



KAUNO  
KOLEGIJA

# Žaidimų teorija

Asta Jakimavičienė

2017

ISBN: 978-9955-27-505-3

## TURINYS

<b>METODINĖS PRIEMONĖS PASKIRTIS .....</b>	<b>2</b>
<b>ŽAIDIMO SAMPRATA IR KILMĖ .....</b>	<b>3</b>
<b>ŽAIDIMO REIKŠMĖ .....</b>	<b>5</b>
<b>UGDOMASIS ŽAIDIMO VAIDMUO .....</b>	<b>9</b>
<b>ŽAIDIMŲ KLASIFIKAVIMAS .....</b>	<b>9</b>
<b>KŪRYBINIAI ŽAIDIMAI .....</b>	<b>11</b>
<b>FUNKCINIAI ŽAIDIMAI .....</b>	<b>12</b>
<b>VAIDMENINIAI ŽAIDIMAI.....</b>	<b>13</b>
<b>REŽISIERINIAI ŽAIDIMAI .....</b>	<b>13</b>
<b>SIUŽETINIAI -VAIDMENINIAI ŽAIDIMAI .....</b>	<b>14</b>
<b>VAIDYBINIAI (INSCENIZACINIAI, DRAMINIAI) ŽAIDIMAI .....</b>	<b>16</b>
<b>STATYBINIAI ŽAIDIMAI .....</b>	<b>19</b>
<b>ŽAIDIMAI SU TAISYKLĖMIS .....</b>	<b>20</b>
<b>DIDAKTINIŲ ŽAIDIMŲ RŪŠYS. ....</b>	<b>21</b>
<b>DIDAKTINIO ŽAIDIMO STRUKTŪRA.....</b>	<b>22</b>
<b>LITERATŪRA.....</b>	<b>23</b>
<b>SKAIDRĖS ŽAIDIMŲ TEORIJOS STUDIJOMS .....</b>	<b>24</b>

## METODINĖS PRIEMONĖS PASKIRTIS

**Metodinės priemonės aktualumas ir naujumas.** Vienas iš dabarties ankstyvojo ugdymo būdų – vaiko ugdymas/-is per žaidimus, todėl akivaizdu, kad visos tiek ikimokyklinukui, tiek priešmokyklinukui siūlomos veiklos turi turėti žaidybinį atspalvį, būti patrauklios vaikui, atliepti jo individualumą, patirtį, polinkius. Nors apie žaidimo svarbą vaiko ugdymui/-si atlikta daugybė mokslinių tyrimų, ši tema vis dar aktuali ir diskutuotina tiek tarp pedagogų praktikų, tiek tarp ugdytinių tėvų: ne visi pedagogai ir ne visi tėvai pasitiki žaidimo galia, ne visi supranta, kad naujų žinių ir gebėjimų galima įgyti kitaip – laisvai, spontaniškai žaidžiant. Atlikti empiriniai tyrimai rodo, kad tiek ikimokyklinio, tiek priešmokyklinio amžiaus vaikų dienos ritme dominuoja žaidimai su taisyklėmis ir per mažai laiko skiriama kūrybiniais vaikų žaidimas.

Metodinė priemonė „**Žaidimų teorija**“ skirta ikimokyklinį ir priešmokyklinį ugdymą studijuojantiems studentams, ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogams, ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų rengėjams (dėstytojams), ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikus auginantiems tėvams. Metodinėje priemonėje pateikiama susisteminta esminė informacija apie žaidimo kilmę, reikšmę vaikui, pristatoma vaikų žaidimų klasifikacija, aptariant visas klasifikacijoje išskirtas žaidimų rūšis. Pridedamos paskaitų skaidrės žaidimų teorijos studijoms.

Su pagarba Asta Jakimavičienė

## ŽAIDIMO SAMPRATA IR KILMĖ

Žaidimai daugeliu aspektų domina įvairių mokslo sričių specialistus: filosofus, edukologus, psichologus, sociologus, antropologus. Skirtingi mokslininkai pateikia ir savitus, tam tikrą žaidimo aspektą pabrėžiančius vaikų žaidimų apibrėžimus. Pedagoginiu požiūriu (Kozlova, Kulikova, 2000; Grinevičienė, 2002; Juodaitytė, Malinauskienė, Šiaučiulienė, 2015 ir kt.) žaidimas – tai vaiko gyvenimo ir ugdymo/-si būdas; pagrindinė vaiko veikla; vienas esminių vaikų ugdymo/-si metodų.

Šiame leidinyje žaidimas suprantamas kaip – vaizdingas, veiksmingas gyvenimo atspindys, sąmoninga, kryptinga veikla prasidedanti vaikystėje ir lydinti žmogų visą gyvenimą; kaip esminė vaiko ugdymo/-si priemonė; kaip socialinis reiškinys (Kozlova, Kulikova, 2000).

*Žaidimo kilmė.* Mokslinėse teorijose, analizavusiose žaidimo kilmę ir atsiradimą, išryškėjo du požiūriai. Pirmasis požiūris vaikų žaidimą apibūdino kaip veiklą, kurios atsiradimą lemia biologinės priežastys (instinktai), nepriklausančios nuo jokių istorinių priežasčių. Antrasis - socialinis požiūris, vaikų žaidimą apibūdino kaip veiklą būdingą tik žmonių bendruomenei.

Biologinio požiūrio nepatikimumą įrodė patys vaikų žaidimai, savo pobūdžiu besiskiriantys ne tik priklausomai nuo laikmečio, tačiau ir tarp vaikų, gyvenančių tuo pačiu istoriniu laikotarpiu, bet skirtingomis kultūrinėmis, ekonominėmis, geografinėmis sąlygomis (Kazlova, Kulikova, 2000). Vaikų žaidimai skyrėsi ir nuo gyvūnų, kurių žaidimus akivaizdžiai sąlygojo instinktai (tigriukas žaisdamas rengiasi plėšrūno gyvenimui – tai instinktyvu ir tai nepriklauso nuo to, kokios gyvūno gyvenimo sąlygos). Žmogus mato įvairią aplinką, todėl jo žaidimai, sąlygoti aplinkos, – patys įvairiausi. Socialinis žaidimo pobūdis atsiskleidžia jau jo turinyje, nes žaisdami vaikai atkartoja tai, ką mato, tai, kas juos supa. Visų kartų vaikų žaidimai susiję su suaugusiųjų gyvenimu.

