



KĀ LUPATIŅI MĀCĪJĀS



Sērijas
„Kā Lupatiņi mācījās”
skolotāju grāmata





Priekšvārds



Sēriju veido piecas stāstu un bilžu grāmatas un skolotāju grāmata. Grāmatu varoņi ir Lupatiņi – „auduma bērniņi“, kas līdzinās gan reāliem priekšmetiem, gan mikstajām rotaļlietām. Viņu vārdi ir Cimdiņš, Zeķīte, Lakatiņš un Spilventiņš, un katram no viņiem ir savs atšķirīgs raksturs. Viņi visi dzīvo auduma namiņā kopā ar savu draugu – gudro Kaķi. Bērni šos varoņus, iespējams, jau pazīst no Edmunda Jansona animācijas filmu cikla „Lupatiņi“.

Lupatiņu sērijas grāmatas izskatās kā parastas bilžu grāmatas, taču tajās slēpjas interaktivitāte – ja lappuses aizskar ar speciālu ierīci, ko sauc par runājošo pildspalvu, tās atdzīvojas. Pieskaroties attēlam vai tekstam, no runājošās pildspalvas atskan atbilstošas skaņas: grāmatu tēli iepazīstina ar Lupatiņu pasauli, viņi sarunājas, uzdod jautājumus, lasa dzejoļus un dzied. Šī grāmatu sērija veido didaktiski pārdomātu veselumu, kas rotaļīgā veidā iepazīstina ar dažādām pirmsskolas izglītības programmās iekļautajām vispārējām prasmēm un tēmām: es un apkārtējā vide, valoda un runa, matemātika, mūzika.



Mūsdienās grāmatām nākas konkurēt ar datoru un viedierīcēm. Papīra grāmata, kuru runājošā pildspalva padara interaktīvu, bērnam kļūst tikpat aizraujoša kā digitālās ierīces, taču tai nepiemīt ekrāna negatīvā ietekme. Runājošā pildspalva bērniem māca rīkoties ar grāmatu: no kurienes sākt un kur beigt lasīt, kāds ir lasīšanas virziens utt. Grāmatas pētīšana bērnos izraisa interesi par stāstu klausīšanos un stāstīšanu, par vārdu un lomu spēlēm, kā arī par patstāvīgu lasīšanu. Interese par lasīšanu un patstāvīga lasīšana savukārt būtiski ietekmē gan lasīšanas prasmes (vārdu krājumu, lasītā izpratni), gan arī citas mācīšanās prasmes un akadēmiskās sekmes (Sūzanas Molli u.c. pētījumi).

Sērija „Kā Lupatiņi mācījās“ ir tapusi, sadarbojoties bērnu grāmatu izdevniecībai „Liels un mazs“ Latvijā un digitālo mācību līdzekļu izdevniecībai „Digital Learning Systems“ Igaunijā, kā arī Tartu Universitātes un Latvijas Universitātes ekspertiem un animācijas filmu studijai „Atom Art“.



Pēc Ineses Zanderes stāstu un Edmunda Jansona filmu motīviem uzdevumu saturu izstrādājusi Maira Dobeļe, ilustrējis Reinis Pētersons. Grāmatu dizainu veidojis Artis Briedis, korektore Guna Kalniņa, pedagoģijas konsultanti: Dr.paed. Linda Daniela, izglītības zinātniskā konsultante Marija Jirīme (Maria Jūrimāe), pirmsskolas pedagoģe Zanda Dzērve. Lomas ierunājuši Kaspars Znotiņš, Nora Džumā, Dāvis Emīls Ozols, skaņu režisors Ģirts Bišs. Grāmatās izmantoti fragmenti no Jēkaba Nīmaņa dziesmām no animācijas filmu cikla „Lupatiņi“ un Ineses Zanderes dzejoļi.

Projektu finansē „European Regional Development Fund“ programma „Interreg Estonia-Latvia“, kas noritēja no 2014. līdz 2020. gadam.



Grāmatas

Pirmā grāmata „Lupatiņu māja”

Kas notika ar mājā ienesto sniegu un ūdeni iekritušo Cimdiņu? Vai bērniņu vecajā lādē atrodas noslēpti dārgumi? Vai drīkst spēlēties ar gludekli? Kuram dzīvniekam līdzinās putekļu sūcējs? Kā izskatās un izklausās tava vārda burtiņš? Kādā krāsā ir Lakatiņa šķīvītis?



Lupatiņu māja ir liela un tā ir pilna pārsteigumu. Miklas un uzdevumi, kas atrodas grāmatā, attīsta bērnu izpratni par notikumu secību, priekšmetu lielumu un krāsu, paplašina vārdu krājumu, koriģē runas un saziņas prasmes, vingrina uzmanības koncentrēšanu un klausīšanās prasmi, kā arī skaņu atdarināšanu. Grāmatā ir arī jautājumi, kas mazo lasītāju iedrošina izmantot iztēli vai pastāstīt Lupatiņiem par savu ģimeni un ikdienas gaitām. Grāmata paredzēta galvenokārt 2–5 gadus veciem bērniem, bet var patikt arī jaunākiem vai vecākiem bērniem.

Otrā grāmata „Lupatiņi pie galda”

Ja Kaķis valkātu čības, cik čību viņam vajadzētu? Kur dzīvo jūraszirdziņš? Kā šūpojas Spilventiņa krēsliņš? Cik mašīnai riteņu? Ko var darīt ar bungām? Kāpēc putni lido un kā sauc zirga bērniņu? Kā Kaķis mazgā savu deguntiņu? Kāpēc tārpiņam jābūt uzmanīgam, ja apkārt ir daudz putnu?



Grāmatas lappusēs ir paslēpti simtiem jautājumu, skaidrojumu un vingrinājumu divos sarežģītības līmeņos. Tie palīdz 3–4 gadus vecam bērnam iepazīties ar rakstītu vārdu un grāmatu pasauli. Trīs gadu vecumā bērns saprot apmēram 1500 vārdu un prot izmantot vismaz 600. Kopā ar Lupatiņiem un gudro Kaķi bērni atklāj, ka sarunu, ko mēs dzirdam, var arī uzrakstīt un izlasīt.

Trešā grāmata „Lupatiņu pilsēta”

Ko darīt ar bibliotēkas grāmatu, kad tā izlasīta? Kā nosūtīt draugam vēstuli? Vai muzejos apskatāmas tikai gleznas? Kāpēc es nevaru paņemt uz mājām visus dzīvniekus no patversmes?



