

VILNIAUS L/D „PILAITUKAS“  
JUDRIŪJŲ ŽAIDIMŲ RINKINYS  
LIETUVOS MAŽŪJŲ ŽAIDYNIŲ  
FESTIVALIO DALYVIAMS  
2021 METAI



Parengė kūno kultūros mokytoja L. Norvilė

## ŽAIDIMAS „KAIP TU..?“

Žaidimo esmė – imituoti tuos judesius, kurių klausiamo. Klausimus galima keisti, sugalvoti kitų.

KAIP GYVENI? VA TAIP. (rodyti nykščius)

KAIP TU PLAUKI? VA TAIP. (plaukti- daryti plačius mostus rankomis)

KAIP TU BĖGI? VA TAIP. (bėgti vietoje)

KAIP ŽIŪRI TOLYN? VA TAIP. (lenktis į puses ir dairytis)

KAIP IEŠKAI ŽAISLIUKŲ? VA TAIP. (pasilenkti, atsitūpti)

KAIP MOJUOJI PRO LANGĄ? VA TAIP. (moti į šalis)

KAIP BRENDI PER SNIEGĄ? VA TAIP. (kelti kojas aukštai, rankos ant liemens)

O KAIP ŠĖLIOJI? VA TAIP. (šokinėti/ striksėti/ suktis ratu).



## „KAS KAIP BĖGA” A. MATUTIS

KIŠKIS PIŠKIS STRIUKU STRIUKU:

AŠ GREIČIAUSIAS TARP KIŠKIUKŲ!

O VARLYTĖ ŠLEPU ŠLEPU ŠLEPU ŠLEPU TARP LAPELIŲ. *Šokinėti ir vaizduoti kiškį.  
Greitai bėgti vietoje.  
Vaidinti varlytę ir šokinėti  
atsitūpus.*

RUDAS MEŠKINAS ŠLIUM ŠLIUM

ŠLIUM ŠLIUM ŠLIUM.. JIS SU MEDUM.

KAM IŠ MEŠKINO JUOKAI, JIE TEBĖGA KAIP VAIKAI:

OPA PA! STRYKT PASTRYKT! MEŠKI PEŠKI, PASIVYK!

*Eiti krypuojant, vaizduoti meškiuką  
nešantį šotėlį medaus.*

*Bėgti vietoje.*

*Kelis kartus pašokinėti.*

## DIENA – NAKTIS

Vaikai- paukščiukai. Išgirdę žodį „diena“, visi imituoja paukščiukų sraidymą. Išgirdę žodį „naktis“, visi atsitūpia ir imituoja miegojimą.

## PINGVINAI – BALERINOS

Išgirdę žodį „Pingvinai“ vaikai vaikšto ant kulnų, tiesiomis kojomis, rankos prie šonų. Išgirdę žodį „Balerinos“ vaikai vaikšto pasistiebę ant pirštų, rankos į šalis. Laimi vaikas mažiausiai kartų suklydęs.

## AUTOMOBILIAI

Visi vaikai sutūpę. Auklėtoja sako: “Vaikai miega. Kai pabus, kai pabus - bus automobiliai, kurie (įvardina veiksmą)”. Vaikai atsistoja, “pasiima vairą” ir važiuoja burgzdami, pypsėdami, pirmyn, atgal, ratu. Žaidimo tikslas – “automobiliai” turi važinėti saugiai, be avarijų ir vykdyti tą veiksmą, kurį nurodė auklėtoja.

## ŽVIRBLIUKAS

Pasiūlykite mažyliui pavirsti žvirbliukais. Pasukiokite galvą, pamosuokite sparneliais, paskraidykite po kambarį. Paskraidėm, paskraidėm, prisėdom ant "šakelės" pailsėti. O dabar pažiūrėkime, ar kur nors nėra grūdelių, ir paleskime juos (suneriname pirštus "snapeliu" ir darome judesius lyg lestume grūdelius). Žaidimo metu galima sakyti kokį nors smagų eilėraštuką, pvz.:

Lakstom, striksim kaip žvirbliukai./Mes drauge per dieną./Mes vaikiukai, pipiriukai./Po laukus, po kiemą.

## KOKS AŠ GYVŪNAS

- Auklėtoja parodo, ką gyvūnas daro, vaikai pakartoja ir bando atspėti.
- Galima sudaryti trasą, kuria vaikai (vienas paskui kitą) keliautų kaip gyvūnai.

