



3-6 m.

JUDANTIS PASAULIS





2014–2020 metų
Europos Sąjungos
fondų investicijų
veiksmų programa



ŠVIETIMO,
MOKSLO
IR SPORTO
MINISTERIJA



NACIONALINĖ
ŠVIETIMO
AGENTŪRA

Žaismė ir atradimai. Rekomendacijos ikimokyklinio ugdymo pedagogui, parengtos ir išleistos įgyvendinant Europos socialinio fondo lėšomis finansuojamą projektą „Inovacijos vaikų darželyje“. Projektą inicijavo Lietuvos Respublikos švietimo, mokslo ir sporto ministerija, vykdė Nacionalinė švietimo agentūra.

ŽAISMĖ IR ATRADIMAI. Rekomendacijas ikimokyklinio ugdymo pedagogui rengė autorių grupė: Ona Monkevičienė (grupės vadovė), Rita Gruodytė-Račienė, Tatjana Jevsikova, Leonas Kleniauskas, Eglė Krivickaitė-Leišienė, Asta Lapėnienė, Sonata Latvėnaitė-Kričėnienė, Rita Makarskaitė-Petkevičienė, Ligita Neverauskienė, Viktorija Sičiūnienė, Vaida Stupurienė.

Konsultavo: Vitalija Bujanauskienė, Laimutė Jankauskienė, Edita Maščinskaitė

Leidinį recenzavo Stefanija Ališauskienė

Kalbos redaktorė Anželika Tekutienė
Fotografai: Juozas Lukoševičius, Lina Mickevičė
Dailininkė Živilė Šimėnienė
Dizainerė Silva Jankauskaitė

Leidinio bibliografinė informacija pateikiama
Lietuvos nacionalinės Martyno Mažvydo bibliotekos
Nacionalinės bibliografijos duomenų banke (NBDB).

ISBN 978-609-454-575-7

Išleido ir spausdino UAB „Vitaė Litera“

© Nacionalinė švietimo agentūra, 2021

Rita Gruodytė-Račienė,
Sonata Latvėnaitė-Kričėnienė,
Eglė Krivickaitė-Leišienė,
Tatjana Jevsikova

JUDANTIS PASAULIS

ŽAISMĖ IR ATRADIMAI
REKOMENDACIJOS IKIMOKYKLINIO
UGDYMO PEDAGOGUI
II RINKINYS

Vilnius, 2021

ALKANAS SLIBINAS / 8 p.

- 1. Kasdienio gyvenimo įgūdžiai
- 8. Sakytinė kalba

JUDESIO TEATRAS „PARKO FONTANAS“ / 13 p.

- 12. Meninė raiška
- 17. Kūrybiškumas

JUDESIO ABĖCĖLĖ: BALŲ RAŠTAI / 49 p.

- 10. Aplinkos pažinimas
- 17. Kūrybiškumas

PAGAUK ŠEŠĖLĮ / 20 p.

- 15. Tyrinėjimas
- 17. Kūrybiškumas

2. Fizinis aktyvumas

RANKOS MANKŠTINASI, RANKOS ŠOKA / 24 p.

- 12. Meninė raiška
- 17. Kūrybiškumas

PASAKYK, IR AŠ PADARYSIU! / 44 p.

- 11. Skaičiavimas ir matavimas
- 19. Informatinis mąstymas

ROBOTŲ BREIKAS, PLUNKSŲ VALSAS / 30 p.

- 12. Meninė raiška
- 17. Kūrybiškumas

JUDANTIS SKAMBANTIS KŪNAS / 37 p.

- 12. Meninė raiška
- 17. Kūrybiškumas

KNYGELĖS AKCENTAI

Žaisdami pirmuosius žaidimus, vaikai atkartoja tai, ką mato aplinkoje, o atlikdami šioje knygelėje siūlomas veiklas, vaikai judesį tyrinės ir užrašinės.

Knygelė *Judantis pasaulis* sudaryta iš dviejų dalių: pirmoje dalyje – *Taisyklės* – veiklos atliekamos vadovaujant pedagogui, antroje dalyje – *Improvizacija* – vaikai kviečiami patys atrasti judesį, kuriant kontekstą neįprastomis užduotimis.

RODYKLĖS PEDAGOGUI

Judesys svarbus visais gyvenimo etapais: nuo paties mažiausio iki garbaus amžiaus senjoro. Judėdamas vaikas susipažįsta su jį supančia aplinka, socializuojasi, mokosi taisyklių, kuria, improvizuoja, ieško ir atranda, išmoksta kalbą. Judėjimas padeda fiziškai ir protiškai vystytis, ugdyti(s) fizinį raštingumą.

Remiantis naujausiomis Pasaulinės sveikatos organizacijos rekomendacijomis, ikimokyklinio amžiaus vaikams svarbu būti fiziškai aktyviems ne mažiau kaip po 3 val. per dieną, o nuo 3 metų amžiaus rekomenduojama įvairi energinga judri veikla, kuriai derėtų skirti bent po 60 min. kasdien. Tai turėtų būti vidutinio ir didelio intensyvumo fizinis aktyvumas, ypač mėgstamas vaikų, kai reikšmingai suintensyvėja kvėpavimas, suaktyvėja širdies veikla ir prakaitavimas. Tai gali būti važinėjimasis dviračiu, riedučiais, paspirtuku, riedlente ar rogutėmis, slidinėjimas slidėmis, čiuožimas pačiūžomis, įvairūs sportiniai žaidimai (futbolas, krepšinis, badmintonas, tinklinis ir kt.), sniego gniūžčių mūšis ir t. t. Nepamirškite ir įvairių rūšių šokių, kuriuos mėgsta daugelis vaikų, o ypač mergaitės. Tai puiki fizinio aktyvumo rūšis. Taip pat svarbu daugiau laiko praleisti gryname ore, lauke, žaliosios gamtos apsuptyje – taip vaikai bus ugdomi visapusiškai.

KNYGELĖ *JUDANTIS PASAULIS* SUDARYTA IŠ DVIEJŲ DALIŲ:

1. Taisyklės;
2. Improvizacija.

VEIKLŲ FORMOS:
kūrybinės dirbtuvės,
tyrinėjimų stotelė,
kūrybinė laboratorija.

GALIMYBĖS

Atliekant aprašytas veiklas, ugdant trejų–šešerių metų vaikus, dera taikyti *įkūnytojo mokymosi** metodą. Pedagogas, kaip vaiko ugdymosi iniciatorius, ieško naujų būdų, kaip visapusiškiau ugdyti vaiką. Temas, veiklas ir projektus siūloma su vaikais gvildinti neskubant, jas plėtoti palaipsniui, pagal poreikį skirti daugiau laiko.

Kviečiame dažniau pasitelkti kūrybinius vaidmenų žaidimus ir improvizacijas, kai kurdami vaikai savo žinias ir sumanymus perteikia kūno judesiais, pavyzdžiui, perskaičius ar išgirdus istoriją, žiūrint į paveikslą ar vaizdo įrašą, klausantis muzikos kūrinio. Vaidindami žaidime vaikai kuria daug įvairių personažų, juos perteikia įvairiais kūno judesiais, imituoja. Įkūnytojo mokymosi būdu galima lengviau įsitraukti į tyrinėjimus, netikėtai atrandamas ryšys su pasirinkta tema, objektu ar reiškiniu.

Žaidimai ir veiklos gali būti sukurti pačių vaikų – jiems reikalinga minimali įranga ar priemonės ir tinkama aplinka su suaugusiojo priežiūra ar pagalba. Vaikai dažniausiai patys noriai duoda komandą ar pasiūlo pradėti žaidimą, arba jis net gali prasidėti savaime, spontaniškai.

* Įkūnytoji pedagogika reiškia ugdymo metodus, kuriuos taikant ir pedagogai, ir besimokantieji yra fiziškai aktyvūs ir visapusiškai įsitraukia į pedagoginę sąveiką. Fizinis aktyvumas ir visiškai įsitraukimas apima ir faktinį, matomą kūno judėjimą, ir vidinius fizinius pojūčius, išgyvenimus, ir fiziologinius pokyčius (<https://www.emokykla.lt/bendrasis/pradzia/ikunytoji-pedagogika-tarpkulturiskumas-ir-svietimas/43276>).

1

ALKANAS SLIBINAS

1. KASDIENIO GYVENIMO ĮGŪDŽIAI. **4 žingsnis:** gali sutvarkyti bent dalį žaislų, su kuriais žaidė. **5 žingsnis:** žaisdamas, ką nors veikdamas, stengiasi saugoti save ir kitus. Priminus stengiasi sėdėti, stovėti, vaikščioti taisyklingai. **6 žingsnis:** dažniausiai savarankiškai tvarkosi žaislus ir veiklos vietą. Savarankiškai ar priminus laikosi sutartų saugaus elgesio taisyklių.

2. FIZINIS AKTYVUMAS. **4 žingsnis:** eina siaura (5 cm) linija, gimnastikos suoleliu, lipa aukštyn ir žemyn nesilaikydamas, šokinėja abiem ir ant vienos kojos, nušoka nuo paaukštino. **5 žingsnis:** šokinėja abiem kojomis vietoje ir judėdamas pirmyn, ant vienos kojos, peršoka žemas kliūtis, pašoka siekdamas daikto.

8. SAKYBINĖ KALBA. **4 žingsnis.** Klausymasis: klausosi sekamų pasakojimų, istorijų, pradeda išklausti, suprasti ir reaguoti į tai, ką jam sako. **5 žingsnis.** Kalbėjimas: deklamuoja skaitomų pasakų eiliuotus intarpus. **6 žingsnis.** Klausymasis: supranta knygelės, pasakojimo, pokalbio turinį, įvykių eigą. Supranta dviprasmybes, perkeltinę žodžių reikšmę.

PASIEKIMAI

VIETA:
vidaus ar
lauko erdvė

FORMA:
tyrinėjimų
stotelė



Slibinas, urvas, uola, pelkė,
giria, raktas, plunksna, kliūtis,
slaptažodis, aukštyn, žemyn,
pašokti, nušokti, peršokti, pūsti.



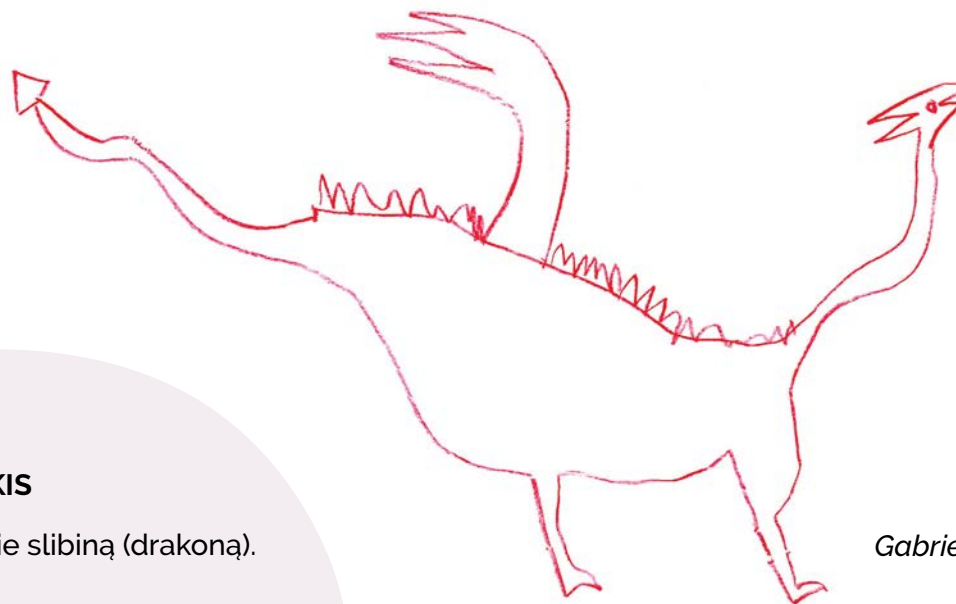
Gimnastikos suolelis, šokdynės,
lankai, virvė, plastikinės dėžės, stalo
teniso kamuoliukas, plunksnos,
lazda, spalvoti kamuoliukai.



- Kokius pojūčius sukelia įsivaizduojama kelionė pas slibiną?
- Kaip jaučiasi sotus slibinas?
- Kaip patiko įveikti kelionėje pasitaikiusias kliūtis – užduotis?
- Kaip sekėsi laikytis žaidimo taisyklių?

ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

Pasaka ar filmas apie slibiną (drakoną).



Gabrielius, 6 m.



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS



Parengiama laisvam judėjimui tinkama erdvė su kliūčių ruožu. Prieš ateinant į ją, prisiminti pasaką apie slibiną ir provokuojančiu klausimu (užuomina) sukelti intrigą: „Girdėjau, kad ir pas mus yra alkanas slibinas. Eime, suraskime jį. Pamaitinkime!“ Ateiname į salę, o jos tolimiausiam gale it tamsioje uoloje įsitaisęs „slibinas“. Iki jo vingiuoja kelias, pilnas netikėtų kliūčių: tankūs „miškai“, gilūs „ežerai“, aukšti „kalnai“.



Pakviečiame vaikus atlikti veiklą, kuri vyks ne grupėje, o judėjimui pritaikytoje erdvėje.

Vaikai sustoja vienas už kito (vorele).

*„Per laukus ir per klonius jojam ant žirgo“**: vaikai apžergia lazda ir pristatomu žingsniu joja, palydėdami liežuviu pliaukšėjimo (kaip žirgo kanopų kaukšėjimo) garsu.

„Prijojom tankią girią. Teks lipti nuo žirgo ir pririšti jį prie medžio kamieno.“ Žirgas suprunksčia (vaikai garsiai virpina lūpas).

„Pro medžių tankmę einame siauru taku“: vaikai po vieną užlipa ant gimnastikos suolelio, juo pereina ir kitame gale nulipa (nušoka).



* Pasviruoju šriftu užrašytas tekstas, skirtas pedagogui – pasaka žaidimo siužetui iliustruoti.

„*Takas dar labiau susiaurėja*“: ant grindų iš virvės išvingiuotas takelis, kuriuo vaikai po vieną pereina.

„*Takelis atvedė prie ežero*“: ant grindų padėta plastikinė dėžutė, pusiau pripildyta vandens. Ten plūduriuoja stalo teniso kamuoliukas, kurį reikia perpūsti į kitą „krantą“.

„*Už ežero atsiveria pelkė, kurią pereisime šokinėdami nuo akmenų ant akmenų*“: ant grindų nedideliu atstumu vienas nuo kito padėti trys maži lankai arba iš šokdynių suformuoti „akmenys“.

