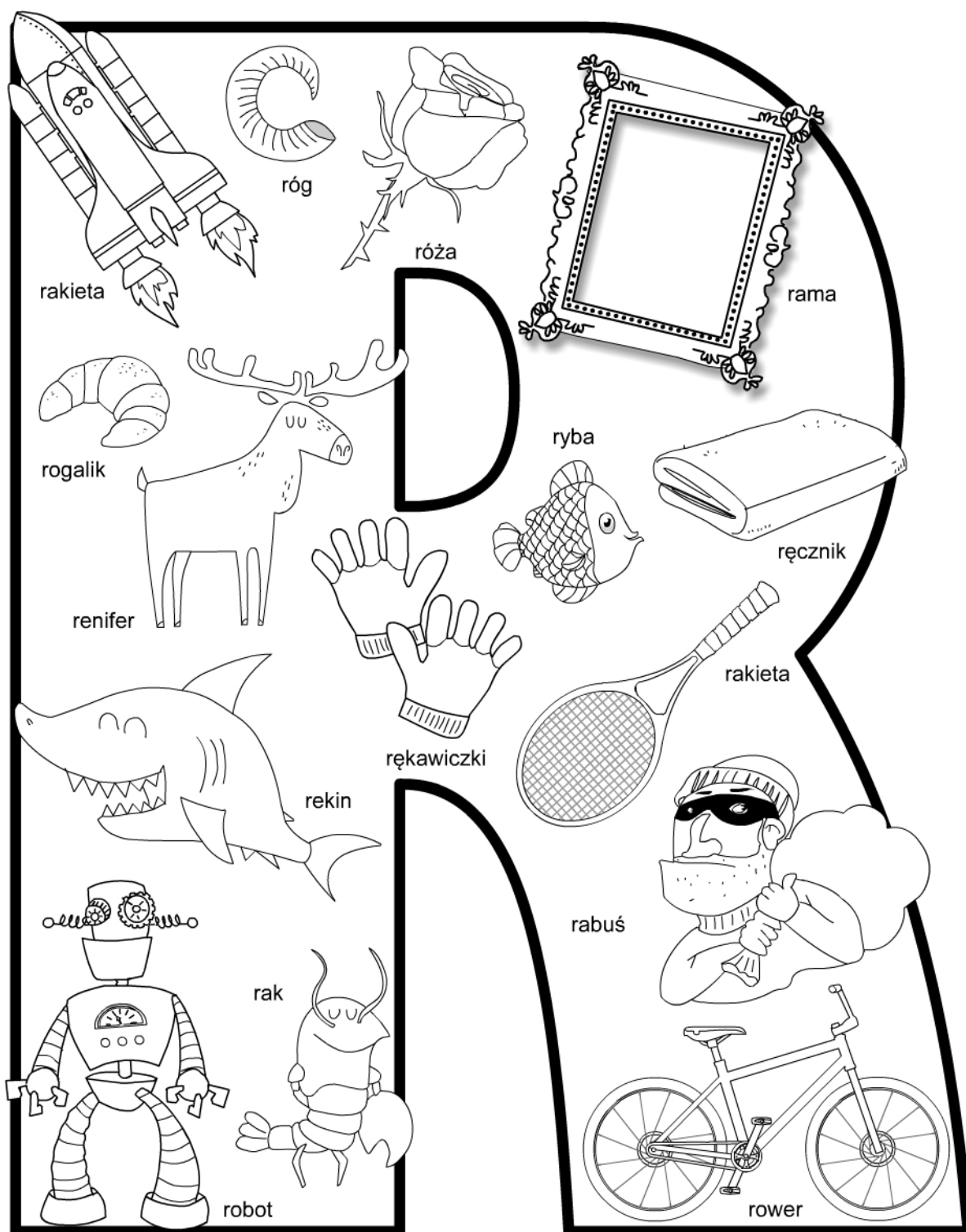
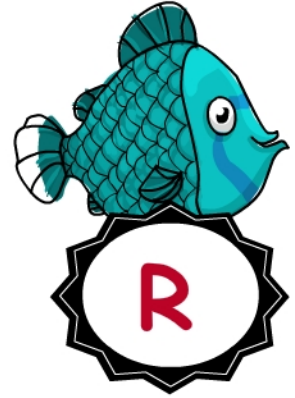


# GŁOSKA



klej na odwrocie

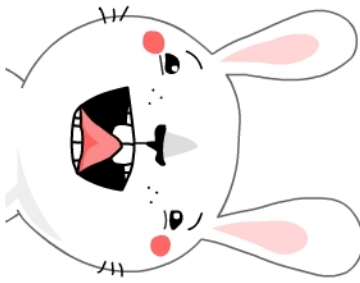
JAK WYMAWIAĆ  
GŁOSKĘ R.



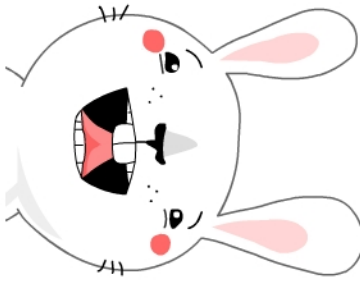
- usta lekko otwarte
- płaski język uniesiony do podniebienia
- język wibruje, szyja drga



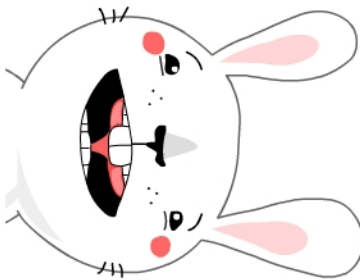
Otwórz szeroko buzię, wysuń język i „naostż” jego czubek o górne zęby.



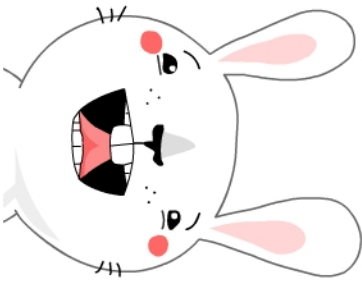
Kłaskaj coraz szybciej językiem o podniebienie twarde, całkiem jak galopujący konik.