Socialinis žaidimo aspektas glūdi ir pačiame jo prasidėjime (tai yra, kai vaikas skatinamas žaisti). Žaidybinės veiklos vaikas (priešingai nei gyvūnų jaunikliai, kurių žaidimai paremti instinktais) neišmoksta savaime. Ji prasideda bendraujant su suaugusiuoju, mokančiu mažylį žaisti, supažindinančiu su žaislais, žaidimo taisyklėmis, kuriančiu siužetą. Įsisavinęs bendravimo su suaugusiuoju taisykles skirtinguose žaidimuose, vaikas jau geba jas modeliuoti ir perkelti į kitas situacijas. Taip žaidimas tampa paties vaiko išraiškos forma ir vystosi toliau. Apibendrinant galima teigti, kad žaidimas – socialinis reiškinys ir pagal kilmę ir pagal turinį (Kazlova, Kulikova, 2000).

Ilgą laiką mokslininkų nuomonės skyrėsi ir sprendžiant klausimą, kas žmonijos istorijoje atsirado anksčiau – žaidimas ar darbas. XX amžiaus pradžioje vokiečių filosofas ir psichologas Vilhelmas Maksas Vuntas (1832 -1920) paneigia iki to laiko vyravusį teiginį, kad žaidimas atsirado anksčiau nei darbas. Anot jo, „žaidimas – darbo vaikas“. Dirbti žmogų stūmėjo gyvenimo poreikiai, tai yra, būtinumas prasimaitinti, apsiginti, kažkur gyventi. Darbą, medžioklę, karus su kaimyninėmis gentimis lydėjo džiaugsmo, pasitenkinimo, nusivylimo ar liūdesio jausmai. Noras vėl pergyventi pozityvius jausmus, patirtus vienoje ar kitoje veikloje, skatino žmogų atkartoti tai ritualiniuose žaidimuose, šokiuose, dainose. Tai ir įrodo, kad darbas – senesnis nei menas ir aidimai. Pirmiausiai atsirado medžioklė, žemdirbystė, karai, o vėliau tai atsispindėjo draminės ir vaizduojamosios kūrybos elementuose. Tačiau kiekvieno žmogaus individualiame gyvenime žaidimas pirmuoja prieš darbą - žaidimas tampa priemone iš kartos į kartą perduoti žmonijos kultūrinius atradimus, o taip pat ir vaikų pasirengimas darbui.

Dar vienas diskutuotinas klausimas žaidimų kilmės aspektu – kada atsirado vaikų žaislai ir vaidmeniniai vaikų žaidimai, „imituojantys“ suaugusiųjų veiklą? Rusų kilmės etnografas D. Elkoninas teigė, kad žmonijos vystymosi pradžioje vaidmeninių vaikų žaidimų nebuvo. Pats darbas ir darbo įrankiai buvo primityvūs ir nesudėtingi (kaip antai, vaisių rinkimas, žvejyba), todėl vaikai labai anksti imdavo dalyvauti suaugusiųjų veiklose. Prasidėjus medžioklei, gyvulių auginimui, žemdirbystei, vaiko vaidmuo visuomenėje pasikeitė – sudėtingėjant darbo įrankiams ir procesams, vaikai jau nebegalėjo dalyvauti suaugusiųjų darbuose, nes tai reikalavo žinių, mokėjimų, įgūdžių, jėgos. Tuomet suaugusieji ėmė gaminti analogiškas tikrų darbo įrankių kopijas, skirtas vaikų pasirengimui dirbti (pavyzdžiui, mažesnius, vaiko jėgas atitinkančius lankus, žemdirbystės įrankius ir kita) – tikrų įrankių modelius. Taip atsirado vaikų žaidimai-pratimai, kuriuose dalyvaudamas vaikas įgydavo naudojimosi darbo įrankiais įpročius: iš mažo lanko jis galėjo pataikyti į taikinį, mažu kauptuku kaupti žemę ir panašiai. Galiausiai, sudėtingėjant technikai, žaislai jau nebegalėjo būti net tiksliais tik sumažintais darbo įrankių modeliais – jų funkcijos tapo pernelyg sudėtingos vaikui. Žaislus vaikams imta gaminti išoriškai panašius į tikruosius įrankius, tačiau jau nebeatliekančius tų pačių realių funkcijų. Su tokiais žaislais vaikai jau negalėjo dalyvauti tėvų atliekamuose darbuose, tačiau galėjo laisvai juos imituoti. Su pirmaisiais žaislais atsirado ir vaidmeninis žaidimas, leidžiantis mažam vaikui savo sukurtose situacijose modeliuoti situacijas, veiksmus, kuriuos atlieka suaugusieji. Padėdami vaikų žaidimų plėtotei, suaugusieji pradeda kurti įvairius žaislus, žaidimų taisykles ir technikas, perduodamas iš kartos į kartą kaip visuomenės kultūros dalis. Toliau vystantis socialiniai-

istorinei visuomenei, žaidimas įgyja vis didesnę reikšmę vaiko individualybės sklaidai. Jis pradedamas vertinti kaip esminė priemonė, padedanti vaikui santykyje su išoriniu pasauliu perimti ir įsisavinti moralės normas, praktinius ir protinius įgūdžius, sukauptus per visą žmonijos istoriją.

### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Kaip/kodėl skiriasi mergaičių ir berniukų žaidimai? Atsakymą pagrįskite pavyzdžiu iš pedagoginės praktikos.
2. Kodėl skirtingai vaikai su tais pačiais žaislais gali žaisti visai nepanašius žaidimus?
3. Stebint vaikų žaidimus, prisimenant vaikystę, kalbant su vyresnių kartų atstovais, atlikite skirtingų kartų vaikų žaidimų analizę: dabarties vaikų žaidimai; Jūsų kartos žaidimai; Jūsų tėvų kartos žaidimai; Jūsų senelių kartos žaidimai. Suformuluokite išvadą: kaip/ar skiriasi skirtingų kartų vaikų žaidimų temos (apie ką žaidimai) ir turiniai (kas konkrečiai atvaizduojama). Ar Jūsų išvados atitinka teiginį – žaidimas – visuomenės atspindys?

