

KAIP PASIEKTI SVAJONIŲ PLANETA?

Rinkinyje:

- 6 kosmonautai
- žaidimo lenta
- 6 užduočių planetos
- taisyklės

Šeimos žaidimas

**1–6 žaidėjams
nuo 6 metų**



Kaip žaisti

1. Paimamos planetų kortelės UŽDUOTYS, PAREIGOS, PAGUNDOS ir SVAJONĖS. Tėvai kartu su vaikais sugalvoja ir surašo užduotis, pareigas, pagundas ir svajones. Jos rašomos atitinkamose kortelėse ir įvertinamos taškais (*žiūrėkite kitoje šių taisyklių pusėje*), pagal tai, kiek pastangų ir laiko reikalauja. Užrašytos planetų kortelės suklišamos lentoje į savo vietas. Korteles visada galima papildyti.
2. Žaidimo lenta pritvirtinama patogioje ir matomoje vietoje (pavyzdžiui, ant šaldytuvo, ant sienos ar kt.).
3. Vaikas pasirenka kosmonautą, su kuriuo keliaus, ir prikabina ant žaidimo lentos šalia „START“ laukelio.
4. UŽDUOTIS vaikas vykdo panorėjęs ir pasirinkęs, PAREIGAS vykdo privalomai, o PAGUNDŲ stengiasi išvengti. Taip keliauja savo SVAJONĖS link.
5. Vaikas renka taškus ir jo kosmonautas juda pirmyn – atitinkamai už privalomai įvykdytas pareigas ir pasirinktinai įvykdytas užduotis.
6. Taškai atimami ir kosmonautas grįžta atgal – atitinkamai už neįvykdytas privalomas pareigas ir įvykusias pagundas.

Žaidimo tikslas

Skatinti vaiką savo pastangomis siekti SVAJONIŲ.

Pastabos ir patarimai

1. Tiek užduotis, tiek pareigas galvokite pasitelkę kūrybiškumą – jos gali būti įvairiausio pobūdžio, sudėtingumo, apimties ir pan.
2. Galvodami užduotis ir pareigas neužmirškite atsižvelgti į vaikų amžių, pomėgius, gebėjimus ir kitus bruožus.
3. Prireikus užduotis galima bet kada papildyti ir koreguoti. Kuo daugiau ir įvairesnių užduočių, tuo daugiau pasirinkimo ir galimybių išmokti naujų dalykų.
4. Tinkamai parinktas taškų kiekis gali būti puiki motyvacija vykdyti užduotis ar pareigas arba puikus atgrasymas nuo įvairiausių žalingų pagundų.
5. Jei žaidime dalyvauja daugiau nei vienas vaikas: užduotys, pareigos, pagundos bei svajonės gali būti bendros visiems vaikams arba išskirtos, kad atitektų vaiko galimybes jas atlikti (*pavyzdžiui, prie pareigos pažymint vaiko vardą, kad būtų jis turi atlikti šią pareigą*).
6. Žaidimo eigoje stebėkite situaciją ir jei reikia koreguokite taškų kiekį pagal tai, kaip taškų kiekis vaiką motyvuoja atlikti užduotis, pareigas ar vengti pagundų.
7. Kiek kartų vaikas gali atlikti tas pačias užduotis sprendžia tėvai, atsižvelgdami į vaiko galimybes bei norą tobulėti tam tikroje veikloje.

Planeta PAREIGOS

Šios planetos kortelę pildo tėvai, atsižvelgdami į tai, kokias pareigas norėtų, kad jų vaikas išsiugdytų. Pareigos yra privalomos atlikti ir atliekamos kiekvieną dieną. Atlikus pareigas taškai gaunami, o neatlikus – prarandami. Taip stengiamasi vykdyti visas paskirtas pareigas ir neprarasti taškų.