„*Prieš mūsų akis išnyra akmenų uola, kur ir gyvena alkanas slibinas. Norint patekti į slibino urvą, reikia paimti aukštai pakabintą raktą – plunksną*“: Pedagogas laiko aukštai iškėlęs plunksną, kurią vaikai bando pasiekti iš vietos aukštai pašokę ir atsispyrę abiem kojomis.

„*Ne taip paprasta patekti pas slibiną į urvą – reikia vėl įveikti kliūtį*“: raktą-plunksną vaikas nuo savo delno turi perpūsti per pedagogo rankose laikomą lanką.

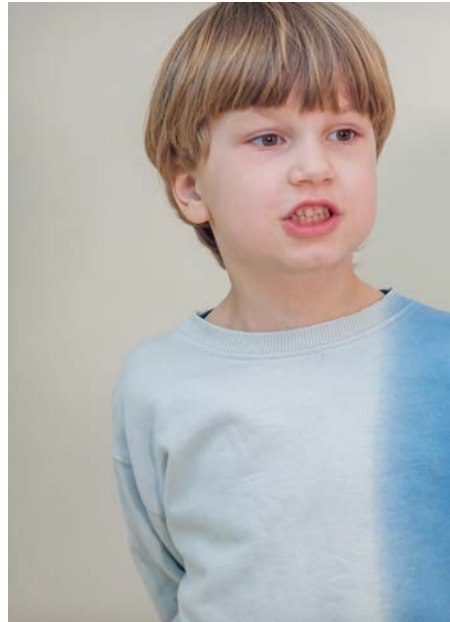


„Ir ištarti slaptažodį: spela stela, trakšt karabakšt, kirba virba, gva gva.“

„Štai mes ir slibino urve. Jo maistas – šioje dėžėje“: atsisėdę vaikai pėdomis turi suimti kamuoliuką ir perkelti iš vienos dėžutės į kitą.

„Pamaitinkime slibiną!“ Vaikai, paėmę kamuoliuką, viena ranka jį meta „slibinui į nasrus“.

Slibinas, laimingas ir dėkingas vaikams, kad jį pamaitino, uždainuoja dainelę. Skambant muzikai, vaikai laisvai juda, šoka savos kūrybos ir improvizacijos šokį. Pakviečiame vaikus pagal galimybes sutvarkyti žaidimui naudotas priemones.





Veikla lavins vaikų fantaziją, kvėpavimą, judesių koordinaciją, plastiškumą.

Dalyvaujant lavėja stambioji motorika, kalba (pasyvusis ir aktyvusis žodynai), artikuliacinis aparatas.

NAUDINGOS NUORODOS

Knyga vaikams ir pedagogui: Cressida Cowell.
Kaip prisijaukinti slibiną. Alma littera, 2019.

Sotaus slibino dainelė-šokis:

skrydžio tema iš kino filmo „Kaip prisijaukinti slibiną“ (*how to train your dragon-Flying theme*):

(*Happy Dragon - Fun Song for Kids*):



Alkanas slibinas gali šokti pagal Gordono kvarteto muziką:



Gordon
musica.



CD „Pam Pam 2
Omaggio a Edwin
Gordon“ - *Quar-
teto Gordon 2014*.

Animacinis filmas „*Kaip prisijaukinti slibiną*“ (sukurtas 2010 m., režisieriai Dean DeBlois, Chris Sanders) ir jo tęsiniai.

KAJ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas domisi veikla? (8)
- Ar noriai ir džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus? (2)
- Ar laikosi susitarimų? (1)
- Ar geba pašokti iš vietos aukštyn abiem kojomis? (2)
- Ar geba persokti žemas kliūtis? (2)
- Ar geba atlikti artikuliacijai skirtus pratimus, pavyzdžiui, virpinti lūpas („arkliuko prunkštimas“) arba ištarti „slaptažodį“? (8)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Vaikams gali nepavykti iš pirmo karto sklandžiai atlikti prašomus veiksmus, judesius. Rekomenduojama kartoti veiklą reguliariai. Pavyzdžiui, jeigu nepavyko perpūsti plunksnos per lanką, tuomet tą patį veiksmą (plunksnos pūtimo) atlikti reguliariai, bet paprasčiau – sumažinus atstumą, aukštį. Kai pavyksta, užduotį vėl pasunkinti.

Vaikai gali nemokėti ištarti „slaptažodžio“. Bendradarbiaudami su logopedu, parinkime individualizuotus ar atitinkamai amžiaus grupei sunkiai įveikiamus sudėtingos artikuliacijos garsų junginius.

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Įvertinus, kurios užduotys buvo vaikams sudėtingos suprasti (ir (ar) atlikti), galima pateikti jas kita forma.
- Tęsti veiklą, pasirenkant kitą pasakojimo siužetą, pagrindinį veikėją.
- Šia veikla galima užsiimti reguliariai, kaskart keičiant vieną ar kitą veiksmą, pavyzdžiui, viena iš užduočių galėtų būti pūsti skraistę (ją plačiai išskleidus) arba pasislėpti po skraiste.

2

JUDESIO TEATRAS „PARKO FONTANAS“

VIETA:
vidaus ar
lauko erdvė

FORMA:
kūrybiniai
judesio
tyrinėjimai



- Kas yra kelionė?
- Kas labiausiai patinka kelionėje?
- Kas kelionėje kelia nerimą?
- Kaip galima keliauti būnant namuose?
- Kam reikalingas žemėlapis?
- Kokia transporto priemone šiandien keliausiu?
- Kokių objektų šiandien pavirsiu?



ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

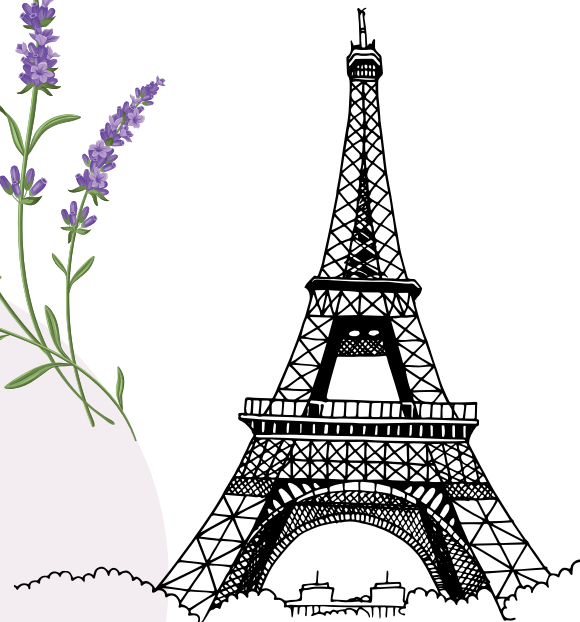
Daina, kurią atlieka užsienio šalies vaikai, miesto žemėlapis arba jūsų artimos aplinkos parko, žymaus objekto nuotrauka, kita kalba kalbantis svečias.



Bonjour, skulptūra, fontanas, transporto priemonės, riedėti, sklęsti, siužetas, fotografas, kruasanas, Eifelio bokštas.



Garso aparatūra, daugialypės terpės įrenginiai, vaizdinės priemonės (kortelės, atvirukai, nuotraukos, knygos, paveikslėlių koliažas ir t. t.), susijusios su užsienio šalimi, pavyzdžiui, Prancūzija.



2. FIZINIS AKTYVUMAS. 6 žingsnis: noriai, džiaugsmingai juda, mėgsta judrią veiklą ir žaidimus. Esminis gebėjimas – eina, bėga, šliaužia, ropoja, lipa, šokinėja koordinuotai, išlaikydamas pusiausvyrą, spontaniškai ir tikslingai atlieka veiksmus.

12. MENINĖ RAIŠKA. 4 žingsnis. Vaidyba: muzikiniuose rateliuose kuria ar savaip perteikia kelis veikėją vaizduojančius judesius, veiksmus, spontaniškai reiškia emocijas. 4 žingsnis. Šokis: pasitelkia vaizduotę žaisdamas, judėdamas. 6 žingsnis. Šokis: juda išreiškdamas trimatę erdvę (aukštai – žemai, kairėn – dešinėn, pirmyn – atgal). 6 žingsnis. Šokis: juda išreiškdamas trimatę erdvę (aukštai – žemai, kairėn – dešinėn, pirmyn – atgal).

17. KŪRYBIŠKUMAS. 6 žingsnis: drąsiai, savitai eksperimentuoja, nebijo suklysti, daryti kitaip. Vertybinė nuostata – jaučia spontaniškos improvizacijos ir kūrybos džiaugsmą.



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS



Paruošiame erdvę, kurioje vaikai turėtų galimybę laisvai judėti. Surežisuojame pakvietimą į kelionę: tai gali būti laiškas, žemėlapis, knyga, nuotrauka, daina, vaizdo medžiaga, žaidimų kortelės su skirtingomis transporto priemonėmis, pasaulio šalimis ar jų simboliais ir pan. Rekomenduojame, kad pakvietimas būtų įkvėptas literatūros, ankstesnių vaikų pasiūlymų, ugdymo įstaigos temos, artėjančios šventės (kalendorinės, istorinės ir kt.).



Pakviečiame vaikus į salę arba lauko aikštelę patyrinti kūrybinius judesius. Primename saugaus ir gražaus elgesio taisykles judant. Paprašome vaikų rasti sau asmeninę erdvę.

Pakviečiame juos įsiklausyti į pedagogo žodines provokacijas ir kurti spontaniškus judesius įsivaizduojant: šalta – šąla rankos... šąla kojos... pučia šiaurys vėjas... lyja... balos!



Krintantys lapai... karštas smėlis! Prakaitas išmuša kaktą... nerandu pavėsio! Jūra... maudynės... šokis per bangas... smėlio pilių statybos...

Ramų „smėlio pilių“ kūrimą judesiu papildome nauja provokacija. Pavyzdžiui, paleidžiame muzikos įrašą, kuriame skamba prancūzų liaudies daina „À la claire fontaine“ (prancūzų kalba) (žr. „Naudingas nuorodas“).

„Bonjour!“ Paklauskime vaikų, ar jie supranta, apie ką dainuojama, kokios šalies kalba tai galėtų būti. Jei niekas nežino, užduodame keletą klausimų (pvz., „Kur vyksta animacinio filmo „La Troškinyš“ veiksmas?“), pradedame kalbėti, prie kiekvieno žodžio pridėdami dalelytę „lia“, parodome Prancūzijos nuotraukų, atvirukų (kruasanas ar blynėliai *la crepe*, Eifelio bokštas, levandų laukai ir t. t.), kurie pamažu atvestų prie teisingo atsakymo.

Klausiame vaikų, kaip ir kokia transporto priemone keliausime į Prancūziją. Visus atsakymus pavaizduojame judėdami. Pavyzdžiui, važiuojame traukiniu, riedame dviračiu, skrendame lėktuvu, plaukiame laivu, sklendžiame parasparniu. Tegu vaikai patys ieško kuo įvairesnių sprendinių. Linksmi tyrinėdami atsiduriame „Prancūzijos parke“.





Skambant tai pačiai prancūzų liaudies dainai, pakvieskime vaikus „susipažinti su parku“ individualiai ar su draugu, pasirinktinai: jame pabėgioti, pasivaikščioti, pasėdėti, pagulėti, pašokinėti, pasisupti. Primename: kai skamba muzika – niekas nekalba. Vaikai kuria savo siužetus judėdami.

Nauja provokacija – perskaitome skelbimą: „Parke atidengiama skulptūra“. Pafantazuokime, kokia ji galėtų būti. Skambant muzikai vaikai kuria savo „skulptūras“. Kai muzika nutyla, „skulptūros“ sustingsta. Pedagogas „vaikšto po parką“ ir fotografuoja (įsivaizduojamai arba iš tikrųjų).

Pasidžiaukime vaikų kūryba ir pakvieskime visus į ratelį „aplink parko fontaną“. Skambant prancūzų liaudies dainai „À la claire fontaine“, šokime prancūzų liaudies šokiams būdinga maniera: eiti rateliu į vieną, į kitą pusę, ratelį mažinant, didinant, sukantis aplink save poromis ir pan.



VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Žaisti žaidimą „Skulptūros“: vaikai sustoja erdvės centre, šalia vienas kito, kompaktiškai į vieną grupę. Ištarus žodį „bonjour“, vienas, kuris greičiausiai sureaguoja, ištrūksta iš centro ir nubėgęs atokiau padaro savos kūrybos pozą. Tada visi kiti priešio vaiko pribėgę grupės draugai padaro tą pačią pozą, greta vienas kito išsirikiavę eilėje. Kiekvienas vaikas pasako savąjį šios „skulptūros“ pavadinimą, bandydamas atspėti tikrojo autoriaus sumanymą.
- Jeigu pedagogas, atliekant anksčiau minėtą veiklą („vaikštinėjimas po parką tarp skulptūrų“), darė tikras nuotraukas, galima aptarti nuotraukose užfiksuotas įvairias vaikų sukurtas „skulptūras“. Galima paieškoti sąsajų su tikromis skulptorių sukurtomis įžymiomis skulptūromis. Paieškokite skulptūrų artimoje aplinkoje ir paanalizuokite, iš ko jos gali būti sukurtos: iš akmens, bronzos, aukso, medžio, ledo, smėlio, žaliosios augmenijos ir t. t.
- Veiklą galima vykdyti lauke, tikrame parke.
- Galima skaityti prancūzų autorių knygas: nuo klasikos (Charles'o Perrault'o pasakos, pvz.: „Batuotas katinas“, „Miegančioji gražuolė“, „Motulės Žąsies pasakos“ ir kt.) iki šiuolaikinių (Agnes de Lestrade „Didysis žodžių fabrikas“, Gabrielle Vincent

„Ernestas ir Selestina. Didžioji erdvinė knyga“ ir pan.).

- Galima be garso, o vėliau – su garsu kartu su vaikais žiūrėti trumpą filmuką apie Prancūziją.
- Su vaikais pažiūrėkite trumpametražių filmų naujiems sumanymams, pokalbiams, įkvėpimams (žr. „Naudingas nuorodas“).
- Pagal galimybes galima pakviesti svečių – tikrą prancūzą arba Prancūzijos mylėtoją.
- Suorganizuokite kvapų terapijos seansą, pavyzdžiui, naudodami levandas, levandų vandenį ar levandų aliejų (levandos auginamos ir Lietuvoje, o jų poveikis yra palankus vaikams).
- Darželyje arba namuose paskanaukite ir pasigaminkite prancūziškos virtuvės patiekalų.
- Pasirinkite bet kokią kitą šalį (veiklos variaciją), kur „keliauti“, atitinkamai pataisykite scenarijų.
- Rekomenduojama tokiu žaismingu būdu su vaikais žaisti įsimintinas Lietuvos istorijos datas, „keliauti“ į praeitį ir t. t.
- Galima vietoj skulptūrų vaizduoti gyvūnus, transporto priemones, augalus ir t. t.