Sērijas trešajā grāmatā Lupatiņi izveidojuši rotaļu pilsētu un aicina lasītājus kopā pastaigāties. Izspēlēt bibliotēkas, teātra, veikala un parka apmeklējumu – tādā veidā mācot iepazīt mūsu apkārtnējo vidi. Zeķītes dzimšanas dienas svinēšana, gatavošanās skolai kā arī ciemošanās dzīvnieku patversmē māca saprast emocijas. Grāmata attīsta arī bērna valodas prasmes kā domāšanas un saziņas līdzekli. Grāmata galvenokārt paredzēta 4–7 gadus veciem bērniem, bet autoru vērojumi liecina, ka tā var ieinteresēt arī 2 un 3 gadus vecus bērnus.

Ceturtais grāmata „Lupatiņi laukos”

Vai meža zemenītes mežmalā kāds ir iestādījis? Vai āboli aug dobēs kā kartupeļi? Kas ir siens, ko ēd govis? Kas ir aizsargājamie augi un kādēļ tos nedrīkst plūkt? Kā jūrā nokļuvusi plastmasas pudele?



Sērijas ceturtajā grāmatā Lupatiņi aicina doties pārgājienā pa mežu, pļavu, purvu un atrast noslēpumainu alu. Kalnos viņi redz strautiņus, kas pāraug lielās upēs. Aizgājuši līdz jūras krastam, viņi pamana tur sanestus atkritumus. Stāsta beigās Lupatiņi nonāk neapdzīvotā salā. Grāmatas saturs saistīts ar dabu: tajā atrodami augi, putni, kukaiņi, zvēri un dažādas dabas parādības. Tā tomēr nav tikai dabasmācība, bet ietver arī runas un muzikālos vingrinājumus, iepazīstina ar ģeometriskām figūrām, lielumiem, mērīšanu un salīdzināšanu. Grāmata piesaistīs ne tikai 4–7 gadus vecus bērnus, bet arī divgadniekus un trīsgadniekus.

Piektā grāmata „Lupatiņu laika grāmata”

Vai gudrā Kaķa mīļākā diena ir sestdiena? Cik reižu gadā ir dzimšanas diena? Kurā gadalaikā Lupatiņu mājās atrodas izgreznots koks? Kāpēc vasarā ārā būtu jāvalkā saulesbrilles? Kas rudenī ir izaudzis un nogatavojies dārzā?



Sērijas piektajā grāmatā Lupatiņi seko gadalaikiem un dabas parādībām, mācās noteikt diennakts laiku. Mazais lasītājs iepazīstas ar pulksteni un kalendāru un uzzina, kāda ir saules loma gadalaiku maiņā. Šī grāmata ir piemērota 5–9 gadus veciem bērniem, kā arī nedaudz jaunākiem.

*

Pirmsskolā Lupatiņu grāmatas ir piemērotas patstāvīgai izpētei grāmatu jeb lasīšanas stūrī. Ar vismazākajiem bērniem grāmatas var izmantot, darbojoties individuāli vai mazās grupās. Sākumā noteikti nepieciešama pieaugušā palīdzība.





Atbilstība mācību programmai

Lupatiņu sērijas izveidē izmantoti Latvijas pirmsskolas mācību programmas principi.

- **Nemot vērā bērna individualitāti un viņa attīstības potenciālu, izmantota bērncentrēta pieeja** – katrs bērns grāmatu var izpētīt un atklāt savā veidā un sev piemērotā tempā.
- **Mācīšanās rotaļājoties** – uzdevumi, dziesmas, stāsti rosina bērnu līdzdarboties.
- **Bērna drošības un panākumu sajūtas nodrošināšana** – runājošā pildspalva reaģē uz katru bērna darbību, bet nekad nesniedz negatīvas atbildes. Lupatiņi, kuri darbojas grāmatā, ir bērniem līdzīgas būtnes – viņi ir rotaļīgi, izgudro kaut ko jaunu, pieļauj kļūdas un mācās no tām.
- **Bērna patstāvību veicinoša vide** – rotaļāšanās ar digitalizētām grāmatām palīdz bērnam patstāvīgi veikt uzdevumus. Bērnam ir iespēja pašam izvēlēties darbības – kaut ko izlaist, pie kaut kā atgriezties vairākas reizes, viņš pats ir aktīvs mācību subjekts.
- **Bērna radošuma un iniciatīvas sekmēšana** – bērns, kurš pirmo reizi saskāries ar runājošo pildspalvu, izdomā dažādus veidus, kā rotaļāties ar tekstu un skaņām. Viņš klausās atkārtojumus un valodas ritmu, veido salikteņus vai neparastus teikumus, pēta ilustrācijas. Runājošā pildspalva bērnam uzdod uzdevumus un rosina turpināt grāmatas varoņu iesāktās spēles.
- **Vispārizglītojošas metodes piemērošana** – visa Lupatiņu sērija ir veidota, ievērojot integrēto mācību principu. Tekstos tiek apskatītas dažādas tēmas, salīdzinot un grupējot priekšmetus, tiek mācīti matemātikas pamati, ir pievienoti arī dzejoļi un dziesmas. Spēlējoties un pētot, attīstās bērna rotaļāšanās prasmes, sociālās prasmes, atdarināšanas un mācīšanās prasmes.
- **Bērna veselības aizsardzība un veicināšana, kā arī kustību vajadzību apmierināšana** – skaņu grāmatas ir veselīgākas par ekrāniem. Grāmatu sērijā ietverta bērniem paredzēta informācija par veselību, runājošā pildspalva piedāvā kustību uzdevumus.
- **Bērnu kopīgas mācīšanās iespēju jaunrade** – var spēlēt vairākas aizraujošas spēles gan ar grāmatu palīdzību, gan arī izdomājot citas.
- **Digitālās pasaules iepazīšana bērnam drošā veidā** – rotaļājoties ar runājošo pildspalvu un izpētot tās iespējas, tiek atklāti darbības principi (var regulēt skaļumu, laiku pa laikam jāuzlādē utt.).



Ietvertas valsts pirmsskolas mācību programmas pamatvērtības: stāstos būtisku vietu ieņem rūpes par līdzcilvēkiem un apkārtējo vidi, drosme gūt pieredzi un rīkoties, kā arī tolerance pret negaidītiem risinājumiem. Pateicoties bagātajam vārdu krājumam un valodas uzdevumiem, rodas cieņa pret latviešu valodu un kultūru. Grāmatu sērijas saturs mudina izjust atbildību pret apkārtējo vidi. Grāmatu varoņi izpilda dažādas lomas un darbojas atšķirīgi – tas sekmē izpratni par dažādību un cieņu pret to. Tiek atbalstīta arī dzimumu līdztiesība – visi Lupatiņi piedalās dažādās spēlēs un piedzīvojumos, viņu lomas nenosaka dzimumu stereotipi. Demokrātija kā vērtība īpaši izpaužas spēlēs, kurās jāspēj vienoties par kopīgu stratēģiju, jo tikai sadarbojoties var uzvarēt.

Lupatiņu grāmatu sērija atbalsta mazu bērnu, kā arī bērnu ar speciālām izglītības vajadzībām (tostarp bērnu, kuriem latviešu valoda nav dzimtā) pamatprasmju apguvi dažādās mācīšanās jomās.

