

ŽAIDŽIU IR MĄSTAU

10 smagių neuropratimų 1–2 klasių mokiniams

Trumpi žaidimai dėmesiui, atminčiai, taisyklių keitimui ir judesių derinimui. Pasirinkite 1–2 lapus vienu kartu; atlikite neskubėdami, pagirkite vaiko pastangas. Tai ugdomoji priemonė, ne diagnostinis testas.

Mano misija: stebėk • bandyk • atrask!

Gali prašyti pagalbos ir kartoti.

1 Laputės rodyklės

Dėmesys ir taisyklės laikymasis



Laputė sako atvirkščiai: ↑ reiškia „žemyn“, ↓ reiškia „aukštyn“.

Eik nuo kairės į dešinę ir garsiai sakyk, ką reiškia ženklas.

PAVYZDYS ↑ **sakau „žemyn“**

1. ↑ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ ↑

2. ↓ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓

3. ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

4. ↓ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑

5. ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓

IŠŠŪKIS: dabar pasakyk kryptį, kurią matai.

Vardas: _____

2 Drugelio takai

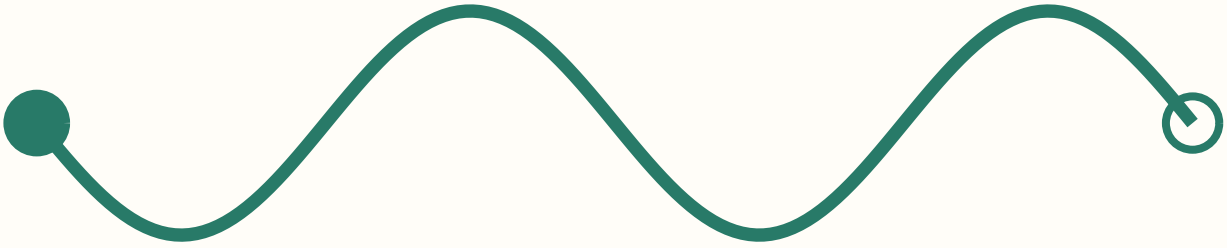
Abi rankos ir vizualinis sekimas



Kairiąja ranka sek žalią, dešiniąja - rožinį taką.

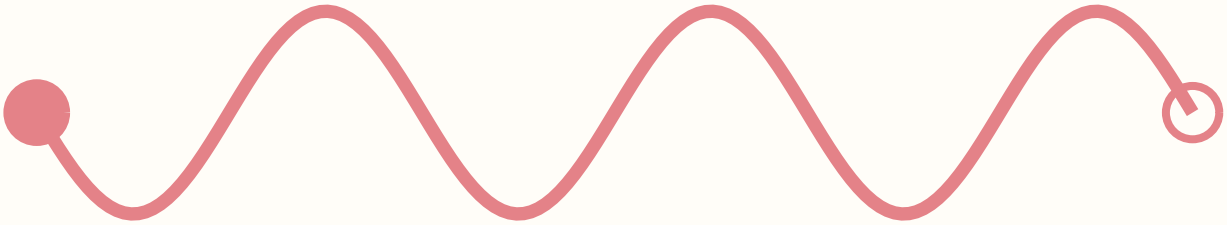
Pirma po vieną, paskui bandyk abiem pirštais vienu metu.

KAIRĖ RANKA





DEŠINĖ RANKA



Pabandyk nuo spalvoto taško iki tuščio apskritimo.

Paskui apsisuk ir grįžk.

Kaip sekėsi?

