

## VASAROS VEIKLOS MOKINIŲ KALBOS UGDYMIUI

Tiek vaikai, tiek suaugę su nekantrumu laukia vasaros atostogų. Tėveliai planuoja kaip įdomiai bei linksmai praleisti laiką su vaikais, tuo tarpu švietimo pagalbos specialistai, o ypač logopedai nerimauja, kad visas per metus įgytas įdirbis, formuojant vaikų taisyklingą garsų artikuliaciją ar gramatinę kalbos taisyklingumą, per vasaros atostogas neužsimirštų ir kalbos problemos negrižtų į pradinę padėtį. Klaipėdos Vītės progimnazijos logopedės Lina su Rima kviečia tėvelius išnaudoti vasaros atostogas prasmingai – suderinant laisvalaikį šeimoje su kalbos įgūdžių ugdymu, tuo labiau, kad šiai veiklai nereikia įmantrių priemonių ar metodų, galima panaudoti visą aplinką, kurioje leidžiame laiką. Specialistės pristato įvairias veiklas, praktinius patarimus kaip efektyviai bei įdomiai integruoti kūrybines veiklas į kasdienybę, siekiant praturtinti vaikų žodyną, ugdyti gramatinę kalbos taisyklingumą bei gerinti įvairius komunikacinius mažųjų įgūdžius.

**Veiklos lauke tikriausiai patraukliausios vasaros metu.** Stovyklavimas, išvykos į gamtą ir sporto renginiai, gali būti puiki galimybė kalbai lavinti. Vaikai, bendraudami su bendraamžiais, mokosi naujų žodžių ir frazių, taip pat praktikoja aiškia ir efektyvia komunikacija. Pavyzdžiui, dalyvavimas gamtos tyrinėjimuose gali paskatinti vaikus naudoti specifinę terminologiją, susijusią su flora ir fauna. Uogavimas ar grybavimas, kelionės gamtoje suteiks galimybę išmokti įvairių medžių bei augalų, miško gyvūnų pavadinimus, jų formas, spalvas. Vabzdžių tyrinėjimas bei stebėjimas mokys vaikus įvardinti objekto išvaizdą, elgsenos būdus; komandiniai žaidimai ugdys erdvės suvokimą, dydžio, formų sąvokas; stovyklavietės įrengimas, laužo kūrimas, saugus elgesys prie vandens lavins priežasties pasekmės bei loginius ryšius.

**Kūrybinės veiklos,** tokios kaip rašymas, piešimas ir vaidinimai, taip pat gali reikšmingai prisidėti prie kalbos ugdymo. Vaikai, rašydami, piešdami istorijas ar dienoraščius, mokosi struktūruoti savo mintis ir naudoti įvairias kalbos priemones, lavina smulkiąją motoriką. Dalyvavimas vaidinimuose ar namų lėlių teatro kūrimas skatina vaikus turtinti savo žodyną ir kalbos taisyklingumą per dialogus ir monologus. Kurkite teatrą iš buityje esančių daiktų: kojinių, pirštinių, vienkartinį puodelių, virtuvės įrankių, kartoninių dėžių bei antrinių žaliavų. Teatre svarbiausia fantazija, vaizduotė ir kalba bei emocijos. Tad nereikia bijoti „šokti“ į tėvų batus, persirengti, tokie vaidinimai sukuria linksmesnę aplinką, leidžia atsipalaiduoti bei laisviau komunikuoti.

**Skaitymas,** kad ir kaip niūriai tai skambėtų vaikams (deja, šis procesas vis dar kelia neigiamas emocijas mažiesiems) yra vienas efektyviausių būdų kalbos ugdymui. Vasaros atostogų metu vaikai gali skaityti įvairią literatūrą: grožinę, mokslinę, informacinę. Skaitymas ne tik praturtina žodyną, bet ir gerina gramatikos ir sintaksės supratimą. Be to, kuriami skaitymo klubai ar diskusijos apie knygas gali skatinti vaikus dalintis savo mintimis ir jausmais, taip tobulinant kalbos vartojimą. Labai naudinga vaikui bibliotekoje ar knygyne leisti pasirinkti knygą pačiam, o skaityti drauge su tėveliais ar vyresniais broliais bei seserimis, draugais. Vėliau, įkūrus „knygų mylėtojų klubą“, aptarti perskaitytą kūrinį. Kad šis procesas būtų mielas, labai svarbu sukurti tinkamą, patrauklią skaitymo ar aptarimo aplinką, kad visi dalyviai jaustųsi taip, jog tai smagus užsiėmimas, pramoga, bet ne veikla dėl „pliuso“. Tėveliams rekomenduojame, kad sunkiau skaitantys vaikai pradžioje galėtų rinktis skiemenuotas pasakas, kas padėtų stiprinti skaitymo įgūdžius bei stiprintų pasitikėjimą savimi.

