


# SILABAK HARRAPATUTU



# SILABAK HARRAPATU

## JARRAIBIDEAK

 **Jokoaren helburua:** Jokoaren helburua silaba zuzenak ehizatzea da, kartetan agertzen diren irudien hitzak osatzeko. Partidaren amaieran silaba gehiago harrapatu dituen jokalaria irabaziko du joko.

 **Beharrezko materialak:**

- Euliak ehizatzeko tresna (jokalaria bakoitzeko bat)
- Silabadun euliak (hiru koloretan):
  - Horia: 2 silabako hitzetarako silabak.
  - Urdina: 3 silabako hitzetarako silabak.
  - Berdea: 4 silabako hitzetarako silabak.
- Irudiak dituzten "Kaka" formadun kartak.








 **Prestaketa:**

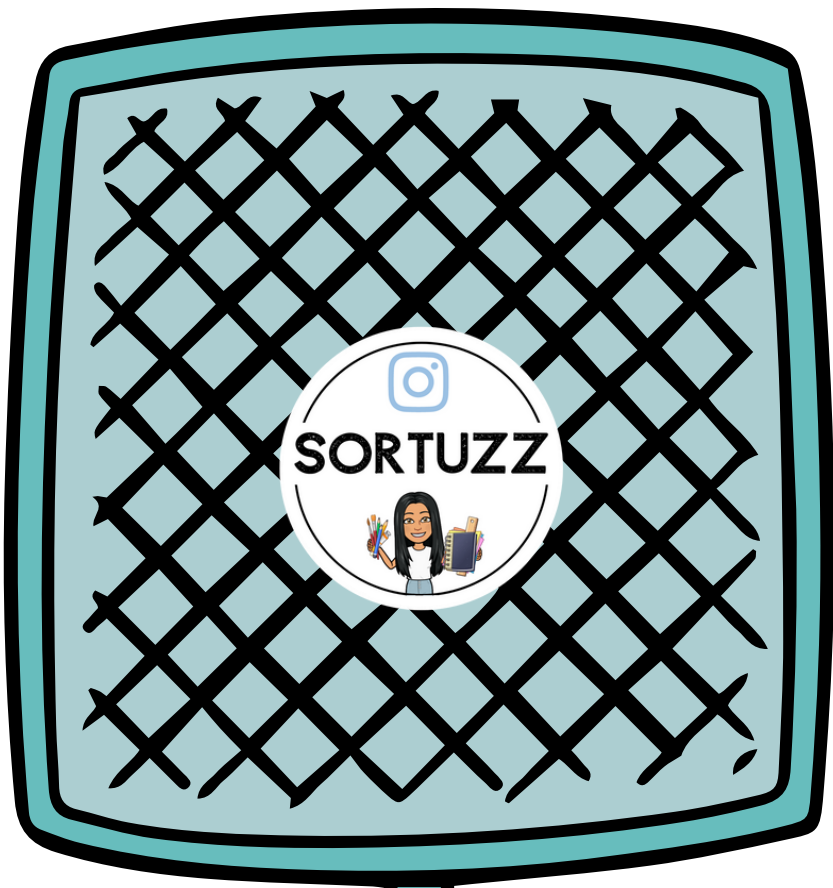
- Banatu euliak ehizatzeko tresna bana jokalaria bakoitzari.
- Jarri euli guztiak mahai gainean, ahoz gora.
- Irudien kartak nahastu eta karta-pilo batean ahoz behera jarri.

