

REKOMENDACIJOS FREPY ŽAIDIMAMS

***FREPY* žaidimų planeta**

FREPY žaidimų planeta kviečia vaikučius pakeliauti ir linksmai pažaisti. Čia rasite 24 žaidimus. Spalvingi piešinėliai, netikėtos situacijos, nuotaikinga animacija, garso efektai ir kitos įdomybės sudomins vaikus ir žadins norą atlikti užduotis.

Žaidimų tikslai

Šie universalūs žaidimai padės siekti įvairių ugdymo tikslų: formuoti fonetines, leksines, semantines ir gramatines kalbos žinias, tobulinti pažinimo procesą ir skaitymo įgūdžius. Šiuos žaidimus gali žaisti 4–8 metų amžiaus vaikai – savarankiškai arba drauge su suaugusiaisiais. Jie aktualūs ir naudingi ikimokyklinio ugdymo pedagogams, pradinėjų klasių mokytojams, logopedams šalinant kalbos ir kitus raidos sutrikimus.

Žaidimų tipai

Žaidimus sąlyginai galime skirstyti į **keturias grupes**: (1) žodyno turtinimo, (2) gramatinės kalbos sandaros tikslinimo, (3) pasakojimo įgūdžių tobulinimo ir (4) skaitymo įgūdžių formavimo.

Žaidimai žodynui turtinti

Žodynui turtinti skirti žaidimai: „Valgoma – nevalgoma“, „Parduotuvė“, „Traukinukas“ ir „Kalnakasyba“. Jų metu, aptariant esminius daiktų požymius, formuojamos ir įtvirtinamos sąvokos. Žaisdami vaikai atpažįsta, pavadina, grupuoja, apibendrina objektus. Šie žaidimai skirti taisyklingam garsų tarimui įtvirtinti bei mokytis tarti sudėtingesnės garsinės skiemeninės struktūros žodžius.

Gramatinei kalbos sandarai formuoti skirti žaidimai: „Spalvos“, „Daug ar mažai?“, „Keleiviai“, „Linksmi krepšiai“, „Namas“ ir „Taip ir ne“. Juose gausu užduočių, skirtų prielinksnių ir kelintinių skaitvardžių vartojimui, būdvardžių ir daiktavardžių derinimui, daiktavardžių daugiskaitos darybai, priešdėlinei ir priesaginei žodžių darybai.

Žaidimai pasakojimo įgūdžiams tobulinti

Pasakojimui kurti skirti žaidimai „Taip ir ne“, „Linksmosios istorijos“ ir „Juokingi nutikimai“ skatina vaikus sudaryti gramatiškai taisyklingus sakinius. Sakiniai ir paveikslėlių sekos padeda nustatyti priežasties ir pasekmės ryšius, sudaryti sudėtinius prijungiamuosius ir sujungiamuosius sakinius. Žaisdami vaikai mokosi atpasakoti, apibūdinti vaizduojamus objektus, atskleisti

pagrindinę mintį, nuosekliai papasakoti apie įvykius. Žaidimai skatina vaikus fantazuoti, kurti savas istorijas.

Žaidimai skaitymo įgūdžiams formuoti

Skaitymo įgūdžiams formuoti skirti žaidimai: „Debesėliai“, „Keista košė“, Nesąmonių sriuba“, „Žuvies uodega“, „Jonvabalai“, „Jūros velnias“, „Pavojus jūroje“, „Kaliausė“, „Šiaudinė skrybėlė“ ir „Pelkė“. Žaidimų metu lavinimas girdimasis suvokimas, formuojami žodžių garsinės analizės ir sintezės įgūdžiai: mokomasi nustatyti garso vietą žodyje ir garsų nuoseklumą, įsiminti raides, jungti garsus į skiemenis ir žodžius.

Žaidimų vertinimo sistema

Žaidimai turi 5 žvaigždučių vertinimo sistemą. Automatinė vertinimo sistema leidžia vaikui savarankiškai pasitikrinti atliktą užduotį. Teisingi atsakymai žymimi žalia žvaigždute, klaidingi – raudona. Surinkus tris raudonas žvaigždutes, žaidimas stabdomas. Surinkus 5 žvaigždutes, vaikas gali pats pasirinkti, ar žaisti toliau (spausti žalią mygtuką „Dar kartą“), ar žaidimą baigti (spausti raudoną mygtuką „Baigti“).

