

ŽAIDIMŲ KNYGA

Žaidimų knyga skiriama visiems, kurie mėgsta žaisti!
O jeigu žaisdami siekiate ir ko nors išmokti, ši knyga kaip tik Jums!

BURBULIADA

Pramoginis žaidimas ugdo gebėjimą pažinti spalvas, lavina matematinius įgūdžius. Jis skiriamas 2–6 žaidėjams. Pirmiausia dalyviai išsidalija žaidimo figūrėles, pavyzdžiui, akmenukus, plastikinius kamštelius, žaisliukus ir pan. Tada visi iš eilės ridena spalvų kubą ir stato figūrėlę ant to burbulo, kurio spalvą išrideno kubas. Prie kai kurių burbulų yra rodyklės, kurios ant tos spalvos burbulo atsistojusį žaidėją gali perkelti į priekį arba sugrąžinti atgal. Vaikai kiekvieną kartą suskaičiuoja savo ėjimus. Žaidžiama tol, kol kuris nors žaidėjas pasiekia finišą. Papildomas prizas skiriamas žaidėjui, kuris pasiekė finišą su mažiausiu ėjimų skaičiumi.

PAKARTOK, KĄ MATAI

Žaidimą sudaro iliustruotos grimasų ir įvairių gestų kortelės. Šis žaidimas padės vaikams lengviau suvokti sudėtingą jausmų, emocijų ir gestų pasaulį. Mažieji atkreips dėmesį, kaip žmonės atrodo tada, kai juos apima vienokia ar kitokia emocija, apgalvos, ar galima tokioje pačioje situacijoje elgtis kitaip.

Galimi žaidimo variantai

Vienam žaidėjui. Kortelės sumaišomos, sudedamos į vieną ar kelias krūveles, užverčiamos paveikslėliu žemyn. Žaidėjas ima vieną kortelę, atsistoja prieš veidrodį ir bando atkartoti tai, kas vaizduojama paveikslėlyje.

Žaidžiant dviese. Žaidėjai išsirenka iš visų kortelių vieną kortelę. Abu stovėdami prieš veidrodį vienu metu bando atkartoti tai, kas pavaizduota kortelėje. Atlikę užduotį aiškinasi, kuriam iš jų pavyko aiškiau atspindėti pavaizduotą būseną. Tada aptaria, ką pavaizduoti buvo sunkiausia ir pan.

Žaidžiant dviese. Grimasų kortelės išmaišomos, užverčiamos. Žaidėjai atsistoja vienas prieš kitą. Vienas žaidėjas išsitraukia vieną kortelę ir bando pakartoti tai, kas joje pavaizduota. Kitas stengiasi paaiškinti, ką vaizduoja žaidėjas.

Žaidžiant dviese. Žaidėjai išsitraukia po kortelę ir bando ją įgarsinti. Aiškinasi, kieno pasiūlymas tinkamesnis ir tiksliau atitinka kortelės turinį.

Žaidžiant grupėmis. Šis žaidimo variantas tinka tada, kai žaidėjai žaidžia ne pirmą kartą arba jau yra susipažinę su šiuo žaidimu. Grimasų kortelės išmaišomos, užverčiamos paveikslėliu žemyn. Kiekvienas žaidėjas atverčia po vieną kortelę, tačiau nerodo jos kitiems. Įdėmiai pasižiūrėjęs į kortelę, žaidėjas vaizduoja tai, kas joje pavaizduota, o kiti žaidėjai spėlioja, ką vaizduoja žaidėjas ir kokią kortelę jis yra ištraukęs. Žaidžiama tol, kol nusibosta arba baigiasi grimasų kortelės.

TADAM!

Pramoginis atminties lavinimo žaidimas. Žaidimas skiriamas dviem žaidėjams, tačiau gali žaisti ir vienas vaikas. Žaidėjai pasiima žaidimo lentas. Tada sumaišo korteles, išdėlioja ant

stalo ir užverčia paveikslėliu žemyn. Šiam žaidimui reikės dviejų kubų: spalvų kubo (nurodo kortelės spalvą) ir nuotraukų kubo (nurodo, kurios nuotraukų kortelės reikia). Kiekvienas žaidėjas po vieną kartą ridena žaidimo kubus ir taip sužino, kurią kortelę reikia atversti. Jei atversta kortelė nėra ta, kurią išrideno kubai, ji užverčiama ir padedama į tą pačią vietą, iš kurios buvo paimta (jei vaikas kitą kartą išridena jau sykį atverstą kortelę, turėtų prisiminti, į kurią vietą ją padėjo, ir pasiimti). Jei atverčiama kortelė, kurios reikia žaidėjui, jis ją padeda ant savo žaidimo lentos. Jeigu išridenama žaidimų lentoje jau uždengta kortelė, kubas metamas dar kartą.