Joano Miro skulptūra „Fantastiniai personažai“ Paryžiuje





Neapsikraukime daiktais, jų naudokime kuo mažiau, juk tai – judesio teatras.

Skatinkime vaikus improvizuoti. Drašinkime juos išreikšti savo mintis kuo įvairesniais kūno judesiais. Svarbiausia – įkvėpti vaikus kūnu ir judesiais išreikšti savo individualumą.

Laisvų ir išraiškingų judesių paieškoms galima pasitelkti Rudolfo von Labano judėjimo erdvės trimatiškumo principus: aukštyn – žemyn, kairėn – dešinėn, pirmyn – atgal.

Judėti įdomiau nėra taip paprasta, todėl vertėtų paieškoti vaikams lengvai suprantamų asociacijų, pavyzdžiui: „kambarys sumažėjo“, „siauros durys“, „žemos lubos“, „judėti kaip didelis pripūstas balionas“ ir kt.

Atidžiai stebėkime vaikų judesius ir siekime jų įvairovės.

Su vaikais pasižiūrėkime ir aptarkime žymių šokėjų pasirodymus ar choreografų šokio spektaklius. Tai juos įkvėps ieškojimams (žr. „Naudingas nuorodas“).

KAJ STEBĖTI IR VERTINTI?


- Ar vaikas noriai ir džiaugsmingai juda? (2)
- Ar jo judesiai įvairūs? (2)
- Ar išlaiko pusiausvyrą, sustingęs kaip skulptūra? (2)
- Ar savitai perteikia įvairius objektus vaizduojančius judesius? (2, 12)
- Ar judesius kuria spontaniškai, nebijodamas suklysti? (2, 17)
- Ar judėdamas išreiškia erdvės trimatiškumą? (12)


KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Jeigu yra vaikų, kurie lengvai išsiblaško ar sunkiai sukaupia dėmesį, nesilaiko susitarimų ar yra emociškai labilūs (nuolat besikeičiančių, neadekvačių emocijų), pasiūlome jiems nusiraminti „karališkame tylos krėse“, labai aiškiai nurodydami konkretų poilsiui skirtą laiką, pavyzdžiui: „Prisėsk vienai minutei ir nusiramink“. Pedagogas sprendžia, kada jau laikas prisijungti prie grupės (tai gali užtrukti nebūtinai lygiai 60 sek., bet ir ne iš karto, kai vaikas jau nori grįžti prie veiklos, o praėjus dar kelioms akimirkoms, kai jau tikrai labai aiškiai matyti vaiko noras dalyvauti („Prisijungsi, kai pailsėsi ir būsi pasirengęs dalyvauti veikloje“).


NAUDINGOS NUORODOS


Prancūzų vaikų liaudies dainos:

„À la claire fontaine“: 

„Sur le pont d~ Avignon“: 

Prancūzų liaudies šokiai:

„La Bastringue“: 


„Ji bi di“: 


Įdomūs fontanai (paieška internete: *Top 10 Fantastic Fountains*).


Žymūs skulptoriai: Donatello, Michelangelo, G. Bernini, A. Rodin, C. Brancusi, A. Giacometti, H. Moore, S. Lewit ir kt.


Lietuvių skulptoriai: V. Grybas, J. Zikaras, R. Kvintas, S. Kuzma, V. Kašuba, B. Bučas ir kt.

Muzika skulptūroms kurti:

Erik Satie
Gymnopédies: 

Steve Reich
Six Marimbas: 


Ludovico Einaudi kompaktinė
plokštelė *Seven Days Walking*: 


Joe Dassin,
Champs Elysées: 

Animacinis filmas „La Troškiny“ (*Ratatouille*) (sukurtas 2007 m., Režisierius Brad Bird).

Trumpametražiai filmai vaikams:


„Ian“: 


„Sun
Knapping“: 


„Miniscule“: 

„Dilili in Paris“: 

Apie Paryžių, parką *YouTube* kanalu:


1. *Paris. Education
trip around the world*: 

2. *Visit Paris, France:
Things to do*: 

3. *Dreaming
in Paris*: 

Trumpametražiai filmai, paskatinsiantys įdomius ieškojimus, pokalbius, temos plėtotę
(*Oscar winning short movie, Animation short film, Animated Short film, ESMA*):

*Comme un Elephant dans
un magasin de Porcelaine*: 

*Clichés about
France*: 

„La
Fautenil“: 

3

PAGAUK ŠEŠĒLĪ

2. FIZINIS AKTYVUMAS. 5 žingsnis: greitas, vikrus, bēgļoja vingļais, greitēdamas ir lētēdamas, išsisukinēdamas, bēga ant pirštų galų. Sokinēja abiem kojomis vietoje ir judēdamas pirmyn, ant vienos kojos.

15. TYRINĒJIMAS. 6 žingsnis: samprotauja apie tai, ką atrado, sužinojo, kelia tolesnius klausimus, siūlo idėjas, ką dar galima būtų tyrinėti.

17. KŪRYBIŠKUMAS. 4 žingsnis: įžvelgia naujas įprastų daiktų ir reiškinių savybes. Pasitelkia vaizduotę, ką nors veikdamas: žaisdamas, pasakodamas, judėdamas. Sugalvoja įdomių idėjų, skirtingų veikimo būdų.

PASIEKIMAI

VIETA:
lauko erdvė

FORMA:
kūrybinė
laboratorija



Šešėlis, kontūras, šviesa,
tamsa, fizikos dėsnis, reiškinys,
antrininkas, kompozicija, šešėlių
teatras.



Saulėta diena, patogi judėti
apranga, spalvotos kreidelės
piešti ant asfalto.



- Kur rasti šešėlį?
- Kaip susidaro šešėlis?
- Ar įmanoma paliesti šešėlį?
- Ar aš esu šešėlio „šeimininkas“?
- Kaip jaučiuosi, jei kas nors užlipa ant mano šešėlio?

ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

Grupėje – saulės apšviestas ant grindų krintantis šešėlis.

Lauke – pastebėtas ir kažkuo įspūdingas šešėlis.





ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS



Saulėtą dieną pedagogas pastebi grupėje esantį šešėlį, jį parodo vaikams ir paklausia: „Kaip jis čia atsirado? Kas tai yra?“

Pedagogas pakviečia vaikus tyrinėti ir sukurti naujų šešėlių teatrą.



Pakviečiame bendrai veikti: išėję į lauką ieškosime šešėlių. Aptariame, kokių šešėlių galime surasti (medžio, suolo, krūmo, stulpo, pastato ir t. t.). Su vaikais sutariame, kad išgirdę garsinį signalą, jie kuo skubiau grįš prie pedagogo. Patariame surastus šešėlius suskaičiuoti.

Visi ieškome objektų šešėlių. Po signalo grįžtame ir pasidalijame įspūdžiais.

Pasiūlome vaikams „gaudyti“ savo šešėlius lauke. Paklauskime: „Kaip pavyko pagauti savo antrininką – šešėlį?“

Pažaiskime su savo šešėliu: pritūpkime, pasisukime, iškelkime rankas aukštyn, pašokime, šokinėkime ir t. t. Šešėlis yra judesio palydovas.

Sukurkime šešėlių teatrą.

Pabandykime patikrinti, ar galima peršokti savo šešėlį.

Atsargiai peršokime per draugo šešėlį.





Pabandykime pasislėpti draugo šešėlyje.

Pakviškime vaikus poromis sustoti taip, kad išeitų vienas didelis šešėlis.

Padarykime šešėlių kompoziciją.

Pakviškime vieną savanorį apibrėžti šešėlių kompozicijos kontūrus ant sienos ar kito tvirto pagrindo.

Paanalizuokime, ką vaizduoja ši kompozicija. Sugalvokime jai pavadinimą.

Pakviškime vaikus kompoziciją papildyti spalvomis ir atrastomis gamtos staigmenomis.

Rastus ir vaikų sukurtus šešėlius užfiksuokime nuotraukose, kurias vėliau bus galima panaudoti kalbinei raiškai lavinti – kuriant istorijas, atpasakojant įspūdžius.





Veikla padės vaikams pamatyti tai, kas nematoma, lavins fantaziją ir kūrybinį mąstymą; skatins tyrinėti naujas galimybes judėti, bendradarbiauti, bandyti, ieškoti, atrasti ir pastebėti, kurti istorijas.

KAŠ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas noriai ir džiaugsmingai juda? (2)
- Kaip samprotauja apie judesį ir jo šešėlius? (2, 15)
- Kaip aktyviai vaikas dalyvauja veikloje? (2, 15, 17)
- Ar sugalvoja netikėtų idėjų? (17)
- Ar judėdamas pasitelkia vaizduotę? (2, 17)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Jei vaikui sunku suprasti ar rasti daikto šešėlį (suprasti, kas tai yra), jam parodyti vieną kitą šešėlį, kreida apibrėžti šešėlį, tuomet vėl paprašyti vaiko, kad pats surastų daikto šešėlį.

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Anksčiau, kol dar nebuvo išrasti laikrodžiai, laikas buvo matuojamas pagal daiktų šešėlius. Tyrinėkime tai ir eksperimentuokime šia tema.
- Šešėlį galima sieti su mėnulio ir saulės skleidžiama šviesa. Galima pritaikyti mįsles ir patarles su šiais dangaus kūnais: „Saulei tekant gimsta, leidžiantis miršta – kas?“, „Kame yra šviesos, tame ir šešėlis gimsta“, „Koks miške kelmas, toks ir jo šešėlis“, „Žmogus savo šešėlio neperžengs“ ir t. t.
- Pasiūlykime vaikams tyrinėti šešėlių dydžius, t. y. kaip to paties objekto šešėlis keičiasi skirtingomis dienos valandomis.
- Peršokti savo šešėlį – reiškia atlikti ką nors neįmanoma. Šis frazeologizmas tegu būna tema diskusijoms apie ypatingų pastangų pareikalavusias gyvenimo situacijas.

NAUDINGOS NUORODOS

Šešėlių teatro filmukas (angl. *Shadow theater performance*):



Straipsnis: Traktatas apie šešėlį. „Degtukų dėžutė“:



- Šešėlis gelbėja – galima padiskutuoti, kokiose situacijose tai labai aktualu (pvz., karštą vasaros dieną pasislėpti medžių paunksmėje; šešėlyje žvėrelis pasislepia nuo grobuonio ir pan.).
- Ypatingus šešėlių atradimus fiksuoti, rinkti nuotraukų kolekciją, pavyzdžiui: šešėliai – skaičiai, šešėliai – raidės, šešėliai – geometrinės figūros.
- Kieme patiesti didelį popieriaus lapą, pastatyti ant jo daiktus taip, kad kiekvienas turėtų šešėlį, kurį vaikai galėtų nupiešti akvarele.
- Piešiant priminkime vaikams apie objektų šešėlius – nupieškime kokį nors daiktą su jo šešėliu.

4

RANKOS MANKŠTI- NASI, RANKOS ŠOKA

2. FIZINIS AKTYVUMAS. 4 žingsnis: rankomis atlieka įvairius judesius, tiksliau atlieka judesius plaštaka ir pirštais, kaire arba dešine ranka (mojuoja, plasnoja). 5 žingsnis: tiksliai atlieka sudėtingesnius judesius pirštais ir ranka. 6 žingsnis: eina ratu, poroje, prasilenkdamas, gyvatėle, atbulomis, šonu.

12. MENINĖ RAIŠKA. 4 žingsnis. Muzika: klausydamasis gamtos garsų, trumpų vokalių ir instrumentinių kūrinų ir juos tyrinėdamas, judesiais emociškai atliepia jų nuotaiką, tempą. Šokis: šoka spontaniškai kurdamas trijų–keturių natūralių judesių seką. Žaidimai, vaidyba: kuria ar savaip perteikia kelis veikėją vaizduojančius judesius, veiksmus, spontaniškai reiškia emocijas. 5 žingsnis. Vaidyba: vaidindamas stalo, lėlių teatre, vaizduoja realistinį ir fantastinį siužetą, išplėtoja vyksmą smulkiosios motorikos judesiais, išreiškia veikėjo jausmus, mintis, nuotaiką. Susikuria išsivystę žaidimo aplinką, panaudodamas daiktus, įvairius reikmenis. 6 žingsnis: šoka improvizuotai kurdamas septynių–aštuonių natūralių judesių seką, perteikdamas trumpą siužetą ar pasirinktą nuotaiką, išreiškdamas erdvės (aukštai – žemai) ir laiko (greitai – lėtai) elementus.

17. KŪRYBIŠKUMAS. 4 žingsnis: įžvelgia naujas įprastų daiktų ir reiškinių savybes. Judėdamas pasitelkia vaizduotę. 5 žingsnis: džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. 6 žingsnis: įsivaizduoja, fantazuoja, ieško naujų idėjų, netikėtų sprendimų, drąsiai, savitai eksperimentuoja, nebijo suklysti, daryti kitaip.

PASIEKIMAI

VIETA:
vidaus ar
lauko erdvė

FORMA:
tyrinėjimų
stotelė



Plaštaka, rankų teatras, dešinė, kairė, platūs mostai rankomis, mojuoti, plasnoti, siūbuoti ar banguoti rankomis, pirmyn, atgal, kairėn, dešinėn, aukštyn, žemyn, simetriškai, asimetriškai.



H. K. Anderseno pasakų knyga, skiautės, medžiagų atraižos, popieriaus lapai, piešimo ir kitos priemonės rankų teatrui, medžiagos audeklas šešėlių teatrui.



- Kaip galime sukurti rankų teatrą?
- Kaip gali pirštukai „pavirsti“ gyvais žmogeliukais?
- Ar galiu vien rankų, plaštakų judesiais papasakoti istoriją?
- Kaip man sekasi sugalvoti kuo įvairesnių rankų, plaštakų judesių?



ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

Skaitome pasirinktą
H. K. Anderseno pasaką.



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS



Lauke arba vidaus patalpoje su vaikais skaitome H. K. Anderseno pasaką, pavyzdžiui: „Alavinis kareivėlis“, „Mergaitė ir degtukai“, „Coliukė“, „Bjaurusis ančiukas“, „Undinė“, „Olė Lukojė“. Jos motyvais kartu su vaikais sugalvojame istoriją, skirtą vaidinti ant stalo – kuriame rankų teatrą: piešiame, rišame ar siuvame lėlytėms-plaštakoms įvairias detales (kepurytes, skraistes ir pan.). Pasipraktikuojame su medžiagos skiaute arba pabandome įsivaizduoti, kad mūsų pirštukai – gyvi žmogeliukai, jie yra skaitytos pasakos veikėjai, vaikstantys, judantys, šokantys.



