



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- kostka kategorii
- 4 dwustronne karty pór roku
- 40 żetonów przedmiotów (20 żetonów Gucia i 20 żetonów Felusia, w obu zestawach po 5 przedmiotów związanych z każdą porą roku)
- poradnik z pomysłami na gry



FELUŚ i GUCIO

zapraszają do wspólnego ćwiczenia koncentracji i spostrzegawczości!

Gra wspierająca pamięć i logiczne myślenie, która dzięki motywowi pór roku w łatwy i naturalny sposób uczy kategoryzacji. Dzieci podczas zabawy ćwiczą koncentrację, a także trenują czytanie.

Kostka z kategoriami



Żetony Felusia – słowne



Karty z 4 porami roku – dwustronne



Żetony Gucia – obrazkowe



KOSTKA KATEGORII

Znajdują się na niej 4 kategorie oraz 2 dodatkowe zadania.



rośliny



ubrania



zwierzęta



jedzenie



dodatkowe zadanie



dodatkowe zadanie



ŻETONY PRZEDMIOTÓW

Dwa poziomy trudności: Gucio (obrazki) i Feluś (wyrazy z podziałem na sylaby). Kolor tła wskazuje porę roku przypisaną do karty.



poziom Gucia



poziom Felusia



DWUSTRONNE KARTY PÓR ROKU

Na jednej stronie znajduje się scenka z życia Felusia i Gucia, a na drugiej – wszystkie przedmioty z żetonów Gucia. Układ przedmiotów na każdej karcie jest inny.



ZABAWA 1. KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY!



Jeden z graczy odkrywa żeton Gucia. Odszukaj przedstawiony na nim przedmiot na swojej karcie pory roku. Jeśli jako pierwszy nazwiesz i wskażesz właściwy obiekt, zdobywasz żeton. Po odkryciu wszystkich żetonów wygrywa osoba, która zgromadzi ich najwięcej.



Dynia!

rośliny



Widzę... kwiatki na kostiumie mamy!

ubrania



Widzę... kurtkę zimową taty!

zwierzęta



Widzę... lisa na parasolu!

jedzenie



Widzę... sałatkę na stole!

dodatkowe zadanie



Widzę... lato. Lubię latem...
Zamieniamy się kartami pór roku!

dodatkowe zadanie



Tu jest Gucio!

ZABAWA 2. WIDZĘ COŚ, CO...



Znajdź na swojej karcie pory roku przedmiot należący do kategorii wskazanej przez kostkę.

Jeśli jako pierwszy nazwiesz i wskażesz właściwy obiekt, zdobywasz żeton. Gdy na kostce wypadnie tęcza, opowiedz o swojej porze roku i zamień kartę pory roku z kolejnym graczem. Jeśli wypadnie Felus i Gucio, znajdź Gucia na swojej karcie. Wygrywa osoba, która zbierze najwięcej żetonów.



ZABAWA 3. LOTERYJKA SŁOWNNA



Jeden z graczy odkrywa żeton Felusia i odczytuje na głos, co jest na nim napisane. Znajdź na kartach z porami roku taki sam przedmiot, którego nazwę usłyszysz. Jeśli jako pierwszy wskażesz właściwy obiekt, zdobywasz żeton. Po odkryciu wszystkich żetonów wygrywa osoba, która zgromadzi ich najwięcej.



Walizka!

WA-LIZ-KA



ZABAWA 4. LOTERYJKA OBRAZKOWA



Jeden z graczy odkrywa żeton Gucia. Znajdź na kartach z porami roku taki sam przedmiot jak na obrazku lub przedmiot do niego podobny. Jeśli poprawnie go nazwiesz i wskażesz jako pierwszy, zdobywasz żeton. Po odkryciu wszystkich żetonów wygrywa osoba, która zgromadzi ich najwięcej.



FELUŚ i GUCIO

na TROPIE... PORY ROKU

Ilustracje Marianna Schoett



Dzieci uczą się koncentracji poprzez zabawę – obserwując, porównując i wyszukując elementy na ilustracjach. Regularne ćwiczenie tych zdolności nie tylko wspiera pamięć i logiczne myślenie, lecz także przygotowuje do późniejszych wyzwań.

Feluś i Gucio na tropie... Pory roku to gra, która w naturalny sposób rozwija koncentrację i spostrzegawczość. Bogato ilustrowane plansze, pełne detali charakterystycznych dla wiosny, lata, jesieni i zimy, zachęcają dziecko do uważnego przyglądania się i odnajdywania właściwych elementów. Motyw pór roku porządkuje świat przedstawiony na obrazkach, ułatwia kategoryzowanie i sprawia, że ćwiczenie uwagi staje się atrakcyjną, angażującą zabawą.

Katarzyna Kozłowska

autorka książek z serii *Feluś i Gucio*

OPIS GRY

Gra jest skierowana do dzieci, które ukończyły 3. rok życia. Jednocześnie może się bawić od 1 do 4 dzieci. Uczestnicy używają wszystkich lub tylko niektórych elementów zestawu. Wybór zależy od wieku i umiejętności dziecka oraz rodzaju zabawy.