O jei perskaitytą kūrinį ekranizuotų namų lėlių teatre, tai taptų nuostabia švente visai šeimai, o gal ir dovana draugo gimtadieniui.

**Socialinė sąveika** yra esminis kalbos ugdymo komponentas. Vasara suteikia daug galimybių vaikams dalyvauti įvairiose socialinėse veiklose: žaidimų aikštelėse, stovyklose, bendruomenės renginiuose, miesto šventėse. Bendravimas su draugais ir naujų pažinčių užmezgimas skatina vaikus naudoti ir tobulinti kalbos įgūdžius natūralioje aplinkoje.

Neatsiejama vasaros dalis – kelionės lėktuvu, autobusu, automobiliu. Ne paslaptis, kad tokios kelionės prailgsta, bet jos gali tapti labai prasmingomis, jei kūrybiškai išnaudosime įvairius žaidybinius elementus, nereikalaujančius specialių priemonių, bet puikiai lavinančius komunikacinius gebėjimus.

Žengdami su technologijomis koja kojon, logopedės supranta, kad neišvengiamai bendraamžių bendravime (ypač kelionėse) įsiterps šiuolaikinės technologijos. Nereikia išsigąsti ir jų, nes jos taip pat gali būti naudingos kalbos ugdymui, jei jos naudojamos tinkamai. Edukacinės programėlės (pvz. [worwall.net](http://www.worwall.net), learning apps, [lingolt.lt](http://lingolt.lt), kt.), kalbos mokymosi platformos ir interaktyvūs žaidimai gali padėti vaikams mokytis naujų žodžių, gerinti tarimą ir gramatiką. Tačiau svarbu subalansuoti technologijų naudojimą su kitomis veiklomis, kad vaikai neprarastų tiesioginio bendravimo įgūdžių.

Taigi, vasaros atostogos yra puikus metas ugdyti mokinių kalbinius įgūdžius. Įvairios veiklos lauke, kūrybinės užduotys, skaitymas, socialinės sąveikos ir technologijų naudojimas gali efektyviai prisidėti prie vaikų kalbos tobulinimo. Siekiant optimalios naudos, svarbu, kad šios veiklos būtų integruotos į vaikų kasdienę rutiną ir būtų teikiamas prioritetas kalbos vartojimui natūraliomis sąlygomis.

Gražios vasaros linkėdamos logopedės Lina ir Rima kviečia pasinaudoti žaidimų bei linksmų veiklų idėjomis su vaikais, draugais. Žaidimų pavyzdžiai atrasti interneto platybėse, išmolti iš draugų, vaikų, o kai kurie atkeliavę ir iš specialisčių vaikystės prisiminimų.

## ŽAIDIMŲ BEI VEIKLŲ IDĖJOS

### 1. Raidžių/žodžių lentelės žaidimas

Paprastas, bet efektingas žaidimas lauke. Raskite vietą, kur su kreidelėmis galėtumėte išpaišyti raidžių lentelę. Nupieškite 6×6 kvadratėlių lentelę. Atsitiktine tvarka surašykite raides, palikite ir tuščių langelių. Na, o dabar – metas žaidimui! Sakykite raidę, kad vaikas galėtų užšokti ant raidės langelio, tada sakykite kitą. Jeigu raidė per toli, vaikas gali pasinaudoti tuščiais langeliais, kaip pagalba, bandant pasiekti reikiamą langelį su raide.

Šiam žaidimui taisyklių ir variacijų galima atsirasti daug. Galite šokinėdami iš raidžių dėlioti žodžius. Vietoje raidžių rašyti skiemenis ir iš jų kurti žodžius. Langeliuose surašyti žodžius, iš kurių vaikas turėtų sudėlioti sakinius iš 2-3-4 žodžių ir derinti žodžių galūnes. Nestabdykite ir leiskite vaikams improvizuoti.