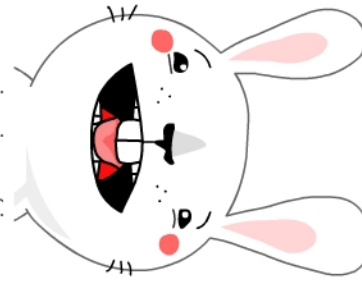
Miaskaj odrywając wielokrotnie język przyklejony całą powierzchnią do podniebienia.



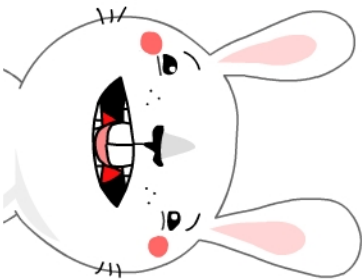
Masuj podniebienie czubkiem języka, naśladując ssanie cukierka.



Szybko, naprzemiennie unosz i opuszczasz język pomiędzy górnymi i dolnymi siekaczami, przy szeroko otwartych ustach i nieruchomej żuchwie.



Wysuwaj i wsuwaj język pomiędzy lekko rozwarłe zęby, „czyszcząc go” zębami.

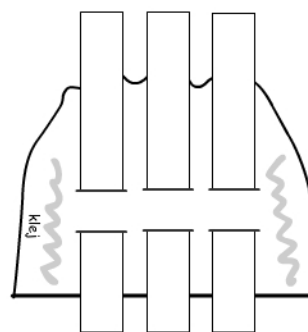


GIMNASTYKA Z KRÓLIKIEM



Wytnij kartę z paskami wzdłuż ciągłej linii i zagnij wzdłuż przerywanej do środka. Przyklej złożoną kartę do łapboka, na wierzchu naklej wycięty napis i ilustrację królika.

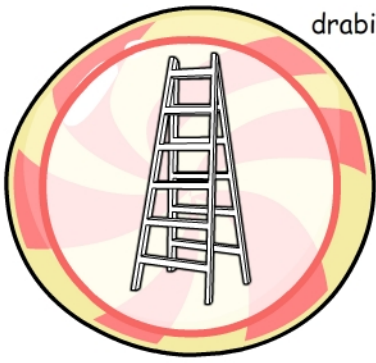
Wytnij paski i potwora wzdłuż ciągłej, czarnej linii.  
 Wewnątrz zębów potwora zrób nacięcia wzdłuż  
 ciągłych linii, w nacięcia wsuń wycięte paski.  
 Przyklej potwora do lapbooka umieszczając klej  
 na przeciwległych rogach, tak by nie dochodził do linii  
 nacięć i pasków.



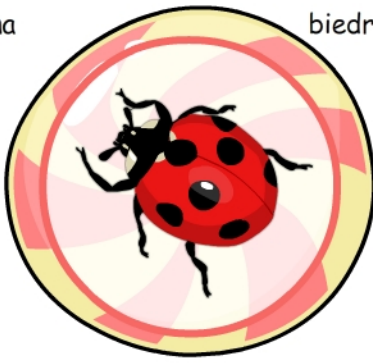
	<b>G</b>	<b>P</b>	<b>B</b>	<b>D</b>	<b>T</b>	
	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	<b>R</b>	
	<b>Y</b>	<b>E</b>	<b>U</b>	<b>O</b>	<b>A</b>	