Pirmas žaidimo variantas: žaidžiama tol, kol kuris nors iš žaidėjų sudėlioja kortelių eilutę (vertikaliai arba horizontaliai).

Antras žaidimo variantas: žaidžiama tol, kol kuris nors iš žaidėjų uždengia kortelėmis visą žaidimo lentą.

Trečias žaidimo variantas: kortelės išmaišomos ir sudedamos į vieną kaladę. Tada kortelės užverčiamos paveikslėliu žemyn. Žaidėjai ima po vieną kortelę iš kaladės ir ją atverčia. Jei atverčia ne tą, kurią išrideno kubai, tą kortelę padeda į kaladės apačią. Žaidžiama tol, kol kuris nors iš žaidėjų sudėlioja kortelių eilutę (vertikaliai arba horizontaliai).

Ketvirtas žaidimo variantas: žaidimas su „Tadam!“ žaidimo kortelėmis be žaidimo lentų. Visos kortelės užverčiamos paveikslėliu žemyn. Žaidėjai, atversdami po dvi korteles, bando surinkti kuo daugiau vienodų paveikslėlių porų. Jeigu atverčia du skirtingus paveikslėlius, juos turi užversti atgal. Laimi tas, kuris atverčia daugiausia paveikslėlių porų.

PROFESIJOS. KAS JAS SIEJA IR KAS SKIRIA?

Šis aplinkos pažinimo įgūdžius lavinantis žaidimas skiriamas vienam žaidėjui. Žaidėjas turi rasti su kiekviena profesija susijusių daiktų. Kiekvienos profesijos atstovo kortelė suskirstyta į aštuonis langelius. Vaikas turi rasti ir į šiuos langelius sudėti aštuonis paveikslėlius, susijusius su kuria nors iš pavaizduotų profesijų. Rasti tinkamas korteles padės spalvos. Visų profesijų atstovų kortelės pažymėtos skirtingomis spalvomis. Su kiekviena profesija susijusių daiktų kortelės pažymėtos tokia pat spalva kaip ir šios profesijos atstovo kortelė. Padedamas suaugusiojo vaikas greičiau suvoks įvairių profesijų tarpusavio ryšius: ūkininkas – augina javus; kepėjas – iš javų kepa duoną; iš įvairių grūdinių kultūrų gaminami pašarai arkliai; arklius dresuoja žokėjai; gyvūnus gydo veterinarai. Vaikas sužinos, kad visas pasaulyje vienaip ar kitaip yra susieta.

SUKURK DU NAJUS DRAUGUS!

Knygoje vaikas ras veikėjų – šokančios kumelaitės YGA ir kalbančio gandro GA – pirštukines figūrėles ir galės sukurti ne vieną nuotaikingą pasakojimą.

