



FELUŚ I GUCIO POZNAJĄ LITERKI



Wiek przedszkolny to czas, gdy dzieci wkraczają w świat liter. Aby osiągnąć gotowość do nauki czytania i pisania, muszą wykształcić umiejętności grafomotoryczne, czyli: precyzję ruchów, sprawność manualną, małą motorykę oraz koordynację wzrokowo-ruchową. Dodatkowo niezbędne są: koordynacja całego ciała, orientacja w przestrzeni, kontrola napięcia mięśniowego i utrzymywanie równowagi. Dlatego naukę czytania i pisania tak naprawdę zaczynamy już na placu zabaw, podczas jazdy na rowerze, poprzez lepienie z plasteliny czy nawlekanie koralików. Rozwój umiejętności grafomotorycznych wspieramy także poprzez: rysowanie, kolorowanie, kreślenie po śladzie, łączenie kropek oraz odrysowywanie kształtów z szablonów. Dzięki temu utrwalamy nawyki pisania od strony lewej do prawej oraz prawidłowego trzymania narzędzia. Warto rozpocząć od kreślenia fal i szlaczków na piasku lub tacy z mąką, kredą na chodniku czy dużych arkuszach papieru. Potem stopniowo proponujemy dzieciom coraz mniejszy format oraz wprowadzamy liniaturę.

Katarzyna Kozłowska, autorka książek z serii *Feluś i Gucio*

OPIS ZABAWKI

Zestaw edukacyjny skierowany jest do dzieci, które ukończyły 3. rok życia. Jednocześnie może się bawić 6 dzieci. Uczestnicy będą używać kart sensorycznych na kilka sposobów. W zależności od wieku, umiejętności oraz potrzeb dziecka wybieramy rodzaj ćwiczeń i zabaw przygotowujących do nauki pisania:

- ZABAWA 1. Literkowe zwierzątka,
- ZABAWA 2. Literkowa kalkomania,
- ZABAWA 3. Paluszkowe literki.

Karty mogą być używane jako tabliczki demonstracyjne do zaznajamiania dzieci ze sposobem zapisu liter alfabetu w liniaturze oraz jako karty edukacyjne do szybkiej prezentacji wiedzy, np. językowej (wprowadzanie nazw zwierząt w 2 językach).



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 38 dwustronnych kart sensorycznych z literami i ze zwierzętami
- poradnik z pomysłami na ćwiczenia i zabawy przygotowujące do nauki pisania



DWUSTRONNE KARTY SENSORYCZNE

Na każdej stronie karty znajduje się 1 litera alfabetu w liniaturze wraz z kierunkiem jej zapisu krok po kroku („strzałki i cyfry”) oraz ilustracja przedstawiająca zwierzę, którego nazwa rozpoczyna się na daną literę lub ją zawiera. Aby ułatwić dziecku zapamiętywanie oraz odróżnianie dużej litery od małej, w zabawie tym zestawem używamy prostego skojarzenia DUŻE ZWIERZĘ = DUŻA LITERA, małe zwierzę = mała litera. Dzięki temu dziecko ma szansę samodzielnie odkryć, jak wygląda ta sama litera pisana w 2 wersjach. Wystarczy, że odpowiednio dopasuje do siebie zwierzęta, np. DUŻEGO ALIGATORA (RODZICA) do małego aligatora (dziecka).



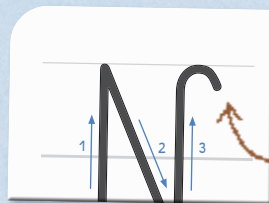
UWAGA!

W zestawie nie ma dużych liter pisanych: A, Ę, Ń, gdyż w języku polskim nie używamy ich do zapisu żadnych wyrazów w liniaturze (żadne słowo nie rozpoczyna się na te litery). Na kartach nie pojawiają się też dwuznaki (np. Cz, cz).