○ Pavyko ○ Bandysiu dar

Vardas: _____

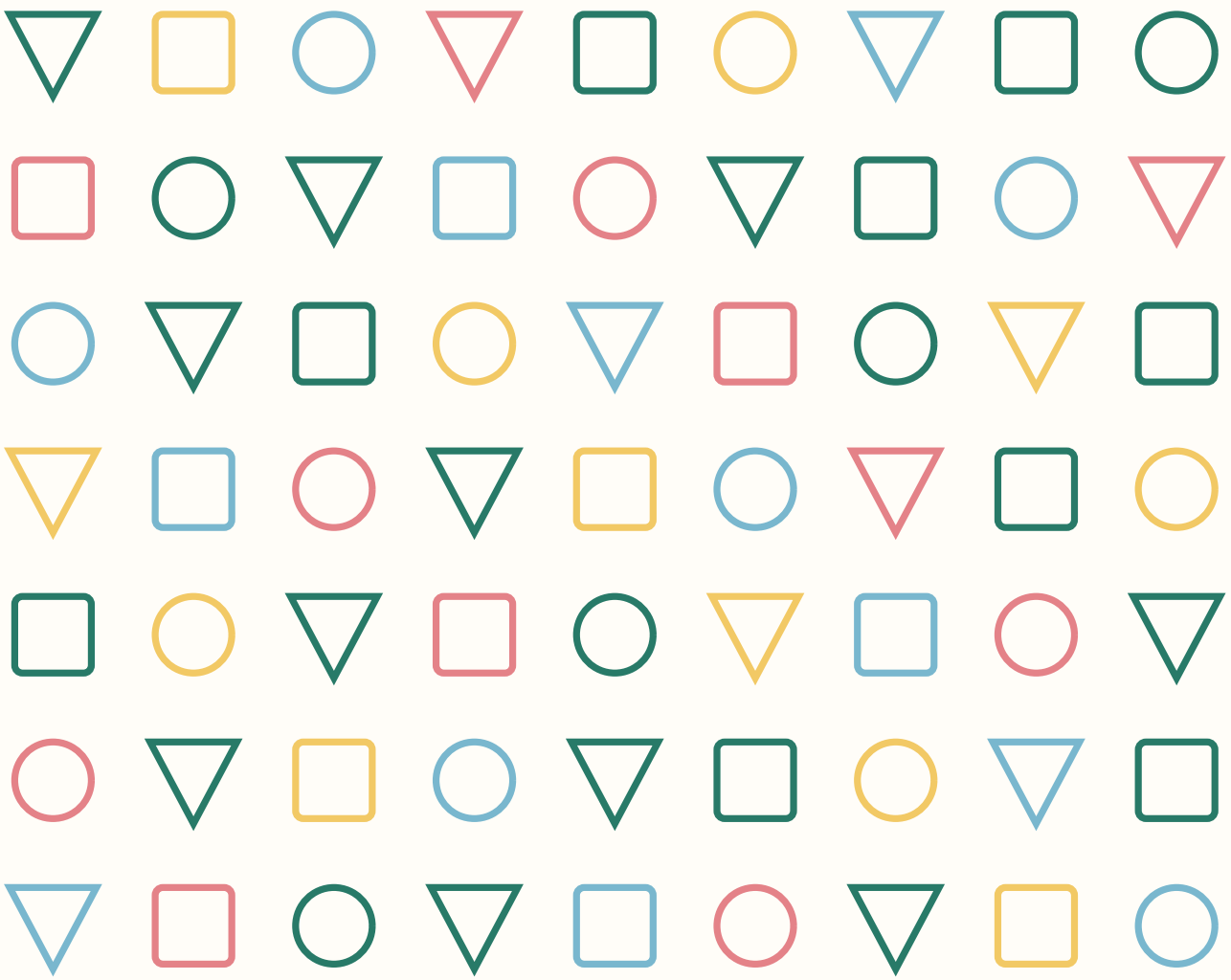
3 Bitės ženklų paieška

Atrankinis dėmesys



Apibrauk tik žalius trikampius. Bitė ieško būtent jų!

Dirbk eilutėmis. Pabaigoje suskaičiuok radinius.

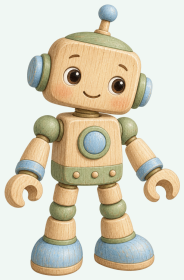




Radau žalių trikampių: _____

4 Roboto komandos

Klausomoji atmintis ir judesiai



Suaugęs perskaito komandą, vaikui užrašytos sekos nerodydamas.

Vaikas atlieka veiksmus išgirsta tvarka.

PLOK	TŪPK	SIEK
suplok 1 kartą	pritūpk	rankos aukštyn

1. **PLOK → SIEK**
2. **TŪPK → PLOK**
3. **SIEK → PLOK → TŪPK**
4. **PLOK → TŪPK → SIEK**
5. **TŪPK → SIEK → PLOK → TŪPK**

Sugalvok 3 komandų seką suaugusiajam!

Vardas: _____

5 Žvaigždžių atmintis

Vizualinė atmintis



10 sekundžių stebėk žvaigždes. Tada viršutinę lentelę uždenk.

Apatinėje lentelėje pažymėk tas pačias vietas.

ŽIŪRĖK

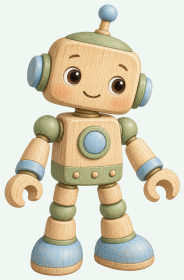
ATKURK

Pasitikrink: ar pažymėjai 4 langelius?

Vardas: _____

6 Keičiasi roboto kodas

Lankstus mąstymas



Iš pradžių sakyk FIGŪRĄ. Po ženklo ↻ sakyk SPALVĄ.

Prieš kiekvieną eilutę primink sau taisyklę.

FIGŪRA 

FIGŪRA 

FIGŪRA 

↻ **TAISYKLĖ KEIČIASI!**

SPALVA 

SPALVA 

SPALVA 

Žalia • rožinė • mėlyna Trikampis • apskritimas • kvadratas

Vardas: _____

7 Veidrodžio paslaptis

Vizualinis dėmesys ir erdvinis suvokimas

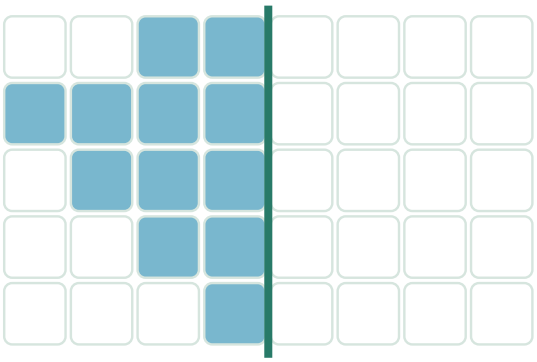


Kairėje nuspalvinti langeliai. Dešinėje nuspalvink jų atspindį.