### 2. Raidės ant akmenų

Ākmenys gali padėti mokytis raidžių arba dėlioti žodžius. Iš pradžių su mažaisiais pasidarykite raidžių abėcėlę – pieškite įvairiomis spalvomis ant akmenėlių raides. O vėliau mokykitės pažinti jas bei dėlioti iš raidžių smagius žodžius.



### 3. Ilustruokite istoriją

Pasiūlykite vaikams sukurti savo istoriją ant akmenų: nupiešti herojus, jų nuotykius, veiksmus. Visa tai atvaizduokite ant atskirų akmenėlių, o tada istoriją išdėliokite. Galima istorijos dalis sukeisti vietomis! Na, o jeigu vaikui nėra nuotaikos kurti pačiam, pasiūlykite iliustruoti gerai žinomą pasaką ir ją papasakoti ant akmenų. Na, pavyzdžiui, Raudonkepuraite.

Kai piešti atsibosta – imkitės klijavimo ant akmenų. Duokite vaikams senų žurnalų ir leiskite juose atrastus paveikslėlius iškirpti. O tada vaikas tegu užklijuoja iškarpas ant akmenų. Na, o po to leiskite žaidimams ir istorijoms lietus laisvai!



### 4. Raidžių medžioklė namuose

Tai itin azartiškas žaidimas! Išslapstykite raides (kokias tik turite namie: kaladėles, raidžių formules ir t.t.) po kiemą. O tada įduokite vaikui lapą su raidėmis ir tušinuką. Atradęs paslėptą raidę, vaikas turi išbraukti ją lape. Tėveliai, pasirūpinkite, kad lape būtų surašytos visos paslėptos raidės, taip išvengsite nesusipratimų. Sudėtingesnis žaidimo lygis: pasakykite, kad namuose yra paslėptos raidės (reikėtų nurodyti jų kiekį). Vaikas jas turėtų surasti ir sudėlioti žodį.

### 5. Žodžių rašymas vandens šautuvu

Pasiūlykite parašyti raides/skiemenis/žodžius vandens šautuvu. Tai labai smagus žaidimas, kuris lavins ne tik akies ir rankos koordinaciją, bet ir mokys vaiką dirbti greitai, kad žodžio neišdžiovintų saulutė.

### 6. Žodžių žaidimas

Šis žaidimas skirtas vaikams, kurie suvokia iš kokios raidės prasideda tam tikrų daiktų pavadinimai. Ant grindinio, dideliuose apskritimuose, išpieškite raides ir paprašykite vaiko atnešti daiktus, kurie prasideda nurodyta raide. Smagiau, jeigu šį žaidimą žaistų keli vaikai ir būtų galima pasivaržyti!



## 7. Žodžių žaidimas „Viskas iš tos pačios raidės”

Šis žaidimas skirtas šiek tiek vyresniems vaikams. Lape nusibrėžkite pvz. 6 stulpelius (vardas, miestas, šalis, gyvūnas, augalas, daiktas). Sugalvokite raidę ir parašykite žodžius, kurie prasideda nurodyta raide. Šis žaidimas skatina vaikus aktyviai mąstyti, ieškoti informacijos įvairiuose šaltiniuose. Galima žaisti pagal laikmatį.

Raidė	Rūbas/apavas	Miestas/šalis	Gyvūnas	Augalas	Vardas	Daiktas	Maistas	Viso taškų
Pvz. M	megztinis	Marijampolė	meška	morka	Miglė	mašina	mėlynės	8

## 8. Kryžiažodžio kūrimas

Šį žaidimą galima žaisti ir namuose, ir lauke, ir automobilyje, tik reikia turėti pieštuką ir lapą, o jei po ranka išmanusis prietaisas ir jame galima kurti kryžiažodį. Prašykite kuo ilgesnį žodį, pvz. Krokodilas, ir leiskite vaikui sugalvoti kitus žodžius su žodžio „krokodilas” raidėmis. Žodžiai gali būti rašomi eilutėmis arba stulpeliais. Gali prasidėti nurodyta raide arba ta raidė gali būti žodžio viduryje/pabaigoje.

