

# KAS GREITESNIS

---

Metodinė priemonė

RENATA ZAKARIENĖ

Vilniaus „Šviesos“ pradinė mokykla

# Skirta 1-4 klasių mokiniams

- Temos įtvirtinimui
- Vaizduotės lavinimui
- Lengvesniam ir įdomesniam mokymuisi
- Nuotaikai pakelti

# Metodinę priemonę sudaro

- Žaidimo instrukcija
- Žaidimo kortelės
- Video medžiaga
- Idėjų sąrašas

Lietuvių kalba
• Būdvardžiai
• Prieveiksmiai
• Žodžiai su dvibalsiais
• Žodžiai su mišriaisiais dvigarsiais
• Žodžiai su priešdėliais
• Veiksmažodžiai
Matematika
• Aritmetiniai veiksmai su dviem skaičiais
• Aritmetiniai veiksmai su trimis skaičiais
• Aritmetiniai veiksmai su nežinomuoju
• Daugybės lentelė
Pasaulio pažinimas
• Gyvūnų prisitaikymas (lieka Lietuvoje, migruoja, miega)
• Augalų pavadinimai
• Gyvūnų pavadinimai
• Mėnesiai, metų laik
Anglų kalba
• Žodžiai, prasidedantys atitinkama raide
• Žodžių mokymasis
• Artikelių mokymasis (a/ an/the)

Ant sienos (lentos, suolo ar kt.) viena eile išdėliojamos 10-12 pasirinktų žaidimo kortelių. Klasės mokiniai suskirstomi į komandas. Patartina, kad kiekvienoje komandoje būtų iki 8-10 mokinių. Vienos komandos nariai eilute sustoja prie kairės išdėliotų užduočių kortelių pusės, kitos - prie dešinės. Davus signalą, pirmieji komandų nariai iš eilės liečia kortelės ir atlieka užduotį (galvoja žodžius, atlieka aritmetinius veiksmus ir pan.). Kai skirtingų komandų nariai susitinka prie kažkurios bendros kortelės, jie žaidžia "burtų" žaidimą "Šulinyš, žirklės, akmuo". Tas, kuris laimi, tęsia žaidimą, tuo tarpu pralaimėjusios komandos narys eina į savo komandos eilės galą ir naujas narys pradeda viską nuo pradžių, kol vėl susitinka varžovą. Tikslas – pasiekti paskutinę kortelę ar atlikti užduotį anksčiau, nei tai padarys varžovai. Kai paskutinė kortelė paliečiama, laimėjusi komanda gauna tašką ir žaidimas pradedamas iš naujo. Pradedant naują žaidimą užduotis galima palikti tokias pačias arba sunkinti. Dviems žaidžiant, likusieji komandos nariai turi stebėti ar užduotys atliekamos teisingai, ar žodžiai (jei juos reikia galvoti) nesikartoja.

8+2

7+3

L\_\_\_KRODIS

K\_\_\_LAS

D

V

# Žaidimo eiga

Ant sienos (lentos, suolo ar kt.) viena eile išdėliojamos 10-12 pasirinktų žaidimo kortelių. Klasės mokiniai suskirstomi į komandas. Patartina, kad kiekvienoje komandoje būtų iki 8-10 mokinių. Vienos komandos nariai eilute sustoja prie kairės išdėliotų užduočių kortelių pusės, kitos - prie dešinės.



Davus signalą, pirmieji komandų nariai iš eilės liečia korteles ir atlieka užduotį (galvoja žodžius, atlieka aritmetinius veiksmus ir pan.). Kai skirtingų komandų nariai susitinka prie kažkurios bendros kortelės, jie žaidžia burtų žaidimą “Šulinys, žirklys, akmuo”.



## Žaidimo eiga

Tas, kuris laimi, tęsia žaidimą, tuo tarpu pralaimėjusios komandos narys eina į savo komandos eilės galą ir naujas narys pradeda viską nuo pradžių, kol vėl susitinka varžovą.



# Tikslas

Pasiekti paskutinę kortelę ar atlikti užduotį anksčiau, nei tai padarys varžovai. Kai paskutinė kortelė paliečiama, laimėjusi komanda gauna tašką ir žaidimas pradedamas iš naujo. Pradedant naują žaidimą užduotis galima palikti tokias pačias arba sunkinti. Dviem žaidžiant, likusieji komandos nariai turi stebėti ar užduotys atliekamos teisingai, ar žodžiai (jei juos reikia galvoti) nesikartoja.