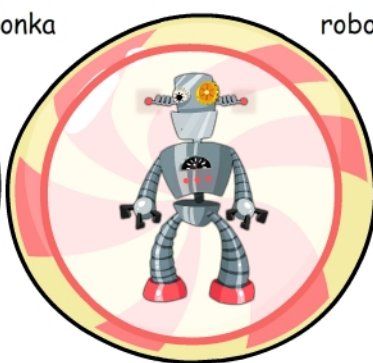
drabina



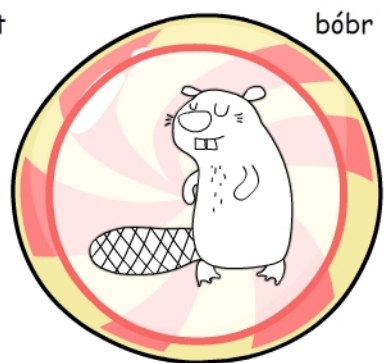
biedronka



robot



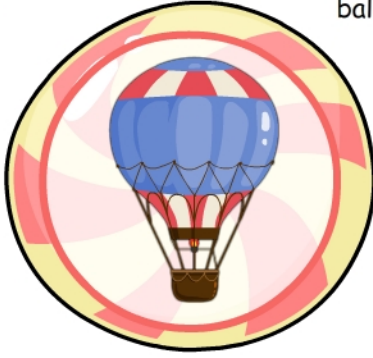
bóbr



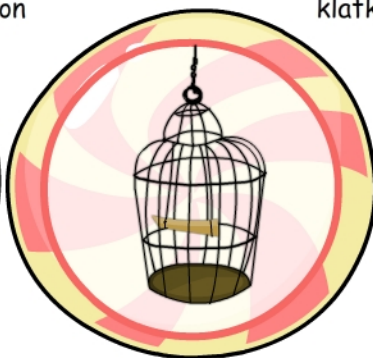
lody



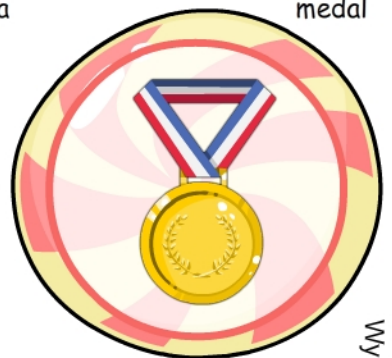
balon



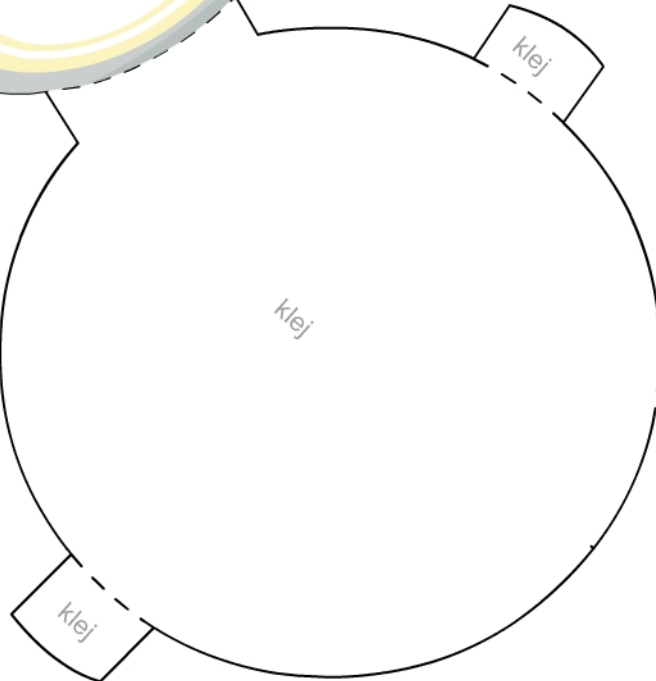
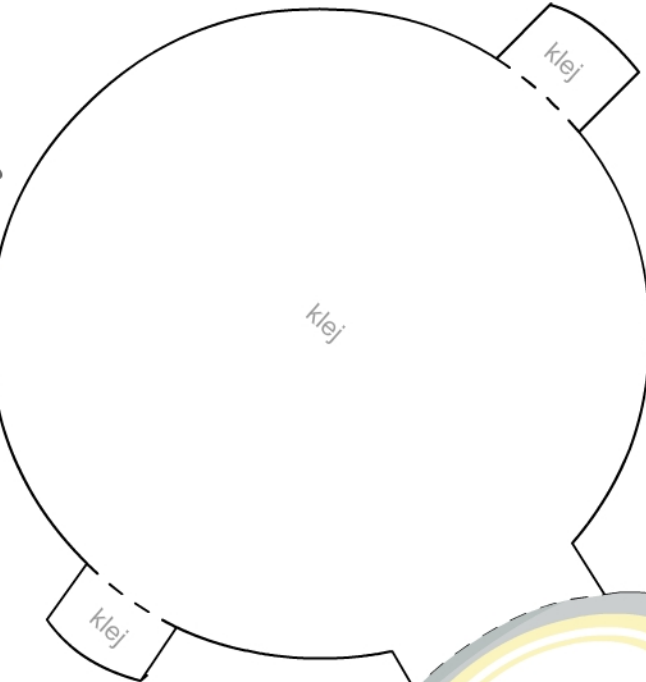
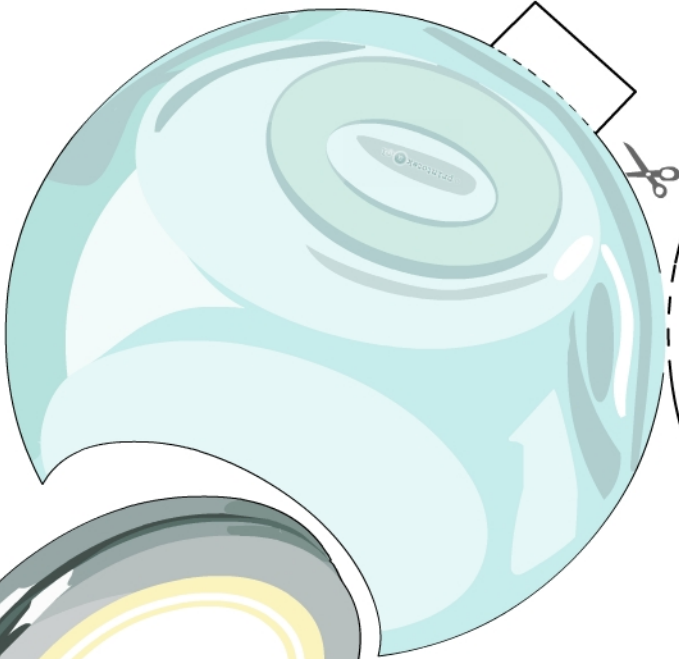
klatka

