

Susikurkime stalo žaidimą kartu su vaiku

Parengė:

Neformaliojo švietimo mokytoja
metodininkė Giedrė Juzénienė

Dizainerė Monika Mištautienė

©LVJC 2020 m.



TURINYS

Pratarmė

Domino

Dėlionė

Užduočių ruletė

Lenktynės

3

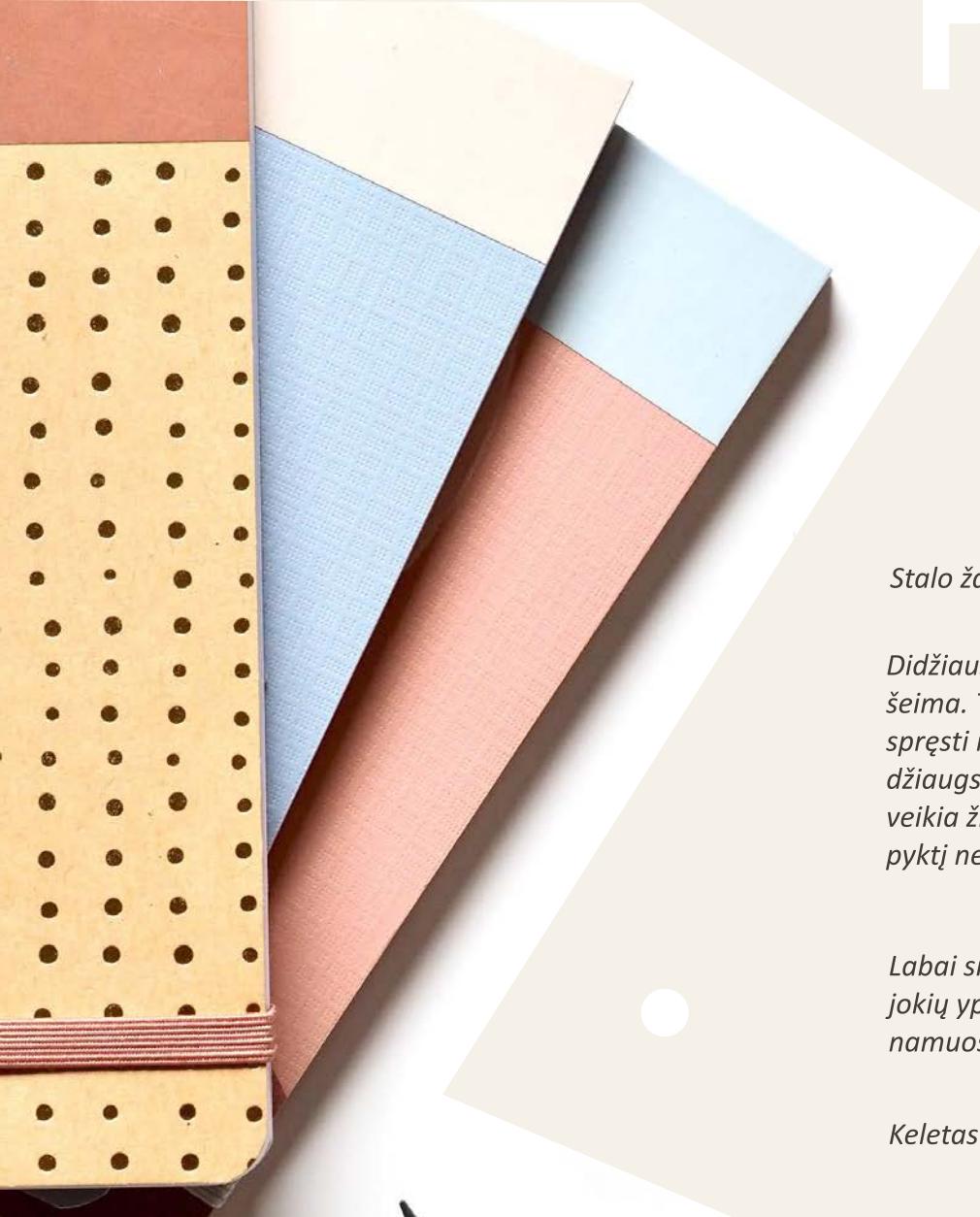
4

5

6

8

PRATARMI PRATARMĖ



Stalo žaidimai gali tapti ne tik smagiu užsiémimu, bet ir naudinga veikla visai šeimai.