ŽAIDIMO KORTELĒS



# MATEMATIKA

$8+2$	$7+3$
$4+6$	$4+6$
$10+5$	$12+3$

# MATEMATIKA

$15+3$

$17-3$

$14+3$

$16-6$

$10+9$

$18-6$

# MATEMATIKA

$$18+6-4$$

$$8+7+3$$

$$5+4+7$$

$$13+8-5$$

$$15+6+3$$

$$19-6-4$$

# MATEMATIKA

$$17-4+3$$

$$10-5+8$$

$$19+6-4$$

$$6+8+2$$

$$9+6+3$$

$$19+5-4$$

# MATEMATIKA

$$8 + \square = 13$$

$$15 - \square = 11$$

$$5 + \square = 9$$

$$14 + \square = 18$$

$$11 - \square = 8$$

$$12 - \square = 7$$

# MATEMATIKA

$$6 + \square = 13$$

$$19 - \square = 11$$

$$9 + \square = 17$$

$$11 + \square = 18$$

$$13 - \square = 8$$

$$18 - \square = 7$$

# MATEMATIKA

$$7 = \square - \square$$

$$5 = \square - \square$$

$$6 = \square - \square$$

$$4 = \square - \square$$

$$9 = \square - \square$$

$$8 = \square - \square$$

# MATEMATIKA

$$7 = \square + \square$$

$$5 = \square + \square$$

$$6 = \square + \square$$

$$4 = \square + \square$$

$$9 = \square + \square$$

$$8 = \square + \square$$



# LIETUVIŲ KALBA

L\_\_\_\_KRODIS

K\_\_\_\_LAS

M\_\_\_\_GAS

R\_\_\_\_TAS

S\_\_\_\_LAS

L\_\_\_\_KAS

# LIETUVIŲ KALBA

V \_\_\_\_\_ DAS

K \_\_\_\_\_ MAS

AP \_\_\_\_\_ KAS

Z \_\_\_\_\_ KIS

L \_\_\_\_\_ TUS

M \_\_\_\_\_ LUS

# LIETUVIŲ KALBA

D\_\_RŽAS

MAL\_\_NAS

ST\_\_KLAS

KĖD\_\_TĖ

V\_\_RAS

GĖL\_\_TĖ

# LIETUVIŲ KALBA

SKR\_ZD\_L\_

V\_\_ŽL\_\_S

M\_\_NUL\_\_S

LOK\_\_S

L\_\_D\_\_NAS

R\_\_T\_\_L\_\_S

# LIETUVIŲ KALBA (kalbos dalys)

**VARNA**

**ŠOKA**

**GRAŽUS**

**MERGAITĖ**

**ĮDOMIAI**

**SKAITO**

# PASAULIO PAŽINIMAS

LAPĖ

KIŠKIS

GANDRAS

VARNA

MEŠKA

ŽUVIS

# PASAULIO PAŽINIMAS

STIRNA

ŠIKŠNOSPARNIS

KREGŽDĖ

BARSUKAS

EŽYS

VILKAS

# LIETUVIŲ KALBA (anglų kalba)

**D**

**V**

**M**

**L**

**Š**

**K**



# LIETUVIŲ KALBA (anglų kalba)

**A**

**V**

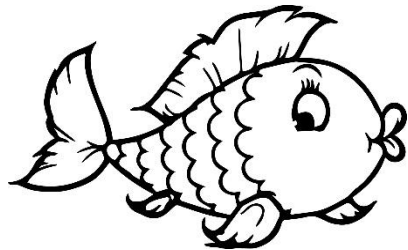
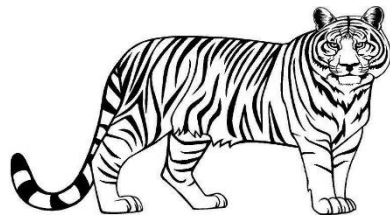
**R**

**B**

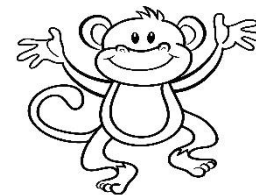
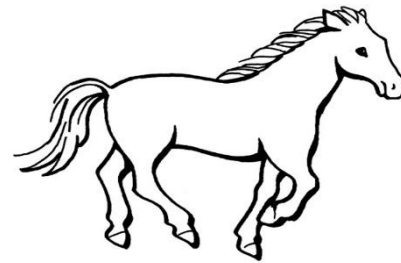
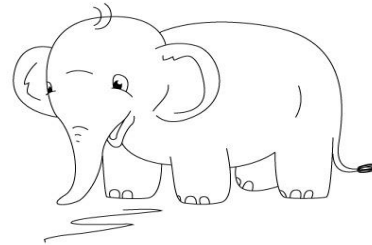
**O**

