

MOKYKIMĖS ŽAISDAMI



Gyvosios raidės

Žaidimas ugdo atmintį, orientaciją. Sudaromos 2 komandos. Kiekvienos komandos žaidėjui prisegama po skirtingą raidę. Kai vedantysis pasako žodį, pvz.: "rūta", abiejų komandų žaidėjai, turintieji raides R, ū, t, a, bėga iki nurodytos vietos ir sustoja taip, kad sudarytų žodį. Laimi ta komanda, kuri greičiau atlieka užduotį.



Atspėk žodžius

Žaidžiama patalpoje. Žaidėjų skaičius neribotas. Žaidimas lavina mąstymą, dėmesingumą. Vedantysis paprašo vieną žaidėją išeiti už durų. Likusius žaidėjus suskirsto į dvi lygias grupes. Jie susėda priešingose patalpos pusėse. Pakviečiamas už durų esantis žaidėjas. Jam įėjus, vedantysis duoda ženklą ir abi grupės garsiai sako sutartus žodžius, pvz.: "Ožys - ežys", "upė - tulpė", "lapas - snapas", "lubos - pupos", "braškės - šaškės" ir pan. Šituos žodžius tariant, girdėti panašūs garsai, todėl sunku atspėti, kokie žodžiai ištariami.

Žodžiai gali būti kartojami du tris kartus. Kai žaidėjas žodžius atspėja, išrenkamas naujas žodžių spėliotojas. Jeigu neatspėja, jis vėl eina už durų ir vėl spėja naujus žodžius. Tas pats žaidėjas gali spėti tik tris kartus.



Sugauk ir atsakyk

Žaidžiama lauke arba patalpoje. Žaidimo priemonė - kamuolys. Žaidžia neribotas skaičius vaikų.

Vaikai susėda ratu. Vienam vaikui paduodamas kamuolys. Žaidėjas, mesdamas kamuolį, pasako kokį nors skiemenį, o tas, kas pagauna, turi baigti žodį. Pvz.: metant sakoma: "tė". Žaidėjas, kuriam metė kamuolį, gali pridėti skiemenis ir susidarys žodžiai "tė - vas", "tė- tis" ir t.t.

Kas prideda netinkamą skiemenį arba negali nieko pasakyti, turi atsistoti ir mesti kamuolį kitam žaidėjui, o atsisėsti gali tik tada, kai, vėl pagavęs kieno nors mestą kamuolį, pasakys žodį.



Linksmieji sakiniai

Žaidimo tikslas: Sukurti šmaikščių straipsnio antraštę Žaidėjų skaičius: 3-5 Reikia: popieriaus, rašiklių Taisyklės: Jei žaidžia mažiau nei 5, lapelis dar kartą grįžta pirmiesiems. Pirmas žaidėjas parašo ant lapelio būdvardį, antras – daiktavardį, trečias – veiksmąžodį (būtasis laikas), ketvirtas – daiktavardį, penktas – aplinkybę (vieta, kur kažkas įvyko). Pirmas žodis rašomas lapo viršuje. Antras žaidėjas įrašo antrą žodį, o pirmąjį užlenkia, kad nebūtų matyti, trečias įrašo trečią, užlenkdamas antrą, ir taip toliau. Lapeliui grįžus pas pirmojo žodžio autorių, perskaitoma visa antraštė, ji galėtų skambėti taip: Žalias pomidoras valgė kirminą močiutės darže.



Neieškok žodžio kišenėje

Kiekviena grupė vaikų gauna po popieriaus lapą. Skambant muzikai vaikai rašo po įsidėmėtinos rašybos žodį ir siunčia vis kitam grupės nariui. Muzikai nutilus, niekas nerašo. Žodžiai suskaičiuojami, sudaroma diagrama ir nustatomi laimėtojai.



Pagauk dvigarsį

Vedantysis taria dvigarsį ir meta kamuolį viename rate stovinčiam žaidėjui. Šis turi sugalvoti žodį su dvigarsiu, kurį pasakė vedantysis. Pvz.: il - ilgas, ir - pirmas, im - limpa, ur - purvas ir t.t.



Stebuklinga dėžutė

Dėžutėje sudėtos užverstos kortelės su dvibalsiais. Vaikai po vieną eina prie stalo, išsitraukia kortelę su dvibalsiu ir su juo sugalvoja žodį. Draugai su šiuo žodžiu sugalvoja sakinį.



Žodžių aukcionas

Vedantysis sugalvoja žodį, jį pasako ir pradeda skaičiuoti iki trijų. Jei kas spėja sugalvoti bendrašaknį žodį, tai tą žodį "nuperka" ir skaičiuoja iš naujo. Pvz.: galva (vienas, du...) galvotas (nupirkta).



Parduotuvė

Vienas žaidėjas sako: "Mano brolis yra pardavėjas ir parduoda prekę, kurios pavadinimas prasideda raide R. Visi vardija įvairias prekes, prasidedančias R raide, kol atspėja šį žodį. Atspėjęs sako kitą prekę.

Matematiniai žaidimai:



Matematinės estafetės

Vaikai suskirstomi grupėmis po vienodą skaičių vaikų. Kiekvienos grupės vaikai sustoja į eilę ir pasiruošia estafetėms. Vedantysis sako kokį nors matematikos veiksmą, pvz.: $54 + 24$. Kurios grupės priekyje stovintis vaikas greičiausiai suskaičiuoja ir pasako teisingą atsakymą, eina į savo eilės galą. Tada antruoju buvęs vaikas atsistoja pirmojo vietoje. Taip keičiasi

vaikai vietomis, o vedantysis sako vis naują veiksmą. Laimi ta komanda, kuri greičiausiai pasako visus teisingus atsakymus.



Žvakutės

Vaikai stovi, jie - degančios žvakutės. Vedantysis pasako kokį nors daugybės veiksmą, pvz.: 3 x 5 ir parodo į kurį nors vaiką t.y. žvakutę. Jei vaikas, į kurį parodė vedantysis, atsakymo nežino, jis sėdasi, t.y. žvakutė "užgęsta". Laimi tas, kuris lieka stovėti ilgiausiai.

Pasaulio pažinimo žaidimai:



Vėjas ir vėtrungės

Šis žaidimas ugdo mąstymą, gilina pasaulio pažinimo žinias. Žaidėjų skaičius neribotas. Žaidžiama lauke arba patalpoje. Vaikai stovi greta. Jie - vėtrungės. Vedantysis (vėjas) stovi prieš vaikus. Jis primena jiems, kas yra rytai, vakarai, pietūs ir šiaurė. Paaiškina, kaip sukasi vėtrungės.

Žaidimą pradeda vedantysis. Jis sako: "Vėjas pučia iš rytų". Visos vėtrungės turi pasisukti veidu į vakarus. Vedančiajam sušukus: "Vėjas pučia iš šiaurės", vėtrungės pasisuka į pietus. Kai jis sako: "Audra", visi sukasi vietoje, o kai sako: "Vėjo nėra", vėtrungės sustoja. Neteisingai judančios vėtrungės duoda fantą (kokį nors daiktą). Kai fantą prisirenka daug, žaidimas nutraukiamas. Fantai išperkami. Išpirkdamas fantą, žaidėjas turi pašokti, padainuoti, padeklamuoti, ką nors papasakoti ir t.t..



Žuvis, gėlės, paukščiai, uogos

Žaidėjai sustoja arba susėda ratuku. Vedantysis vaikšto viduryje. Staiga pasisuka į kurią nors žaidėją, rodo į jį ir sako: "Žuvis" (arba gėlė, paukštis, uoga). Tai ištaręs, vedantysis skaičiuoja iki trijų. Per tą laiką nurodytas žaidėjas turi pasakyti kokios nors žuvies pavadinimą (pvz.: lydeka). Jeigu žaidėjas nespėja sugalvoti, duoda fantą. Kai fantų prisirenka daug, jie išpirkinėjami.



Miestai

Vaikai susėda ratu. Vienas žaidėjas pasako miesto pavadinimą (pvz.: Vilnius) ir skaičiuoja iki penkių. Žaidėjas, esantis dešinėje, turi pasakyti kitą miestą, kuris prasidėtų pasakyto miesto pavadinimo paskutine raide (pvz.: Alytus, Smalininkai ir t.t.). Jeigu šis nesugalvoja, duoda fantą, o dešinėje sėdintis vaikas sako naujo miesto pavadinimą. Žaidimo pabaigoje fantai išperkami.