Žmonės labai išradingi – kuria ir įsivaizduoja, kaip galėtų šokti plaštakos, jei būtų gyvi žmogeliukai (žr. „Naudingas nuorodas“). Arba kitas kraštutinumas – taip išjudina audeklą su lazdomis rankose, kad atrodo it skristų ir plazdentų milžiniškas drugelis (žr. „Naudingas nuorodas“ apie daugiau nei prieš 100 metų kūrusią šokėją iš JAV Loier Fuller).

Su vaikais atlikime mankštą rankoms: iš pradžių viena ranka darome įvairius mažos amplitudės judesius, paskui kita ranka tai pakartojame arba atliekame pratimus abiem rankomis, pavyzdžiui,

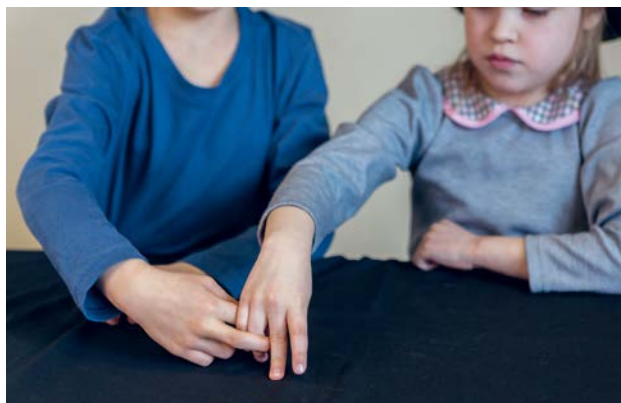




sugniaužti ir atleisti kumščius, plačiai išskeičiant pirštus; pakratyti plaštakas, lyg norėtume nuo jų nupurtyti vandenį, ir pan.

Palaiptiems judesiai greitėja, didėja jų amplitudė, pavyzdžiui, platūs mostai rankomis pirmyn, atgal, kairėn, dešinėn, aukštyn, žemyn. Rankomis galima mojuoti, plasnoti, siūbuoti ar banguoti, laisvai interpretuojant pasirinktos muzikos melodiją ar ritmą, išreiškiant skirtingas emocijas, nuotaikas. Visa tai galima atlikti einant ratu, prasilenkiant, judant gyvatėle, atbulomis, šonu, individualiai ar poroje.

Pabandykite ore „parašyti“ įvairius skaičius, raides, savo ar draugo vardą arba nupiešti ore saulę, gėlę, namą ir t. t.





Ore „rašome“ („piešiame“) tai viena, tai kita plaštaka arba ranka. Ar pavyktų „rašyti“ („piešti“) dviem rankomis (simetriškai arba asimetriškai)?

Vaikai, improvizuodami poromis kartu su draugu, spontaniškai kuria savo kompozicijas, ritminius judesių rankomis ir (arba) plaštakomis junginius.





Šoka Loie Fuller, 1905 m.

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Vienoje bendroje veikloje galima suderinti tiek smulkiosios, tiek ir stambiosios motorikos lavinimo užduotis, pavyzdžiui, vieni vaikai prie apšviesto staliuko vaidina rankytėmis, o aktyvieji – „siaučia“ it pūga („*Mergaitė ir degtukai*“), audringai banguojanti jūra („*Undinėlė*“) ar ugnies liepsnos („*Alavinis kareivėlis*“) su audeklais ir pan.
- Kartu su vaikais paruoškime šventę – parodykime tėveliams ir seneliams tai, ką sukūrėme eksperimentuodami rankų teatro ir rankų šokio tema.
- Pakviečiame vaikus kurti šešėlių teatrą: įjungiamo lempą, pritvirtiname uždangą it balta ekraną ir kartu su vaikais vaidiname tą pačią, anksčiau aprašytą, arba kitą pasirinktą istoriją.
- Paanalizuojame, kokie saviti rankų ir plaštakų judesiai įvairių tautų šokiuose (indų, japonų, ispanų flamenko ir pan.).
- Pabandykime šokiu išreikšti emocijas ar interpretuoti skambančią melodiją, kai judesiai atliekami kita kūno dalimi, pavyzdžiui, vien kojomis (žr. „Naudingas nuorodas“).
- Pakvieskime vaikus išbandyti gestų kalbą, kai žodinė kalba perduodama rankų ar kitų kūno dalių judesiais ir padėtimi, veido mimika (žr. „Naudingas nuorodas“ apie gestų šokėjus – angl. „signdance“).



Ši veikla lavina vaikų judėjimo gebėjimus (ne tik stambiają, bet ir smulkiąją motoriką). Ugdo vaikų koordinacinius gebėjimus, plečia vaizduotę, skatina domėtis nauja veikla.

KAJ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas noriai, džiaugsmingai juda ir įsitraukia į judrius žaidimus? (2)
- Kaip sekasi interpretuoti istorijas, pasitelkiant rankų teatrą ar rankų šokį? (2, 12, 17)
- Ar geba pademonstruoti įvairius judėjimo rankomis ir plaštakomis įgūdžius? (2, 12, 17)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Vaikams gali nepavykti iš pirmo karto „išlaisvinti“ rankas judesių įvairovei, dažnai judama visu kūnu, tik ne rankomis (jos lieka labai statiškos, todėl viršutinė kūno dalis atrodo it sukaustyta). Be to, jiems gali būti sunku plaštakų judesiais pavaizduoti pasirinktos pasakos veikėjų istorijas. Leiskime vaikams daugiau kartų stebėti, kaip juda plaštakos ir rankos, imituoti tai, ką matė vaizdo siužetuose, padrąsinkime tyrinėti savitus judesius.

NAUDINGOS NUORODOS

Vaizdo įrašai apie šokančias plaštakas ir (arba) rankas:



(Niek Boes *Facebook* paskyra, 2020-04-22).



(Šokio teatras „Aura“ / *AURA Dance Theatre Facebook* paskyra, 2020-04-29).



(Šokio teatras „Aura“ / *AURA Dance Theatre Facebook* paskyra, 2020-05-10).

Vaizdo įrašai apie Loie Fuller „šokio rankomis“ stilių:



(šoka Loie Fuller, 1905 m.).



(šoka Jody Sperling pagal Loie Fuller stilių).

Vaizdo įrašai apie šokančias ir grojančias kojas:



(J. S. Bach *Facebook* paskyroje, 2019-04-24).



(*Big on giant piano* || *Viral Video UK*).



Andy Dexterity (*sign dancer*): (*Andy Dexterity with the Sydney Symphony*).



(*Auslan Colours ~ Em & Andy ~ Sign language dance film*).



The Roop - Discoteque | Litouwen | *Sign dance* | ESC21.

5

ROBOTŲ BREIKAS, PLUNKSŲ VALSAS

2. FIZINIS AKTYVUMAS. 4 žingsnis: atlieka įvairius judesius kojomis ir rankomis, tiksliau atlieka judesius plaštaka ir pirštais bei ranka (mojuoja, plasnoja). Judesius tiksliau atlieka kaire arba dešine ranka, koja.

12. MENINĖ RAIŠKA. 4 žingsnis. Šokis: žaidžia vaizduojamuosius šokamuosius žaidimus, šoka trijų–keturių natūralių judesių (bėga, sukasi, ritasi ir kt.) šokius. Šoka spontaniškai kurdamas trijų–keturių natūralių judesių seką. Žaidimai, vaidyba: muzikiniuose rateliuose kuria ar savaip perteikia kelis veikėją vaizduojančius judesius, veiksmus, spontaniškai reiškia emocijas. 6 žingsnis. Šokis: šoka improvizuotai kurdamas septynių–aštuonių natūralių judesių seką, perteikdamas trumpą siužetą ar pasirinktą nuotaiką, išreiškdamas erdvės (aukštai – žemai) ir laiko (greitai – lėtai) elementus.

17. KŪRYBIŠKUMAS. 4 žingsnis: judėdamas pasitelkia vaizduotę. 5 žingsnis: džiaugiasi savitu veikimo procesu ir rezultatu. 6 žingsnis: įsivaizduoja, fantazuoja, ieško atsakymų, naujų idėjų, netikėtų sprendimų, atlikimo variantų. Drąsiai, savitai eksperimentuoja, nebijo suklysti, daryti kitaip.

VIETA:
vidaus ar
lauko erdvė

FORMA:
tyrinėjimų
stotelė



Robotas, breikas, gatvės šokiai, sustingti, judėti kūno viršutine dalimi, akrobatinis triukas, plunksna, pleventi, plazdėti, lengvas, sunkus, kinetinė skulptūra.



Vielutės, presuotų drožlių kamščiai, elementai, plunksnos, lapai.



- Kaip galiu išjudinti tai, kas nejuda?
- Kaip galiu „atgaivinti“ daiktus?
- Ar aš galiu judėti kaip robotas?
- Ar galiu būti toks lengvas, kaip plunksna?
- Kodėl *breikas* yra sporto šaka?

ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

Vabaliuko-robotuko gamyba (iš vielučių, presuotų drožlių kamščių, plunksnų, lapų ir kt.) ir jo „atgaivinimas“ (žr. šios knygelės priedų 1 lapą).





ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS

Pabandykime su vaikais imituoti pagaminto ir „atgaivinto“ vabaliuko-robotuko judėjimą. Pedagogas taip pat gali pristatyti vaikams didelį robotą (atnešti į grupę arba parodyti vaizdo įrašę): stebėkime, kokie yra jo judesiai, pabandykime judėti, kaip juda robotai. Įvardykime, kokie yra robotų judesiai (pvz.: kampuoti, trūkčiojantys, lėti, greiti, ritmiški). Kokios yra judėjimo kryptys (pirmyn – atgal, kairėn – dešinėn, aukštyn – žemyn...)? Pedagogas užsimena vaikams, kad tokie judesiai labai primena breiko šokio stilių: „Ar žinote, kas yra breikas? Kuo saviti breiko stiliaus judesiai? Kur yra šio gatvės šokio kilmės vieta?“



Breikas – tai labai kūrybiškas, akroba-tiškas ir fiziškai sudėtingas šokio stilius, turintis sąsajų su afrikietiškais – braziliš-kais kariniais, ritualiniais, meniniais šokiais. Populiariausias šio šokio stiliaus išraiškos būdas buvo šokėjams susiburti į koman-das ir varžytis tarpusavyje.

Breiko stilius turi keturis elementus:

- kūno viršutinės dalies judesiai; tai dažniausiai būna įžanga į tolesnius judesius (angl. *top rock*);
- judesiai, atliekami ant žemės rankomis ir kojomis (angl. *footwork*);

- sustingimas įvairiomis pozomis (angl. *freez*);
- sukamieji judesiai, reikalaujantys jėgos ir lankstumo (angl. *powermove*).

Išbandykime šiuos keturis breiko stiliaus judėjimo būdus:

- pajudėkime taip, kad rankų ir kūno judesiai būtų atliekami tik stovint vertikaliai;
- pabandykime atlikti įvairius judesius ant grindų, liesdami žemę ir kojomis, ir rankomis;
- sugalvokime įspūdingų judesių, lyg sustingtume nuotraukai arba efektingai užbaigtume šokį;



- ar pavyktų atlikti kokį nors sukimosi ar akrobatinį triuką?

Šiuos išbandytus keturis breiko stiliaus judėjimo būdus galima sujungti į vientisą „Robotų šokį“. Pabandykime įsivaizduoti, kaip tai atrodytų iš šalies, pasistenkime nustebinti žiūrovus. Juk breikas jau yra įtrauktas į Olimpines žaidynes, vyksiančias Paryžiuje 2024 m., kaip visavertė sporto šaka! O 2018 metais breikas buvo įtrauktas į *jaunimo* olimpines žaidynes, vykusias Rio De Žaneire.

Kaip manote, ar galima šokti breiką pagal lyrišką ir švelnią muziką? (Žr. „Naudingas nuorodas“ – trumpą vaizdo įrašą su šokėju Lilu Bucku).



Mūsų vabaliuko-robotuko dirbtuvėlėse buvo įvairių priemonių, tarp jų ir plunksnų. Patyrinėkime: kaip juda plunksna? Kaip ji plevena ore? Ar galime šį plevenimą atkartoti? Kokie galėtų būti mūsų judesiai, jei būtume plunksnos? Leiskime vaikams išbandyti, kaip plunksnos plevena ore. Galima plunksnas vis papūsti, kad jos kuo ilgiau išsilaikytų ore, nenukritusios ant

žemės. Arba galima pabandyti plunksną panešioti ant galvos, taip atsargiai ir plastiškai judant, kad ji kuo ilgiau nenukristų.

Kitą kartą pakvieskime vaikus improvizuoti su plunksnomis. Patyrinėti, kaip juda plunksnas turintys paukščiai. Stebėti ir bandyti atvaizduoti paukščių judesius. Pabandykime atvaizduoti, kaip juda gulbė,

pasiūlykime vaikams improvizuoti pagal Camille'o Saint-Saens'o kūrinį „Gulbė“ (žr. „Naudingas nuorodas“).

Paanalizuokime nemarųjį „Gulbės šokį“ (žr. „Naudingas nuorodas“ – jose pateikti trumpi vaizdo įrašai, kuriuose šoka primabalerinos Ana Pavlova (1905 m.) ir Maja Pliseckaja (1975 m.).



Daniel Wurtzel. Magic Carpet, 2009

VEIKLOS PLĒTOJIMAS

- Žmonės yra labai išradingi, jie gali „atgaivinti“ negyvus daiktus ar suderinti kontrastingus dalykus. Prisilieskite prie magijos, susipažinkite su unikaliais kinetinių skulptūrų kūrėjo Danielio Wurtzelio (JAV) kūriniais, tokiais kaip „savaimė šokanti“ skraistė ar „plunksnų fontanas“ (žr. „Naudingas nuorodas“). Kūrybinius sprendimus su oro srove ir lengvais daiktais (medžiaga, plunksnomis, popieriaus konfeti, plastiką, rūkų) menininkui įkvėpė kažkada pastebėtas klevo lapas, tarsi pakibęs ore virš šaligatvio grotelių.
- Gatvės šokių stilių paieškos.
- Kontrastų derinys: gatvės šokis ir baletas (pavyzdžiui, filme „Šokis hip-hopo ritmu“).
- Vaikai iš namų atsineša savo robotų (robotą-kačiuką ar robotą-šuniuką ir pan.). Ieškodami judesio kontrastų, rodo, kaip juda naminiai gyvūnai ir juos vaizduojantys mechaniniai žaislai, stebi ir lygina jų judesius.
- Konstruoti įvairius robotus iš lego kubelių, medinių kaladėlių, gamtinių medžiagų ir kt.
- Gali nupiešti plunksnos, plevenančios ore, kelią (atvaizduoti grafiškai) – žr. „Judėsio ir grafinės raiškos dialogas“ iš knygelės *Kūrybiniai dialogai*.
- Iš įvairių plunksnų galima kurti menines kompozicijas, dėlioti paukščių atvaizdus ir pan.

