



FELUŚ I GUCIO GRAJĄ W PARY



Rozwój procesów poznawczych rozpoczyna się od najmłodszych lat. Dzięki niemu dziecko odkrywa świat, uczy się, rozwija mowę i logiczne myślenie. Do tego musi nabyć umiejętność trafnego spostrzegania oraz ćwiczyć pamięć i koncentrację. W sposób naturalny odbywa się to podczas zabaw, wspólnych rozmów czy we współpracy z innymi.

Feluś i Gucio grają w pary to gra, która wspiera pamięć wzrokową, uczy rozpoznawania przedmiotów z różnych kategorii oraz dobierania je w pary. Podczas zabawy dzieci doświadczają interakcji społecznych, potrzeby bycia cierpliwym i radzenia sobie z różnymi emocjami. Ćwiczą logiczne myślenie, dokonują segregowania i grupowania wcześniej zidentyfikowanych rzeczy z bliskiego otoczenia. Nazywając przedstawione na ilustracjach przedmioty, wzmacniają koncentrację i rozwijają słownictwo. Uczą się także tworzenia kategorii porządkujących rzeczywistość, elastyczności myślenia oraz konsekwencji w definiowaniu.

Katarzyna Kozłowska
autorka książek z serii *Feluś i Gucio*

OPIS ZABAWKI

Zestaw przeznaczony jest dla dzieci, które ukończyły 3. rok życia. Jednocześnie może się bawić 6 dzieci. Uczestnicy będą używać kart na kilka sposobów. W zależności od wieku, umiejętności oraz potrzeb dziecka wybieramy rodzaj ćwiczeń i zabaw wspierających rozwój poznawczy oraz doskonalących procesy myślowe (spostrzegawczość, logikę, skojarzenia, pamięć i koncentrację):

- ZABAWA 1. DUŻY i mały.
- ZABAWA 2. Pary, zbiory i kolory.
- ZABAWA 3. Raz, dwa, trzy. Gucio patrzy!

W każdej z nich dzieci będą tworzyć pary na różne sposoby, m.in.:

- 2 przedmioty w tym samym kolorze, np. auto i mleko.
- 2 przedmioty z tej samej kategorii, np. auto i helikopter.
- 2 przedmioty o tej samej nazwie, lecz innym wyglądem, np. auto.

Nauczą się także tworzyć własne kategorie i skojarzenia. Zabawy w kategoryzowanie są szczególnie ważne w wieku przedszkolnym, gdyż uczą przetwarzania informacji oraz ułatwiają porządkowanie świata dzięki wnioskowaniu na podstawie podobieństw i różnic. Wszystkie propozycje gier sprawdzą się i w domu, i w przedszkolu.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

48 kart, w tym:

- 40 kart przedmiotów.
- 8 dwustronnych kart kolorów (w tym 4 karty z kolorami i kategoriami).
- poradnik z pomysłami na gry i zabawy w kategoryzowanie.



KARTY PRZEDMIOTÓW

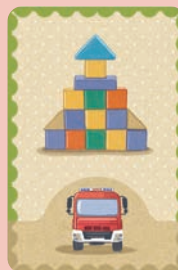
Przedstawiają 80 przedmiotów pogrupowanych w 4 kategoriach zgodnie z poniższą tabelą. Warto się z nią zapoznać przed zabawą.

KOLOR	KATEGORIA
	pojazdy
	żywność
	odzież i obuwie
	przedmioty codziennego użytku

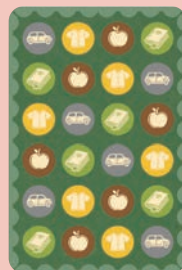
W każdej z tych grup znajduje się po 10 kart. Na każdej karcie widać 2 obrazki: jeden DUŻY – przedstawiający przedmiot należący do kategorii oznaczonej kolorem ramki wokół niego, drugi mały – z obiektem pasującym do innej grupy.

Aby ułatwić dziecku koncentrację, dostrzeganie różnic między przedmiotami oraz porządkowanie według cechy wspólnej (kategoryzacja), karty mają specjalny układ i rozwiązania graficzne.

