę rozpoczynamy tasując karty i rozdając je graczom.
4. Na początku gry gracze wykładają na stół pary spośród posiadanych kart.
5. Przystępując do właściwej gry, gracz z największą liczbą kart pozwala przeciwnikowi wyciągnąć od siebie jedną kartę.
6. Jeśli gracz wyciągnie kartę, która pasuje do jednej z tych, które posiada, wyklada tę parę na stół.
7. Gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy pozostanie bez kart.

10. Ile sylab?

1. Z pudełka wyjmujemy karty ze zwierzętami oraz obręcze z dwóch kolorach.
2. Gracz rozkłada kart ze zwierzętami na stole, tak by wszystkie były odkryte.
3. Zadaniem gracza jest ułożenie tyłu obręczy pod obrazkiem, z ilu sylab składa się nazwa zwierzęcia widocznego na ilustracji.
4. Zadanie kończy się po wykorzystaniu wszystkich kart ze zwierzętami lub po upływie wyznaczonego na to zadanie czasu.

Lektico Sp. z o.o.

ul. Prezydenta Gabriela Narutowicza 40/1

90-135 ŁÓDŹ

kontakt.biuro@lektico.com

App Store, iPhone oraz iPad są znakami towarowymi Apple Inc. Android, Google Play oraz Google Play logo są znakami towarowymi Google LLC.



Wymagadnia minimalne dla systemu iOS: System w wersji min. 12 lub nowszej, iPhone 5S lub nowszy, iPad czwartej generacji lub nowszy



Wymagadnia minimalne dla systemu Android: System w wersji min. 8 lub nowszy, procesor dwurdzeniowy 1.2 GHz, tylna kamera (2Mpx z autofocusem).

LektiMonster

Nauka czytania