

## ŽAIDIMAS „GYVŪNAI“

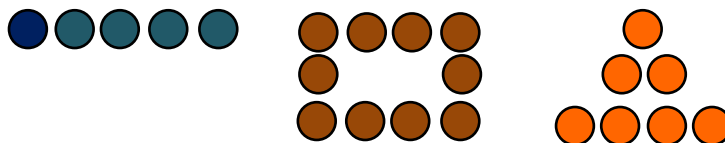
Žaidimą sudaro dviejų rūšių kamšteliai:

- ✂ kamšteliai su įvairių gyvūnų, paukščių, roplių, vabalų ir kitų faunos atstovų piešinėliais,
- ✂ kamšteliai su gyvūnų pavadinimais,
- ✂ kortelės su žaidimų variantais.

I

### Žaidimas „Surask pavadinimą“

Mokytojas atrenka reikiamus kamštelius su paveikslėliais ir sudėlioja arba paprašo vaiko juos sudėti į vieną liniją, langelį, apskritimą ar kitą figūrą.



Kitoje pusėje guli užverti kamšteliai su paveikslėlių pavadinimais. Vaikas traukia po vieną kamštelį, skaito pats arba mokytojas perskaito jame esantį pavadinimą ir ieško paveikslėlio.

\* \* \*

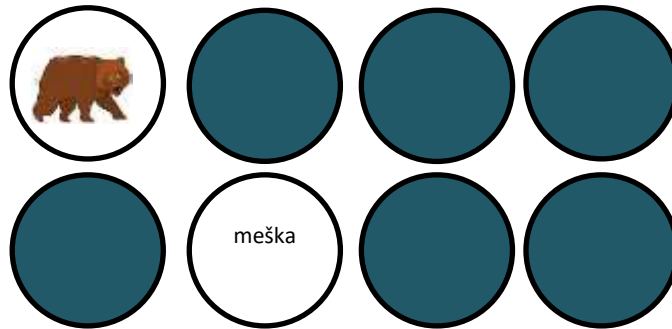
Sudėliojus visus pavadinimus, pasiūlykite vaikui juos gražiai užrašyti. Tam tikslui galima parengti užduoties lapą su žaidimo metu naudotais paveikslėliais.

Šis žaidimas mokys susieti paveikslėlį su žodžiu, padės išmokti gyvūnų pavadinimus, lavins atmintį.

## II „Atminties žaidimas“

Mokytojas atrenka reikiamus kamštelius su paveikslėliais ir jų pavadinimais. Kamšteliai užverčiami, išmaišomi ir sudėliojami.

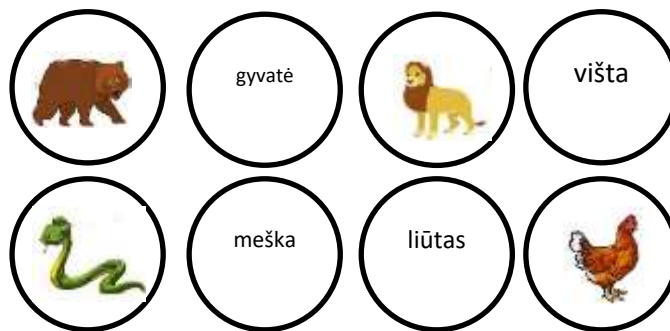
Vaikas verčia kamštelius ir ieško paveikslėliui arba pavadinimui poros. Vienu metu atversti galima tik du kamštelius. Jeigu jie poros nesudaro, abudu yra užverčiami.



Žaidžiama tol, kol bus atversti visi kamšteliai.