KAŲ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas noriai, džiaugsmingai juda ir įsitraukia į judrius žaidimus? (2)
- Kaip jam sekasi tiksliai atkartoti roboto judesius? (2)
- Kaip sekasi atrasti plastišką ir lengvą it plunksna savo kūną? (2, 17)
- Kaip geba improvizuoti, kurti savitus judesius? (2, 12, 17)
- Ar lengvai pavyksta dirbtuvėlėse konstruoti vabaliuką-robotuką ir jį „atgaivinti“?

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Vaikai gali būti alergiški plunksnoms – jas gali atstoti skarelės, skraistės arba popieriaus lapai, o rudenį – įvairūs medžių lapai (tvaresni – nedžiovinoti). Taip pat verta atminti, kad plunksnos yra trapios, gležnos ir gali būti netyčia sumaigytos – jų atsargų pasiruoškime iš anksto.

Vaikams gali nepavykti iš pirmo karto „pagauti“ roboto judesius arba gali būti sunku pavaizduoti plunksną, atrasti švelnų ir plastišką jos judėjimą. Leiskime vaikams daugiau kartų stebėti, kaip juda robotai, kad perimtų jų judėjimo specifiką. Arba pažaidę su plunksna, padiskutuokime su vaikais apie plunksnos judėjimą, pabandydami dar kartą pajusti sąvokų „sunkus“ ir „lengvas“, „kampuotas“ ir „plastiškas“ skirtumus (pedagogas gali parodyti hiperbolizuotai, prajuokindamas visus, bet kartu ir užsimindamas, kad vaikai rodo pernelyg sunkių plunksnų judesius).



Ši veikla lavina vaikų judėjimo gebėjimus (stambiają motoriką). Breikas, kaip ir kiti gatvės šokiai, yra populiarus tarp vaikų, jis gali įkvėpti judėti ir ne itin mėgstančius šokti vaikus. Breikas gali papildyti jų patirtį specifiniais judėjimo įgūdžiais. Judesio dirbtuvės, kaip įkvėpimo šaltinį pasitelkiant įvairius daiktus (plunksną, popieriaus lapą, kamuoliuką ar balioną), vaikams padeda patiems atrasti judesio išraiškos galimybes, maloniai įtraukia į improvizaciją ir lavina vaizduotę, kūrybinius gebėjimus. Ritmo atlikimas, pritaikant judesius, skatina domėtis nauja veikla.

NAUDINGOS NUORODOS

Vaizdo įrašas, kaip juda robotukai:



(*Lynx Robot Demo at CES 2017*,
2017-02-15).



(*Danny Robot Dancing*,
2018-07-24).



(„Motus“ kalėdinis
breikas, 2017-01-04).

Šokėjo Lilo Bucko pasirodymas tarptautiniame festivalyje:



(*Lil Buck Swan at Vail International
Dance Festival*, 2011-08-10).

Ankstyvieji filmai, kuriuose buvo įterpiamos scenos su breiko šokiais, pvz.: *Flashdance* (1983), *Breakin'* (1984), *Beat Street* (1984) ir kiti.

Plunksnos šokio improvizacijai tinkama
muzika: Sumiko Fukatsu:



(*Feather Child*,
2015-10-21).



Paslaptingai iš rūko išnyrant
gulbė įkvėpimui ir vaizduotei
sužadinti.

Muzika – Camille Saint-Saens „Gulbė“:



(sugretinami gulbės ir baleri-
nos vaizdai) (*Камиль Сен-Санс
„Лебедь“ (Camille Saint-Saens
Swan)*, 2008-01-25).



(koncertinis variantas, groja muzi-
kantai Yo-Yo Ma ir Kathryn Stott)
(*Yo-Yo Ma, Kathryn Stott - The
Swan (Saint-Saëns)*, 2015-08-05).

„Gulbės“ šokį šoka primabalerinos:



Ana Pavlova (1905 m.) (*Anna
Pavlova as The Swan*, 2016-10-04).



Maja Pliseckaja (1975 m.)
(*Maya Plisetskaya In Memoriam*, 2015-05-04).

Kinetinių skulptūrų kūrėjo Danielio Wurtzelio (JAV) kūryba:



(„šokanti“ skraistė) (*Magic Carpet* |
Daniel Wurtzel, 2009-11-09).



(„Plunksnų fontanas“) (*Feather
Fountain* | Daniel Wurtzel,
2012-05-22).



(„Plunksnų fontanas“ ir vaikai) (*Fe-
ather Fountain at Strathmore Hall* |
Daniel Wurtzel, 2009-11-13).

Daugiau informacijos: www.danielwurtzel.com.

6

JUDANTIS SKAMBAN- TIS KŪNAS

2. FIZINIS AKTYVUMAS. 4 žingsnis: stovėdamas ir sėdėdamas atlieka įvairius judesius kojomis ir rankomis, eina siaura (5 cm pločio) linija, gimnastikos suoleliu, nušoka nuo paaukštino. 5 žingsnis: eina aukštai keldamas kelius, atlikdamas judesius rankomis, bėga greitėdamas ir lėtėdamas, šokinėja abiem kojomis vietoje ir judėdamas pirmyn, peršoka žemas kliūtis. 6 žingsnis: šoka į tolį.

12. MENINĖ RAIŠKA. 4 žingsnis. Muzika: tyrinėja garso išgavimo kūnu būdus, ritmiškai priitaria suaugusiojo skandavimui ir grojimui, improvizuoja skanduodamas, plodamas, trepsėdamas, stuksendamas, spontaniškai kuria ritminius motyvus savo vardui, žodžiams.

17. KŪRYBIŠKUMAS. 4 žingsnis: judėdamas pasitelkia vaizduotę. 6 žingsnis: ieško atsakymų, naujų idėjų, netikėtų sprendimų, drąsiai, savitai eksperimentuoja, nebijo suklysti, daryti kitaip.

VIETA:
vidaus ar
lauko erdvė

FORMA:
tyrinėjimų
stotelė



Trepsėti, stuksenti, ploti, *pliaukšt, taukšt, bum, dun-dun, tiki-tiki* ir kt., kūno perkusija, dešinė, kairė, estafetė, ritmas, mušamasis instrumentas, šokinėti, šuoliuoti, kelti aukštai kelius, šokti į tolį, nušokti.



Gimnastikos suolelis, lankai, lazdos, virvė arba ant grindų (grandinio) nubrėžta išilginė linija, kortelės, žodžiais ar veiksmiais iliustruojančios kūno perkusijos elementus (suploti, mušti delnais į krūtinę, pliaukštelėti į šlaunis, judinti klubus ir į juos pliaukšėti, trepsėti – žr. šios knygelės priedų 4 lapą), žaislai – gyvūnai.



- Kaip galime išgirsti savo judančio kūno garsą?
- Kaip galime padaryti, kad mūsų kūnas skambėtų?
- Kokius judesius galiu sugalvoti, kad sukurčiau ritminius garsus?
- Kaip man sekasi įkūnyti skambėjimą judesiais?
- Ar aš galiu imituoti gandro ir varlės garsus (judesius)?

ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

„Gandro ir varlės“ estafetė
(žr. šios knygelės priedų 2 lapą).



Emilija, 6 m.



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS

Lauke arba vidaus patalpoje su vaikais atliekame jau žinomą estafetę „**Gandras ir varlė**“, tačiau šįkart papildomai įtraukiami 5 skirtingi *kūno perkusijos** elementai: suploti, mušti delnais sau į krūtinę, pliaukštelėti į šlaunis, judinti klubus ir į juos pliaukšėti, trepsėti. Nuo vieno iki kito kūno perkusijai skirto etapo vaikai juda į varlės ir gandro judesius panašiu būdu: eina gimnastikos suoliuku ir nuo jo nušoka abiem kojomis, šokuoja į tolį (peršoka ant grindų gulnčias kliūtis), eina atlikdami judesius rankomis, aukštai keldami kelius. Tarp atskirų estafetės atkarpų paguldoma po gimnastikos lanką, prie kurio galima padėti po kortelę su vaizdiniais, garsažodžiais ar asociatyviomis gyvūnų nuotraukomis arba juos atitinkančius žaislus ar kitas kūno perkusijos elementus iliustruojančias užuominas (žr. šios knygelės priedų 3 ir 4 lapus).

* Kūno perkusija – tai muzika, kuriama naudojant savo kūną. Ji sujungia muziką, fizinę energiją ir judesį.



Pakviečiame vaikus padiskutuoti, užduodami keletą klausimų: „*Kas čia buvo kitaip? Kokius garsus girdėjau, atlikdamas šią estafetę? Ar skambėjo mano kūnas?*“ Patvirtiname teiginį, kad atliekant šią estafetę, mūsų kūnas skambėjo. Sudominame vaikus pasakydami, kad pasaulyje yra tokia „kūno perkusija“ (t. y. „skambantis kūnas“), kai tarsi grojama savo kūnu. Pakviečiame vaikus susipažinti su kūno perkusijos abėcėle:

BUM – vieną kartą suploti,

ČI-KI – dešiniu, paskui kairiu delnu mušti sau į krūtinę,

BRI-KI – dešiniu, paskui kairiu delnu plekšnoti į šlaunis,

PIF-PAF – dešiniu, paskui kairiu delnu mušti sau į klubus,

DUN-DUN – dešine, paskui kaire koja trepsėti į grindis.

Vaikai turi sakyti skiemenis ir kartu derinti atitinkamą kūno judesį. Kai išmokstamas vienas elementas, prie jo jungiame kitą kūno perkusijos elementą. Taip palaipsniui visus penkis elementus sujungiame į vieną vientisą perkusinį judesio kūrinį.





Kai vaikai išmoksta kūno perkusijos „abė-cėlė“, gali kurti skambančius judesius. Pasiūlome vaikams atlikti penkis kūno perkusijos pratimus – „Varliaus šokį“ (žr. šios knygelės priedų 5 lapą):

Pirmas – pakviečiame vaikus sakyti šiuos žodžius: „Šok šok čia“. Sakydami „šok“, vaikai pašoka abiem kojomis iš vietos aukštytyn, sakydami „čia“ – suploja. Pavyzdžiui: „Šok-šok-čia; šok-šok-čia“ (t. y. du šuoliukai ir suploti). Kartojame kelis kartus, kol išmokstame.

Antras – išmokstame kitą skanduo­tės eilutę, skiemenuodami „Var-liaus šo-kį“.

Kai sako „Var“ – dešine koja „trept“, kai taria „liaus“, dešine ranka „pliaukšt“ į krūtinę, tas pats pakartojama iš kairės, sakant „šo-kį“ (t. y. kaire koja „trept“, kaire ranka „pliaukšt“). Kartojame kelis kartus, kol išmokstame. Pabandome prisiminti pirmąją eilutę, prie jos iškart prijungdami antrąją.

Trečias – krypuodami klubais, kaip varlės sakome „kva kva“ ir pliaukštelime dešiniu delnu dukart sau į dešinią klubą. Tą patį pakartojame ir iš kairės pusės. Keliskart atlikę šią užduotį, prisimename pirmąsias dvi eilutes, po kurių iš karto prijungiamo trečiąją.

Ketvirtas – sakydami „pliaukšt pliaukšt“, abiem rankomis dukart paplekšnojame delnais į šlaunis, o tardami „taukšt taukšt“, į šlaunis dukart pliaukštelime aukštytyn atverstais delnais (plaštakų išorine dalimi). Šią užduotį taip pat kelis kartus pakartojame, kol geriau išmokstame. Prisimename, ką buvome įtvirtinę anksčiau, ir prijungiamo naujai išmoktą judesį.

Penktas – sakydami „tiki tiki tiki tiki“, atliekame greitus bėgimo žingsnelius vietoje, paskui, tardami „Gan-dras!“, abiem kojomis pašokdami vietoje, suplojame rankomis ir iššokame į „varliaus“ pozą – kojos ir rankos plačiai.

Prisimename viską, ką išmokome nuo pradžių, ir sujungiame visus šiuos penkis nesudėtingus kūno perkusijos pratimus į vieną sklandų skambančių judesių junginį. Pakartojame tiek kartų, kiek vaikams smagu tai daryti.

Pasiūlome vaikams pažaisti judrų žaidimą apie gandrą ir varles:

„Kūdroje po lapu, kur šlapia ir jauku, **tupi** būrys žalių varlių“ (vaikai imituoja, kaip tupi būrys varlių po lapu, pvz., po jogai skirtu kilimėliu);

„Kūdroje po lapu, kur šlapia ir jauku, **kvaksi** būrys žalių varlių“ (smagiai imituojamas varlių kvaksėjimas);

toliau analogiškai plėtojame istoriją:

„**šoka... miega... valgo... ir pan.**“

„...Iššoko štai viena ir suriko: „Gandras!“ Vienas vaikas yra „gandras“ (iš pradžių galbūt juo bus pedagogas), o visi kiti vaikai – „varlės“, jos turi nuliuksėti į savo „namus“ (reikia, kad vaikai iš anksto žinotų, kur šokuoti, kur yra toji sutartinė saugi vieta „po savo lapu“). Ir būtinai turi šokuoti, o ne bėgti!

Žaidimą pakartoti kelis kartus, leisti keliems vaikams, pakaitomis pasikeičiant, įsijausti į gandro vaidmenį.

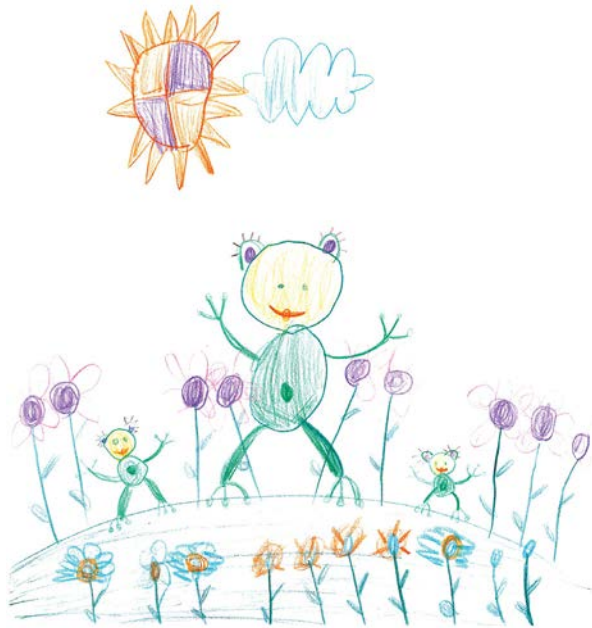




Ši veikla lavina vaikų judėjimo gebėjimus (stambiają motoriką). Kūno perkusija papildo vaikų muzikinį žodyną, lavina ritmo pojūtį, koordinacinius gebėjimus. Ritmo atlikimas, pritaikant skambiuosius judesius, ugdo vaizduotę, skatina domėtis nauja veikla.