PRZÓD



TYŁ



kolor ramki wskazujący kategorię przedmiotów zgodnie z tabelą

małe na dole



DUŻE NA GÓRZE

Dzięki temu dziecko ma szansę nauczyć się: rozumienia zasad, zwracania uwagi na szczegóły i cierpliwości. Może także samodzielnie odkryć, do jakiej kategorii należy dany przedmiot. Wystarczy, że powiąże ją z odpowiednim kolorem (można tutaj się posłużyć kartami kolorów i kategorii opisanymi na stronie 5).

kolor ramki wskazujący kategorię pojazdy



PARA WOZÓW STRAŻACKICH

UWAGA! W przypadku małego obiektu na dole karty, np. wozu strażackiego, dziecko także jest w stanie wykonać zadanie. Wystarczy, że odnajdzie jego DUŻY odpowiednik na innej karcie i sprawdzi kolor kategorii.

WSKAZÓWKA: W czasie zabaw można zastosować zasadę porządkującą i podzielić przedmioty na: „DUŻE NA GÓRZE” i „małe na dole” karty. Podział ten nie odnosi się do ich rozmiarów w rzeczywistym świecie, lecz do sposobu przedstawienia oraz umiejscowienia na kartach. Będzie to pomocne w kierowaniu uwagi dziecka podczas wykonywania niektórych zadań w zaproponowanych dalej scenariuszach.

Karty przedmiotów mogą być z powodzeniem używane jako karty edukacyjne do szybkiej prezentacji wiedzy w czasie zabaw językowych, np. wyszukiwanie przedmiotów rozpoczynających się na daną literę lub sylabę itp. Ze względu na swój uniwersalny (obrazkowy) charakter sprawdzą się zarówno na zajęciach z języka ojczystego, jak i obcego.



DWUSTRONNE KARTY KOLORÓW I KATEGORII

Prezentują 12 kolorów w formie plamki na środku każdej karty oraz 4 kategorie przedmiotów. Wśród nich znajdziemy 4 karty kolorów oraz 4 karty kolorów i kategorii.



Można ich także używać według swoich potrzeb i pomysłów, np. w zabawach typu „znajdź coś w tym kolorze i przynieś to”, czy tworzeniu zbiorów przedmiotów w danym kolorze.

ZABAWA 1. DUŻY i mały



liczba uczestników: 2–5 + prowadzący (dorosły lub starsze rodzeństwo)

JAKI JEST CEL ZABAWY?

- Znaleźć jak najwięcej par przedmiotów, które różnią się wyglądem, ale mają wspólną nazwę, np. ROWER.

UWAGA! W tej zabawie PARĘ tworzą 1 DUŻY PRZEDMIOT (NA GÓRZE karty) i 1 mały (na dole) o tej samej nazwie, lecz innym wyglądem.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 4 karty kategorii i kolorów
- 20 kart przedmiotów (wybranych zgodnie z opisem w KROKU 2)

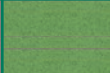
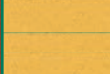
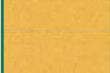
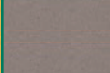
CO ROBIMY?

KROK 1: Prowadzący zabawę tasuje zestaw 4 kart kategorii i kolorów i trzyma je w wachlarzu (obrazkiem z daną kategorią do dołu), zapraszając najmłodszego uczestnika do wyboru 1 karty z kolorową plamką oraz odgadnięcia, jakich przedmiotów będą szukać wszyscy gracze.

WSKAZÓWKA: Zamiast losowania prowadzący może sam wybrać kategorię, dopasowując ją do tematu rozmów lub zainteresowań dziecka.

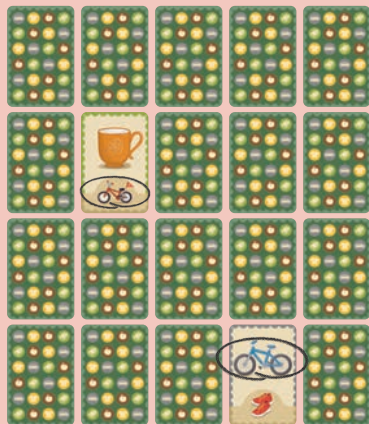
KROK 2: Prowadzący nazywa na głos wytypowaną w ten sposób kategorię, np. POJAZDY (kolor szary), i wybiera do zabawy właściwe karty, zgodnie z poniższym kluczem.