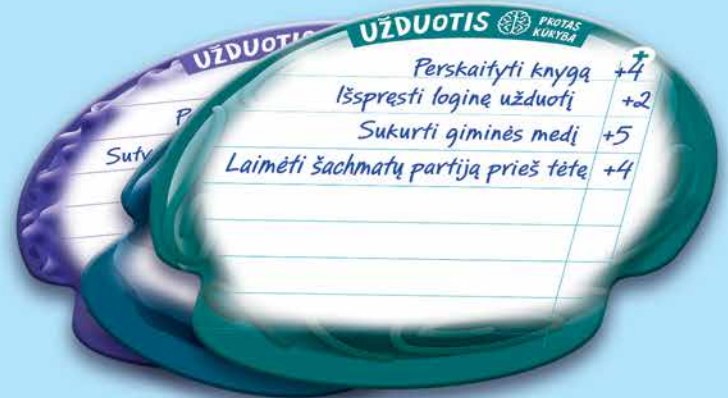
Pavyzdys. PAREIGA – pakloti lovą. Vaikas turi kiekvieną rytą pasikloti lovą. Tėvai kontroliuoja ir jei pareiga įvykdyta, vaikas gauna atitinkamą kiekį taškų (+1) ir kosmonautas juda į priekį, jei lova nepaklota – taškai atimami (-2) ir kosmonautas juda atgal. Taip kiekvieną dieną.



Trys UŽDUOČIŲ planetos

Jos yra 3 kategorijų: NAMŲ RUOŠA, PROTAS/KŪRYBA, SPORTAS. Užduotis galvoja ir šių planetų korteles pildo tėvai kartu su vaikais, atsižvelgdami į norą ugdyti atitinkamas vaiko savybes, į vaiko norus ir galimybes jas įvykdyti. Vaikas pats nusprendžia ir pasirenka – kokias užduotis nori atlikti (atlieka) arba jų nenori atlikti (neatlieka). Tėvai dalyvauja ir kontroliuoja užduočių atlikimą. Atlikus užduotį gaunami taškai ir kosmonautas juda pirmyn. Užduotys nėra privalomos ir jų neįvykdžius taškai neatimami.

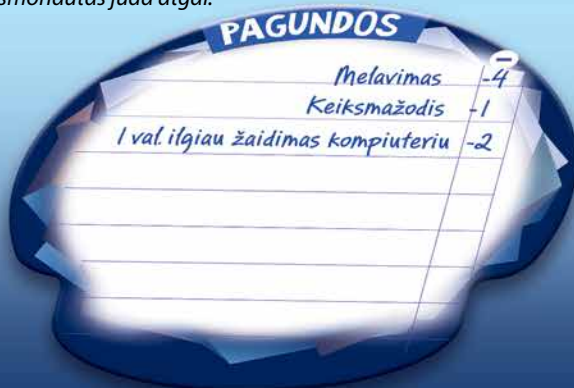
Pavyzdys. PROTAS/KŪRYBA. Vaikas pasako, kad nori išspręsti loginį uždavinį. Tėvai turi sugalvoti ir pateikti uždavinį. Jei vaikas išsprendžia, tada gauna atitinkamą kiekį taškų (+2), jei neišsprendžia – taškų negauna.



Planeta PAGUNDOS

Šios planetos kortelę pildo tėvai, atsižvelgdami į tai, kokių negerų įpročių vaikas turėtų atsikratyti. Taškai atimami, todėl tikslas – išvengti pagundų ir neprarasti taškų.

Pavyzdys. PAGUNDA – 1 val. ilgiau žaidimas kompiuteriu. Vaikas nusprendžia pažaisti kompiuteriu 2 val. ilgiau, nei buvo sutarta. Tokiu atveju jis praranda atitinkamą taškų kiekį (-4) ir jo kosmonautas juda atgal.



Planeta SVAJONĖS

Šios planetos kortelę pildo tėvai kartu su vaikais, atsižvelgdami į vaiko norus ir tėvų galimybes. Motyvacijai palaikyti žaidimo lentoje yra tarpinės 20, 40, 60 ir 80 taškų zonos (žinoma, galima parašyti sugalvotą taškų kiekį ir svajonę). Pasiekus šias zonas vaikas gali pasirinkti mažesnes svajones ir už jas sumokėti savo taškais. Arba gali keliauti toliau link didesnių svajonių. 80 taškų zona yra šios kelionės tikslas – pagrindinė vaiko svajonė. Ją pasiekus taškai anuliuojasi, žaidimas pradedamas iš naujo.