Žalia linija - veidrodis. Abiejose pusėse turi būti vienoda.

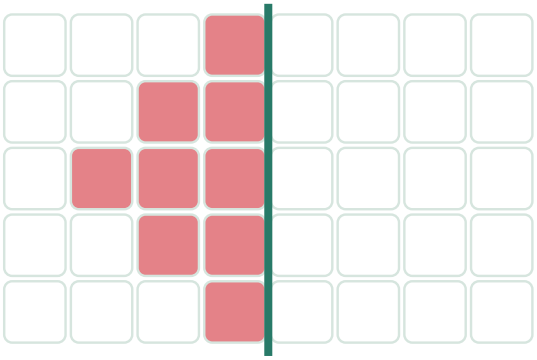
1

ATKURK



2

ATKURK



3

ATKURK

Patikrink: ar kiekvienas langelis turi porą?

Vardas: _____

8 Sujunk taškus

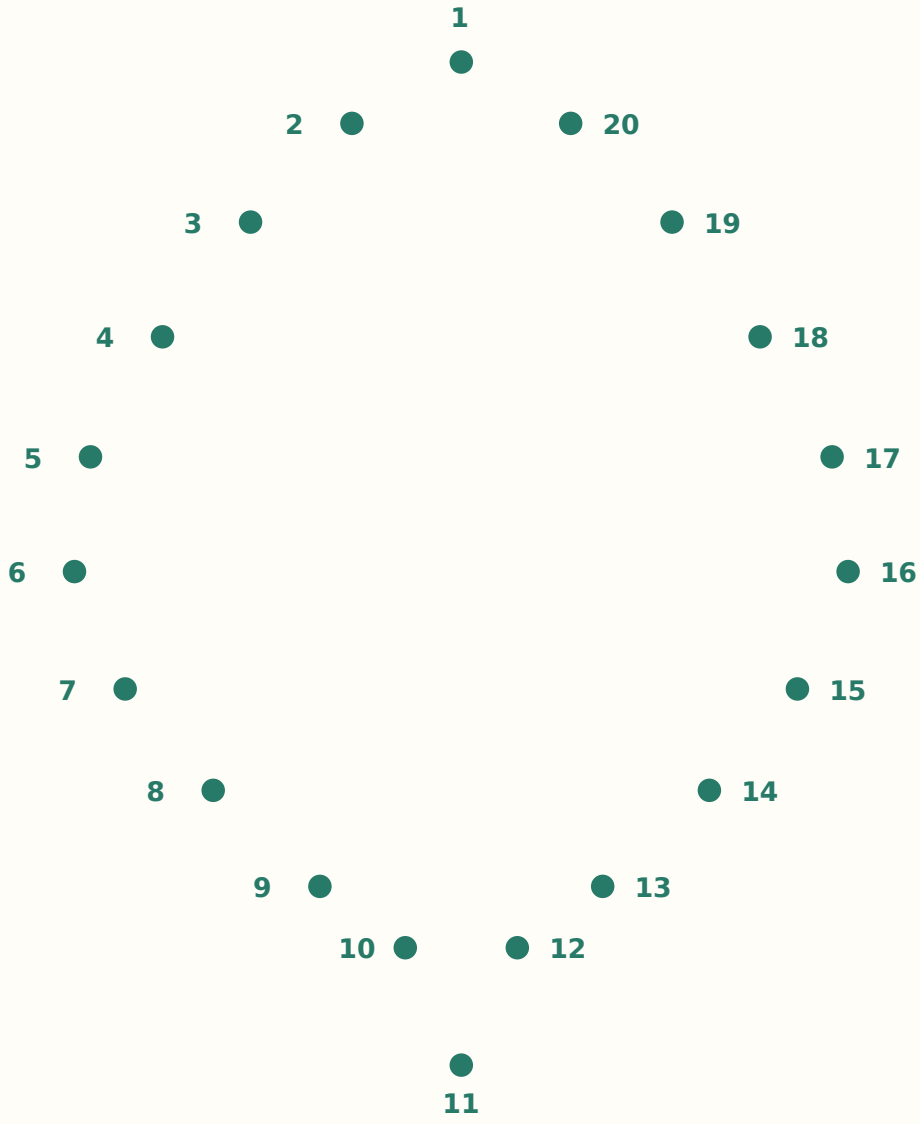
Dėmesys, skaičių seka ir rankos judesiai



Sujunk taškus nuo 1 iki 20. Po 20 grįžk prie 1.

Neskubėk - ieškok kito skaičiaus akimis, tada brėžk liniją.

1 → 2 → ... → 20 → 1



Kas atsirado? Nuspalvink piešinį.