Kadangi beveik visi žaidimai pagrįsti penkių žvaigždučių sistema, žaisdamas vaikas dažniausiai gali rinktis iš penkių galimų atsakymų. Vienintelis žaidimas, kur renkama iš septynių galimų atsakymų, yra „Jonvabalai“: čia vaikui iškart parodomi septyni galimi atsakymai, iš kurių du yra neteisingi. Pasakojimo užduotyse „Linksmosios istorijos“ ir „Juokingi nutikimai“ penkių žvaigždučių sistemos buvo atsisakyta dėl užduoties techninio sudėtingumo; be to, ši vertinimo sistema čia nėra būtina, nes pasakojimo žaidimų pagrindinis tikslas – lavinti vaiko pasakojimo praktinius įgūdžius, todėl bet koks vaiko bandymas yra vertintinas teigiamai.

Žaidimo instrukcijos

Žaidėjams pateikiamos kiekvieno žaidimo instrukcijos, tačiau galima jomis neapsiriboti ir pritaikyti siūlomas taisykles kūrybingai, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko poreikius, galimybes ir ugdymo tikslus.

Žaidimų metu pasiūlykite vaikui:

- atidžiai išklausti žaidimo instrukciją, neskubėti;
- atpažinti ir taisyklingai ištarti objektų ir veiksmų pavadinimus;
- suskirstyti žodžius skiemenimis, nustatyti garso vietą žodyje;
- pakartoti įgarsintus sakinius ir jei moka – perskaityti;

- apibūdinti daiktus, veiksmus, įvykius;
- kurti savo pasakojimus.

Papildomos užduotys ir klausimai vaikams

Siūlome keletą papildomų žaidimų užduočių, kurias galima pritaikyti, jei vaikas žaidžia kartu su suaugusiuoju. Siekiant kuo įvairiau pritaikyti *FREPY* žaidimus, būtų tikslinga išjungti įgarsinimo mygtuką. Žaidimo metu ar jį baigus, galima pateikti vaikui papildomų klausimų ar užduočių, kad žaidimai būtų interaktyvesni ir kad vaikas būtų skatinamas ne tik suprasti, bet ir vartoti kalbą:

Žaidimai žodynui turtinti

„Valgoma – nevalgoma“

- Pasakyk, į kurią pusę padėjai daiktą (*į kairę, į dešinę*).
- Sakinuku pakomentuok, kur dėsi daiktą (*į šaldytuvą, į lentyną, ant spintelės...*) ir kodėl.
- Papasakok, ką iš šių daiktų turi namuose ir kur juos laikai.

„Parduotuvė“

- Pasakyk, iš kur atsiranda pieno, mėsos gaminiai, kur auga vaisiai ir daržovės.
- Pasakyk, kuriai grupei daiktas priklauso (*Morkos yra daržovės.*).
- Suklydęs pakomentuok, kokią klaidą padarei (*Apelsinai yra vaisiai, o ne daržovės.*).
- Išvardyk namuose esančius elektros prietaisus, žaislus, dėvimus drabužius ir avalynę.
- Papasakok, ką jūsų šeima perka dažnai, retai ir ko niekada neperka.
- Sudaryk pirkinių sąrašą savo gimtadienio šventei; palygink jį su savo draugo pirkinių sąrašu.

„Traukinukas“ ir „Kalkas“

- Kas nupiešta trečiame vagone?
- Kelintame vagone yra netinkamas daiktas (*Arbatinukas yra trečiame vagone.*).
- Pasakyk, kodėl netinka? (*Eglė yra medis, o kiti augalai – gėlės.*).
- Išvardyk vienos rūšies objektus, pavadink vienu vardu (*Tulpė, rožė ir ramunė yra gėlės.*).
- Sugalvok daugiau šiai sąvokai tinkamų žodžių.

Žaidimai kalbos gramatinei sandarai formuoti

„Spalvos“

- Pavadink visas dažų spalvas.

- Surask ir įvardyk paveikslėlių skirtumus ir panašumus.
- Sugalvok istoriją apie piešinį.
- Nupiešk savo piešinį, o piešdamas papasakok apie jį; pagal savo piešinį sukurk istoriją.
- (Jei žaidžia daugiau nei vienas vaikas.) Papasakok, kas nupiešta paveikslėlyje, draugui, kuris jo nemato. Draugas turi nupiešti paveikslėlį pagal tavo pasakojimą. Baigus piešinį, palyginkite jį su žaidimo piešiniu. Po kiekvieno piešinio galite pasikeisti vaidmenimis.