## 9. Žodžiai iš raidės

Šis žaidimas tikrai populiarus ir turi daug įvairių variantų. Galima vardinti žodžius iš tos pačios raidės; iš paskutinės ar antros raidės prieš tai pasakyto žodžio; galima vardinti žodžius iš visų abėcėlės raidžių paeiliui.

## 10. Atspėk, ką sugalvojau! TAIP IR NE

Vienas iš žaidėjų sugalvoja žodį (daiktavardį). Kitiems žaidėjams pasako, kokios srities žodį sugalvojo (pvz. „gyvūnas“, „patiekalas“ arba „profesija“). Kiti žaidėjai užduodami paeiliui klausimus ir gaudami atsakymus TAIP/NE turi atspėti tai, ką sugalvojo žaidėjas.

### TAIP ir NE arba „KAS SLEPIASI PO KEPURE?”

Žaidimo vedėjas sugalvoja žodį ir užrašo jį ant lapelio (arba paslepia užmintą daiktą po kepure). Kitiems žaidėjams pasako, kokios srities žodį sugalvojo ar daiktą paslėpė (pvz. „gyvūnas“, „patiekalas“ arba jei „daiktas“, tai kur dažniausiai galima jį rasti).

Dabar metas žaidėjams uždavinėti klausimus vedėjui. Klausimas turi būti suformuluotas taip, kad į jį būtų galima atsakyti tik „TAIP“ arba „NE“. Klausinėjama tol, kol kuris nors žaidėjas jau gali pamėginti spėti užmintą žodį. Kai žodis atspėjamas – jį užminusysis parodo, ką buvo parašęs ant lapelio.

Smagu, jei paslėptas daiktas valgomas ir atspėjusysis pabaigoje gauna skanų siurprizą.

## 11. Tik nesakyk TAIP/NE

Vienas iš žaidėjų užduoda kitiems klausimus į kuriuos jie turi atsakyti vengdami žodžių taip ir ne.

## 12. Žodžių grandinė

Pradedama žaisti nuo sakinio – „Ruošiuosi atostogauti ir į lagaminą įdedu...“. Pirmas žaidėjas pasako – Ruošiuosi atostogauti ir į lagaminą įdedu kremą nuo saulės, kitas pakartoja prieš tai įvardintus žodžius ir prideda savo (Norint prajuokinti keliautojus pasiūlykite užbaigti sakinį „Einu išmesti šiukšles, į maišą įdedu...“)

## 13. Mįslių kūryba ir spėjimas

## 14. Istorijų kūrimas

Vienas žaidėjas pasako tris, bet kokius žodžius, kiti keliautojai turi sugalvoti sakinį, kuriame panaudos visus tris išvardintus žodžius.

ARBA

Žaidimo dalyviai seka pasaką po vieną žodį ar sakinį. Kiekvienas žaidėjas gali pakreipti istoriją savo linkme. Galima išgirsti tikrai smagių istorijų...

### 15. Debesų pilys

Paprastas žaidimas, tinkamas net ir visai mažiems vaikams. Tiesiog išsirinkite debesėlį tolumoje, pasiūlykite aptarti, į ką jis panašus. Su vyresniais vaikais galite sukurti netgi visą pasaką, sakmę ar detektyvinę istoriją!

### 16. Kas automobilyje?

Jums važiuojant pro šalį lekia automobiliai. Išsirinkite kurį nors vieną ir pamėginkite pafantazuoti, kas ten važiuoja, iš kur, į kur vyksta, apie ką šiuo metu kalbasi ir pan. O galbūt net pavyks pažaisti seklius ir išbandyti dedukcinį mąstymą Šerloko Holms'o stiliumi? Pavyzdžiui, automobilis apneštas purvu. Vadinasi, jis tikriausiai buvo užmiestyje. Ant jo stogo pritvirtinti 2 dviračiai. Vadinasi, automobiliu važiuoja žmonės, kuriems patinka aktyvus poilsis. Ir panašiai.

ARBA "Seklys morka"

Skrendant lėktuvu, laukiant salėje, vykstant autobusu žaidėjas išsirenka žmogų ir stengiasi apibūdinti jo išvaizdą, elgseną. Kitas žaidėjas atsargiai (mandagiai) dairydamasis turi atspėti slaptai "sekamą žmogų".

