

## **SPYGLIUKO NAUJIENOS**

2020-06, NR.1.

### **BIRŽELIO 1 - OJI - TARPTAUTINĖ VAIKŲ GYNIMO DIENA**

Justinas Marcinkevičius

Vaikų žemė

Išdykauja, žaidžia, liūdi, siaučia,  
nesvarstydami - kodėl ir kam.  
Jeigu šita žemė kam priklauso,  
tai pirmiausia, žinoma, vaikams.

Mes gi esam tie, kurie jų laukia,  
laukdavo ir lauks visais laikais.

Tik su jais mes esame suaugę,  
o vieni mes irgi kaip vaikai.

Vaikai NESAKO: „Šiandien buvo nelengva diena, gal galėtume pakalbėti...“ Jie SAKO: „Ar pažaisi su manimi?“ (Lawrence J. Cohen)

Nekliudykite savo vaikams, kurdami jiems lengvą gyvenimą. (R. Heinleinas)

Buvimas su vaikais gydo sielas. (F. Dostojevskis)

Visa ko pradžia, man atrodo, yra ten, toli vaikystėje, kur žmogus pirmą kartą supranta, kad pasaulyje jis gyvena ne vienas, kad jo rankos ir širdis privalo ką nors pridengti nuo skausmo, prievartos, melo, kad jis privalo būti žmogumi. Tai aukščiausia ir sunkiausia pareiga. (J. Marcinkevičius)

Vaikas visada gali išmokyti suaugusį trijų dalykų: džiaugtis be jokios priežasties, visuomet būti kuo nors užsiėmusiu ir iš visų jėgų reikalauti to, ko trokšti. (P.Coelho)

Kiekvienas vaikas iš dalies yra genijus, o kiekvienas genijus iš dalies vaikas. (A. Šopenhaueris)

Nėra tokio dalyko kaip nedirbanti mama. (H. Mundis)

Niekas žmogui neduoda tiek stiprybės, kiek jo gimtinė, tėvų sukurta meilės erdvė. (V. Megre)



# PAŽAISKIM!

## SAULUTĖ IR LIETUS

Žaidėjų amžius: 1,5 - 3 metai.

Tikslas: lavinti dėmesį, suvokimą, skatinti atlikti veiksmus pagal atitinkamas komandas.

Žaidimo eiga: vaikai laisvai juda erdvėje. Išgirdę signalą „saulutė“, vaikai sustoja ir judina į viršų iškeltas rankas. Po signalo „lietus“, vaikai sutupia ir piršteliais barbena į grindinį.



## GYVAS - NEGYVAS

Žaidėjų amžius: 4 - 5 metai.

Tikslas: lavinti girdimąjį suvokimą, atmintį, ištvėrę.

Žaidimo eiga: žaidėjai sutoja ratu. Išrenkamas žaidimo vedėjas. Jis atsistoja rato viduryje ir vardija gyvūnus, paukščius, roplius, žuvis ir pan. Pvz., sako „karvė“. Visi žaidėjai juda, kruta, mūkia ir kitaip rodo „karvė“. Jeigu vedėjas pasako kokio nors negyvo daikto pavadinimą, pvz., „akmuo“, visi sutingsta judesyje ir stovi nejudėdami, kol pasakomas kitas gyvio pavadinimas. Galima žaidėjus klaidinti.



## VARLĖ BE VIETOS

Žaidėjų amžius: 4 - 6 metai.

Tikslas: lavinti girdimąjį suvokimą, dėmesingumą, vikrumą.

Žaidimo eiga: žaidžiama kieme, sporto aikštelėje. Visi žaidėjai „varlytės“ ant žemės nusibrėžia ratą- „balą“ ir atsitupia joje. Varlė be vietos pritūpus šokinėja tarp kitų varlių. Kai vedėjas sušunka „gandras“, varlės iššoka iš savo balų ir keičiasi vietomis. Varlė be vietos bando išokti į kurią nors balą. Žaidėjas, likęs be balos, tampa varle be vietos. Žaidimas tęsiasi.



## ORAS, VANDUO, ŽEMĖ, VĖJAS

Žaidėjų amžius: 5 - 7 metai.

Tikslas: lavinti dėmesingumą, girdimąjį suvokimą, mąstymą, atmintį, plėtoti žodyną, skiepyti meilę gamtai.