 **Jolasteko modua:**

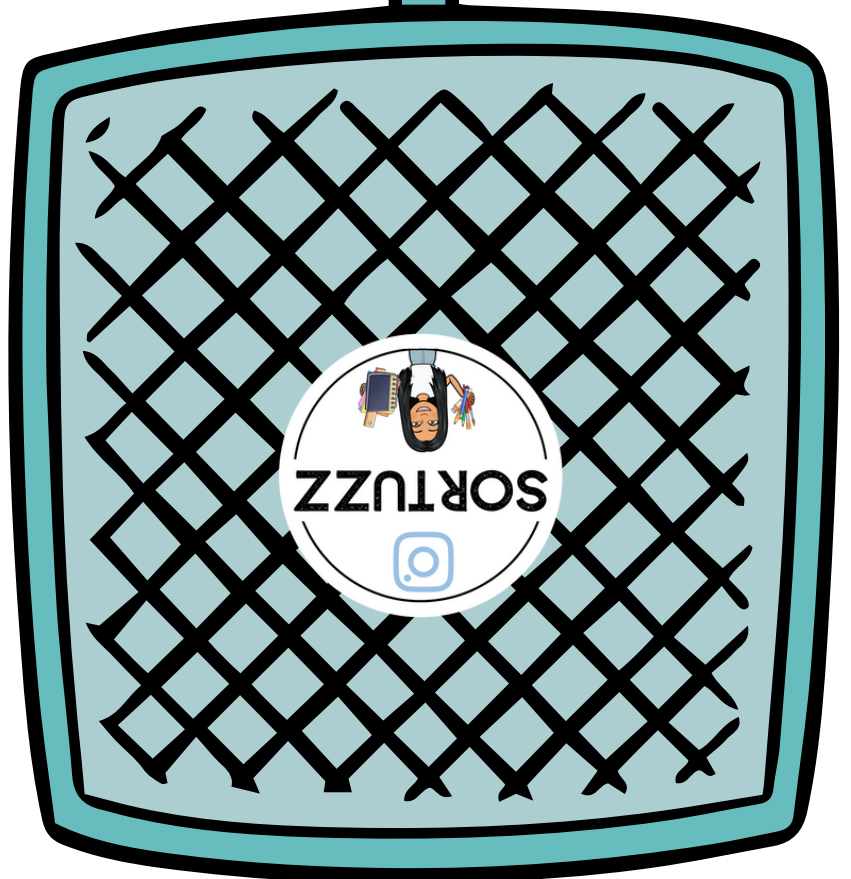
1. Lehen fasea: Aukeratu kolore bakar batekin jolastu nahi baduzue (taldearen mailaren arabera) edo hiru koloreetako euli guztiak nahastu nahi badituzue.
2. Jolasten:
  - Karta-piloaren lehen kartari buelta eman daukan irudia erakutsiz.
  - Jokalari guztiek, aldi berean, irudia horren hitza osatzeko behar diren silabak dituzten euliak harrapatzen saiatu behar dira.
  - Jokalariak euliak ehizatuko dituzte tresna erabiliz, eta silabak orden egokian bilduko dituzte hitz osoa osatzeko.
3. Txandaka edo denak batera: Denak silabak aldi berean ehizatze moduan jolas daiteke (azkarrena sarituz) edo txandaka, non jokalaria batek silabak ehizatzen dituen besteak zain dauden bitartean.
4. Errondaren irabazlea: Hitza behar bezala osatzen duen jokalaria dagozkion euliak eramango ditu.
5. Jokoaren amaiera: Txanda guztien amaieran, euli gehien harrapatu duen jokalaria izango da irabazlea.

## ONURAK

-  **Silaben irakurketa:** Irakurketa-idazketan funtsezkoa den silaben identifikazioa eta irakurketa bizkorra indartzen du.
-  **Hitzen segmentazioa:** Hitzak silabetan deskonposatzen laguntzen du, egituraren ulermena hobetuz.
-  **Ikusizko ezagutza:** Ikusizko diskriminazioa eta irakurketaren zehaztasuna sustatzen ditu.
-  **Motibazio ludikoa:** Formatu dinamikoak jokalaria motibatzen ditu, ikastea dibertigarria izan dadin.
-  **Gizarte-trebetasunak:** Talde-lana eta lehiakortasun osasungarriaren garapena errazten ditu.



INPRIMATU  
BEHAR DITUZUN  
BESTE!



# 2 SILABA

© SORTUZZ



© SORTUZZ



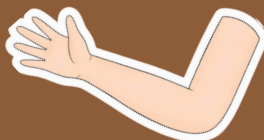
© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ



© SORTUZZ







# 3 SILABA

SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ











# 4 SILABA

SORTUZZ



SORTUZZ



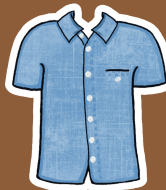
SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



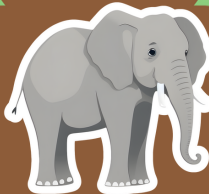
SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ



SORTUZZ