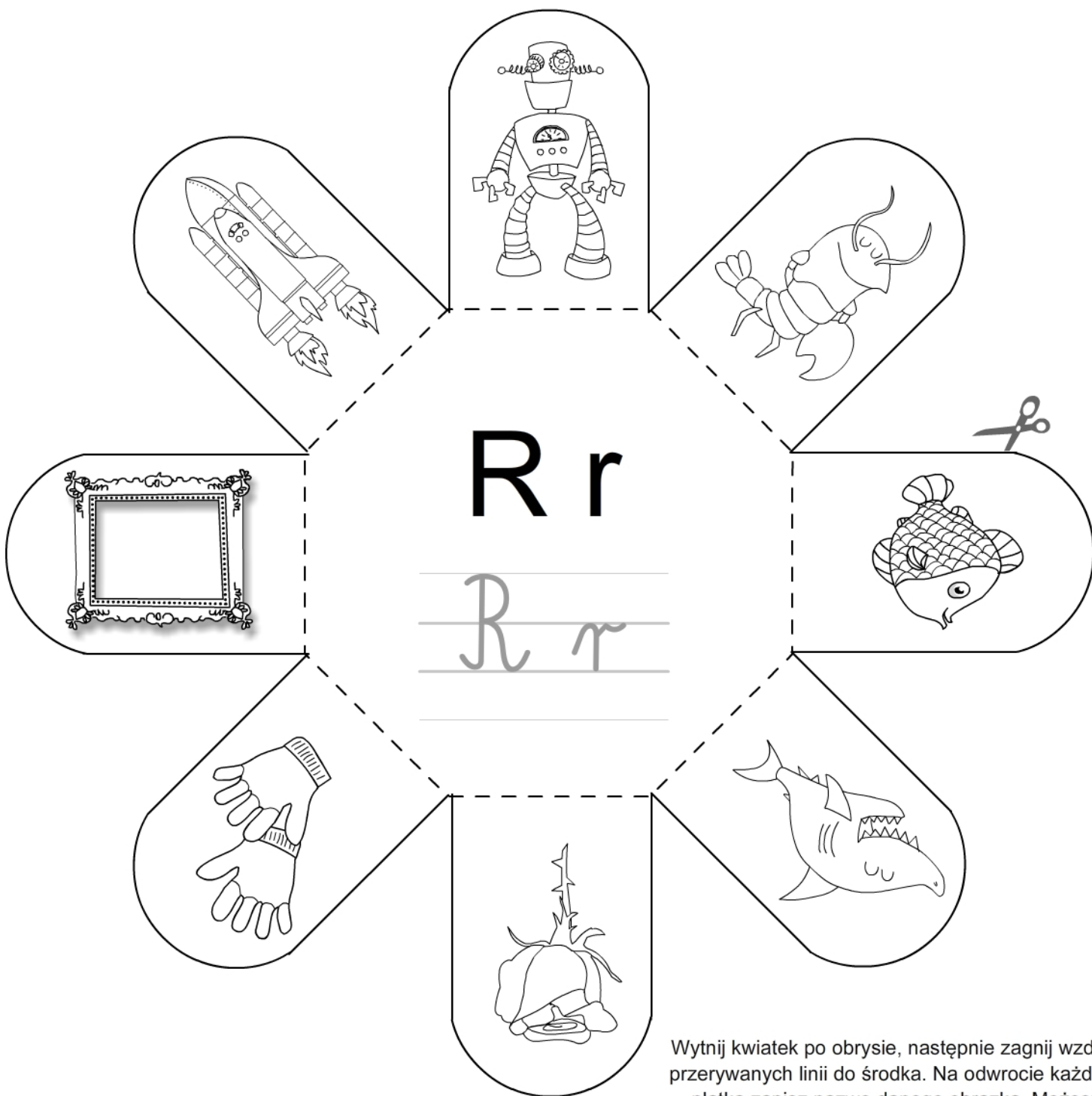


medal

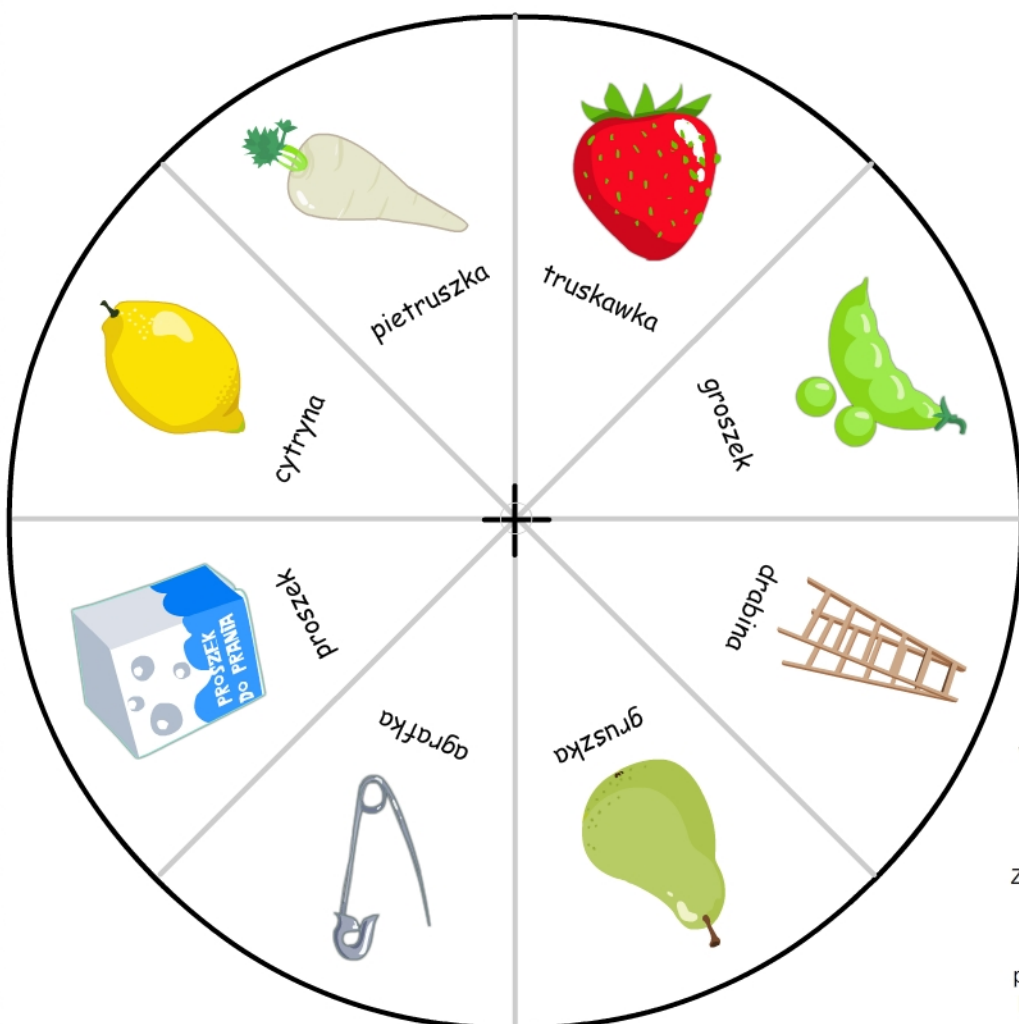


Wytnij elementy wzdłuż ciągłej linii i zagnij do środka wzdłuż przerywanej. Przyklej stoiki do lapbooka, a cukierki schowaj do ich wnętrza zgodnie z oznaczeniem na zakrętkach.

