

ŽODŽIŲ GRANDINĖLĖ

Aprašymas

Šis užsiėmimas – puikus būdas lavinti verbalinį intelektą, kūrybiškumą ir kalbinius įgūdžius. Užduotis reikalauja greito mąstymo ir gebėjimo staigiai sugalvoti naujus žodžius. Grupės sukurta giminingų žodžių grandinėlė taip pat gali padėti rasti įdomių ir netikėtų sąvokų sąsają. Pradžioje pasirinkite paprastą ir lengvai pakeičiamą žodį, pavyzdžiui, "pūkas". Kitas asmuo gali jį pakeisti žodžiu "rūkas", tada kas nors kitas – į "rokas" ir t. t. Galimybių yra begalė, o žaidimas gali tęstis tiek, kiek grupė norės.



Trukmė

-

Aplinka

Užduotis grupėje



Priemonės

Lenta ir markeris

Praktiniai patarimai

Jeigu norite sudėtingesnio žaidimo varianto, galite įvesti taisykles, kokius žodžius galima naudoti. Pavyzdžiui, galite nuspręsti, kad visus žodžius sietų tam tikra tema, pavyzdžiui, gyvūnai, maistas ar šalys. Arba susitarti, kad visi žodžiai būtų ne trumpesni nei keturių raidžių ir pan.

Mokymosi tikslai



Pažintinių gebėjimų stimuliacija, žodyno plėtimas ir socialinis įsitraukimas. Žodžių grandinėlės žaidimas gali būti maloni ir naudinga veikla vyresnio amžiaus žmonėms, skatinanti mąstymo vikrumą, žodyno plėtimą ir socialinius ryšius.

Instrukcijos

Pradėkite nuo vieno paprasto žodžio, tada su partneriu ar grupe paeiliui kurkite naują žodį, pakeisdami vieną ankstesnio žodžio raidę. Tikslas – sukurti susijusių žodžių grandinėlę: Pavyzdžiui:

Žaidėjas 1: **Pūkas**

Žaidėjas 2: **Rūkas**

Žaidėjas 3: **Rokas**

Žaidėjas 4: **Šokas**

Žaidėjas 5: **Šokis**

Žaidėjas 6: **Šūkis**

Žaidimas tęsiamas tol, kol kas nors nesugalvoja naujo žodžio arba pakartoja jau panaudotą žodį.

Šis užsiėmimas lavina jūsų žodyną, verbalinį mąstymą ir gebėjimą greitai mąstyti. Jis taip pat skatina kūrybiškumą, nes sugalvojate naujų žodžių, susijusių su ankstesniais žodžiais. Sudėtingumo lygį galite pritaikyti sugalvodami konkrečias žodžių kategorijas ar temas arba nustatydami laiko limitą kiekvienam ėjimui.

Numatomi rezultatai

Kognityvinė stimuliacija:

- Mąstymo lankstumo lavinimas ir gebėjimas prisitaikyti kuriant naujus žodžius.
- Problemų sprendimo įgūdžių tobulinimas, ieškant tinkamų žodžių pagal tam tikras taisykles.
- Atminties stiprinimas prisimenant anksčiau vartotus žodžius.

Žodyno plėtimas:

- Žodyno išplėtimas, žaidimo metu atrandant ir mokantis naujų žodžių.
- Žodžių asociacijų įgūdžių stiprinimas atpažįstant naujus žodžius, susijusius su duotu žodžiu.
- Žodžių reikšmių ir vartojimo lavinimas susiduriant su skirtingais žodžiais įvairiuose kontekstuose.

Socialinis įsitraukimas:

- Socialinės sąveikos ir bendravimo įgūdžių skatinimas žaidžiant su partneriais arba grupėje.
- Aktyvaus klausymosi ir žodinės raiškos lavinimas.
- Komandinio darbo ir bendradarbiavimo skatinimas, siekiant sukurti vientisą žodžių grandinę.

Šaltiniai

https://americanenglish.state.gov/files/ae/resource_files/001-094-s1-word-games.pdf

[https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-](https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/english/SampleMaterials/Secondary/highnote/HN-4-U1-Teacher's-Book-Sample.pdf)

[com/english/SampleMaterials/Secondary/highnote/HN-4-U1-Teacher's-Book-Sample.pdf](https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/english/SampleMaterials/Secondary/highnote/HN-4-U1-Teacher's-Book-Sample.pdf)



Bendrai finansuoja
Europos Sąjunga

Finansuojama Europos Sąjungos lėšomis. Tačiau išreiškiamas požiūris ar nuomonė yra tik autoriaus (-ių) ir nebūtinai atspindi Europos Sąjungos ar Europos švietimo ir kultūros vykdomosios įstaigos (EACEA) požiūrį ar nuomonę. Nei Europos Sąjunga, nei EACEA negali būti laikoma už juos atsakinga. Projekto nr: 2022-1-ES01-KA220-ADU-000089799.