

ŽAIDIMŲ KNYGA

Žaidimų knygoje gausu įdomios veiklos, pradedant pažintimi su linksmaisiais pelyte PI ir briedžiuku KA ir baigiant edukaciniais žaidimais, skirtais visai šeimai.

PAŽINTIS SU KNYGOS VEIKĖJ AIS

Žaidimų knygoje vaikai ras dviejų draugų – pelytės ir briedžiuko – kaukes, kurias galės patobulinti remdamiesi savo lakia vaizduote ir naudodami tai, ką ras po ranka. Sukūrę draugų kaukes vaikai (vieni ar su draugais) galės sugalvoti puikių vaidinimų smalsiems žiūrovams: draugams, tėvams ir kitiems šeimos nariams. Be to, šiomis kaukėmis galima pasipuošti einant į draugo gimtadienį ar kitą šventę.

POPIERINIAI PI IR KA

Knygoje vaikai ras popierines linksmųjų draugų lėles. Naudodami drabužių šablonus mažieji galės sukurti pačių žaismingiausių, netikėčiausių, šmaikščiausių, gal net bauginamai juokingų kostiumų.

ŽAIDIMŲ KUBAI

Kokie gi žaidimai be žaidimų kubų? Vaikai šioje knygoje ras net du kubus – PIKA ir PIRŠTUKAI. Naudodami juos mažieji galės žaisti įvairiausių žaidimus. Jei pabos knygoje pateikti žaidimai, bus galima patiems sukurti naujų.

ŽAIDIMAS „ABĖCĖLĖ“

Atmintį lavinantis pramoginis žaidimas supažindina vaikus su garsais ir raidėmis. Jį sudaro žaidimo lenta ir kortelės. Žaidimą gali žaisti du ar daugiau vaikų. Pirmiausia žaidėjai pasirenka žaidimo figūreles. Tai gali būti akmenukai, maži žaisliukai, kamšteliai ar kas nors kita. Pasirinktas figūrelės vaikai išrikiuoja prie žaidimo pradžios langelio. Išsiskaičiuojama, kas pradės žaisti pirmas, kas antras ir t. t. Žaidimo kortelės išdėliojamos ant stalo paveikslėliais žemyn. Pirmas žaidėjas ridena PIRŠTUKŲ kubą ir perkelia savo žaidimo figūrėlę į priekį tiek langelių, kiek rankos pirštukų neužlenkta. Jei išridenama ranka, kurios visi pirštukai užlenkti, žaidėjas lieka savo vietoje. Patekęs ant langelio, kuriame pavaizduotas paveikslėlis, žaidėjas atverčia vieną iš kortelių, išdėliotų ant stalo. Kortelėje užrašytas žodis turi prasidėti tokia pat raide kaip ir daikto, pavaizduoto žaidimo lentoje, pavadinimas. Jei taip ir yra, žaidėjas perkelia savo figūrėlę į priekį dar vieną langelį. Jei žodis prasideda kita raide, kortelė užverčiama ir padedama

atgal. Pravartu įsiminti kortelės vietą, nes kitą kartą gali prireikti žodžio, prasidedančio būtent ta raide. Jei žaidėjo figūrėlė atsistoja ant langelio, kurioje parašyta užduotis, ją reikia atlikti. Žaidimo lentoje yra keli langeliai, pažymėti klaustuku. Vaikai, kurie dar tik mokosi abėcėlę, pasako, kokia raidė (A, E, I, U) paslėpta langelyje. Vaikai, kurie jau moka abėcėlę, duoda fantą, papasakoja trumpą linksmą istoriją, padainuoja dainelę ar atlieka kokią nors kitų žaidėjų sugalvotą užduotį. Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas pasiekia užrašą „Tau pavyko!“