Vardas: _____

9 Laputės pėdsakų kelias

Erdvinis orientavimasis



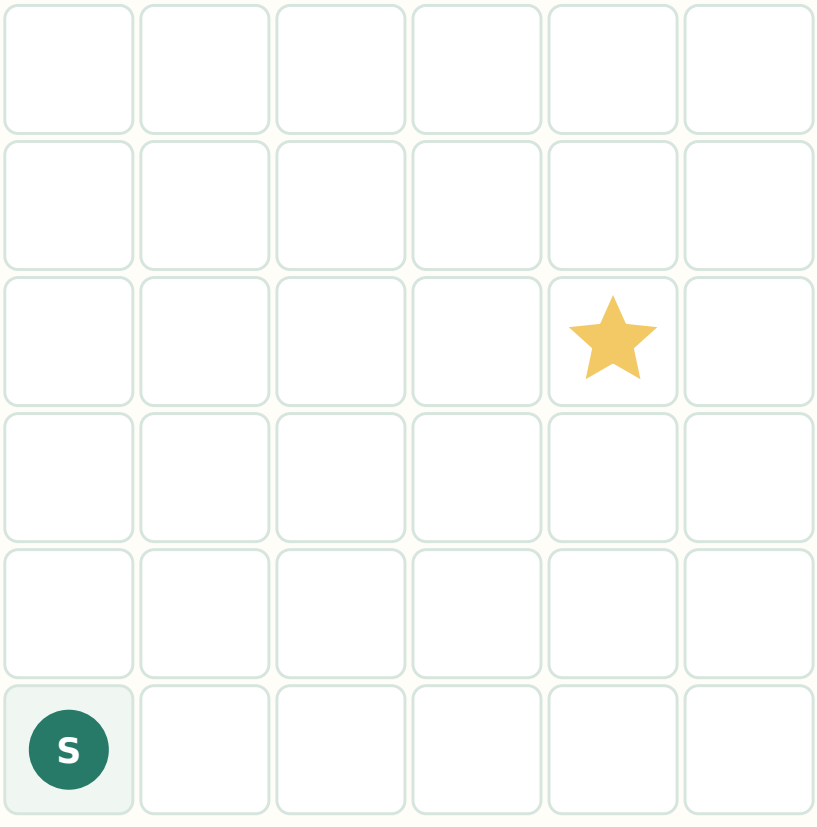
Pradėk nuo pažymėto langelio. Kiekviena rodyklė - vienas langelis.

Pirštu sek komandų seką, paskui pieštuku nubrėžk kelią.

SEK RODYKLES

↑ ↑ → ↑ →

→ ↓ → ↑





Ar pasiekei žvaigždę? ○ **Taip** ○ **Bandysiu dar**

10

Drugelio dėsningumai

Vizualinis dėmesys ir sekos



Stebėk, kaip kartojasi ženklai. Nupiešk du trūkstamus.

Gali juos nuspalvinti taip pat, kaip pavyzdyje.

1 ○ ▽ ○ ▽ ? ?

2 □ ○ ▽ □ ○ ▽ ? ?

3 ★ ○ ★ ○ ? ?

4 ○ ○ □ ○ ○ □ ? ?

5 ▽ □ ○ ▽ □ ○ ? ?

Kokią taisyklę pastebėjai? Papasakok suaugusiajam.

Vardas: _____



ŽAIDŽIU IR MĄSTAU

10 neuropratimų 3–4 klasių mokiniams

Sudėtingesnės dėmesio, darbo atminties, taisyklės keitimo, erdvinio orientavimosi ir rankos judesių užduotys.

Vienu kartu rinkitės 1–2 pratimus. Pradėkite neskubėdami.

Priemonė nėra diagnostinis testas ar gydymo metodas.

Stebėk • prisimink • keisk taisyklę • patikrink

Gali kartoti ir pasitikrinti savo būdą.

Spausdinamas A4 rinkinys

1

Rodyklės keičia taisyklę

Dėmesys ir reakcijos slopinimas



Kiekviename langelyje parašyk atsakymo rodyklę.

A: priešinga kryptis. B: ta pati kryptis. C: žalia - priešinga, rožinė - ta pati.

A. PRIEŠINGAI

↑	↓	↑	↑	↓	↓	↑	↓
____	____	____	____	____	____	____	____

B. TAIP, KAIP MATAI

↓	↑	↓	↑	↑	↓	↓	↑
____	____	____	____	____	____	____	____

C. PAGAL SPALVĄ

↑	↓	↑	↓	↑	↓	↑	↓
____	____	____	____	____	____	____	____

Patikrink, ar nepakeitei taisyklės per anksti.

