

FELUŚ I GUCIO GRAJĄ W HISTORYJKI



W wieku przedszkolnym dzieci rozwijają kompetencje narracyjne, czyli umiejętność, która pozwala rozumieć oraz tworzyć historie i opowieści. Czynność ta wymaga skupienia uwagi, zapamiętywania faktów i rozumienia związków przyczynowo-skutkowych, a więc sprzyja wszechstronnemu rozwojowi. Poprzez własną narrację dzieci mają szansę wyrazić siebie, wzmocnić swoją samoocenę i po swojemu tłumaczyć różne wydarzenia. Jednocześnie rozwijają wyobraźnię i myślą bardziej twórczo. Dzięki temu, że identyfikują się z bohaterami opowieści, stają się też bardziej empatyczne – nabywają umiejętność wczuwania się w sytuację innych i przewidywania ich reakcji.

Tworzenia i opowiadania historii trzeba się nauczyć, najlepiej w zabawie i przez interakcje z dorosłymi. Tu świetną pomocą może być gra *Feluś i Gucio grają w historyjki*.

Katarzyna Kozłowska
autorka książek z serii *Feluś i Gucio*



Gra jest skierowana do dzieci, które ukończyły 4. rok życia. Jednocześnie może się bawić 5 dzieci. Gracze będą wykorzystywać w zabawie 3 rodzaje kafelków (postacie, miejsca, przedmioty), z których będą tworzyć historyjki. W zależności od wieku i umiejętności dziecka wybieramy rodzaj zabawy (ZABAWA 1. – łatwa, ZABAWA 2. – średnia, ZABAWA 3. – trudna).

Uwaga: wszystkie ilustracje można swobodnie interpretować. Kafelki z samochodem może w danej opowieści być zwykłym pojazdem, ale także np. samochodzikiem zabawką. Niech kafelki będą pretekstem do opowiedzenia dowolnej historyjki!

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 25 kafelków postaci
- 25 kafelków miejsc
- 34 kafelki przedmiotów



postacie



przedmioty



miejsca

ZABAWA 1.

Najprostszy wariant. Celem jest zaznajomienie dziecka z samą formą zabawy, czyli połączenie tego, co jest na kafelkach, w zdanie, które będzie opowiadało historijkę.

Przygotowujemy 3 kafelki – 1 postać, 1 miejsce oraz 1 przedmiot.

Należy tak dobrać kafelki, żeby dziecko z łatwością mogło stworzyć z nich zdanie. W trakcie zabawy warto zwracać uwagę dziecka na szczegóły, np. składniki na pizzę. Tworzenie prostych zdań ma być jedynie zachętą do wspólnej rozmowy, w której to dziecko będzie wykazywało inicjatywę. W tym wariantcie tworzymy proste zdania i wzbogacamy słownictwo dziecka.



dziadek



ogród



grabie

Przykład historijki:

Dziadek jest ogrodnikiem i pracuje w ogrodzie. Grabi trawę.



kucharz



pizza



kuchnia

Przykład historijki:

Kucharz robi pizzę. Pizza jest gotowa. W kuchni jest bałagan po pieczeniu pizzy.

Uwaga: jeśli zobaczymy, że dzieci z łatwością tworzą proste zdania, możemy zwiększyć stopień trudności.

Układamy 3 zakryte stosy kafelków (postacie, przedmioty, miejsca) i odkrywamy po 1 kafelek z każdego stosu.

W tym wariantcie trzeba wykazać się sporą kreatywnością i wyjść poza schematyczny opis sytuacji.

ZABAWA 2.

Wykorzystujemy tu swoje doświadczenia z ZABAWY 1. Układamy 3 zakryte stosy kafelków (osobno postacie, przedmioty i miejsca). Pierwszy gracz (oddajmy ten przywilej najmłodszemu!) odkrywa pierwszy kafelek i rozpoczyna historijkę. Następnie kolejny gracz odkrywa kafelek dowolnego rodzaju i kontynuuje opowieść. Historijkę tworzymy do wyczerpania kafelków lub też w dowolnym momencie zbieramy wszystkie kafelki, segregujemy je według kolorów rewersów i rozpoczynamy na nowo!

Przykład:



GRACZ A:
Feluś... (postać)



GRACZ B:
Poszedł do przedszkola...
(miejsce)



GRACZ C:
Tam układał klocki...
(przedmiot)



GRACZ D:
Kolega chciał pobawić się z nim
autkiem... (postać)

ZABAWA 3.

W tym wariantcie wprowadzamy element rywalizacji, ponieważ do zabawy wzbogacającej słownictwo oraz wyobraźnię dochodzi zapamiętywanie.

Gra polega na tworzeniu historijek jak w ZABAWIE 2., ale dodatkowo trzeba zapamiętywać odkrywane kafelki. Pierwszy gracz odkrywa wybrany przez siebie kafelek i rozpoczyna opowieść, a następnie go zakrywa. Kolejny gracz odkrywa następny kafelek z zakrytego stosu i kontynuuje opowieść, starając się przypomnieć sobie, co znajduje się na wcześniejszych kafelkach. Po opowiedzeniu historii gracz odkrywa kafelki wykorzystane w opowieści i sprawdza, czy wszystko zostało zapamiętane prawidłowo. Jeżeli tak, to zakrywa kafelki i kolejny gracz zaczyna od początku, dokładając kolejny kafelek.

Gra toczy się do momentu, w którym jeden z graczy popełni błąd. Sprawdźcie, jak długą historijkę uda się wam wspólnie zapamiętać!

Przykład:



GRACZ A:
Feluś poszedł do przedszkola, tam układał klocki. Kolega chciał się z nim pobawić autkiem...





Czy przypomnisz sobie całą historię? Co będzie dalej?

DODATKOWA ZABAWA

Ten tryb odwraca kolejność dotychczasowych zabaw. Dzieci układają ilustracje do opowiedzianej historyjki. Przedstawiamy historyjkę i rozkładamy przed dzieckiem kafelki potrzebne do jej zilustrowania plus kilka dodatkowych. Zadaniem dziecka jest wybranie i ułożenie w chronologicznym porządku prawidłowych kafelków.



muzeum



Gucio



książki



góry



parasol



w pociągu



Feluś

Obejrzyj
wideoinstrukcje



Przykład historyjki:

Feluś ① pojechał pociągiem ② w góry ③ i zabrał ze sobą swojego misia Gucia ④.