JAK WYBIERAĆ KARTY DO TEJ ZABAWY?

WYBRANA KATEGORIA	PO 10 KART PRZEDMIOTÓW Z RAMKĄ W KOLORZE	
		
		
		
		

KROK 3: Prowadzący tasuje karty biorące udział w zabawie i układa je na stole obrazkami do dołu w 4 rzędach po 5 kart.

KROK 4: Zadaniem graczy jest odnaleźć 2 przedmioty o tej samej nazwie z określonej w KROKU 1 kategorii. Każdy gracz w swoim ruchu odkrywa 2 karty, pamiętając o zasadzie „DUŻE NA GÓRZE”, a „małe na dole”. Prowadzący może ułatwić zrozumienie zasad przez dzieci dzięki krótkiej rymowance.



Znajdź OBRAZEK do pary.
Jeden DUŻY, drugi mały.
Jeden na górze, drugi na dole.
Wybierz i odkryj 2 KARTY na stole!

Gdy gracz znajdzie parę, wypowiada na głos nazwę przedmiotów i zachowuje karty jako punkty. Jeśli nie uda mu się znaleźć pary, odkłada karty na pierwotne miejsce i stara się zapamiętać ich położenie.

KTO WYGRYWA?

Wygrywa ten, kto znajdzie i nazwie jak najwięcej par przedmiotów. W przypadku remisu gracze dzielą się wspólnym zwycięstwem.

PRZYDATNE WSKAZÓWKI I POMYSŁY:

1. Gdy warunki na to pozwalają, po znalezieniu pary warto zachęcać dziecko do opisywania różnic między przedmiotami i podawania przykładów tak jak tutaj: „Ten pojazd to ROWER, a tutaj mamy mały rowerek. Być może niebieski należy do taty Felusia, a na czerwonym z chorągiewką chętnie pojeździłby Felus lub jego brat”.

2. **Piotruś.** Komplet kart przedmiotów (wybranych do tej zabawy zgodnie z kluczem) powiększony o dowolną kartę (nietworzącą pary z żadną inną) umożliwia grę w znanego i lubianego przez dzieci Piotrusia.

ZABAWA 2. PARY, ZBIORY I KOLORY

liczba uczestników: 1–5 + prowadzący
(dorosły lub starsze rodzeństwo)

JAKI JEST CEL ZABAWY?

- Stworzyć jak najwięcej par przedmiotów w danym kolorze i dopasować je do właściwych kart kolorów, by powstały zbiory.

UWAGA! W tej zabawie PARĘ tworzą 2 przedmioty w tym samym kolorze.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 8 dwustronnych kart z kolorami i kategoriami
- 40 kart przedmiotów

CO ROBIMY?

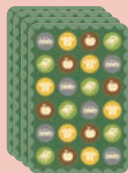
UWAGA! To zabawa ruchowa, więc odbywa się na podłodze. Można przeprowadzić ją też na stole, dopasowując poniższe kroki.

KROK 1: Prowadzący układa na środku dywanu 8 kart kolorów (płatkami do góry), a karty przedmiotów tasuje i rozdaje po 4 karty każdemu z uczestników. Pozostałe trzyma w zakrytym stosie w pudełku lub w dłoniach.

karty gracza nr 2



karty gracza nr 1



zakryty stos
kart przedmiotów

KROK 2: Dzieci zapoznają się z kartami kolorów, starając się zapamiętać ich kolejność i położenie, a następnie ustawiają się w rzędzie naprzeciwko.

WSKAZÓWKI:

1. Warto zwrócić uwagę, że karty kolorów są dwustronne.
2. Jeśli w zabawie uczestniczą młodsze dzieci, można zmniejszyć liczbę kart kolorów lub dokładać je stopniowo wraz z tworzeniem par i zbiorów przedmiotów.

KROK 3: Na znak prowadzącego, np. kłaśnięcie, dzieci zapoznają się z kartami w ręku, starając się zapamiętać kolory wszystkich przedmiotów (DUŻYCH NA GÓRZE i małych na dole karty).