2 Du takai vienu metu

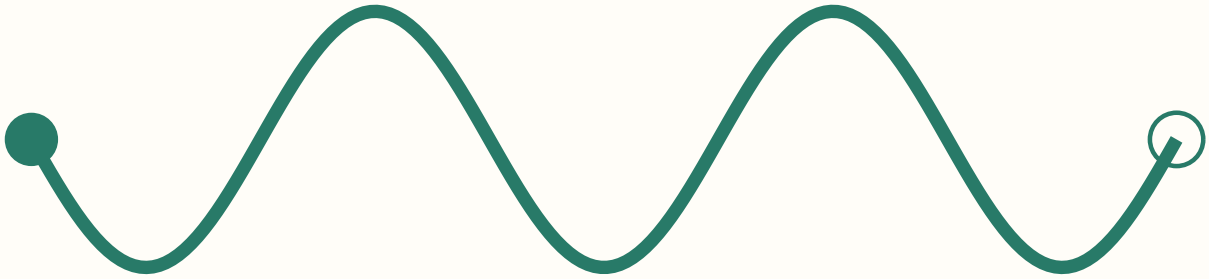
Abiejų rankų koordinacija



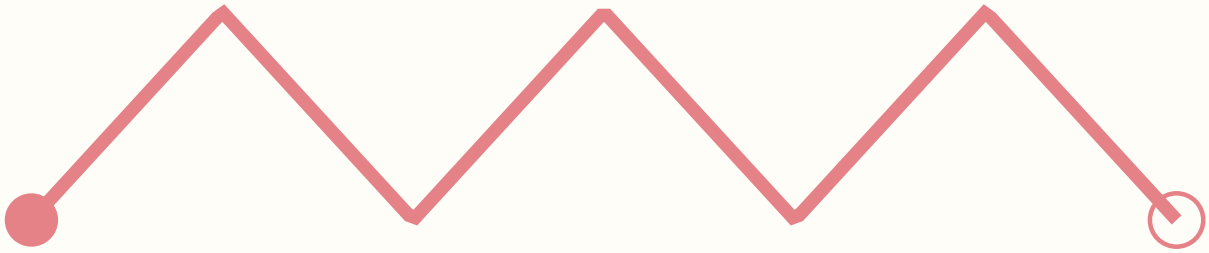
Kairiuoju pirštu sek žalią taką, dešiniuoju - rožinį.

Iš pradžių atskirai. Tada abiem rankomis tuo pačiu metu, be lenktynių.

KAIRĖ RANKA



DEŠINĖ RANKA



Pabandyk dar kartą nuo tuščių apskritimų atgal.

Jei takai susimaišo, trumpam sustok ir tęsk.

3

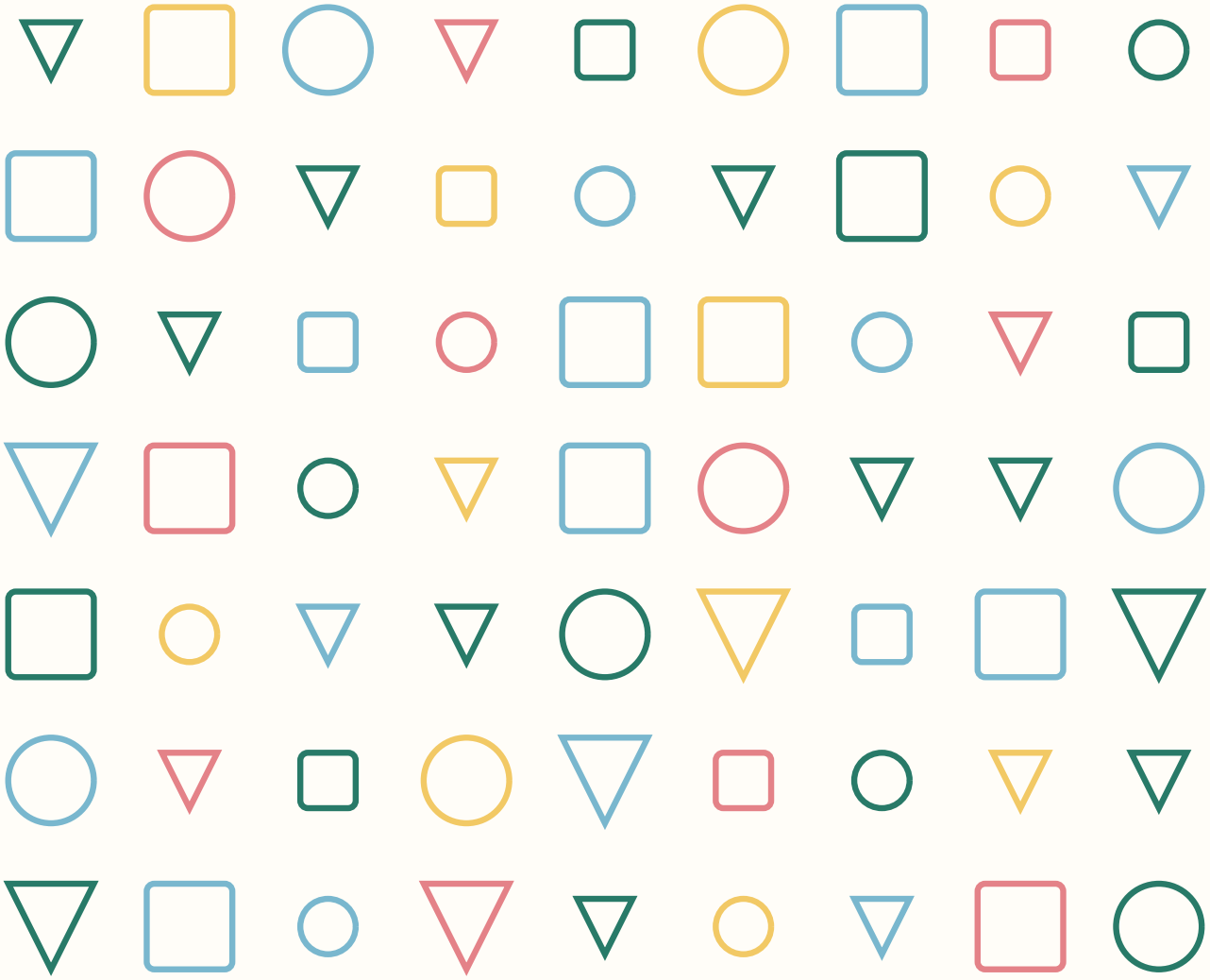
Dviejų ženklų paieška

Atrankinis dėmesys ir savikontrolė



Apibrauk MAŽUS ŽALIUS trikampius.

