

ŽAIDIMAI SU RAIDŽIŲ KORTELĖMIS

1
idėja

TAPK AKTORIUMI

Žaidimą gali žaisti du ir daugiau žaidėjų. Kortelės sumaišomos ir sudedamos į krūvelę. Pirmas žaidėjas ištraukia kortelę, judesiais ir mimika (be garso) parodo, kas pavaizduota kortelėje. Kiti žaidėjai spėja. Tas, kuris teisingai atspėja, pasiima kortelę. Jeigu nei vienas žaidėjas neatspėja, kortelė dedama į krūvelės apačią. Tada kortelę traukia kitas žaidėjas. Žaidžiama tol, kol nelieta kortelių. Laimi daugiausia kortelių surinkęs žaidėjas.

2
idėja

TAPK ŽODŽIŲ STATYBININKU

Žaidimą gali žaisti du ir daugiau žaidėjų. Kortelės (šiuo žaidime vadinamos „plytomis“) sumaišomos ir sudedamos į krūvelę. Kiekvienas žaidėjas gauna po 1–3 korteles (jeigu statomas vieno aukšto namas, gauna 1 kortelę, jeigu dviejų – 2 korteles, jeigu trijų – 3 korteles). Kortelė (kortelės) padedama paveikslėliu į viršų. Pirmas žaidėjas ištraukia pirmą „plytą“ (kortelę) su raide ir apžiūri paveikslėlius su žodžiais. Jeigu nors viename žodyje yra tokia raidė, „stato namą“, t. y. sudeda žodį. Jeigu nėra, deda atgal į krūvelę. Žaidžiama tol, kol žaidėjai pasistato namus, t. y. sudeda žodį. Laimi tas, kuris pirmas pastato žodžių namą.

3
idėja

TAPK MUZIKANTU

Žaidimą gali žaisti du ir daugiau žaidėjų. Žaidimui reikės kortelių su raidėmis (su balsėmis – geltonu kraštu, su priebalsėmis – žaliu kraštu) ir ritmiško muzikinio fono (nebūtinai). Kortelės sumaišomos ir sudedamos į krūvelę. Žaidėjai paeiliui traukia korteles ir taria garsą: jeigu kortelė geltonu kraštu, dainuoja arba ritmiškai taria *taa-taa*, jeigu žaliu – dainuoja arba ritmiškai taria *ti-ti-ti-ti*. Žaidžiama tol, kol pavyksta sukurti ritmišką muziką iš garsų. Jeigu žaidėjų mažiau, traukiamos kitos kortelės ir dainuojama toliau. Laimi visi.

4
idėja

ŽAIDIMAS „KAS, KUR, KADA, KĄ VEIKĖ?“

Žaidimą gali žaisti du ir daugiau žaidėjų. Kortelės sumaišomos ir sudedamos į krūvelę. Pirmas žaidėjas ištraukia kortelę su paveikslėliu ir sugalvoja sakinį pagal klausimus: „Kas?“, „Kur?“, „Kada?“, „Ką veikė?“ Žaidėjai korteles traukia paeiliui. Jeigu žaidėjas sugalvoja sakinį, pasiima kortelę, jeigu ne – padeda kortelę į krūvelės apačią. Žaidžiama tol, kol nelieta kortelių. Laimi daugiausia kortelių surinkęs žaidėjas.

5
idėja

TAPK PASAKŲ KŪRĖJU

Kūrybinę užduotį gali atlikti du ir daugiau žaidėjų. Pirmiausia išsirenkamos kortelės su paveikslėliais (kiekis neribojamas) ir kuriama pasaka. Pasaką gali kurti visi kartu arba kiekvienas atskirai. Sukurta pasaka sekama visiems žaidėjams.

6
idėja

RAIDŽIŲ GYVATĖLĖ

Žaidimo tikslas – kuo greičiau sudėti abėcėlę. Žaidimą gali žaisti du žaidėjai arba dvi komandos. Kortelės sumaišomos ir sudedamos į krūvelę. Pirmas žaidėjas ištraukia kortelę su raide ir pasideda prieš save. Tada traukia kitas žaidėjas. Jeigu ištraukia tą pačią raidę, deda kortelę į kortelių krūvelės apačią. Palenktyniaukite ir sudėkite visą raidžių abėcėlę. Laimi žaidėjas, pirmas sudėjęs raidžių gyvatėlę.