KAJ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas noriai, džiaugsmingai juda ir įsitraukia į judrius žaidimus? (2)
- Kaip jam sekasi stuksenti, trepsėti, ploti, plekšnoti ir kitaip „įgarsinti“ savo kūną? (12)
- Ar geba parodyti įvairius judėjimo įgūdžius, pavyzdžiui: eiti gimnastikos suoliuku ar kita pakyla, šokti į tolį, eiti aukštai keldamas kelius ir kt.? (2)
- Ar tiksliai atlieka kūno perkusijos judesius? (2, 12)
- Ar įsimena kūno perkusijos ir šokio eigą? (12)
- Ar improvizuoja ir kuria savitus judesius ir kompozicijas? (17)



Gabrielė, 5 m.

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Vaikui gali nepavykti iš karto atlikti kūno perkusijos elementus, jis gali nesuderinti skiemens su judesiu. Duokime jam laiko išmokti šiuos pratimus. Galima iš pradžių atskirai sakyti žodžius, o kai vaikas juos tvirtai išmoksta, papildyti atitinkamais judesiais.

Vaikams gali sunkiau sektis suvokti, ko prašoma, atliekant kūno perkusijos elementus. Pedagogas turi sugalvoti dar paprastesnį judesio paaiškinimą, pavyzdžiui: „koja trepsi“ (ir trepsėti), „ranka muša“ (ir atlikti judesį ranka). Duokime vaikams laiko įtvirtinti išmoktą įgūdį, o tiems, kuriems sekasi sunkiau, pasiūlykime papildomai individualiai pakartoti užduotį su pedagogo pagalba.

Jei vaikas sunkiau suvokia estafetę su kūno perkusijos elementais, leiskime jam atlikti estafetę, padedant draugui arba pedagogui.

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Vaikai poromis kartu su draugu kuria savo kompozicijas: improvizuodami, skanduodami, plodami, trepsėdami ir stuksendami, spontaniškai kuria ritinius judesių motyvus savo vardui, žodžiams.
- Galima žaisti tradicinį žaidimą apie gandrą, dainuoti dainą, mokytis skanduoatę – plačiau aprašyta knygoje „Čiulba ulba ūbauja“ (žr. „Naudingas nuorodas“).
- Kai vaikai puikiai išmoksta „Varliaus šokį“, estafetę „Gandras ir varlė“ galima modifikuoti, įterpianč kūno perkusijos elementus iš šio šokio (žr. šios knygelės priedų 2 ir 5 lapus).

NAUDINGOS NUORODOS

Knyga vaikams ir pedagogui: Sonata Latvėnaitė-Kričienienė, Petras Kričena. *Muzikinė pasaka „Čiulba ulba ūbauja“ (su CD)*. Muzikija, 2013 (p. 42–43).

Kūno perkusijos vaizdo pavyzdžiai:

Profesionalai:



Tables!



*Suso Morán Gago
(Una belleza...,
2020 m. balandžio 7 d.)*



*Clapping Music
for 5 Performers
(by Santi Carcasona)*

Pamoka vaikams:



*Popcorn - Beat Body
Percussion.*

Filmukai apie gandrą,
jo skleidžiamus garsus:

Baltasis
gandras:



*Storks in
a nest:*



Varlės garsai gamtoje:
*Swap Sounds at Night -
Frogs, Crickets, Light Rain,
Forest Nature Sounds:*



*Frogs and
Crickets:*



Trumpi filmai apie varles:



Kaip mokytis „Varliaus šokį“, rekomenduojame žiūrėti *YouTube* kanale „Strazdanėlės“.

7

PASAKYK, IR AŠ PADARYSIU!

2. FIZINIS AKTYVUMAS. 5 žingsnis: eina pristatydamas pėdą prie pėdos, pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, sugalvoja ir atlieka fizinių pratimų kombinacijas.

11. SKAIČIAVIMAS IR MATAVIMAS. 5 žingsnis: juda nurodyta kryptimi. Skiria ir žodžiais išreiškia erdvinius daikto santykius su savimi: *priešais mane, už manęs, šalia manęs, mano kairėje* ir pan.

19. INFORMATINIS MĄSTYMAS. 5 žingsnis: supranta komandos prasmę, vykdo paprasčiausias komandas ir jų nesudėtingas sekas.

PASIEKIMAI

VIETA:
vidaus ar
lauko erdvė

FORMA:
žaidimas



Komanda,
robotas,
komandų seka.



Kreida langeliams braižyti (jei braižyti nėra galimybės, sportiniai lankai arba grindys su langeliais). Žaislas arba koks nors kitas daiktas, kuris rodytų tikslą. Kauliukas arba žetonų rinkinys su judesių paveikslėliais.



- Kaip „pasakyti“, kad robotas suprastų?
- Kuo skiriasi komanda žmogui nuo komandos robotui?
- Kaip posūkiams į kairę, į dešinę ir žengiant į priekį pasiekti tikslą?
- Kaip tikslo siekti keliais skirtingais būdais?

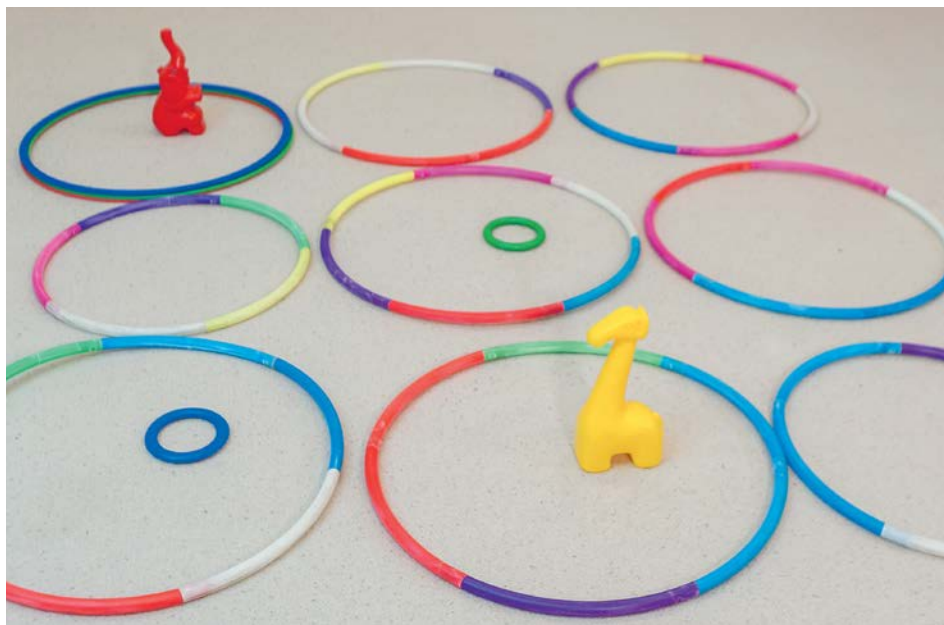
ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

Vaikų klausama, ką jie žino apie robotus, ar yra jų matę.

Vaikams rodome keletą robotų nuotraukų arba filmukų (pvz., robotas-vejapjovė, robotas-dulkių siurblys, humanoidas) ir diskutuojama apie tai, kaip jie juda.



Matas, 5 m.



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS

Vaikai vaidins robotą, kuris žino tik keletą komandų: „pasisuk į dešinę“, „pasisuk į kairę“, „ženk vieną žingsnį“.

Veikla vyksta lauke, kur kreida ant asfalto nubraižytas 5 × 5 langelių ar didesnis tinklėlis (veikla gali vykti ir patalpoje, kurioje grindys išklotos plytelėmis ar yra galimybė kaip nors kitaip padalyti grindų plotą, pvz., sudėti sportinius lankus, apriboti juostelėmis ir pan.).



Vienas iš langelių pažymėtas sutartiniu ženklų arba nuspalvintas – tai starto langelis, kitame – tikslo langelyje – padėtas žaidimo kauliukas-kubas (žr. šios knygelės priedų 6 lapą), žaislas arba langelis nuspalvintas tam tikra spalva.

Vaikų klausama, kaip galima pasiekti tikslo langelį ir paimti žaislą. Pavyzdžiui: tiesiog nueiti ir paimti. Kaip pasakyti kitam, kad jis pasiektų tikslą?

Pasiūlome vaikams vaidinti robotą, aptariame komandas, kurias jis žino ir gali vykdyti.

Vaikai kartoja, kur yra kairė ir dešinė, išbando komandas „pasisuk į kairę“, „pasisuk į dešinę“, „ženk vieną žingsnį“.

Vaikams pateikiamas klausimas: *kaip vykdant tik šias komandas, nurodyti kitam kelią link tikslo langelio?*

Vaikai pasiskirsto poromis: vienas vaidina robotą, kitas – programuotoją, kuris pateikia komandas.

Kai vaikas, vaidinantis robotą, pasiekia tikslą, jis meta ir kartu su visa grupe

10 kartų atlieka kubo viršutinėje sienoje (kauliuke) iškritusį judesį (žaidimo kauliuko-kubo išklotinę su siūlomais judesiais galima rasti šios knygelės priedu 6 lape). Alternatyva: pasiekęs tikslą vaikas sugalvoja fizinį pratimą arba trumpą šokį, kurį kartoja visa grupė.

Keičiame tikslo langelį (padedame kuba (žaislą) į kitą langelį arba nuspalviname kitą langelį).

Vaikai poroje keičiasi vaidmenimis.





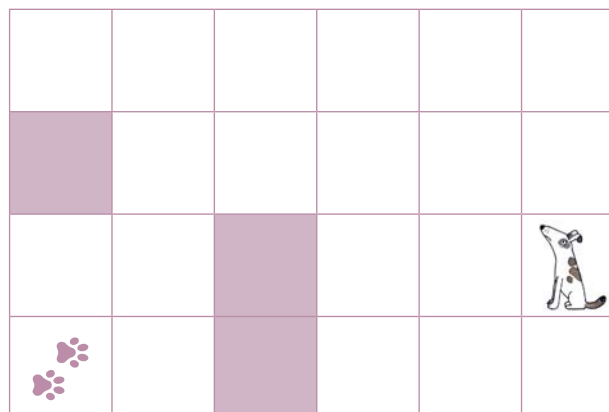
VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Galime tinklelyje padaryti „kliūtis“ – langelius, ant kurių negalima žengti ir kuriuos reikia apeiti.
- Sudėtingesnis veiklos variantas, kai visa komandų seka nusakoma iš karto, o ne po vieną komandą.
- Galime pasiūlyti vaikams analogiškai programuoti „Blue bot“ robotą arba edukacinę bitutę – šie robotukai „supranta“ tokias pat komandas.
- Galime pasiūlyti vaikams programėlę, žaidimą, kur ekrane judantis objektas valdomas panašiomis komandomis.

Visos poros iš eilės atlieka veiklą, kiti stebi ir taiso, jei pateikiama neteisinga komanda arba komanda vykdoma neteisingai. Jei grupė didelė, galima dirbti pogrupiais, lygiagrečiai su keliais tinkleliais.

Vaikai diskutuoja, kuo skiriasi komanda žmogui ir komanda robotui.

Vaikai svarsto, ar galima pasiekti tikslą, taikant mažesnį komandų rinkinį, pavyzdžiui, tik „pasisuk į kairę“ ir „ženklia vieną žingsnį“.





Atliekant šią veiklą, svarbu suvokti pagrindinį robotų (ir kompiuterių) veikimo principą, kad robotas (ir kompiuteris) vykdo komandas, kurias jam pateikia žmogus (programuotojas), ir vykdo tiesiogiai tai, kas yra „paskayta“, net jei ta komanda ir neturi prasmės. Sudėtingas veiksmas skaidomas paprastais žingsniais, kaip, pavyzdžiui, ėjimas tikslo link vaikų nurodomas tik keliomis paprastomis komandomis. Komandų seka sudaro programą.

Veikla yra įvadas į kitas veiklas su robotais (pvz., bitutėmis, „Blue bot“ robotais ir kt.) ir turėtų būti atliekama prieš jas.

NAUDINGOS NUORODOS

„Code.org“: roboto valdymo ekrane žaidimas vaikams nuo 4 iki 6 metų. Judėjimo kryptys nurodomos šiaurės, pietų, vakarų ir rytų metaforomis:



KĄ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas geba tiksliai pasakyti kitam vaikui komandą ir ją seką tikslui pasiekti? (19)
- Ar vaikas geba tiksliai vykdyti kito vaiko komandas? (19)
- Ar vaikas skiria kairę ir dešinę ir geba pasisukti ir judėti nurodyta kryptimi? (11)
- Ar vaikas geba sugalvoti judesio kombinacijų, eiti žingsniu? (2)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

- Jei vaikui sudėtinga atlikti judesių kombinaciją (pratimą ar šokį), galime pasiūlyti vietoj judesių derinio atlikti kokį nors kitą veiksmą, pavyzdžiui, pasakyti žodį, sakinį, kurį visi pakartotų.
- Vaikui, kuriam sunkiau dirbti poroje, siūlome veiklą atlikti kartu su pedagogu arba vienam atlikti abu vaidmenis.
- Jei vaikui sunku atskirti kryptis, nusakytas žodžiu, siūlome nurodyti posūkio kryptį ir rankomis arba simboliais, ne tik žodžiais.

NAUDA

Ketverių–penkerių metų vaikai jau gali išmokti programavimo elementų, suvokti komandos prasmę ir jos vienareikšmiškumo bei vykdymo tikslumo svarbą. Tai svarbus informatinio mąstymo elementas problemų sprendimui optimizuoti ir automatizuoti.

Kubo išklotinėje pateiktų pratimų veiksmingumas kaulų sistemai stiprinti jaunesniojo amžiaus vaikams pagrįstas moksliniais tyrimais.