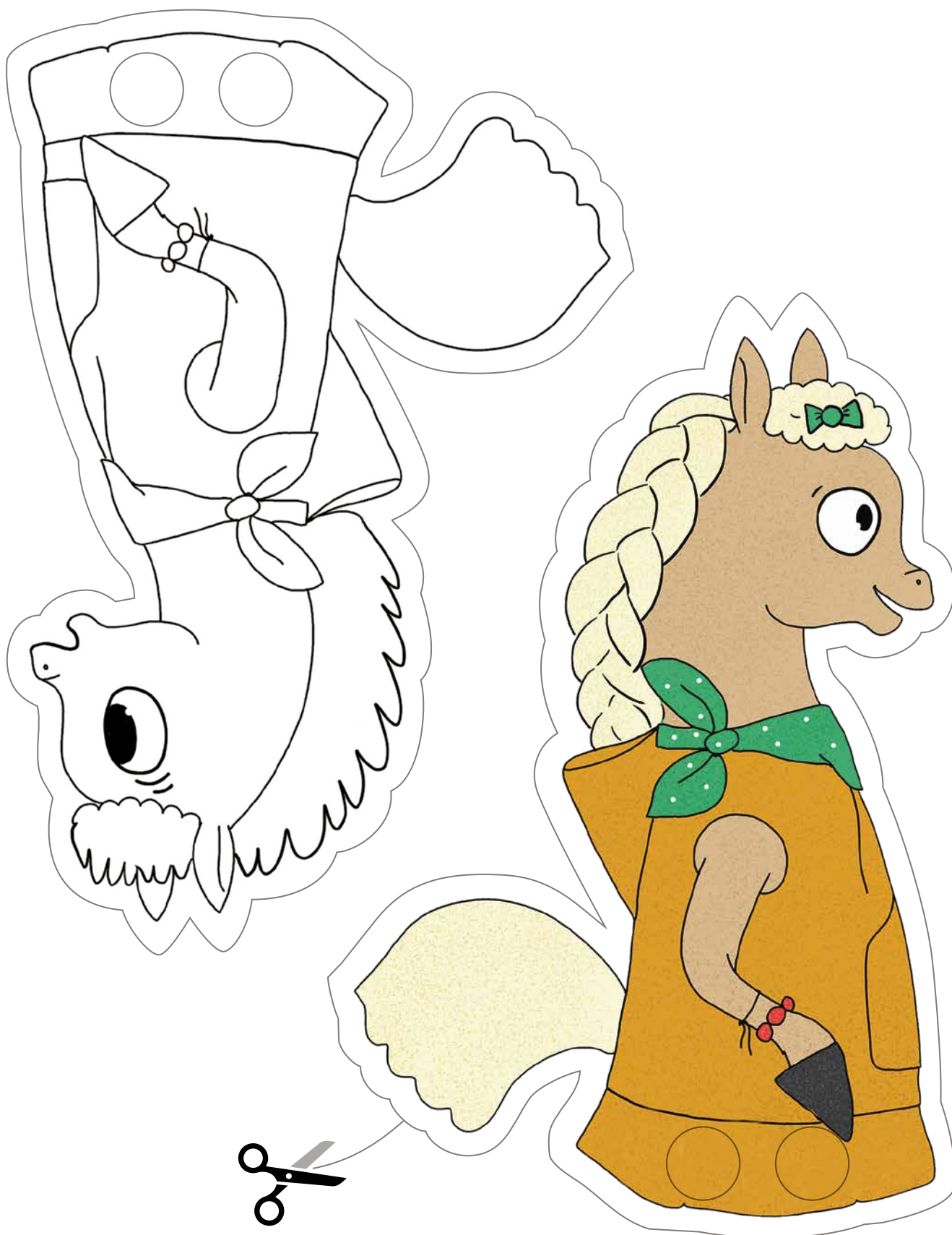
Mieli vaikai, mes – du linksmi,
pašėlę draugai, visada pasiruošę nuveikti
ką nors smagaus. Aš esu kumelaitė **YGA**.
Mėgstu bėgioti, šokinėti, žaisti smagius
žaidimus. Susipažinkite su mano
geriausiu draugu gandru **GA**!

Sveiki, aš esu gandras **GA**.
Mėgstu kurti įvairias istorijas,
pasakoti jas draugams, o paskui
klegėti smagiame draugų būryje.
Kviečiame jus žaisti kartu!



Šokanti kumelaitė YGA

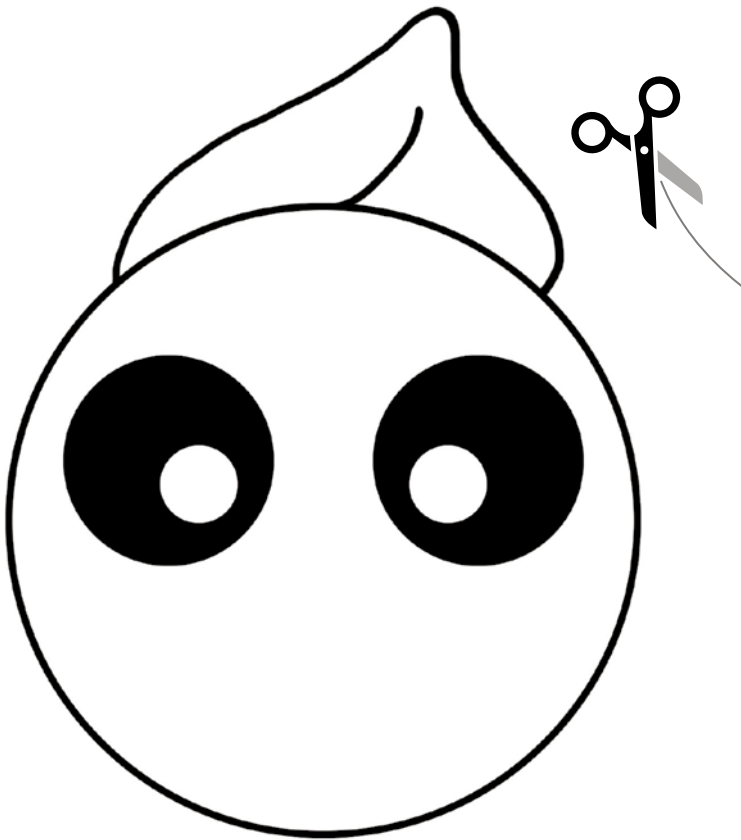
Pasigamink kumelaitę ir galėsi kurti įvairiausius vaidinimus,
sugalvoti naujų žaidimų.