Paštas

Žaidžiama patalpoje. Jis lavina vikrumą, suteikia žinių. Žaidimo priemonės - kėdės. Ant jų susėda vaikai ("laiškai"). Kiekvienas pasirenka kokio nors miesto pavadinimą. Išrenkamas paštininkas (žaidimo vedantysis). Paskui išrenkamas laiškanėšys. Laiškanėšys atsistoja kambario viduryje, jam skarele užrišamos akys. Paštininkas stovi nuošalyje ir vadovauja žaidimui. Jis sako: "veža paštą iš Kauno į Vilnių". Laiškai, pasirinkę tų miestų pavadinimus, keičiasi vietomis, o laiškanėšys juos gauda. Jei kurį nors pagauna, tai jam užriša akis, ir jis tampa laiškanėšiu. Buvęs laiškanėšys atsisėda į laiško vietą ir pasirenka miesto pavadinimą. Žaidimas tęsiamas toliau. Žaidžiama tol, kol vaikams nusibosta.



Mano pasirinkta šalis

Išdalunami lapeliai, kuriuose kiekvienas įrašo šalies, kurią norėtų aplankyti, pavadinimą. Vedantysis perskaito atsakymus ir tyliai nustato, kokios šalies pavadinimas paminėtas dažniausiai. Tada skelbiamas lėktuvo piloto konkursas. Vedantysis liepia vaikams spėti, kur reikės vykti. Kad būtų lengviau, jis charakterizuoja šalį. Tarkim, ten auga bananai arba: tik saugokis dramblio... Laimi tas, kuris įspėja populiariausią šalį.



Gėlių puokštė

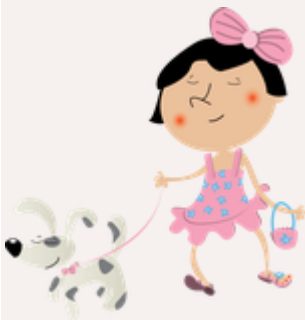
Vaikai per kuo trumpesnę laiką sukomponuoja įvairiaspalvę gėlių pavadinimų puokštę. Vienas pasako: "astra" ir bėga į priekį. Kitas pasako: "jurginas" ir prisijungia. Taip kiekvienas mokinys vardija vis kitą gėlę, kol susidaro kuo didesnė puokštė. Į priekį neišbėga tik tie, kurie antrą kart pasako jau paminėtą gėlę.

Panašiu principu galima sudaryti pavasario, vasaros ir rudens puokštes. Tik reikia žinoti, kada kokios gėlės žydi.



Apgaulės žaidimas

Šis žaidimas padės įsiminti gyvūnų savybes. Vedantysis sako: "Ragai, ragai... Karvės ragai!" (briedžio, jaučio, ožio...) ir kartu kelia sulenktus pirštus, o visi tą kartoja. Tačiau paminėjus beragi gyvūną, iškėlęs "ragus" gauna atiduoti fantą. Prisirinkus fantų, galvojamos užduotys jiems išpirkti.



Gėlės, medžiai, paukščiai, miestai

Žaidimas tinka norint įsiminti daugiau paukščių, medžių, gėlių, miestų pavadinimų. Žaidėjai kiekvienas pasirenka sau pvz.: gėlės vardą - RAMUNĖ, ROŽĖ ir pan. ir pasako garsiai, kad kiti įsidėmėtų. Tada vienas pradeda: " Darželyje pražydo ramunė". Ramunė tuo atsiliepia: "Ramunė jau nuvyto. Darželyje pražydo rožė". Tada rožė atsiliepia: "Rožės jau nėra, jau pražydo bijūnas" ir t.t.

Suklydęs - pamiršęs laiku atsiliepti, pasakęs nesamą vardą ir pakartojęs kurį nors antrą kartą, duoda fantą.

Lygiai taip žaidžiams sugalvojus paukščių, miestų ar medžių pavadinimus. Pvz: Jei žaidžiama su miestais: "Noriu pirkti dūdą, važiuosiu į Vilnių." Vilnius atsiliepia: "Vilniuje nėra, važiuok į Jiaulius" ir pan.

Žaidimo pabaigoje išperkami fantai atliekant įvairias užduotis.



Gyvūnų kiemas

Kiekvienas žaidėjas gauna gyvūno pavadinimą. Vienodus pavadinimus gauna trys žaidėjai. Davus pradžios signalą visi žaidėjai turi skleisti savo gyvūnui būdingus garsus ir susirasti kitus du žaidėjus. Pirmas susitikęs trejetas laimi.



Kelionė automobiliu

Žaidimas tinka susipažinimui su automobilių dalių pavadinimais. Žaidėjai sėdi rate, kiekvienas turi savo kėdę ir pasiskirsto automobilio dalių pavadinimus. Viduryje esantis žaidėjas juda ir pasakoja kelionės automobiliu istoriją. Kai paminima kuri nors automobilio dalis, žaidėjai su tuo pavadinimu atsistoja ir prisijungia pie pasakotojo. Žaidimas tęsiasi tol, kol prisijungia visos dalys.



Vaisiai ir daržovės

Žaidėjai padalinami į dvi grupes ir vienoje grupėje pasirenka vaisių vardus, o kitoje - daržovių. Keli žaidėjai kiekvienoje grupėje turi tuos pačius pavadinimus. Kai pavadinimai pasirinkti, žaidėjai susimaišo ir susėda į ratą, vienas žaidėjas yra rato viduryje. Pastarasis pradeda žaidimą sakdamas, pvz. "Bulvės ir kriaušės." Tada "bulvės" ir "kriaušės" turi keistis vietomis, o viduryje esantis žaidėjas turi stengtis sau susirasti vietą. Be vietos likęs žaidėjas eina į vidurį ir sako kitus pavadinimus.



Žąsys skraido

Kai vadovas sako "Žąsys skraido" ir mojuoja rankomis kaip paukštis, visi žaidėjai turi kartoti tą patį. Vadovas tęsia toliau sakydamas "Katės miaukia" ir visi skleidžia atitinkamus garsus. Vadovas tęsia toliau sakydamas, pvz. "Arkliai žvengia", "Vištos kudakuoja", "Žuvys plaukia" su atitinkamais garsais ir judesiais. Kai visi įsijaučia į žaidimą, vadovas kartais pasako neteisingą sakinį pvz. "Karvės loja" arba "Drambliai skraido". Jei žaidėjas imituoja veiksmą ar garsą, jis gauna baudą. Po trijų baudų jis iškrenta iš žaidimo.

Judrieji žaidimai:



Akla karvė

Visi žaidėjai susėda ratu. Vienam žaidėjui užrišamos akys - jis yra "akla karvė". Tada tas žaidėjas kelis kartus apskamas aplink ir pastatomas rato viduryje. Žaidėjai sunčia varpelį ratu ir skambina. "Akla karvė" turi sekti varpelio skambėjimą. Kai vadovas duoda ženklą, varpelį turintis žaidėjas nustoja juo skambinti ir nebeperduoda jo toliau. "Akla karvė" dabar turi atspėti pas ką yra varpelis parodydama į tą žaidėją pirštu. Jei atspėja, tai žaidėjas, turintis varpelį, tampa "akla karve". Jei neatspėja, lieka "akla karve" kol atspės.



Akla višta

Vienam žaidėjui užrišamos akys ir jis tris kartus apskukamas aplink. Tada paleidžiamas ir stengiasi pagauti kurį nors kitą žaidėją. Žaidėjai gali skeisti kokius nors garsus, kartais paliesti "aklą vištą" ar tiesiog stengtis stovėti ir judėti tyliai. Galiausiai kas nors vis tiek kas nors bus pagautas. Tada tas žaidėjas tampa akla višta.

Variantas: Pagautą žaidėją "akla višta" turi atpažinti liesdama. Jei atpažįsta, tas žaidėjas tampa "akla višta", jei neatpažįsta, "akla višta" lieka tas pats žaidėjas.



Aklųjų polka

Žaidimas gali padėti ugdyti tarpusavio pasitikėjimą. Mažesnė dalis žaidėjų yra "aklieji". Jiems užrišamos akys arba jie užsimerkia. Kiti gali matyti. Kiekvienas "aklasis" gauna po vieną matantį partnerį. Pradžioje groja lėtesnė muzika, po to šiek tiek greitesnė. Pagal muziką matantieji vedžioja savo "akluosius" partnerius. Po trumpo laiko (labai atsargiai) jie perduoda "aklą" kitam matančiajam. Po kurio laiko pasikeičiama vaidmenimis: "matantieji" tampa "aklaisiais", o aklieji "matančiais".

Variantai: galima susitarti, kokia forma "matantieji" vedžios "akluosius", pav.liesdamiesi delnais, ar lengvai liesdami pečius, ar tik liesdamiesi dviem pirštais.



Balionų mūšis

Grupė padalinama į dvi komandas, kiekvienam komandos nariui prie alkūnės pririšamas pripūstas balionas ir komandos su balionais kaunasi. Jei kurio nors dalyvio balionas susprogsta, jis iškrenta iš žaidimo. Laimi ta komanda, kurioje lieka nesusprogusių balionų.



