

Žaidimas „GRIOVIKAI“

ŽAIDIMAS LAVINA PASTABUMĄ, GREITUMĄ.

PRIEMONĖS: bokšteliai.

- Žaidėjai suskirstomi į dvi komandas;
- Po signalo viena komanda griaua bokštelių, kita turi pastatyti;
- Laimi komanda kurių bokštelių lieka daugiau (stovinčių ar nugriautų).

ŽAIDIMAS „VORATINKLIS“ I

ŽAIDIMAS LAVINA DĖMESINGUMĄ, KŪNO PUSIAUSVYRĄ

VIETA: didesnė patalpa arba kambarys

PRIEMONĖS:

- įvairių spalvų storesni siūlai (mezgimo);
- žirklys;
- šaukštai (tiek, kiek yra žaidėjų);
- bulvės (kiek yra žaidėjų);

ŽAIDIMO APRAŠYMAS:

Siūlai išraizgomi kabinant už baldų po visą kambarį. Aukštis, kad vaikai galėtų perlipti.

Žaidėjai sustoja į vieną eilę, prie voratinklio pradžios. Duodamas startas ir vaikai pradeda lipti per voratinklį. Žaidimo tikslas pereiti voratinklį ir pernešti bulvę jos nepametus. Vaikui kuriam iškrito bulvė iškrenta iš žaidimo. Laimi tie vaikai kurie saugiai pernešė bulvę ir perėjo voratinklį.

Žaidimas „AKLAS KELEIVIS“

PRIEMONĖS: stoveliai.

Žaidimas lavina vaikų orientaciją, dėmesingumą. Vyrauja komandinė veikla. Vartojamos sąvokos kairėn, dešinėn, pirmyn, atgal.

- Bokšteliai išdėliojami aikštelėje;
- Vienam žaidėjui užrišamos akys;
- Komandai sakant ėjimo kryptį žaidėjas turi įveikti atstumą nenuversdamas bokštelių.
- Laimi komanda kurios žaidėjai nuvertė mažiau bokštelių.
-

Žaidimas „DEŠIMT ŽINGSNIŲ „KIEK IR KO““

PRIEMONĖS: -

Žaidimas lavina vaizduotę, kūrybiškumą.

- Stovi grupė vaikų eilėje, vienas vedantysis;
- Visi iš eilės klausia:
- Galima? Kiek ir ko?

Vedantysis:- 5 skruzdės žingsniai (turi imituodamas skruzdę, mažais žingsneliais lėtai eiti)

Kitas klausia:- Galima? Kiek ir ko?

Vedantysis: 7 dramblio žingsniai...

- Susigalvoti gyvūnų kokius tik nori, vaikai turi imituoti jų dydį ir taip keliauti.