- **Valodas un runas attīstība, mutvārdu valodas lietojums un klausīšanās prasme** – grāmatu pētišana bagācina vārdu krājumu un valodas lietojuma iemaņas; garāki teikumi un dziesmas palīdz dabiskā veidā apgūt gramatikas likumus. Grāmatas pētišana ar runājošo pildspalvu attīsta bērna spējas novērot un koncentrēties uz dzirdamo tekstu.
- **Valodas un runas attīstība, rakstu valodas lietošana un izpratne par valodu** – pētot Lupatiņu sērijas grāmatas, bērns iepazīstas ar burtiem, dažādiem vārdiem, apgūst zināšanas par valodu un rakstību, mācās uztvert rakstītās valodas struktūru un saprast rakstītu tekstu.
- **Sociālo prasmju attīstība** – individuāli rotaļājoties ar grāmatu, bērns mācās regulēt savas vēlmes, atklāj iegaumēšanas stratēģijas un mācās lūgt palīdzību. Lietojot runājošo pildspalvu, attīstās smalkā motorika un rokas-acs koordinācija. Darbojoties mazā grupā, bērni iemācās sadarboties, ņemt vērā viens otra vēlmes, gaidīt savu kārtu, kā arī ievērot spēles noteikumus.
- **Kognitīvo spēju attīstība, uztveres, uzmanības, atmiņas, iztēles un domāšanas vispusīga attīstīšana** – pētot attēlus, bērni sāk pamanīt detaļas, bet, klausoties runājošo pildspalvu, attīstās klausīšanās prasme. Tiek vingrināta fonētiskā dzirde, vārdu izruna, teikumu un dzejoļu ritma uztvere. Bērns iemācās grāmatā atrast saistošākās vietas – tas trenē atmiņu, tāpat kā daudzkrātīgu dziesmu klausīšanās un līdzī dziedāšana.
- **Izpratne par cēloņu un sekū sakarībām** – kad bērns pieskaras kādam objektam, pildspalva noteiktā veidā atbild.
- **Digitālā kompetence** – lai izmantotu runājošo pildspalvu, bērnam nākas apgūt dažus tehniskus paņēmienus: kā pildspalvu ieslēgt, kā izvēlēties atbilstošo grāmatu vai failu, kā regulēt bals skaļumu, kā pildspalvu uzlādēt. Bērns kopā ar pieaugušo var sekot līdzī, kā runājošajā pildspalvā tiek ielādēti jauni faili, un saprast, ka pildspalvai nepieciešami dati, kurus tur var saglabāt vai arī izdzēst.
- **Valodas apguve** – grāmatu sērija ir ideāls līdzeklis gan dzimtajās valodas, gan otrās valodas apguvei. Ar ilustrācijām saistītais vārdu krājums bērnam palīdz sasaitīt objektu ar vārdu, kas to apzīmē. Precīzu izrunu var dzirdēt dažādu izpildītāju (vīrietis, meitene, zēns) sniegtumā. Nākotnē sēriju plānots tulkot vēl citās valodās.
- **Matemātisko priekšstatu un zināšanu apguve** – grāmatās tiek izskaidroti ar vietu, laiku, krāsām, lielumu un formu saistīti matemātiskie pamatjēdzieni. Tiek piedāvātas iespējas priekšmetu un parādību aprakstīšanai un salīdzināšanai, pamatojoties uz dažādām pazīmēm.
- **Zināšanas par tēmu „Es un apkārtējā vide”** – ar grāmatas palīdzību bērns var rotaļājoties iegūt zināšanas dažādās dzīves jomās: dzīvojamās telpas, māsaimniecības piederumi, ēšana un uzvedība pie galda, transportlīdzekļi, pilsētvide, lauki, mežs, tīrums, gada cikls un svētki utt.
- **Zināšanas par mūziku** – Lupatiņu grāmatas ietver dažādus ritmus, dzejoļus un dziesmas. Grāmatā „Lupatiņi laukos” notiek pirmā iepazīšanās ar dažāda augstuma skaņu sistēmu mūzikā.



Kā iesākt?



Iesākumā var ļaut bērnam grāmatu pašķirstīt un papētīt ar pildspalvas palīdzību – pieskarties dažādām attēlu vietām – un pavērot, kas notiks. Bērna atklājumi parādīs pieaugušajam virzienu, kā rosināt tieši šo bērnu.

Dodiet bērnam pietiekami daudz laika un nesteidzieties iejaukties. Pirmoreiz paņemot rokā pildspalvu, bērns droši vien to visā nopietnībā cenšies izziņāt un ātri mainīs dažādus mērķus, nesagaidot pildspalvas atbildes. Tikai tad, kad bērns būs pietiekami ilgi pildspalvu pētījis, viņš pievērsīs uzmanību pildspalvas sacītajam.

Radoši darbojoties ar bērnu, varat kļūt par dalībniekiem dažādos ceļojumos Lupatiņu pasaulē. Labākās ir lomu spēles, ko iedvesmojusi grāmata.





Spēles

Mazākie bērni, kuri apgūst dzimtās valodas vārdu krājumu, vai skolēni, kuriem latviešu valoda ir svešvaloda, ar pildspalvu var spēlēt jautājumu un atbilžu spēles.

Jautājumu spēle „Kas tas ir?”

1. variants



Spēles mērķis:

- paplašināt vārdu krājumu, saistīt priekšmetus ar vārdiem;
- attīstīt novērošanas prasmes, atmiņu un uzmanību;
- attīstīt saziņas prasmes.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, runājošā pildspalva.

Spēles dalībnieki: viens bērns un pieaugušais (kāds no bērna vecākiem, ģimenes loceklis, skolotājs/skolotāja).

Bērns ar pirkstu norāda uz priekšmetiem attēlos un jautā: „Kas tas ir?” Pavisam mazi bērni sākumā prot vaicāt drīzāk ar intonāciju. Dažkārt viņi lieto vārdus: „Tas!” vai „Re!”, vai ko citu savā bēbišu valodā. Tad pieaugušais var formulēt jautājumu: „Kas tas ir?” vai „Kas te ir?”, kā arī piebilst: „Kopā paskatīsimies, vai runājošā pildspalva to zina.”

Sākumā pieaugušais ar pildspalvu var pieskarties grāmatas objektiem, taču, ja bērns pats spēj noturēt pildspalvu un trāpīt priekšmetiem, tad to labāk uzticēt bērnam. Tā viņš attīsta savu sīko motoriku, kā arī acu un roku koordināciju, un viņam spēlē būs aktīva loma un lielāka motivācija darboties. Gadījumā, ja bērns izvēlas objektu, kuram nav skaņas, var atbildēt pieaugušais.

