

ŽAIDIMAS „GYVŪNAI“

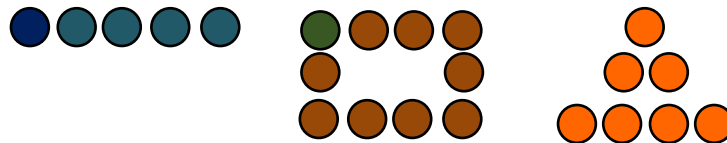
Žaidimą sudaro dviejų rūšių kamšteliai:

- ✂ kamšteliai su įvairių gyvūnų, paukščių, roplių, vabalų ir kitų faunos atstovų piešinėliais,
- ✂ kamšteliai su gyvūnų pavadinimais,
- ✂ kortelės su žaidimų variantais.

I

Žaidimas „Surask pavadinimą“

Mokytojas atrenka reikiamus kamštelius su paveikslėliais ir sudėlioja arba paprašo vaiko juos sudėti į vieną liniją, langelį, apskritimą ar kitą figūrą.



Kitoje pusėje guli užverti kamšteliai su paveikslėlių pavadinimais. Vaikas traukia po vieną kamštelį, skaito pats arba mokytojas perskaito jame esantį pavadinimą ir ieško paveikslėlio.

* * *

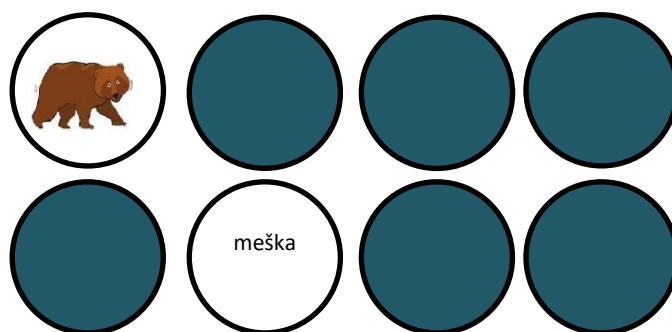
Sudėliojus visus pavadinimus, pasiūlykite vaikui juos gražiai užrašyti. Tam tikslui galima parengti užduoties lapą su žaidimo metu naudotais paveikslėliais.

Šis žaidimas mokys susieti paveikslėlį su žodžiu, padės išmokti gyvūnų pavadinimus, lavins atmintį.

II „Atminties žaidimas“

Mokytojas atrenka reikiamus kamštelius su paveikslėliais ir jų pavadinimais. Kamšteliai užverčiami, išmaišomi ir sudėliojami.

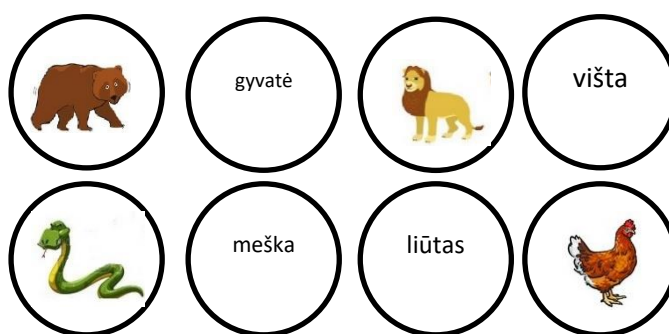
Vaikas verčia kamštelius ir ieško paveikslėliui arba pavadinimui poros. Vienu metu atversti galima tik du kamštelius. Jeigu jie poros nesudaro, abudu yra užverčiami.



Žaidžiama tol, kol bus atversti visi kamšteliai.

! Iš pradžių sudėkite nedidelį kiekį kamštelių, pvz., 4x4. Palaipsniui kamštelių kiekį didinkite.

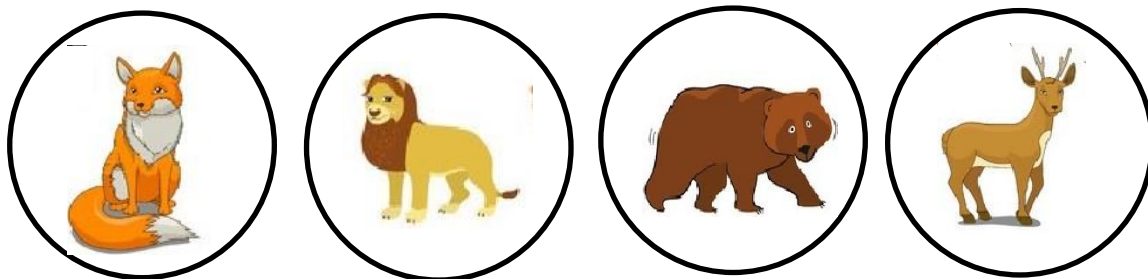
Šis žaidimas lavins regimąją atmintį, pastabumą, padės greičiau ir smagiau išmokti gyvūnų pavadinimus.