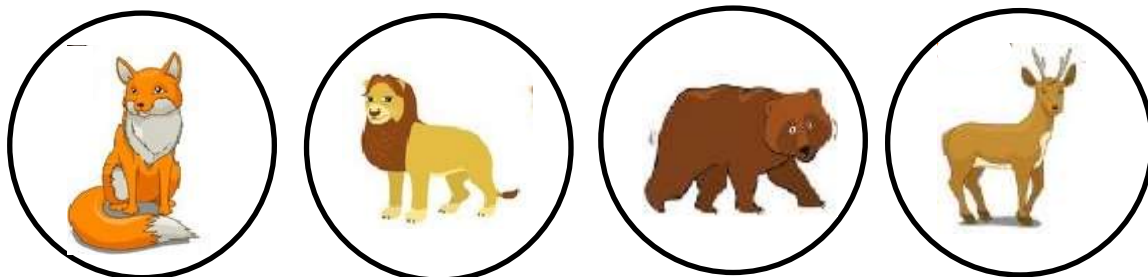
**!** Iš pradžių sudėkite nedidelį kiekį kamštelių, pvz., 4x4. Palaipsniui kamštelių kiekį didinkite.

Šis žaidimas lavins regimąją atmintį, pastabumą, padės greičiau ir smagiau išmokti gyvūnų pavadinimus.



### III Žaidimas „Kas netinka?“

Mokytojas į vieną eilutę sudėlioja reikiamus paveikslėlius, kurių tarpe yra vienas netinkantis paveikslėlis. Pvz., Lietuvos miškuose gyvenančių gyvūnų grupėje įsimaišęs Afrikos žemyno gyventojas.

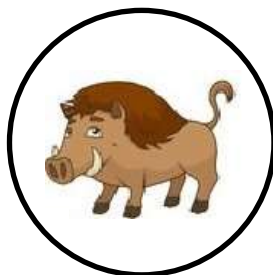
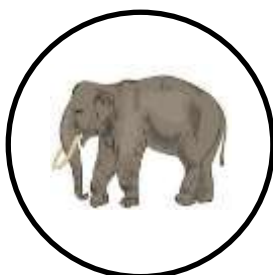
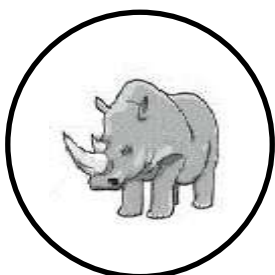
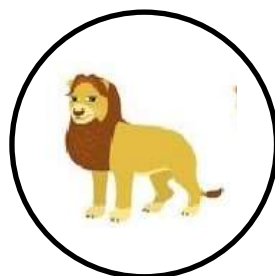
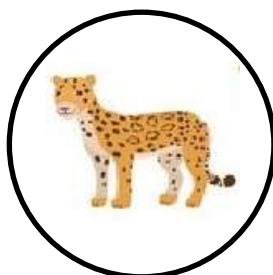


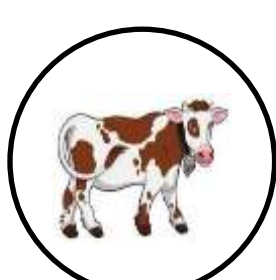
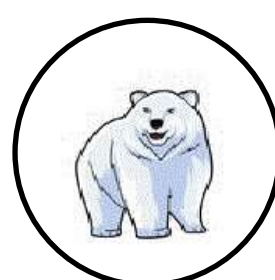
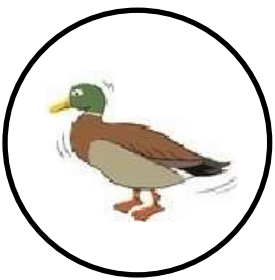
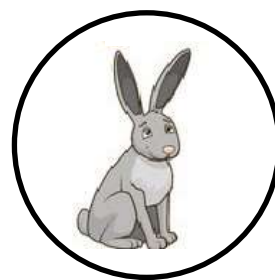
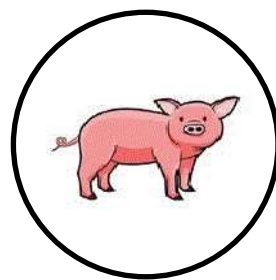
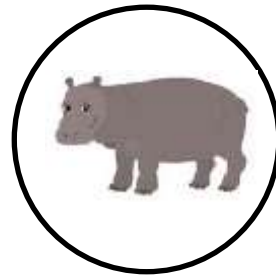
Šis žaidimas lavins mąstymą, mokys priskirti daiktą konkrečiai grupei, plės gamtos pažinimo žinias.