Ir būtiski, ka jautājumu spēlē iniciatīva nāk no bērna – lai viņš pats izvēlētos, uz ko norādīt. Iespējams, ka viņam kāds objekts ļoti patīk un viņš vēlas 10 reizes pēc kārtas dzirdēt, ka tas ir pulkstenis vai pelīte. Tad pieaugušais var priecāties kopā ar bērnu un pastāstīt bērnam kaut ko jaunu un interesantu par pulksteņiem vai pelēm.

Ar grāmatas „Lupatiņu māja” attēlu palīdzību var mācīties dažādus ar māju un tās iekārtošanu saistītus vārdus – istabu un telpu nosaukumus (piemēram, guļamistaba, bēniņi utt.), mēbeles (gulta, krēsls, galds utt.), dažādus sadzīves priekšmetus (spogulis, dvielis, ķemme, krūze utt.), ķermeņa daļu nosaukumus (galva, rokas, kājas, aste utt.).

No grāmatas „Lupatiņi pie galda” var mācīties ēdienu un dzērienu nosaukumus (sviestmaize, putra, piens), transportlīdzekļus (lidmašīna, vilciens, mašīna), rotaļlietas, var iegūt zināšanas par putniem, dažādām emocijām utt.

Grāmatā „Lupatiņu pilsēta” var apgūt ar dažādām pilsētas vietām – piemēram, bibliotēku, parku, slimnīcu un skolu – saistītus vārdus.

Grāmata „Lupatiņi laukos” iepazīstina ar vietām, kas atrodas ārpus pilsētas – firumiem, mežiem, alām, jūrām un okeāniem, ceļiem un takām, kā arī notiek pirmā iepazīšanās ar dažāda augstuma skaņu sistēmu mūzikā.

„Lupatiņu laika grāmata” iepazīstina ar gada ciklu, gadskārtu svētkiem, mēneša, nedēļas un diennakts ritmu.

Jautājumu spēle „Kas tas ir?”

2. variants

Šī spēle ir līdzīga iepriekšējai, tikai mainītām lomām. Tagad bērns sniedz paskaidrojumus kādai rotaļlietai (lelei, lācītim), kura norāda uz priekšmetiem attēlā un jautā: „Kas tas ir?” Patiesībā rotaļlietas vietā runā pieaugušais – būtu jauki, ja viņš jautātu pārvērstā balsī, kas atbilstu dzīvniekam vai lelei. Lai rotaļlietai paskaidrotu jautājumu, bērns var atbildēt pats vai izmantot runājošo pildspalvu.

Spēli var paplašināt: rotaļlieta pajautā par lietām ko vairāk – kādas tās ir, ko ar tām dara, kur tās atrodas? Bērns savu spēju robežās paskaidro. Viņam var nākt palīgā pieaugušais, kurš iziet no rotaļlietas lomas un palīdz izskaidrot, piemēram, kādēļ nepieciešama slota, krūze, kas ir putra u.tml.

Abām nosaukumu spēlēm var pievienot variantu „Sameklēsim šo lietu arī savās mājās/grupiņā/bērnudārzā!”. Piemēram, mājās tiek meklēti dažādi pulksteņi vai krēsli, var iet uz pagrabu vai bēniņiem, doties uz pilsētas parku, dzīvnieku patversmi vai bibliotēku. Apcieņojuma laikā vai vēlāk var pieredzēto apspriest – kas pagrabā (parkā, bibliotēkā) bija atšķirīgs vai līdzīgs kā Lupatiņu grāmatā, kā garšoja pašu gatavotā putra vai sviestmaize.

Meklēšanas spēle „Atrodi grāmatā!”

Spēles mērķis:

- iemācīties ilustrācijā atrast dažādus objektus un detaļas;
- bagātināt vārdu krājumu, savienot priekšmetus ar lietvārdiem, kas tos apzīmē (kā arī īpašības vārdiem);
- attīstīt uztveri (mērķtiecīgu vērošanas prasmi), atmiņu un uzmanību.

Līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva.

Spēles dalībnieki: viens bērns un pieaugušais.

Runājošā pildspalva vai pieaugušais detaļām bagātā zīmējumā nosauc objektus, un bērns tos meklē. Sākumā var bērnam palūgt atrast lielākos un pazīstamākos objektus. Visās sērijas grāmatās var meklēt galvenos varoņus – dažādos attēlos atrast gudro Kaķi, Cimdiņu, Zeķīti, Spilventiņu un Lakatiņu.

Kad bērnam ar meklēšanas spēlēm jau ir neliela pieredze, viņš var pats ierosināt nākamajā lappusē atrast kādu pazīstamu tēlu vai priekšmetu. Gadās, ka bērnam labāk patīk tāda meklēšanas spēle, kurā viņš pats pieaugušajam vai vienaudzim piedāvā kaut ko atrast attēlā vai grāmatā.

Meklēšanas spēļu sarežģītību ir viegli variēt – var dot vārdiskus vai citus norādījumus par meklētā atrašanās vietu, krāsu, veidolu, formu vai lietām, kas atrodas blakus. Ja kāds mazs objektiņš atrodas pie

(blakus, virs, zem) lieliem un pazīstamiem objektiem, var uz to norādīt ar vārdu vai žestu. Piemēram, mazākam bērnam (vai tam, kurš mācās valodu) var ar roku aptuveni norādīt meklētā objekta atrašanās vietu, kā arī to mutiski raksturot (piemēram, „lapas labajā pusē, apakšējā daļā”). Sākumā bērnam tāda raksturošana ir sarežģīta, bet, atkārtoti spēlējot, viņam pamazām veidosies izpratne par sakarībām telpas uztverē.

Vecākā pirmsskolas vecuma bērnam var norādīt, ka meklētais slēpjas lapas vidū, lapas kreisajā augšējā stūrī u.tml. Tas palīdz apgūt ar matemātiku saistītu prasmi orientēties telpā. Var arī izmantot norādes, ka kaut kas atrodas iepriekšējā vai nākamajā lappusē. Bērniem ar vēl lielākām priekšzināšanām var būt variants, ka meklētais atrodas, piemēram, divas vai trīs lappuses uz priekšu vai atpakaļ.

Noteikti vajadzētu akceptēt bērna centienus dot norādes. Iespējams, ka sākumā tās būs neprecīzas – piemēram, bērns apgalvo, ka objekts atrodas lapas labajā stūrī, bet patiesībā tas ir kreisajā stūrī. Tad vajadzētu sākumā meklēt vietā, kur norādīja bērns – tā viņam radīsies izpratne, kur ir labās puses stūris. Un drīz viņš precizēs, ka meklētais atrodas citur, un vēl pēc kāda laika – ka tas atrodas kreisajā pusē.