### 17. Einu į parduotuvę, pirksiu A...

Žaidimas praplės vaiko žodyną ir leis pasikartoti abėcėlę. Pirmasis žaidėjas sako: einu į parduotuvę, pirksiu... (įvardija daiktą iš A raidės). Antrasis „perka“ daiktą iš B raidės. Ir taip toliau. Jei jau spėjote išvardyti visą abėcėlę, o prekių pavadinimų nepristigote – žaidimas pradėdamas iš naujo, tik atkreipkite dėmesį, kad nuo A raidės pradėtų jau kitas žaidėjas. Pralaimi tas, kuris nesugalvoja atitinkamos prekės pavadinimo ilgiau nei jūs suskaičiuosite iki dešimt. Žaidžiama kol lieka vienas nugalėtojas.

### 18. Blogai, kad..., bet gerai, kad...

Šis žaidimas skatina loginį mąstymą ir... moko pažvelgti į reiškinį iš įvairių pusių. Pirmasis žaidėjas sugalvoja sakinį, prasidedantį „Blogai, kad...“. Pavyzdžiui, „Blogai, kad aš paslydau ir pargriuvau“. Kitas žaidėjas tęsia mintį, pakreipdamas optimistine linkme: „Blogai, kad aš paslydau ir pargriuvau... bet gerai, kad pargriuvęs radau ant grindinio gulintį eurą“. Toliau istorija dar tęsiama: „Blogai, kad aš paslydau ir pargriuvau, bet gerai, kad pargriuvęs radau ant grindinio gulintį eurą. Blogai, kad tas euras vėliau man iš kišenės iškrito... Bet gerai, kad jo ieškodamas radau gražų akmenuką“. Ir taip – kol patiems žaidėjams nenusibos.

### 19. Spėlionių maišelis

Į vidutinio dydžio nepermatomą medžiaginį krepšį arba nebenaudojamą pagalvės užvalkalą pridėkite nedidelių žaislų bei namų apyvokos reikmenų (neaštrių, nedūžtančių). Maišelį užriškite, kad nebūtų galimybės pamatyti, kas slepiasi viduje. Duokite vaikui pačiupinėti vieną kurį daiktą per audeklą – tegul atspėja, kas čia ir taip lavina gebėjimą atpažinti daiktus pasitelkus tik vieną, lytėjimo, pojūtį.

### 20. Vienos raidės iššūkis

Nusiteikite smegenų mankštai. Tegul jauniausias keleivis pasirenka vieną raidę. Dabar visi paeiliui turi pasakyti po žodį (daiktavardį), prasidedantį šia raide. Pradžioje žaidimas pasirodys gan lengvas, tačiau jau po keleto ratų, kai patys akivaizdžiausi ir populiariausi žodžiai bus pasakyti, teks ilgėliau mintyse pakratyti žodynelį. O jei pasirinksite, pavyzdžiui, raides Z, H ar Č – sugalvoti žodžius bus tikras iššūkis. Pasirinkimus dar labiau susiaurina žaidimo

apribojimais, neleidžiantys minėti vardų, miestų ir valstybių pavadinimų – tokio pobūdžio taisykles aptarkite iš anksto. Su vyresniais vaikais tą patį žaidimą galima žaisti vardinant angliškus (arba ta kalba, kurią mokosi) žodžius. Patikėkite, kelionės laikas praskries nepastebimai.

## 21. Asociacijos

1 variantas. Vaikams pasakome kelis iš pirmo žvilgsnio nesusijusius žodžius. Tarkime, *dinozauras* ir *išmanusis telefonas*. Vaikai turi sugalvoti kaip duoti žodžiai gali būti susiję vienas su kitu: *dinozaurų žaidimas per išmanųjį telefoną; sapnavau, kad dinozauras surijo mano telefoną; dinozaurų parke fotografavau išmaniuoju telefonu...*

2 variantas. Pradedantysis žaidėjas sako bet kurį žodį, sekantis turi pateikti su juo susijusį žodį. Tarkime, sakau *beždžionė*, sekantis žaidėjas sako *džiunglės*, dar kitas – *smauglys...* Žaidžiama be pabaigos arba kol vėl grįžtama prie pradinio žodžio.