7
idėja

ŽODŽIŲ LENKTYNĖS

Žaidimo tikslas – surinkti kuo daugiau taškų. Žodžių lenktynes gali žaisti 1–4 žaidėjai. Žaidimui reikia žaidimo lentos Nr. 2 su spalvotais langeliais. Žodžiai pradami dėlioti nuo lentos vidurio (pirmas žodis dedamas per vidurį horizontaliai arba vertikalčiai, tik ne įstrižai). Kortelės sumaišomos ir sudedamos į krūvelę. Žaidėjai gauna po 6 raidžių korteles ir po kiekvieno ėjimo jų pasiima tiek, kad vėl turėtų 6 korteles. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas – pirmu ėjimu iš turimų kortelių bando sudėti žodį. Jeigu neturi reikiamos raidės, ima kortelę iš krūvelės. O jeigu ir tos raidės nepakanka, žaidimą tęsia kitas žaidėjas. Jis prie sudaryto žodžio prideda raidžių, sudarydamas kitą žodį, arba pasirinkęs vietą sudeda naują žodį. Žaidžiama tol, kol sudedami visi galimi žodžiai. Sudėjęs žodį žaidėjas pasiima atitinkamų spalvų žetonėlius ir padeda juos ant šoninių takelių. Uždengus raudoną langelį, paimamas raudonas žetonėlis (3 taškai), uždengus mėlyną – mėlynas žetonėlis (2 taškai), o geltoną – geltonas žetonėlis (1 taškas). Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

1 variantas. Žaidžiama tol, kol visa žaidimo lenta bus su žodžiais, tada suskaičiuojami žetonėlių taškai.

2 variantas. Žaidžiama tol, kol žaidimo lentos šoniniai takeliai bus uždengti žetonėliais ir suskaičiuoti taškai. Kai visa lenta uždengiama raidžių kortelėmis, jos nurenkamos ir sudaromi kiti žodžiai.

8
idėja

KLAUSYKIS PASAKOS IR ŽAISK RAIDIADĄ!

Žaidimą „Raidiada“ gali žaisti 2–4 žaidėjai. Jie į langelius turi sudėti (vertikalčiai ir horizontaliai) raidžių korteles taip, kad susidarytų žodžiai. Žaidimo tikslas – sudėti kuo daugiau žodžių. Žaidimui reikės žaidimų lentos Nr. 1, raidžių kortelių (jas rasite knygelėje) ir veikėjų – Luko ir Lėjos – figūrėlių. Išsikirkite korteles ir veikėjų figūrėles, pasiruoškite žaidimų lentą. Paklauskite pasakos ir padėkite Lokei Lėtapėdei rasti patį geriausią sprendimą. Tekste rasite paryškintus žodžius – užuominas. Juos pabandykite sudėti žaidimų lentoje (žr. raidiados pavyzdį).

STEBUKLINGAME MIŠKE

KARTĄ LUKAS IR LĖJA GAVO LAIŠKĄ.
ATPLĖŠĘ VOKĄ VAIKAI RADO PELĖS
PRAŠYMĄ KUO SKUBIAU ATVYKTI Į MIŠKĄ:

LUKAI IR LĖJA, PADĖKITE MAN! APGINKITE MANE NUO
LAPĖS IR PELĖDOS. JOS KALTINA MANE NEBŪTAIS DALYKAIS.
VOKE RASITE PLUNKSNĄ, KURI JUS NUSKRAIDINS
TIESIAI Į MIŠKĄ.

PELĖ

VAIKAI NIEKO NELAUKdami IŠTRAUKĖ PLUNKSNĄ IŠ VOKO IR AKIMIRKSNIU ATSIDŪRĖ MIŠKE.

– O KAIP MES RASIME PELĘ? – SUNERIMO LĖJA.