Meklēšanas uzdevumus var uzdot arī mīklu vai dzejoļu veidā – tas padarīs spēli vēl jautrāku un sekmēs bērnu radošuma attīstību. Vajadzētu atbalstīt bērna centienus izdomāt mīklas un pantiņus pat tad, ja tie sākumā nav īpaši izdevušies.

Atradis objektu un pieskāries tam ar runājošo pildspalvu, bērns saņem apstiprinājumu, ka atbilde bijusi pareiza, vai pierādījumu tam, ka jāturpina meklēt, jo parādīts neīstais priekšmets. Tā kā apzināti ne visiem objektiem ir pievienota skaņa, pieaugušajam ar bērnu ir iespēja uzsākt radošu dialogu.

Detalju ievērošana attīsta vizuālo uztveri un spēju pamanīt, bet tas ir būtisks priekšnoteikums, lai sāktu lasīt. Tādēļ meklēšanas spēles ir ne tikai jautras, bet arī labs līdzeklis sekmēt mācīšanās spēju attīstību. Grāmatas „Lupatiņu māja” attēlos vispirms var sameklēt pazīstamos un krāsainos objektus, piemēram, dvieļus, katlus un šķīvjus. Kad šo objektu atrašana vairs grūtības nesagādā, spēles uzdevumu var precizēt, palūdzot sameklēt, piemēram, kaķa asti, zilu katlu, šķīvi vai dvieļi, mazu vai lielu birsti utt.

Grāmatā „Lupatiņi pie galda” vispirms var meklēt objektus, kuri atkārtojas vairākos atvērumos, piemēram, sarkano lidmašīnu. Aizraujoši ir meklēt arī tos objektus, kas, pieskaroties pildspalvai, rada interesantas skaņas, piemēram, tējkannu, lokomotīvi, putniņu vai pelīti – tā ir meklēšanas spēle, ko daži bērni vēlāk labprāt turpina vienatnē.

Grāmatā „Lupatiņu pilsēta” var meklēt dažādas lietas veikalā, dzīvnieku patversmē un citās vietās, kas rotaļājoties tiek rādītas.

Grāmatā „Lupatiņi laukos” var sameklēt visu to, kas atrodas kādā noteiktā vidē: uz lauka, mežā, alā vai jūrā.

„Lupatiņu gada grāmata” ir piemērota meklēšanas spēlēm, kas saistītas ar gada ciklu, gadskārtu svētkiem, dažādiem mēnešiem, nedēļas dienām un pulksteņa laiku.



Meklēšanas spēle „Atrodi grāmatā!”

variants ar žetoniem (vairākiem bērniem)

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva, žetoni (piemēram, pogas, skaitāmie kociņi, u.c.), dokumentu videokamera (lielākai grupai).

Spēles dalībnieki: vadītājs (tas var būt arī kāds no bērniem) un 2–4 bērni. Ja grupiņā ir dokumentu videokamera un grāmatas ilustrācijas iespējams parādīt uz lielāka ekrāna, tad var piedalīties 5–6 spēlētāji.

Spēles vadītājs uzdod jautājumu. Kurš pirmais attēlā atradīs atbilstošo objektu? Kad tas ir atrasts, bērns uz to norāda ar pirkstu. Tad visi kopā attēlu pārbauda ar pildspalvu un paklausās, kas tai ir sakāms par atrasto objektu.

Spēlējot ar lielākiem bērniem (sākot no 4–5 gadiem), atradējam var piešķirt žetonu. Ja divi vai vairāk bērnu reizē pieskaras attēlam, žetonu iegūst katrs. Uzvar tas, kuram spēles beigās (piemēram, pēc 10 jautājumiem) ir visvairāk žetonu.

Meklēšanas spēle „Atrodi grāmatā!”

variants grupai ar mainīgu vadītāju

Spēlētāju skaits: 3–4 (ar dokumentu videokameru 5–6).

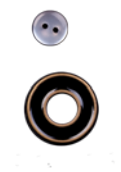
Viens spēlētājs, piemēram, visjaunākais, uzdod jautājumu par uzšķirto attēlu. Tas, kurš pirmais pareizi atbild, var uzdot nākamo jautājumu – par to pašu zīmējumu vai pāršķirot lapu. Arī pirmais bērns var izvēlēties, ar kuru attēlu sākt – no grāmatas sākuma, vidus vai beigām.

Meklēšanas spēle „Cik priekšmetus vari atrast?”

Spēles mērķis:

- atfīstīt matemātiskās prasmes (skaitīšanu, krāsas, formas pazīšanu);
- mācīties ciparus;
- mācīties skaitīt.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva.



Bērnā, kurš tikai mācās skaitīt, pieaugušais no grāmatas atvēruma izvēlas priekšmetu kategoriju un palūdz atrast visus vienas kategorijas priekšmetus. Piemēram: „Cik mašīnu tu vari šajā lappusē atrast?” Sākumā pieaugušais tās var skaitīt kopā ar bērnu, bet pēc tam var palūgt bērnam to izdarīt vienam pašam.

Sarežģītāks variants ir palūgt atrast un nosaukt priekšmetu krāsu vai formu, atdarināt priekšmetu vai dzīvnieku balsis vai nosaukt kādu īpašību. Piemēram: „Cik daudz zilu lietu tu vari atrast attēlā? Cik peles tu redzi? Sameklē un saskaiti kopā visas konfektes, kas ir grāmatā! Saskaiti kāpņu pakāpienus vai trepju spraišļus!”

Sarežģītākā variantā pieaugušais var sagatavot skaitļu lapiņas. Kad bērns ir visus priekšmetus saskaitījis, viņš izvēlas pareizo skaitli no lapiņas. Ja bērns jau māc rakstīt ciparus, var viņam uzdot pareizo atbildi uzrakstīt. Ja bērns nemāc rakstīt ciparus, bet grib to iemācīties – pieaugušais var nākt palīgā, piemēram, parāda priekšā utt.

Meklēšanas spēle „Atrodi istabā!”

Spēles mērķis:

- iemācīties sameklēt apkārtējā telpā pazīstamos objektus un detaļas no grāmatas ilustrācijām;
- saistīt priekšmetus ar tos apzīmējošiem lietvārdiem (un īpašības vārdiem);
- atfīstīt uztveri (mērķtiecīgu vērošanas prasmi), atmiņu un uzmanību.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva.

Pieaugušais kopā ar bērniem var arī istabā sameklēt grāmatā redzētus objektus. Bērni vingrinās vērot apkārtni, pamanīt sakarības starp grāmatas objektiem/tekstu un realitāti. Kas grāmatā ir citādi nekā mūsu istabā? Kas ir tāds pats?

Līdzīguma un atšķirību raksturošana bērniem sekmē vārdu krājuma attīstību – piemēram, Lupatiņu galds ir sarkans un taisnstūris, bet mūsu istabā tas ir bēšā krāsā un ovāls. Lupatiņu grāmatas kaķim kreisā ķepa ir balta, bet mājas kaķis ir viscaur melns, balts tam ir tikai astes gals. Kopā ar raksturošanu tiek praktizēta arī īpašības vārdu salīdzināšana, piemēram, mūsu pulkstenis ir gandrīz tāds pats kā Lupatiņu pulkstenis, tikai lielāks. Parkā slidkalniņš ir augstāks utt.

