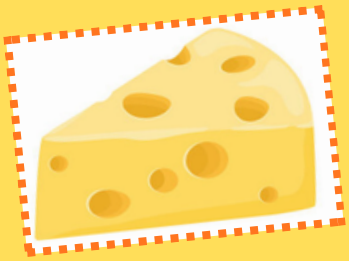
Geriamo vandens kraniukas
Centrinė tinklinio aikštelė
Nemokamas WC
Tinklinio aikštelės

Žaidimas “Lapė ir Sūris”

- Žaidėjų skaičius komandoje: 6 ir daugiau
- Žaidėjų amžius: nuo 6 m.
- Priemonės: tinklinio kamuolys (galima naudoti minkštą kamuolį, smėlio maišelį ar pan.)
- Galima žaisti: viduje, lauke
- Intensyvumas: judrus, grupinis
- Žaidimas lavina: dėmesingumą, kamuolio valdymo įgūdžius, judėjimo įgūdžius, bendradarbiavimą.

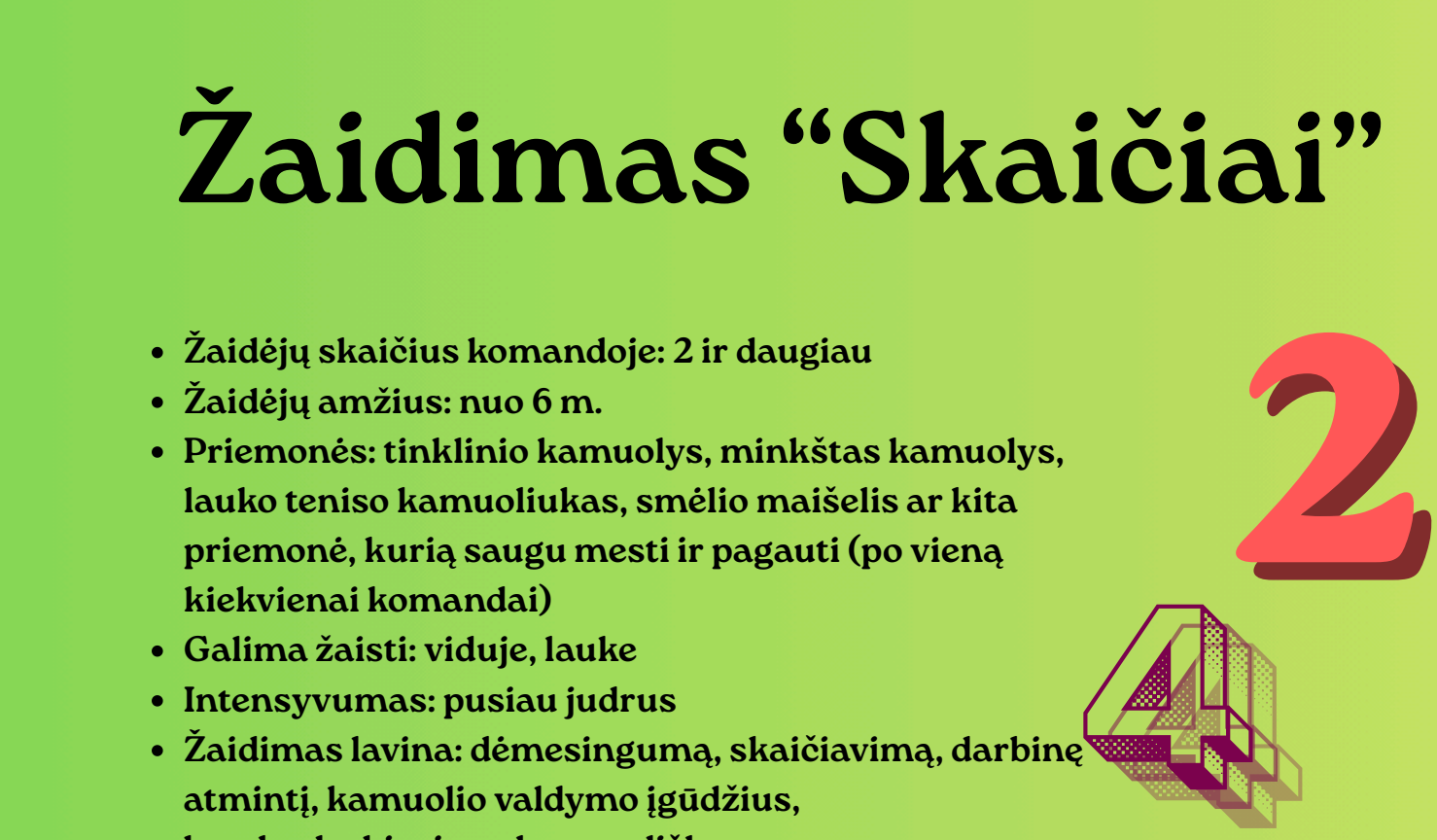


Aprašymas

Išrenkama *lapė* (gaudytojas), visi kiti žaidėjai – *varnos*. Kamuolys - *sūris*.
Lapė gaudo tik tą žaidėją, kuris turi *sūrį* (kamuolį). *Varnos*, bėgiodamos, turi kuo greičiau perduoti sūrį viena kitai rankomis (kuo daugiau *varnų* paragaus sūrio – tuo geriau). Kamuolio negalima mesti – tik perduoti. Jei *lapė* paliečia žaidėją, kuris tuo metu turi kamuolį, jie apsikeičia vietomis: pagautasis tampa *lape*, o buvusi *lapė* tampa *varna* ir žaidžia toliau.

Žaidimas “Skaičiai”

- Žaidėjų skaičius komandoje: 2 ir daugiau
- Žaidėjų amžius: nuo 6 m.
- Priemonės: tinklinio kamuolys, minkštas kamuolys, lauko teniso kamuoliukas, smėlio maišelis ar kita priemonė, kurią saugu mesti ir pagauti (po vieną kiekvienai komandai)
- Galima žaisti: viduje, lauke
- Intensyvumas: pusiau judrus
- Žaidimas lavina: dėmesingumą, skaičiavimą, darbinę atmintį, kamuolio valdymo įgūdžius, bendradarbiavimą, komandiškumą



Aprašymas

Žaidėjai pasidalina į komandas po 2 ir daugiau (priklauso nuo žaidėjų ir komandų skaičiaus), sustoja į ratą vienas nuo kito per ištiestos rankos ilgį. Vienai komandai – vienas kamuolys. Po signalo komandos mėtosi kamuoliu ir skaičiuoja sugavimus. Skaičių ištaria tik tas žaidėjas, kuris sugauna kamuolį. Jei kamuolys nukrenta ant grindų/žemės, skaičiai sudega ir skaičiuojama iš naujo.