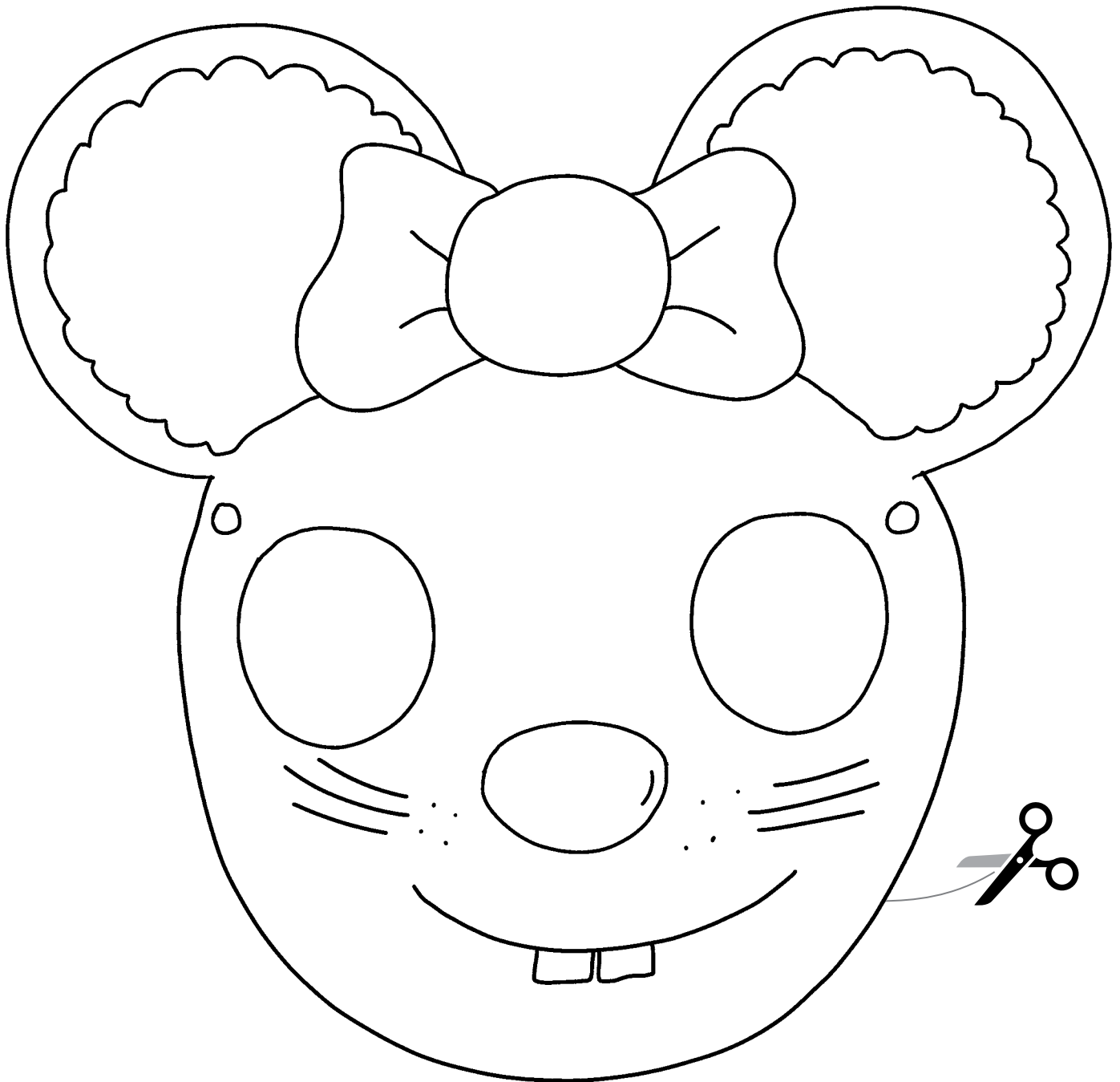
ŽAIDIMAS „PIKA“

Atmintį, dėmesingumą lavinantis pramoginis žaidimas moko skaičiuoti, padeda įsiminti raides (skaitmeninėje mokymo(si) aplinkoje „EDUKA klasė“ rasite daugiau šio žaidimo variantų). Žaidimas skiriamas dviem žaidėjams, tačiau jį gali žaisti ir daugiau vaikų. Prieš pradėdami žaisti vaikai pasiima popieriaus lapą ir rašiklį – lape rašomi kiekvieno žaidėjo surinkti taškai. Atskirai sumaišomos skaičių ir raidžių kortelės ir padedamos atskiromis krūvelėmis ant stalo paveikslėliais žemyn. Išsiskaičiuojant išrenkama, kas pradės žaidimą. Žaidžiant reikės dviejų kubų – PIKA ir PIRŠTUKAI. Pirmasis žaidėjas ridena abu kubus po kartą. Kubas PIKA parodo, kokios reikia raidės, o kubas PIRŠTUKAI – kokio reikia skaičiaus, pvz., reikia kortelės, kurioje parašyta P raidė, ir kortelės, kurioje parašytas skaičius 3. Žaidėjas traukia po kortelę iš abiejų krūvelių. Jei abi ištrauktos kortelės tinka, jomis uždengiama reikiama žaidimo lentos vieta – langelis su užrašu P3. Vienas uždengtas langelis – 1 taškas. Jei ištraukiama tik viena reikiama kortelė, žaidėjas deda ją ant lentos ir kitu ėjimu tikisi ištraukti trūkstamą kortelę ir uždengti nebaigtą dengti langelį arba pradėti dengti naują. Jei kitas žaidėjas ištraukia kortelę, kuri tinka priešininkei langeliui uždengti, jis gali tą langelį uždengti ir laimėti tašką. Žaidžiama tol, kol visa lenta uždengiama kortelėmis. Tada suskaičiuojami kiekvieno žaidėjo surinkti taškai. Laimi tas žaidėjas, kuris surenka daugiau taškų.



VIKRUOLĖ PELYTĖ PI

Sukurk pelytės PI kaukę. Užsidėk ją
ir tapk pačiu vikriausiu ir sumaniausiu vaiku pasaulyje!



1. Iškirpk kaukę.
2. Pamėgink sukurti tokią pelytę, kokios dar niekas nematė. Priklijuok jai plaukus. Juos gali padaryti iš storų siūlų, vatos diskelių, plastikinių maišelių skutelių ar dar ko nors. Papuošk plaukus kaspinėliais.
3. Storo popieriaus lape gali nupiešti skrybėlę, iškirpti ją ir papuošti pelytę.
4. Įverk virvelę arba gumytę į kaukės skylutes.
5. Užsidėk kaukę!