## 22. Gyvūnų abėcėlė

Pradedame vardinti gyvūnus iš A raidės: *arklys, antilopė, alpaka...*, kai daugiau nebežinome, pereiname prie B ir taip iki abėcėlės galo!

## 23. Skiemenukai

Žaidimas mažiems, ypač tinkantis besimokantiems skaityti. Užduotis – pasakyti žodį, prasidedantį prieš tai žaidime skambėjusio žodžio paskutiniu skiemeniu: *ži-ra-fa, fa-bri-kas, kas-me-ti-nė, Nė-ris* ir t.t.

## 24. Šarados (kūno kalbos ugdymas)

Dalyvis išsitraukia lapelį su paveikslėliu (jei mažas vaikas) ar užrašytu objekto pavadinimu. Niekam nesakęs dalyvis turi vaidinti išsitrauktą objektą (be žodžių). Spėjantieji gali klausinėti, bet dalyvis tik gestais rodo ar spėjimas arti tikslo. Jei objekto pavadinimas iš dviejų žodžių, dalyvis, prieš vaidinant, gali parodyti pirštais, kad du žodžiai. Jei neturime lapelio, gali organizatorius vaidintojui pasakyti į ausį, ką jis turi vaidinti, o kiti spėlioja.

## 25. Kas toliau nutipens...:)

Žaidėjai stovi prie nubrėžtos (ar kitaip pažymėtos) linijos. Paeiliui kiekvienas žengia po pėdos žingsnį ir ties kiekvienu pėdos žingsniu sako žodžius iš raidės, kurią pasako žaidimo vedėjas. Žodžiai neturi kartotis. Laimi žaidėjas, toliausiai nuėjęs (žaidimą galima tęsti tiek, kol visi pritrūksta žodžių... jei vaikai vyresni, galima užduotis sunkinti, sakyti tik daiktavardžius, tik veiksmažodžius ar būdvardžius). Žaidimas tinka ne tik kalbos ugdymui, bet ir lygsvarai išlaikyti, mat dažnai tenka stovėti viena koja.

## 26. Sugedęs telefonas

Visi susėda ratu. Pirmas žaidėjas ką nors tyliai pasako į ausį savo kaimynui. Šis, taip pat, pašnibždomis, išgirstą frazę perduoda savo kaimynui. Būtina sąlyga: išgirstos frazės negalima kartoti du kartus. Pranešimas perduodamas ratu, kol galiausiai žinia pasiekia pirmąjį žaidėją, kuris garsiai pasako, ką išgirdo iš kaimyno, ir tai, ką pradžioje sakė pats. Paskui frazę galvoja kitas žaidėjas. Žaidžiama tol, kol pranešimą pasiunčia visi žaidėjai. Įdomus tiek pats procesas, tiek galutinis rezultatas.

## 27. Šviesoforas

Vienas žaidėjas (šviesoforas) atsistoja tarp dviejų nubrėžtų linijų, o likę žaidėjai sustoja už vienos linijos. Žaidėjas šviesoforas nususukęs nuo kitų žaidėjų pasako spalvą, pvz. raudona. Žaidėjai stovintys už linijos ant savo rūbų ieško raudonos spalvos, jeigu ją turi gali ramiai pereiti į kitą pusę (už kitos nubrėžtos linijos). Žaidėjas, kuris neturi minėtos spalvos turi stengtis

prasprukti/perbėgti į kitą pusę, o šviesoforas stengiasi jį pagauti. Jeigu nepagauna šviesoforas toliau sako kitą spalvą, o jeigu pagauna bandantį prasprukti žaidėją, bėgikas stoja į šviesoforo vietą.

### 28. Kas? Kur? Kada? (mokantiems rašyti)

Išdalinkite visiems popierėlius ir rašiklius. Visi turi parašyti žodį, kuris atsako į klausimą KAS?; ir užlenkia lapelį kartą ar du, kad nebesimatytų. Tuomet siunčia popierėlį žaidėjui iš kairės ir rašo jau ant naujai gauto lapelio žodį, atsakantį į klausimą SU KUO? Vėl užlenkia, siunčia toliau. Reikia dar taip pat atsakyti į klausimus KADA?, KUR?, KAIP? ir KĄ VEIKĖ? Tuomet popierėliai išvyniojami ir visi skaito. Garantuojame gero juoko dozę!