Gracze losują i dopasowują określone elementy, a także rozmawiają o przedstawionych sytuacjach. Taki sposób zabawy sprzyja **poznawaniu pór roku** i ich cech charakterystycznych oraz **wzbogacaniu słownictwa**.

Podstawowym typem rozgrywki jest **loteryjka**, która dzięki prostym zasadom może być wykorzystywana zarówno w gronie rodzinnym, jak i w przedszkolu.



wiek
3+



1-4
graczy



10-30
minut

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- kostka kategorii
- 4 dwustronne karty pór roku
- 40 żetonów przedmiotów (20 żetonów Gucia i 20 żetonów Felusia, w obu zestawach po 5 przedmiotów związanych z każdą porą roku)
- poradnik z pomysłami na gry

KOSTKA KATEGORII

Znajdują się na niej 4 kategorie oraz 2 dodatkowe zadania.



rośliny



ubrania



zwierzęta



jedzenie



dodatkowe zadanie



dodatkowe zadanie

ŻETONY PRZEDMIOTÓW

Są podzielone na poziom Gucia (obrazkowy) i poziom Felusia (słowny). Żetony Gucia przedstawiają obiekty w formie obrazków, a żetony Felusia zawierają ich słowny zapis z podziałem na sylaby. Żetony pasujące do danej pory roku mają kolor tła pasujący do ramki karty tej pory roku.



poziom Gucia



BA-ZIE



poziom Felusia



DWUSTRONNE KARTY PÓR ROKU

Na jednej stronie widnieje scenka z życia Felusia i Gucia rozgrywająca się w danej porze roku, na drugiej zaś znajdują się wszystkie przedmioty z żetonów Gucia.

UWAGA! Na każdej karcie układ przedmiotów z żetonów Gucia jest inny.



ROZGRZEWKA

Przed rozpoczęciem zabawy warto zapoznać się z żetonami i kartami pór roku. Rozkładamy przed dzieckiem wszystkie karty pór roku scenkami z życia Felusia i Gucia do góry oraz wszystkie żetony Gucia lub Felusia (w zależności od tego, czy dziecko potrafi już czytać) obrazkiem bohatera do góry. Dziecko odwraca wybrany żeton obrazkiem lub wyrazem do góry i szuka obiektu na kartach, a następnie opowiada o tym obiekcie i danej porze roku, np.: „*Tu jest parasol. Jesienią często pada deszcz i wtedy potrzebujemy parasola*”. „*Tu są sanki. Zimą, gdy spadnie śnieg, możemy zjeżdżać z górki na sankach*”. Rozgrzewka zachęca do rozmowy o porach roku, o tym, co jest dla każdej charakterystyczne czy co lubimy w danej porze roku. Gdy skończą się żetony, warto zachęcić dziecko do dalszej rozmowy na temat tego, co widzi na kartach pór roku.

UWAGA!

Obiekty przedstawione na żetonach Gucia mogą się różnić od tych samych obiektów na kartach pór roku. Na przykład walizka może mieć inny kolor i wygląd na żetonie i na karcie lata.

Niektóre obiekty można traktować symbolicznie, np. kwiecisty wzór na stroju kąpielowym mamy Felusia na karcie lata będzie pasować do kategorii ROŚLINY z kostki.



ZABAWA 1. KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY! ★★

JAKI JEST CEL GRY?

- Odnaleźć przedmioty z żetonów w rozsypance.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- do 4 kart pór roku (w zależności od liczby graczy)
- 20 żetonów Gucia

CO ROBIMY?

KROK 1: Osoba prowadząca zabawę układa żetony obrazkiem postaci do góry. Karty pór roku obrazkami przedmiotów do góry rozkłada dzieciom.

KROK 2: Następnie odwraca dowolny żeton obrazkiem do góry.

KROK 3: Dzieci jednocześnie szukają obiektu na swoich kartach. To, które jako pierwsze poda jego nazwę i wskaże go palcem, zatrzymuje żeton jako punkt.

KTO WYGRYWA?

Rozgrywka trwa, aż skończą się żetony. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej żetonów.

WSKAZÓWKA:

Jeśli nie da się ocenić, które dziecko w rundzie pierwsze wskazało obiekt (remis), osoba prowadząca zabawę odwraca dany żeton znów postacią do góry i kładzie na niego nowy żeton, a następnie odwraca go obrazkiem do góry. Dzieci jednocześnie szukają obiektu z nowego żetonu. Dziecko, które pierwsze go nazwie i wskaże na karcie, dostaje oba żetony (z remisowej i nowej rundy) jako punkty.

Jeśli dzieci potrafią już czytać, można w zabawie wykorzystać żetony Felusia.



Dynia!

ZABAWA 2. WIDZĘ COŚ, CO... ★★

JAKI JEST CEL GRY?

- Odnaleźć przedmioty należące do wylosowanej kategorii.

