



SURASK PORĄ

GAMTOJE

Stalo žaidimas vaikams nuo 4 metų.
Ugdo pastabumą, reakciją, ir moko
pažinti aplinką



Žaidimas išleistas įgyvendinant Vilniaus miesto savivaldybės finansuojamą visuomenės aplinkosauginio švietimo projektą „Vilniečių ekologinio sąmoningumo didinimas ir įtraukimas į aplinkos apsaugos veiklas“. Daugiau apie ekologinį švietimą Vilniaus mieste rasite interneto svetainėje <https://aplinka.vilnius.lt/ekologinis-svietimas/>.



Projektą įgyvendina nevyriausybinių organizacijų Aplinkosaugos informacijos centras. Daugiau apie organizacijos veiklą ir projektą www.aplincentras.lt.



Pasidaryk žaidimą pats -



GELTONOS SPALVOS JUOSTELĘ PATEPK KLIJ AIS IR SUKLIJUOK ŽAIDIMO DĖŽUTĘ

SURASK PORĄ GANTOJE

GWŪNAI IR AUGALAI

ILUSTRAVO:
Laurita Kalpokaitė - Miškinienė



Europinis
plačiausis

Naminė bitė

Kamanė



Septyntaskė
boružė

Septyntaskės
boružės lerva

Mazalapės
liepos vaisys

Mazalapės
liepos žiedynas



Niūraspalvis
auksavabalvis



Niūraspalvio
auksavabaliu lerva



Spungė



Žiedmūsė



Paprastasis
varnėnas



Paprastasis
tulžys



Naminė pelėda



Paprastoji
liepsnelė



Mėlynoji zylė



Žalioji meleta



Imperatoriškas
laumžirgis



Europinė ūdra



Upinis bebras



Mazoji plūdena



Paprastoji rasakila



Vaistinė ramunė



Paprastoji
baltagalvė



Vaistinė
medetka



Ruglėgelė



Placialapė
klūmpatė



Atlantinė
lašiša



Raudonplivė
kūmutė



Skauterėtasis
trėtonas



Geltonkruostis
žaltys

ŽAIDIMO INSTRUKCIJA

Gantos gyventojai, gyvūnai ir augalai, jaučiasi vieniši ir nori rasti žaidimų draugą. Būk drašus ir leisiskis i gantos pažinimo nuotykius. Padėk jiems rasti porą ir laimėk!

KAIP ŽAISTI ?



x 31

Žaidimą sudaro 31 kortelė su 6 skirtingais augalų ir gyvūnų piešiniais. Raskite toki patį piešinių kitoje kortelėje ir jį įvardinkite!

ŽAIDIMO BŪDAS NR. 1

1. Padalinkite žaidėjams po vieną užverstą kortelę. Likusias atverstas korteles sudėkite i vieną kaladę ir padėkite stalo viduryje, visiems žaidėjams pastiekiamoje vietoje.
2. Žaidėjai vienu metu atverčia savo pirmas korteles ir kiekvienas teško jose piešinuko, sutampanti su kaladėje esančios pirmos kortelės piešinuku. Žaidėjas, pirmas suradęs vienodą piešinuką, jį įvardija ir pasiima tą kortelę iš kaladės. Pasimta kortelė dedama atversta po žaidėjo turimomis kortelėmis.
3. Žaidimą tęskite toliau. Ieškokite sutampantių piešinių naujoje atvertoje kortelėje, esančioje kaladės viršuje. Taip žaidžiama tol, kol kaladėje nebelieta kortelių. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai kortelių.

ŽAIDIMO BŪDAS NR. 2

1. Vieną atverstą kortelę padėkite stalo viduryje visiems žaidėjams pastiekiamoje vietoje. Likusias korteles išdalinkite visiems žaidėjams po lygtai. Gautas užverstas korteles kiekvienas žaidėjas susideda i kaladę.
2. Žaidėjai vienu metu atverčia savo pirmąsias korteles ir kiekvienas jose teško piešinuko, sutampanti su stalo viduryje esančios kortelės piešinuku. Žaidėjas, pirmas suradęs vienodą piešinuką, jį įvardija ir deda savo atverstą kortelę ant tos, kuri yra stalo viduryje. Savo kaladėje šis žaidėjas atsivertia sekančią kortelę.
3. Žaidimą tęskite toliau. Savo atvertose kortelėse ieškokite sutampantių piešinių su stalo viduryje esančios kortelės piešinuku. Taip žaidžiama tol, kol vienas žaidėjas visai nebeturi kortelių. Šis žaidėjas ir laimi.