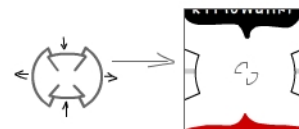




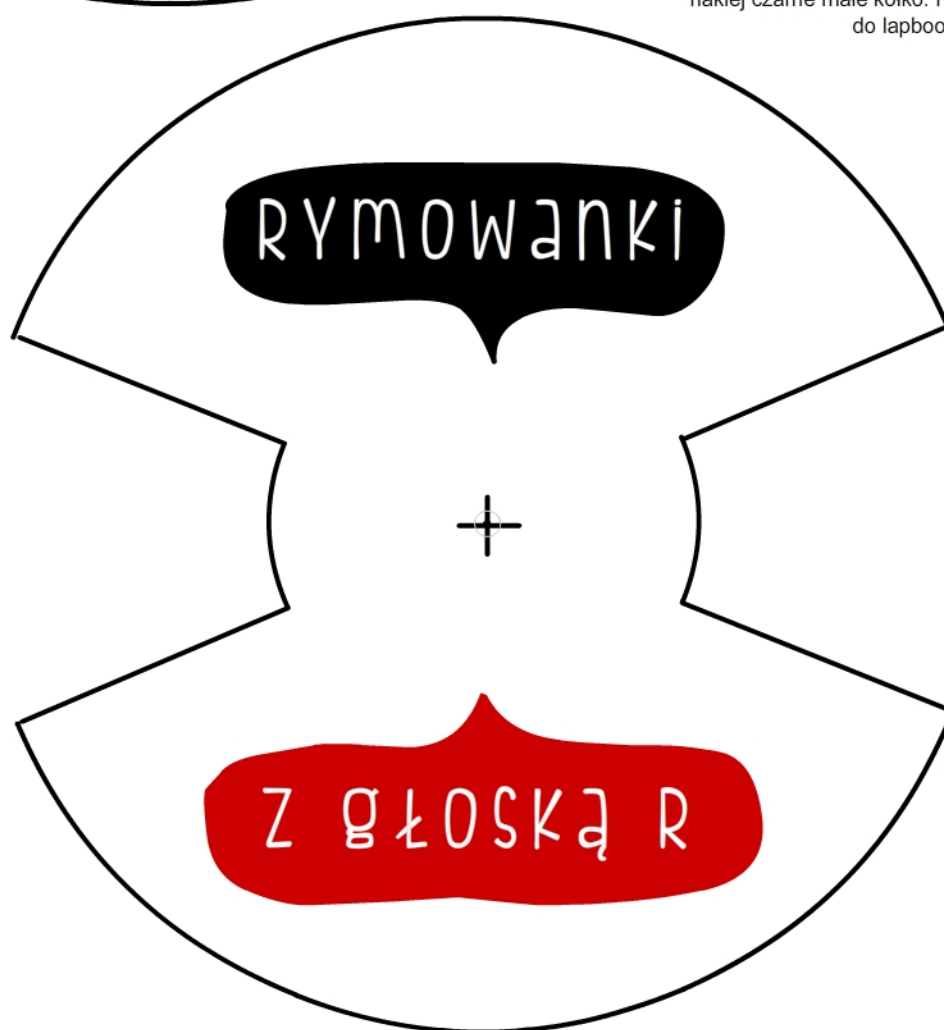
Wytnij kwiatek po obrysie, następnie zagnij wzdłuż przerywanych linii do środka. Na odwrocie każdego płatek zapisz nazwę danego obrazka. Możesz pokolorować ilustracje.



kółko-spinacz



Wytnij wszystkie koła i kółka po obrysie. W dużych kołach zrób nacięcia wewnątrz w zaznaczonym krzyżykiem kółku na środku. Kółko-spinacz natnij zgodnie z liniami. Nałóż na koło z obrazkami koło z napisami, tak by stykały się w środku. Zagnij kółko-spinacz przeciwległymi rogami, jednymi do wewnątrz, drugimi na zewnątrz. W dziurkę na środku dużych kół wsuń zagięte kółko spinacz, a następnie delikatnie je rozłóż, tak by para przeciwległych rogów była na zewnątrz kół, a druga pod spodem. Na zewnętrzną parę rogów spinacza naklej czarne małe kółko. Przyklej cały element do lapbooka.