– ANT VOKO BUVO ADRESAS: **TEISĖJA LOKĖ LĖTAPĖDĖ. MIŠKAS. PĖDA 1.**

LUKAS IR LĖJA APSIDAIRĖ IR NETOLIESE PAMATĖ TEISĖJOS OLA. NUĖJO TIESIAI LINK JOS.
KUR BUVUS, KUR NEBUVUS, IŠ PO LAPO IŠLINDO PELĖ IR IŠKART ĖMĖ GUOSTIS:

– PADĖKITE! **PELĖDA** IR **LAPĖ** NEDUODA RAMYBĖS, NUOLAT KALBA NETIESĄ APIE MANE VISIEMS
MIŠKO GYVENTOJAMS. VIENĄ DIENĄ MANE APKALTINO, KAD AŠ, MAŽA PELYTĖ, Į UPELĮ PRIMĖČIAU
AKMENŲ IR JĮ UŽTVENKIAU. VAKAR SAKĖ, KAD IŠPEŠIOJAU MIEGANČIAI PELĖDAI UODEGOS
PLUNKSNAS IR PASIDARIAU VĖDUOKLĘ. O ŠIANDIEN TEIGIA, KAD SURINKAU VISUS MIŠKO GRYBUS
IR PASLĖPIAU SAVO OLOJE. NEGALIU RAMIAI GYVENTI. UŽTARKITE PAS TEISĖJĄ LOKĘ.

LUKAS IR LĖJA VISKĄ NUPASAKOJO TEISĖJAI. O ŠI TARĖ:

– TIKIU JUMIS. TAIP, PELĖDA IR LAPĖ NETIESĄ KALBA. REIKIA JAS PAMOKYTI GERUS DARBUS
DARYTI. VAIKAI, PATARKITE MAN, KOKIĄ UŽDUOTĮ SKIRTI PELĖDAI IR LAPEI:

- 1 SKAITYTI PASAKAS MIŠKO GYVENTOJAMS.
- 2 SUSIDRAUGAUTI SU PELE IR SUDĖLIOTI RAIDIADĄ.
- 3 PRIRINKTI MIŠKE UOGŲ, GRYBŲ IR PADOVANOTI MIŠKO GYVENTOJAMS.
- 4 SUGALVOKITE PATYS.

– KAIP JŪS NUSPREŠITE, TAIP IR BUS, – TARĖ TEISĖJA. – IR NUO ŠIOL VISI GYVENSIME DRAUGIŠKAI.
PELĖ PADĖKOJO VISIEMS IR TARĖ:

– VAIKAI, KAI NORĖSITE GRĮŽTI NAMO, ĮDĖKITE PLUNKSNĄ Į VOKĄ IR AKIMIRKSNIU ATSIDURSITE NAMIE.

LUKAS IR LĖJA ATISISVEIKINO IR GRĮŽO NAMO. NEŽINIA, KOKIE NUOTYKIAI JŲ DAR LAUKIA.

JUK TAIP SMAGU DARYTI GERUS DARBUS IR PADĖTI KITIEMS.

RAIDIADOS PAVYZDYS

	P		P		L		L
P	E	L	Ė	D	A		O
	L		D		P		K
L	Ė	T	A	P	Ė	D	Ė

9
idėja

SUKURK SAVO PASAKĄ!

Sudėjęs naują raidiadą sukurk savo pasaką. Lukas ir Lėja tau padės stebuklingai nukeliauti į paslaptingą šalį ir atlikti užduotį.