Każda litera w liniaturze została pokryta specjalnym lakierem, który jest wyczuwalny pod palcem. Dzięki temu dziecko poznaje litery nie tylko za pomocą zmysłów wzroku i słuchu, lecz także dotyku. Wielozmysłowe przygotowanie do nauki pisania rozbudza ciekawość poznawczą i wzmacnia efekty nauki przez zabawę.

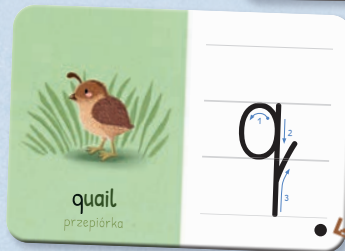
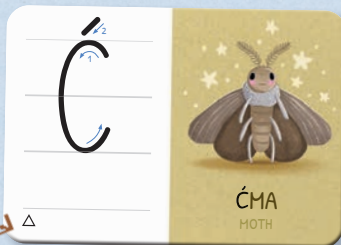
Na kartach znajdują się litery polskiego i angielskiego alfabetu. Aby ułatwić wybór kart do zabawy zgodnie z potrzebami i możliwościami dziecka, w dolnym rogu niektórych kart zostały umieszczone figury geometryczne: trójkąt \triangle – na kartach z literami występującymi wyłącznie w polskim alfabecie – oraz koło \bullet – na kartach z literami pojawiającymi się tylko w alfabecie angielskim. Pozostałe karty przedstawiają litery wspólne dla obu alfabetów.

4



każda litera w liniaturze jest wyczuwalna pod palcem

symbol znajdujący się na kartach z literami występującymi wyłącznie w polskim alfabecie



symbol znajdujący się na kartach z literami występującymi wyłącznie w angielskim alfabecie

Na kartach pojawiają się także słowa w 2 językach: polskim i angielskim. Dobór obrazka do litery nie jest przypadkowy – wszystkie nazwy zwierząt na kartach zawierają lub rozpoczynają się na daną literę obu alfabetów, np. B – borsuk, ang. *badger*, co stwarza dodatkową możliwość zabaw językowych, np. układanie kart w kolejności alfabetycznej w trakcie śpiewania alfabetu (w 2 językach).

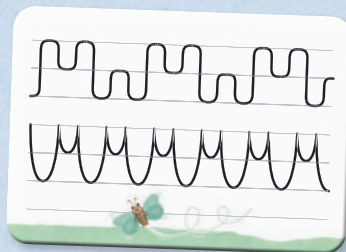
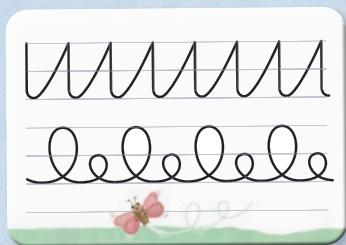
W przypadku nazw DUŻYCH ZWIERZĄT (RODZICÓW) zastosowana została DUŻA LITERA DRUKOWANA, np. karta z dużym B – BORSUK, a do nazw małych zwierząt (dzieci) analogicznie mała litera drukowana, czyli b – borsuk. Dzięki łatwości odróżniania DUŻEGO zwierzęcia od małego dziecko odkrywa w zabawie podobieństwa i różnice między DUŻYMI i małymi literami w 2 wersjach: drukowanej i pisanej.



UWAGA!

W czasie dwujęzycznej zabawy kartami trzeba zadbać o prawidłową wymowę głosek i słów. W razie wątpliwości warto skorzystać z dodatkowych zasobów, np. słowników internetowych, dzięki którym możemy usłyszeć i zastosować poprawną wymowę.

Na 6 kartach obustronnie lub jednostronnie umieszczone są **szlaczki**, które można wykorzystać jako materiał do rozgrzewki przed poznawaniem liter.



.....

UWAGA!

