Žaidžiu, mąstau, atrandu

10 žaidimų 1–4 klasių mokiniams

Spalvos • skaičiai • formos • sekos • kryptys

1 2 3 4 5

PARUOŠTA SPAUSDINTI IR ŽAISTI

Aiškios taisyklės • veiklų lapai • pritaikymo idėjos • atsakymai

Logopedinės ir pedagoginės pagalbos kabinetas

PRADŽIA

Kaip naudoti šį rinkinį

Rinkinyje pateikiama dešimt užduočių pradinių klasių mokiniams. Kiekvienai skirta aiški žaidimo eiga ir atskiras spausdinamas lapas. Veiklos lavina skaičiavimą, sekų analizę, erdvinį suvokimą, planavimą ir gebėjimą paaiškinti savo sprendimą.

1. Atsispausdinkite

Užduočių lapus spausdinkite A4 formatu. Spalvotus lapus galima laminuoti ir žymėti nuvalomu rašikliu. Jei laminavimo nėra, naudokite pieštukus arba ant lapo uždėkite skaidrią įmautę.

2. Paruoškite priemones

Pravers spalvoti pieštukai ar flomasteriai, žetonai, žirklės ir žaislinis robotas. Priemones pasirinkite pagal vaiko amžių bei saugų naudojimą.

3. Žaiskite trumpais etapais

Pradėkite nuo vienos užduoties. Taisykles perskaitykite garsiai, parodykite pavyzdį ir palikite vaikui laiko pačiam išbandyti.

4. Pritaikykite mokiniui

1–2 klasėse galima dalį nurodymų perskaityti kartu ir leisti sprendimą žymėti spalva. 3–4 klasėse skatinkite sprendimą užrašyti, paaiškinti ir sukurti savo užduotį.

PASTABA SUAUGUSIAJAM

Užduočių sudėtingumą rinkitės pagal mokinio pasirengimą. Skatinkite ne tik rasti atsakymą, bet ir paaiškinti, kokia taisyklė ar strategija padėjo jį gauti.

ŽAIDŽIU, MĄSTAU, ATRANDU

1. Skaičių detektyvai

KĄ LAVINA Kelių sąlygų laikymąsi, skaičių atranką, spalvų kodo taikymą, lyginių skaičių atpažinimą ir gretimų skaičių sudėtį.

PRIEMONĖS

- Skaičių detektyvų lapas su skaičiais 1–9
- Spalvoti pieštukai
- Juodraštis skaičiavimams

PASIRUOŠIMAS

- Aptarkite spalvų kodą virš tinklelio. Paaiškinkite, kad tinklelyje pateikti skaičiai nuo 1 iki 9.
- Perskaitykite tris iššūkius ir susitarkite, kaip žymėsite skirtingų tipų atsakymus.

KAIP ŽAISTI

1. Pirmoje užduotyje pritaikykite spalvų kodą skaičiams nuo 1 iki 5.
2. Antroje užduotyje atrinkite skaičius, kurie vienu metu yra didesni už 5 ir lyginiai.
3. Trečioje užduotyje ieškokite horizontaliai arba vertikaliai gretimų langelių porų, kurių suma lygi 10.
4. Patikrinkite atsakymus, suskaičiuokite pažymėtus skaičius ir paaiškinkite, kaip įsitikinote, kad nieko nepraleidote.

PRITAIKYMAS

- 1–2 klasėje atlikite pirmą užduotį kartu, tada ieškokite vienos sąlygą atitinkančių skaičių grupės.
- 3–4 klasėje užrašykite rastų skaičių ar porų skaičių ir pagrįskite, kodėl kiti langeliai netinka.

SUNKESNIS VARIANTAS

- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

ŽAIDŽIU, MĄSTAU, ATRANDU

1. Skaičių detektyvai | UŽDUOČIŲ LAPAS

Rask skaičius pagal kelias sąlygas. Pažymėk tinklelį, tada pagrįsk, kaip atrinkai atsakymus.

SKAIČIŲ KODAS

1	2	3	4	5

2	7	4	1	9	3	8	5
6	1	3	8	2	5	4	7
9	4	2	6	7	1	5	3
3	8	5	2	4	9	1	6
5	2	7	3	6	4	9	1
1	6	9	5	3	8	2	4
4	3	1	7	5	2	6	9
8	5	6	4	1	7	3	2

ŽAIDIMO IŠŠŪKIAI

1. Pagal spalvų kodą pažymėk skaičius nuo 1 iki 5.
2. Apibrauk skaičius, kurie didesni už 5 ir lyginiai.
3. Rask horizontaliai ar vertikaliai gretimas poras, kurių suma lygi 10.

2. Spalvų takeliai

KĄ LAVINA Spalvų sekų analizę, kryptingą paiešką, trukdžių ignoravimą, planavimą ir rankos judesio kontrolę.

PRIEMONĖS

- Spalvų takelių lapas
- Spalvotas pieštukas arba nuvalomas rašiklis

PASIRUOŠIMAS

- Perskaitykite keturių spalvų seką virš kiekvieno langelio.
- Paaiškinkite, kad tinklelyje yra ir netinkamų, klaidinančių taškų.

KAIP ŽAISTI

1. Mokinys susiranda pirmą sekos spalvą, po to antrą, trečią ir ketvirtą.
2. Prieš brėždamas suplanuoja, kaip sujungti taškus neįtraukiant trukdžių.
3. Sujungęs patikrina, ar sekoje spalvos eina tiksliai nurodyta tvarka.
4. Paaiškina, kurį tašką praleido ir kaip suprato, kad jis netinka.