Užduočių pavyzdžiai:

- surinkti 10 sugavimų iš eilės skaičiuojant į priekį.
- surinkti 20 sugavimų iš eilės skaičiuojant į priekį.
- surinkti 10 sugavimų iš eilės skaičiuojant atgal.

Užduočių pasunkinimas: skaičiuojama iki 50 ir daugiau, ištariamas garsiai tik lyginis/nelyginis ar kas trečias skaičius ir pan.

Metimas atliekamas “iš apačios” ar “nuo krūtinės”, priklauso nuo gebėjimo valdyti kamuolį. Pasunkinimas: metama viena ranka.

Jei komandoje 3 ir daugiau žaidėjų, mesti atgal tam pačiam žaidėjui negalima.

Žaidimas “Šuniukas”

- Žaidėjų skaičius komandoje: 6 ir daugiau
- Žaidėjų amžius: nuo 6 m.
- Priemonės: tinklinio kamuolys, minkštas kamuolys, lauko teniso kamuoliukas, smėlio maišelis ar kita priemonė, kurią saugu mesti ir pagauti (po vieną kiekvienai komandai)
- Galima žaisti: viduje, lauke
- Intensyvumas: pusiau judrus
- Žaidimas lavina: dėmesingumą, skaičiavimą, darbinę atmintį, kamuolio valdymo įgūdžius, bendradarbiavimą, komandiškumą

Aprašymas

Žaidėjai pasidalina į komandas po 6-8 ir sustoja į ratą per ištiestos rankos ilgį vienas nuo kito. Vienai komandai – vienas kamuolys. Vienas žaidėjas yra viduryje, jis *šuniukas*. Žaidėjai mėtosi kamuoliu, o *šuniukas* stengiasi jį sugauti. Sugavus keičiamasi vietomis su tuo, kuris metė ir žaidimas tęsiamas. Svarbi taisyklė – tam pačiam žaidėjui mesti atgal negalima.

Patarimas: galima susitarti mesti apibrėžtą skaičių metimų (pvz.: 10-15) ir, jei žaidėjas nepagauna kamuolio, pasikeisti su kitu.