Didžiausia stalo žaidimų nauda – bendravimas bei kokybiškas laiko praleidimas kartu su šeima. Taip pat stalo žaidimai lavina gebėjimą susikaupti, kantrybę bei atkaklumą, moko spręsti iškilusias problemas. Žaidžiant stalo žaidimus dažnai apima teigiamos emocijos: džiaugsmas, juokas, azartas bei, žinoma, noras laimėti. Pozityvios emocijos teigiamai veikia žmogaus sveikatos būklę. Tuo pat metu mokomasi susitaikyti su nesėkme, valdyti pyktį nepasiekus.

Labai smagu susikurti savo žaidimą ir jį žaisti. Tai padaryti tikrai nesudėtinga – neieškokite jokių ypatingų priemonių, o leidę veikti vaizduotei, panaudokite viską, ką tinkamo rasite namuose.

Keletas stalo žaidimų variantų, kuriuos galite susikurti ir pasigaminti kartu su savo vaiku.

DOMINO

Eiga:

- 1 Iš kartono išskirkite vienodo dydžio stačiakampes kortelės (ilgis 8 cm, plotis 4 cm). Kortelių skaičius turi dalintis iš 6. Jų turi būti ne mažiau nei 24.
- 2 Kiekvieną kortelę padalinkite brūkšniu pusiau
- 3 Sugalvokite daug ženklų. Tai gali būti geometrinės figūros, daiktai, gėlės, matematiniai simboliai, raidės ir pan.
- 4 Vieną simbolį vaikas turi pakartoti, nupiešti šešiose skirtingose kortelėse (vienoje puselėje). Nupieštos kortelės grąžinamos į bendrą krūvelę ir gerai sumaišoma.
- 5 Smagu traukti iš krūvelės kortelę nematant, atsitiktine tvarka. Vaikas turi ištraukti 6 kortelės ir nupiešti šešis kartus antrajį ženklą. Gali pasitaikyti kortelė, kurioje jau buvo nupieštas pirmasis ženklas, tokiu atveju vaikas piešia antrajį ženklą laisvoje puselėje. Kortelės, kurios užspildė, į krūvelę negržta.
- 6 Tokiu pačiu būdu 6 kortelėse atsiranda trečias, ketvirtas ir kiti ženklai. Stenkitekrūvelę prieš traukiant 6 kortelės gerai pamaišyti, kad išeitų daugiau skirtingu variantų.

Štai jūs jau turite savo sukurtą domino.

Jums reikės:

Vienspalvio kartono ar tvirtesnio / storesnio popieriaus

Liniuotės

Žirklių

Flomasterių



Susikurkite žaidimo taisykles:

Galite rinktis klasikinį domino variantą, kurio tikslas – sudėlioti domino ženklų grandinę, kai kortelės liestusi vienodą ženklą turinčiomis pusėmis.

Gali vienas žaidėjas pasakoti apie vieną iš kortelių ženklų arba ji parodyti, kiti žaidėjai turi kuo greičiau surasti kortelę su tuo ženklu.

DELION DÉLIONÉ

Jums reikės:

Kartono ar tvirtesnio /
storesnio popieriaus lapo

Žirklių

Piešimo priemonių

Skaidrios lipnios plévelės
ar juostos

Vokelio ar dėžutės

Eiga:

- 1 Kartu su vaiku popieriaus lape nupieškite kolektyvinį paveikslėlį. Gerai būtų, kad piešinėlis turėtų įvairių spalvų foną.
- 2 Atsargiai padenkite piešinėlį skaidria lipnia plévele ar lipnia juoste, kad žaidžiant piešinėlis nesusigadintų.
- 3 Sukarpykite piešinėlį įvairios formos detalėmis.
- 4 Detales sumaišykite.
- 5 Iš detalių surinkite / sudékite paveikslėlį.
- 6 Kad dėlionė neišsibarstytu sudékite detales į dėžutę ar vokelį, kurį, beje, irgi galite pasigaminti patys iš seno žurnalo viršelio – lapą perlenkite ne visiškai per vidurį, šonus suklijuokite, viršų užlenkite. Štai ir vokelis.



