

# Przedszkolne

## GRANNA na pogodę i niepogodę<sup>i</sup>

Coraz więcej wokół nas dzieci o specjalnych potrzebach edukacyjnych. Rozporządzenie w sprawie organizowania pomocy psychologiczno-pedagogicznej w przedszkolu oraz świadomość nauczycieli zmusza do poszukiwania różnych ciekawych form i pomocy dydaktycznych wspomagających tworzenie specjalnych warunków sprzyjających edukacji tych dzieci. Karty pracy, układanki, gry i różnorodne zabawki uatrakcyjniamy takie zajęcia i poprzez zabawę pomagają niwelować deficyty.

Wielkim sprzymierzeńcem nauczycieli również w tym zakresie jest Wydawnictwo GRANNA, które specjalizuje się w wydawaniu gier towarzyskich najwyższej jakości. Słyszac słowo „gra towarzyska” mamy zazwyczaj przed oczami plansze, jakieś kolorowe pionki i kilka osób oddających się rozrywce. Dziś chciałabym polecić dwie gry o zupełnie odmiennym celu, przeznaczone raczej dla pojedynczego gracza.

„Mądry zamek” oraz „Kolorowy kod” to wielopoziomowe gry logiczne dla dzieci w różnym wieku. Wykorzystuję je podczas indywidualnej pracy z dziećmi przedszkolnymi oraz w terapii pedagogicznej, na przykład podczas zajęć korekcyjno-kompensacyjnych. Zabawy ćwiczą umiejętność koncentracji uwagi, doskonałą pamięć wzrokową, koordynację wzrokowo-ruchową, rozwijają planowanie strategiczne oraz pobudzają wyobraźnię. Dodatkowo w przypadku „Kolorowego kodu” są świetną pomocą do utrwalania kolorów. Dziecko pracujące z zabawką wycisza się, skupia na zadaniu i metodą prób i błędów wytrwale dąży do celu.



Gra „**Mądry zamek**” to wspaniała zabawa w budowanie zamku z kolorowych elementów. Na pierwszy rzut oka wygląda jak zabawa zwykłymi klockami, jednak okazuje się wcale nie taka prosta. Elementy należy bowiem łączyć z rozmysłem i nie przypadkowo, tak by w efekcie finalnym otrzymać stabilną budowlę.

Gra przeznaczona jest dla dzieci i dorosłych (jak głosi informacja na pudełku od 3 do 99 lat). Zawiera 48 zadań dla jednego gracza, od łatwych do bardziej skomplikowanych, podzielonych na cztery poziomy trudności. STARTER przeznaczony jest dzieci od 3 roku życia. Są to zadania dla początkujących, w których gracz używa tylko 3 baszty oraz 3 wieże. Część zatytułowana JUNIOR to zadania dla dzieci od 3 roku życia. Używane są tu wszystkie elementy a kluczem do zadania jest prawidłowe ułożenie czerwonego bloku. W zadaniach z poziomu EXPERT, czyli dla graczy powyżej 5 lat, liczy się stabilność budowli. Konstrukcja zamku nie zawali się jeśli zostanie postawiona we właściwy sposób. Ostatnia grupa zadań – MISTRZ – to układanki dla dzieci starszych. Mistrzowie mają podany tylko zarys kształtu zamku, bez wyszczególnienia poszczególnych klocków. Prawidłowe połączenie elementów wymaga tu skupienia uwagi i pobudzenia wyobraźni. W celu sprawdzenia czy zadanie zostało wykonane poprawnie w książeczce znajduje się rozwiązanie, do którego można zerknąć.

W skład gry wchodzi drewniane elementy: 4 baszty (bloki) równej wielkości (z różnokolorowym nadrukiem elementów zamku), 3 wieże oraz książeczka z propozycjami zadań. „Mądry zamek” zamknięty jest w solidnym pudełku, estetycznym i kolorowym. Produkt otrzymał w 2010 roku nagrodę główną w konkursie Świat Przyjazny Dziecku zorganizowanym przez Komitet Ochrony Praw Dziecka.



Natomiast druga gra - „**Kolorowy kod**” – to zabawa dla chętnych, w wieku od 5 do 99 lat, w układanie kolorowych kompozycji. Książeczka zawiera 100 zadań o różnym stopniu trudności, zamkniętych w cztery poziomy i nazwanych tak jak w „Mądrym Zamku”. W skład gry wchodzi 18 przezroczystych plastikowych płytek na której znajdują się wyraziste, kolorowe figury, ramka do układania wzorów oraz książeczka z propozycjami zadań. Całość mieści się w solidnym pudełku bardzo estetycznym i ubranym w ciekawą szatę graficzną. Na uwagę zasługuje również trwałe wykonanie książeczki, której kartki są polakierowane i spięte spiralką. W celu ułożenia konkretnej kompozycji należy najpierw wybrać potrzebne płytki i układać je w ramce jedna na drugiej. W końcowej części książeczki znajdują się odpowiedzi do proponowanych zadań.

Obie gry od pierwszych chwil cieszą się ogromnym zainteresowaniem moich przedszkolaków oraz uczniów. Zabawa w „małego architekta” oraz „malarza” to najczęściej wybierane formy aktywności podczas zajęć dowolnych. Również w gabinecie pedagoga prawie każde zajęcie, niejednokrotnie na prośbę ucznia, musi się skończyć układaniem zamku czy kolorowego kodu. I, mimo dwóch lat użytkowania, nigdy się nie nudzi. To chyba najlepiej świadczy o tym, jaką świetną pomoc dydaktyczną i zabawkę stworzyła po raz kolejny GRANNA. Polecam, bo z GRANNA niestraszna nuda i deszczowe dni.

**Iwona Pietrucha**

Publiczne Przedszkole im. św. St. Kostki w Wilczy

---

<sup>i</sup> Więcej informacji o grach wydawanych przez GRANNE znajdziesz na stronie internetowej:  
<http://www.granna.pl/>