

FELUŚ I GUCIO GRAJĄ W LITERKI



Dzieci uczą się czytać w różnym wieku, zazwyczaj jednak już w przedszkolu potrafią odczytać własne imię czy słowa im bliskie (np. mama), a także rozpoznają i próbują zapisywać pojedyncze litery.

Umiejętność czytania jest ważna nie tylko z oczywistych względów związanych z dalszą nauką w szkole i życiem codziennym. Czytanie rozwija kreatywność i wyobraźnię, uczy koncentracji, kształtuje myślenie przyczynowo-skutkowe, a także wzbogaca język. Dlatego naukę warto zaczynać od najmłodszych lat, najpierw poprzez częste wspólne czytanie i oglądanie książek, a także poprzez rozwijanie zdolności analizy i syntezy słuchowej i wzrokowej, sylabizowanie (Fe-luś) i głoskowanie (F-e-l-u-ś), poznawanie liter oraz zapisu prostych wyrazów.

Wykorzystajmy to, że dzieci najłatwiej i najchętniej uczą się poprzez zabawę. Gra *Feluś i Gucio grają w literki* utrwala znajomość liter i pozwala zapoznać się z zapisem prostych, bliskich dzieciom wyrazów. Kolorowe ilustracje zachęcają do zabawy, a podpowiedzi umieszczone na odwrocie płytek są pomocne dla dzieci, które jeszcze mają problemy z zapisem danego słowa. W dodatku samodzielne układanie krzyżówek wzmacnia poczucie sprawstwa i dodaje dzieciom wiary we własne możliwości. Z perspektywy rodzica cenne jest też to, że duży zestaw liter pozwala na wymyślanie kolejnych rozwijających zabaw. Można na przykład spróbować ułożyć imiona poszczególnych graczy lub odszukać w pokoju przedmiot, którego nazwę ktoś zapisał. Jedyne ograniczeniem jest nasza wyobraźnia.

Katarzyna Kozłowska

autorka książek z serii *Feluś i Gucio*



wiek
6+



1-4
graczy

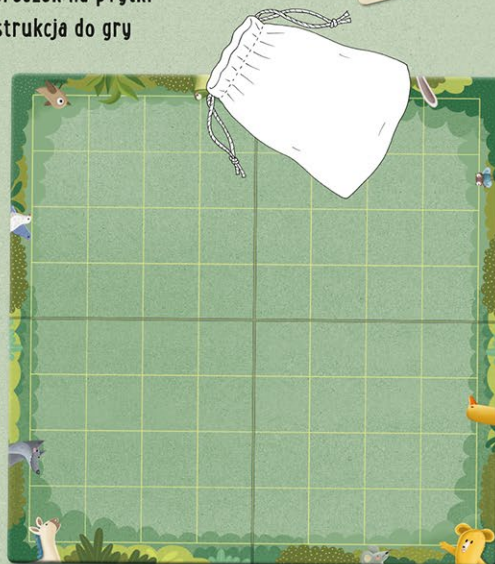


15-45
minut

Gra jest skierowana do dzieci, które ukończyły 6. rok życia. Jednocześnie może w niej uczestniczyć 4 graczy. Gracze będą wykorzystywać planszę oraz płytki z ilustracjami i literami.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- plansza
- 100 płytek z literami
- 60 dwustronnych płytek z obrazkami (awers – obrazek, rewers – hasło)
- woreczek na płytki
- instrukcja do gry



ROZPISKA PŁYTEK Z LITERAMI:



Gra ma dwa warianty: łatwiejszy i trudniejszy. Oba pomagają w utrwalaniu znajomości liter alfabetu i umożliwiają opanowanie poprawnej pisowni 60 haseł. Warto pamiętać, żeby podczas głośnego odczytywania liter uczyć dzieci dokładnego brzmienia danej litery, czyli mówić np. „Tu jest K”, zamiast „Tu jest KA”.

WARIANT 1

Celem zabawy jest utrwalenie znajomości liter oraz nauka zapisu haseł występujących w grze. Poprawne ułożenie liter tworzących dany wyraz przyda się w bardziej zaawansowanym wariantcie 2.

Przygotowanie do zabawy

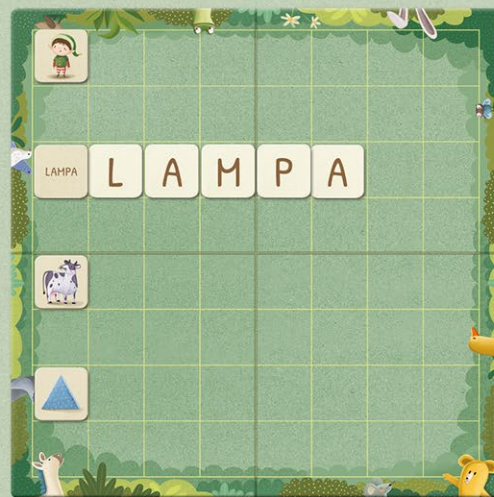
Na środku stołu rozkładamy planszę. Wybieramy 4 dowolne płytki z obrazkami i układamy je po lewej stronie tak, jak jest to pokazane na ilustracji.