UŽDUOČIŲ RULETĖ

Jums reikės:

1 lapo kartono ar tvirtesnio /
storesnio popieriaus

Apvalaus daikto apskritimui apibrėžti

Žirklių

Liniuotės

Piešimo priemonių

Rašymo priemonės

Vieno smeigtuko

Skylmušos

Nebenaudojamo trintuko

Eiga:

- 1 Popieriaus lape apibrėžkite apvalų daiktą (pvz. lėkštę), kad gautumėte apskritimą.
- 2 Išsikirpkite skritulį.
- 3 Iš kartono išsikirpkite trikampio  ar kitos formos  rodyklę. Skylmušos pagalba rodyklės plačiojoje pusėje išmuškite skylutę. Jei neturite skylmušos, skylutę pasidarykite žirklėmis.
- 4 Skritulio centre pasižymėkite tašką.
- 5 Liniuotės pagalba, braukdami per centrinj tašką, padalinkite skritulį kiek sugalvosite užduočių. . Skritulio dalių turėtų būti 8 ar 10 (tiek, kiek sugalvosite užduočių).
- 6 Kiekvienoje skiltyje užrašykite po vieną žaismingą, aktyvią ar kūrybišką veiksmo užduotį (pvz.: suvaidink gyvūną, pasakyk komplimentą kaimynui kairėje, papasakok juokingą nutikimą, sušok linksmą šokį, sustink į nuotaikingą skulptūrą, pagrok šaukštų maršą ir pan.)
- 7 Kiekvieną skiltį vaikas piešimo priemonių pagalba padailina.

papasakok juokingą nutikimą

8

Nebenaudojamą trintuką padėkite po skritulio centru (pusėje be piešinio). Rodyklę padėkite ant skritulio taip, kad rodyklės skylutė būtų pačiame centre, kur susikerta visos skritulio skiltelės. Iš viršaus į centrinių taškų įsmeikite smeigtuką. Jis turi perverti popieriu ir įsmigti į po skrituliu esantį trintuką. Neprispauskite smeigtuko pilnai, kad rodyklė užkabinus pirštu galėtų suktis.

Štai ir turite žaidimą visai šeimai.



Susikurkite žaidimo taisykles:

Žaidėjas pasuka rodyklę pirštuku. Kurioje skiltyje ji sustoja, tą užduotį jis ir atlieka arba atlieka visi kiti žaidėjai – kaip sutarsite.

LENKTYNĖS

Eiga:

- 1 Kartu su vaiku nuspręskite žaidimo tematiką, kur vyks lenktynės ir kas lenktyniaus.
- 2 Popieriaus lape plastikinio kamštelių pagalba apibrėžkite 72 vienodus apskritimus. Juos sujunkite rodyklėmis, kad gautysi lenktynių trasą.
- 3 Pirmą ir paskutinį apskritimą nuspalvinkite raudonai. Pirmame jrašykite PRADŽIA, paskutiniame PABAIGA.
- 4 Kiekviename apskritime eilės tvarka surašykite skaičius nuo 1 iki 70.
PRADŽIA 1 → 2 → ... → 70 PABAIGA.
- 5 3, 11, 19, 30, 43, 53, 62 ir 65 apskritimus nuspalvinkite mėlyna spalva.
- 6 4, 16, 23, 32, 37, 47, 56 ir 66 apskritimus nuspalvinkite geltona spalva.
- 7 7, 13, 21, 33, 44, 50 ir 69 apskritimus nuspalvinkite žalia spalva.
- 8 Prisiminę sutartą tematiką padailinkite žaidimo lentą (pvz. Jei nusprendėte, kad lenktyniaus žvėreliai miške, tai lape /lentoje piešiate mišką). Pasitenkite „neužpiešti“ apskritimų su skaičiais.