### 29. Dar vienas žaidimas apie spalvas

Žaidimo vedėjas išrenka spalvą. Tuomet visi žaidėjai iš eilės turi pasakyti po 1 daiktą iš tos spalvos. Kartoti kitų žaidėjų pasakytų daiktų negalima. Pralošia tas, kuris nebesugalvoja daiktų.

### 30. Žaidimas, mokantis reikšti gražias mintis

Dalyviai paeiliui turi sakyti komplimentus pasirinktam žmogui. Jei dalyvis nesugalvoja komplimento per 5 sekundes, iškrenta iš žaidimo. Laimi daugiausiai komplimentų sugalvojęs žmogus.

### 31. „Atspėk kas aš?“ (mokymasis kelti bei formuluoti klausimus, lavinamas dedukcinis mąstymas)

Žaidimo dalyviui ant kaktos užklijuojamas lapelis su užrašu (lapelį galima priklijuoti ar prisegti ant nugaros). Visi žaidėjai užrašą mato, tik tas dalyvis, kuriam užklijuota ne ir turi atspėti kas jis. Klausimų pagalba turi išsiaiškinti kas jis toks (pvz. užklijuotas žodis „kiškis“. Klausimų pagalba „ar aš gyvas?“ „ar aš gyvūnas?“ „ar aš piktas?“ „ar aš turiu kailį?“ „ar aš greitas?“ ir pan. atspėja lapelio turinį).

### 32. „Atspėk iš lūpų“

Vienam dalyviui uždedamos ausinės su gana garsiai grojančia muzika, kad negirdėtų šalia kalbančio dalyvio. Pastarasis, stovėdamas ar sėdėdamas priešais, turi sakyti žodį, kurį perskaitęs iš lūpų, turi atspėti dalyvis su ausinėmis. Svarbu, kad kalbantysis aiškiai artikuliuotų visus tariamus garsus.



### 33. „Kartuvės”

Kartuvės yra žaidimas, kuriam žaisti reikia popieriaus ir rašiklio (arba žemės, ant kurios matytųsi pagaliuku brėžiamas paveikslas) bei dviejų arba daugiau žaidėjų. Vienas žaidėjas sugalvoja žodį, o kiti bando jį atspėti spėliodami raides.

Jei spėjama raidė yra spėjamame žodyje, tai žodžio sumanytojas tą raidę parašo visose pozicijose, kuriose yra ta raidė tam sugalvotame žodyje. Jei spėjamos raidės nėra spėjamajame žodyje, tai žodžio sumanytojas nupiešia vieną elementą kariamo žmogaus „schemą“. Žaidimas pasibaigia kai:

- žaidėjai arba žaidėjas spėjantis užbaigia žodį arba atspėja visą žodį teisingai.
- žodžio sumanytojas baigia „schemą“: šia schema iš tikrųjų siekiama pavaizduoti kaip pakartą žmogaus figūrą.

Nors iškilo diskusijų apie šios „schemos“ (paveiksluko) abejotiną skoni, tačiau ši „schema“ vis dar naudojama ir šiandien. Įprasta alternatyva - nupiešti obelį su dešimčia obuolių, ištrinant arba perbraukiant obuolį, kai raidės spėjimas būna teisingas.



### 34. „Alias“ (labai geras žaidimas kalbos ugdymui !)

Kas neturi Alias kortelių, gali naudoti iškirptus iš žurnalų paveikslėlius arba priderinti nuo kito stalo žaidimo paveikslėlius. Dalyvis, išsitraukęs kortelę/paveikslėlį turi paaiškinti komandos draugui kas tai, neminėdamas daikto pavadinimo (galima apibūdinti kaip pavaizduotas objektas atrodo, kokio jis dydžio, spalva, skonis, kvapas, forma ir pan.). Jei netyčia bus išstartas kortelėje pažymėtas žodis (paveiksluko), spėjimas nebus užskaitytas. Jei per sunku pasakyti, imti kitą kortelę. Varžybų atmosfera linksmesnė, kai atspėti žodžius nusprendžiama per nustatytą laiką.

Mokantiems gerai skaityti ir rašyti, korteles galima lengvai pasigaminti patiems (sukarpomos vienodo dydžio popierinės kortelės, ant kurių užrašomi žodžiai, kuriuos reikės spėti, ar nupiešiamas objektas).