## **ŽAIDIMO REIKŠMĖ**

Dabarties pedagogikoje žaidimas apibūdinamas kaip pagrindinė vaikų veiklos forma ir šis išskirtinis vertinimas žaidimui skiriamas ne dėl laiko, kurį vaikas praleidžia žaisdamas, trukmės. Ypatingą žaidimo reikšmę vaiko raidai ir ugdymui/-si atskleidžia šie teiginiai:

- **žaidimu įgyvendinami esminiai vaiko poreikiai (savarankiškumas, pažinimas, judėjimas, bendravimas);**
  - **žaidimu prasideda ir plėtojasi kitos veiklos rūšys;**
  - **žaidimas padeda psichiniam vaiko vystymuisi.**
- **Žaidimu įgyvendinami esminiai vaiko poreikiai.** Vaikas stengiasi būti *savarankišku* ir aktyviai dalyvauti suaugusiųjų veikloje, kuri tikrovėje jiems dar nepasiekiamo. Tik žaidime jis gali veikti laisvai, nevaržomai, savarankiškai reikšti savo norus ir jausmus. Jis gali drąsiai imituoti suaugusiuosius, prisiimdamas bet kokį jam žinomą vaidmenį. Skirtingai nei kasdieniniame gyvenime, kur mažylis nuolat mokomas ir saugomas, žaidime jis gali viską: plaukti laivu, mokyti pirmokus, gaminti valgyti, vairuoti automobilį ir kita. Tokiu būdu mažylis išbando savo jėgas “pergyvendamas” tą gyvenimą, kuris jo dar tik laukia ateityje. Žaidimas padeda vaikui sužinoti nauja, apgalvoti tai, ką jis jau žino, ką jau teko patirti ir išreikšti savo nuomonę į tai, ką jis žaidžia. Taigi, žaidimas – *savita pažinimo forma*.

Vaikas turi augti ir vystytis. *Judesiai* – viena iš sėkmingo vystymosi sąlygų. Itin aktyviai juda vaikas judriuosiuose žaidimuose. Tačiau, siužetiniuose-vaidmeniniuose žaidimuose vaikai juda taip pat – stumdo vežimėlius, mašinas, plukdo laivus. Rankų riešo judesiams ir visai smulkiajai motorikai vystytis ypatingą reikšmę turi konstruktoriai, statybiniai žaislai. Taigi, žaidimai padeda *fiziniam vaiko vystymuisi*.

Vaikui labai svarbu bendrauti. Ikimokyklinio ugdymo įstaigų grupėse, kiemuose susidaro žaidybinės grupės, jungiančios bendrų pomėgių, polinkių, charakterių vaikus. Patraukliuose, įdomiuose žaidimuose „tyleniai“ tampa „šnekučiais“. Išmoksta nusileisti, palaukti, pakentėti, ko realiame gyvenime reikalauti iš vaiko – sunku. Žaisdami vaikai ima bendrauti taip, iki kokio bendravimo kitose situacijose, manoma, jie dar nėra užaugę, tai yra, geba save kontroliuoti ir padėti kitam, paklusti, pareikalauti. Santykių žaidime ir tikrovėje skirtumas įrodo tai, kad žaidžianti grupė tampa žaidžiančia komanda.

Kiekviename amžiaus tarpsnyje vaikų bendravimas žaidime yra kitoks, savitas. Sąlyginai skiriami šeši bendravimo žaidime etapai:

- Neorganizuoto *elgesio etapas*. Šiam etapui būdingas vaiko nemokėjimas pasirinkti veiklą, įvertinti savo veiksmų pasekmes: vaikas gali sugriauti kito vaiko statinį, atimti žaislą, bet tai nėra agresyvumo požymis. Tai savotiška vaiko „aš“ išraiškos forma santykyje su kitais vaikais.
- *Individualaus žaidimo etapas*. Žaisdamas vienas vaikas netrukdo kitiems. Šiame etape dar nebendruojama, tačiau – tai pirmas žingsnis į tikrą bendravimą. Individualaus žaidimo etape vaikas gali bendrauti tik su suaugusiuoju, pavyzdžiui auklėtoja.
- *Žaidimo „greta“ etapas*. Vaikas dar nekuria bendro žaidimo siužeto su kitais vaikais, tačiau domisi greta žaidžiančių vaikų veikla ( klauso ką šneka žaisdami draugai, juokiasi, iš linksmų žaidimo situacijų ir panašiai). Stengiasi netrukdyti ar net padėti šalia žaidžiantiems vaikams. Šiame etape pasireiškia draugiškumo, savitarpio pagalbos jausmai: vaikas užleidžia kitam vietą, jei to reikalauja jo žaidimas, paskolina, paduoda žaidimui reikiamą žaislą ir kita.
- *Laikinos sąveikos etapas*. Nors ir labai trumpam, vaikas jau nukreipia savo veiksmus bendram sumanymui įgyvendinti. Tačiau, šiame etape, vaikas dar nemoka planuoti, tad jo sumanymas ir noras dalyvauti žaidime yra trumpalaikis. Jei vaiko dėmesį patraukia kiti žaislai, kita veikla, žaidimas išsisk

išyra, nes vaikas dar nesugeba prisiimti atsakomybės už bendro žaidimo plėtojimą.

- *Ilgalaikės sąveikos etapas.* Žaidimas imamas planuoti drauge su kitais. Vaikas jaučia atsakomybę už pasirinkto vaidmens atlikimą, gali vertinti savo ir žaidimo partnerių elgesį, laikosi žaidimo taisyklių, bendrai kuria žaidimo turinį, aplinką, priemones. Žaidimas vyksta iki tol, kol patenkinami vaiko žaidimo poreikiai. Jei žaidėjų poreikiai patenkinami ne tuo pačiu metu (pavyzdžiui, vienas vaikas jau nebenori žaisti, o kitiems dar labai įdomus žaidimo tęsinys) gali kilti konfliktai arba įvykti “derybos”.
- *Pastovios sąveikos etapas.* Šiam etapui būdingos pastovios, susiformavę žaidėjų grupės. Ypatingas dėmesys – žaidimo partneriams, su kuriais drauge planuojami ir derinami žaidimo veiksmai, eiga: kaip antai, jei tą dieną grupėje nėra tam tikrą vaidmenį žaidime atliekančio veikėjo, šis žaidimas nežaidžiamas. Ir atvirškčiai, kai yra visa “aktorių” grupė, tas pats žaidimas gali tęstis kelias dienas, savaites ar mėnesius.

Teoriškai galima manyti, kad pirmas ir trečias bendravimo žaidime etapas būdingas 1-3 metų amžiaus, ketvirtasis etapas – 4-5 metų amžiaus, o penktasis ir šeštasis - 6-7 metų amžiaus vaikams. Tačiau, *kadangi kiekvieno vaiko raida, potyriai, polinkiai, gyvenimo ir ugdymo/-si sąlygos yra individualūs, šis palyginimas yra tik sąlyginis. Kiekvienas vaikas ugdomi ir žaidžia savo, tik jam būdingu ritmu ir tempu.*