Dziecko wybiera jeden z obrazków. Rodzic lub najstarszy gracz wykłada przed dzieckiem wszystkie litery niezbędne do prawidłowego ułożenia tego hasła. Aby zwiększyć poziom trudności, możemy też dodać 2-4 inne litery.



Zadaniem dziecka jest prawidłowe ułożenie liter tworzących hasło. Po ułożeniu liter dziecko odwraca obrazek, aby sprawdzić, czy mu się udało. Następnie ściągamy z planszy płytki z literami (wracają do puli).



Kolejny uczestnik zabawy wybiera hasło i ponownie przygotowujemy niezbędne litery.

Po prawidłowym ułożeniu 4 haseł możemy ściągnąć z planszy wszystkie płytki z obrazkami i przygotować nowy zestaw 4 obrazków.

WARIANT 2

Celem gry jest ułożenie wszystkich haseł znajdujących się na planszy. Gracz, który ułożył dane słowo, zabiera płytkę z obrazkiem i kładzie przed sobą. Każda płytką to jeden punkt. Wygrywa gracz, który po ukończeniu całej krzyżówki ma najwięcej punktów. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Przygotowanie gry

Na środku stołu rozkładamy planszę. Wybieramy jedną z kilkunastu krzyżówek przedstawionych dalej w instrukcji i rozkładamy odpowiednie płytki obrazków na wskazanych polach. Hasła będą układane w pionie LUB w poziomie (nie ma możliwości układania ich na skos).



Resztę płytek z obrazkami odkładamy z powrotem do pudełka (nie będą potrzebne w danej rozgrywce), a wszystkie płytki z literami wrzucamy do woreczka.

Ułatwienie dla początkujących – jeżeli dzieci zaczynają swoją przygodę z grą, proponujemy, żeby poza obrazkami położyć na planszy również płytki z pierwszymi literami każdego hasła.

Gracze wyciągają z woreczka po 6 liter i układają je przed sobą, literami do góry (każdy może podejrzeć litery innych graczy).

Ważne

- hasła będą układane w pionie LUB w poziomie (nie ma możliwości układania ich na skos)
- hasła w poziomie układamy od lewej do prawej
- hasła w pionie układamy od góry do dołu
- nie wolno układać hasła tak, żeby przeszkodziło w ułożeniu innych haseł na planszy (musimy odpowiednio wybrać, czy dane hasło należy układać w pionie czy w poziomie)

Rozgrywka

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej turze gracz wykłada na planszę maksymalnie trzy litery tak, żeby pasowały do hasła lub haseł (dla ułatwienia można w dowolnym momencie odwrócić obrazek i podejrzeć jego podpis). Nie trzeba wykładać liter po kolei. Po ułożeniu płytek gracz dobiera z worka tyle liter, żeby ponownie mieć przed sobą 6 płytek.



Jeżeli gracz ma taką możliwość, to musi wyłożyć co najmniej jedną płytkę. Gdyby jednak nie był w stanie dołożyć ani jednej litery, to może zwrócić dowolną liczbę swoich płytek z literami do workeczka i wylosować nowe, tak żeby znowu mieć przed sobą 6 płytek. Potem następuje tura kolejnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Jeżeli gracz zakończył układanie hasła (np. dołożył ostatnie dwie litery przy hasle „palec”), to zabiera obrazek z planszy.



Zakończenie gry i zwycięzca

Gra toczy się do momentu, kiedy wszystkie obrazki z planszy zostaną zabrane przez graczy. Każdy gracz zdobywa tyle punktów, ile ma płytek z obrazkami. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Pomysły i strategie

Warto cały czas patrzeć, jakie litery mają pozostali gracze. Pamiętajcie! Nieważne, ile liter wyłożycie w swojej turze. Ważne, żeby być tym graczem, który zakończy układanie hasła!

Aby utrudnić rozgrywkę, można przyjąć, że hasła będą powstawać wyłącznie z liter umieszczanych na planszy po kolei.

Zwróćcie uwagę na to, że poszczególne litery występują w mniejszej lub większej liczbie. Warto wymieniać swoje płytki tak, żeby zachować najrzadziej występujące litery (z pewnością pomoże Wam to zwyciężyć!).

KRZYŻÓWKI

KRZYŻÓWKĄ 1.

A kubek, B sok, C baton,
D jabłko, E lina, F list,
G fotel, H ananas

KRZYŻÓWKĄ 1.



KRZYŻÓWKĄ 2.

