

ŽAIDIMAS „I-OJI DAIKTAVARDŽIŲ LINKSNIUOTĖ“

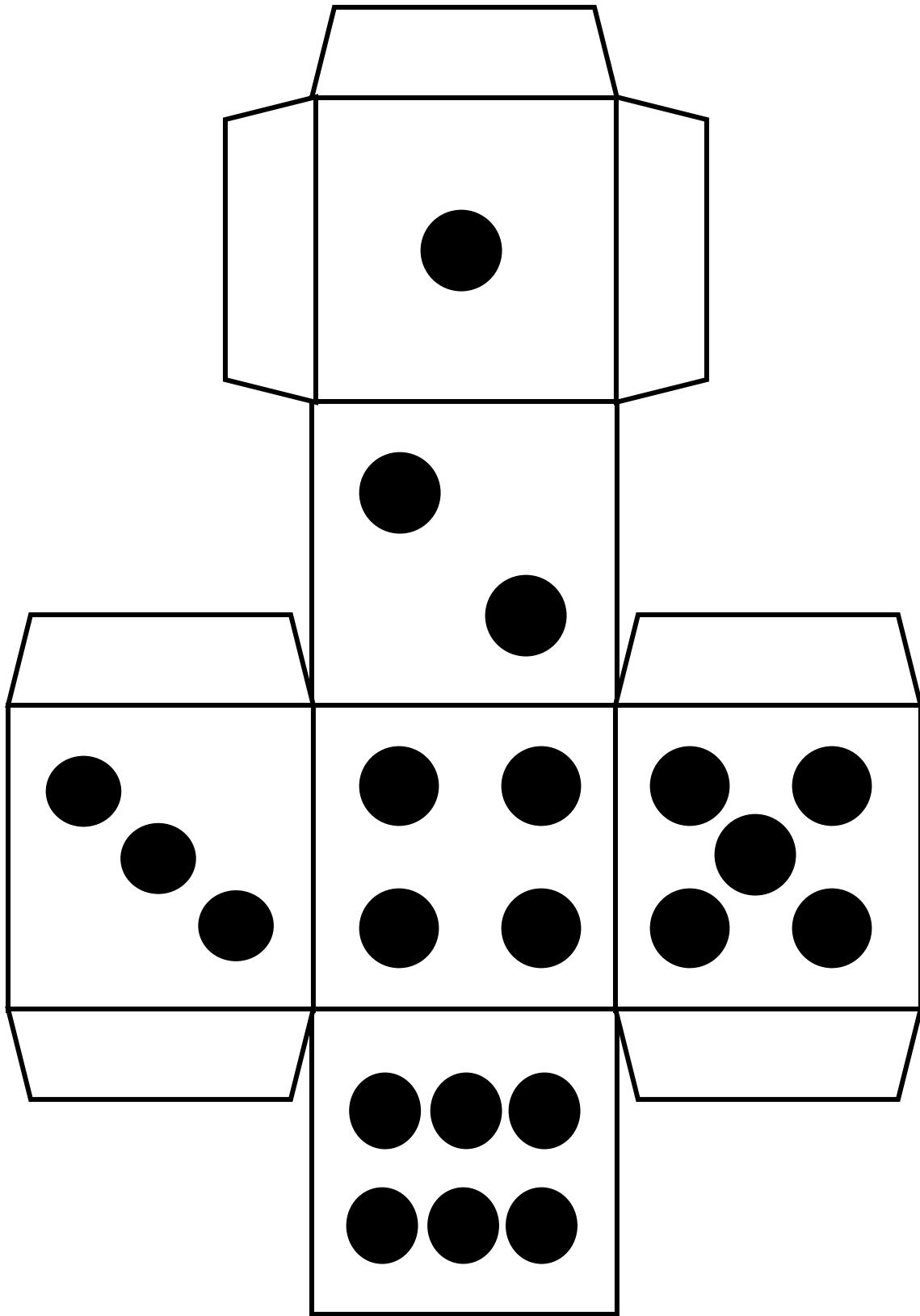
ŽAIDIMO TAISYKLĖS

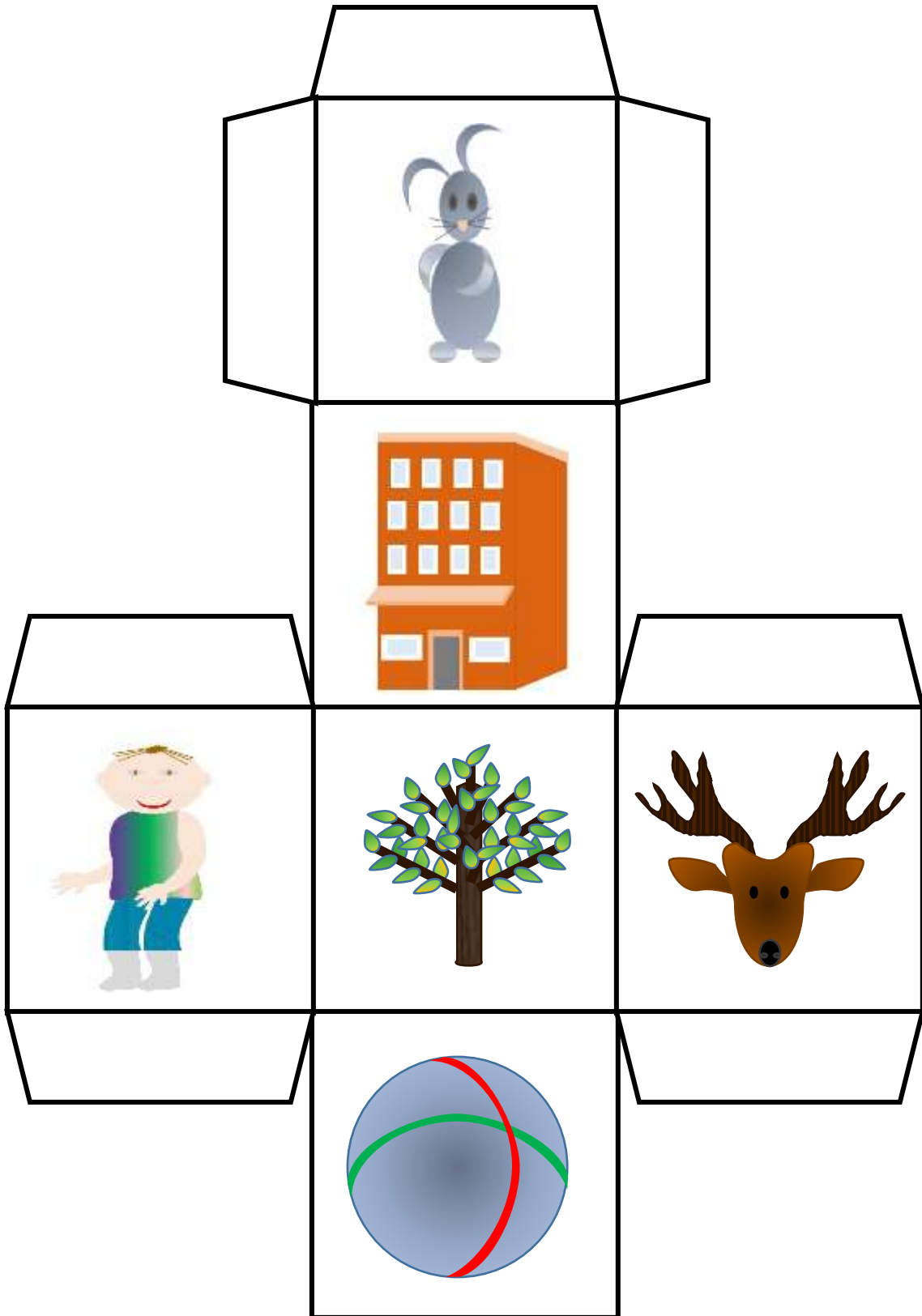
- ☒ Žaidimui reikės susirasti nedidelių figūrėlių. Galima naudoti sagas, akmenukus, plastikinius kamštelius ir kt.
- ☒ Mokinys meta kauliuką su taškais, kuris parodo, kiek langelių reikės paeiti į priekį.
- ☒ Jeigu mokinys atsistoja ant langelio su užduotimi, jis meta kauliuką su paveikslėliais. Šis kauliukas pasufleruos, kokį žodį reikės vartoti atliekant langelyje esančią užduotį.
- ☒ Jeigu mokinys užduotį atliko teisingai, jis paeina dar vieną langelį į priekį. Jei užduotis atlikta klaidingai, mokiniui teks grįžti tris langelius atgal.
- ☒ Laimi greičiausiai finišą pasiekęs mokinys.

- ☒ Gabiems mokiniams pasiūlykite pratęsti sakinį 2–4 žodžiais. Silpnesniems mokiniams leiskite naudotis linksniavimo lentelėmis. Pagal individualias programas besimokantys vaikai su malonumu atrinks jiems paruoštas korteles su reikiamais žodžiais.

!

Jeigu klasėje yra daug vaikų, žaiskite grupėmis, nes laukimas, kol išmes kauliukus 15, 20 ar daugiau žaidėjų, vaikams taps kančia, todėl susidomėjimas greitai pradings ir pamokos tikslas liks nepasiektas.





Žaidimą ir iliustracijas sukūrė Klaipėdos Litorinos mokyklos
surdopedagogė ekspertė SIGITA KOROLIOVĖ