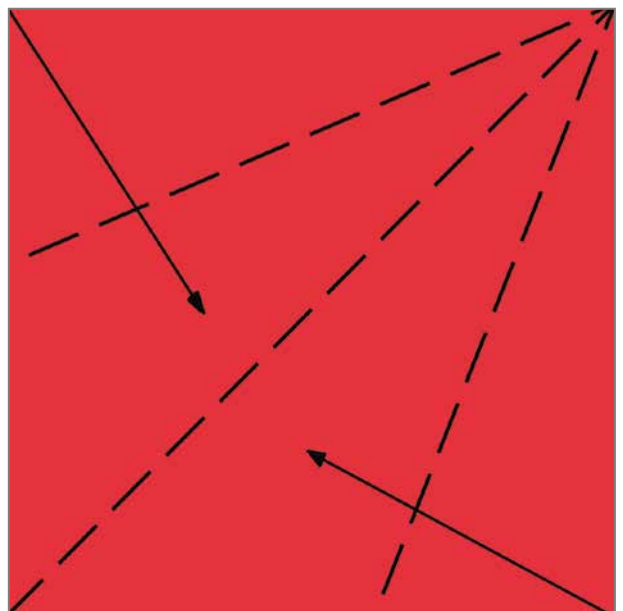
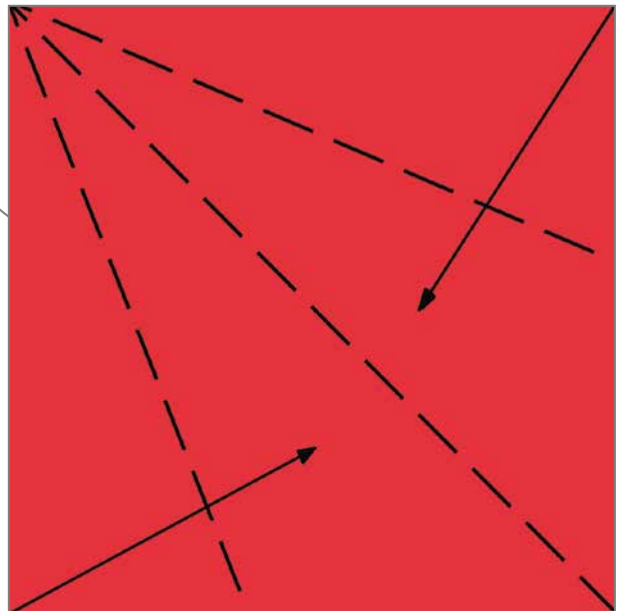
Kalbantis gandras GA

1. Iškirpk gandro galvą.

Kai pagaminsi gandro snapą, vieną jo dalį priklijuok ant galvos, kaip parodyta.



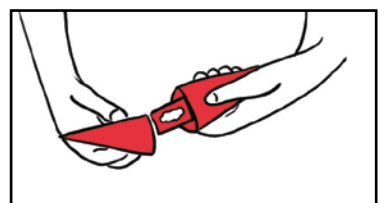
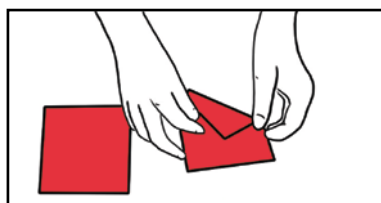
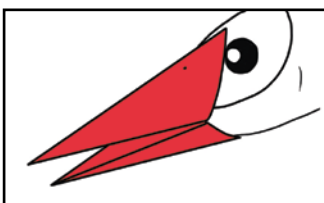
2. Iškirpk gandro snapo abi dalis. Kiekvieną kvadratą perlenk įstrižai pusiau. Abu kampus lenk link vidurinės linijos. Patepk vieną kraštą kliais ir suklijuok.



3. Iškirpk šią dalį, perlenk pusiau.

Tada vieną pusę patepk kliais ir suklijuok gandro snapo dalis.

Štai ir turi gandro snapą!



NUOTRAUKŲ KUBAS

**PRALEISK
ŠI ĖJIMĄ**



Patepk klėjais
ir suklijuok.



**BANDYK
DAR
KARTĄ**