A sałata, B krowa, C książka,
D skarb, E lody, F słoń,
G trawa, H obraz

KRZYŻÓWKĄ 2.



KRZYŻÓWKI

KRZYŻÓWKĄ 3.

A garaż, B alfabet, C igła,
D grabie, E dach, F łza,
G żaba, H statek

KRZYŻÓWKĄ 3.



KRZYŻÓWKĄ 4.

A trójkąt, B pralka, C kanapka,
D orka, E uszy, F yeti,
G okulary, H krzak

KRZYŻÓWKĄ 4.



KRZYŻÓWKĄ 5.

KRZYŻÓWKĄ 5.

A mucha, B latarnia, C narty,
D malina, E chmura, F sowa,
G linijka



KRZYŻÓWKĄ 6.

KRZYŻÓWKĄ 6.

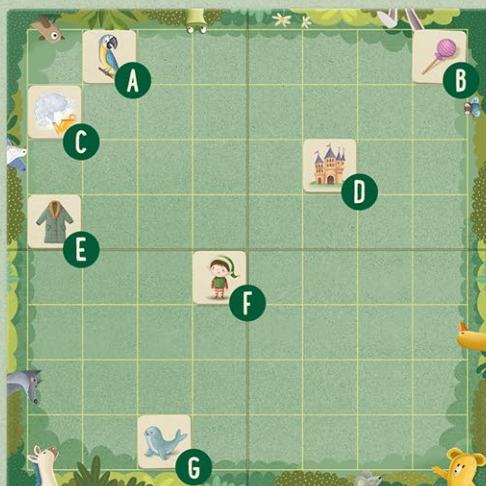
A rak, B parasol, C palec,
D korona, E waga, F fasolka,
G lampa



KRZYŻÓWKĄ 7.

KRZYŻÓWKĄ 7.

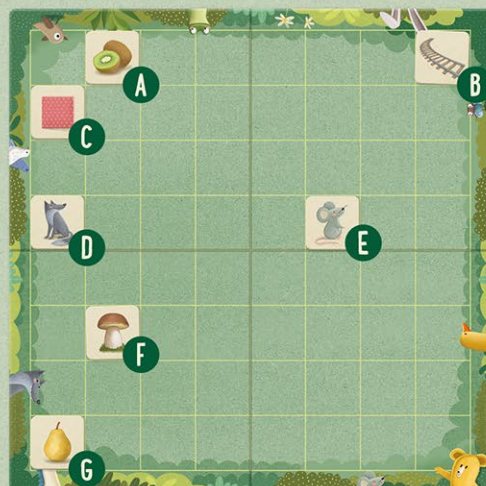
A papuga, B lizak, C para,
D zamek, E płaszcz, F elf,
G foka



KRZYŻÓWKĄ 8.

KRZYŻÓWKĄ 8.

A kiwi, B tory, C kwadrat,
D wilk, E mysz, F grzyb,
G gruszka

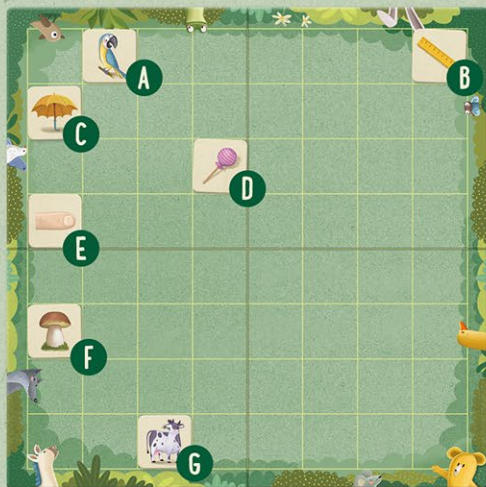


KRZYŻÓWKI

KRZYŻÓWKĄ 9.

A papuga, B linijka, C parasol,
D lizak, E palec, F grzyb,
G krowa

KRZYŻÓWKĄ 9.



KRZYŻÓWKĄ 10.

A hotel, B sok, C foka,
D krzak, E lampa,
F trójkąt

KRZYŻÓWKĄ 10.



KRZYŻÓWKĄ 11.

KRZYŻÓWKĄ 11.

A chmura, B kanapka,
C dach, D lizak, E igła,
F latarnia



KRZYŻÓWKĄ 12.

A sałata, B malina, C słoń,
D obraz, E jabłko, F list,
G łza

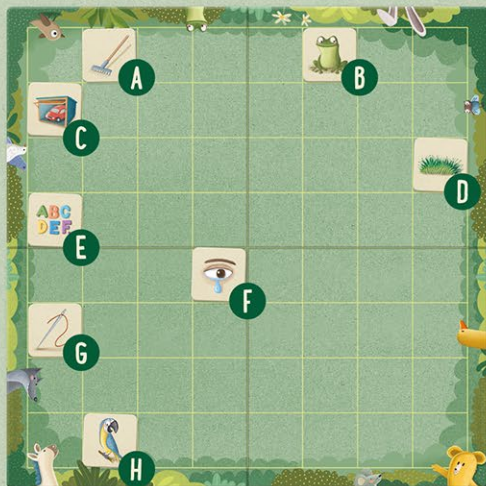
KRZYŻÓWKĄ 12.