PRITAIKYMAS

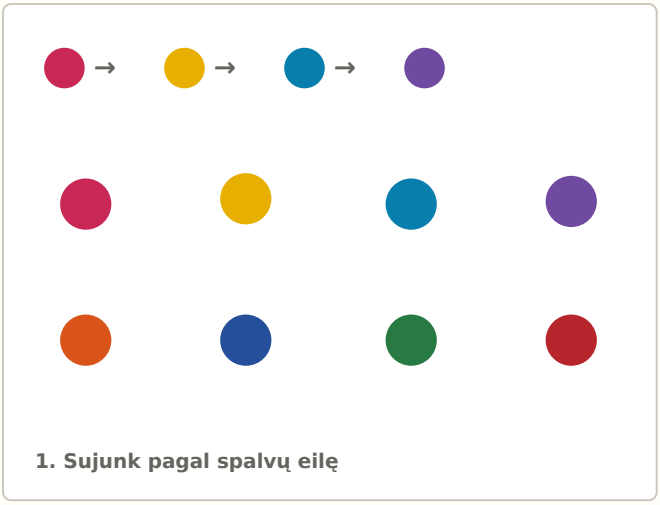
- 1–2 klasėje uždenkite dalį sekos ir atlikite po vieną spalvą.
- 3–4 klasėje palyginkite du maršrutus ir aptarkite, kurio linija trumpesnė arba aiškesnė.

SUNKESNIS VARIANTAS

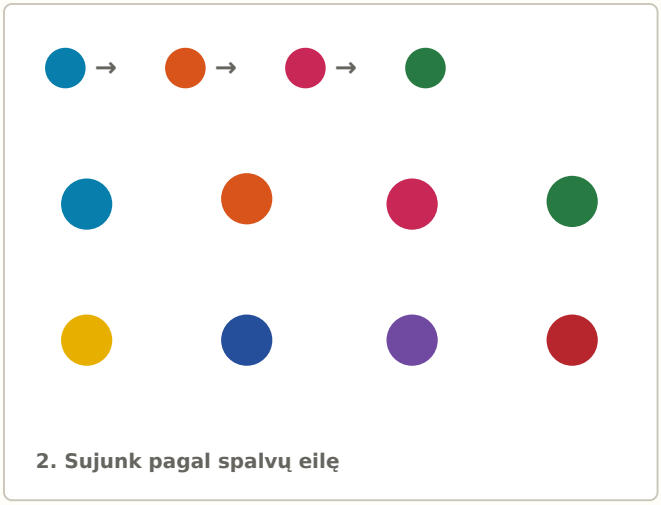
- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

2. Spalvų takeliai | UŽDUOČIŲ LAPAS

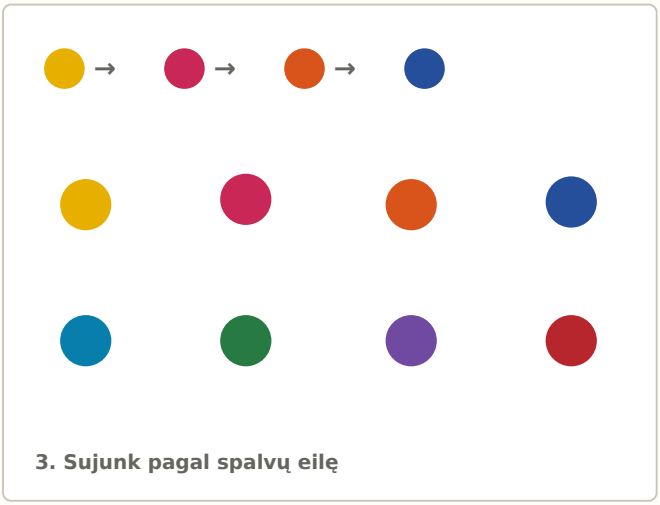
Kiekviename langelyje rask 4 spalvas nurodyta tvarka. Tarp taškų yra trukdžių - jų jungti negalima.



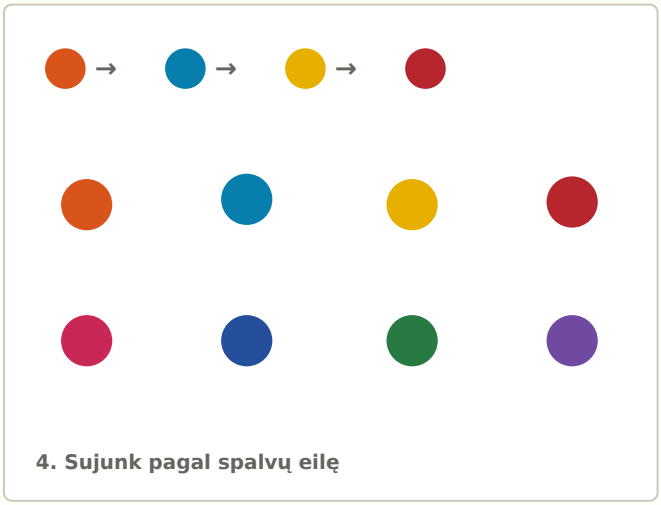
1. Sujunk pagal spalvų eilę



2. Sujunk pagal spalvų eilę



3. Sujunk pagal spalvų eilę



4. Sujunk pagal spalvų eilę

Sujunk keturis sekos taškus tikslia tvarka. Prieš brėždamas suplanuok kelią. Paaiškink, kurį tašką sąmoningai praleidai ir kodėl.

ŽAIDŽIU, MĄSTAU, ATRANDU

3. Spalvų ratas

KĄ LAVINA Sekos laikymąsi, vizualinį dėmesį, spalvų pavadinimų vartojimą, veiksmų planavimą ir savikontrolę.