McKay H. A., MacLean L., Petit M., MacKelvie-O'Brien K., Janssen P., Beck T., Khan K. M. (2005). „*Bounce at the Bell*“: a novel program of short bouts of exercise improves proximal femur bone mass in early pubertal children. *British Journal of Sports Medicine*, 39, 521–526:



8

JUDESIO ABĖCĖLĖ: BALŲ RAŠTAI

2. FIZINIS AKTYVUMAS. 5 žingsnis: eina pristatydamas pėdą prie pėdos, pakaitiniu ir pristatomuoju žingsniu, aukštai keldamas kelius, atlikdamas judesius rankomis, judėdamas vingiais. Greitas, vikrus, bėgioja vingiais, greitėdamas ir lėtėdamas, išsisukinėdamas, bėga ant pirštų galų. Šokinėja abiem kojomis vietoje ir judėdamas pirmyn, ant vienos kojos. 6 žingsnis: eina ratu, poroje, prasilenkdamas, gyvatėle, atbulomis, šonu.

10. APLINKOS PAŽINIMAS. 6 žingsnis: domisi, kokie daiktai buvo naudojami anksčiau, kaip jie pasikeitė. Papasakoja apie kalendorines šventes.

17. KŪRYBIŠKUMAS. 6 žingsnis: įsivaizduoja, fantazuoja. Ieško atsakymų, naujų idėjų, netikėtų sprendimų, atlikimo variantų, lengvai, greitai keičia, pertvarko, pritaiko, siekia savito rezultato. Drąsiai, savitai eksperimentuoja, nebijo suklysti, daryti kitaip.

VIETA:
vidaus ar
lauko erdvė

FORMA:
judesio
laboratorija



Baltų raštai, sūkurys, žirgeliai, žaltys, bitė, deivė, kalendorius, verpstė, simbolis, skrynia, lovatiesė, austi, marginti ir kt.



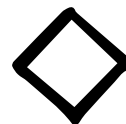
Baltų raštų ženklų lentelė; daiktai su baltų raštų elementais, pavyzdžiui: žieminės raštuotos pirštinės, lininis rankšluostis, senovinė austa lovatiesė, senovinė skrynia, medinis margutis, verpstė ir kt. Kortelės ar lentelės su baltų raštų ženklais.



- Ką reiškia daiktuose paslėpti ženklai?
- Kaip galima išreikšti ženklus judesiais?
- Kokius pavadinimus galiu sukurti ženklams?
- Ar gali baltų raštų simboliai „virsti“ abėcėle?
- Kaip „perskaityti“ ženklais užkoduotą judesį?



Ugnis



Žemė



Grėbliukai



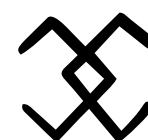
Žaltys



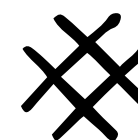
Žirgeliai



Eglė



Varlytė



Roželė

ĮKVEPIANTIS IŠŠŪKIS

Baltų raštų ženklų ir simbolių kortelės ir (ar) lentelės.



ĮTRAUKIANTIS KONTEKSTAS

Pagal metų laikus parenkame daiktų ar jų elementų su baltų raštų ornamentais, pavyzdžiui: žieminės raštuotos pirštinės, lininis rankšluostis arba medinis margutis, senovinė austa lovatiesė, senovinė skrynja, verpstė. Jei šių daiktų neturite, galite parodyti jų nuotraukų. Žaidžiant rekomenduojama remtis etnologų L. Klimkos su bendraautoriais sudarytu *metų ratu* (*rudenėlis šaltas, žiemužė kailiniuota, pavasario linksmumas, vasarėlė žaliaskarė*), pateiktu knygoje „Po tėviškės dangum“ (žr. „Naudingas nuorodas“).



Šiai temai pradėti pasirenkame ypatingą dieną, pavyzdžiui, rugsėjo 22 d. – Rudens lygė (arba lygiadienis), Baltų vienybės diena.

Pakviečiame vaikus imtis veiklos, tačiau ji vyks ne grupėje, o judėjimui pritaikytoje erdvėje.

Vaikai rankose turi baltų raštų ženklų lenteles. Pedagogas pakviečia: „*Raskite šiuos simbolius (ženklus) daiktuose*“ (galima suskirstyti vaikus arba pakviesti susiskirstyti patiems į mažas grupes).



Vaikai grupelėmis arba po vieną judesiais parodo savo „atrastą“ simbolį.

Pasidžiaugiamo vaikų sumanumu, atidumu ir kūrybingumu.

Pagal baltų raštų lentelę pabandykime pašukti visus joje pateiktus ženklus. Per vieną užsiėmimą galbūt spėsime grupelėmis ir individualiai pašukti ir vieni kitiems parodyti apie tris–penkis skirtingus ženklus.

Atliekant veiklą rekomenduojama klausytis muzikos, sukurtos pagal lietuvių liaudies senąsias giesmes, dainas (žr. „Naudingas nuorodas“).



Vakarė, 5 m.

„Surastą simbolį (-ius) nupieškite ant lapo“.

Pakviečiame vaikus grupelėmis arba individualiai tą nupieštą simbolį išreikšti judesiais.





Žirgeliai



Egglė



Žaltys

Sutarkime visi kartu, kokiais judesiais pavaizduosime šiuos tris–penkis pasirinktus ženklus, pavyzdžiui:

žirgeliai gali būti vaizduojami poromis, surėmus dilbius kryžmai prieš save, judėti pirmyn – atgal pristatomu žingsniu;

egglė – keturi šuoliukai abiem kojomis;
žergtai – suglausti;

žaltys – eiti vingiuojant. Pedagogas turėtų atkreipti dėmesį į originalius ir įdomius vaikų atliktus judesius.

Siekiant įtvirtinti judesius, šiuos kelis ženklus siūlome pakartoti keletą kartų ir ne tik tą pačią dieną. Kai pajusite, kad vaikai gana gerai įsiminė judesių–simbolių kodus, judesių „abėcėlę“ galėsite papildyti keliais naujais ženklais, bendrai sutartais ir „atrastais“ judesiais.

記号

Žodis „ženklas“ japonų kalba

象征

Žodis „ženklas“ kinų kalba

기호

Žodis „ženklas“ korėjiečių kalba

כִּיָּצ

Žodis „ženklas“ jidiš kalba

नशान

Žodis „ženklas“ hindi kalba

VEIKLOS PLĖTOJIMAS

- Su šia baltiškų raštų judesių abėcėle galima „keliauti“ per visas kalendorines šventes: nuo Rudens lygės (lygiadienio) iki Žolinių. Aptardami kurią nors šventę, įkvėpti baltiškų ženklų, vaikai kuria savo simbolius, pavyzdžiui: „eglutes“ (Advento laikotarpiu), saulės ženklus (šv. Kalėdoms), „pėdeles“ ir „saulutes“ (šv. Velykoms), „varlytes“ ir „bitutes“ vasarą, „žirgelius“ ir „žalčiukus“ rudenį ir pan.
- Lygiagrečiai galima parodyti ir kitų tautų senuosius raštus (pvz., šumerų, koptų raštai, majų ar japonų hieroglifai) ir abėcėles – tai suteiks naujų įkvėpimų pokalbiams apie senovę, tautų skirtumus ir panašumus.
- Ant didelio formato popieriaus lapo parašykime choreografinio šokio schemą, kurią vaikai, išanalizavę kaip loginę užduotį, atlieka judesiais.
- Grupėje galima pažaisti stalo žaidimą „Baltų raštai“ (žr. „Naudingas nuorodas“).
- Su vaikais skaitome ir aptariame istorijas iš knygų (žr. „Naudingas nuorodas“).
- Galime sukurti savo ženklus ir sudaryti iš jų savo grupės judesių abėcėlę, pavyzdžiui, tai galėtų būti tęstiniai veiklos „Judesio ir grafinės raiškos dialogai“ (žr. knygėlę *Kūrybiniai dialogai*) užsiėmimai.



Veikla lavins vaikų fantaziją, judesių koordinaciją, plastiškumą, judesių įvairovę, vaikai judėdami pažins ženklų kalbą.

Dalyvaujant lavės stambioji motorika.

KAJ STEBĖTI IR VERTINTI?

- Ar vaikas noriai įsitraukia į veiklą, domisi, džiaugsmingai juda, tyrinėja? (2, 10)
- Kaip spontaniškai išreiškia save judesiu? (2, 17)
- Ar geba kurti sudėtingus judesius ir jų junginius? (2, 17)
- Ar diskutuoja apie baltų raštų simboliką, kalendorines šventes, Lietuvos istoriją? (10)

KAIP PRITAIKYTI VEIKLĄ VAIKŲ ĮVAIROVEI?

Iš pirmo karto vaikams gali nepavykti sugalvoti įvairesnių judesių ženklams pavaizduoti. Užduotis galima supaprastinti, pavyzdžiui, ženklams pavaizduoti sugalvoti judesius tik rankomis, tik kojomis arba tik šuoliukais ir pan.

NAUDINGOS NUORODOS

Stalo žaidimas „Baltų raštai“ (Vilniaus etninės kultūros centro leidimas, 2017).

Baltų raštų ženklų lentelės (pateiktas L. Straižio ir L. Klimkos) galima rasti interneto puslapiuose www.teiwas.eu arba www.prigimtis.lt.

Knygos pedagogui:

Rasa Ambraziejienė. *Rasties versmė: apie ženklus ir simbolius, (II laida)*.

Versmė, 2016.

Libertas Klimka, Ričardas Kazlauskas, Živilė Lazdauskaitė,

Ona Verseckienė. *Po tėviškės dangum*. Žara, 2015.

Knygos skaityti su vaikais:

Virginija Šukytė. *Stebuklų pripoškėjęs pasaulis*. 700 eilučių, 2015.

Nijolė Kliukaitė-Kepenienė. *Baltų ženklai. Pasakos*. Gimtasis žodis, 2016.

Kotryna Zylė. *Didžioji būtybių knyga*. Aukso žuvis, 2017.

Veiklai rekomenduojama muzika:

daina – ratelis „Auskim, seselės, abrusus“;

krivis Jonas Trinkūnas gieda giesmę Dievaičiui Perkūnui;

Žemyna Trinkūnaitė ir kolegės (ŽEMYNA +++);

„Naktišokiai“, I dalis;

„Naktišokiai“, II dalis;

„Atalyja“ – „Leliumai“;

„Žalvarinis“ – „Stinta pūkis“;

„Gyvata“ – „O jau mano mielas“;

relaksacinė folkmuzika: Saulius Petreikis – birbynė,

Gediminas Žilyš – kanklės.

ŽAISMĖ IR ATRADIMAI

Rekomendacijas ikimokyklinio ugdymo pedagogui sudaro:

- Vadovas pedagogui
- *Pakylėta kasdienybė* (iki 6 m.)

I RINKINYS (iki 3 m.)

- *Judantys laiptai*
- „Aš“ pasaulis
- *Smėlio dėžė*
- *Kalbos spintelė*
- *Atradimų takelis*
- *Korys*
- *Puodų orkestras*
- *Medžiagų dialogai*

II RINKINYS (3–6 m.)

- ***Judantis pasaulis***
 - „Aš“ – matomas ir nematomas
 - *Kalbos ir knygos gelmė*
 - *Žalioji pieštukas*
 - *Energijos upė*
 - *Dėlionių kilimas*
 - *Pasaulis be sienų*
 - *Kūrybiniai dialogai*
 - *Mokymosi veidrodis*
 - *Realybių žaismė*
- Priedai knygelėms: *Judantys laiptai*, „Aš“ pasaulis, *Korys*, *Judantis pasaulis*, „Aš“ – matomas ir nematomas, *Žalioji pieštukas*, *Energijos upė*, *Dėlionių kilimas*, *Mokymosi veidrodis*, *Realybių žaismė*.



„Vaikai mokosi žaisdami. Žaisdami jie atranda pasaulio veikimo dėsnius, ir nesvarbu, ar žaidimas yra griežtai struktūruotas pagal iš anksto su vaikais priimtus susitarimus, ar pačių vaikų sumąstytas ir sukurtas veikiant. Laisvam judėjimui skirtose erdvėse mes tuoj pat įsitraukiame į žaidybines užduotis: įveikliname savo kūną, protą ir vaizduotę, užkuriame kūrybines judesio tyrinėjimo dirbtuves.“ (Cit. iš „Drama Games for Young Children“ (2017). Katherine Zachest. Nick Hern Books, London)

VABALIUKAS-ROBOTUKAS

Vabaliuko-robotuko gamyba (iš vielučių, presuotų drožlių kamščių, elementų, plunksnų, lauro lapų ir kt.) ir jo „atgaivinimas“

Priemonės:



Presuotų drožlių kamštis



Viela (šešioms vienodo ilgio kojelėms atkirpti ir susmeigti į kamštį)



Dekoratyvines plunksnos



Plastilinas



Lauro lapai ar kiti džiovinti lapeliai papuošimui



Vibracinis variklis *micro* 3VDC, 10 × 2,7 mm – 1 vnt.
Ličio elementas CR2032 3V – 1 vnt.