KRZYŻÓWKĄ 13.

KRZYŻÓWKĄ 13.

A grabie, B żaba, C garaż,
D trawa, E alfabet, F łza,
G igła, H papuga



KRZYŻÓWKĄ 14.

A okulary, B igła, C obraz,
D gruszka, E ananas,
F yeti

KRZYŻÓWKĄ 14.



ROZWIĄZANIA KRZYŻÓWEK

KRZYŻÓWKA 1.

A kubek, B sok, C baton,
D jabłko, E lina, F list,
G fotel, H ananas

KRZYŻÓWKA 1.



KRZYŻÓWKA 2.

A sałata, B krowa, C książka,
D skarb, E lody, F słoń,
G trawa, H obraz

KRZYŻÓWKA 2.



KRZYŻÓWKA 3.

KRZYŻÓWKA 3.

A garaż, B alfabet, C igła,
D grabie, E dach, F ıza,
G żaba, H statek



KRZYŻÓWKA 4.

KRZYŻÓWKA 4.

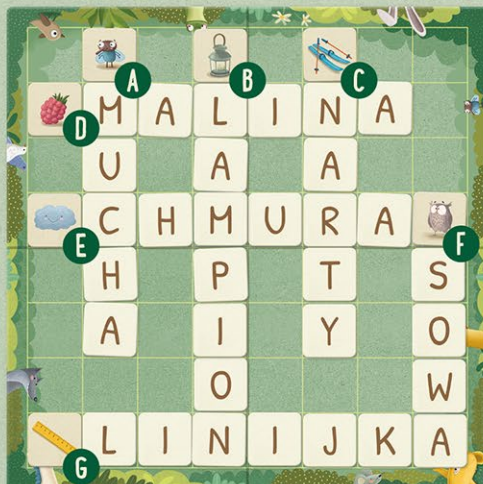
A trójkąt, B pralka, C kanapka,
D orka, E uszy, F yeti,
G okulary, H krzak



KRZYŻÓWKA 5.

KRZYŻÓWKA 5.

A mucha, B lampion, C narty,
D malina, E chmura, F sowa,
G linijka



KRZYŻÓWKA 6.

KRZYŻÓWKA 6.

A rak, B parasol, C palec,
D korona, E waga, F fasolka,
G lampa



ROZWIĄZANIA KRZYŻÓWEK

KRZYŻÓWKA 13.

A grabie, B żaba, C garaż,
D trawa, E alfabet, F łąka,
G igła, H papuga

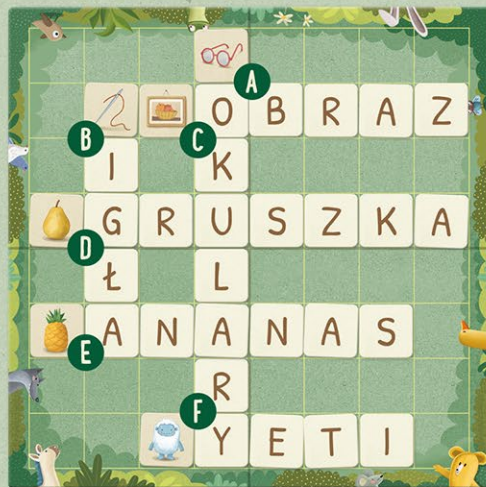
KRZYŻÓWKA 13.



KRZYŻÓWKA 14.

KRZYŻÓWKA 14.

A okulary, B igła, C obraz,
D gruszka, E ananas,
F yeti



POLECAMY:



FELUŚ I GUCIO



zapraszają do wspólnej zabawy w SY-LA-BY

Gra edukacyjna wspierająca naukę czytania
 • 7 zróżnicowanych zabaw
 • każda gra to całkowicie nowe wyzwanie



wiek 5+
1-4 graczy
15-30 minut

10 lat
Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

© Copyright by Wydawnictwo „Nasza Księgarnia”, Warszawa 2021
 Ilustracje: Marianna Schoett
 Autorzy gry: Magdalena Król, Marcin Dudek
 Konsultacja merytoryczna: Katarzyna Kozłowska
 Redaktor prowadząca: Katarzyna Lajborek

Opieka redakcyjna: Magdalena Korobkiewicz
 Korekta: Zuzanna Laskowska
 Opracowanie DTP: Karia Korobkiewicz

Wyprodukowano w Polsce