UWAGA: niektóre obiekty na kartach pór roku można traktować symbolicznie.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- do 4 kart pór roku (w zależności od liczby graczy)
- kostka kategorii
- żetony Gucia lub Felusia (od liczby żetonów zależy długość rozgrywki)

CO ROBIMY?

KROK 1: W rozgrywce może brać udział maksymalnie 4 dzieci, tyle ile jest kart pór roku. Każdy gracz bierze 1 kartę i kładzie przed sobą (scenką do góry). Gracze układają żetony w jednym stosie.

KROK 2: Rozpoczyna dziecko, które jest ubrane najbardziej kolorowo. Pierwszy gracz rzuca kostką kategorii. Dzieci równocześnie szukają na swoich kartach 1 obiektu do wylosowanej kategorii. To, które znajdzie go i wskaże jako pierwsze, otrzymuje żeton jako punkt. Rozgrywka odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

UWAGA!

Jeśli na kostce wypadnie tęcza, dziecko, które rzuciło kostką, mówi, jaką porę roku ma na swojej karcie oraz co lubi wtedy robić. Następnie gracze zamieniają się kartami pór roku zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli na kostce wypadnie obrazek z Felusiem i Guciem, dzieci szukają Gucia na swoich kartach. Kto pierwszy go znajdzie, otrzymuje żeton jako punkt.

rośliny



Widzę... kwiatki na kostiumie mamy!

ubrania



Widzę... kurtkę zimową tatę!

zwierzęta



Widzę... lisa na parasolu!

jedzenie



Widzę... sałatę na stole!

dodatkowe zadanie



Widzę... lato. Lubię lato... Zamieniamy się kartami pór roku!

dodatkowe zadanie



Tu jest Gucio!

KTO WYGRYWA?

Rozgrywka trwa, aż skończą się żetony. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej żetonów.

WSKAZÓWKA:

Warto zachęcać graczy, aby podczas gry wskazywali różne obiekty z danej kategorii.

ZABAWA 3. LOTERYJKA SŁOWNNA



JAKI JEST CEL GRY?

- Odnaleźć na kartach pór roku obiekty opisane na żetonach.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 4 karty pór roku
- 20 żetonów Felusia

CO ROBIMY?

KROK 1: Osoba prowadząca zabawę układa na stole żetony (obrazkiem Felusia do góry) i wszystkie karty pór roku (scenkami do góry).

KROK 2: Następnie odwraca dowolny żeton i, nie pokazując dzieciom, czyta, co jest na nim napisane.

KROK 3: Dzieci jednocześnie szukają obiektu, którego nazwę przeczytała osoba prowadząca zabawę. To, które jako pierwsze wskaże go palcem, zatrzymuje żeton jako punkt.

KTO WYGRYWA?

Rozgrzywka trwa, aż skończą się żetony. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej żetonów.



ZABAWA 4. LOTERYJKA OBRAZKOWA



JAKI JEST CEL GRY?

- Odnaleźć na kartach pór roku obiekty przedstawione na żetonach. **UWAGA:** obiekty z żetonów mogą się różnić od tych na kartach pór roku.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 4 karty pór roku
- 20 żetonów Gucia

CO ROBIMY?

KROK 1: Wykładamy na stole pomieszone żetony (obrazkiem Gucia do góry) i wszystkie karty pór roku (scenkami do góry).

KROK 2: Zabawę rozpoczyna dziecko, które jako pierwsze będzie obchodziło urodziny. Odwraca dowolny żeton. Zadaniem dziecka jest poprawnie nazwać obiekt i znaleźć go na odpowiedniej karcie pory roku (lub inny podobny obiekt). Jeśli nie umie nazwać lub znaleźć obiektu, szansę dostaje kolejne dziecko.

KROK 3: Po poprawnym wykonaniu zadania dziecko zatrzymuje żeton jako punkt. Rozgrzywka odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KTO WYGRYWA?

Rozgrzywka trwa, aż skończą się żetony. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej żetonów.

WSKAZÓWKA:

Jeśli chcemy urozmaicić rozgrzywkę i pozbawić ją elementu rywalizacji, dzieci mogą wspólnie szukać obiektów na wszystkich kartach pór roku.



POLECAMY INNE PRODUKTY Z SERII:

KSIĄŻKI



AUDIOBOOKI



ZABAWKI



MASKOTKI



© Copyright by Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, Warszawa 2026
Ilustracje: Marianna Schoett

Autorzy: Justyna Kesler i zespół
Konsultacje merytoryczne: Katarzyna Kozłowska
Redaktorka prowadząca serii *Feluś i Gucio*: Katarzyna Lajborek
Opieka redakcyjna: Magdalena Korobkiewicz
Koordynacja zabawki: Justyna Kesler, Magdalena Biernacka, Joanna Kordowiak
Opracowanie DTP: Monika Pietras

Wyprodukowano w Chinach

POSŁUCHAJ PIOSENKI!



NK Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apełczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
naszaskiegarnia@nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl