

## **„Žvitri akis“**

Norint nugalėti šiame žaidime, vaikas turi būti labai dėmesingas ir mokėti nenukrypti nuo pagrindinio tikslo.

Parinkite nedidelį žaisliuką ar daiktą, kurį vaikas turės surasti. Duokite vaikui pakankamai laiko išsiminti daiktą, jei jis naujas ar retai matomas. Vėliau paprašykite vaiko išeiti iš kambario. Daiktą ar žaisliuką paslėpkite kambaryje taip, kad jis nekristų į akis iš karto, tačiau būtų matomas. Negalima slėpti stalčiuose, spintose. Daiktas turi stovėti taip, kad vaikas galėtų rasti jį neliesdamas jokių kitų kambaryje esančių daiktų, o tiesiog įdėmiai dairydamsis.

*Pastaba. Jei vaikas rado paslėptą žaisliuką, galima jį pagirti, sakant, kad jei jis būtų gimęs indėnų gentyje, jį būtų pavadinę „Žvitri akis“.*

## **„Dresiruotas paukštelis“**

Šiam žaidimui reikės popieriaus lapo, padalinto į 16 langelių. Kvadratas 4x4. paukštelis galima nupiešti ant atskiro langelio, paimiti mažą žaislinį paukštelį (ir iš kolekcijos „Angry bird“, arba jį atstos saga.

Patalpinkite "paukštelį" kuriame nors langelyje. Dabar jūs sakysite kiek langelių ir kuria kryptimi paukštelis turės judėti. Vaikas mintimis turi „nueiti“ nurodytą kelią (pvz., vienas langelis į kairę, du į viršų). Paprašykite vaiko parodyti, kur turėjo atsidurti gerai dresiruotas paukštelis. Jei vaikas vietą nurodo teisingai, perkeltite „paukštelį“ į nurodytą langelį. Ir toliau „vadovaukite“ paukšтелиui.

*Pastaba. Jei vaikas mintimis „keliaudamas“ nurodytu maršrutu, pamatys, kad „paukštelis“ išėjo už kvadrato ribų, tegul nedelsiant jus įspėja. Susitarkite kokiu būdu jums tai praneš: pakels ranką, pabels į stalą, pašoks (padeda nuimti įtampą nuo įtempto mąstymo).*