

LAVINAMOJI PRIEMONĖ - ŽAIDIMAS MAŽAS MIESTELIS - BELEDUC



65,99€

Žiurkės turi palikti miestelį ir kiekvienas žiurkių gaudytojas pradeda savo darbą iš skirtingų miestelio kampelių. Netgi kai jau galvoji, kad esi beveik pasiekęs savo tikslą, žiurkės gali pakeisti savo būvimo vietą ar katės gali atvyti žiurkes atgal į miestelį. Tik tas, kuriam pavyks sučiupti visas žiurkes ir išvyti jas iš miestelio, taps nugalėtoju.

SKU: 4014888226007-1807 | **Categories:** [Beleduc](#), [Dovanų idėjos](#), [Mediniai žaislai](#), [Stalo žaidimai](#), [Žaidimai kartu](#), [Žaislai 10+ vaikams ir suaugusiems](#), [Žaislai 3-5 m. vaikui](#), [Žaislai 5-7 m. vaikui](#), [Žaislai pagal amžių](#), [Žaislai pradinukams](#) | **Tag:** [Eduko](#)

GALLERY IMAGES



PRODUCT DESCRIPTION

Žiurkės turi palikti miestelį ir kiekvienas žiurkių gaudytojas pradeda savo darbą iš skirtingų miestelio kampelių. Netgi kai jau galvoji, kad esi beveik pasiekęs savo tikslą, žiurkės gali pakeisti savo būvimo vietą ar katės gali atvyti žiurkes atgal į miestelį. Tik tas, kuriam pavyks sučiupti visas žiurkes ir išvyti jas iš miestelio, taps nugalėtoju.

Pasiruošimas žaidimui

Padėkite žaidimo lentą į stalo vidurį ir pastatykite kiekviename kampe po žiurkių gaudytoją. Kiekvienas žaidėjas gauna po šešias korteles, su vienodos spalvos nugarėlėmis, sutampančiomis su pradžios spalva. Visi žaidėjai atverčia po vieną viršutinę kortelę. Paruošiamas metimo kauliukas žaidimui.

Žaidimas

Kiekvienas žaidėjas mato, ką rodo jo atversta viršutinė kortelė. Žaidėjo tikslas - užėti ant lentoje esančio langelio su žiurke, prie kurio yra tokia pati spalva, kaip ant jo atverstos kortelės. Kai tai pavyksta padaryti, atversta kortelė paimama ir padedama į atskirą krūvelę. Atverčiama nauja kortelė.

Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą.

Žaidėjai eina žaidimo lenta pagal kauliuko išmestą žingsnių skaičių. Ėjimo kryptį pasirenka pats žaidėjas. Ėjimo kryptį galima keisti tik kitame ėjime (t.y. vieno ėjimo metu negalima eiti kelis žingsnius pirmyn, ir po to – atgal).

Jei žaidėjas kauliuku išmeta "katiną", žaidimo lentos viršutinė dalis pasukama 90 laipsnių kampu, pagal laikrodžio rodykę.

Ant vieno langelio gali stovėti tik viena figūrėlė. Jei langelis užimtas kito žaidėjo figūrėlės, žaidėjas gali pastatyti savo figūrėlę sekančiame langelyje.

Jei žaidėjo figūrėlė sustoja ant langelio su žiurke prie sūrio, žaidėjo atversta kortelė padedama į krūvelę, nepriklausmai nuo kortelėje esančios spalvos.

Jei žaidėjo figūrėlė sustoja ant langelio su žiurke prie kitos spalvos nei atverstos kortelės spalva, žaidimas tiesiog - tęsiamas toliau.

Žaidimo pabaiga

Laimi tas žaidėjas, kuris pirmas sugauna visas žiurkes ir grįžta į savo namus. Namų langelį turi pasiekti tiksliai.

Žaidimo sudėtis:

- 1 besisukanti žaidimo lenta 37,5x37,5 cm
 - 4 figūrėlės
 - 1 kauliukas
 - 24 kortelės

Žaisti gali 2-4 asmenys

Žaidimas skirtas vaikams nuo 4 metų amžiaus

Lavinama:

- **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.
- **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.

- **Skaičiavimo įgūdžiai.** Vaikai žaisdami su įprastais jo aplinkai daiktais pažįsta tokias charakteristikas kaip forma, svoris, tūris. Vaikai įgyja supratimą apie kiekį ir skaičius, susipažįsta su skaičiavimo ir geometrijos pagrindais, supranta laiko ir erdvės sąvokas, jas išmoksta klasifikuoti.

1