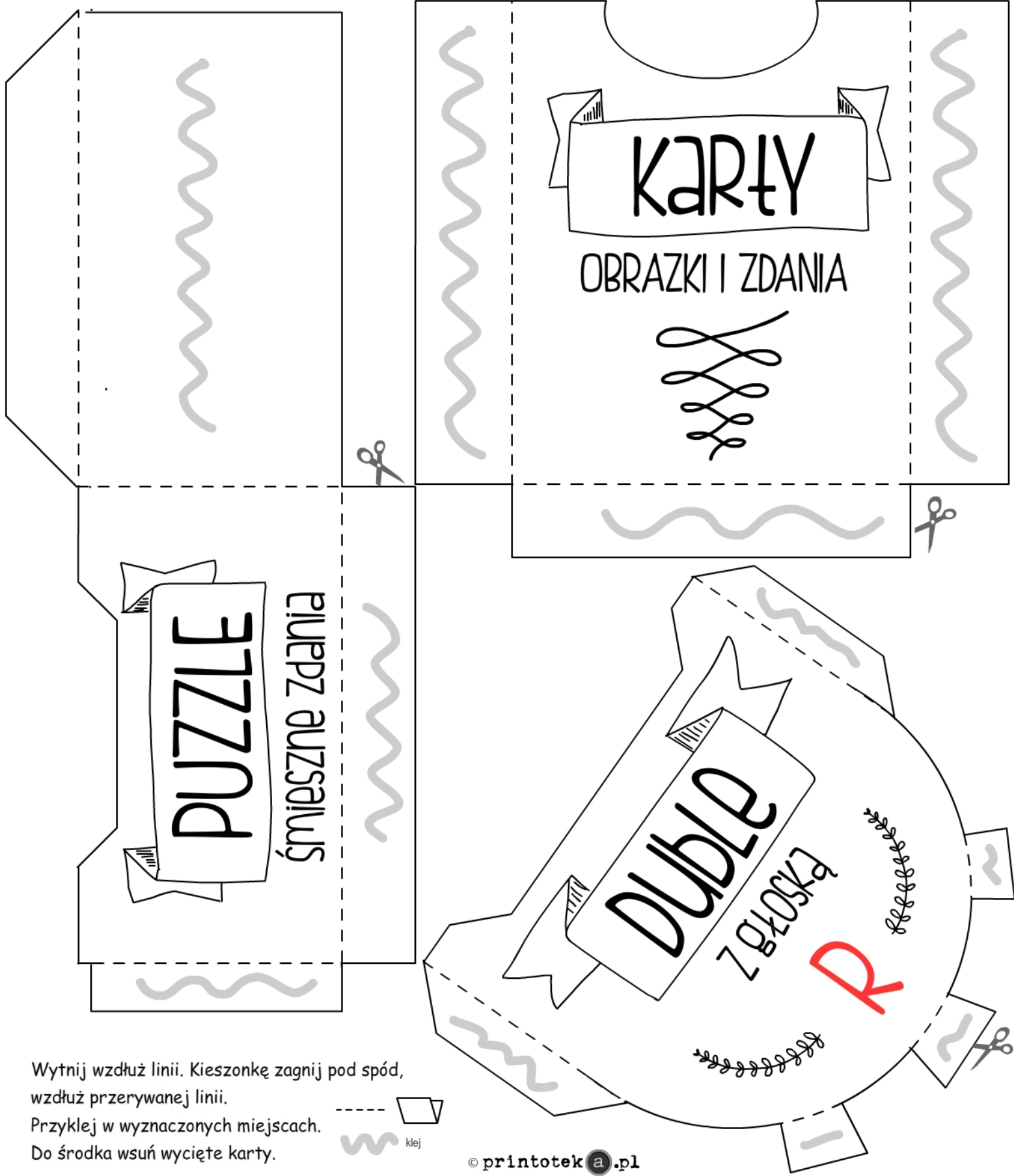




# GRY PLANSZOWE Z GŁOSKĄ R



Wytnij element wzdłuż obrysu, naklej na dużą kopertę, do której zmieszczą się złożone na pół plansze do gier. Przyklej kopertę na odwrocie lapbooka.

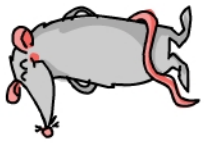


Wytnij wzdłuż linii. Kieszonkę zagnij pod spód, wzdłuż przerywanej linii.

Przyklej w wyznaczonych miejscach. Do środka wsuń wycięte karty.