Tuo pačiu metu perbrauk DIDELIUS MĖLYNUS kvadratus.

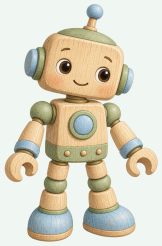


Apibraukiau trikampių: _____ **Perbraukiau kvadratų: _____**

Vardas: _____

4 Klausyk ir užkoduok

Klausomoji darbo atmintis



Suaugęs perskaito komandų seką. Jos nematydamas įrašyk ženklus.

Kiekvienas žodis turi savo ženklą. Prireikus seką galima pakartoti.

PLOK	TŪPK	SIEK
●	▲	■

1 ☐ ☐ ☐

2 ☐ ☐ ☐ ☐

3 ☐ ☐ ☐ ☐

4 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Mokytojui skirtos komandos pateiktos rinkinio pabaigoje.

Vardas: _____

5 Prisimink daugiau langelių

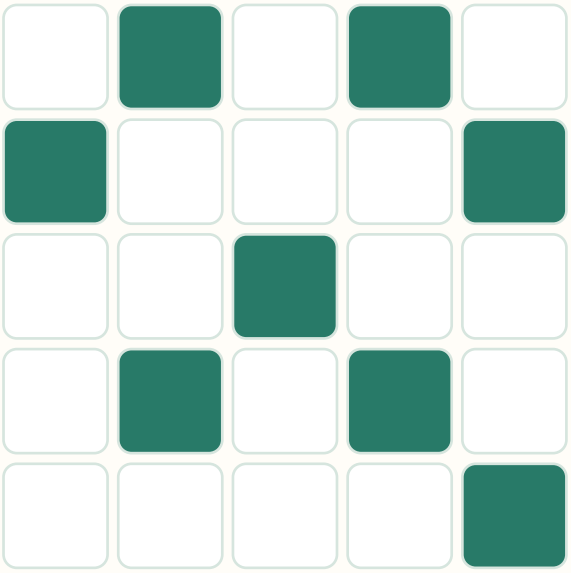
Vizualinė darbo atmintis



15 sekundžių įsimink viršutinį 5 × 5 langelių piešinį.

Uždenk jį. Apačioje pažymėk tuos pačius langelius.

ŽIŪRĖK



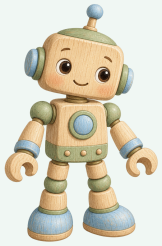
ATKURK

Pasitikrink: viršuje pažymėti 8 langeliai.

Vardas: _____

6 Roboto kodų kaita

Taisyklių keitimas ir dėmesys



FIGŪRA: trikampis 1, apskritimas 2, kvadratas 3.

SPALVA: žalia A, rožinė B, mėlyna C. Įrašyk kiekvieno ženklo kodą.

FIGŪRA △ = 1 ○ = 2 □ = 3

SPALVA žalia = A rožinė = B mėlyna = C

FIGŪRA	▽	□	○	▽	□	○	▽
SPALVA	○	▽	□	○	▽	□	○
FIGŪRA	□	○	▽	□	○	▽	□
SPALVA	▽	□	○	▽	□	○	▽
SPALVA	○	▽	□	○	▽	□	○

Prieš kiekvieną eilutę pasižiūrėk į taisyklės pavadinimą.