Bola

Vienas žaidėjas stovi rato viduryje ir suka virvutę. Kai virvutė sukasi gražiais ratais, kiti žaidėjai įsijungia į žaidimą ir šokinėja per virvutę. Viduryje stovintis žaidėjas gali iš pradžių sukti virvutę lėtai, o paskui pamažu sukti vis greičiau. Taip pat gali nurodyti, kad žaidėjai turi susikibti ir šokinėti poromis. Tas, kurį virvutė užgauna, iškrenta iš žaidimo arba stoja į rato vidurį ir toliau suka virvutę.



Buldogai

Žaidimo lauke pažymimos dvi ribos. Viduryje, tarp ribų, stovi trys žaidėjai, kurie yra "buldogai". Visi kiti žaidėjai stovi už vienos iš ribų. Kai viduryje stovintys žaidėjai sušunka "buldogai", kiti žaidėjai turi stengtis kuo greičiau nepaliesti perbėgti į kitą pusę, už kitos

ribos. Jei kuris nors viduryje esantis žaidėjas paliečia bėgantįjį - jie pasikeičia vietomis, paliestasis tampa "Buldogu".



Gaudyk - negaudyk

Žaidėjai stovi ratu ir jų rankos sukryžiuotos ant krūtinės. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Jis turi kamuolį ir jį mesdamas kuriam nors žaidėjui sako "Gaudyk" arba "Negaudyk". Pirmu atveju žaidėjas turi negaudyti kamuolio ir net nepajudinti rankų, antru atveju - sugauti kamuolį. Jei žaidėjas suklysta, jis arba iškrenta arba eina į vidurį ir toliau mēto kamuolį.



Gaudynės

Du žaidėjai susikalbina rankomis ir pasiruošia gaudyti. Kai jie paliečia kitą žaidėją, jis taip pat susikabina su jais rankomis ir gaudo kitus žaidėjus. Kai gaudo keturi žaidėjai, jie gali pasidalinti į dvi gaudančių poras arba likti visi kartu. Kai gaudo daugiau žaidėjų, jie gali pasidalinti, bet pasidalinus kiekvienoje gaudytojų grupelėje turi būti lyginis žaidėjų skaičius. Žaidžiama, kol visi žaidėjai pagaunami.



Gyvatės uodega

Žaidėjai sustoja į vieną liniją ir padeda abi rankas ant pečių priešais stovinčiam žaidėjui. Pirmas eilėje stovintis žaidėjas yra gyvatės galva, o paskutinis - uodega. Galvos tikslas yra pagauti uodegą. Uodega stengiasi išvengti galvos, o visas kūnas juda paskui galvą. Jeigu galva pagauna uodegą arba gyvatės kūnas suplyšta, tada paskutinis buvęs žaidėjas tampa galva, o priešpaskutinis - uodega. Taip žaidžiama, kol visi turi galimybę pabūti galva ir uodega.



Išridenk kamuolį

Žaidėjai sustoja glaudžiu ratu su gana plačiai išskėstomis kojomis. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje su kamuoliu. Jis stengiasi išridenti kamuolį tarp žaidėjų kojų už rato. Žaidėjai stengiasi sulaikyti kamuolį rankomis. Jei kamuolys išrieda už rato pro kurio nors žaidėjo kojas, tas žaidėjas eina į rato vidurį.



Kopėčios

Žaidėjai padalinami į dvi komandas. Komandos susėda viena prieš kitą ant žemės ištiestomis, plačiai išskėstomis kojomis, o porų pėdos vos liečiasi. Kiekviena pora gauna pavadinimą arba numerį. Kai vadovas pasako poros numerį, abu žaidėjai turi atsikelti, viena kryptimi per kitų porų kojas nubėgti iki galo, apibėgti visą žaidėjų eilę iš išorės ir iš kito galo per žaidėjų kojas sugrįžti į savo vietą. Tas žaidėjas, kuris pirmas grįžta į vietą, uždirba vieną tašką savo komandai.



Lapė ir kiškis

Žaidėjai padalinami į grupes po tris ir pasiskirsto žaidimo aikštelėje. Iš trijų du žaidėjai suformuoja "namus" - atsistoja veidu vienas į kitą ir susikabina rankomis. Trečias žaidėjas yra kiškis ir tiesiog stovi savo namuose - tarp žaidėjų rankų. Taip pat yra dar du žaidėjai - lapė ir kiškis, kuris neturi namų. Lapė gauda kiškį. Kai kiškis pavargsta, jis gali bėgti iki artimiausių namų ir juose atsistoti, o kitas kiškis, buvęs namuose, turi išbėgti ir lapė toliau jį gauda. Kai lapė pagauna kiškį, jie keičiasi vaidmenimis.



Lobio pagrobimas

Žaidimas padeda vystyti įvairias strategijas ir mokytis visiems dirbti drauge. Vaikų grupė sėdi ratu. Ji yra "siena". Viduryje rato padėtas "lobis" (tai gali būti dėžė arba šiaip gerai pagriebiamas daiktas). Vienas iš žaidėjų yra lobio "vagis". Jis išeina iš patalpos. Grupės nariai susitaria, kuris bus "sargybinis". Kai lobio "vagis" įeina į rato vidurį ir paima lobį, tuomet "sargybinis" gali pradėti gaudyti "vagį". Jis turi suspėti jį pačiuoti tol, kol "vagis" dar yra rato viduryje. Išradingas "vagis" pabandys apsimesti, kad jis ima "lobį", kad išsiaiškintų, kuris yra "sargybinis". Kiti žaidėjai gali padėti "sargybiniui" ir suklaidinti "vagį", atlikdami apgaulingus judesius, lyg jie patys būtų "sargybiniai".

Variantai: galima žaisti su dviem "vagimis" ir dviem "sargybinais".



Lenktynės su balionais

Grupė vaikų padalinama į dvi komandas ir kiekviena dalis pasiskirsto poromis. Paruošiama lenktynių trasa, pažymima pradžia ir pabaiga. Kiekvienos komandos poros išsiskirsto visoje lenktynių trasoje vienodais atstumais. Poros sustoja nugaromis ir susikabina per sulenktas alkūnes. Kiekvienos komandos pirmos poros nariams duodama po pripūstą balioną, kurį žaidėjai laiko rankose. Kai duodamas signalas pradėti lenktynes, pirmoji pora bėga prie antros ir perduoda balionus. Antroji perduoda trečiajai ir t.t. Laimi ta komanda, kuri pirmą pasiekia finišą.



Minų laukas

Žaidėjai padalinami į tris grupes. Viena grupė yra minos ir ramiai stovi žaidimo lauke. Kita grupė yra bėgliai, kurie stengiasi saugiai pereiti minų lauką, tačiau jų akys užrištos ir jie nežino kur stovi minos. Trečia grupė yra padėjėjai, kurie stovi kitame lauko gale ir stengiasi nurodyti bėgliams saugų kelią per minų lauką. Jei bėglys atsitrenkia į miną, abu sprogs. Grupės turėtų pasikeisti vietomis, kad visi turėtų galimybę patirti kiekvieną situaciją. Variantai: Iš pradžių bėgliai gali eiti po vieną per minų lauką, vėliau galima pabandyti leisti visiems bėgliams bėgti kartu. Taip pat galima apsunkinti žaidimą sąlyga, kad vienam bėgliui susidūrus su mina, visi bėgliai grįžta į pradžią ir bando pereiti lauką iš naujo.



Negyva žuvis

Žaidėjai sustoja ratu. Vienas žaidėjas eina aplink ratą išorine puse. Jis turi nosinaitę. Pasirinkęs žaidėją, jis tyliai numeta nosinaitę jam už nugaros ir stengiasi toliau ramiai apieti visą ratą iki to žaidėjo, kol jis nesuprato, kad nosinaitė yra jam už nugaros. Jeigu tai pavyksta, žaidėjas, kuriam už nugaros buvo nosinaitė, tampa negyva žuvimi ir eina į rato vidurį. Jei žaidėjas atranda nosinaitę už nugaros, jis turi vytis ją numetusį žaidėją ir stengtis pagauti jį iki jis neatsistojo į to žaidėjo vietą rate. Jei nepagauna, toliau turi eiti ratu ir kam nors už nugaros numesti nosinaitę. Yra du būdai, kuriais negyva žuvis gali išsigelbėti. Jis gali bandyti pavogti nosinaitę iš už nugaros kuriam nors žaidėjui, kol jis dar nepastebėjo jos arba žaidėjas, atradęs nosinaitę sau už nugaros, gali numesti ją negyvai žuviai už nugaros ir tada negyva žuvis turi pagauti išorėje esantį žaidėją.



