BELEDUC LAVINAMOJI PRIEMONĖ - ATMINTIES IR KALBOS LAVINIMO ŽAIDIMAS RASK MONTĮ



35,95€

Su žaidimu Rask Montį galima žaisti atminties ir kalbos lavinimo žaidimus. Puiki priemonė logopedo darbui su vaikais.

https://youtu.be/7_0fixocsHU

SKU: 4014888224119-2176 | **Categories:** Atmintis, dėmesys, mąstymas, Beleduc, Dvikalbiams vaikučiams, Kompetencijų ugdymas, Logopediniai žaislai, Stalo žaidimai, Vaikų psichologija ir pedagogika | **Tag:** Eduko

GALLERY IMAGES





PRODUCT DESCRIPTION

Su žaidimu Rask Montį galima žaisti atminties ir kalbos lavinimo žaidimus. Puiki priemonė logopedo darbui su vaikais.

Žaidimo sudėtis:

- 1 kačiukas
- 1 lovytė
- 1 pagalvėlė
- 1 antklodė
- 1 medinė lentelė - pagrindas
- 34 užduočių kortelės
- 1 kauliukas su simboliais

Žaisti gali 2-5 asmenys

Žaidimas skirtas vaikams nuo 4 metų amžiaus

Trumpos žaidimo taisyklės

Ant kortelių su paveikslėliais pavaizdotos įvairios vietos, kur gali slėptis katinas Montis. Pavyzdžiui, ant lovos, prie jos, už lovos ar po ja. Žaidėjui trumpam parodoma kortelė, o jis turi atsiminti, kur kortelėje buvo pavaizduotas katinas Montis. Po to žaidėjas turi parodyti (sudėlioti atitinkamą kompoziciją) arba papasakoti, ką matė kortelėje.

Pasiruošimas žaidimui

Padėti žaidimo lentelę stalo viduryje. Ant žaidimo lentelės padėtike lovytę, pagalvėlę, antklodę ir katiną. Sumaišykite 34 korteles su paveikslėliais ir padėkite jas užverstas šalia žaidimo lentelės. Žaidžiant žaidimo variante (vaikams nuo 5 metų) naudosime ir kauliuką su simboliais.

Kas paskutinis glostė tikrą katiną arba yra mažiausias – pradeda žaidimą.

Žaidimo variantas vaikams nuo 4 metų amžiaus

Vaikai iš eilės traukia korteles su paveikslėliais. Žaidėjas atverčia ir žiūri į nustatytą laiką į kortelę. Kai laikas baigiasi, žaidėjas užverčia kortelę. Žaidėjas turi atsiminti kas buvo pavaizduota kortelėje. Jei žaidėjas atsako teisingai – jis pasilieka atitinkamą kortelę, jei ne – grąžina kortelę į bendrą krūvelę. Kad būtų lengviau žaidime, prieš žaidimą žaidėjai gali pasitreniruoti pasakoti ką mato kiekvienoje kortelėje.

Žaidimo variantas vaikams nuo 5 metų amžiaus

Pirmas žaidėjas meta kauliuką su simboliais ir, vykdydamas kauliuku išmestą komandą, pradeda žaidimą. Kiti žaidėjai meta kauliuką iš eilės, pagal laikrodžio rodyklę.

Jei iškrenta:

- **Lovelė:** Žaidėjas paima žaidimo pagrindą, ant kurio yra lovelė, katinas, antklodė, pagalvė ir pastato jį priešais save. Kitas žaidėjas, esantis iš kairės, paima kortelę su paveikslėliais ir parodo ją žaidėjui. Tada žaidėjas iš kairės du kartus lėtai pasako: „Kur mūsų Montis?“ ir padeda užverstą kortelę ant stalo. Žaidėjas turi atsiminti, kas buvo pavaizduota ant kortelės ir sudeda iš turimų žaidimo elementų atitinkamą kompoziciją. Tada atverčiama ką tik užversta kortelė pasitikrinimui. Jei sudėta kompozicija sutampa su paveikslėliu, žaidėjas pasilieka kortelę, jei ne – kortelė grąžinama į bendrą kortelių krūvelę.
- **Kojomis į viršų stovintis žmogeliukas**: viskas atliekama taip pat kaip su išmestu simboliu „Lovelė“, tačiau kairėje sėdintis žaidėjas rodo kortelę su paveikslėliu apverstą aukštyn kojom.
- **Burna**: atitinkamos kompozicijos sudėjimui žaidėjas gali pasirinkti bet kurį kitą žaidėją. Išmetęs šį simbolį žaidėjas paima kortelę ir ją atverčia sau taip, kad nei vienas kitas žaidėjas jos nematytų. Visi kiti žaidėjai lėtai du kartus paklausia: „Kur yra mūsų Montis?“. Tada atverstą kortelę reikia užversti ir padėti ant stalo. Dabar žaidėjas iš atminties turi papasakoti pasirinktam žaidėjui, kur buvo pavaizduotas katinas Montis. Kad būtų lengviau, pasakojantis žaidėjas gali atsistoti už dėliojančio žaidėjo nugaros. Kai jau sudėliota kompozicija, atverčiama kortelė ir patikrinama, ar visi kompozicijos elementai savo vietose. Jei kompozicija sudėta teisingai –

žaidėjas pasilieka sau kortelę, jei ne – padeda atgal į krūvelę.**Žaidimo pabaiga**

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris pirmas surenka keturias korteles. Jei žaidėjų žaidime yra penki – laimi tas žaidėjas, kuris surenka pirmas tris korteles.

Lavinama:

- **Kalba.** Tiek aplinkoje, kurioje skatinama kalbėti, tiek bendraujant su suaugusiais vaikai vysto savo kalbą bei plečia savo naudojamą žodyną. Simbolių, raidžių ir figūrų pažinimas – tai pagrindas tolesniam kalbos ir mąstymo vystymuisi.
- **Kūno pažinimas.** Liesdami ir jausdami vaikai mokosi suvokti ir klasifikuoti paviršius ir formas. Sąmoningas raumenų darbas ir tikslinių užduočių atlikimas padeda vystyti vaiko motorikos sistemą. Taip pat skatinamas savo kūno, higienos, mitybos suvokimas.
- **Socialiniai ryšiai.** Socialiniai ryšiai yra viso mokymosi proceso pagrindas. Vaikai susipažįsta su visuomenėje nusigulėjusiomis elgesio normomis ir taisyklėmis, mokosi pažinti save kaip individą, mokosi bendrauti su aplinkiniais, pažinti ir valdyti savo skirtingas emocijas.

Gamontojas BELEDUC

Ši prekė pažymėta CE ženklu

1