PRIEMONĖS

- Spalvų rato lapas
- Pieštukas arba nuvalomas rašiklis

PASIRUOŠIMAS

- Perskaitykite po kiekvienu ratu pateiktą penkių spalvų seką.
- Priminkite, kad ratuose yra ir spalvų, kurių sekoje nėra.

KAIP ŽAISTI

1. Mokinys perskaito seką iš kairės į dešinę ir suranda pirmą tašką.
2. Sujungia penkis sekos taškus tikslia tvarka.
3. Pirštu dar kartą pereina savo maršrutą ir garsiai įvardija spalvas.
4. Patikrina, ar neprijungė nereikalingo taško.

PRITAIKYMAS

- 1–2 klasėje spalvas įvardykite kartu ir sujunkite pirmus tris taškus.
- 3–4 klasėje sukurkite naują 5–6 spalvų seką partneriui.

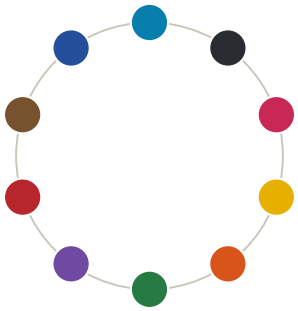
SUNKESNIS VARIANTAS

- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

ŽAIDŽIU, MĄSTAU, ATRANDU

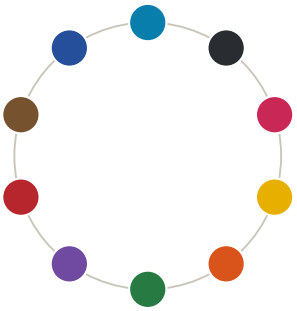
3. Spalvų ratas | UŽDUOČIŲ LAPAS

Sek rodyklių seką. Kiekviename rate sujunk taškus pagal spalvų eilę, pradėdamas nuo pirmos spalvos.



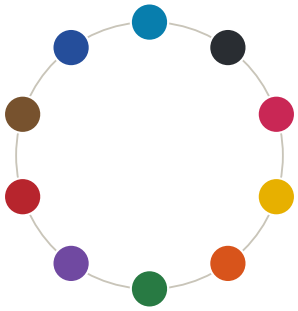
žydra → juoda → rožinė → geltona → žalia

1. Pradėk nuo žydra taško



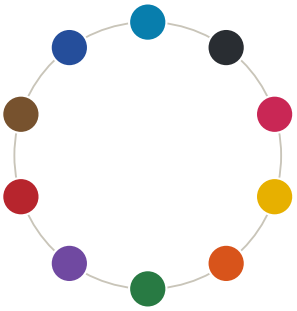
žalia → geltona → oranžinė → mėlyna → violetinė

2. Pradėk nuo žalia taško



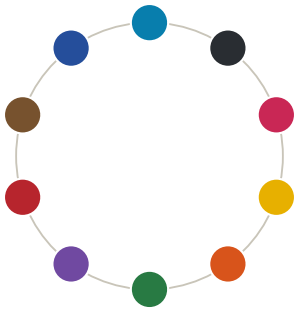
violetinė → oranžinė → žalia → rožinė → raudona

3. Pradėk nuo violetinė taško



ruda → raudona → geltona → žydra → juoda

4. Pradėk nuo ruda taško



mėlyna → geltona → raudona → violetinė → oranžinė

5. Pradėk nuo mėlyna taško



rožinė → žydra → ruda → žalia → juoda

6. Pradėk nuo rožinė taško

4. Spalvų kodas

KĄ LAVINA Vizualinę atmintį, erdvinį suvokimą, eilučių ir stulpelių sekimą, dėsningumų aprašymą ir atkūrimą.

PRIEMONĖS

- Spalvų kodo lapas
- Raudonas, žydras, geltonas ir violetinis pieštukas

PASIRUOŠIMAS

- Aptarkite, kaip spalvos išdėstytos pirmame pavyzdyje.
- Susitarkite, kad pavyzdį kopijuosite eilutė po eilutės, nekeisdami langelių vietos.

KAIP ŽAISTI

1. Mokinys pasirenka pavyzdį ir tiksliai atkuria jį tuščiame 4 × 4 tinklelyje.
2. Palygina abi lenteles ir pataiso neatitinkančius langelius.
3. Aprašo bent vieną dėsningumą, pavyzdžiui, kaip spalvos pasislenka kitoje eilutėje.

PRITAIKYMAS

- 1–2 klasėje pavyzdį palikite matomą ir kopijuokite po vieną eilutę.
- 3–4 klasėje uždenkite pavyzdį po 10 sekundžių ir atkurkite jį iš atminties.

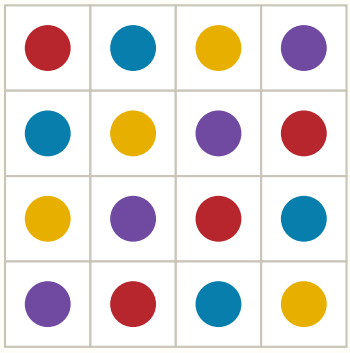
SUNKESNIS VARIANTAS

- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

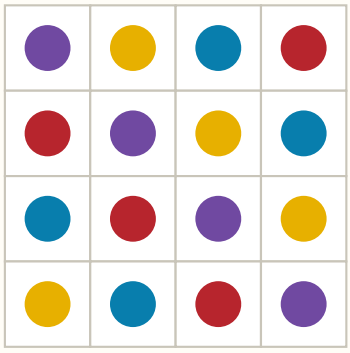
4. Spalvų kodas | UŽDUOČIŲ LAPAS

Nuspalvink 4 × 4 tinklelį pagal pavyzdį. Tada aprašyk, kaip keičiasi spalvų seka kiekvienoje eilutėje.