Vardas: _____

7 Veidrodžio iššūkis

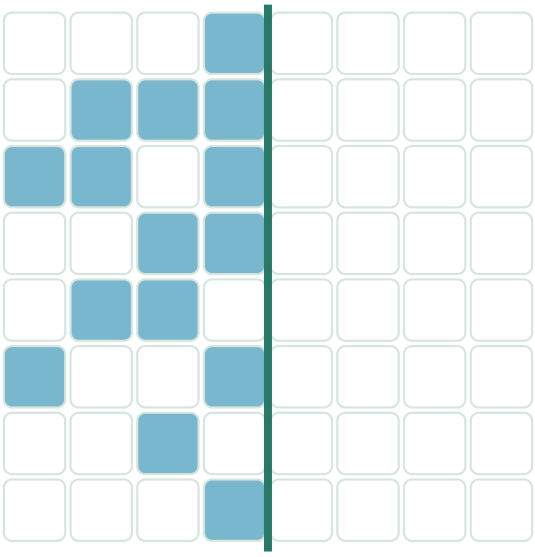
Erdvinis suvokimas ir rankos judesiai



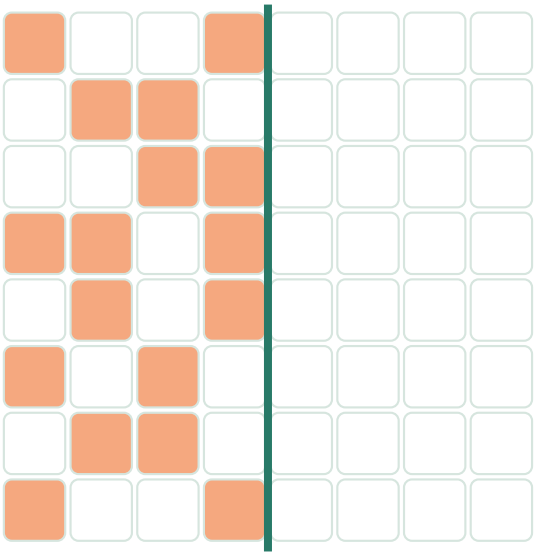
Dešinėje pažymėk kairės pusės langelių atspindį.

Veidrodžio linija yra tamsiai žalia. Pradėk nuo jos artimiausių langelių.

1



2



Palygink langelius abipus linijos eilutė po eilutės.

8 Sujunk 30 taškų

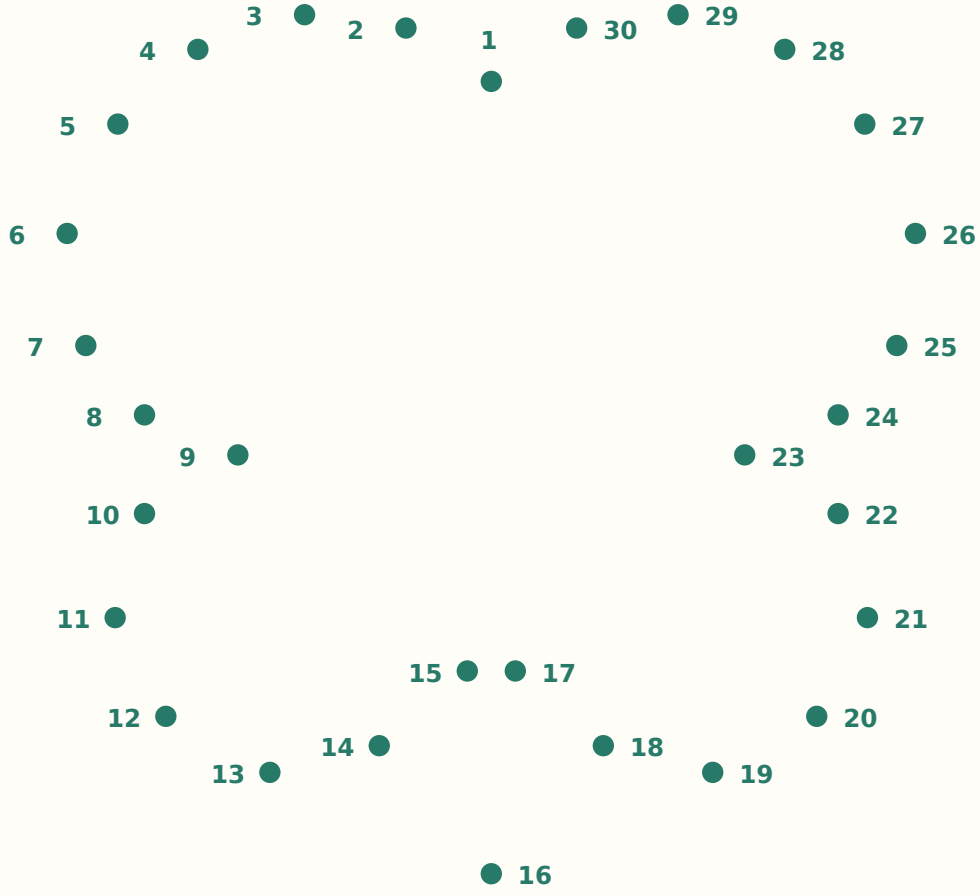
Skaičių seka ir grafomotorika



Sujunk taškus nuo 1 iki 30, o po 30 grįžk prie 1.

Kai piešinys atsiras, nuspalvink jį.

1 → 2 → ... → 30 → 1



Papildomai: nupiešk dvi antenas.

