



FELUŚ i GUCIO GRAJĄ w KOLORY



W okresie przedszkolnym dzieci zdobywają kompetencje kluczowe. To między innymi: zdolność rozumienia i tworzenia informacji, umiejętności matematyczne, techniczne i przyrodnicze, a także społeczne, obywatelskie i kulturalne. Warto więc zachęcać dzieci do aktywności, które stymulują ich rozwój. Te ważne umiejętności rozwijamy przez zabawę oraz towarzysząc jej rozmowy, słuchanie, zadawanie pytań, eksperymentowanie, ruch, podejmowanie współpracy, wykorzystywanie twórczego myślenia i korzystanie z narzędzi.

Wszystko to odnajdziemy w grze *Feluś i Gucio grają w kolory*. Stawia ona dzieciom dostosowane do ich wieku zadania z zakresu: rozwoju fizycznego z uwzględnieniem przeliczania, emocjonalnego z elementami nazywania i wyrażania uczuć, umiejętności poznawczych i językowych związanych z opisywaniem otaczającego świata oraz własnych doświadczeń. Aktywizuje dzieci, zachęcając je do ekspresji, motywując do formułowania przemyśleń i odwoływania się do przeżyć. Przede wszystkim jednak skłania je do działań zaspokajających naturalną potrzebę ruchu.

Katarzyna Kozłowska

autorka książek z serii *Feluś i Gucio*

OPIS ZABAWKI

Gra skierowana jest do dzieci, które ukończyły 3. rok życia. Jednocześnie może się bawić 6 dzieci. Uczestnicy będą używać kolorowej kostki przedszkolaka do losowania kart aktywności Felusia i Gucia oraz wykonywać zadania w kilku obszarach tematycznych przedstawionych na stronie obok. W zależności od wieku, umiejętności oraz potrzeb dziecka możemy tworzyć i przeprowadzać zabawy aktywizujące o różnym stopniu trudności. Przykładowa propozycja zabawy znajduje się na stronie 4.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- kolorowa kostka przedszkolaka
- 70 kart aktywności Felusia i Gucia (po 30 z każdego poziomu trudności + 10 tęczyowych kart specjalnych)
- poradnik z pomysłami na zabawy aktywizujące



KOLOROWA KOSTKA PRZEDSZKOLAKA

Ma ścianki w 6 kolorach, w tym żółtą z wizerunkiem Felusia i Gucia, oznaczającym dowolne działanie gracza ustalone przez wszystkich na początku zabawy, np. losowanie tęczowej karty specjalnej (możliwość zdobycia dodatkowych punktów) lub wskazanie gracza, który wykona zadanie. Kostkę można też wykorzystać w innych zabawach aktywizujących w domu i w przedszkolu, np. do nauki rozpoznawania kolorów podstawowych i pochodnych, zabaw skojarzeniowych typu „wymień przedmiot w danym kolorze” czy poznawania języków obcych w formie „nazwij wylosowany kolor i podaj nazwę przedmiotu w tym kolorze w danym języku”.

KOLORY PODSTAWOWE



żółty



czerwony



niebieski

KOLORY POCHODNE



zielony



pomarańczowy



fioletowy



Każdemu kolorowi na kostce odpowiada inna kategoria zadań na kartach. Przed zabawą zapoznaj się z poniższą tabelą.

KOLOR	KATEGORIA ZADAŃ
żółty	rozwój społeczny
czerwony	rozwój emocjonalny
niebieski	rozwój językowy
zielony	rozwój ruchowy
pomarańczowy	rozwój poznawczy + naśladownictwo
fioletowy	rozwój poznawczy + myślenie twórcze

KARTY AKTYWNOŚCI

Zawierają po 1 zadaniu z danej kategorii dla dzieci w wieku przedszkolnym. Zadania na kartach różnią się stopniem trudności. Poziom Gucia to zabawy dla maluchów (3–4 lata), a poziom Felusia – dla starszaków (5–6 lat). W zestawie znajduje się także 10 tęczyowych kart specjalnych Felusia i Gucia z zadaniami, które mogą wykonać zarówno młodsze, jak i starsze dzieci.



PRZYKŁADOWA ZABAWA AKTYWIZUJĄCA

KOLOROWY START

liczba uczestników: 1–6

JAKI JEST CEL ZABAWY?

- Ćwiczyć ciało i umysł oraz zdobyć jak najwięcej punktów.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- kolorowa kostka przedszkolaka
- 70 kart aktywności Felusia i Gucia

WSKAZÓWKA: Gdy chcemy skrócić czas zabawy lub gdy bawimy się z młodszymi dziećmi, możemy używać mniejszej liczby kart, np. tylko kart Gucia. Wówczas najpierw wybieramy właściwe karty, a poszczególne kroki zabawy dopasowujemy do potrzeb oraz możliwości uczestników.

CO ROBIMY?

KROK 1: Osoba prowadząca zabawę rozkłada karty na 7 stosów według kolorów na odwrocie, tasuje i układa je obrazkiem z Felusiem lub Guciem do góry, tak jak poniżej.



KROK 2: Rozpoczyna najmłodszy uczestnik lub ten, który ostatnio widział tęczę. Dzieci wykonują rzut kostką, biorą ze stosu 1 kartę aktywności w kolorze odpowiadającym kolorowi na kostce oraz wykonują wskazane na karcie zadanie.

