

Mano pirmasis kelionių rinkinys

Šį kelionių rinkinį 4–6 metų vaikams sudaro 16 kortelių, pritaikytų 7 žaidimams. Galite pasiimti visą dėžutę arba atrinkti medžiagas, kurios, jūsų nuomone, labiausiai tiks tai aplinkai, į kurią vykstate. Visus žaidimus galima naudoti atskirai, leidžiant vaikui pasirinkti tuo metu labiausiai dominantį. Iš pradžių būtų naudinga kartu su vaiku apžvelgti visus žaidimus, apžiūrėti priemones. Vėliau vaikai galės rinktis užsiėmimus savarankiškai.

Žaidimai

1. Tangramas (1 kortelė)

Pirmasis žaidimas rinkinyje – tangramas. Tai Rytų kultūrose populiarus žaidimas, sudarytas iš geometrinių detalių, iš kurių galima sudėlioti įvairias formas. Čia yra penki trikampiai, lygiagretainis ir kvadratas, kuriuos sudėjus skirtingais būdais galima suformuoti katę, šunį, namą ir daugybę kitų dalykų. Pateikiami pavyzdiniai piešiniai su galimomis formomis.

Tangramas yra kompleksinis žaidimas, lavinantis vaizdinius erdvinius, vaizdinius konstrukcinius ir objekto sukimo mintyse įgūdžius.

Bandydami ir klysdami, detales sukdami tai vienaip, tai kitaip, vaikai randa būdą sudėlioti pa-vaizduotą figūrą.

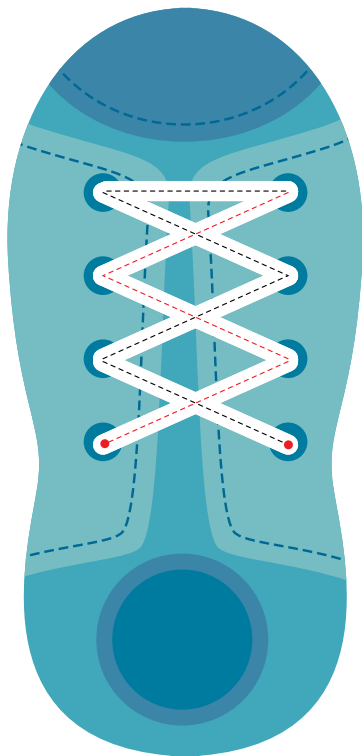
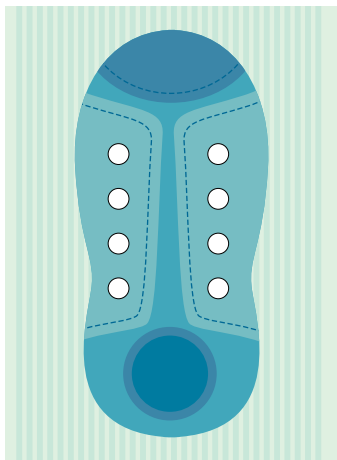






2. Batų varstymas (1 kortelė)

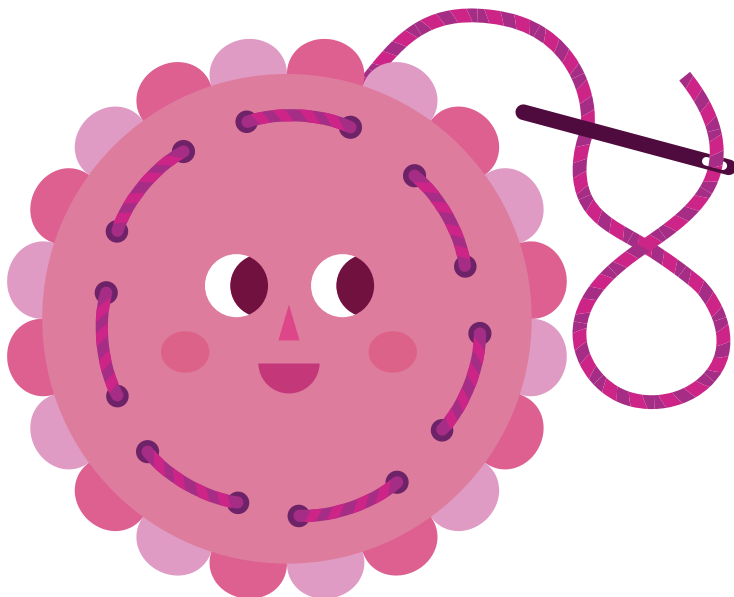
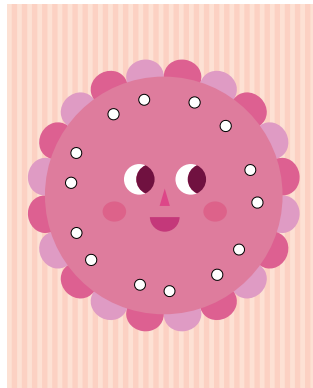
Antrajame žaidime rasite bato formos kortelę, kurią galima naudoti mokantis rišti batus. Tai gana sudėtingas užsiėmimas, kurį siūlytume praktikuoti atskirais etapais. Tikslas – išmokti įverti ir ištraukti raištelį pro skylutę, lavinant rankų judesius. Pirmiausia galima pasiūlyti vaikams batą kortelėje ir paskatinti praktikuotis įverti ir išverti raištelį pro skylutes. Kai įvaldys šį veiksmą, galima pereiti prie kito etapo – suvarstyti batą.



Paskutinis žingsnis – mokymasis užrišti mazgą ir suformuoti kilpas. Kaip matote, su šia kortele galima atlikti daug veiksmų!

3. Gėlės dygsniavimas (1 kortelė)

Šioje kortelėje taip pat yra varstoma detalė. Šįkart tai apvali rausva gėlė su skylutėmis, pro kurias galima verti raištelį. Varstymas pro skylutes padeda lavinti smulkiosios motorikos įgūdžius, tarsi siuvinėjant gėlės kraštą. Tai labai įtraukiantis užsiėmimas, lavinantis vaizdinius motorinius įgūdžius ir akių bei rankų koordinaciją. Šiai veiklai reikia didelio susikaupimo, kad pavyktų atlikti labai subtilius judesius.



4. Dėlionės (2 kortelės)

Dviejose spalvotose dėlionėse pavaizduoti mieli gyvūnai: tarp žuvų plaukiojantis vėžlys ir rudeniškų lapų apsuptas paukštis. Dėlionės kortelėse padalintos į atskiras dalis. Vėžlio kortelėje yra septynios mėlynos dalys suapvalintais kraštais, paukščio – penkios žalios stačiakampio formos dalys. Vaikas gali išimti atskiras dalis, o po to sudėti tinkama tvarka, kad vėl pamatytų piešinėlį. Forma ir spalva – užuominos, kuriam piešinėliui dalys priklauso. Dėliojant šias dėliones iškart matyti, ar detalė įdėta į reikiamą vietą, todėl vaikas, sudėjęs visas dalis, gali pasižiūrėti į piešinėlį ir nuspręsti, ar kurias nors reikia perkelti.