➤ **Žaidimu prasideda ir plėtojasi kitos veiklos rūšys.** Vaiko žaidimas susideda iš skirtingų veiklų komponentų: žaisdamas vaikas mokosi išsikelti tikslą, planuoti ir pasiekti rezultatą. Vėliau šie gebėjimai perauga į kitas veiklos rūšis – mokslą ir darbą. Teigiama, kad geras žaidimas labai panašus į gerą darbą: prasideda atsakomybe už tikslo pasiekimą, minčių sutelkimu, kūryba, atlikimo kultūra. Be to, žaidimas rengia vaikus ir tam tikriems psichologiniams išbandymams, tokiu būdu ugdydamas ir elgesio normas. Pakludami žaidimo taisyklėms, vaikai tampa organizuoti, mokosi suvokti savo galimybių ribas, įvertinti save, kas lengvina tolesnį darbinių įgūdžių lavėjimą ir paties darbo suvokimą. Tad, galima teigti, kad žaidimas ir darbas papildoma vienas kitą ir darnai įsilieja vienas į kitą: daugelis žaidimų skatina tas vaiko fizines ir psichines pastangas, kurios reikalingos darbui; žaisdamas mažylis imituoja tikrovę ir patį darbą (pavyzdžiui, įvairias profesijas, buitines darbus ir kita);



žaidimo metu dažnai susidaro situacijos kurios perauga į darbą arba atvirkščiai ( pavyzdžiui, vaikas atlikdamas mamos vaidmenį ir “valydamas dulkes” įsivaizduojamuose namuose, sugalvoja, kad reikia nušluostyti dulkes ir nuo grupės palangių); žaisdamas vaikas palaipsniui įsisavina darbo pradmenis ir būtinybę.

Tačiau, vaiko žaidimas bei darbas turi du esminius skirtumus. Pirma, vaikas žaidžia, nes jam malonu. Žaisdamas vaikas nejaučia siekiamo tikslo. Žaidimas gali trukti ilgai arba kiekvieną akimirką pasibaigti. Žaidimo tikslas – pats žaidimo procesas. Vaikas dirba, nes nori kažką naudingo padaryti pats, išmėginti tai, ką daro suaugusieji, kažkam padėti. Kuo vaikas vyresnis, tuo jam svarbiau pasiekti tikslą.

Antra, žaidime dominuoja sąlygiškumas, vaizduotė. Vaikas viską daro “taip tyčia”. Žaidime daug laisvumo ir nepastovumo, tai – vaiko kūryba. Darbe sąlygiškumo mažai arba iš viso nėra, jame turėtų vyrauti darbo, bet ne kūrybos nuostatos. Vaikas turi siekti tikslumo, laikytis tam tikrų taisyklių ( pavyzdžiui, stalo serviravimo, lapų grėbimo ir panašiai). Darbe vaikas pageidauja ir tikrų darbo įrankių.

➤ **Žaidimas padeda psichiniam vaiko vystymuisi.** Būdamas pagrindine vaiko veikla, žaidimas skatina vaiko psichinį vystymąsi ir tuo pačiu vaizduotę, be kurios negalėtų vykti ir vaiko ugdymo/-si veikla. Gebėjimas sutiekti vieno daikto funkcijas kitam, neturinčiam šių funkcijų ( pavyzdžiui, medinė kaladėlė vaiko žaidime gali tapti mažina, muilo gabalėliu, pyragaičiu ir panašiai) ateityje perauga į gebėjimą suvokti simbolius, ženklus, schemas, modelius. Vaizduotė žaidime lavėja ir sumanant žaidimą, plėtojant jo turinį, atliekant vaidmenis. Vaizduotės dėka vaikas geba priimti žaidimo sąlyginumus (apversta kėdė – automobilis), veikti keliose situacijose ar keliuose vaidmenyse (“Dabar būsiu mama, o kai ji atseit išeis į grožio saloną, tada - draugė”). Visa tai nereiškia, kad vaikas nesuvokia ribų tarp įsivaizduojamo ir realaus. Jis žino tas ribas ir dėl to žaisdamas dažnai vartoja jau minėtus žodžius “taip tyčia”, “atseit”, “dabar čia bus” ir kitus.

### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Susiskirsčius grupėmis po 3-4 studentus, prisiminti pedagoginės veiklos praktiką. Kiekvienam vaiko bendravimo žaidime etapui rasti ir pateikti po vieną etapo požymius atitinkantį praktinį pavyzdį.
2. 6 metų mergaitė padeda auklėtojos padėjėjai padengti stalus pietums. Padengus du stalus, trečiojo mergaitė nusprendžia nedengti, nes jau nebenori to daryti. Kaip šioje situacijoje turėtų elgtis pedagogė?

3. 5 metų berniuko mama sunerimusi: žaisdamas vaikas dažnai vartoja netaisyklingą žodį “atseit”. Mama nežino, kaip turėtų reaguoti į “netaisyklingą” vaiko kalbą ir ką jai daryti. Ką šioje situacijoje patartumėte mamai?

## UGDOMASIS ŽAIDIMO VAIDMUO

Ikimokykliniame amžiuje žaidimas yra ta veiklos rūšis brandinanti vaiko asmenybę, turtinanti jo vidų. Žaisdamas vaikas atvaizduoja gyvenimo tikrovę ir sykiu, vaizduotės dėka, žaidime sukuria kažką naujo, savito. Taigi, žaidimo turinyje jis sujungia tikrą (ką mato, girdi, patiria) ir įsivaizduojamą (jau žinomam daiktui, reiškiniui suteikia naujų savybių). Prisiimdamas vienokį ar kitokį vaidmenį (mamos, tėčio, gydytojo, vairuotojo ir panašiai), vaikas ne tik nukopijuoja kito asmens pareigas ar profesiją, o tarsi įsikūnija į kitą asmenį, stengiasi pajusti bei atvaizduoti jo nuotaikas, jausmus, reakcijas. Taip vaikas „treniruojasi“, turtina savo asmenybę

Ne kiekvienas žaidimas ugdo geras savybes ir teigiamai veikia vaiką. Pavyzdžiui, dvi mergaitės žaidžia “Šeimą”. Viena jų imituoja švelnią ir rūpestingą mamą, kita – griežtą, piktą, nurodinėjančią. Lyginant žaidime mergaičių išbandomus jausmus ir bendravimo būdus, matomi akivaizdūs skirtumai, kurie skirtingai veikia vaikų charakterio formavimąsi, nuostatas, požiūrius. Pedagoginiais-psichologiniais tyrimais įrodyta, kad žaidimu galima išugdyti dorą, švelnų vaiką, tačiau žaidimas gali žadinti ir pyktį, agresiją. Žaidimu gali susiformuoti įvairiausių žmogaus savybės.

### Kontroliniai klausimai ir užduotys

1. Susiskirsčius grupėmis po 3-4 studentus, prisiminti pedagoginės veiklos praktiką. Auditorijai pristatyti po vieną teigiamą ir po vieną neigiamą ugdomąjį poveikį vaikui darantį žaidimą. Reflektuoti žodžiu: kaip turėtų elgtis pedagogas, pastebėjęs, kad vaiko žaidimas daro neigiamą ugdomąjį poveikį jam ir/ar kitiems vaikams.

