

BELEDUC LAVINAMOJI PRIEMONĖ - ŽAIDIMAS SKAITYK MANO MINTIS

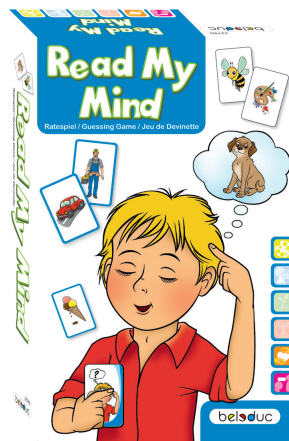


15,95€

Įsivaizduok, kad gali skaityti žmonių mintis ... Susikoncentruok, klausk teisingus klausimus ir tau pavyks. Gerai pagalvojus, išmintingai paklausus ir taikant asociacijas vaikai galės atspėti įvairius gyvūnus, žmones, transportą ... ir daug daugiau.

SKU: 4014888227400-1032 | **Categories:** [Atmintis, dėmesys, mąstymas](#), [Dovanos iki 15 EUR](#), [Emocinis intelektas](#), [Gimtadieniui, šventėms](#), [Stalo žaidimai](#), [Vaidmeniniai žaidimai](#), [Vaidmeniniai žaidimai](#), [teatras](#), [Žaidimai kartu](#), [Žaislai 10+ vaikams ir suaugusiems](#), [Žaislai 5-7 m. vaikui](#), [Žaislai pradinukams](#) | **Tag:** [Eduko](#)

GALLERY IMAGES



PRODUCT DESCRIPTION

Žaidimo sudėtis:

- 40 kortelių su rėmeliu
- 40 korterlių minčių skaitymui
- dėžutės matmenys: 180x110x35 mm

Žaidimas skirtas vaikams nuo 5 metų amžiaus

Gali žaisti 2-6 žaidėjai

Preliminari žaidimo trukmė: 10 min.

Įsivaizduok, kad gali skaityti žmonių mintis ... Susikoncentruok, klausk teisingus klausimus ir tau pavyks. Gerai pagalvojus, išmintingai paklausus ir taikant asociacijas vaikai galės atspėti įvairius gyvūnus, žmones, transportą ... ir daug daugiau.

Pasiruošimas žaidimui.

Kortelės su įrėmintais motyvais išdėliojamos ant stalo taip, kad visi žaidėjai jas gerai matytų (atverstos). Kitos kortelės padedamos ant stalo krūvelėje – užverstos.

Žaidimo eiga.

Žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Jausias žaidėjas pradeda. Jis paima užverstą kortelę iš krūvelės, pažiūri kas joje pavaizduota, tačiau nerodo turinio kitiems žaidėjams. Kortelėse ant stalo ir kortelėse krūvelėje motyvai sutampa. Dabar kiti žaidėjai užduoda sumanius klausimus, norėdami išsiaiškinti su koku motyvu žaidėjas laiko kortelę savo rankoje. Žaidėjas gali atsakyti į klausimus tik naudodamas „taip“ ir „ne“ žodelius. Klausimai žaidėjui užduodami po vieną, nesvarbu koku eiliškumu. Kai vienas beklaušiantis žaidėjas nusprendžia, kad jis jau žino teisingą motyvą, jis paima nuo stalo kortelę su tuo motyvu. Nuo tada daugiau klausinėti žaidėjo nebegalima. Jei pasirodo, kad paimta kortelė su motyvu yra teisinga, žaidėjas (atspėjęs motyvą) pasilieka tą kortelę sau. Atitinkamai, išimama iš žaidimo kortelė, kuri buvo paimta iš krūvelės. Tomet kitas žaidėjas ima iš krūvelės kortelę ir žaidimas tęsiasi. Jei visgi spėjimas nebuvo taiklus, paimta kortelė nuo stalo su įrėmintu motyvu padedama atgal ir toliau pratęsimas klausinėjimas.

Žaidimo pabaiga.

Žaidimo nugalėtojas – tas žaidėjas, kuris pirmas surenka tris korteles su įrėmintu motyvu.

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.
- **Kūrybiškumas.** Per skirtingas išraiškos formas (piešimą, lipdymą, eksperimentavimą, grojimą ir kitas panašias priemones) vaikai pažįsta ir supranta juos supantį pasaulį. Taip vaikai įgyja pirmąją patirtį ir svarbius asmeninius patirimus.
- **Socialiniai ryšiai.** Socialiniai ryšiai yra viso mokymosi proceso pagrindas. Vaikai susipažįsta su visuomenėje nusigulėjusiomis elgesio normomis ir taisyklėmis, mokosi pažinti save kaip

individa, mokosi bendrauti su aplinkiniais, pažinti ir valdyti savo skirtingas emocijas.

1