Poromis

Visi žaidėjai sustoja poromis, išskyrus vieną. Kai tas žaidėjas pasako "Nugaromis", poros turi sustoti nugaromis vienas į kitą. Kai pasako "Rankomis", poros turi atsisukti vienas į kitą ir .kuglausti rankas. Kai vėl sušunkama "Nugaromis" (ir toliau kiekvieną kartą sušukus "Nugaromis"), poros turi pasikeisti ir suradę naują partnerį su juo sustoti nugaromis. Tuo tarpu vienas buvęs žaidėjas stengiasi sau surasti porą. Be poros likęs žaidėjas toliau kartoja nurodymus.



Kėglių kvadratas

Žaidimo aikštelė padalinama kaip kvadrato žaidimui. Žaidėjai padalinami į dvi komandas Kieviename aikštelės gale didesniu atstumu viena nuo kitos pastatoma tiek kėglių (plastikinių butelių ar pan.) kiek komandoje yra žaidėjų. Komandos užima savo aikštelės dalį ir žaidimo eigoje negali iš jos išeiti. Žaidimo tikslas - numušti kuo daugiau kitos komandos kėglių. Savo kėglius (esančius už komandos kvadrato dalies) žaidėjai gina stengdamiesi

sugauti ar numušti kamuolį. Kėglis yra numuštas, nesvaru ar kamuolys pataikė tiesiai į jį, ar nuo ko nors atsimušęs. Komandos gauna kamuolį paeiliui. Po 15 min. žaidimas baigiasi ir laimi ta komanda, kuri numušė daugiau kėglių.

Variantas: Jei yra daug žaidėjų, galima žaisti su dviem kamuoliais.



Spalvoti kiaušiniai

Vienas žaidėjas išrenkamas būti lape, antras - višta. Visi likę žaidėjai yra kiaušiniai. Lapė iš pradžių pasitraukia toliau nuo vištos ir kiaušinių, kad jų negirdėtų. Tuo tarpu višta kiekvienam kiaušiniui priskiria spalvą. Tada visi "kiaušiniai" išsirikiuoja priešais vištą. Ateina lape, atsistoja vištai už nugaros ir beldžia į duris. Višta klausia: "Kas ten?" Lapė atsako: "Tai lapė." Višta: "Ko tu nori?" Lapė: "Spalvotų kiaušinių." Višta: "Aš tokių neturiu." Kai višta tai pasako, kiaušiniai ima garsiai juoktis. Lapė: "Aš girdžiu kaip jie juokiasi." Višta: "Gerai. Kokią spalvą renkiesi?" Tada lapė turi pasirinkti spalvą ir pasakyti. Kai ji pasako spalvą, kuri yra priskirta kiaušiniui, tas kiaušinis turi bėgti pas vištą, o lapė stengiasi jį pagauti. Jei pagauna, tai tada kiaušinis tampa lape, o lapė - višta. Jei nepagauna, lapė turi rinktis kitą spalvą, tačiau visas vištos ir lapės pokalbis turi pasikartoti iš pradžių.



Tiranozauras

Vienas žaidėjas yra tiranozauras. Jam prikabinama 120-170 cm virvė ir jis gaudo kitus žaidėjus. Pagautasis žaidėjas sustingsta ir negali pajudėti. Taip žaidžiama, kol tiranozauras išgaudo visus žaidėjus. Yra tik viena priemonė apsaugoti nuo tiranozauro: drąsuoliai gali užminti jam ant uodegos ir kai tiranozauras praras ją, žaidimas taip pat bus baigtas, nes žvėris jau nugalėtas.

Variantai: didesnė grupėse gali būti keli tiranozaurai. Taip pat galima sugalvoti būdą, kaip išlaisvinti valgiui paruoštus sugautuosius (pav. Pralysti jam tarp kojų arba išnešti iš už aikštelės ribų. Galima įvesti ir du žmonių gelbėtojus. Varijuoti galima pagal žaidėjų norus ir nuotaiką. Žaidimo aikštelės ribos turi būti tiksliai pažymėtos. Virvė turi būti labai lengvai pritvirtinta, kad užlipus ant jos, ji atitrūktų.



Trečias bėga

Žaidėjai pasidalina į grupėles po tris, du žaidėjai lieka be trejeto. Grupelėse po tris žaidėjai susistoja vieni kitiems už nugarų suformuodami liniją, o visi trejetai susistoja į ratą, palikdami pakankamai didelius tarpus tarp grupelių. Vienas iš dviejų likusių žaidėjų gaudo, kitas bėga. Kai bėgantis žaidėjas pavargsta, jis gali atsistoti prieš bet kurį trejetą. Tokiu būdu toje grupelėje paskutinis, ketvirtas žaidėjas tampa gaudomu. Jis bėga, o pavargęs gali pasirinkti kitą trejetą. Jei gaudantis žaidėjas sugauna bėgantįjį, jie keičiasi vietoms - bėgęs tampa gaudančiu, o gaudantis - bėgančiu.



Vaikas ore

Pradžioje dalyviai išsiskaičiuoja ir kiekvienas turi prisiminti savo skaičių. Žaidimo pradžioje dalyvis su didžiausiu numeriu meta kamuolį į viršų šaukdamas "Vaikas ore, numeris ..." ir pasako kurį nors numerį, o tada bėga į šalį. Tas dalyvis, kurio numeris buvo pasakytas, pagauna kamuolį ir pagavęs sušunka "Stop". Tai išgirdę visi kiti žaidėjai turi sustoti ir nejudėti. Žaidėjas su kamuoliu gali žengti tris žingsnius link kurio nors kito žaidėjo ir mesti į jį kamuolį. Jei pataiko, tai tas žaidėjas gauna vieną raidę iš žodžio "Vaikas", V. Jei nepataiko, tai tas, kuris turėjo kamuolį, gauna raidę V. Kai žaidėjas susirenka visas raides iš žodžio "Vaikas", jis iškrenta iš žaidimo. Žaidžiama, kol lieka vienas žaidėjas.



Vienišas vaiduoklis

Pažymima vaiduoklio teritorija ir vienas žaidėjas išrenkamas vaiduokliu. Jis visada pasilieka pažymėtoje teritorijoje - sename name. Vaiduoklis labai vienišas ir nori susirasti draugų. Kiti žaidėjai yra saugūs už namo ribų, tačiau mielai erzina vienišą vaiduoklį vis įeidami į seną namą. Vaiduoklis stengiasi pagauti žaidėjus, esančius name. Jeigu jam pasiseka paliesti kurį nors žaidėją, tas žaidėjas taip pat tampa vaiduokliu ir padeda gaudyti kitus žaidėjus. Paskutinis likęs nepagautas žaidėjas laimi ir kito žaidimo metu tampa vienišu vaiduokliu.



Voverėčių medžioklė

Žaidėjai pasidalina į dvi grupes ir atsistoja į dvi eiles, remdamasi vienas į kitą nugarą. Du žaidėjai stovi eilių galuose. Vienas jų yra medžiotojas, kitas voverė. Po signalo medžiotojas pradeda gaudyti voverę, o voverė bėga. Medžiotojas gali gaudyti tik viena kryptimi, o voverė bėgti gali įvairiomis kryptimis. Medžiotojas bet kuriuo momentu gali atsistoti prie kurio nors žaidėjo, stovinčio eilėje ir dabar jau šis yra medžiotojas ir gaudo voverę. Kitas žaidėjas gali pasirinkti kokią nori kryptį gaudyti voverei, tačiau vėliau jos keisti irgi negali. Jei voverė pagaunama, medžiotojas tampa vovere, o voverė medžiotoju. Taip visa grupė bendromis pastangomis bando sugauti voverę. Kai voverė sugauta, žaidėjai vėl atsistoja į dvigubos eilės galus.

Variantai: Žaidimo sėkmė priklauso nuo greito medžiotojų pasikeitimo. Galima susitarti, kad medžiotojai gali keistis ne anksčiau, kaip po vieno apibėgimo rato.

Pagalbinės priemonės: Reikia labai gerai išaiškinti žaidimo taisykles. Galima susitarti, kad medžiotojas turi turėti kepurę (keičiantis, ją uždėti kitam).

Gimtadienio žaidimai:



Pietų metas

Dalyviai padalinimai į grupesles mažiausiai po 4 žaidėjus. Kiekviena grupė pasirenka gyvūno pavadinimą ir atitinkamą garsą, taip pat išsirenka vadovą. Kiekvienos grupės tikslas yra surinkti kuo daugiau maisto (popieriaus lapelių, riešutų ar saldainių). Žaidimui prasidėjus kiekvienas žaidėjas gali ieškoti maisto žaidimo teritorijoje, tačiau jį paimti nuo žemės gali tik grupelės vadovas. Kiti žaidėjai maisto paimti negali. Kai kiti žaidėjai suranda maisto, stovėdami šalia turi skleisti sutartą garsą kol ateis vadovas. Kai vadovas paima maistą, galima ieškoti toliau. Komanda, kuri surenka daugiausiai maisto, laimi.