Žaidimo eiga: žaidėjai sustoja ratu. Priėjęs prie kurio nors žaidėjo, vedėjas pasako jam vieną iš keturių žodžių: „oras“, „vanduo“, „žemė“, „vėjas“ ir skaičiuoja iki penkių. Tas žaidėjas, prie kurio priėjo turi pasakyti paukščio, žuvies ar gyvūno pavadinimą (priklausomai nuo užduoto žodžio). Jei vedėjas pasako žodį „vėjas“, visi turi pasikeisti vietomis.



Daugiau žaidimų galite rasti

B. Brazdauskienė. Žaidimėlių žaisim. V. 2012

Žaidimas - natūrali mokykla. Dar ankstyvuose žmonijos formavimosi etapuose, kuomet darbai buvo primityvūs, vaikai dirbdavo kartu su suaugusiais, tad mokymasis gyvenimui vykdavo per darbą. Vėliau žmonijai vystantis, išradus įrankius ir jiems sudėtingėjant, vaikai buvo išstumti iš darbo sferos. Vis dėl to prigimtinis poreikis ruošti gyvenimui išliko ir pasireiškė kaip žaidimas. Pavadinkime šį poreikį - "žaidimo instinktu". Žaidimas yra biologiškai nulemtas būdas mokytis. Tiek gyvūnai, tiek žmonės žaidžia žaidimus, kurie padeda tolesniame gyvenime. Tai natūralioji mokykla, kurioje apstu spontaniškumo, motyvacijos, kur kiekvienas yra geras ugdytinis. Pedagogas, pažindamas žaidimo fenomeną, gali pažaboti šią gamtos dovaną ir pritaikyti ją ugdymo procese.

“Žaidimo instinktas” pasirūpino, kad vaikas žaisdamas ugdytųsi skirtingus gebėjimus. Apie tai byloja žaidimų gausa. Tai ir funkciniai žaidimai (pvz., kūdikio su barškučiu), tyrinėjimo žaidimai (bandymai); kūrybiniai žaidimai (piešimas, konstrukcijos), vaidmenų žaidimai, šėlsmo žaidimai ir kt. Vieni žaidimai labiau padeda plėstis vienokiems vaiko gebėjimams, kiti - kitokiems.

### **Svarbu ir tai, kad žaidimas turi keletą ypatybių:**

1. Tai yra vaiko pasirinktas savanoriškas užsiėmimas. Tai reiškia, kad jokia suaugusiojo primesta veikla negali būti vadinama žaidimu.
2. Tai yra malonus ir motyvuojantis procesas. Vaikas privalo žaisdamas jausti pasitenkinimą, džiaugsmą.
3. Žaidimas maksimaliai įtraukia, tad nepastebima laiko ribų, kartais – aplinkos.
4. Žaidimo metu veikiama taip, lyg viskas vyktų iš tikrųjų.
5. Svarbiausias yra procesas, kiek mažiau – rezultatas.

Visos anksčiau minėtos žaidimų rūšys yra natūralios. Tik štai ugdyme atsiranda didaktinis žaidimas, o didaktiniame žaidime - suaugęs žmogus. Žaidimas, į kurį įsikiša suaugusysis ir siekia aiškaus tikslo (išmokyti), gali lengvai sugriūti. Todėl ugdytojui būtina suvokti natūralaus žaidimo atsiradimo priežastis, žaidimo ypatybes. Suaugusysis siekdamas tikslo - išmokyti vaikus, turėtų nepamiršti, kaip reikia žaisti, kaip būti vaiku bei kiek įmanoma paisyti žaidimo ypatybių.

Didaktinis žaidimas kaip ugdymo metodas pasitarnaus ir duos naudos, jei prieš tai pedagogas įsisąmonins keletą dalykų.

- Žaidimas bus geras tik tuomet, jei jį išdėstysime nuosekliai. Priemonių ir erdvės paruošimas žaidimui yra pirmas raktas į pasisekusį žaidimą. Tuomet vaikui galima duoti instrukcijas – žaidimo taisyklės. Paaiškinus taisykles, išrenkamas vedantysis. Tik tuomet vaikai gali pradėti žaisti. Atrodo elementaru? Bet yra kur suklysti.