WSKAZÓWKA: Aby uniknąć sporów w nazywaniu kolorów, na potrzeby zabawy tym zestawem przyjmujemy, że w przypadku:

- 2 kolorów widocznych na 1 przedmiocie wybieramy kolor dominujący, np. niebieska książka,



- 3 i więcej kolorów uznajemy przedmiot za wielokolorowy, np. klocki.



KROK 4: Prowadzący mówi, np. „Patrzę, patrzę, aż wypatrzę coś koloru...” lub „Widzę coś w kolorze...” (na wzór angielskiej wylczanki 'I spy with my little eye') i wypowiada nazwę koloru, np. „niebieski”. Zadaniem uczestników jest szybko sprawdzić, czy mają coś w takim kolorze wśród kart w ręku.

➔ Jeśli uczestnik ma w ręku pasującą parę przedmiotów, może od razu ją wyłożyć (jedna karta pod drugą) przy karcie z właściwym kolorem i powiedzieć, np.: „Mam niebieską parę: niebieski bidon z wodą i niebieską książkę” i wrócić na swoje miejsce. Zadanie zostało wykonane poprawnie.

➔ Jeśli nie ma pary, ale ma jakiś przedmiot w tym kolorze:

- biegnie do wybranej karty kolorów, przekazując tym samym pozostałym graczom informację o kolorze przedmiotu, którego szuka,
- obserwuje, czy inny gracz także zatrzyma się przy tej karcie. Jeśli tak – razem tworzą parę, wykładając swoje karty pod kartą kolorów (jedna pod drugą) i nazywając przedmioty, np.: „Mamy szarą parę. Ja mam szary ręcznik (gracz nr 1), a ja szary kapelusz (gracz nr 2)”.

➔ Jeśli nie ma żadnego przedmiotu (lub pary) w danym kolorze, nie wyklada żadnej karty, wraca na swoje miejsce i czeka na kolejną rundę. Może w tym czasie wykonać jakieś ćwiczenie ruchowe, np. 4 przysiady lub pajacyki.



para niebieskich
przedmiotów
stworzona przez
gracza nr 2

karty gracza nr 2



para szarych
przedmiotów wspólnie
stworzona przez
graczy nr 1 i nr 2



karty gracza nr 1



KROK 5: Prowadzący rozdaje wszystkim po 2 karty ze swojego zakrytego stosu, niezależnie od tego, czy i ile kart wyłożyli w swojej turze. Następuje nowa runda (powtórzenie kroków 3 i 4).

UWAGA! Prowadzący wymienia w czasie zabawy wszystkie nazwy kolorów, także te na odwrocie. Wówczas uczestnicy muszą spróbować przypomnieć sobie, gdzie znajduje się ta karta, i odpowiednio dopasowywać przedmioty, tworząc drugi zbiór par w rzędzie naprzeciwko, tak jak w przykładzie obok.



karty gracza nr 1

karty gracza nr 2



para różowych
przedmiotów wspólnie
stworzona przez graczy
nr 1 i nr 2 po odwróceniu
karty kolorów

KONIEC ZABAWY

Zabawa się kończy, gdy uczestnicy wspólnie stworzą zbiory przedmiotów we wszystkich kolorach.

PRZYDATNE WSKAZÓWKI I DODATKOWE POMYSŁY:

1. W czasie zabawy do tworzenia zbiorów można wykorzystać kolorowe obręcze na dywanie lub kolorowe nitki/sznurki na stole.

2. Na koniec dzieci mogą wspólnie policzyć stworzone przez siebie zbiory oraz spróbować ustalić, których przedmiotów jest najmniej, najwięcej, tyle samo itd. Warto też zachęcać je do: szukania odpowiedników przedmiotów z kart we własnym otoczeniu, tworzenia z nich zbiorów oraz porównywania (opisywania cech wspólnych i różnic). Nie może przy tym zabraknąć odwoływania się do własnych doświadczeń, np.: „A jak wygląda twój rower? Czy lubisz na nim jeździć? Co wtedy czujesz?”. Zaspokajamy w ten sposób dziecięcą, naturalną potrzebę uwagi, wyrażania siebie i budowania poczucia własnej wartości.