Pučia vėjas

Žaidėjai susėda ratu ištiesų rankų atstumu vienas nuo kito. Vienas žaidėjas stovi rato viduryje. Jis yra "vėjas". Žaidimas prasideda kai "vėjas" sukasi ratu, mojuoja rankomis ir sako "Pučia stiprus vėjas." Tada jis gali nurodyti ką konkrečiai "vėjas" nupučia, pvz. "Stiprus vėjas nupučia visus mėlynakius." Visi žaidėjai su mėlynomis akimis turi atsistoti ir bėgti "vėjo" pūtimo kryptimi bei susirasti laisvą vietą. Taip pat ir "vėjas" tuo metu stengiasi susirasti sau laisvą vietą. Tas, kuris liko be vietos atsisėsti, tampa "vėju".



Silkės dėžutėje

Vienas žaidėjas slepiasi, kiti žaidėjai tuo tarpu kaičiuoja iki 100. Tada visi eina ieškoti pasislėpusio žaidėjo. Kai kuris nors žaidėjas jį suranda, tyliai prisijungia prie pasislėpusiojo. Taip žaidimasi tęsiasi kol visi žaidėjai pasislepia vienoje vietoje lyg silkės dėžutėje. Kai paskutinis žaidėjas suranda pasislėpusius, žaidimas baigiasi.



Šokančios statulos

Žaidėjai užsideda vienkartinius indelius ant galvų ir šoka. Tas, kuris ilgiausiai išlaiko indelį ant galvos - laimi.



Šok kartu

Žaidėjai sėdi ratu, kiekvienas ant savo kėdės. Grojant muzikai viduryje esantis žaidėjas (vadovas) šoka rate. Jis pasirinktinai gali paliesti kitus sėdinčius žaidėjus tardamas: "Šok kartu". Paliestas žaidėjas prisijungia prie šokio. Šokama tol, kol vadovas pasako "Šokis baigėsi". Tada kiekvienas šokęs žaidėjas stengiasi kuo greičiau susirasti sau vietą ir atsisėsti. Be vietos likęs žaidėjas tęsia žaidimą.



Vargšė katytė

Žaidėjai susėda ratu, išskyrus vieną, kuris yra "vargšė katytė". "Vargšė katytė" atsitupia prieš kurį nors žaidėją ir kniaukia. Žaidėjas turi nesišypsodamas glostyti per galvą ir sakyti: "Vargšė katytė, vargšė katytė, vargšė katytė".

Jei glostantis žaidėjas nusišypso, jis tampa vargše katyte, o vargšė katytė sėda į jo vietą. Beje, glostoma katytė gali daryti bet ką - juokingai vaipytis, mėgdžioti katės judesius, keistai murkti, kad tik prajuokintų. Kiti žaidėjai gali juoktis ir taip trukdyti glostančiojo susikaupimą.



Aš keliavau

Žaidėjai susėda ratu. Vadovas vaikšto ratu ir kiekvienam žaidėjui sako: "Tu keliavai. Ką tu vežesi?". Žaidėjai vardija bet kokius daiktus (kiekvienas turi savo žodį atsiminti), pvz.: "Dešros", "katina", "šluotą" ir pan.

Po to, kai žaidėjai pasiūlo po vieną daiktą, vadovas eina ratu ir užduoda kokį nors kitą juokingą klausimą. Žaidėjai privalo nesijuokti, kai vadovas užduoda naują klausimą, o jie turi pasakyti savo ankstesnįjį atsakymą.

Pavyzdžiui, vadovas klausia: "Ant ko tu miegojai?" Atsakymas turėtų būti: "Ant dešros", "ant katino", "ant šluotos". Besijuokiantys žaidėjai iškrenta. Laimi žaidėjas, kuris ilgiausiai išbūna nesijuokęs.



Beždžioniavimas

Tai juokingas žaidimas, bet juoktis neleidžiama. Žaidėjai susėda ratu. Vienas iš jų pradeda žaidimą. Jis pasisuka į kaimyną iš dešinės ir ką nors jam padaro, pvz.: spusteli ranką, sušiaušia plaukus, parodo grimasą ir pan. Jo judesį kaimynas turi pakroti kitam žaidėjui ir t.t. Judesys perduodamas ratu, kol grįžta iki pirmojo žaidėjo. Jei kas nors susijuokia, duoda fantą. Vėliau vyksta fantų išpirkimas atliekant įvairias užduotis.



Hmmm...

Vienam žaidėjui užrišamos akys, jis stovės rato viduryje. Visi kiti žaidėjai susėda glaudžiu ratu. Žaidėjas užrištomis akimis vaikšto ratu ir atsisėda kuriam nors žaidėjui ant kelių, tačiau jokių būdu prie jo neprisiliečia.

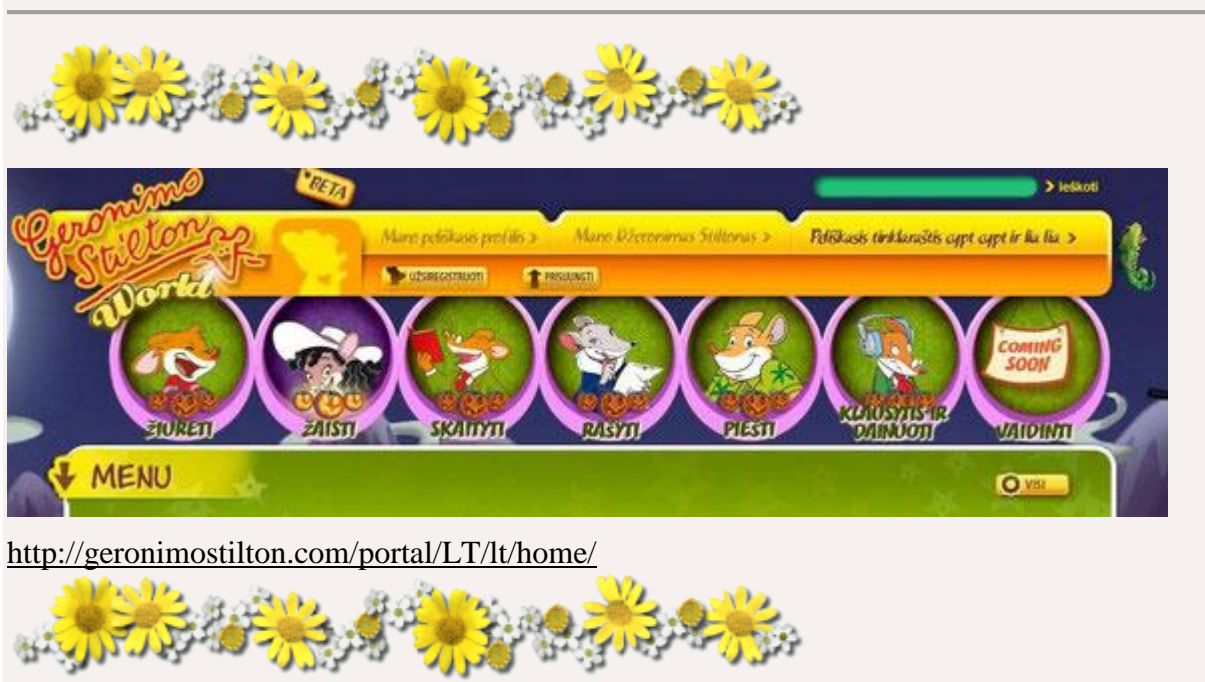
Žaidėjas užrištomis akimis numykia: "Hmmm...". Sėdintis žaidėjas (iškraipydamas ir pakeisdamas savo balsą) atsako: "Hmmm...". Spėjantysis stengiasi atspėti, kam jis sėdi ant kelių. Jei jis nėra įsitikinęs, gali dar kartą numykėti: "Hmmm...", o sėdintis žaidėjas privalo dar kartą atsakyti: "Hmmm...". Spėliotojas gali mykti ir gauti atsakymus tik tris kartus, o po to jau privalo spėti. Jei atspėja, sėdasi į žaidėjo vietą, o žaidėjui užrišamos akys. Jei spėliotojas neatspėja, grįžta į rato vidurį, o žaidimas tęsiasi.



Au au au

Jei žaidžiama kambaryje, reikia patraukti baldus, kad būtų kuo daugiau erdvės. Vienas žaidėjas stovi rato išorėje, o kiti stovi rate maždaug ištiestos rankos atstumu vienas nuo kito. Žaidėjas bėga aplink ratą, paliečia vieną žaidėją ir bėga toliau. Paliestas žaidėjas pradeda bėgti ratą priešinga kryptimi. Kai žaidėjai susitinka, abu turi atsitūpti ir suloti: "Au au au!" Tada abu pakyla ir bėga toliau ankstesne kryptimi. Pirmasis, pribėgęs tuščią vietą, atsistoja į ją, o likęs žaidėjas tęsia žaidimą. Jei tas pats žaidėjas vis lieka už rato daugiau nei tris kartus, parenkamas kitas.