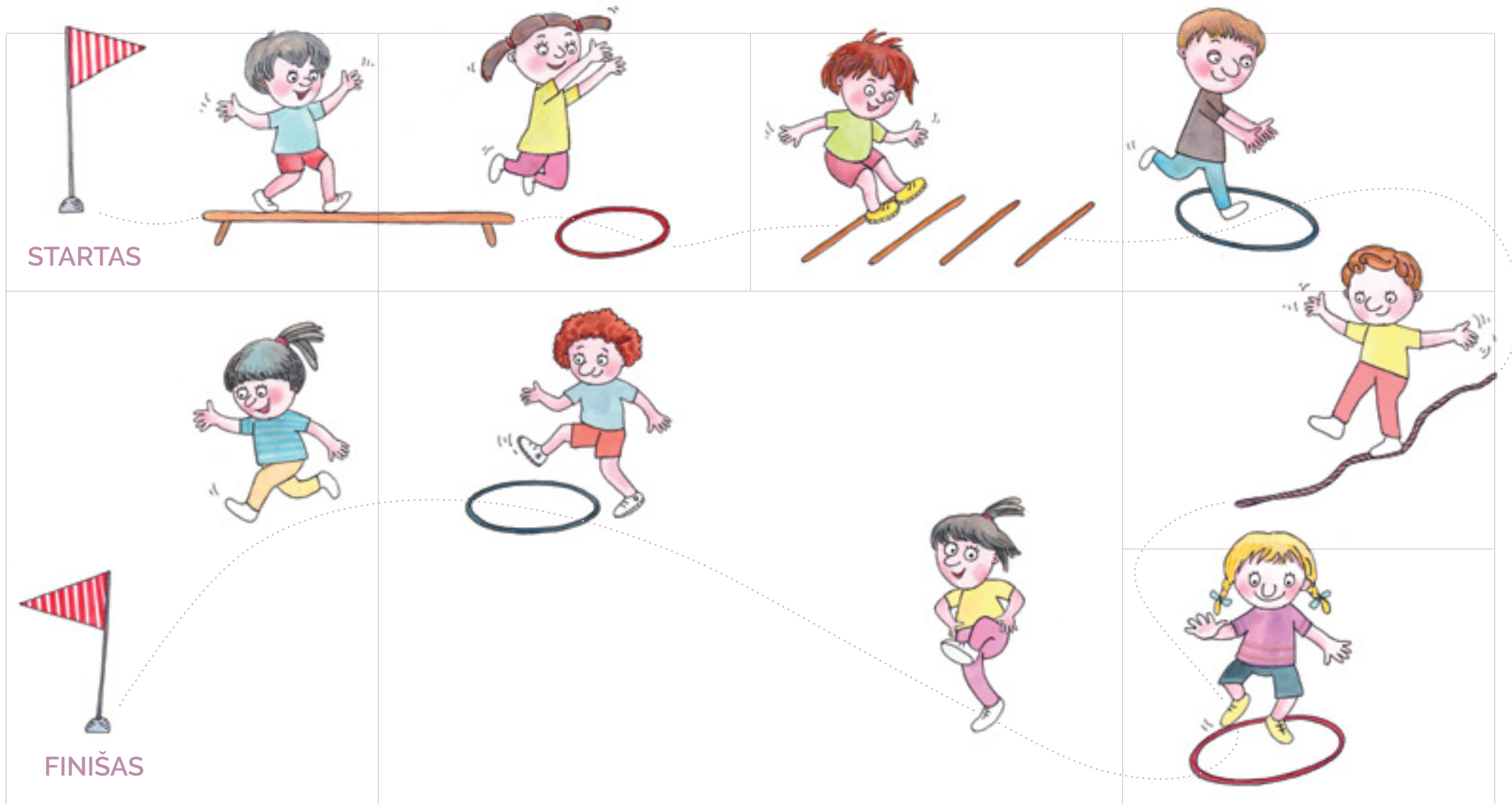


Vabaliukas-robotukas „atgyja“, vibracinio variklio kojelėms liečiant ličio elementą:



„GANDRO IR VARLĒS“ ESTAFETĒ:

vaikai juda j varlēs ir gandro judesius panašiu būdu



Priemonės: gimnastikos suolelis, lankai, lazdos, virvė
(jei ant grindų ar grindinio nėra išpiešta linija).



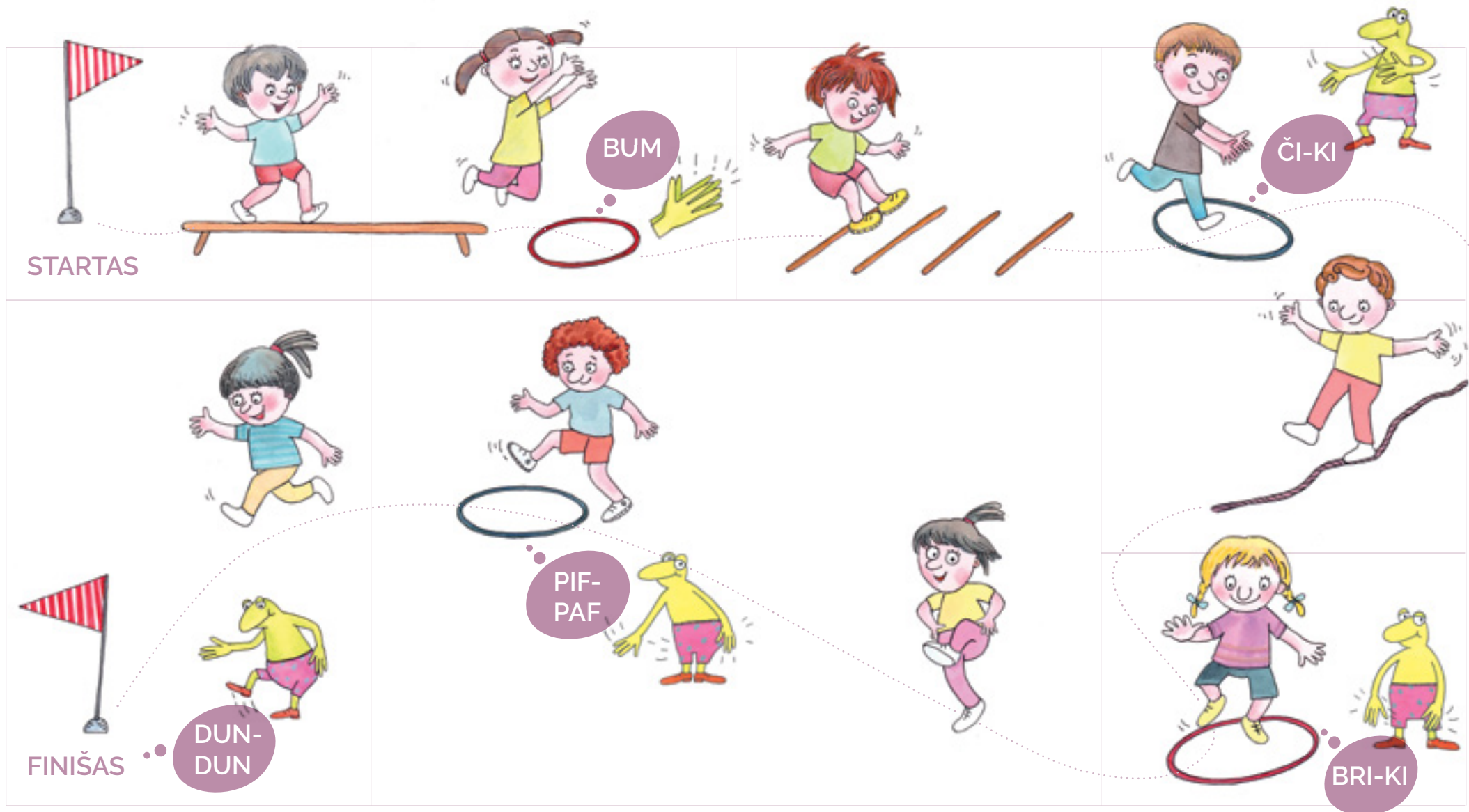
Vaikai paeiliui po vieną atlieka estafetę – arba visą nuo pradžios iki pabaigos, arba, jeigu yra labiau pažengę, pradeda tuomet, kai draugas praeina dvi ar tik vieną atkarpą:

- pradinė atkarpa: einama gimnastikos suoliuku;
- „varlė“: nuo gimnastikos suoliuko abiem kojomis nušokama į ant grindų gulintį gimnastikos lanką;
- „varlė“: šokuojama į tolį (peršokamos ant grindų gulinės kliūtys – gimnastikos lazdos). Atkarpa baigiama įšokant ar įlipant į ant grindų gulintį gimnastikos lanką;
- „gandras“: einama siaura linija, atliekant judesius rankomis (lyg plasnojant sparnais). Jei ant grindų ar grindinio nėra išpiešta linijų, galima ištiesti virvę išilgai judėjimo erdvės. Atkarpa baigiama, įžengiant į ant grindų gulintį gimnastikos lanką;
- „gandras“: einama aukštai keliant kelius, rankos ant klubų (judėjimo kryptis – įstrižai, per įstrižainę). Atkarpa baigiama įžengiant į ant grindų gulintį gimnastikos lanką;
- baigiamoji atkarpa: greitai bėgama į finišo vietą.



„GANDRO IR VARLĖS“ ESTAFETĖ SU 5 KŪNO PERKUSIJOS ELEMENTAIS:

vaikai juda į varlės ir gandro judesius panašiu būdu



Priemonės: gimnastikos suolelis, lankai, lazdos, virvė (jei ant grindų ar grindinio nėra išpiešta linijų), kūno perkusijos elementus iliustruojančios kortelės, žaislai-miško žvėreliai ar kitos užuominos.



Vaikai paeiliui po vieną atlieka estafetę – arba visą nuo pradžios iki pabaigos, arba, jeigu yra labiau pažengę, pradeda tuomet, kai draugas praeina dvi ar tik vieną atkarpą:

- pradinė atkarpa: einama gimnastikos suoliuku;
- „varlė“: nuo gimnastikos suoliuko abiem kojomis nušokama į ant grindų gulintį gimnastikos lanką → **BUM** (vieną kartą suploti);
- „varlė“: šokuojama į tolį (peršokamos ant grindų gulinės kliūtys – gimnastikos lazdos). Atkarpa baigiama įšokant ar įlipant į ant grindų gulintį gimnastikos lanką → **ČI-KI** (dešiniu, paskui kairiu delnu mušti sau į krūtinę);
- „gandras“: einama siaura linija, atliekant judesius rankomis (lyg plasnaujant sparnais). Jei ant grindų ar grindinio nėra išpiešta linija, galima ištiesti virvę išilgai judėjimo erdvės. Atkarpa baigiama įžengiant į ant grindų gulintį gimnastikos lanką → **BRI-KI** (dešiniu, paskui kairiu delnu plekšnoti į šlaunis);
- „gandras“: einama aukštai keliant kelius, rankos ant klubų (judėjimo kryptis – įstrižai, per įstrižainę). Atkarpa baigiama įžengiant į ant grindų gulintį gimnastikos lanką → **PIF-PAF** (dešiniu, paskui kairiu delnu mušti sau į klubus);
- baigiamoji atkarpa: greitai bėgama į finišo vietą → **DUN-DUN** (dešine, paskui kaire koja trepsėti į grindis).



KŪNO PERKUSIJOS ELEMENTAI: KORTELĖS-UŽUOMINOS

				
				
VIENĄ KARTĄ SUPLOTI	DEŠINIU, PASKUI KAIRIU DELNU MUŠTI SAU Į KRŪTINĘ	DEŠINIU, PASKUI KAIRIU DELNU PLEKŠNOTI Į ŠLAUNIS	DEŠINIU, PASKUI KAIRIU DELNU MUŠTI SAU Į KLUBUS	DEŠINE, PASKUI KAIRE KOJA TREPSĖTI Į GRINDIS
				



Susikarpyk
kortelės

DUN-DUN

PIF-PAF

BRI-KI

ČI-KI

BUM

DUN-DUN

PIF-PAF

BRI-KI

ČI-KI

BUM

DUN-DUN







































PIF-PAF



BRI-KI

ČI-KI

BUM

PENKI KŪNO PERKUSIJOS PRATIMAI („VARLIAUS ŠOKIS“)

	1	2	3	4	5	6	7	8
PIRMAS	ŠOK 	ŠOK 	ČIA 		ŠOK 	ŠOK 	ČIA 	
ANTRAS	VAR- 	LIAUS 	ŠO- 	KĮ 	VAR- 	LIAUS 	ŠO- 	KĮ 
TREČIAS	KVA 	KVA 	KVA 	KVA 	KVA 	KVA 	KVA 	KVA 
KETVIRTAS	PLIAUKŠT 	PLIAUKŠT 	TAUKŠT 	TAUKŠT 	PLIAUKŠT 	PLIAUKŠT 	TAUKŠT 	TAUKŠT 
PENKTAS	TIKI 	TIKI 	TIKI 	TIKI 	GAN- DRAS! 			

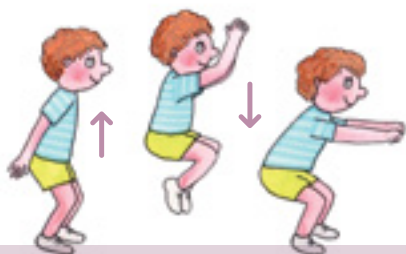
	1	2	3	4	5	6	7	8
PIRMAS	ŠOK šuoliukas	ŠOK šuoliukas	ČIA suploti		ŠOK šuoliukas	ŠOK šuoliukas	ČIA suploti	
ANTRAS	VAR- dešine koja „trept“	LIAUS dešine ranka „pliaukšt“ į krūtinę	ŠO- kaire koja „trept“	KĮ kaire ranka „pliaukšt“ į krūtinę	VAR- dešine koja „trept“	LIAUS dešine ranka „pliaukšt“ į krūtinę	ŠO- kaire koja „trept“	KĮ kaire ranka „pliaukšt“ į krūtinę
TREČIAS	KVA pakrypuodami klubais pliaukštelime dešiniu delnu sau į dešinįjį klubą	KVA pakrypuodami klubais pliaukštelime dešiniu delnu sau į dešinįjį klubą	KVA pakrypuodami klubais pliaukštelime kairiu delnu į kairįjį klubą	KVA pakrypuodami klubais pliaukštelime kairiu delnu į kairįjį klubą	KVA pakrypuodami klubais pliaukštelime dešiniu delnu sau į dešinįjį klubą	KVA pakrypuodami klubais pliaukštelime dešiniu delnu sau į dešinįjį klubą	KVA pakrypuodami klubais pliaukštelime kairiu delnu į kairįjį klubą	KVA pakrypuodami klubais pliaukštelime kairiu delnu į kairįjį klubą
KETVIRTAS	PLIAUKŠT abiem rankomis pliaukštelime delnais į šlaunis	PLIAUKŠT abiem rankomis pliaukštelime delnais į šlaunis	TAUKŠT į išorę apverstais delnais pliaukštelime sau per šlaunis	TAUKŠT į išorę apverstais delnais pliaukštelime sau per šlaunis	PLIAUKŠT abiem rankomis pliaukštelime delnais į šlaunis	PLIAUKŠT abiem rankomis pliaukštelime delnais į šlaunis	TAUKŠT į išorę apverstais delnais pliaukštelime sau per šlaunis	TAUKŠT į išorę apverstais delnais pliaukštelime sau per šlaunis
PENKTAS	TIKI greiti bėgimo žingsneliai vietoje	TIKI greiti bėgimo žingsneliai vietoje	TIKI greiti bėgimo žingsneliai vietoje	TIKI greiti bėgimo žingsneliai vietoje	GAN-DRAS! pašokdami dviem kojomis vietoje, suploja- me rankomis	iššokame į „varliaus“ pozą – kojos ir rankos plačiai		

FIZINIŲ PRATIMŲ KUBO IŠKLOTINĖ

SLIDININKO ŠUOLIS



ŠOK ANT MOTOCIKLO



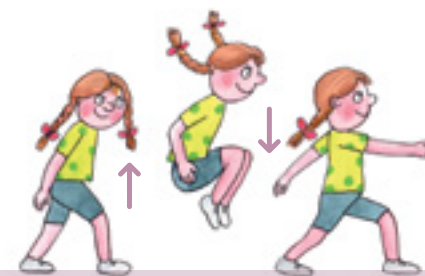
TRIKOVĖS ŠUOLIS



ŠOK KAIP VARLĖ



DRIEŽO ŠUOLIS



ŽAIBO ŠUOLIS



pratimų
nuoroda