## GAIDŽIO ŠEIMYNA

Gyveno gaidys ir vištytė ir turėjo daug mažų viščiukų. Naktį visi miegojo (ŽAIDĖJAI TUPI), o rytą gaidelis žadino „Kakariekū kakariekū, kodėl nesikeliat laiku?“ (ŽAIDĖJAI STOJASI, „VALOSI“ PLUNKSNAS, RAŽOSI). Išėjo pasivaikščioti (EINA RATU, KARTOJA VIŠTYTĖS JUDESIUS). Vištytė sako „pradėjo lyti“ (VISI BĖGA PASISLĖPTI PO „SPARNAIS“). Kai visi subėga, gaidelis paragina viščiukus keliauti namo miegoti (VISI SUTUPIA SUTARTOJE VIETOJE).

Žaidimą kartojame tiek, kiek norisi.

## ĖJO KIŠKIS PER DIRVONĄ

Auklėtoja ploja ir sako: „Ėjo kiškis per dirvoną, nešė būgną baraboną, kai sugros, kai sugros visi žvėrys išbėgios. STOP“. Kol auklėtoja taria žodžius, vaikai laisvai bėgioja. Kai išgirsta „STOP“, visi sustoja ir sustingsta, auklėtoja nebeploja. Auklėtoja pasikviečia kažkurį vaiką: „Jonuk, atšokuok kaip kiškutis“. Pašauktasis vaikas atstriksi iki auklėtojos ir užima auklėtojos vietą.

## Mankštelė PAJUDĖKIME KARTU:

Susikibkite rankomis ir 3 kartus pašokite aukštyn.

Nusiųskite draugams oro bučinuką.

Suplokite aukštai, suplokite žemai.

Suplokite priekyje ir už nugaros.

Pasisveikinkite viens su kitu kojų pirštukais/kulnais/padukais/alkūnėm/delnais.

Klausimas: kas pasaulyje skaniausi? Palinkėkite tokios dienos kitiems.

Pavaizduokite linksmiausią arba mieliausią gyvūną.

Pavaizduokite/pamėgdžiokite paukštuką.

## Mokomės: kur yra estafečių starto ir finišo linijos.

Estafetes atlikti savo tempu 5-7 m atkarpoje visiems kartu. Atkarpos pradžios ir galinę linijas galima pasižymėti minkštais žaislais, mažomis pagalvėmis.

Vaikas turi nueiti mėgdžiodamas gyvūnų judesius ir garsus:

- Keturiomis kaip šuniukas;
- Nerangiai kaip dramblys;
- Krypuodamas kaip antys;
- Ištiesdamas kaklą, kojas kaip žirafa;
- Meiliai kaip katinėlis;
- Tyliai kaip pelytė;
- Aukštai keldamas kojas kaip gandras;
- Šliauždamas kaip gyvatė;

i) Plasnodamas kaip drugelis.

## AUKŠTAS, ŽEMAS

Vaikai laisvai juda grupėje pagal auklėtojos nurodymą (vaikšto/bėgioja/šokinėja/ridenasi/ropoja/šliaužia)

Jei auklėtoja pasako „Aukštas”, visi vaikai atsistoja ir parodo, koks gali būti aukštas (pasistiebia, iškelia rankutes į viršų). Pagal nurodymą vėl laisvai juda grupėje.

Jei auklėtoja pasako „Žemas”, visi vaikai atsitupia, priglaudžia galvytę ir rankytes prie kelių.



## SUDĖTINGESNI ŽAIDIMAI

### OBUOLYS - BANANAS - APELSINAS

Žaidėjai sustoja ratu susikibę rankomis. Sugalvoja du vaisius (žaislus, gyvūnus ir pan.) Tarkim obuolys ir bananas. Kai vedantysis pasako "obuolys", visi kartu pašoka pirmyn. Jei pasako "bananas" - visi kartu pašoka atgal. Galima kelis kartus iš eilės sakyti to paties vaisiaus pavadinimą. (Obuolys – šuoliukas pirmyn, obuolys- šuoliukas pirmyn..)

Kai jau išmokstama žaisti šokinėjant pirmyn- atgal, galima įvesti pasunkinimą – trečią objektą, šiuo atveju vaisių, tarkim "apelsinas". Kai išgirsta šį žodį, reikia paleisti rankytes ir apsisukti aplink (savo ašį).

### DARYK KAIP AŠ

Žaidėjai juda vorele. Paskirtas žaidėjas yra voros priekyje. Visi jį stebi ir stengiasi tiksliai atkartoti jo judesius. Po susitarto laiko priekyje einantysis keičiamas.