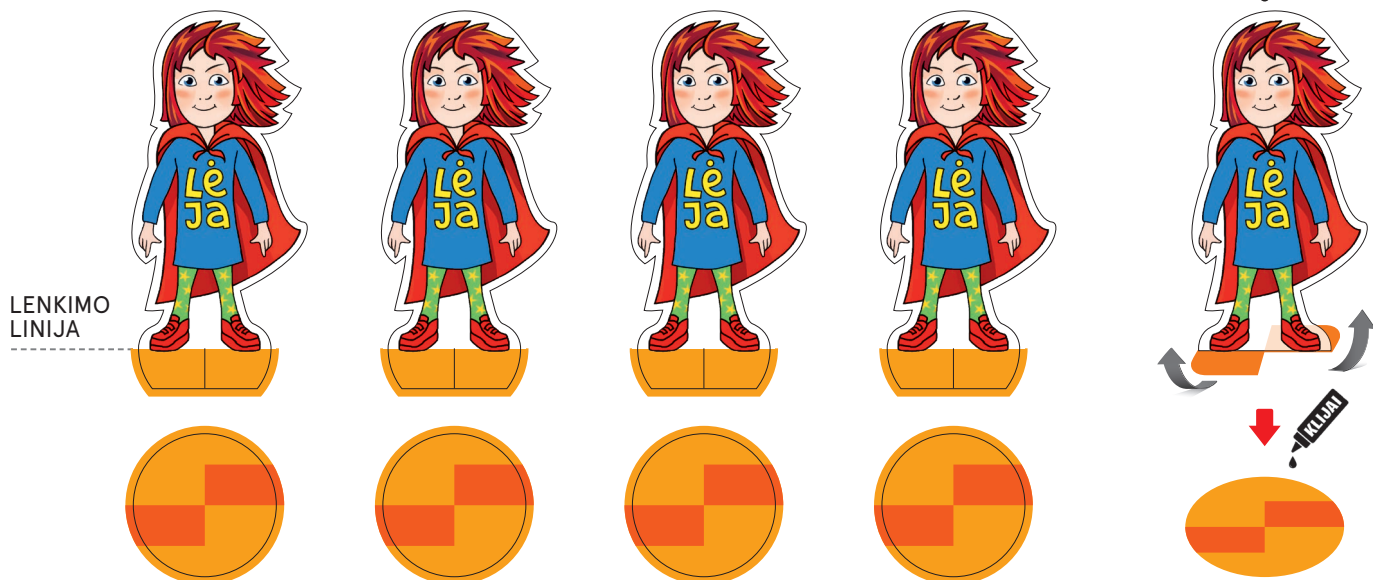


ŽAIDIMŲ KNYGA

ŽAIDIMŲ KNYGA SKIRIAMA KIEKVIENAM,
KURIS NORI SUSIDRAUGAUTI SU RAIDĖMIS,
ŽAISTI IR KURTI PASAKAS, IŠMOKTI SKAITYTI
IR DĖLIOTI RAIDIADAS.



IŠIMK FIGŪRĖLES IR SKRITULIUS.
SUKLIJUOK PAGAL PAVYZDĮ.





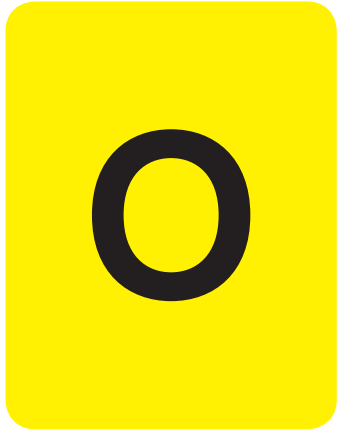
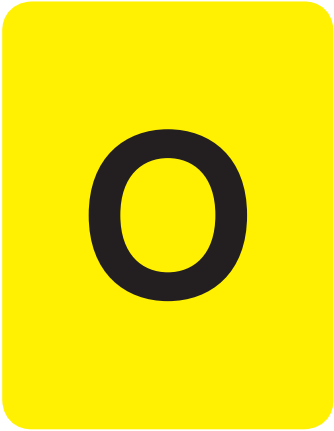
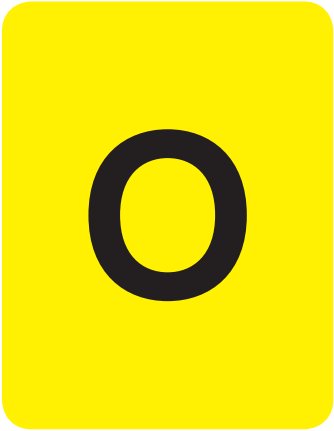
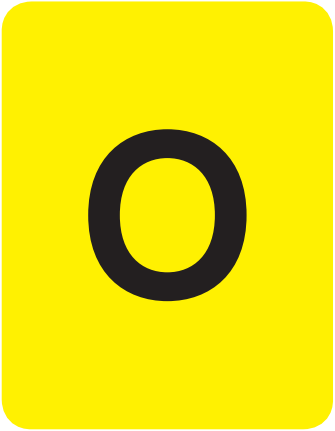
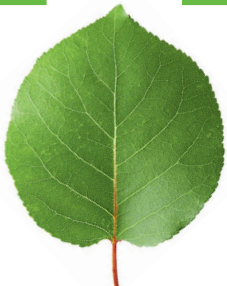
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1



- 10
- 9
- 8
- 7
- 6
- 5
- 4
- 3
- 2
- 1

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

						RAIDŽIŲ KORTELĖS					
											
KATĖ	KAMUOLYS	KALIAUSĖ	KIŠKIS								
											
LAPĖ	LAPAS	LOKĖ	LAŠAS								
											
MAIŠAS	MALŪNAS	MEDUS	MUSĖ								
											
NATA	NAMAS	NARAS	NOSIS								