

Smagūs žaidimai mažųjų atminčiai lavinti

[Home](#) / [NAUDINGI PATARIMAI TĖVAMS](#) / Smagūs žaidimai mažųjų atminčiai lavinti

By [Egle](#) 20 Rgs 2018

*Kur aš pasidėjau savo kuprinę? Ar nematei mano raktų? Ką ten vilkas ožiukams pasakė pasakoj?
"Atmintis ir mąstymas kuria patirtį", - teigė vienas ispanų rašytojas. Štai keli būdai sukurti bendrą patirtį
kartu su savo vaikais ir dar papildomai – palavintį jų atmintį.*

Kas dingo?

Žaidėjų skaičius: Bet koks.

Ko reikės: Kortelių, nuotraukų ar smulkių daiktų.

Ant stalo sudedamas numatytas skaičius daiktų ar kortelių. Vaikas gerai visus juos apžiūri ir tuomet nosisuka. Suaugęs paima vieną daiktą/kortelę. Vaikas turi pažūrėti ir pasakyti, kas dingo.

Piktograma

Žaidėjų skaičius: Bet koks.

Ko reikės: Popieriaus, pieštuko arba tušinuko.

Vaikai turi surašyti ar nupiešti jūsų sakomus žodžius i po to, po tam tikro laiko, prisiminti tuos žodžius (galima žvilgčioti į savo piešinius).

Veiksmų seka

Žaidėjų skaičius: Bet koks.

Ko reikės: Nieko.

Vaiko prašoma atlikti tam tikrą veiksmų seką, kuriuos būtina atlikti vieną paskui kitą nuosekliai. Pavyzdžiui: "Nueik į virtuvę, paimk nuo stalo obuolį ir padėk svetainėj į lėkštę".

Kas atsirado?

Žaidėjų skaičius: Bet koks.

Ko reikės: Kortelių, nuotraukų ar smulkių daiktų.

Ant stalo sudedamas numatytas skaičius daiktų ar kortelių. Vaikas gerai visus juos apžiūri ir tuomet nosisuka. Suaugęs padeda vieną naują daiktą /kortelę. Vaikas turi pažūrėti ir pasakyti, kas atsirado.

Pasimetėm

Žaidėjų skaičius: Bet koks.

Ko reikės: 3-6 žaislai.

Vedantysis pasakoja pasakojimą ir paraleliai atitinkama tvarka dėlioja žaislus: “Žaislai atėjo į kiną ir atsistojo į eilę prie bilietų. Pirmas stovėjo meškiukas, antra – lėlytė, trečias – kiškutis, po to – katinėlis (ir t.t.)”. Netikėtai šalia pardavėja paskelbė, kad ledams taikoma didelė nuolaida ir visi žaisliukai nubėgo valgyti ledų. O kai grįžo – žvėreliai pamiršo, kuris kur stovėjo. Padėk žvėreliams surasti savo vietas, kad galėtų nusipirkti bilietus į kino teatrą”.

Kuo skiriasi?

Žaidėjų skaičius: Bet koks.

Ko reikės: Kortelių porų.

Vaikui parodoma viena kortelė, su jame pavaizduotu piešinuku. Pvz., Meškinu raudonomis kelnėmis. Vaikas turi labai gerai įsižiūrėti. Tada paimama kita kortelė, kurioje pavaizduotas toks pats meškinas, tik su mėlynomis kelnėmis. Prašoma atsakyti, kas pasikeitė.

Ką matei?

Parėjus iš pasivaikščiojimo galima paprašyti vaiko prisiminti, kokios spalvos mašiną jis matė, pro kokias parduotuves praėjo, ką sutiko ir pan. Taip pat galima atsisėsti viename kambaryje ir pabandyti prisiminti, o kas yra kitame kambaryje, kaip jis apstatytas.

Pakartok mano veiksmus

Žaidėjų skaičius: Du.

Ko reikės: Nieko.

Suaugęs lėtai parodo kelis judesius (nuo 1 iki 6). Vaikas turi pažiūrėti – ir pakartoti. Po to galima susikeisti vietomis: vaikas rodo judesius – suaugęs kartoja.

Kas pasikeitė?

Žaidėjų skaičius: Bet koks.

Ko reikės: Kortelių, nuotraukų ar smulkių daiktų.

Ant stalo sudedamas numatytas skaičius daiktų ar kortelių. Vaikas gerai visus juos apžiūri ir tuomet nosisuka. Suaugęs paima vieną daiktą/kortelę ir sukeičia vietomis su kita. Vaikas turi pažiūrėti ir pasakyti/parodyti, kas pasikeitė.

Pabelsk kaip aš

Žaidėjų skaičius: Du.

Ko reikės: Nieko.

Suaugęs pabeldžią tam tikrą ritmą į stalą – vaikas turi pakartoti. Po to galima keistis vietomis – vaikas beldžia – suaugęs kartoja.

Smagaus laiko kartu! 😊