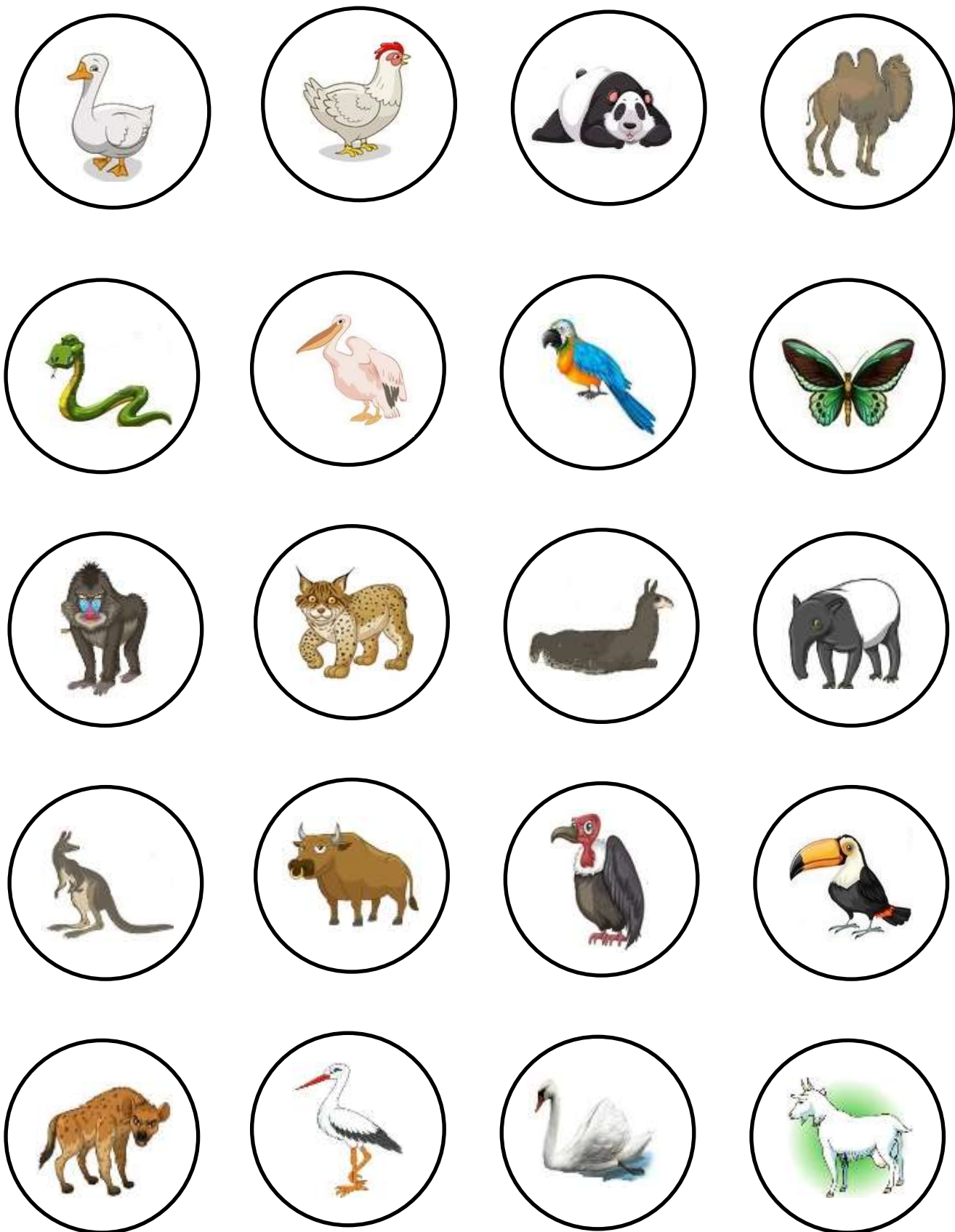
### IV Žaidimas „Pasimetę gyvūnai“

Mokytojas parenka reikiamus kamštelius su paveikslėliais ir sumaišo juos. Mokinių prašoma padėti suskirstyti gyvūnus pagal nurodytą požymį. Pvz., naminius ir laukinius gyvūnus, gyvūnus ir paukščius, skraidančius ir plaukiojančius ir kt.

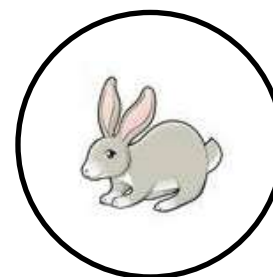
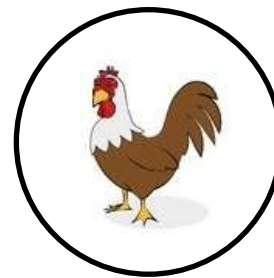
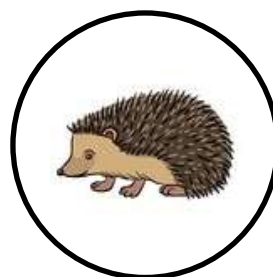
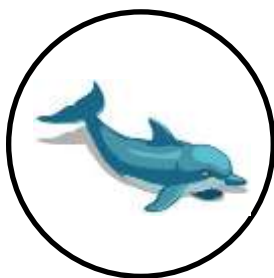
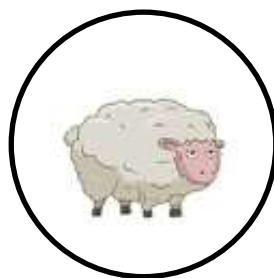
Žaisdami vaikai lavins mąstymą, mokysis analizuoti ir apibendrinti, plės gamtos pažinimo žinias.

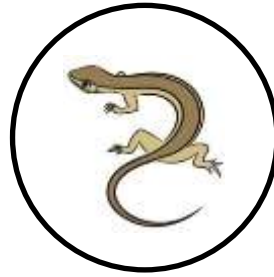
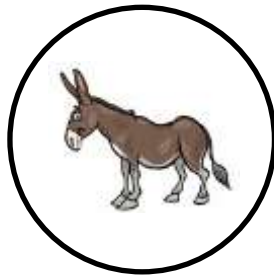












drugelis

ryklis

delfinas

šuo

kalmaras

gaidys

gandras

gulbė

antilopė

asilas

kalakutas

triušis

kengūra

dramblis

liūtas

zebras



**žirafa**

**panda**

**orangu-  
tanas**

**koala**

**hiena**

**skruzd-  
ėda**

**bege-  
motas**

**raga-  
nosis**

**gepardas**

**mamutas**

**šernas**

**kiškis**

**vilkas**

**briedis**

**stirna**

**lapė**

**lūšis**

**lokys**

**bebras**

**ežys**

voverė

pelėda

varna

genys

kurapka

kurtinys

erelis

papūga

pelikanas

tukanas

grifas

strutis

baltoji  
meška

tinginys

ruonis

vėžlys

šikšno-  
sparnis

ping-  
vinas

vėplys

gyvatė

**karvė**

**varlė**

**pantera**

**katinas**

**ožka**

**driežas**

**višta**

**žasis**

**antis**

**jautis**

**avis**

**kiaulė**

**arklys**

**kupranu-  
garis**

**tigras**

**lama**