Na 1 karcie ukryła się małpka, która zdradza sekret łatwego pisania w liniaturze. Może ona pomóc dziecku zapamiętać sposób, w jaki zapisujemy poszczególne litery. Zapis **DUŻYCH LITER** zawsze zaczynamy od linii najwyższej (tam, gdzie sięga główka małpki), a kończymy tam, gdzie znajduje się brzuszek małpki, lub w linii najniższej (tam, gdzie sięga ogonek). Z kolei małe litery mogą się zaczynać od linii najwyższej i kończyć tam, gdzie brzuszek małpki, albo zaczynać się tam, gdzie brzuszek małpki, i kończyć tam, gdzie sięga jej ogonek. Istnieją też takie, które obejmują wyłącznie brzuszek małpki (2 linie między najwyższą i najniższą), np. litera o. Wśród małych liter wyjątek stanowi f, które obejmuje całe ciało małpki.



PALUSZKOWA ROZGRZEWKA

Zaczynamy od rozgrzewki, i to nie tylko paluszków! Poniższe ćwiczenia warto wykonać po kolei przed właściwymi zabawami przygotowującymi do nauki pisania.

ĆWICZENIE 1. PIESEK I NIEDŹWIADEK

Chodzimy dookoła stolika na czworakach jak piesek, a następnie jak niedźwiedź (najpierw dłonie i kolana, a potem dłonie i stopy na podłodze).

ĆWICZENIE 2. KOŁA, KÓŁKA I KÓŁECZKA

Kreślimy w powietrzu: najpierw duże koła oburącz, potem raz jedną, raz drugą ręką, a następnie w ten sam sposób średnie i na koniec małe koła.

ĆWICZENIE 3. MOTYLEK I PSZCZÓŁKA

Udajemy, że latamy – najpierw duże skrzydła jak u motyla (pracują całe ręce), potem małe jak u pszczoły (pracują same dłonie – zginamy nadgarstki).

ĆWICZENIE 4. PALUSZKI I BUZIACZKI

Witamy się paluszkami – każdy palec daje „buziak” kciukowi danej dłoni, czyli po kolei łączymy palce z kciukiem.

ĆWICZENIE 5. SŁONECZKO

Mrugamy paluszkami jak słońce – najpierw zaciskamy, a potem rozluźniamy pięści.



Na zakończenie paluszkowej rozgrzewki sięgamy po karty ze szlaczkami i przygotowujemy się do odkrywania liter poprzez śledzenie palcem wypukłych szlaczków.

ZABAWY PRZYGOTOWUJĄCE DO NAUKI PISANIA

ZABAWA 1. LITERKOWE ZWIERZĄTKA



liczba uczestników: 1–6

JAKI JEST CEL ZABAWY?

- Odnaleźć pary: zwierząt (RODZICA i dziecko) oraz liter (DUŻA i mała).

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- 32 karty sensoryczne (6 kart ze szlaczkami odkładamy do pudełka)

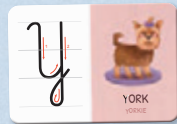
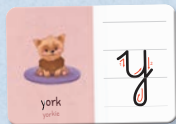
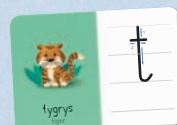
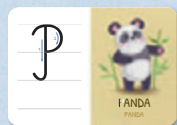
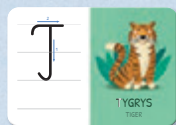
WSKAZÓWKA: Gdy bawimy się z 1 dzieckiem (lub z młodszymi graczami), możemy używać mniejszej liczby kart. Wówczas przed zabawą wybieramy właściwe karty (pary zwierząt i liter), a poszczególne kroki zabawy dopasowujemy do naszych potrzeb (przykład na s. 9). Kluczem do wyboru kart mogą być np. najprostsze litery alfabetu lub zwierzęta, które najbardziej zainteresują dziecko.

CO ROBIMY?

KROK 1: Karty mieszamy i rozkładamy dowolną stroną w taki sposób, by wszystkie zwierzęta były dobrze widoczne dla uczestników, np. w 4 rzędach po 8 kart lub w rozsypance (wariant trudniejszy).