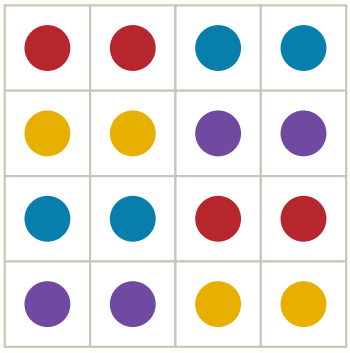
PAVYZDYS 1

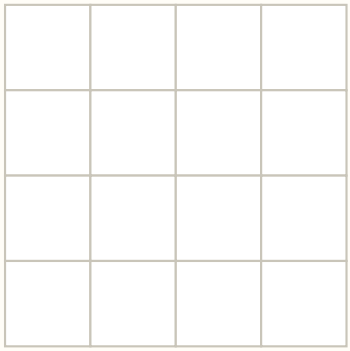


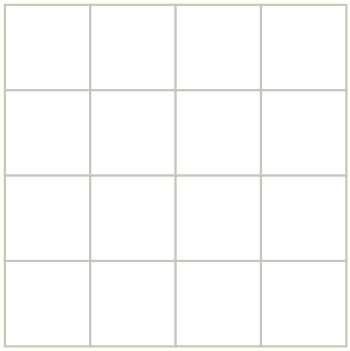
PAVYZDYS 2

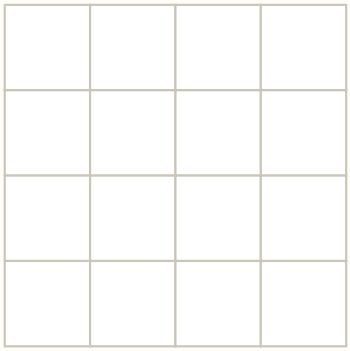


PAVYZDYS 3









Atkurk pavyzdį tuščiame tinklelyje nekeisdamas eilučių ir stulpelių tvarkos. Po to aprašyk raštą: kuri spalva kartojasi, kaip keičiasi langeliai?

5. Rodyklių robotas

KĄ LAVINA Nuoseklų komandų vykdymą, erdvinį orientavimąsi, klaidų paiešką, kliūčių įvertinimą ir trumpiausio kelio planavimą.

PRIEMONĖS

- Rodyklių roboto lapas
- Pieštukas
- Juodraštis rodyklių sekai perrašyti

PASIRUOŠIMAS

- Paaiškinkite, kad kiekviena rodyklė reiškia vieną langelį, S yra startas, žvaigždė - tikslas, tamsūs langeliai - kliūtys.
- Prieš piešiant kelią, paprašykite mokinio sekti komandų seką pirštu ir patikrinti jos pabaigą.

KAIP ŽAISTI

1. Mokinys vykdo komandas nurodyta tvarka, vieną po kitos žymėdamas langelius.
2. Patikrina, ar maršrutas neina per tamsų langelį ir ar baigiasi ties žvaigžde.
3. Jei komandos netinka, perrašo seką taip, kad maršrutas būtų saugus ir pasiektų tikslą.
4. Paaiškina, kurią komandą pakeitė ir kaip tai pakeitė kelio ilgį.

PRITAIKYMAS

- 1–2 klasėje komandų seką skaitykite garsiai ir žymėkite po vieną žingsnį.
- 3–4 klasėje raskite kitą galimą kelią ir palyginkite, kuris maršrutas trumpesnis.

SUNKESNIS VARIANTAS

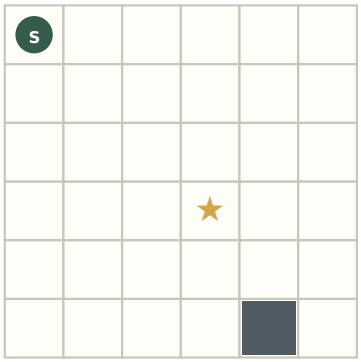
- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

5. Rodyklių robotas | UŽDUOČIŲ LAPAS

Vykdyk 8 komandų maršrutą nuo S iki žvaigždės. Kai kuriuose langeliuose yra kliūčių - į juos eiti negalima.

MISIJA 1

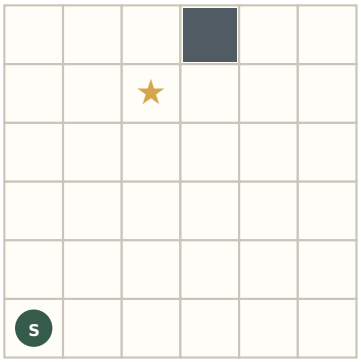
→ ↓ → ↑ → ↓ ↓ ↓



Tamsus langelis = kliūtis

MISIJA 2

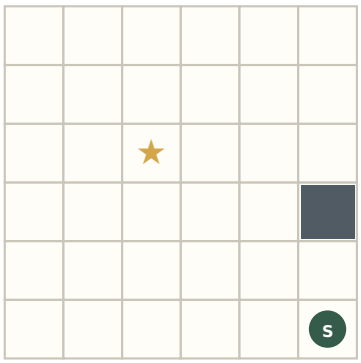
← ↓ → ← ↑ ↓ ← ←



Tamsus langelis = kliūtis

MISIJA 3

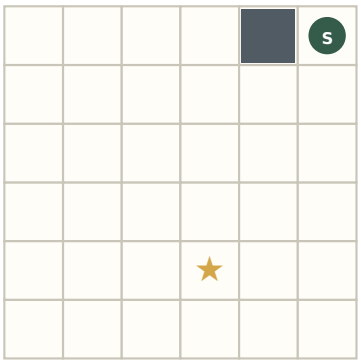
← ↑ ← ↑ → ↑ ← ←



Tamsus langelis = kliūtis

MISIJA 4

↑ → ↓ → ↑ → ← →



Tamsus langelis = kliūtis

Patikrink, ar seka pasiekia žvaigždę ir neveda per kliūtį. Jei seka netinka, perrašyk ją taip, kad kelias būtų saugus ir trumpas.