## ŽAIDIMŲ KLASIFIKAVIMAS

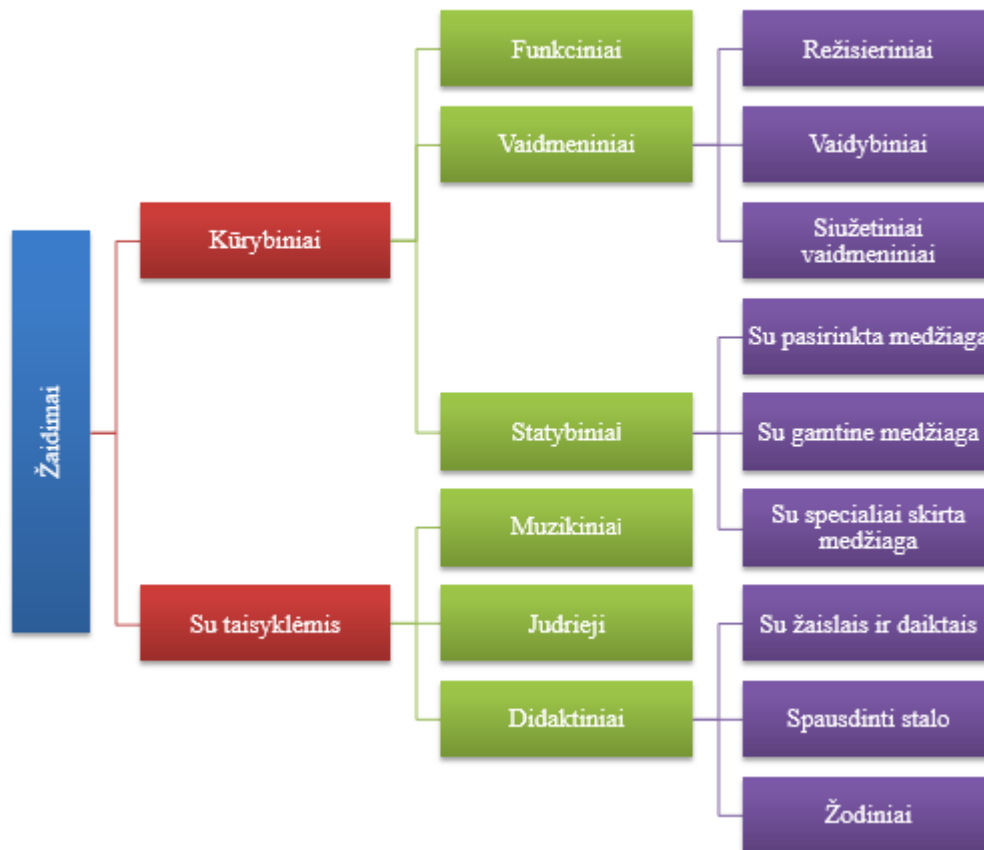
Klasifikuoti vaikų žaidimus aktualu, tačiau sudėtinga. Aktualumą sąlygoja žaidimo reikšmė vaikui, sudėtingumą – jų turinių ir pobūdžių įvairovė.

Pirmasis vaikų žaidimų klasifikaciją pateikė žymus vokiečių pedagogas Frydrichas Frėbelis (1782-1852), atskleidęs žaidimo ugdomąjį poveikį vaikui ( “... žaisdamas vaikas ugdomosi valią, pojūtį ir charakterį”) ir pagal šį kriterijų suskirstęs vaikų žaidimus į sensorinius (

lavinančius jausmus), protinius (lavinančius mąstymą, protinius gebėjimus) ir motorinius (lavinančius judesius).

Nors tai buvo itin pažangu ir nauja, šios klasifikacijos negalima laikyti tikslia - beveik visi žaidimai ugdo tiek fizines, tiek dvasines savybes, tiek ir protinius gebėjimus.

Dauguma dabarties pedagogų vaikų žaidimus skirsto pagal paties vaiko aktyvumą ir iniciatyvą žaidime. Žaidimai tradicinėje klasifikacijoje skiriami į dvi grupes: *kūrybinius* (kylančius paties vaiko iniciatyva) ir *žaidimus su taisyklėmis* (paskatintus suaugusiųjų, turinčius tam tikrus ugdomuosius tikslus). Autorės sudaryta vaikų žaidimų klasifikacija pristatoma 1. paveiksle:



1 pav. Žaidimų klasifikacija

Kaip matyti 1 paveiksle, vaikų žaidimai klasifikuojami į kūrybinius žaidimus ir žaidimus su taisyklėmis.

*Kūrybinių žaidimų grupei priklauso funkciniai, vaidmeniniai bei statybiniai žaidimai. Pagal vaiko atliekamus vaidmenis žaidime, vaidmeniniai žaidimai skirstomi į režisierinius,*

siužetinius-vaidmeninius, vaidybinius (kitais – draminius; inscenizacinius). Kūrybiniai statybiniai žaidimai pagal juose naudojamas priemones ir medžiagas skirstomi į žaidimus su gamtine medžiaga (smėlis, molis, sniegas, vanduo ir kita), žaidimus su pasirinkta medžiaga (kartoninės dėžės, baldai ir kita) bei žaidimus su specialiai šiai veiklai skirta medžiaga (kaladės, kitos statybinės priemonės).

*Žaidimų su taisyklėmis grupei priskiriami muzikiniai, judrieji ir didaktiniai žaidimai. Didaktiniai žaidimai klasifikuojami į žaidimus su pasirinktomis priemonėmis ar žaislais („Stebuklinga dėžutė“ su skirtingų spalvų kamšteliais), žodinius žaidimus ( žaidimo užduotis atliekama žodžiu) bei spausdintus- stalo. Spausdinti – stalo žaidimai esti keturių tipų: loto, domino, labirintai, dėlionės.*

Detali visų minimų žaidimų tipų analizė pristatoma kituose metodinio leidinio skyriuose.

#### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Susiskirsčius grupėmis po 4-6 studentus, internete rasti ir pristatyti auditorijai šiame metodiniame leidinyje nepaminėtas žaidimų klasifikacijas; išskirti jų sudarymo kriterijus. Žodžiu reflektuoti klasifikacijų panašumus ir skirtumus.

## **KŪRYBINIAI ŽAIDIMAI**

Kūrybiniai žaidimai – tai žaidimai, kurių veiksmus, turinį, vaidmenis, taisykles sukuria patys vaikai. Kūrybiniai žaidimai yra įvairių siužetų, turinių. Žaisdami šiuos žaidimus vaikai savo iniciatyva atlieka įvairius vaidmenis, naudoja įvairius žaislus, medžiagas, priemones.