KROK 2: Rozpoczyna najmłodszy uczestnik lub ten, który ostatnio widział jakieś zwierzę. Zadaniem graczy jest odnaleźć parę kart, którą tworzą: ZWIERZĘ RODZIC i zwierzę dziecko, np. DUŻY ALIGATOR i mały aligator (oraz para liter: DUŻA i mała).

WSKAZÓWKA: Przy szukaniu par trzeba pamiętać o tym, że litery i zwierzęta znajdują się po obu stronach każdej karty. Jeśli chcemy ułatwić zadanie, możemy rozłożyć karty w taki sposób, by nie trzeba było ich odwracać w czasie zabawy.



KROK 3: Szukanie par może odbywać się na różne sposoby.

WARIANT „SZUKAMY RÓWNOCZEŚNIE”	WARIANT „SZUKAMY PO KOLEI”
<p>Pierwszy gracz wskazuje lub nazywa zwierzę (RODZICA lub dziecko), do którego pozostali uczestnicy równocześnie poszukują właściwej karty.</p> <p>Gracz, który znajdzie parę jako pierwszy, zabiera karty jako punkty i w nagrodę przejmuje rolę wskazującego zwierzę do następnego poszukiwania.</p>	<p>W tym wariantcie rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba prowadząca zabawę lub gracze wspólnie ustalają czas, w którym trzeba znaleźć parę, np. 30 sekund.</p> <p>Pierwszy gracz wskazuje lub nazywa dowolne zwierzę (RODZICA lub dziecko), do którego kolejny gracz poszukuje właściwej karty.</p> <p>Gdy znajdzie parę, zabiera karty jako punkty i wskazuje zwierzę do poszukiwań przez następnego gracza.</p> <p>Gdy nie może znaleźć pary przez ustalony na początku czas, poszukiwanie kontynuuje kolejny gracz. Gdy nikt nie może znaleźć pary, prowadzący zabawę wskazuje prawidłowe rozwiązanie i żaden z uczestników nie zdobywa punktu.</p>

KROK 4: Oba warianty przebiegają dalej tak samo według swoich zasad aż do wyczerpania wszystkich kart.

WSKAZÓWKA: Gdy gracz zabiera karty jako punkty, może zachować układ kart pozostających w grze bez zmian (wariant łatwiejszy) lub go zmienić (np. przesuwając czy odwracając niektóre karty), zanim kolejny gracz wykona swój ruch (wariant trudniejszy).

KTO WYGRYWA?

Wygrywa ten, kto znajdzie jak najwięcej par (zdobędzie najwięcej punktów).

W przypadku remisu gracze cieszą się wspólnym zwycięstwem.

PRZYDATNE WSKAZÓWKI:

1. Dziecko, które uczy się pisać i czytać, zapamiętuje dźwięk prezentowanej mu litery i odtwarza go podczas prób czytania. Dlatego trzeba pamiętać o tym, że nazywanie liter to wymawianie głosek, np. nazwy liter w słowie JAGUAR powinniśmy wymawiać jako głoski w izolacji (każdą możliwie najkrócej) „J-A-G-U-A-R”, a nie jak litery w alfabecie „JOT-A-GIE-U-A-ER”.
2. Gdy warunki na to pozwalają (np. zabawa z 1 dzieckiem lub w małej grupie), warto:
 - zwracać uwagę dziecka na rozmiar zwierząt i liter: „To jest **DUŻE A**. Jest wielkie jak **TATA ALIGATOR**. Poszukajmy jego synka – małego aligatora. Czy już wiesz, gdzie się schował? Tak! Jest tutaj! Brawo! Jest mały jak mała litera **a**”.
 - pobawić się w zdrobienia. Gdy szukamy **ZWIERZĄT RODZICÓW**, używamy nazw zgodnie z podpisem na karcie. W przypadku zwierząt dzieci możemy tworzyć różne zdrobienia, np. „**DUŻE W** jest wielkie jak **MAMA WOMBAT**, a małe w jest małutkie jak **wombaciatko**”.