ZABAWA 3.

RAZ, DWA, TRZY. GUCIO PATRZY!



liczba uczestników: 2–6 + prowadzący
(dorosły lub starsze rodzeństwo)

JAKI JEST CEL ZABAWY?

- Jak najszybciej zebrać 3 PARY DUŻYCH przedmiotów (na podstawie ich nazwy lub opisu).

UWAGA! W tej zabawie PARĘ tworzą 2 DUŻE przedmioty (NA GÓRZE karty) z tej samej kategorii, np. AUTO i HELIKOPTER z kategorii POJAZDY.



CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 4 karty kategorii i kolorów
- 16 kart przedmiotów (wybranych zgodnie z opisem w KROKU 2)

CO ROBIMY?

KROK 1: Prowadzący układa 4 karty kategorii i kolorów (obrazkiem z kategorią do góry), jedna pod drugą, wypowiadając wraz z uczestnikami ich nazwy.

Gucio mówi...
AUTO!

Raz, dwa, trzy.
Gucio patrzy!



Gucio mówi.
że to jest
pomaranczowe
i często znajduje
się na stole.

KROK 2: Prowadzący dzieli karty przedmiotów zgodnie z kolorem ramki wokół DUŻEGO przedmiotu na 4 stosy i kładzie przed sobą (obrazkiem do dołu), a następnie tasuje każdy z nich osobno. Prosi uczestników o zamknięcie oczu i bierze po 4 karty z góry każdego stosu, układając je odkryte we właściwych rzędach. Resztę odkłada do pudełka.

KROK 3: Na hasło prowadzącego: „Raz, dwa trzy, **Gucio patrzy!**” dzieci otwierają oczy i widzą, że przy każdej kategorii pojawiły się różne przedmioty. Po chwili prowadzący wymienia nazwę 1 **DUŻEGO** przedmiotu (NA GÓRZE karty) z wybranej przez siebie kategorii, poprzedzając to hasłem: „**Gucio mówi...**”, np. „**AUTO**”. Uczestnik, który jako pierwszy je odnajdzie, zachowuje kartę (tworząc własny stos kart zdobytych) i w dalszej części zabawy stara się jak najszybciej stworzyć parę, czyli zdobyć kartę z innym pojazdem.

KROK 4: Dzieci ponownie zamykają oczy i zabawa trwa dalej na tych samych zasadach.

KTO WYGRYWA?

Wygrywa ten, kto pierwszy zbierze 3 pary **DUŻYCH** przedmiotów. Jeśli nikomu się to nie uda, a na stole zostanie 1 odkryta karta, zabawa się kończy i zwycięża ten, kto odnalazł najwięcej przedmiotów.

PRZYDATNE WSKAZÓWKI I DODATKOWE POMYSŁY:

1. Jeśli dzieci nie mają problemów z rozpoznawaniem przedmiotów po nazwach, warto zamiast tego:

- opisać przedmiot w formie zagadki (tak jak w przykładzie na stronie 13, w dymku po prawej),
- zachęcić dzieci do zadawania pytań o dany przedmiot, na które prowadzący może odpowiedzieć tylko: „**TAK**” lub „**NIE**”,
- poćwiczyć języki obce, bawiąc się na tych samych zasadach, np. po angielsku.

2. Jeśli chcemy wydłużyć zabawę, możemy uzupełniać rzędy właściwymi kartami po każdej rundzie.

To zaledwie kilka propozycji gier i zabaw z użyciem kart! Zachęcamy do wymyślania i testowania własnych!

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:

KSIAŻKI



AUDIOBOOKI



ZESZYTY AKTYWNOŚCIOWE



ZABAWKI



MASKOTKI



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

© Copyright by Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, Warszawa 2025
Ilustracje: Marianna Schoett

Autorka gry: Justyna Kesler

Konsultacja merytoryczna: Katarzyna Kozłowska

Dział zabawek: Justyna Kesler, Magdalena Biernacka, Joanna Kordowiak

Redaktorka prowadząca serię *Feluś i Gucio*: Katarzyna Lajborek

Opieka redakcyjna i korekta: Ewa Mościcka

Opracowanie DTP: Monika Pietras