Vaikų kūryba žaidime pasireiškia įvairiapusiškai: kuriant žaidimo temą, plėtojant turinį, sumanant ir pasirenkant vaidmenis, inscenizuojant pasakas, atkartojant animacinius filmus ir kita. Priklausomai nuo žaidimų turinių, naudojamų žaidimui priemonių ir vaiko atliekamų vaidmenų, kūrybiniai žaidimai skirstomi į tris grupes: *funkcinius; vaidmeninius ir statybinius.*

## FUNKCINIAI ŽAIDIMAI

Šie žaidimai prasideda 7-8 kūdikio gyvenimo savaitę ir tęsiasi maždaug iki pusantrų metų. Funkciniai žaidimai – tai pirmieji vaikų žaidimai, susiję su motorinių funkcijų lavėjimu. Tai – kūdikio žaidimai savo rankutėmis kojytėmis, vėliau – pirmais žaislais, daiktais. Funkciniai žaidimai dar nėra tikri žaidimai, tai – specifiniai vaiko veiksmai su priemonėmis, manipuliavimas daiktais dar nesuvokiant tikrosios jų prasmės (pavyzdžiui, kūdikis ima medinį šaukštą, keletą sykių pabeldžia juo į lovytės kraštą, išmeta jį ir laukia kol mama jį paduos vėl. Kūdikis atlieka veiksmus, bet tikrosios šios žaidimo priemonės paskirties jis nesupranta). Tik vėliau, lavėjant vaiko sensomotorikai, plečiantis suvokimui, vaikas pereina į tikrą žaidimų stadiją.

Kai kurių specifinių veiksmų kūdikis išmoksta pats (pavyzdžiui, netyčia palietęs varpelį, išgirsta jo garsą ir sužino apie jo galimybę skambėti; paėmęs gumini žaislą išgirsta pypsėjimą; atsitiktinai užliūdęs kamuolį – sužino, kad jis juda). Pažinęs daiktų savybes, kūdikis vis kartoja išmokus veiksmus ir tai jam sukelia teigiamas emocijas (jis čiauška, juokiasi, mojuoja rankytėmis).

Kitų funkcinį žaidimų mažylį išmoko suaugusieji: emocionaliai bendraudami su juo, sistemingai mokydami specialių veiksmų su daiktais ir žaislais, palaipsniui sunkindami užduotis, keisdami žaidimo priemones. Mokydamas vaiką žaisti funkcinis žaidimus (sudėti sagas į dėžutę, sumauti piramidės žiedus, paridenti kamuolį, pamyluoti žaisliuką, kasti kastuvėliu ir taip toliau), suaugęs rengia vaiką perėjimui į kitą žaidimų etapą. Nors manipuliuojamas daiktais vaikas daro tai nesąmoningai, vis dėlto, atlikdamas šiuos veiksmus vaikas lygina, jungia, rodo savo nuovokumą. Taip funkciniai žaidimai lavina vaiko atmintį, dėmesį, mąstymą, supažindina jį su aplinka ir aplinkos daiktų savybėmis.

### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Susiskirsčius grupėmis po 3-4 studentus, internete studijuojant mokslinius straipsnius, susisteminti ir pristatyti auditorijai teiginius apie funkcinį žaidimų raidą. Parengti bendrą Jūsų grupės „Atmintinę tėvams“ : „Funkciniai vaikų žaidimai“.

## VAIDMENINIAI ŽAIDIMAI

Vaidmeniniai žaidimai - žaidimai, kuriuose vaikas imasi tam tikro vaidmens. Vaidmeniniai žaidimai, priklausomai nuo vaiko pozicijos žaidime, skirstomi į režisierinius, siužetinius - vaidmeninius ir vaidybinius (draminius, inscenizacinius).

## REŽISIERINIAI ŽAIDIMAI

Tai pirmieji vaikų žaidimai, prasidedantys tada, kai vaikas nuo žaidimo su atskiru daiktu pereina prie žaidimo pagal tam tikrą sumanymą. Vaikas tampa „režisieriumi“ – kuria temą žaidimui, pasirenka veikėjus, tačiau sau jokio vaidmens žaidime nepriskiria. Režisierinių žaidimų turinys – tai įvykio ar situacijos atkartojimas panaudojant žaislą/-us ir komentavimas: „Gyvena žirafa zoologijos sode. Valgo lapelius. Dabar pavalgė ir eina miegoti. Dabar vėl išlindo iš savo narvo (...)“. (Matas, 3 metai).

Svarbi šių žaidimų ypatybė, ta, jog vaiko žaidimo partneriai – negyvi daiktai (žaislai), todėl režisieriniuose žaidimuose vaikas realizuoja tik savo sumanymą – jam nereikia derintis prie kitų veikėjų norų, pretenzijų, interesų. Toks žaidimas yra paprastesnis, lengvesnis mažyliui, jam dar nereikia bendravimo įgūdžių. Tai – tarsi repeticija žaidimui su kitais vaikais.

Vaikui augant, didėja poreikis bendrauti, gimsta bendri režisieriniai žaidimai. Drauge ima žaisti 2-3 vaikai, kurie jau derina savo sumanymus, pasirenka reikiamus žaislus ir kiekvienas „įgarsina“ savo žaisliuko vaidmenį. Toks žaidimas jau turi kito tipo – siužetinio-vaidmeninio žaidimo elementų ir sąlygoja jo atsiradimą.

Ankstesnėje pedagoginėje-psichologinėje literatūroje režisieriniai žaidimai nebuvo išskiriami kaip atskira vaidmeninių žaidimų grupė, o minimi tik kaip pirmoji siužetinių – vaidmeninių žaidimų pakopa, įžanga, dalis. Dabarties pedagogikoje režisieriniai žaidimai suprantami kaip atskiras žaidimo tipas, nes atsiradus siužetiniam–vaidmeniniam žaidimui, režisieriniai žaidimai neišnyksta: jie papildo, keičia vienas kitą, tai yra ikimokykliniais metais išlieka abi šios žaidimų rūšys.

### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Susiskirsčius grupėmis po 3-4 studentus, prisiminti pedagoginę praktiką. Praktiniais pavyzdžiais iliustruoti teorinį teiginį: „atsiradus siužetiniam–vaidmeniniam žaidimui, režisieriniai žaidimai

neišnyksta: jie papildo, keičia vienas kitą, tai yra ikimokykliniais metais išlieka abi šios žaidimų rūšys“.