ZABAWA 2. LITERKOWA KALKOMANIA



liczba uczestników: 1–6

JAKI JEST CEL ZABAWY?

- Poznać litery i ich kierunek zapisywania w liniaturze.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

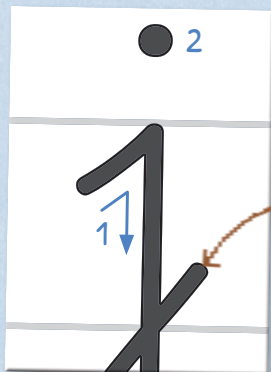
- karty sensoryczne ze zwierzętami i z literami, które chcemy poznać
- duży arkusz papieru i kredki (dla każdego uczestnika)

CO ROBIMY?

KROK 1: Wybrane do zabawy karty mieszamy i rozkładamy dowolną stroną w taki sposób, by wszystkie zwierzęta były dobrze widoczne dla uczestników.

KROK 2: Prowadzący zabawę wręcza każdemu dziecku papier i kredki. Uczestnicy wybierają po 1 karcie i umieszczają ją (dowolną stroną) pod swoim arkuszem, przykrywając tylko tę część karty, na której widać literę w liniaturze.





wypukłe
kontury
litery

KROK 3: Dzieci kalkują wypukłe litery za pomocą kredek. W tym czasie dorosły wypowiada na głos nazwy tych liter i pomaga dzieciom poznawać je dzięki prostym skojarzeniom z wyglądem zwierząt, np.

„To jest małe j. Jest malutkie jak jaguarek”.

KROK 4: Po odkalkowaniu danej litery dzieci odkładają kartę na środek i wybierają następną.

KONIEC ZABAWY

Zabawa się kończy, gdy na arkuszu każdego dziecka widnieją już wszystkie wybrane do niej litery.

PRZYDATNE WSKAZÓWKI:

1. W ten sam sposób możemy uczyć się wszystkich liter i nazw zwierząt **w kolejności alfabetycznej**, w 2 wersjach językowych: polskiej i angielskiej.
2. Kalkowanie liter pozwala bawić się w „zapisywanie” swojego imienia. Dziecko przedstawia się, np. „Mam na imię Ania”, a dorosły mówi: „Aby zapisać imię Ania, musimy wiedzieć, że po kolei pojawiają się w nim litery: A, n, i, a”. Następnie dorosły wypowiada na głos nazwy zwierząt, które trzeba odnaleźć i odkalkować, by dowiedzieć się, jak zapisać imię, np. „DUŻY ALIGATOR, mały narwal, mała iguana, mały aligator”. Starsze dzieci, które mają już prawidłowy chwyt pisarski, możemy dodatkowo poprosić o próbę zapisania swojego imienia po śladzie odkalkowanych liter.

ZABAWA 3. PALUSZKOWE LITERKI



liczba uczestników: 2–6

JAKI JEST CEL ZABAWY?

- Zapamiętać jak najwięcej nazw zwierząt i liter.

CO BĘDZIE POTRZEBNE?

- karty sensoryczne ze zwierzętami i z literami, które chcemy poznać

WSKAZÓWKA: Liczba kart powinna odpowiadać liczbie graczy lub jej wielokrotności, np. w przypadku 4 graczy możemy użyć kart 4, 8, 12 itd.

CO ROBIMY?

KROK 1: Dorosły prowadzący zabawę tworzy wachlarz z wybranych kart, a dzieci losują po 1 z nich.

KROK 2: Każdy gracz układa wylosowaną kartę (wybraną stroną) przed sobą i śledzi palcem literę w liniaturze.

WSKAZÓWKA: W wariantcie trudniejszym gracze korzystają także z drugiej strony karty, poznając w ten sposób 2 litery.



KROK 3: Z pomocą prowadzącego zabawę dzieci poznają nazwy zwierząt oraz litery na swoich kartach i starają się je zapamiętać. Gdy wszyscy są gotowi, na znak prowadzącego wymieniają się między sobą kartami zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i poznają kolejne nazwy oraz litery.