- Didaktinį žaidimą reikia gerai apgalvoti ir numatyti žaidimo trukmę.

- Svarbu žaidimą sužaisti iki galo, t.y., leisti vaikui patirti žaidimo džiaugsmą. Netinkamas laiko suplanavimas gali sugriauti žaidimą.

- Vaikai privalo patirti sėkmę. Turi būti sudarytos galimybės laimėti visiems, bet po truputį. Vaikai iki 5 metų dar nėra orientuoti į rezultatą, todėl žaisti žaidimus, kur visi laimi, jiems patinka. Apie 5 – uosius metus vaikai pradeda siekti rezultato ir varžytis, todėl reikėtų gerai apgalvoti žaidimo eigą, kaip galės visi vaikai nors truputį, reguliariai patirti sėkmę, kuri saugotų ir plėtotų motyvaciją.

- Nors didaktinis žaidimas naudojamas dėl geresnio rezultato, vis dėl to žaidimo esmė yra jis pats.

Taigi, pedagogas pažinęs žaidimo esmę gali tinkamai organizuoti ugdymą per didaktinį žaidimą. Taip koja kojoneidamas karu su vaiko prigimtimi ir pažabodamas natūralią gamtos jėgą ugdymui(si).



Jeigu **vaikas** gyvena apsuptas kritikos, jis išmoksta smerkti.

Jeigu **vaikas** gyvena apsuptas priešišškumo, jis išmoksta kovoti.

Jeigu **vaikas** gyvena apsuptas pajuokos, jis išmoksta būti drovus.

Jeigu **vaikas** gyvena apsuptas gėdos, jis išmoksta jausti kaltę.

Jeigu **vaikas** gyvena apsuptas tolerancijos, jis išmoksta būti kantrus.

Jeigu **vaikas** gyvena drašinamas, jis išmoksta pasitikėjimo.

Jeigu **vaikas** gyvena giriamas, jis išmoksta vertinti.

Jeigu **vaikas** gyvena apsuptas tiesos, jis išmoksta teisingumo.

Jeigu **vaikas** gyvena apsuptas saugumo, jis išmoksta tikėti.

Jeigu **vaikas** gyvena sulaukdamas pritarimo, jis išmoksta mėgti save.

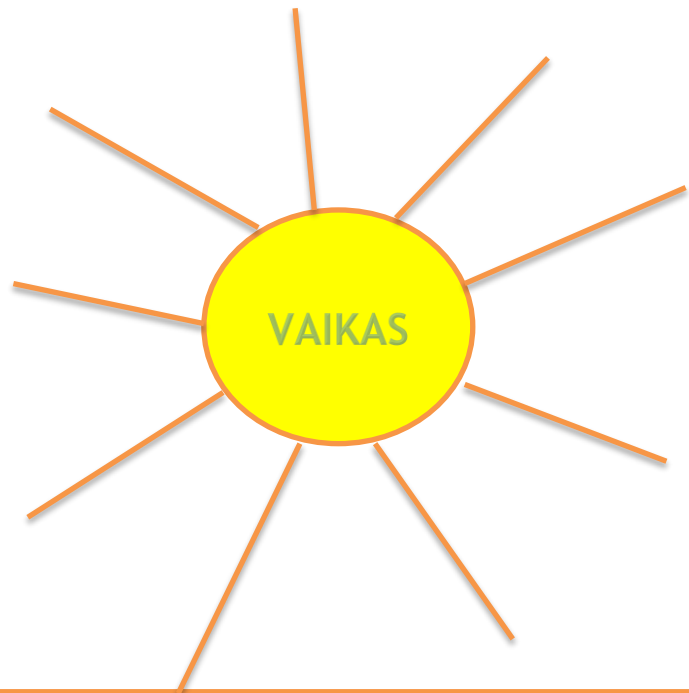
Jeigu **vaikas** gyvena sulaukdamas pripažinimo ir bičiulystės, jis išmoksta atrasti meilę pasaulyje.

Ant kiekvieno saulės  
spinduliuko surašykite:

Jūsų

VAIKAS

KOKS JIS?



Laikraštuką kūrė:

l.e.p direktorė Rasa Andrejeva  
Direktorės pavaduotoja ugdymui  
Irutė Budrikenė