WSKAZÓWKA: Gdy w grze biorą udział gracze w różnym wieku, trzeba pamiętać o tym, by wybierali kartę z zadaniem na swoim poziomie. Jeśli np. kostka wskazuje kolor czerwony, maluch bierze ze stosu czerwoną kartę Gucia, a starszak – kartę Felusia. Treść zadania odczytuje osoba prowadząca zabawę (dorosły lub dziecko, które potrafi czytać).



Młodsze dziecko wykonało rzut kostką i wylosowało kolor czerwony, więc wybiera czerwoną kartę Gucia i wykonuje zadanie.



KROK 3: Gdy gracz wykona zadanie poprawnie, zachowuje kartę jako punkt, a ruch wykonuje kolejny uczestnik (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Jeśli jednak nie potrafi wykonać zadania lub wykona je nieprawidłowo (decyduje o tym osoba prowadząca zabawę lub wszyscy w drodze głosowania), uczestnicy mają szansę przejąć punkt, wykonując to zadanie. Obowiązuje tu zasada: „kto pierwszy, ten lepszy”.

KTO WYGRYWA?

Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze cieszą się wspólnym zwycięstwem.

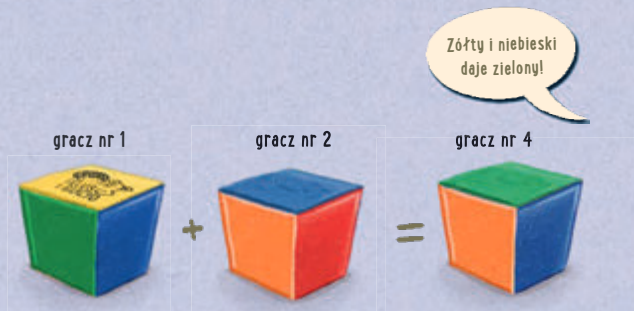
PRZYDATNE WSKAZÓWKI I DODATKOWE POMYSŁY:

1. Gdy kostka wskaże kolor żółty z wizerunkiem Felusia i Gucia, dziecko bierze ze stosu 1 kartę aktywności w tym kolorze oraz wykonuje dodatkowe działanie ustalone na początku zabawy, np. sięga po tęczową kartę specjalną. Dzięki temu może zdobyć więcej punktów w swojej turze.



2. Gdy w czasie zabawy wyczerpią się karty w danym kolorze, gracz bierze kartę z dowolnego stosu. Gra trwa do wyczerpania wszystkich kart.
3. **Wariant z typowaniem koloru.** Przed rzutem dziecko może wytypować, jaki kolor pojawi się na kostce. Jeśli trafi, oprócz karty w wylosowanym kolorze może wybrać 1 tęczową kartę specjalną i zdobyć dodatkowy punkt (o ile poprawnie wykona zadanie).

4. **Wariant z nauką o kolorach podstawowych i pochodnych.** W czasie zabawy możemy też ćwiczyć spostrzegawczość oraz sprawdzić znajomość kolorów. Jeśli w grze kolejno pojawią się kolory podstawowe (np. pierwszy gracz wyrzuci żółty, a drugi niebieski), uczestnik zabawy, który to zauważy i prawidłowo nazwie powstały z nich kolor pochodny, może wziąć ze stosu kartę w tym kolorze i wykonać zadanie poza swoją turą. Dzięki temu zdobywa dodatkowy punkt i zwiększa swoje szanse na wygraną.



Gracz nr 1 rzucił kostką, wylosował kolor żółty i wykonał zadanie. Następnie drugi gracz wylosował kolor niebieski i wykonał zadanie. Jeden z uczestników (gracz nr 4) zauważył, że te kolory podstawowe tworzą kolor zielony, więc informuje o tym pozostałych, losuje kartę Felusia lub Gucia z zielonego stosu i wykonuje zadanie poza swoją kolejnością. Następnie ruch wykonuje gracz nr 3.

5. **Wariant kooperacyjny.** Uczestnicy wspólnie wykonują kolejne zadania lub próbują wykonać ich jak najwięcej w czasie ustalonym na początku gry, np. w 5 minut. Taka forma zabawy doskonale się sprawdzi jako poranna gimnastyka ciała i umysłu zarówno w domu, jak i w przedszkolu.

To zaledwie kilka pomysłów na gry i zabawy z użyciem kolorowej kostki przedszkolaka i kart aktywności.

Zachęcamy do wymyślania własnych zabaw ćwiczących umysł i ciało!

Zapraszamy też do naszej EDUKawiareNKi

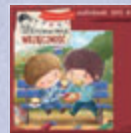
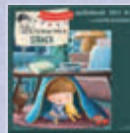
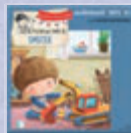
– grupy poświęconej książkom, grom i zabawkom w edukacji, w której zamieszczamy dodatkowe materiały i inspiracje.



POLECAMY INNE PRODUKTY Z SERII:

NOWOŚĆ

Audiobooki MP3
i zeszyty kreatywne



 Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła

© Copyright by Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”,
Warszawa 2024

Ilustracje: Marianna Schoett

Autorka gry: Justyna Kesler

Konsultacja merytoryczna: Katarzyna Kozłowska

Dział zabawek: Justyna Kesler, Magdalena Biernacka

Redaktor prowadząca serii *Feluś i Gucio*: Katarzyna Lajborek

Opieka redakcyjna: Magdalena Korobkiewicz

Korekta: Joanna Kończak

Opracowanie DTP: Karia Korobkiewicz