Ar runājošās pildspalvas palīdzību 3–4 gadus veci bērni patstāvīgi pa pāriem var spēlēt šādu meklēšanas un salīdzināšanas spēli: viens bērns ar pildspalvu norāda uz grāmatas objektiem, bet otrs atrod saistību ar apkārtni, tad apmainās vietām. Mazākajiem patīk līdzīga spēle kopā ar pieaugušo. Viņi kopā pēta grāmatu – kad runājošā pildspalva kaut ko apgalvo, pieaugušais ar jautājumu mudina bērnu tuvākajā apkārtne atrast kaut ko līdzīgu vai atšķirīgu. Šī nodarbošanās paplašina vārdu krājumu, kas palīdz orientēties telpā.

Vārdu krājuma attīstību ietekmē laiks, kuru bērns pavada mācoties jaunus vārdus, kā arī objektu atkārtotas pētišanas reižu skaits. Tādēļ ir ļoti svarīgi bērnu nesteidzināt. Šī spēle noder arī tad, kad ir garlaicīgi, piemēram, kad jāgaida rindā pie ārsta. Tad var telpu salīdzināt ar Lupatiņu istabu vai ar savām mājām, raksturojot priekšmetu formu un krāsu un meklējot līdzības vai atšķirības.

Burtu spēle „ABC”

Spēles mērķis:

- mācīties burtus un alfabētu;
- atšķirt skaņas un burtus;
- savienot skaņu ar burtu.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, īpaši „Lupatiņu māja”, digitālā runājošā pildspalva.

Burtu apgušanai var noderēt dažādas Lupatiņu sērijas grāmatas, jo sevišķi pirmā – „Lupatiņu māja” un trešā – „Lupatiņu pilsēta”, kā arī „Lupatiņi laukos”.

Grāmatas „Lupatiņu māja” trešajā atvērumā uz ledusskapja redzami visi alfabēta burti. Pieaugušais palīdz bērnam ar runājošo pildspalvu pieskarties konkrētam burtam. Pildspalva to nosauc. Pieskaroties ledusskapim, pildspalva noskaita alfabētu un pasaka burtus (nevis skaņas). Te ir svarīgi noskaidrot, ka vārdos skaņas tiek apzīmētas ar burtiem. Katrai skaņai atbilst noteikts burts. Ar burtiem var spēlēties arī visās meklēšanas spēlēs – gan tajā variantā, kur jautā bērns un atbild pieaugušais, gan arī tur, kur pieaugušais jautā (burtus māca vēlreiz, piemēram, rotaļu dzīvnieceiņam) un bērns ar pildspalvas palīdzību atbild. Sarežģītāks un vecākiem bērniem vairāk piemērots ir spēles variants, kurā vadītājs dažus vārdus lūdz „uzrakstīt”, un bērns pareizā kārtībā – it kā rakstītu vārdu – ar pildspalvu pieskaras burtiem.



Arī citās grāmatās var atrast vietas, kurās mācīties vai atkārtot burtus, piemēram, ilustrācijās meklēt vārdus, kuros ir O vai E vai L, kā arī pārbaudīt ar runājošo pildspalvu, vai vārdos ir dzirdamas atbilstošas skaņas. Sērijas trijās pēdējās grāmatās ir diezgan daudz zīmētu vārdu (veselības centrs, pasts, baseins). Tos var saprast pēc grāmatas konteksta, dzirdēt ar pildspalvas palīdzību, vai arī mēģināt izlasīt. Ar vārdiem ilustrācijās var spēlēt meklēšanas spēli: atrodi, kur ir rakstīts „Skola”? Kas te rakstīts? Tā kā pildspalva atbild, iespējams, ka bērns šo spēli sāks spēlēt viens pats un drīz pazīs visus vārdus grāmatas ilustrācijās.



Atmiņas treniņš „Atceries un pastāsti!”

Spēles mērķis:

- trenēt atmiņu;
- sekmēt mācīšanās stratēģiju veidošanos;
- mācīties klasificēt priekšmetus pēc noteiktām pazīmēm;
- sekmēt vārdu krājuma attīstību;
- attīstīt uztveri (mērķtiecīgas vērošanas prasmes) un uzmanību.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva, žetoni.

Spēles dalībnieki: 2–8 spēlētāji, sākot no 3–4 gadu vecuma.

Spēles mērķis ir atcerēties pēc iespējas vairāk objektu vai noteiktu skaitu objektu no lappuses, kas tikko izpēģīta ar pildspalvu. Sākumā kādu laiku (piemēram, 3–5 minūtes) visi spēlētāji kopā pēta grāmatas atvērumu un paklausās, ko pildspalva stāsta par dažādām lietām. Tad grāmatu aizver. Spēlētāji pēc kārtas pa vienam nosauc objektus, ko atceras. Par katras jaunas lietas nosaukšanu spēlētājs var iegūt vienu žetonu, pogu u.tml. Nosauktās lietas nedrīkst atkārtoties, citādi jāizlaiž sava kārta. Uzvar tas, kuram spēles beigās ir visvairāk žetonu.

Var spēlēt arī „draudzīgo variantu” – visi kopā nosauc pēc iespējas vairāk lietu un pēc tam pārbauda, vai tās visas tiešām bija attēlā.



Atmiņas treniņš „Atceries un uzzīmē!”

Spēles mērķis:

- trenēt atmiņu;
- sekmēt mācīšanās stratēģiju veidošanos;
- sekmēt vārdu krājuma attīstību;
- attīstīt zīmēšanas prasmes un sīko motoriku;
- attīstīt uztveri (mērķtiecīgas vērošanas prasmes) un uzmanību.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva, papīrs un zīmuļi, žetoni.

Spēles dalībnieki: 2–8 spēlētāji, sākot no 3–4 gadu vecuma.

Spēles mērķis ir atcerēties objektus no Lupatiņu grāmatas lappuses, kas tikko izpēģīta ar pildspalvu. Vispirms kādu laiku (piemēram, 3–5 minūtes) kopā apskata grāmatas atvērumu un paklausās, ko pildspalva stāsta par dažādām lietām. Tad grāmatu aizver. Katrs bērns (vai komanda) sāk uz papīra zīmēt pa vienam objektam. Zīmēt var pēc kārtas visi uz vienas lapas (par katru lietu saņemot punktu/pogu) vai katra komanda uz savas. Zīmējot nav svarīgi, cik līdzīgas vai cik labi lietas ir uzzīmētas, galvenais – kāda ir to atrašanās vieta starp citiem objektiem. Pēc tam salīdzina: kuras lietas atcerējās abas komandas, kuras – tikai viena (par tām iegūst papildpunktus); vai ir tās pašas lietas, kas grāmatā; vai tās ir uzzīmētas tajās pašās vietās, kur grāmatā.