### PALIESK PETĮ

Žaidėjai sustoja poromis. Kiekvienas poros žaidėjas, laikydamas prispaustą kairiąją ranką prie dešinėsios kojos kelio, laisvai judėdamas dešiniąją ranką stengiasi švelniai paliesti savo partnerio petį. Laimi žaidėjas, per nurodytą laiką daugiau kartų palietęs varžovo petį. **Variantai-** Užduotis atliekama:

1. šokinėjant dviem kojom;
2. šokinėjant ant vienos kojos;
3. atsitūpus.

### SARGYBA

Vienas žaidėjas išrenkamas pagrindiniu sargu, o likusieji atsistoja į sargybos postus, kurie pažymimi į žemę įsmeigiant pagaliuką, pasidėjus akmenį, kankorėžį ar pan. Pagrindinis sargas savo sargybos posto neturi.

Pagrindinis sargas eina ir už rankos paima vieną iš žaidėjų, tuomet - kitą ir tokiu būdu susidaro visa sargų vorelė. Pagrindinis sargas kurį laiką vedžioja vorelę, papildomai visi gali ant vienos kojos pašokinėti ar dainelę sudainuoti. Staiga pagrindinis sargas sušunka: „Ateina plėšikai!“, visi paleidžia rankas ir skuba į sargybos postus.

Vaikas, kuriam sargybos posto neliko, tampa naujuoju pagrindiniu sargu.

### KAMUOLYS IR VARDAS

Visi žaidėjai sustoja ratu, vienam žaidėjui duodamas kamuolys.

Kamuolį turintis vaikas pasako kito žaidėjo vardą ir meta jam kamuolį. Kamuolį pagavęs žaidėjas vėl vardu kviečia kitą draugą ir meta kamuolį jam. Jeigu kuris žaidėjas užsižiopso, neišgirsta savo vardo ir kamuolio nepagauna, tai visi ima bėgti, o žiopiukas turi kuo greičiau pakelti kamuolį ir sušukti: „Stokit!“.

Visi privalo sustoti, o žaidimas tęsiamas nebe tvarkingame ratelyje, o taip, kaip sustojo bėgti pradėję vaikai.

### KARŠTAS KAMUOLYS RATU

Žaidėjai stovi ratu ir perduoda šalia stovinčiam kamuolį kaip įmanoma greičiau tol, kol išgirsta sutartą signalą. Išgirdus signalą, tas žaidėjas, kuris turi kamuolį:

- a) Iškrenta - išeina iš žaidimo
- b) Trumpam pasitraukia iš rato, kol atliks sutartą veiksmą, kurį atlikęs vėl gali grįžti į ratą. Veiksmas gali būti bet koks pratimas: atsitūpimai, šuoliukai ir t.t.

## **VIŠTA IR VIŠČIUKAS**

Žaidėjai sustoja poromis ir eina ratu. Višta (išorinis ratas) eina dideliais žingsniais, o viščiukas juda aplink vištą nesustabdydamas jos. Abu žaidėjai turi judėti kartu. Po signalo pasikeičia vaidmenimis.

## **KURAPKYTĖ**

Visi žaidėjai stovi ratu. „kurapkytė“ irgi kartu rate (ji tyliai išrenkama auklėtojos). „vanagėlis“ vaikšto už rato. „vanagėlis“ nežino, kas „kurapkytė“. Visi dainuoja:

*KURAPKYTĖ RUGIUOS RUGIUOS, O AŠ PASKUI VEJUOS VEJUOS.  
BĖK BĖK KURAPKYTE, NES PAGAUS MAŽUTYTĖ. BĖK BĖK KURAPKYTE, NES PAGAUS  
MAŽUTYTĖ...*

Kai „kurapkytė“ išgirsta žodžius „*bėk bėk kurapkyte, nes pagaus mažutyte*“ išbėga už rato, ir bėga nuo „vanagėlio“ ratu aplink. Visi dainuoja tol, kol „kurapkytė“ pagaunama. Renkami kiti vaikai pabūti kurapkyte ir vanagėliu.

## **PASIKEISTI STOVYKLOMIS**

Žaidėjai sudaro dvi komandas. Kiekviena komanda išsirikiuoja į eilę. Po vadovo signalo abiejų komandų žaidėjai, stengdamiesi išvengti prisilietimo, eina į varžovų pusę ir išsirikiuoja priešininkų pusėje. Laimi komanda, greičiausiai ir tvarkingiausiai pasikeitusi vietomis. Atstumą galima didinti, mažinti. Variantai:

1. Užduotį atlikti įvairiai judant (einant, bėgant, šokinėjant, pritūpus, atbulomis..)
2. Įvairiai išsirikiuoti: stovint, sėdint, pritūpus, nugarą į vidurį, įvairiai susikabinus.