6. Spalvų maršrutai

KĄ LAVINA Spalvų sekos laikymąsi, vizualinį dėmesį, planavimą, klaidinančių taškų atpažinimą ir sprendimo paaiškinimą.

PRIEMONĖS

- Spalvų maršrutų lapas
- Pieštukas arba nuvalomas rašiklis

PASIRUOŠIMAS

- Perskaitykite rodyklėmis parodytą penkių spalvų seką.
- Paaiškinkite, kad kiekvienoje kortelėje yra trys sekai nepriklausantys taškai.

KAIP ŽAISTI

1. Mokinys įvardija spalvas rodyklių nurodyta tvarka.
2. Suranda penkis atitinkamus taškus ir sujungia juos ta pačia tvarka.
3. Patikrina, ar neprijungė klaidinančio taško.
4. Paaiškina, kaip atskyrė sekos taškus nuo trukdžių.

PRITAIKYMAS

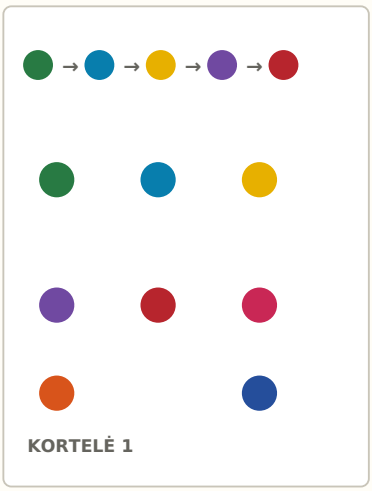
- 1–2 klasėje spalvas įvardykite kartu ir sujunkite pirmus tris taškus.
- 3–4 klasėje suplanuokite kelią prieš piešdami ir palyginkite jo ilgį su partnerio keliu.

SUNKESNIS VARIANTAS

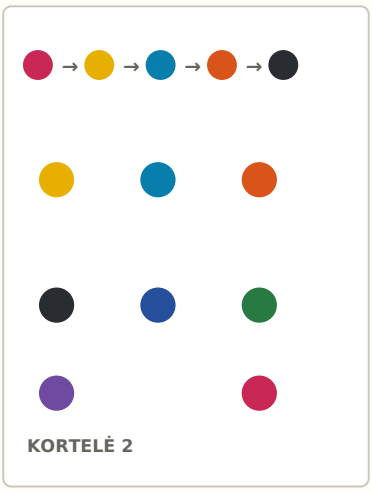
- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

6. Spalvų maršrutai | UŽDUOČIŲ LAPAS

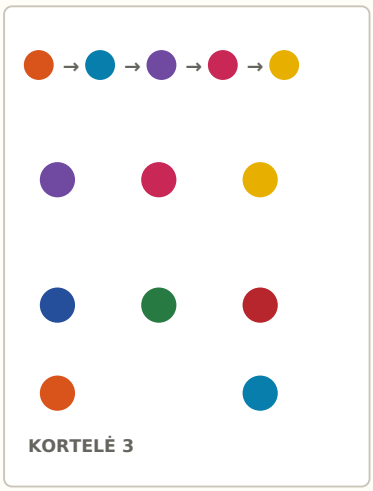
Kiekvienoje kortelėje sujunk penkis spalvotus taškus rodyklėmis parodyta tvarka. Kiti taškai yra klaidinantys.



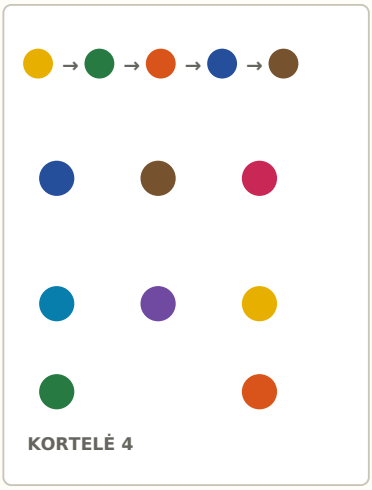
KORTELĖ 1



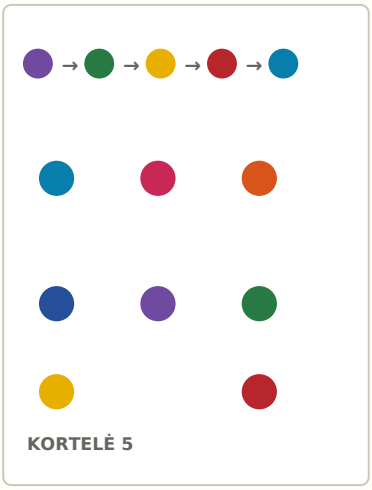
KORTELĖ 2



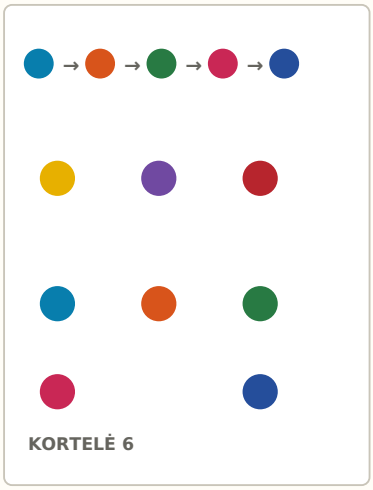
KORTELĖ 3



KORTELĖ 4



KORTELĖ 5



KORTELĖ 6

Sujunk penkis taškus rodyklių nurodyta tvarka. Patikrink, ar neprijungei klaidinančio taško, ir paaiškink, kaip atskyriai sekos spalvas nuo trukdžių.