**Szczur**



**wkręcał śrubki**



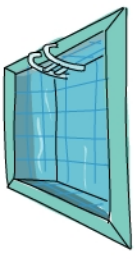
**w kaloszach.**



**Królik**



**pływał na tratwie**



**w basenie.**



**Rak**



**grał na trąbce**



**pod parasolem.**



**Krab**



**pił sok**



**w rękawiczkach.**



**Nosorożec**



**piekł szaszłyki**



**Wieloryb**



**jeździł na skuterze**



**w deszczu.**



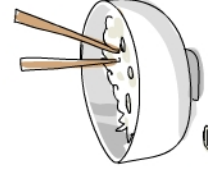
**Krokodyl**



**jadł winogrona**



**Rekin**



**jadł ryż**



**na łyżwach.**





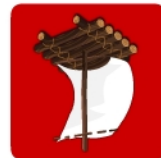
1



2



3



1

2

3



3

2

1



3

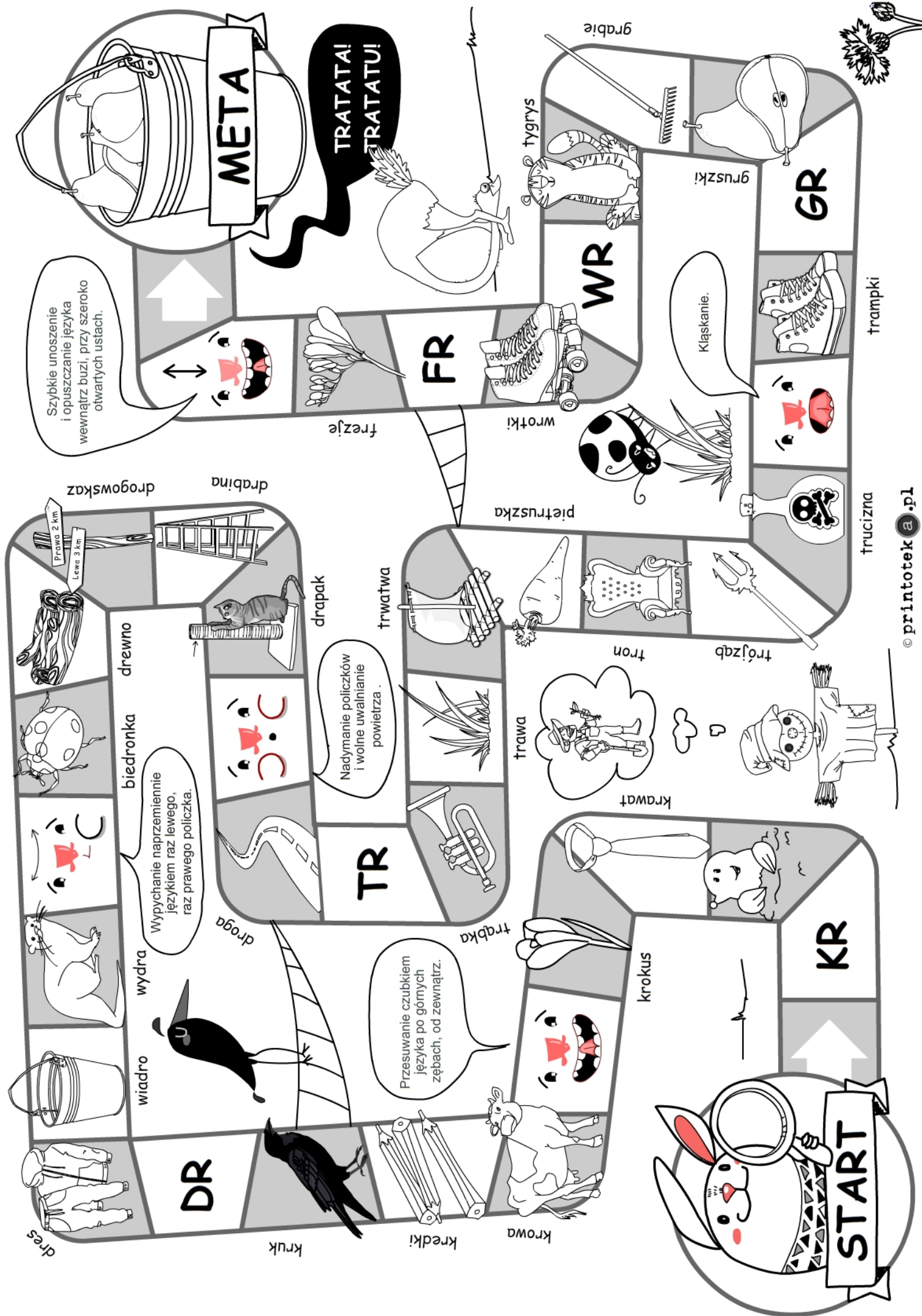


2



1

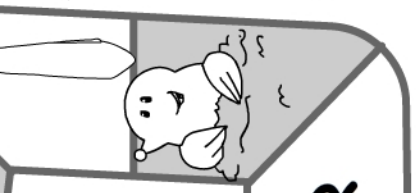




**START**



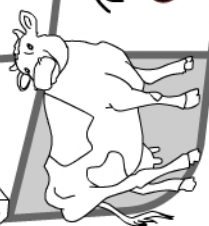
**KR**



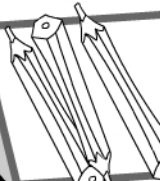
krokus



krowa



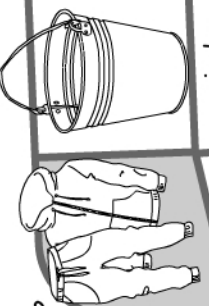
kredki



kruk



**DR**

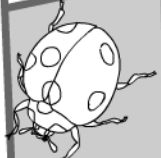


wiadro

wydra

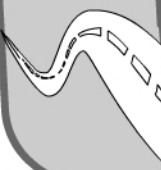


biedronka



Wypychanie naprzemiennie językiem raz lewego, raz prawego policzka.

droga



**TR**

Nadymanie policzków i wolne uwalnianie powietrza.



drapak



trawata



trawa



tron



trojzabq

trucizna



trampki

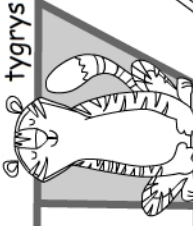


**GR**

gruski



grabie



tygrys

**WR**



wrotki

**FR**



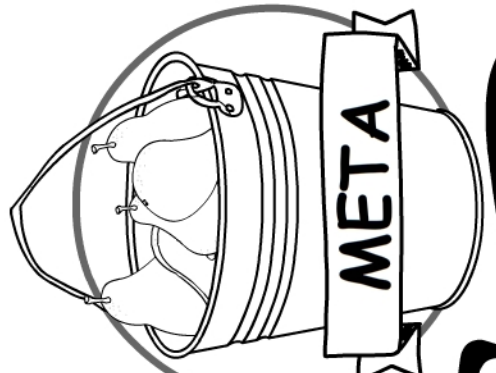
frezje

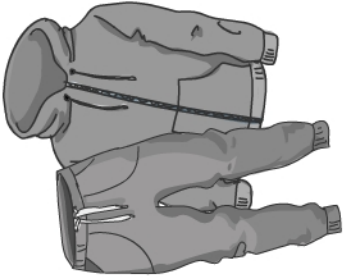


Szybkie unoszenie i opuszczanie języka wewnątrz buzi, przy szeroko otwartych ustach.

**META**

TRATATA!  
TRATATA!





## dres

treningowy dres

Druh Patryk zabrał dres i trampki na trudny trening.



## drabina

drewniana drabina

Wybredna wydra wybrała drogą, drewnianą drabinę.



## trucizna

niezdrowa trucizna

Po drugie to trucizna i grozi zdrowiu.



## biedronka

nakrapiana biedronka

Nakrapiana biedronka Sandra spróbowała trochę trawy.



## trąbka

trefna trąbka

Gruby trębacz trefnie gra na trąbce.



## stragan

tragiczny stragan

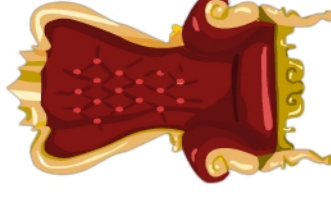
Na straganie po prawej stronie są tragiczne pietruszki i drogie cytryny.



## trójząb

tryskający trójząb

Trójząb Neptuna tryska trochę drętwo.



## tron

tron matrony

Stronnicza matrona trwa na tronie i trwoni krocie.





## kruk

groźny kruk

Groźny kruk w krawacie  
krąży nad krą z krabem.



## krawcowa

dobra krawcowa

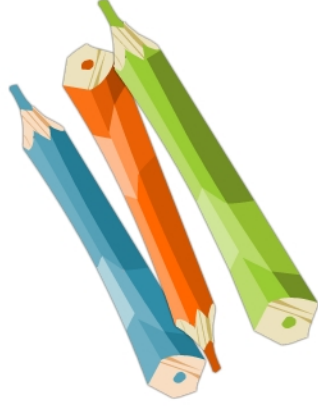
W nagrodę dobra krawcowa  
wręczyła mu agrałkę.