Vardas: _____

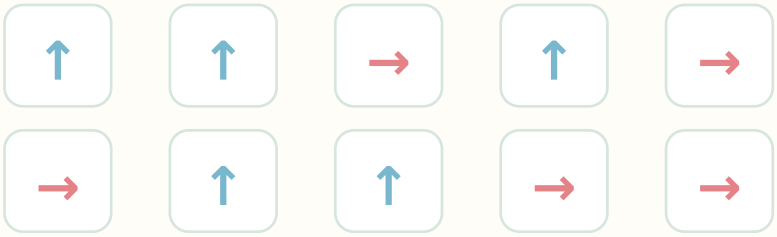
9 Kelias su kliūtimis

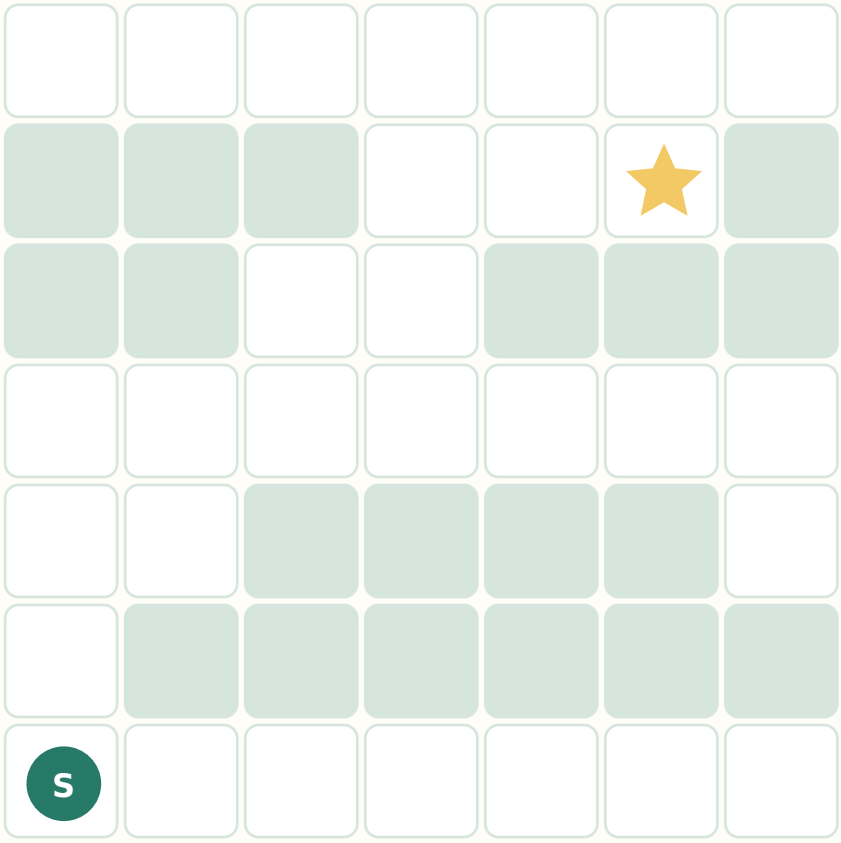
Erdvinis orientavimasis ir planavimas



Nuo S langelio eik pagal rodykles. Viena rodyklė - vienas langelis.

Brėžk kelią per langelių vidurius. Į užtamsintus langelius neik.





Ar pasiekei žvaigždę nepalietęs kliūčių?

Vardas: _____

10 Slaptas trijų požymių kodas

Dėsningumai ir keli požymiai



Stebėk figūrą, spalvą ir dydį. Jie gali kartotis skirtingu ritmu.

Į tuščius langelius nupiešk ir nuspalvink tinkamus ženklus.

1 

2 

3 

4 

5 

Patikrink kiekvieną požymį atskirai.

Vardas: _____

MOKYTOJUI: TRUMPA ATMINTINĖ

Rinkinio pratimai yra ugdomieji, ne diagnostiniai.

Kaip vesti

- Pirma parodykite vieną pavyzdį; paskui leiskite mokiniui dirbti savarankiškai.
- Vienu metu rinkitės 1–2 lapus. Laiką ir eilučių skaičių pritaikykite vaikui.
- Jei daug dirgiklių, uždenkite likusias eilutes popieriaus lapu.
- Vertinkite strategiją ir tikslumą, o ne vien greitį.

4 pratimo komandos (skaityti, nerodant mokiniui)

1. **PLOK → SIEK → TŪPK**
2. **TŪPK → PLOK → SIEK → PLOK**
3. **SIEK → TŪPK → PLOK → SIEK**
4. **PLOK → TŪPK → SIEK → PLOK → TŪPK**
5. **SIEK → PLOK → TŪPK → SIEK → TŪPK → PLOK**

Pasitikrinimas

3 pratimas: maži žali trikampiai - 9; dideli mėlyni kvadratai - 6.

5 pratimas: 8 nuspalvinti langeliai.

9 pratimas: teisingas kelias baigiasi ties žvaigžde (2 eil., 6 stulp.).

6 ir 10 pratimus tikrinkite pagal kiekvienos eilutės taisyklę.

10 UŽDUOTIES ATSAKYMAI

Mokytojui • Slaptas trijų požymių kodas



Paryškintuose langeliuose - trūkstami ženklai.

Žemiau nurodyti jų numeriai ir požymiai.

1



4 - rožinis trikampis; 8 - rožinis apskritimas.

2



3 - mažas rožinis apskritimas; 7 - mažas žydras apskritimas.

3



5 - mažas žalias trikampis; 8 - mažas žydras trikampis.

4



4 - maža žydra žvaigždė; 7 - maža geltona žvaigždė.

5



3 - mažas rožinis trikampis; 8 - didelis žydras apskritimas.

Tikrinant svarbūs visi trys požymiai: figūra, spalva ir dydis.