7. Formų paštas

KĄ LAVINA

Geometrinių formų atpažinimą, kraštinių ir kampų skaičiavimą, klasifikavimą bei sąvokų palyginimą.

PRIEMONĖS

- Formų pašto lapas
- Pieštukas
- Aplinkoje esančių formų pavyzdžiai

PASIRUOŠIMAS

- Aptarkite, kuo skiriasi kraštinė ir kampas.
- Paaiškinkite, kad apskritimas ir ovalas neturi tiesių kraštinių ir kampų.

KAIP ŽAISTI

1. Mokinys sujungia vienodas spalvotas ir kontūrines formas.
2. Kiekvienai formai įrašo kraštinių ir kampų skaičių.
3. Suskirsto formas į grupes: neturinčios kampų, turinčios 3, 4, 5 ar 6 kampus.
4. Paaiškina, kuo kvadratas ir rombas panašūs bei kuo skiriasi.

PRITAIKYMAS

- 1–2 klasėje iš pradžių sujunkite keturias pagrindines formas.
- 3–4 klasėje paaiškinkite, kodėl kvadratas priklauso keturkampiams, ir suraskite dar du keturkampių pavyzdžius.

SUNKESNIS VARIANTAS

- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

7. Formų paštas | UŽDUOČIŲ LAPAS

Sujunk vienodas formas. Prie kiekvienos parašyk kraštinių ir kampų skaičių; apskritimo bei ovalo atveju įrašyk 0.

SPALVOTOS FORMOS

-  **Apskritimas**
-  **Kvadratas**
-  **Trikampis**
-  **Stačiakampis**
-  **Rombas**
-  **Ovalas**
-  **Penkiakampis**
-  **Šešiakampis**

FORMŲ PAŠTAS

-  **A** Kraštinės: ___ Kampai: ___
-  **B** Kraštinės: ___ Kampai: ___
-  **C** Kraštinės: ___ Kampai: ___
-  **D** Kraštinės: ___ Kampai: ___
-  **E** Kraštinės: ___ Kampai: ___
-  **F** Kraštinės: ___ Kampai: ___
-  **G** Kraštinės: ___ Kampai: ___
-  **H** Kraštinės: ___ Kampai: ___

Papildomai: suskirstyk formas į grupes pagal kraštinių skaičių. Paaiškink, kuo skiriasi kvadratas ir rombas, nors abu turi keturias kraštines.

8. Krypties žingsniai

KĄ LAVINA Koordinačių skaitymą, maršruto sekimą, erdvinį suvokimą, darbinę atmintį ir finišo vietos nustatymą.

PRIEMONĖS

- Krypties žingsnių lapas
- Pieštukas
- Languotas juodraštis

PASIRUOŠIMAS

- Paaiškinkite, kad raidės žymi stulpelius, o skaičiai - eilutes. Pavyzdžiui, B3 reiškia B stulpelio ir 3 eilutės langelį.
- Parodykite, kaip pagal koordinačių sąrašą surasti langelius tinklelyje.

KAIP ŽAISTI

1. Pradėkite nuo žvaigždute pažymėto langelio ir perskaitykite koordinates iš eilės.
2. Pažymėkite kiekvieną maršruto langelį, tiksliai sekdami koordinačių sąrašą.
3. Nurodykite paskutinę koordinatę ir patikrinkite ją tinklelyje.
4. Palyginkite maršrutą su partnerio ir aptarkite, ar abu pasiekėte tą patį langelį.

PRITAIKYMAS

- 1–2 klasėje pirmiausia kartu suraskite pradžios bei finišo koordinates.
- 3–4 klasėje sukurkite naują koordinačių maršrutą, kuris baigiasi nurodytame langelyje.

SUNKESNIS VARIANTAS

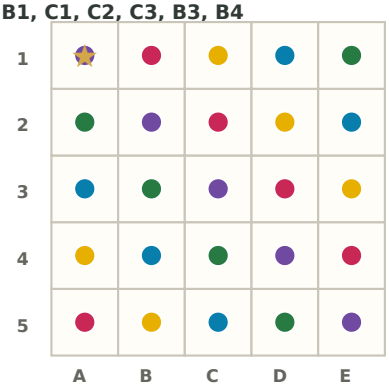
- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

8. Krypties žingsniai | UŽDUOČIŲ LAPAS

Sek koordinačių maršrutą 5 × 5 tinklelyje. Pažymėk aplankytus langelius ir nurodyk finišo koordinatę.

