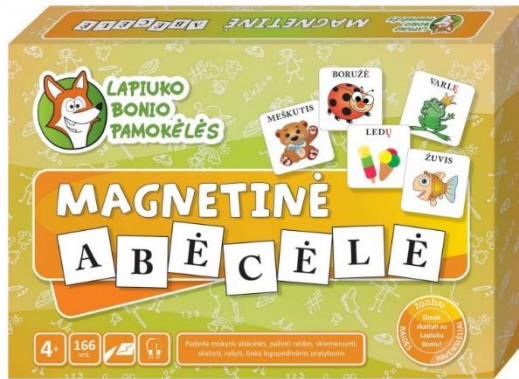


Magnetinė abėcėlė



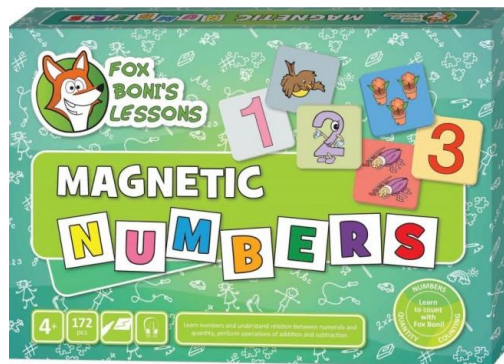
Sudėtis: 166 storos magnetinės kortelės (matmenys: 2 x 2 cm ir 3 x 3 cm), 1 nuvalomas rašiklis su kamštuku ir kempinėle, dėžutė (31 x 21 cm) su atverčiamu dangteliu.

Priemonė tiks įvairiems kalbos ugdymo užsiėmimams: mokytis abėcėlės, skiemenuoti, skaityti, logopedinėms pratyboms.

130 kortelių su besikartojančiomis didžiosiomis raidėmis leis vaikui dėlioti ne tik skiemenis, bet ir žodžius, kurti trumpas frazes, sakinius. Ant tuščių kortelių galima užrašyti raides, skaičius, skyrybos ženklus, žodžius. Kortelės su piešinėliais pajvairins veiklą, bus galima sugalvoti įvairių žaidybinių užduočių, pvz.: rasti piešinėlio pavadinimą atitinkančią pirmąją raidę, sudėti žodį; sudėliojus kelis žodžius sudaryti sakinį; parinkus paveikslėlius kurti pasakojimą. Lentelė, ant kurio dėliojamos kortelės, suskirstyta linijomis – tai leis vaikui tvarkingiau sudėti žodžius, žaisti žaidimus spėliojant praleistas raides ir pan. Nuvalomu rašikliu vaikas galės lentelėje užrašyti raideles, žodžius, piešti.

4 vnt.

Magnetiniai skaičiai



Priemonė skirta lavinti matematinius įgūdžius: pažinti skaičius, susieti skaičių su kiekiu, mokytis skaičiuoti, atlikti atimties ir sudėties veiksmus, susipažinti su daugybos ir dalybos veiksmais, palyginti skaičius. Priemonė tiks ir kalbiniams įgūdžiams lavinti: įvardinti nupieštą gyvūną, sieti jį su tipiniu maistu, įvardinti kiekio skaičių.

1 vnt.

Mokykis tari ir skirti garsus S, Z, Š, Ž. Žaisk ir keliauk



Vaizdinės logopedinės priemonės tikslas tikslinti garsų (S, Z, Š, Ž) tarimo gebėjimus skiemenyse ir žodžiuose, lavinti regimąjį ir girdimąjį suvokimą, mokyti garsinės analizės pradmenų, padėti suvokti garso ir raidės santykį žodyje. Priemonę sudaro 4 žaidimai, skirti kiekvienam minėtam garsui. Žaidimo principas: ant stalo išdėliojamos žaidimo kortelės, padedama žaidimo lenta, žaidėjai pasideda prieš save po juostelę, skirtą garso vietai žodyje nustatyti. Žaidėjas meta taškų kauliuką ir žaidimo lentoje bokštelį perkelia per tiek skrituliukų, kiek taškų iškrito. Skrituliukas nurodo garso vietą žodyje – žaidėjas ieško kortelės su tinkamu paveikslėliu (žodžiu), jį išitaria, nusako garso vietą žodyje, padeda kortelę ant savo juostelės tam tikros spalvos. Laimi tas žaidėjas, kuris teisingai išgirsta (nustato, išskiria) nurodytą garsą žodyje, suranda jam atitinkamą paveikslėlį ir pirmas pasiekia finišą. Vieną žaidimą gali žaisti 4 žaidėjai. Sudėtis: 4 žaidimo lentos (kartonas, 21 x 30 cm), 4 juostelės (kartonas, 19 x 4 cm), 110 kortelių (kartonas, 6 x 4 cm), 4 spalvoti ėjimo bokšteliai, 1 taškų kauliukas, išsami žaidimo instrukcija.

1 vnt.

Dėlionė „Aš augu“



Medinė dėlionės lentelė (20x14,5 cm) ir 17 dalių, kurios sudedamos 5 lygiais – kūdikis, mažylė, mergaitė, paauglė, mergina. Priemonė padės suvokti amžiaus tarpsnių ypatumus, įvardijant aprangos detales turtinti žodyną. Puiki dėlionė, lavinanti ne tik smulkiąją motoriką, pastabumą, bet ir orientavimąsi laike, mąstymą bandant susitapatinti su kažkuriuo sudėtu paveikslėliu.

1 vnt.

Matematinės rankelės verti, 72 vnt. vienetai
maišelyje.



Lavinantys žaislai - figūrėlių rinkiniai verti, skaičiuoti, rūšiuoti. Puikiai tinka smulkiąjai motorikai,
akių-rankų koordinacijai lavinti.

1 vnt.