Svetainės, skirtos vaikų laisvalaikiui. Jose rasite pasakų, eilėraščių, mįslių, minklių, dainelių ir visokių kitokių įdomybių.



<http://geronimostilton.com/portal/LT/lt/home/>



<http://pasakukampelis.eu/>



Kas yra Mokinukai.lt?

Dar nežinote kas yra mokomasis portalas vaikams? Kokios Mokinukai.lt galimybės ir ką čia galima išmokti? Pažūrėkite mūsų pristatomąjį filmuką.

Mokinukai.lt - portalas vaikams, siūlo naujovišką mokymosi metodiką, paremtą interaktyviu vaiko ir mokymosi aplinkos sątykiu bei vaizdo ir garso integracija perduodant informaciją. Stebinti paleikis, klausant spalvingų personažų dialogų ir žaidžiant mokomuosius kompiuterinius žaidimus yra veikiami pagrindiniai vaiko pojūčiai (rega, klausia, lytėjimas) bei emocijos, todėl vaikas yra optimaliai (traukiamas į) mokymosi procesą...



Daugiau informacijos skiltyje "Apie"

www.mokinukai.lt



<http://www.zvaigzdele.lt>



FILMUKAI NA PALAUK KEMPINIUKAS TOMAS IR DŽERIS CANDY CANDY SENOJI ANIMACIJA

idy

Candy Candy filmukai

Senas bet labai geras animacinis filmukas serialas Candy Candy apie mergaitę ir jos nepakartojamus nuotykius. Filmukai Candy Candy patiks vaikams ir tėvelams. Linksmo žiūrėjimo!

• Dvi draugės iš pony namų



1 serija

22:05

• Svečiuose pas Mr. Bratoną



2 serija

22:38

• Svajonės kaina



3 serija

22:28

• Susitikimas su princu



4 serija

22:08

<http://www.vaikams.lt>



Pasakos vaikams | Pasakorius.lt

dideliems ir mažiems

 Užsisakyti RSS

[Pirmas puslapis](#) [Apie projektą](#)

<http://www.pasakorius.lt/>



<http://pasakos.org/>





<http://eilerastukaivaikams.blogspot.com/>



Pasakos Vaikams

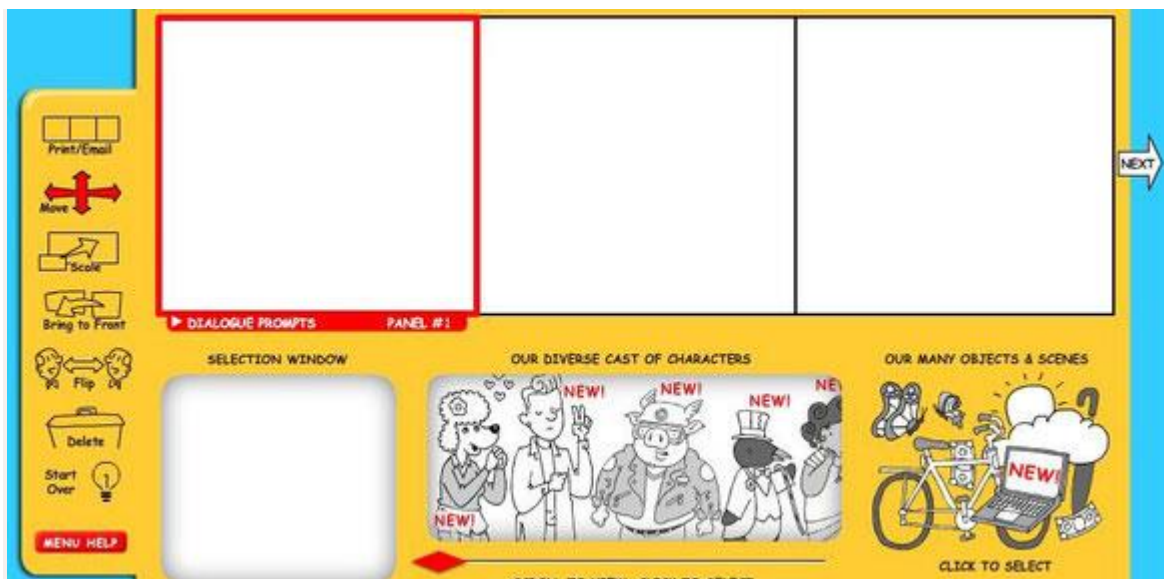


<http://www.eureta.eu/pasakos/>



<http://www.bitute.lt/zaidimai>



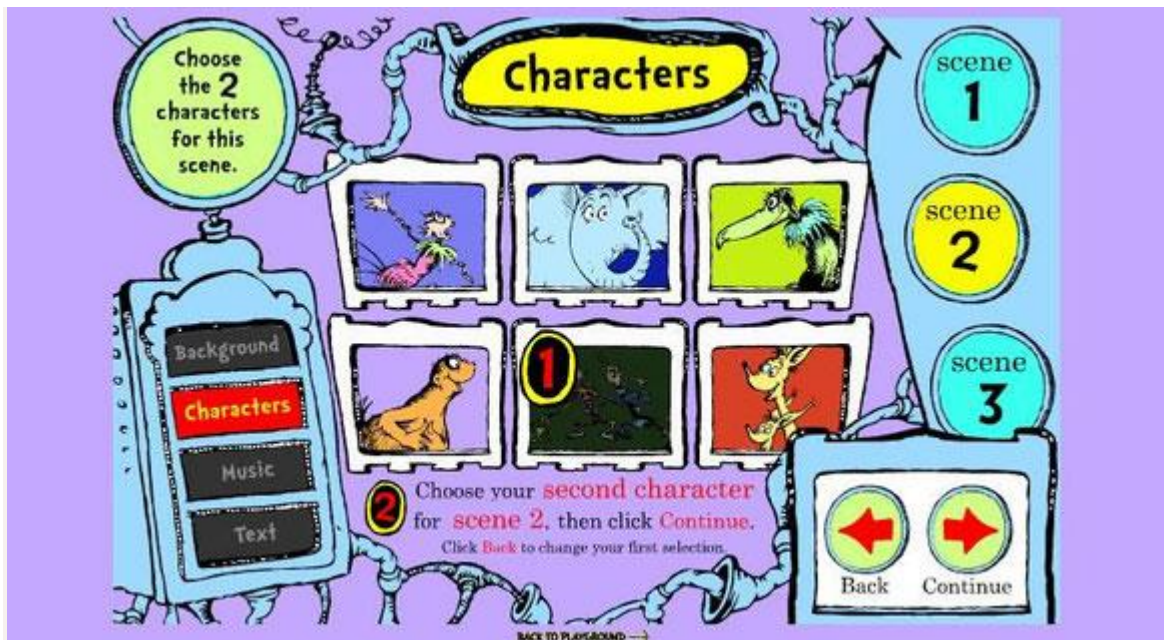


<http://www.makebeliefscomix.com/Comix/> - čia galima susikurti savo komiksą ir jį atsispausdinti.



<http://storybird.com> - čia galima sukurti savo kūrybos gražią, iliustruotą knygelę.





http://www.seussville.com/games_hb/storymaker/story_maker.html - smagus žaidimas "Sukurk savo istoriją".