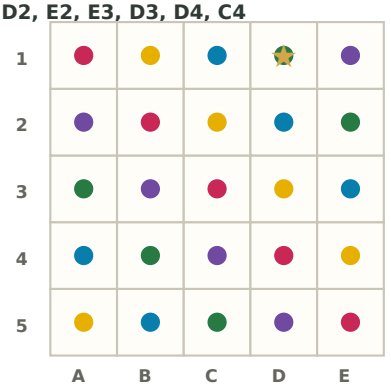
KELIAS 1

A1, B1, C1, C2, C3, B3, B4



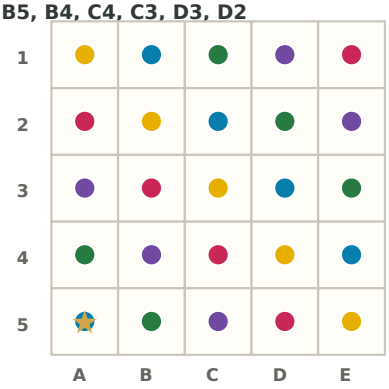
KELIAS 2

D1, D2, E2, E3, D3, D4, C4



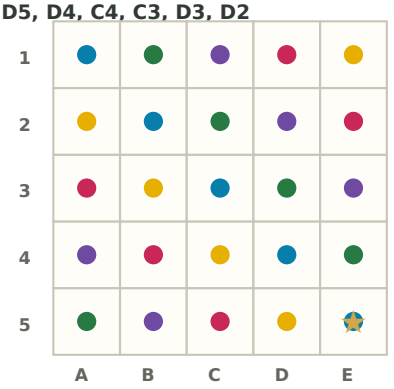
KELIAS 3

A5, B5, B4, C4, C3, D3, D2



KELIAS 4

E5, D5, D4, C4, C3, D3, D2



Raidė nurodo stulpelį, o skaičius - eilutę. Sek koordinates nuo pradžios iki pabaigos, pažymėk kelią ir užrašyk finišo koordinatę.

9. Spalvų kodo seka

KĄ LAVINA Nuoseklų požymių lyginimą, vizualinę analizę, dėmesį detalėms ir klaidos paaiškinimą.

PRIEMONĖS

- Spalvų kodo sekos lapas
- Pieštukas

PASIRUOŠIMAS

- Aptarkite, kad kiekvienas kodas turi tris spalvotas dalis.
- Parodykite, kaip lyginti spalvas iš kairės į dešinę, tikrinant kiekvieną vietą atskirai.

KAIP ŽAISTI

1. Mokinys perskaito pavyzdinį spalvų kodą ir įsimena arba užsirašo jo seką.
2. Palygina A ir B variantus su pavyzdžiu.
3. Pažymi tiksliai sutampantį kodą, net jei kitame variante naudojamos tos pačios spalvos kita tvarka.
4. Neteisingame variante įvardija, kuri spalva sukeista arba perkelta į kitą vietą.

PRITAIKYMAS

- 1–2 klasėje spalvas įvardykite garsiai ir tikrinkite po vieną langelį.
- 3–4 klasėje prieš pažymint atsakymą užrašykite kodą spalvų pavadinimų pirmosiomis raidėmis.

SUNKESNIS VARIANTAS

- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

9. Spalvų kodo seka | UŽDUOČIŲ LAPAS

Palygink trijų dalių spalvų kodus. Kiekvienoje eilutėje pažymėk variantą, kurio spalvų tvarka tiksliai sutampa su pavyzdžiu.

1.  Pasirink: A  B 

2.  Pasirink: A  B 

3.  Pasirink: A  B 

4.  Pasirink: A  B 

5.  Pasirink: A  B 

6.  Pasirink: A  B 

Pirmiausia įvardyk seką iš kairės į dešinę. Tada patikrink kiekvieną spalvą atskiroje vietoje. Paaiškink, kokia klaida padaryta neteisingame variante.

10. Spalvų sudoku

KĄ LAVINA Loginį mąstymą, eilučių ir stulpelių analizę, galimų variantų atmetimą, taisyklės taikymą ir sprendimo patikrinimą.

PRIEMONĖS

- Spalvų sudoku lapas
- Keturi ryškūs pieštukai arba raidžių kortelės A–D

PASIRUOŠIMAS

- Paaiškinkite spalvų kodą: A - raudona, B - žydra, C - geltona, D - violetinė.
- Kiekvienoje eilutėje ir stulpelyje turi būti visos keturios spalvos po vieną kartą.

KAIP ŽAISTI

1. Mokinys pasirenka lengviausią tinklelį ir randa eilutę arba stulpelį, kuriame trūksta vienos spalvos.
2. Tuščiame langelyje užrašo raidę arba nuspalvina jį atitinkama spalva.
3. Tęsia tol, kol užpildo visus tuščius langelius.
4. Patikrina kiekvieną eilutę ir stulpelį: ar A, B, C ir D panaudoti po vieną kartą.

PRITAIKYMAS

- 1–2 klasėje pradėkite nuo pirmo tinklelio ir naudokite A–D raidžių korteles spalvoms žymėti.
- 3–4 klasėje išspręskite ketvirtą lygį ir paaiškinkite, kokias spalvas atmetėte kiekviename langelyje.

SUNKESNIS VARIANTAS

- Pakartokite žaidimą su mažesniu užduočių skaičiumi arba sukurkite savo pavyzdį.

10. Spalvų sudoku | UŽDUOČIŲ LAPAS

Užpildyk trūkstamus langelius. Kiekvienoje eilutėje ir stulpelyje kiekviena spalva turi pasikartoti tik vieną kartą.