### 35. „Diktorius“ (mokantiems skaityti)

Dalyviui pateikiamas trumpas tekstas, kurį reikia perskaityti tam tikra intonacija (kokia, dalyvis išsitraukia iš „paslaptingo“ lapelių šulinio).

Dalyvis turi parinkti intonaciją, balso tembrą, pasitelkti į pagalbą kūno kalbą, kad kuo išraiškingiau perskaitytų tekstą. Skaitomos intonacijos pavyzdžiai gali būti tokie:

- Juokingai
- Liūdnai
- Lėtai
- Labai greitai
- Tarsi dainuojant (pop, operos, metalo ar kt. stiliumi)
- Verkiant
- Tarsi kunigo pamokslą
- Vaikiškai
- Tarsi senas žmogus

### 36. „Sugauk ir atsakyk“

Žaidžiama lauke arba patalpoje. Žaidimo priemonė – kamuolys ar koks minkštas daiktas. Žaidžia neribotas skaičius vaikų. Vaikai susėda ratu. Vienam vaikui paduodamas kamuolys. Žaidėjas, mesdamas kamuolį, pasako kokį nors skiemenį, o tas, kas pagauna, turi baigti žodį. Pvz.: metant sakoma: "tė". Žaidėjas, kuriam metė kamuolį, gali pridėti skiemenis ir susidarys žodžiai "tė - vas", "tė- tis" ir t.t. Kas prideda netinkamą skiemenį arba negali nieko pasakyti, turi atsistoti ir mesti kamuolį kitam žaidėjui, o atsisėsti gali tik tada, kai, vėl pagavęs kieno nors mestą kamuolį, pasakys žodį.

### 37. „Pagauk dvigarsį/dvibalsį“

Vedantysis taria dvigarsį ir meta kamuolį viename rate stovinčiam žaidėjui. Šis turi sugalvoti žodį su dvigarsiu, kurį pasakė vedantysis. Pvz.: il - ilgas, ir - pirmas, im - limpa, ur - purvas ir t.t. Žaidimą galima žaisti dvigarsius pakeitus į dvibalsius.

### 38. „Žodžių aukcionas“

Vedantysis sugalvoja žodį, jį pasako ir pradeda skaičiuoti iki trijų. Jei kas spėja sugalvoti žodį su bendra šaknimi, tai tą žodį "nuperka" ir skaičiuoja iš naujo. Pvz.: galva (vienas, du...) galvotas (nupirkta).

### 39. „Parduotuvė“

Vienas žaidėjas sako: "Mano brolis yra pardavėjas ir parduoda prekę, kurios pavadinimas prasideda raide R. Visi vardija įvairias prekes, prasidedančias R raide, kol atspėja šį žodį. Atspėjęs sako kitą prekę.

### 40. „Satrebla“ (Albertas) arba perskaityk iš kito galo !

Šis žaidimas mokantiems skaityti ar norintiems įtvirtinti skaitymo įgūdžius. Tikslas, kuo sklandžiau perskaityti žodį iš kito galo. Suprasti nesuprasite, bet juokinga tikrai bus.

### 41. Pasakojimo kauliukai

Istorijų pasakojimo kauliukai yra nepaprastai paprastas būdas ugdyti vaikų fantaziją, kūrybiškumą, šnekamąją kalbą, žodyną, mokyti išreikšti savo mintis, emocijas, dalintis patirtimi ir tiesiog bendrauti. Kiekvienas istorijos kauliukas turi emociją, veikėją ar kelis, veiksmus, aplinką – maistą, gyvūnus, sportą, profesijas, pramonės šakas, mediciną, laisvalaikį, žaidimus ir kitas sritis.

Žaisti ir mokyti su pasakojimų kauliukais labai lengva, rekomenduojamas žaidėjų amžius nuo šešiamečių iki senjorų. Pradedantiesiems arba mažesniems vaikams rekomenduojame žaisti su trimis kauliukais, pažengusiems – su visais šešiais.



## 42. Pirštukų istorijos

Turite rašiklį, bet neturite lapo, pieškite ant pirštų ir kurkite linksmas istorijas tiesiog čia ir dabar. O jei turite pirštukų teatro priemones, jūsų pasakojimas taps dar vaizdingesnis ir lengvesnis.



Gerų įspūdžių!!!