- 9 Pasigaminkime žaidimo figūrėles. Išsikirpkite iš senų žurnalų 5–8 kamštelių dydžio apskritimo formos paveikslėlius (jei pasirinkote miško žvėrelius, jums reikia 5–8 skirtinį žvėrelį paveikslėlių). Paveikslėlių priklujuokite ant kamštelių viršaus. Figūrėlėmis gali būti skirtinios didesnės sagos, ar maži tikri žaisliukai.
- 10 Jei žaidimui neturite metimo kauliuko, ji pasigaminkite iš kvadratinės dėžutės, poroloninio, plastikinio ar kitos medžiagos kubelio. Kubelį galite išsikirpti ir iš seno trintuko. Sužymėkite kiekvienoje plokštumoje taškus nuo 1 iki 6.
- 11 Pasigaminome žaidimo lentą, figūrėles ir kauluką.

Žaidimo taisykлės:

- Kiekvienas žaidėjas išsirenka žaidimo figūrėlę.
- Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas.
- Pradékite nuo raudonojo skrituliuko „Pradžia“ ir keliaukite pagal rodykles iki laimėjimo raudonojo skrituliuko „Pabaiga“.
- Kiekvienas žaidėjas metą kauluką. Koks skaičius iškrenta per tiek skrituliukų skubate į priekį.
- Žaidėjai gali patekti ant laimingų geltonujų skrituliukų. Čia dalinamos dovanos. Tai reiškia, kad žaidėjui reikia pakartoti metimą ir paeiti į priekį tiek langelių, kiek išriedės. Kiti žaidėjai turi pasakyti žaidėjui pagyrimą ar komplimentą. To nepadaręs žaidėjas grjžta vieną langelį atgal.
- Lenktyniaujantys žaidėjai gali ir pavargti, todėl yra poilsio – mėlynieji skrituliukai. Tai reiškia, kad žaidėjas patekės ant mėlynojo skrituliuko turi praleisti vieną éjimą.

„magaus žaidimo“

Tikriausiai pastebėjote paslaptinguosius magiškus žalias langelius?

7

7 skrituliukas stebuklingas. Jei padainuosi dainelę – iš karto peršoksi į 21 skrituliuką. Jei nepadainuosi – lanelis neteks stebuklingų galų ir liksi tame pačiame langelyje.

13

13 skrituliuke slepiasi šiaurys vėjas ir nupučia žaidėją į 3 skrituliuką, bet éjimo praleisti nebereziks.

21

21 skrituliuke šypsosi saulė – šuoliuok per 10 skrituliukų į priekį.

33

33 skrituliuke slepiasi šventė. Nusišypsok ir keliauk septynis skrituliukus į priekį.

44

44 skrituliuke tavęs laukia užduočių rungtis. Užmink kitiems žaidėjams mīslę. Pirmasis jminės mīslę žaidėjas keliauja 5 langelius į priekį. Jei užminta mīslę kitiems žaidėjams nejveikiama – į priekį 5 langelius keliauk pats. Mīslę galima pakeisti klausimu, uždaviniu ar kita užduotimi. Jei mīslės, uždavinio ar užduoties užminti nepavyko – grjžk 5 langelius atgal.

50

50 skrituliukas skirtas nuotykiams. Patekės ant jo žaidėjas turi papasakoti jam nutikusį nuotykį ar istoriją ir keliauti 10 skrituliukų į priekį. Jei istorijos nepapasakosi, lanelis praras stebuklingas galias ir tu liksi toje pačioje vietoje.

69

69 skrituliukas – „ožiukų“ kambarys. Saugokis šio kambario – „nesiožiuok“, nes patekus į jį išsigelbėjimo nėra – turési grjžti į 12 langelį.

9

Lietuvos
vaikų ir jaunimo
centras

Tikri
MOKYMAI