III

Žaidimas „Kas netinka?“

Mokytojas į vieną eilutę sudėlioja reikiamus paveikslėlius, kurių tarpe yra vienas netinkantis paveikslėlis. Pvz., Lietuvos miškuose gyvenančių gyvūnų grupėje įsimaišęs Afrikos žemyno gyventojas.



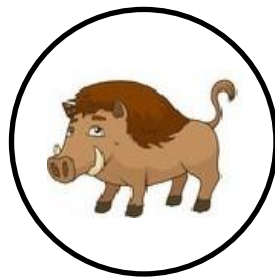
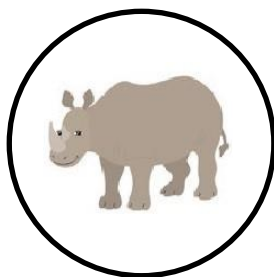
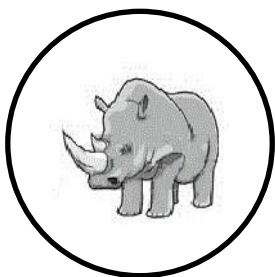
Šis žaidimas lavins mąstymą, mokys priskirti daiktą konkrečiai grupei, plės gamtos pažinimo žinias.

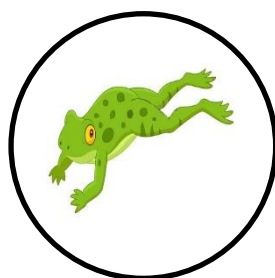
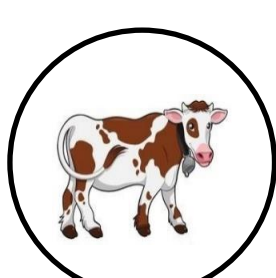
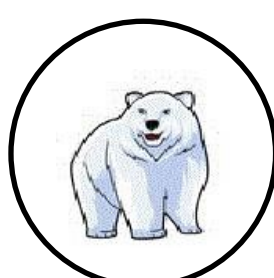
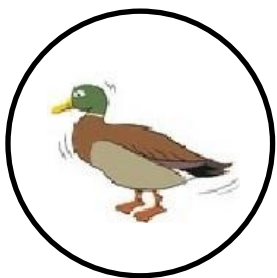
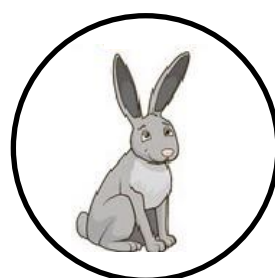
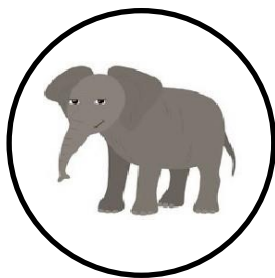
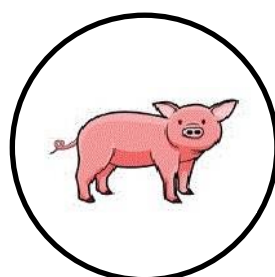
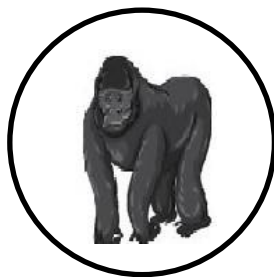
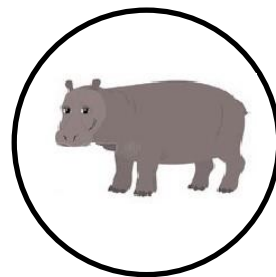
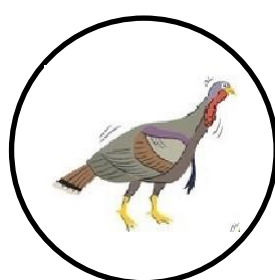
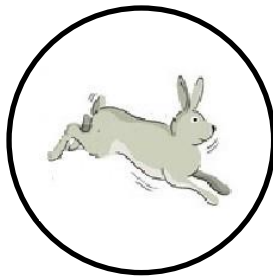
IV

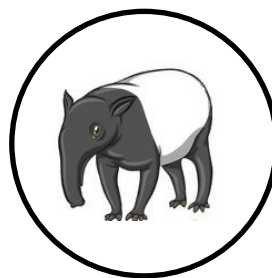
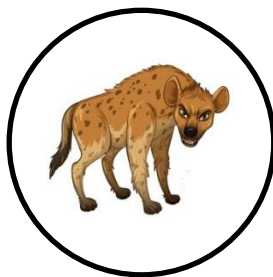
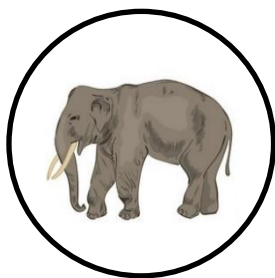
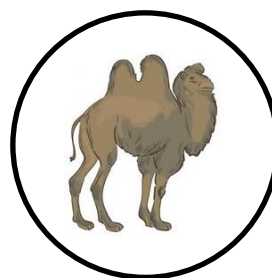
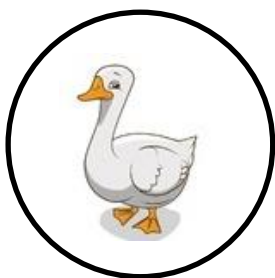
Žaidimas „Pasimetę gyvūnai“