KROK 4: Gdy karta, od której rozpoczynał dany gracz, wraca do niego, dorosły zbiera wszystkie karty, tasuje je i:

WARIANT „ZGADNIJ, CO TO”	WARIANT „ZAMKNIJ OCZY, DOTKNIJ I ZGADNIJ”
<p>pokazuje uczestnikom 1 z nich (wybraną stroną), zadając przy tym pytanie: „Jakie to zwierzę?” lub „Jaka to litera?” (w zależności od wieku i możliwości dziecka).</p> <p>Gracz, który jako pierwszy prawidłowo odpowie na pytanie, otrzymuje kartę jako punkt.</p> <p>KROK 5: Jeśli liczba kart wybranych do zabawy na to pozwala, kontynuujemy grę, powtarzając kroki 1–4 aż do wyczerpania kart.</p>	<p>wybiera pierwszego zgadującego, który musi zamknąć oczy. Potem prowadzący pokazuje pozostałym uczestnikom 1 z kart (wybraną stroną). Następnie kładzie ją przed zgadującym i prosi, by ten spróbował rozpoznać literę, śledząc jej kształt palcem.</p> <p>Za poprawną odpowiedź gracz otrzymuje kartę jako punkt.</p> <p>Dorosły wybiera kolejnego zgadującego i kartę.</p> <p>Jeśli gracz nie rozpozna litery:</p> <ul style="list-style-type: none">● prowadzący angażuje do pomocy pozostałych uczestników. Mogą oni podpowiadać tylko w określony sposób: opisać wygląd zwierzęcia na karcie lub podać jakieś skojarzenie z nim. Nie wolno używać nazwy zwierzęcia wprost ani tym bardziej wymieniać nazwy litery, o którą chodzi. <p>LUB</p> <ul style="list-style-type: none">● gracz otwiera oczy i próbuje ponownie zapamiętać jej wygląd oraz nazwę. Karta z literą, która nie została rozpoznana przy pierwszej próbie, wraca do gry.
<p>KTO WYGRYWA?</p> <p>Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej kart (punktów).</p>	<p>KONIEC ZABAWY</p> <p>Zabawa trwa do wyczerpania kart.</p>

PRZYDATNE WSKAZÓWKI:

1. Jeśli to możliwe, w trakcie gdy dzieci przesuwają palcem po literze, dorosły opowiada o tym, jaka to litera, podkreślając skojarzenie **DUŻA LITERA = DUŻE ZWIERZĘ**, mała litera = małe zwierzę, np.: **„To jest DUŻE G. Jest wielkie jak TATA GIBON, a to jest małe t. Malutkie jak tygrysek”**.
2. Ten scenariusz w obu wariantach można dopasować do zabawy z 1 dzieckiem. **Aby wzmocnić sensoryczność zabawy i efekty zapamiętywania**, warto pobawić się np. w naprzemienne odgadywanie wylosowanej litery po jej kształcie „narysowanym” palcem na plecach lub odwzorowanie jej wyglądu za pomocą sznurka/sznurków różnej długości. Ważne, by dziecko ćwiczyło palce przy każdej możliwej okazji.
3. Warto podążać za naturalną ciekawością dziecka i wybierać kolejno te litery/zwierzęta, które najbardziej się mu spodobają. **Uczymy się najskuteczniej wtedy, gdy nie wiemy, że się uczymy**. Nie trzeba poznawać liter w określonej kolejności. Kluczem są możliwości i potrzeby każdego dziecka.



To zaledwie kilka pomysłów na gry i zabawy z użyciem kart!
Zachęcamy do wymyślania własnych literkowych zabaw!

POLECAMY INNE PRODUKTY Z SERII:



Wydawnictwo
NASZA KSIĘGARNIA

ul. Aptečna 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 *Felus i Gucio*: Katarzyna Lajborek

Opieka redakcyjna: Magdalena Korobkiewicz

Korekta: Zuzanna Hertig

Opracowanie DTP: Karina Korobkiewicz