Atmiņas treniņš „Papagailis”

Spēles mērķis:

- trenēt atmiņu;
- sekmēt mācīšanās stratēģiju veidošanos;
- sekmēt vārdu krājuma attīstību;
- attīstīt zīmēšanas prasmes un sīko motoriku;
- attīstīt uztveri (mērķtiecīgas vērošanas prasmes) un uzmanību.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva, žetoni.

Spēles dalībnieki: 2–8 spēlētāji, sākot no 3–4 gadiem.

Kāds bērns vai pieaugušais ar runājošās pildspalvas palīdzību iepazīstina ar trim objektiem vai teikumiem. Pārinieks vai grupas biedri atgādina, ko ir dzirdējuši. Radošuma attīstībai bērns var vēl piebilst no savas puses kādu frāzi vai teikumu, vai turpināt stāstīt.

Stāstīšanas spēle „Kas noticis?”



Spēles mērķis:

- sekmēt vārdu krājuma attīstību;
- attīstīt stāstīšanas prasmes;
- kopā radīt jaunu stāstu;
- attīstīt radošumu, domāšanas ātrumu un elastību.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva.

Spēles dalībnieki: 2–6 spēlētāji, sākot no 3 gadu vecuma.

Viens no spēlētājiem ir stāstnieks. Viņš Lupatiņu grāmatā atver kādu attēlu un sāk stāstīt. Atbilstošā vietā viņš iesaista stāstā bērnu, kuram ir runājošā pildspalva, sakot, piemēram: „Piepeši no gultapakšas atskanēja balss” vai „Pēkšņi kāds skaļi teica”. Bērns ar pildspalvu pieskaras kādam objektam un panāk, ka atskan viens vai vairāki vārdi, vai īss teikums. Teicēja uzdevums ir dzirdēto iesaistīt stāstījumā tā, lai tas izklausītos daudz maz loģiski. Pēc kāda laika seko nākamā replika, kurai atbildi izvēlas nākamais bērns.

Variants: bērns, kurš saņem pildspalvu, var turpināt jaunā lappusē, kā arī ievirzīt stāstu citā sižeta attīstības virzienā.

Variants tiem, kam ir priekšzināšanas: bērns, kurš saņem pildspalvu, pats turpina stāstīt. Pēc kāda laika (var izmantot smilšu pulksteni) viņam jāiesaista stāstījumā runājošās pildspalvas teksts, piemēram: „Bet no televizora atskanēja...” vai „Pēkšņi alu piepildīja dārdoša balss”, u.tml.

Ievadteikumu piemēri:

Piepeši atskanēja...

Pēkšņi kāds sacīja...

Pēkšņi zem galda (aiz krēsla, uz skapja, starp grāmatām, no viļņiem, no meža biezokņa) atskanēja...

Tad no radio (televizora, datora) atskanēja...

Galvenajam varonim ienāca prātā uzmācīga doma...

Piepeši viņš atcerējās...

Viņš atminējās, ka sapnī pūķis (rūķis, spoguļattēls u.tml.) bija viņam teicis, ka...

„Luga kopā ar Lupatiņiem”

Spēles mērķis:

- sekmēt empātijas attīstību un iejušanos lomā;
- attīstīt drosmi uzstāties;
- trenēt atmiņu;
- sekmēt vārdu krājuma attīstību.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva.

Spēles dalībnieki: 2–5 spēlētāji, sākot no 3–4 gadu vecuma.

Spēlei ir piemēroti tie Lupatiņu grāmatas atvērumi, kuros notiek saruna, ir kāds sižets, intriga, stāsts. Piemēram, pirmajā grāmatā pie attēla, kurā ir putras bļodas un piena glāzes, var spēlēt restorānu vai ēdamgaldū. Dialogu var uzsākt gan spēlētājs, gan runājošā pildspalva. Spēlētāji savā starpā vienojas, kādā krāsā katram būs šķīvis. Kad pildspalva palūdz, lai putru ieliek noteiktas krāsas šķīvī, bērns atkārtoti Lupatiņa balsī, piemēram: „Lūdzu, ieliec putru zilajā šķīvī!” Kāds cits bērns, kuram būtu viesmīļa vai Lupatiņu mamma loma, atbildētu: „Jā, tūlīt! Lūdzu, te ir putra!” un norādītu ar pildspalvu uz attiecīgās krāsas šķīvi. Kad pildspalva pateicas, to atkārtoti bērns, kurš ir atbilstošā Lupatiņa lomā. Tā var rotaļāties atšķirīga vecuma bērni ar dažādām interesēm – gan tie, kuri izvēlas atkārtoti pildspalvas teikto, gan tie, kuriem patīk pašiem izdomāt savas replikas.

Otrās grāmatas stāstu var izspēlēt ar krēsliem – kurš uz kura krēsla sēdēja, ko kurš izjuta. Piedevām Lupatiņu replikām var pievienot arī savas, cenšoties atdarināt viņu emocijas gan balsī, gan mīmikā.

„Dosimies ceļojumā!”

Spēles mērķis:

- sekmēt vārdu krājuma attīstību;
- trenēt atmiņu.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva, lomu kartītes.

Spēles dalībnieki: 2–5 (līdz 8) spēlētāji, sākot no 3–4 gadu vecuma.

Ar pildspalvu norāda uz lietām, kuras plāno ņemt līdzi – to dara vai nu pieaugušais, vai katrs spēlētājs atsevišķi. Izvēlētie priekšmeti var būt arī jocīgi un nepiemēroti, piemēram, kāds ceļojumā izvēlas ņemt līdzi tējkannu, krēslu vai ledusskapi. Ar lomu kartītēm var spēlēt tā, ka katrs grāmatas varonis sev paņem līdzi kādu priekšmetu un bērns paskaidro, kāpēc viņam tieši šī lieta būs nepieciešama. Piemēram, Kaķis ņems līdzi ledusskapi, jo ceļojumā uz dienvidiem var saskābt piens. Cimdiņš ņems līdzi krēslu, jo grib jāt pa tuksnesi un viņa krēsls prot auļot kā zirgs.

Ja bērni ir lielāki vai jau labi apguvuši atmiņas spēli, var pievienot arī spēles variantu: kad katrs spēlētājs ir izstāstījis, ko ņems līdzi, bērni pēc kārtas atceras, kurš ko ir paņēmis. Kurš atminas visus priekšmetus un arī to, kāpēc tos izvēlējās?



Skaņu mīklas

Spēles mērķis:

- sekmēt valodas apzināšanos, vārda fonētiskā sastāva uztveri, skaņu sintēzes un skaņu analizēšanas prasmju attīstību;
- trenēt atmiņu.