<http://www.tiputapu.lt/>



<http://www.flintas.lt/#>



<http://www.vaikuradijas.lt/>

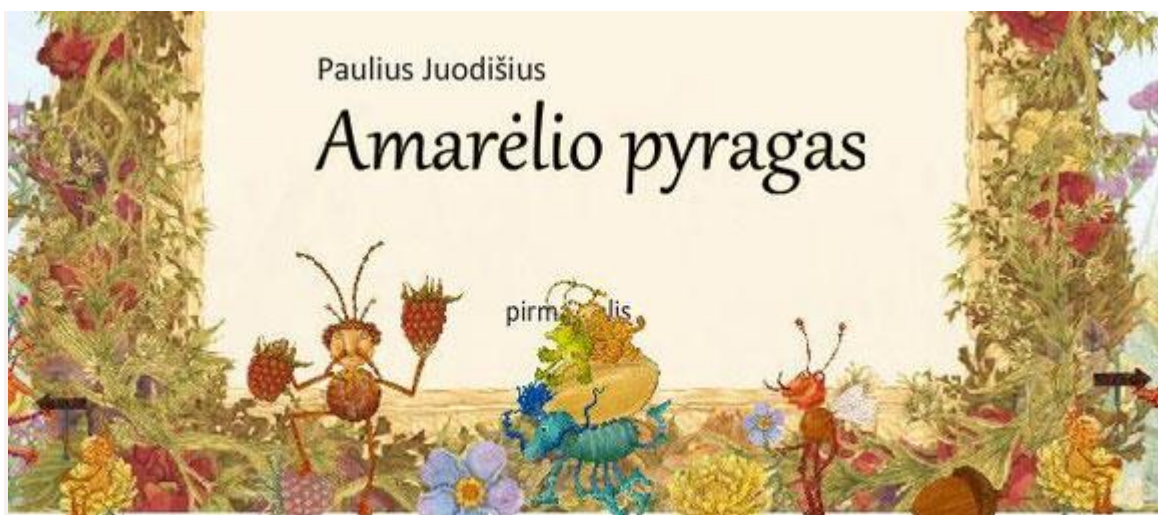


<http://www.zaidimas-issukis.lt/>



<http://elektromagija.lt/>





<http://bumbam.weebly.com/index.html>



Tėvai ir mokytojai

Sijoti draugams

Sužinok savo teises

Vaikų kampelis

ES žaidimai ir viktorinos

ES įvairiausiais būdais stengiasi pasirūpinti, kad visi gyventume geriau, pavyzdžiui: saugo kaimą, užtikrina, kad valgytume sveiką maistą, rūpinasi, kad skambinti telefonu ir siųsti SMS žinutes būtų pigiau, kovoja su nusikalstamumu ir t. t.

Be to, ES stengiasi užtikrinti geresnį gyvenimą vaikams ir jaunimui. Turi žinoti savo teises, ko tikėtis iš supančio pasaulio ir su kuo nesitaikstyti.

Šis ES puslapis skirtas vaikų ir paauglių – vadinasi TAVO – teisėms. Sužinok jas iš žaidimų, vaizdo siužetų ir animacinių filmukų. Be to, pamatysi, į ką gali kreiptis savo šalyje, jei manai, kad su tavimi elgiamasi neteisingai. Tau padės Odis, Ana ir jų draugai.

Apsilankykite

http://europa.eu/kids-corner/index_lt.htm



Mokomės linksmi. Atrandame ir žaidžiame. Pasiūlykite ir jūs įdomių žaidimų.



Mokyti daugybos padės nuotaikingas žaidimas. Šiame žaidime galima pasirinkti skirtingus lygius pagal sudėtingumą, pasimokyti sudaryti daugybos veiksmus ir patikrinti savo gebėjimus.



FREPY žaidimų planeta kviečia vaikus pakeliauti ir linksmai pažaisti. Čia rasite net 24 žaidimus. Spalvingi piešiniai, netikėtos situacijos, nuotaikinga animacija, garso efektai ir kitos įdomybės sudomins ir žadins norą atlikti užduotis.

Šie žaidimai padės gilinti lietuvių kalbos žinias, turtinti žodyną, tobulinti pažinimo procesą ir skaitymo ir pasakojimo įgūdžius.

Smagu žaisti ir tuo pačiu mokytis. Nukeliauti į žaidimų planetą galima čia: **FREPY planeta**



Pasirodė nauja, nemokama edukacinė priemonė (žaidimas) internete „Misija: Pinigai“. Ši edukacinė priemonė gali ne tik padėti atsakyti į iškilusius klausimus, susijusius su taupymu ar išlaidų planavimu, tačiau ir nuosekliai ugdyti finansinio raštingumo žinias. Gebėjimai priimti apgalvotus, pagrįstus sprendimus vartojimo ir finansų srityse bei tinkamai įvertinti būsimus rezultatus yra labai reikšmingi kiekvienam žmogui.

Žaidimas „Misija: Pinigai“ – tai 8 realios, gyvenimiškos situacijos, pavadintos misijomis, kurios padeda išmokti valdyti finansus, sudaryti biudžetą ir taupyti. Kiekvienoje misijoje sutinkamas herojus siekia įgyvendinti savo svajonę – toks siužetas skatina mokinių įsitraukimą ir dėmesingumą, atliekant matematiniais bei finansiniais gebėjimais pagrįstas užduotis. Edukacinis žaidimas yra orientuotas į matematinių ir finansinių gebėjimų ugdymą, priklausomai nuo mokinių amžiaus.

Žaidime taip pat galima išbandyti sukauptas teorines žinias praktiškai. Vienoje iš žaidimo dalių, pavadintoje „Tikras planas“, galimai kurti savo projektus ir taip tobulinti finansų valdymo įgūdžius.

Žaidimas sudarytas iš įvairaus sudėtingumo užduočių skirtingoms amžiaus grupėms

Prisijungti prie žaidimo galima čia: "[Misija: Pinigai](#)"



"Liema ir padamuku planetos" - tai šiuolaikiška interaktyvi kompiuterinė/skaitmeninė mokymosi priemonė, skirta pradinių klasių mokiniams. Pabandykite apsilankyti šiose planetose. Čia laukia daug smagių akimirų. Čia ne tik linksmai pažaisite, bet ir daug ko išmoksitė.



Neturi namie nei šuniuko, nei kačiuko? Ne bėda! Spausk ant paveikslėlio, pasirink augintinį ir rūpinkis juo. Augintinį galėsi maitinti, žaisti su juo ir patirti daug smagių emocijų. **Pabandyk!**



Spauskite ant paveikslėlio ir pateksite į žaidimą.

Internetinis žaidimas **„Irmos ir Jurgio nuotykių internete“**. Jis skirtas 8-11 metų amžiaus vaikams. Žaiskite, keliaukite interneto labirintais, mokykitės ir mokykite kitus!



Spauskite ant paveikslėlio ir pateksite į žaidimą.

Žaidimas „**PAŽINK SENĄJĄ LIETUVOS MIESTELĮ**“. Ši programa - žaidimas apima visą per pastaruosius metus pastatyto muziejaus miestelio (Rumšiškių) teritoriją ir joje esančius pastatus bei ekspozicijas. Žemėlapis yra interaktyvus, tad žaidėjas, aktyvavęs objektą, turi galimybę pamatyti papildomą informaciją – tekstus lietuvių ir anglų kalbomis, atlikti žaidybinį veiksma – atsakyti į klausimus, susijusius su Lietuvos istorija ir kultūra.



Spauskite ant paveikslėlio ir pateksite į žaidimą.

Jūros garsai, smėlėta pakrantė ir saulė! Mažoje vandenyno saloje atsirado senovės civilizacija. Jums valdant prasideda turtų ir atradimų era. Sveiki atvykę į Ikariam. Pastatykite savo miestą ir atraskite antikinį pasaulį: <http://lt.ikariam.com/>



Spauskite ant paveikslėlio ir žaiskite.

Dar vienas dėmesio vertas žaidimas - nemokamas internetinis žaidimas visai šeimai “Free Realms”. Tai labai sparčiai visame pasaulyje populiarėjantis žaidimas. Jis startavo balandžio mėnesį, o jau dabar jį žaidžia per 3 milijonus žaidėjų. Nieko keisto. Tai visai šeimai skirtas žaidimas. Net ne žaidimas, o virtualus pramogų pasaulis. Jis patiks ir tėvams, ir vaikams, ir berniukams, ir mergaitėms. Žaidimas nukels į trimatį “fantasy” stiliaus didžiulį pasaulį, kuriame susikursite savo herojų ir galėsite veikti, ką tik norite. Galima kautis su kitais, sudalyvauti lenktynėse, žaisti šachmatais, mini žaidimus, o jei norėsite – galėsite spręsti galvosūkius ar net gaminti maistą.



Spausk ant paveikslėlio ir keliauk į "Neklaužadų namą".

Pramogauk "Neklaužadų name".

Vaikai „Neklaužadų name” nežino saugaus elgesio su elektra taisyklių. Jie labai neatsargūs ir žaisdami lengvai gali susižeisti. Apsaugok neklauzadas nuo name tykančių elektros pavojų. Spragtelk pele pavojingoje situacijoje atidūrusį vaiką, kad šis tuoj pat būtų sudrausmintas. Nepamiršk – gerų vaikų drausminti negalima!

Čia rasite ir kitų žaidimų.



Spauskite ant paveikslėlio ir žaiskite.

Tai yra daugelio žaidėjų žaidimas "Mano daržas" interneto naršyklėje: <http://darzas.site1.lt/index.php>. Žaidimo pradžioje gausi savo asmeninį sklypą, kuriame auginsi įvairius augalus. Tai nėra taip paprasta, kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio. Augalus reikės laistyti, ravėti, laiku nuskinti. O kur dar nesąžiningi kaimynai, kurie, vos tau palikus sklypą, ropšis per tvorą, taikydami nugvelbti tavo derlių.

Čia būk visada pasiruošęs...



Spauskite ant paveikslėlio ir lenktyniaukite.