## **TAKSI**

Žaidėjai susitaria, kas bus vairuotojai, o kas keleiviai. Visi laisvai bėgioja po aikštelę (grupėje - vaikšto). Kai auklėtoja pasako „taksi“, visi vairuotojai imituoja automobilio variklio garsus ir laiko rankas priekyje, lyg laikytų vairą. Keleiviai greitai atsistoja už vairuotojo nugaros ir laikosi šiam už liemens.

Pagal auklėtojos nurodymą, vairuotojai veža keleivius: ratu, laisvai po aikštelę (grupę), aplink objektus, ant pirštų galų, ant kulnų ir pan.

## **SAKYK, KĄ SAKAU, DARYK, KĄ SAKAI**

Žaidėjai stovi ratu susikibę už rankų. Auklėtoja pasako, ką vaikai turi daryti, pvz, „šokite pirmyn“, visi vaikai pakartoja „Pirmyn“ ir pasakę šoka pirmyn.

Variantai yra: judėjimas pirmyn/atgal/į kairę /į dešinę.

Galima keisti:



- a) šuoliukų kiekį (1/2/3),
- b) atlikimo būdą (dviem kojom šuoliukai/ viena koja šuoliukai/ žingsniavimas ant pirštų/ ant kulnų).

## **DRAUGYSTĖ**

Visi lėtai bėgioja aikštelėje. Vadovas sušvilpia ir garsiai pasako skaičių. Žaidėjai turi greitai sudaryti ratukus iš tiek žaidėjų, koks buvo pasakytas skaičius.

## **UŽIMK VIETĄ**

Žaidėjai stovė ratu. Vienas stovi rato viduryje ir garsiai pasako du žaidėjų vardus. Tie, kurių vardai pasakyti, turi greitai apsikeisti vietomis. Viduryje stovintis irgi stengiasi užimti kažkurio vietą. Likę be vietos žaidėjas pradeda žaidimą iš naujo. Variantai: visi žaidėjai sėdi, stovi/sėdi nusisukę ir pan.

## **ŽONGLIRAVIMAS**

Išmesti kamuolį į viršų ir pagauti, kol kamuoliukas nenukrito ant žemės.

Išmesti kamuolį į viršų, suploti ir pagauti, kol kamuoliukas nenukrito ant žemės.

Išmesti kamuolį į viršų, apsisukti ir pagauti, kol kamuoliukas nenukrito ant žemės.

Mėtyti kamuoliuką pakaitomis tai kaire, tai dešine ranka ir su kita pagauti.

## **ŽEMĖ, ORAS, VANDUO**

Žaidėjai sudaro bendrą ratą. Vienas turi kamuolį, kurį meta pasirinktam žaidėjui ir sako kažkurį žodį žemė/oras/vanduo. Šis, sugaudamas kamuolį, turi pasakyti gyvūno pavadinimą. Jei sako „oras“, tai reikia pasakyti paukščio pavadinimą, jei „žemė“ – gyvūno pavadinimą, jei „vanduo“ – žuvies. Teisingai pasakęs toliau meta kamuolį kitam žaidėjui irgi sakydamas kažkurį iš žodžių žemė/oras/vanduo.

## **MES SPORTININKAI**

Po komandos “Bėgte į stadioną” žaidėjai bėgioja aikštelėje. Po komandos “Stok” visi sustoja ir imituoja sportininką tos sporto šakos, kurios pavadinimą pasako vadovas (dviratininkai, krepšininkai, plaukikai, boksininkai ir t.t.)

## **AUTOMOBILIAI (vyresniems)**

Visi vaikai sutūpę. Auklėtoja sako: “Vaikai miega. Kai pabus, kai pabus - bus automobiliai, kurie (įvardina veiksmą)”. Vaikai atsistoja, “pasiima vairą” ir važiuoja burgzdami, pypsėdami, pirmyn, atgal, ratu. Žaidimo tikslas – “automobiliai” turi važinėti saugiai, be avarijų ir vykdyti tą veiksmą, kurį nurodė auklėtoja.

Kiti variantai vietoj automobilių:

- a) Lėktuvai – vaikai rankas laiko ištiestas į šonus;
- b) Troleibusai - vaikai laiko rankas pakeltas į viršų;
- c) Tiltas – vaikai padaro tiltą ir po vieną pralenda. Pralindęs vaikas gale tęsia tiltą ir t.t., kol visi pralįs.

Ir puikiai žinomi vaikų mėgstamiausi :

TROLIAI,

KATĖ IR PĖLĖ,

MEDŽIOTOJAS IR KIŠKIAI