**S**

# ANGLŲ KALBA



# ANGLŲ KALBA



# ANGLU KALBA

**DAY**

**SUN**

**TALL**

**SHORT**

**LOUD**

**RICH**

# ANGLŲ KALBA

**DARK**

**WHITE**

**LONG**

**BIG**

**HAPPY**

**MORNING**

# Lietuvių kalba

- Būdvardžiai
- Prieveiksmiai
- Žodžiai su dvibalsiais
- Ilgieji/ trumpieji balsiai
- Žodžiai su mišriaisiais dvigarsiais
- Žodžiai su priešdėliais
- Veiksmažodžiai
- Rišlaus sakinio kūrimas
- Sinonimai
- Antonimai
- Pirma žodžio raidė
- Raidė, esanti žodžio viduje
- Tikrinis daiktavardis, prasidedantis ta raide
- Įsidėmėtinios rašybos žodžiai
- Žodžio dalys

# Matematika

- Aritmetiniai veiksmai su dviem skaičiais
- Aritmetiniai veiksmai su trimis skaičiais
- Aritmetiniai veiksmai su nežinomuoju
- Daugybės lentelė
- Dalyba
- Skaičiaus sandara
- Geometrinės figūros – asociacijos
- Daugiau/ mažiau, ilgesnis/ trumpesnis
- Romėniški skaičiai
- Lyginiai/ nelyginiai skaičiai
- Trumpmenos

# Pasaulio pažinimas

- Gyvūnų prisitaikymas ( prisitaiko, migruoja, užmiega)
- Augalų pavadinimai
- Gyvūnų pavadinimai
- Mėnesiai, metų laikai
- Amžiaus nustatymas (XX, XXI ir t.t.)
- Gyvoji/ negyvoji gamta
- Rūbų dėvėjimas (ką mėvime, ką aunamės ir t.t.)



# Anglų kalba

- Žodžiai, prasidedantys atitinkama raide
- Žodžių mokymasis
- Artikelių mokymasis (a/ an)
- Vienaskaita/ daugiskaita
- Įvardžiai (she, he, it)
- Koks gyvūnas ką gali daryti ( veiksmo žodžiai)
- Emocijos
- Antonimai

# MUZIKA

- Muzikos instrumentai
- Natos
- Kompozitoriai
- Muzikinis metras

# Idėjos priemonei sukurti paimtos iš:

- Stažuotės Austrijoje
- Stažuotės Anglijoje
- Pinterest
- Facebook

# Žaidimo eiga:

Ant sienos (lentos, suolo ar kt.) viena eile išdėliojamos 10-12 pasirinktų žaidimo kortelių. Klasės mokiniai suskirstomi į komandas. Patartina, kad kiekvienoje komandoje būtų iki 8-10 mokinių. Vienos komandos nariai eilute sustoja prie kairės išdėliotų užduočių kortelių pusės, kitos - prie dešinės. Davus signalą, pirmieji komandų nariai iš eilės liečia korteles ir atlieka užduotį (galvoja žodžius, atlieka aritmetinius veiksmus ir pan.). Kai skirtingų komandų nariai susitinka prie kaž kurios bendros kortelės, jie žaidžia burtų žaidimą „Šulinys, žirklys, akmuo“. Tas, kuris laimi, tęsia žaidimą, tuo tarpu pralaimėjusios komandos narys eina į savo komandos eilės galą ir naujas narys pradeda viską nuo pradžių, kol vėl susitinka varžovą. Tikslas – pasiekti paskutinę kortelę ar atlikti užduotį anksčiau, nei tai padarys varžovai. Kai paskutinė kortelė paliečiama, laimėjusi komanda gauna tašką ir žaidimas pradedamas iš naujo. Pradedant naują žaidimą užduotis galima palikti tokias pačias arba sunkinti. Dviem žaidžiant, likusieji komandos nariai turi stebėti ar užduotys atliekamos teisingai, ar žodžiai (jei juos reikia galvoti) nesikartoja.