Dalyvaukite **dalybos ralio** varžybose ir pasistenkite varžybas laimėti:

http://www.arcademicskillbuilders.com/games/drag_race/drag_race.html



Nežinote, kaip atrodo bėras arklys ar deglas paršelis? Negalėtumėte paaiškinti, ką reiškia žodis *keršas*? Tada šis žaidimas – kaip tik Jums. Spauskite ant paveikslėlio ir žaiskite.



Spauskite ant paveiksluko ir būsite perkelti į žaidimą.

Pinigėnai - specialus žaidimas, skirtas 8–9 metų amžiaus vaikams, kuris padeda sužinoti apie finansų tvarkymą gyvenimiškose situacijose. Pavyzdžiui, reikia priimti sprendimus, kurie nulems metinę finansinę situaciją.

Tad leiskitės į smagią atradimų kelionę ir daugiau sužinokite apie pinigus!

Svetainėje www.pinigenai.lt galėsite pamatyti daugybę vietų ir išbandyti įvairių žaidimų:

- Obelų sode galima užsidirbti pinigų renkant obuolius ir parduodant obuolių sultis;
- Pašte galima užsidirbti pinigų rūšiuojant siuntinius pagal jų vertę;
- Miesto vartai – vieta, kur galima užsidirbti pinigų padedant nudažyti vartus pasirinktomis spalvomis;
- Agotos parduotuvėje vaikas gali pirkti daiktus savo kambariui ar personažui;
- .
- Norų ašotėlyje galima laikyti daiktus, kuriuos norėsite vėliau nusipirkti;

„Pinigėnuose“ taip pat yra speciali pramogų zona – Laiko mašina. Ten galite:

Keliauti į senovės Romą ir atlikti tam tikrą užduotį – pastatyti pastatą, pavyzdžiui, Koliziejų;

Keliauti į senovės Egiptą ir padėti nudažyti bei išpuošti kambarį Cheopso piramidėje;

Keliauti į viduramžius ir išbandyti šaudymą iš lanko;

Keliauti į dinosauro laikus ir ieškoti po žeme paslėptų dinosauro kiaušinių.

Tam, kad galėtų juos paimti, vaikas turės surinkti širdeles, stumdyti riedulius ir stengtis išvengti pavojingų padarų.

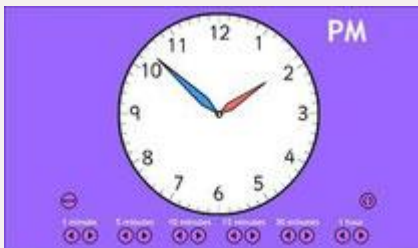
Išėjus iš www.pinigenai.lt, visi pinigai ir pirkti ar gauti daiktai yra automatiškai išsaugomi iki kito apsilankymo.

Tam, kad galėtumėte įeiti į www.pinigenai.lt svetainę, reikia, kad kompiuteryje būtų įdiegta Flash programa. Ši programa įdiegta daugumoje naujų kompiuterių, tačiau ją taip pat galite nemokamai parsisiųsti ir įdiegti spustelėję šią nuorodą:

http://www.adobe.com/shockwave/download/download.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash



Kengūros treniruočių lauką galite rasti čia: <http://mkp.emokykla.lt/kengura/>



Mokomasis tinklalapis, kuris padės pažinti valandas:
<http://resources.oswego.org/games/ClassClock/clockres.html>



Paprastosios trupmenos:
http://www.sheppardsoftware.com/mathgames/fractions/memory_fractions1.htm



Žaidžiame ir mokomės daugybos lentelės:
<http://www.multiplication.com/flashgames/PenguinJump.htm>



Mokomoji svetainė, kurioje galima atlikti rašybos, kalbos kultūros testus: <http://www.klaidutis.lt/?module=rasyba>

Žaidimas Matematika yra skirtas pradinių klasių mokiniams. Jame jūs galėsite atlikinėti du skirtingus matematinius veiksmus: SUDĖTĮ ir ATIMTĮ.

Žaidimo valdymas:

Rašiklį valdykite PELYTE. Suskaičiavę jums duotą užduotį dešinėje pusėje raskite atsakymą ir jį paspauskite. Tada paspauskite kairiajame kampe esantį mygtuką "NEW PROBLEM". Viršuje galite pakeisti veiksmus iš sudeties į atimtį ir atvirkščiai.

Tautosakos (ir ne tik) lobynas internete



Norėdami atidaryti spauskite ant paveiksluko.

Kartu su vaikais atverkime mūsų liaudies išminties kraitelę, skaitykime pasakas, minkime mįsles, išmokime eilėraščių, skaičiuočių, pasižiūrėkime mielos senosios animacijos filmukų, paklauskime dainelių.

plačiau

Elektroniniai laikraštukai



Norėdami atidaryti spauskite ant paveiksluko.

Atsivertę virtualius žurnaliukus, vaikai susipažins su naujausiomis knygelėmis, sužinos, kas rašoma vaikiškuose leidiniuose, atras skaitymo malonumą. Apsilankykime istorijų apie pelytę Smailytę kūrėjų, leidyklos "Nieko rimto", žurnalų vaikams "Bitutė", "Flintas", "Lututė", projekto "Skaityk, laisvėk, tobulėk", kai kurių Lietuvos bibliotekų svetainėse.

plačiau

Knygos internete



Kartu su vaikais susitikime su šauniais mėgstamų knygelių herojais, skaitykime visiems žinomas A. de Sent Egziuperi "Mažasis princas", E.Milno "Mikė Pūkuotukas", Janošo "Panama yra graži", R.Kozlovo "Ežiukas rūke" ir kitas virtualias knygeles.

plačiau

Kalbos žaidimai vaikams



Norėdami atidaryti spauskite ant paveiksluko.

Mielai žaisdami kompiuterinius žaidimus, vaikai tarsi savaime lavins įvairius kalbos gebėjimus. Žaisdami "Gaidelį" - mokysis garsinės analizės, raidžių pažinimo, "Gyvūnų spalvos" - įsisavins rečiau vartojamus spalvų pavadinimus, "Žodžių krepšinį" - mokysis įvardinti paveikslėlių pavadinimus, "Frepų" ar "Sebran" lavins įvairius 4-8 metų vaikų kalbinius gebėjimus.

plačiau

Interaktyvios "Peliukų" pamokėlės



Norėdami atidaryti spauskite ant paveiksliuko.

Projekto „Mokymo inovacijų taikymo infrastruktūros kūrimas siekiant plėtoti netradicinio ugdymo formų įvairovę“ metu 15-os Lietuvos mokyklų mokytojai kūrė pamokas, skirtas naudoti su MS Mouse Mischief įrankiu. Projekto svetainėje patalpinta virš 100 interaktyvių priemonių, lavinančių įvairius mokinių kalbinius gebėjimus.

plačiau

Džeronimo Stiltono svetainė



Norėdami atidaryti spauskite ant paveiksliuko.

Vaikų pamėgtas personažas Džeronimas Stiltonas savo "Peliškame tinklaraštyje" cyp cyp ir lia lia" kviečia mokinius skaityti apie jį istorijas, kurti straipsnį laikraščiu, žiūrėti filmukus, klausyti ir dainuoti, žaisti žaidimus.

Liema ir Padamukų planetos



Norėdami atidaryti spauskite ant paveiksliuko.

Naujoji kompiuterinė priemonė "Liema ir Padamukų planetos" pradžiugino pradinių klasių mokinius ir jų mokytojus. Lietuviškos programos kūrėjai kviečia vaikus susipažinti su Padamukų planetų gyventojais - išmintingaisiais Padamukais ir padėti jiems susigrąžinti klastingojo Makaulės pagrobtas žinias ir išmintį.

plačiau

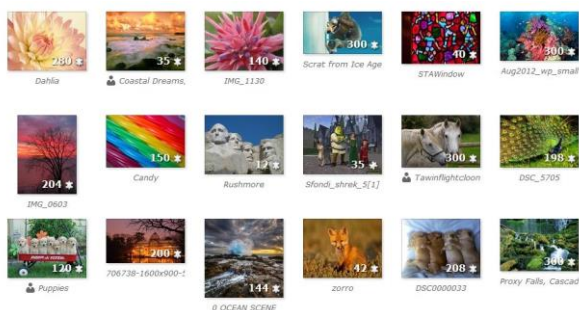
Dėlionių planeta

Dėlionių planeta

Norėdami atidaryti spauskite ant paveiksluko.



Jei mėgsti dėlionės - šis puslapis tau! Čia gali ne tik rinktis paveikslėlius, detalių skaičių, bet susikurti delionę iš savų nuotraukų ar paveikslėlių.



Norėdami kurti savas dėlionės, rinkitės skirtuką "Create", įkelkite paveiksluką iš savo kompiuterio, pasirinkite detalių formą, skaičių.