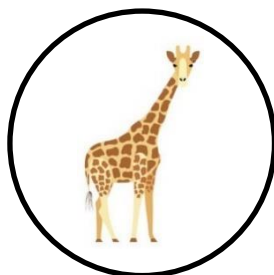
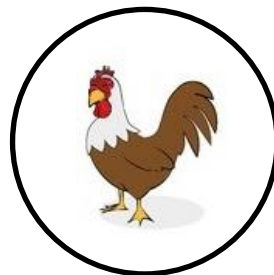
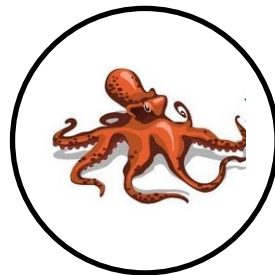
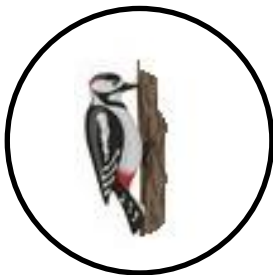
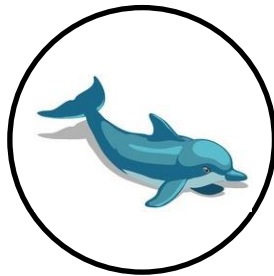
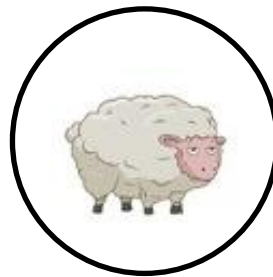
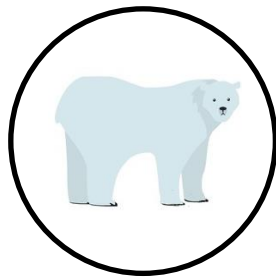
Mokytojas parenka reikiamus kamštelius su paveikslėliais ir sumaišo juos. Mokinių prašoma padėti suskirstyti gyvūnus pagal nurodytą požymį. Pvz., naminius ir laukinius gyvūnus, gyvūnus ir paukščius, skraidančius ir plaukiojančius ir kt.

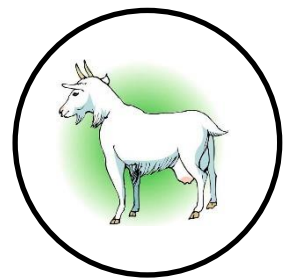
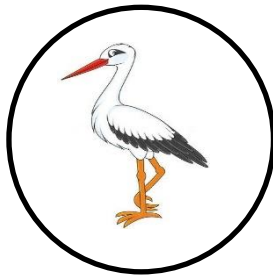
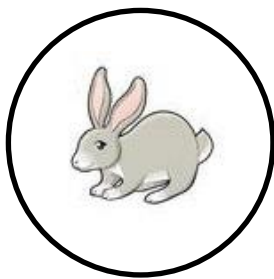
Žaisdami vaikai lavins mąstymą, mokysis analizuoti ir apibendrinti, plės gamtos pažinimo žinias.











drugelis

ryklis

delfinas

šuo

kalmaras

gaidys

gandras

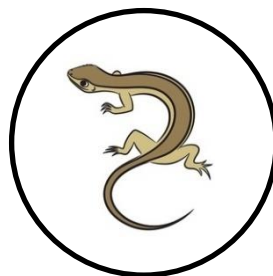
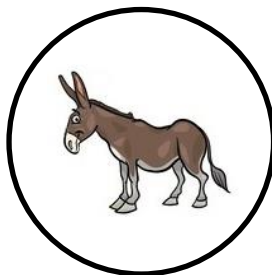
gulbė

antilopė

asilas

kalakutas

triušis



žirafa

panda

**orangu-
tanas**

koala

hiena

**skruzd-
ėda**

**bege-
motas**

**raga-
nosis**

gepardas

mamutas

šernas

kiškis

vilkas

briedis

stirna

lapė

lūšis

lokys

bebras

ežys

voverė

pelėda

varna

genys

kurapka

kurtinys

erelis

papūga

**pe-
li-
kanas**

tukanas

grifas

strutis

**baltoji
meška**

tinginys

ruonis

vėžlys

**šikšno-
sparnis**

**ping-
vinas**

vėplys

gyvatė

karvė

varlė

pantera

katinas

ožka

driežas

višta

žąsis

antis

jautis

avis

kiaulė

arklys

**kupranu-
garis**

tigras

lama

kengūra

dramblis

liūtas

zebras