## krowa

nakrapiana krowa

Gruba krowa w ogromne kropki  
gryzła trawę kręcąc kuprem.



## kredki

jaskrawe kredki

Franek okropnie bazgrał  
jaskrawymi kredkami.



## ogrodnik

uprawa ogrodnika

Ogrodnik uprawiał ogromny  
agrest i krągłe winogrona.



## groszek

kremowy groszek

Kret zakręcił krem z groszku  
i ugryzł ogryzek po gruszce.



## tygrys

grubiański tygrys

Grubiański tygrys agresywnie  
groził drobnemu gronostajowi.



## gra

wygrana gra

Wygratem ekstra grę za  
drobne grosze.





## królik

niestrudzony królik

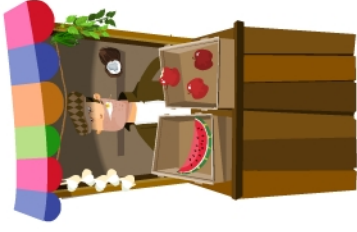
Trochę królik się natrudził,  
stroniąc od trudnych ludzi.



## grabie

twarde grabie

Trepami drepcząc w trawie,  
tropi traper twarde grabie.



## stragan

wybrakowany stragan

Na straganie straszne braki,  
wyczerpały się brokuły  
i buraki.



## krowa

wystraszona krowa

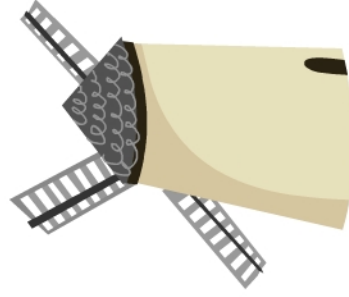
Straszny strach wystraszył krowę,  
teraz mleko daje kolorowe.



## biedronka

nakrapiana biedronka

Na drewnianej drabinie  
nakrapiana biedronka nie zginie.



## wiatrak

rozchwiany wiatrak

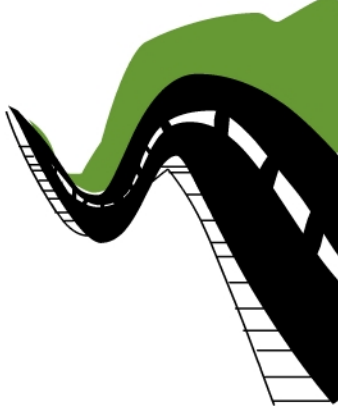
Wiatr porywiecie wieje,  
wiatrak się okropnie chwieje.



## ogrodnik

marsz ogrodnika

Wyruszył ogrodnik w drogę,  
z ogrodu dając nogę.



## droga

zagrabiona droga

Grabież grabiami drogę z prawej  
strony, z drugiej ogrodzenie  
dostępu mi broni.





gruszka



truskawka



grostek



cytryna



agrest



ogryzek



prezent



papryka



krab



trąbka



brodacz



struś



tratwa



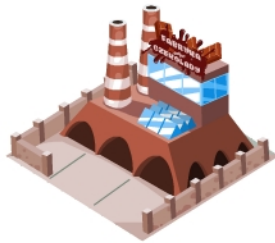
tygrys



krokus



paprotka



fabryka



biedronka



kobra



strażak



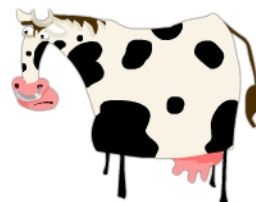
strach



sroka



mrówka



krowa



okręt



trucizna



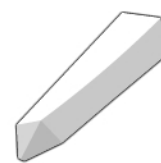
kredki



mikroskop



grosz



kreda



grabie

# Duple - głoska [r] po spółgłosce

Wycięte karty rozdajemy pomiędzy graczy obrazkami do dołu. Na środku odkrywamy jedną kartę. Na znak wszyscy gracze odsłaniają pierwszą z kart na swoim stosie. Kto pierwszy odnajdzie i nazwie wspólny symbol dla swojej karty i karty na środku stołu, kładzie swoją kartę na środek. Celem jest jak najszybsze pozbycie się wszystkich kart ze swojego stosu.







2





3



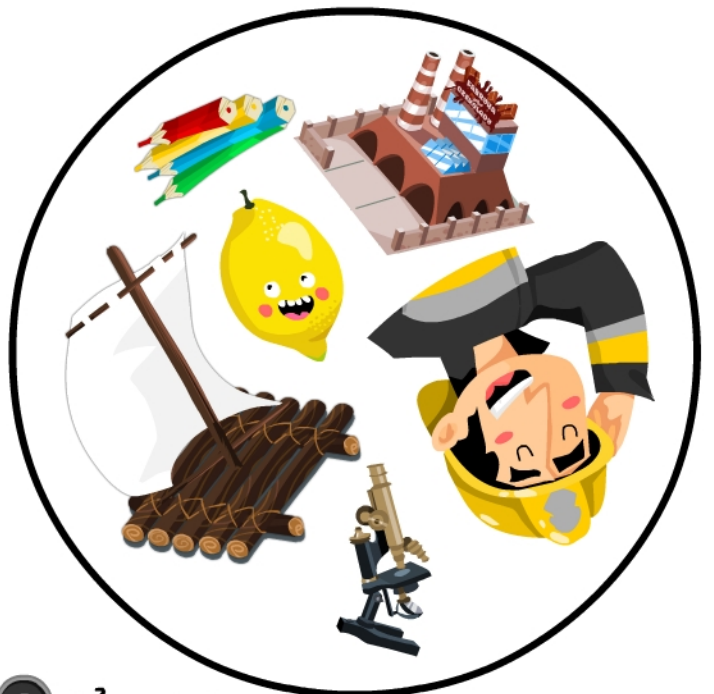


4





5





6