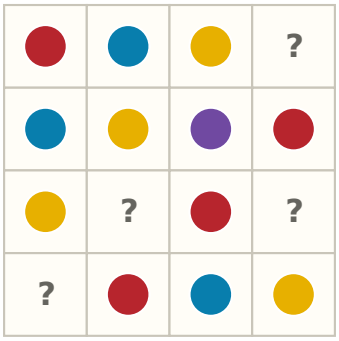
A Raudona

B Žydra

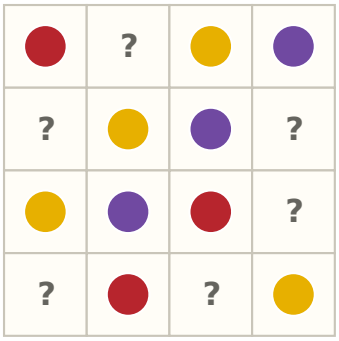
C Geltona

D Violetinė

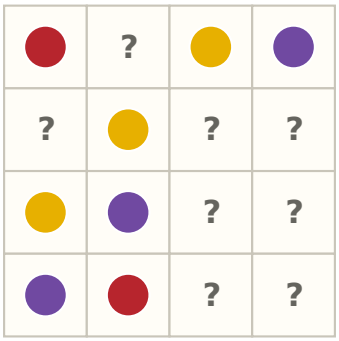
1 lygis • 4 tušti langeliai



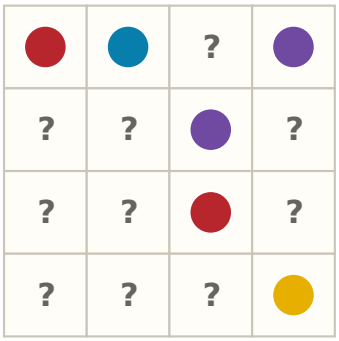
2 lygis • 6 tušti langeliai



3 lygis • 8 tušti langeliai



4 lygis • 10 tuščių langelių



Užpildyk tuščią langelį taip, kad eilutėje ir stulpelyje spalvos nesikartotų. Pradėk nuo vietos, kur trūksta tik vienos spalvos. Užrašyk raidę arba nuspalvink langelį.

SUAGUSIAJAM

Atsakymai ir pedagogo pastabos

Dalis veiklų yra atviros: vaiko linijos, maršrutai ir spalvų atkūrimas gali skirtis. Vertinkite, ar laikomasi nurodytos sekos ir ar vaikas gali paaiškinti savo pasirinkimą.

1. Skaičių detektyvai

Skaičius 6 tinklelyje yra 7 kartus, o 8 - 5 kartus, iš viso 12. Gretimų skaičių, kurių suma 10, pavyzdžiai: 4+6, 6+4, 8+2, 2+8.

2. Spalvų takeliai

Kiekviename langelyje jungiamos keturios spalvos tikslia tvarka, nurodyta viršuje. Likę taškai yra trukdžiai.

3. Spalvų ratas

Jungiamos tik po ratu išvardytos spalvos. Taškų išdėstymas gali lemti kelis tinkamus maršrutus.

4. Spalvų kodas

Kiekvienas tuščias 4 × 4 tinklelis turi atkartoti virš jo esantį pavyzdį.

5. Rodyklių robotas

Visos keturios 8 komandų sekos pasiekia žvaigždę ir neveda per kliūtį.

6. Spalvų maršrutai

Kiekvienoje kortelėje jungiami 5 taškai pagal viršuje pavaizduotą spalvų ir rodyklių seką. Likę 3 taškai yra trukdžiai.

7. Formų paštas

Poros: apskritimas–H, kvadratas–C, trikampis–E, stačiakampis–A, rombas–F, ovalas–B, penkiakampis–G, šešiakampis–D. Kraštinių ir kampų skaičius: apskritimas 0, kvadratas 4, trikampis 3, stačiakampis 4, rombas 4, ovalas 0, penkiakampis 5, šešiakampis 6.

8. Krypties žingsniai

Kelio pabaigos koordinatės: 1) B4, 2) C4, 3) D2, 4) D2. Koordinatės rašomos stulpelio raide ir eilutės skaičiumi.

9. Spalvų kodo seka

Atsakymai: 1 A, 2 B, 3 A, 4 B, 5 B, 6 A.

10. Spalvų sudoku

Spalvų tvarka eilutėse: 1) A, B, C, D; 2) B, C, D, A; 3) C, D, A, B; 4) D, A, B, C. Kiekvieno lygio sprendinys atitinka šią lentelę.

Atviruose maršrutuose gali būti keli teisingi sprendimai. Vertinkite, ar mokinys laikosi taisyklės ir gali paaiškinti savo pasirinkimą.

RINKINIO INFORMACIJA

Spausdinimo ir naudojimo pastabos

Spausdinimas

Spausdinkite A4 formato lapus. Užduočių lapus galima kopijuoti asmeniniam ar grupiniam ugdymo naudojimui. Spalvos ekrane ir skirtinguose spausdintuvuose gali šiek tiek skirtis.

Pakartotinis naudojimas

Jei norite užduotis naudoti daug kartų, laminuokite lapus arba įdėkite į skaidrias įmautes. Naudokite nuvalomą rašiklį ir po veiklos nuvalykite lapą.

Saugumas

Žirklėmis, smulkiomis kortelėmis ir žetonais vaikai naudojasi prižiūrimi suaugusiojo. Priemones parinkite pagal vaiko amžių.

Licencija

Šis rinkinys skirtas pirkėjo asmeniniam, šeimos ar vienos ugdymo grupės naudojimui. Failo, jo puslapių ar atskirų kortelių negalima platinti, persiųsti, kopijuoti pardavimui ar įkelti į viešai prieinamas svetaines. Nenurodykite savęs kaip rinkinio autoriaus.

Autoriaus kontaktai

Logopedinės ir pedagoginės pagalbos kabinetas

ŽAIDŽIANT SVARBIAUSIA

Pastebėti vaiko pastangas, suteikti laiko pagalvoti ir leisti bandyti dar kartą. Trumpa sėkminga veikla dažnai vertingesnė už ilgą užduočių maratoną.