„Daug ar mažai?“

- Kas nupiešta (viršutinėje, apatinėje, vidurinėje) dėlionės detalėse?
- Apžiūrėk paveikslėlį ir suskaičiuok, kiek kokių daiktų yra.

„Kas ką daro?“

- Atsakyk į klausimą pilnu sakiniu.
- Sugalvok savo sakinį.

„Namas“

- Pasakyk, kas ir kur jau gyvena name.
- Papasakok apie savo namą. Kuriame aukšte gyveni? Kas dar gyvena su tavimi? Kas yra kuriame kambaryje? Kas yra prie tavo namo?
- Papasakok, koks yra tavo svajonių namas, ir pabandyk jį nupiešti.

„Lobis“

- Papasakok, ką matai.
- Pasakyk, kur radai lobį.
- (Jei žaidžia daugiau nei vienas vaikas.) Papasakok, kas nupiešta paveikslėlyje, draugui, kuris jo nemato. Draugas turi nupiešti paveikslėlį pagal tavo pasakojimą. Baigus piešinį, palyginkite jį su piešiniu žaidime. Po kiekvieno piešinio galite pasikeisti vaidmenimis.

„Linksmi krepšiai“

- Pasakyk, kas nupiešta kairėje ir dešinėje pusėje.
- Pasakyk, koks metų laikas nupieštas.
- (Jei žaidžia daugiau nei vienas vaikas.) Sugalvok veiksmą ir jį suvaidink, o tavo draugas tegul jį atspėja ir įvardija. Po kiekvieno žodžio pasikeiskite vaidmenimis.

„Keleiviai“

- Apibūdink keleivius.
- Suskaičiuok vagonus ir nurodyk jų spalvas.
- Pasakyk, į kelintą vagoną pasodinais keleivį.

Žaidimai pasakojimo įgūdžiams tobulinti

„Taip ir ne“

- Pasakyk, kur vyksta veiksmas.
- Papasakok, ką matai paveikslėlyje.
- Pažaiskime žaidimą „Taip ir ne“ kitaip! Aš uždengsiu daiktą, o tu atspėk, ką aš paslėpiau. Aš galiu atsakyti tik „taip“ arba „ne“, todėl tavo klausimai turi prasidėti žodžiu „ar“.

„Linksmosios istorijos“ ir „Juokingi nutikimai“

- Pasakyk, koks metų laikas nupieštas.
- Papasakok savo įdomiausią nuotykį arba tiesiog jį išgalvok!

Žaidimai skaitymo įgūdžiams formuoti

„Debesėliai“

- (Nemokantiems skaityti.) Surask taip pat parašytus žodžius.
- Surask žodį, kuris prasideda ta pačia raide, kaip ir juostoje.

„Keista košė“ ir „Nesąmonių sriuba“

- Sugalvok daugiau žodžių su nurodytu garsu.
- Pasakyk, iš ko galima išvirti skanią sriubą arba košę.

„Žuvies uodega“ ir „Jonvabalai“

- Pridėdamas naujų skiemenų, sudaryk daugiau taisyklingų žodžių.
- Perskaityk „juokingus“ (netikrus) žodžius.

„Šiaudinė skrybėlė“ ir „Kaliausė“

- Suskirstyk žodį skiemenimis.

„Jūros velnias“ ir „Pavojus jūroje“

- Išvardyk raidės. Pasakyk, kelintos raidės trūksta.
- Suskirstyk žodį skiemenimis.
- Pasidarykime kartu kortelių su raidėmis ir pabandykime sudėti kuo daugiau žodžių. (Jei žaidžia daugiau nei vienas vaikas, laimi tas, kuris sudeda daugiausia žodžių.)

„Pelkė“

- Perskaityk skiemenis.
- Perskaityk „juokingus“ (netikrus) žodžius.
- Pratęsk žodžių grandinę.
- Sukurk savo žodžių grandinę.

Pasidarykime kartu kortelių su skiemenimis ir pabandykime sujungti kuo daugiau žodžių grandinėlių. (Jei žaidžia daugiau nei vienas vaikas, laimi tas, kuris sudeda daugiausia žodžių.)