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva, žetoni.

Spēles dalībnieki: 2–8 spēlētāji, sākot no 4–5 gadu vecuma.

Vienkāršākā variantā pieaugušais lūdz kādu bērnu atrast attēlā vārdus, kuros, piemēram, ir skaņas A, O, M, S. Varētu sākt ar patskaņiem, turpināt ar balsīgajiem līdzskaņiem un nobeigumā paliktu slēdzeni – P, T, N u.c. skaņas. Ja skaņas sauc kāds no bērniem, nav nozīmes viņu ierobežot (izņemot gadījumu, kad, piemēram, visi tikko ir mācījušies par patskaņiem – tad varētu saukt vārdus tieši ar tiem). Skaņu atrašanos vārdā var pārbaudīt ar runājošās pildspalvas palīdzību, taču, tā kā pildspalva ne vienmēr nosauc attēlā esošu priekšmetu, bet uzdod arī mīklas, dzied dziesmas, utt., vēlama arī pieaugušā palīdzība, un pildspalva šajā spēlē nav obligāti nepieciešama.

Spēles variants ir meklēt vārdus, kuros ir kāds konkrēts burts, piemēram, O. Sevišķi labi tam ir piemērotas pēdējās trīs sērijas grāmatas. Tā kā pildspalva lasa arī grāmatas ilustrācijās attēlotos vārdus, tad te visādā ziņā nepieciešama pārbaudīšana ar pildspalvu. Sākumā var vienkārši meklēt vārdus ar noteiktu skaņu, vēlāk par katru pareizu vārdu var piešķirt punktus (žetonus). Tādējādi spēle kļūs azartiskāka, piedevām punktu skaitīšana sekmēs matemātisko prasmju attīstību.

Sarežģītāks variants: pieaugušais vai viens no bērniem pa skaņām nosauc kādu vārdu no attēla. Kurš uzmin, kāds priekšmets nosaukts, paceļ roku, pačukst pieaugušajam vai uzraksta. Attēlam var pieskarties arī ar runājošo pildspalvu, bet ir iespējams, ka tā nenosauc attēlā redzamo priekšmetu, bet atskaņo kādu mīklu, dziesmu utt. Ja pieaugušais vēlas, lai pildspalva nolasa nosauktos vārdus, viņam nedaudz jāpagatavojas un jāizvēlas attiecīgie vārdi.

Spēle „Mīņāšanās uz vietas”

Spēles mērķis:

- sekmēt valodas apzināšanos, izpratni, ka teksts sastāv no teikumiem, teikums no vārdiem, vārds no zilbēm un zilbe no skaņām;
- sekmēt sīkās motorikas attīstību;
- sekmēt radošuma un ritma izjūtas attīstību;
- (trenēt atmiņu un uzmanību).

Nepieciešamie līdzekļi: Lupatiņu sērijas grāmatas, digitālā runājošā pildspalva.

Spēles dalībnieki: 2–6 spēlētāji, sākot no 3–4 gadu vecuma.



Ja grāmatā esošajiem objektiem ar runājošo pildspalvu pieskaras attiecīgā ātrumā, var panākt, ka tā pasaka tikai teikuma pirmo vārdu. Ja pieskaršanās ātrumu palielina vēl vairāk, var panākt, ka pildspalva „mīņājas uz vietas” – atkārti vārda pirmo zilbi. Tas sākumā var notikt nejauši, kad bērns vēl nemāk regulēt pieskārienus vai tur pildspalvu uz objekta pārāk ilgi. Taču no tā var sanākt arī spēle. Lai panāktu zilbju atkārtošanos, ir jāizvēlas kāda spēle no grāmatas sākuma. Ar pildspalvas palīdzību „sadalot” vārdus un teikumus, bērns iegūst labāku priekšstatu par to skaņu sastāvu. Tas vēlāk ir labs pamats, mācoties lasīt un rakstīt. Starp objektiem ātri pārvietojot pildspalvu, bērns iegūst frāzes, kas līdzinās mūzikai. Ja spēlējās uzreiz ar vairākām pildspalvām un grāmatām, var izveidot veselu ansambli. Taču vislabākā spēle šajā krājumā vēl nav izdomāta!

Valodas spēlē, kurā zilbes atkārtošanos atgādina stostīšanos, apzināti izvairāties lietot vārdu „stostīšanās”, jo bērnam ar stostīšanās problēmām tāda rotaļa varētu būt emocionāli traumējoša. Pedagogiem un vecākiem jābūt uzmanīgiem un no šādām situācijām tālredzīgi jāizvairās.



Dalieties pieredzē!

Ļaujiet bērniem ar pildspalvu izpētīt Lupatiņu sērijas grāmatas un pašiem izdomāt, kā ar tām rotaļāties. Esam pārliecināti, ka rezultāti būs interesanti. Ja kopā izgudrosiet kādu īpaši interesantu spēli, sazinieties ar mums, rakstot uz pasts@lielsmazs.lv. Šī Skolotāju grāmata ir elektroniska tieši tādēļ, ka Lupatiņu spēļu iespējas nepavisam vēl nav izsmeltas.



Šī grāmata atspoguļo autoru viedokli. Programmas vadošā iestāde neatbild par tajā ietvertās informācijas iespējamo izmantošanu.



LATVIJAS
UNIVERSITĀTE
ANNO 1919



TARTU ÜLIKOOL

Paldies *Dr.paed.* Lindai Danielai, izglītības zinātniskajai konsultantei Marijai Jirimee (*Maria Jürimäe*) un pirmsskolas pedagoģei Zandai Dzērvei

Autori – Inese Zandere, Maira Dobele
Redaktore Inese Zandere
Dizains – Artis Briedis
Korektore Guna Kalniņa
No igauņu valodas tulkojusi Daila Ozola
Skaņu režisors Ģirts Bišs
Projekta vadītājas:
Alīse Nīgale, Laura Peita (*Laura Pāit*),
Sabīne Andersone

Lomas ierunājuši:
Kaķis – Kaspars Znotiņš
Zeķīte – Nora Džumā
Cimdiņš – Dāvis Emīls Ozols
Lakatiņš – Frederiks Apinis

Grāmatā izmantoti
fragmenti no Jēkaba Nimaņa dziesmām
animācijas filmu ciklam „Lupatiņi”

© Maira Dobele, teksts, 2020
© Inese Zandere, teksts, 2020
© Reinis Pētersons, ilustrācijas, 2020
© Jēkabs Nimanis, dziesmas, 2020
© Artis Briedis, dizains, 2020
© *liels un mazs*, 2020
© *atom art*, 2020
© *dilesy*, 2020

www.lielsmazs.lv
www.dilesy.com
www.jutupliats.ee
www.atomart.lv
www.theshammies.com
www.lupatiņi.lv