2. Kokia režisierinių žaidimų reikšmė vaikui?

## SIUŽETINIAI-VAIDMENINIAI ŽAIDIMAI

Visą vaikystę siužetinis-vaidmeninis žaidimas yra pagrindinė ir charakteringiausia vaiko veikla. Siužetinio - vaidmeninio žaidimo pagrindas - atvaizduojama patirta, išgyventa arba išgalvota situacija, kurioje vaikas pats atlieka vaidmenį (pavyzdžiui, mamos, mokytojo, gydytoja ir taip toliau). Vienas pagrindinių siužetinio - vaidmeninio žaidimų požymių – vaiko savarankiškumas: vaikas pats sprendžia kokia bus žaidimo tema, kas ir kaip atliks vaidmenis, kur žais ir panašiai. Šiame žaidime nėra nieko neįmanomo vaikui: galima skristi lėktuvu (atsisėdus ant kėdės), lazdele lyg skalpeliu atlikti sudėtingą chirurginę operaciją. Taigi, žaidimo laisvė ir vaiko fantazija, suteikia jam galimybę išbandyti save situacijose, kurios realiame gyvenime dar ilgai bus nepasiekiamos. Žaisdami šio tipo žaidimus vaikai savo noru renkasi žaidimo partnerius, patys kuria žaidimo taisykles, drausmina vieni kitus, jei kas nesilaiko taisyklių, sprendžia tarpusavio konfliktus, tai yra, mokosi įvairiausių bendravimo subtilių. Žaisdamas vaikas susidaro savo požiūrį, savo nuomonę apie žaidžiamą situaciją, jis mąsto, išbando jėgas ir savarankiškai priima sprendimus.

*Siužetinio – vaidmeninio žaidimo struktūra.* Visi siužetiniai – vaidmeniniai žaidimai turi tris pagrindinius komponentus:

- siužetą;
- turinį;
- vaidmenis.

*Siužetas* – tai realybės sfera, kurią atvaizduoja vaikas (apie ką žaidžiama). Siužetas realizuojamas atitinkamais žaidimo veiksmais: vairuoja automobilį, gamina valgį, moko vaikus. Vaikų žaidimų siužetai įvairūs. Jie klasifikuojami į *buitinius* ( atspindinčius kasdieninę buitį, namų aplinką, pavyzdžiui, šeima, namai ir kita), *gamybinius* (atspindinčius profesijas, pavyzdžiui, ligoninė, mokykla, kirpykla ir kita) ir *visuomeninius* (atspindinčius visuomenės šventes ir kitus renginius, pavyzdžiui „Kauno dienos“, darželio gimtadienis ir panašiai).

Vaikų žaidimų siužetai kinta priklausomai nuo istorinio laikotarpio, ekonominių, kultūrinių, geografinių sąlygų ( pavyzdžiui, Klaipėdoje gyvenantys berniukai žymiai dažniau imituos jūrininkų darbą nei berniukai gyvenantys Vilniuje). Tačiau yra ir pastovūs, iš kartos į

kartą perduodami žaidimų siužetai, tai – šeima, mokykla, ligoninė. Šie siužetai skiriasi tik savo turiniu, kaip skiriasi ir pats gyvenimas.

*Turinys* – tai konkretūs įvykiai, suaugusiųjų tarpusavio santykiai, kuriuos atvaizduoja vaikas (kas konkrečiai vaizduojama).

Žaidimų turinys kinta priklausomai nuo vaiko patirties ir suvokimo. Kaip antai, jaunesni vaikai, vaizduodami gydytoją, daug kartų kartoja tuos pačius veiksmus ( pavyzdžiui leidžia vaistus). Vyresni – jau matuoja temperatūrą, žiūri gerklę, rašo vaistų receptą. Dar vėliau, sumanę žaisti gydytojais, vaikai jau tariasi, kokios specializacijos medikais jie taps – chirurgais, pediatrais ar odontologais? Žaidimo turinys atskleidžia kiek giliai vaikas jau suvokia suaugusiųjų gyvenimo aspektus, tai yra, ar vaiko pasaulio pažinimas dar tik paviršutiniškas, siejamas su tam tikrų veiksmų atlikimu ( gydytojas leidžia vaistus), ar jis jau žvelgia giliau - į suaugusiųjų tarpusavio santykius, jausmus ( gydytojas ir ligonis).

*Vaidmuo* – tai vaiko pozicija žaidime, kai vaikas susitapatina su tam tikru žaidimo siužeto veikėju. Visi atliekami vaidmenys turi atitinkamas elgesio taisykles, perimtas iš suaugusiųjų gyvenimo ir tarpusavio santykių. Vaiko paklusnumas šioms vaidmens taisyklėms yra vienas iš svarbiausių siužetinio – vaidmeninių žaidimo elementų: jei vaidmens atlikėjas nusižengia šioms vaidmens taisyklėms, jis išgirsta kitų žaidimo dalyvių priekaištus: „Negalima ginčytis su kapitonu!“, „Negalima pab4gti nuo auklėtojos, taip nebūna!“. Taigi, vaidmuo ikimokyklinukui yra tinkamo elgesio pavyzdys.

Vaidmuo vaiko žaidime pradeda ryškėti apie trečiuosius gyvenimo metus, kai vaikas jau bando atsiskirti nuo suaugusiojo ir žaisti, elgtis savarankiškai, bet taip kaip suaugusieji. Pirmos vaidmens apraiškos išryškėja režisieriniuose žaidimuose ( pavyzdžiui, lėlės „migdymas“ dar neprisiimant „mamos“ vaidmens). Vėliau vaikas ima atkartoti eilę suaugusiojo buitinių veiksmų (skalbia, verda, lygina ir kita). Galiausiai išryškėja tam tikra rolė, susijusi su atliekamais veiksmais: aš – mama, aš – mokytoja, aš – meistras. Apie ketvirtuosius-penktuosius metus vaidmuo tampa žaidimo motyvu, tai yra, vaikas nori ne šiais sau žaisti su daiktais, o įgyvendinti vieną ar kitą vaidmenį. Šiame amžiuje vaiko žaidimo esmė tampa žmonių tarpusavio santykiai. Vaikas pradeda atvaizduoti artimiausius, suprantamiausius jam žmonių vaidmenis.

Penktaisiais – šeštaisiais metais žaidimuose ima dominuoti keli veikėjai: atsiranda vaidmeniniai dialogai, atskleidžiantys veikėjų tarpusavio bendravimą, santykius. Vaikai jau turi susidariusius požiūrius į tam tikrus vaidmenis, kaip antai, vaikas jau nebenori vaidinti jam nepatinkančios auklėtojos, nieko nežinančios mažos sesutės ar šuniuko. Jis sutinka žaisti tik tuomet, jei bus fizinio lavinimo pedagogu.



### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Susiskirstyti į dvi grupes. „Tapti“ tėvais ( 1 grupė) ir pedagogais (2 grupė). Diskutuoti, kaip skatinti, palaikyti siužetinius-vaidmeninius vaikų žaidimus ikimokyklinio ugdymo įstaigoje ir namuose. Parengti ir auditorijai pristatyti rekomendacijas pedagogams/ tėvams : „Pedagoginės sąlygos siužetiniams-vaidmeniniams vaikų žaidimams“.
2. Užrašyti: režisierinio ir siužetinio-vaidmeninio žaidimo panašumus ir skirtumus.

## **VAIDYBINIAI (INSCENIZACINIAI, DRAMINIAI) ŽAIDIMAI**

Vaidybiniai ( kitaip inscenizaciniai arba draminiai) žaidimai – kūrybiniai vaikų žaidimai pagal literatūrinių kūrinių (pasakų, apsakymų, o taip pat animacinių filmų, inscenizacijų) siužetus. Literatūrinio kūrinio veikėjai tampa žaidimų veikėjais, o jų nuotyčiai, papildyti vaikų fantazijomis – žaidimo siužetu. Taigi, vaidybinių žaidimų specifiškumas glūdi tame, kad šie žaidimai turi jau žinomą siužetą; vaikų veiklą žaidime lemia kūrinio tekstas.

*Kūryba vaidybiniuose žaidimuose.* Vaidybiniai žaidimai turi ypatingą reikšmę vaikų kūrybiškumo lavinimui, nes:

- kūrinio tekstas yra tik atspirties taškas vaikams. Žaisdami vaikai jam suteikia naujų atspalvių, įveda naujus veikėjus, pakreipia siužetą, pakeičia pabaigą. Vaikų kūrybiškumas lavėja ir atliekant kūrinio personažo vaidmenį: kad teisingai jį atlikti, vaikas turi suprasti, koks tai personažas (teigiamas, neigiamas, mėgiamas kitų ar atstumiamas, pasitikintis savimi ar baikštus...); kodėl šis personažas elgiasi vienaip ar kitaip; kokie jo jausmai ( sutrikęs, piktas, linksmas, pakylėtas, nusivylęs...); kodėl jis taip jaučiasi ir kita.

Žaidimai pagal literatūrinių kūrinių siužetus itin reikšmingi dabarties vaikams. Nuo kūdikystės susiduriantys su audiovizualinėmis priemonėmis (žaislai, televizija, internetas ir kita) vaikai pripranta prie supaprastinto meninių kūrinių suvokimo – vaikui pateikiamas jau suformuotas įvaizdis ( pagaminta priemonė, nupieštas veikėjas, jo veiksmai ir net jausmai). Vaikui nereikia jokių kūrybinių pastangų. Vaidybiniai žaidimai padeda vaikui ne tik pajusti literatūrinių kūrinių grožį, suprasti meninį žodį, pratina vaiką prie knygų, tačiau ir lavina vaiko saviraišką (atliekant tam tikrą vaidmenį turi atlikti tam tikro personažo judesius, mimikas, gestus), vaizduotę, skatina išgirsti ir atkartoti intonacijas, suprasti kūrinio moralę. Šie žaidimai apibūdinami ir kaip meninė vaiko veikla – vaiko dramos dalis. Inscenizaciniai žaidimas prasideda vaiko prisilietimas prie meno. Šiuose

žaidimuose vystosi įvairiapusiai vaikų meniniai gebėjimai: muzikiniai, sceniniai, oratoriniai, dailės. Vaikai pradeda suprasti, kad menas dovanoja grožį, gėrį, teigiamas emocijas.

*Vaidybinių ir siužetinių-vaidmeninių žaidimų ryšys.* Inscenizaciniams vaikų žaidimas reikalingi žiūrovai, todėl šie žaidimai dažnai susijungia su siužetiniais – vaidmeniniais žaidimais, kurių siužetai – teatras, kinas, spektaklis ir panašiai. Toks žaidimų „susiliejimas“ padeda vaikui pažinti teatro, kino ypatumus, išsiaiškinti elgesio stebint renginius taisykles. Tokiuose žaidimuose dalyvauja didesnė grupė vaikų, tad juose lavėja vaikų bendravimo įgūdžiai, kiekvienas vaikas gali išreikšti save ir būti aktyvus.

*Vaidybinių žaidimų rūšys.* Inscenizaciniai žaidimai į atskiras grupes skirstomi pagal žaidime naudojamas priemones ir vaiko poziciją žaidime. Tai:

- žaidimai, kuriuose aktoriai – patys vaikai;
- žaidimai, kuriuose vaikai – režisieriai (literatūrinio kūrinio inscenizacijai pasirenka žaislus);
- žaidimai su konkrečiai šiai veiklai skirtomis priemonėmis: pirštinių lėlėmis, marionetėmis, pirštinių lėlėmis, flanelografais ir taip toliau.

Vaidybiniai žaidimai su marionetėmis, pirštinių lėlėmis yra sudėtingesni vaikams. Tiksliai atlikti veikėjų veiksmus, perduoti emocijas šių priemonių pagalba, dažniausiai pavyksta tik 5-6 metų amžiaus vaikams. Tačiau tai nereiškia, kad mažylių nereikia skatinti žaisti su specialiomis teatrinėmis lėlėmis - tik bandydami, tyrinėdami vaikai įgyja naujų įspūdžių, žinių, gebėjimų.

*Kaip teisingai skatinti vaikų inscenizacijas.* Pirmas žingsnis skatinant vaikus inscenizuoti – tai padėti vaikui pamilti knygas, jas vartyti, jomis džiaugtis, jas saugoti, jų klausytis, o vėliau – išmokti skaityti pačiam. Vaikų norėjimui inscenizuoti labai svarbu ir tinkamų kūrinių parinkimas: tik tuomet, kai vaikui kūrinys bus įdomus (atitiks jo patirtį, interesus, pomėgius) jis norės dar ir dar jo klausytis, detaliai atsiminti visą jo seką, pažinti veikėjus ir mintinai atkartoti veikėjų žodžius – be jokių vaiko pastangų ar tikslingo mokymosi. Taip, palaipsniui, vaiko pamėgtas ir gerai pažįstamas kūrinio tekstas taps kažkiek pakoreguotu, sutrumpintu arba pratęstu vaiko žaidimo siužetu, o pamilti kūrinio personažai atgis ir naujuose žaidimų siužetuose.

A. Kozlova, T. A. Kulikova (2000), teigia, kad vaidybinių žaidimų inspiravimo, sužadavimo esmė – tinkamas kūrinio parinkimas ir tikslingas jo analizavimas bei pateikia pedagogams vaikų inscenizacijų skatinimo žingsnius:

- pasirinkti vaikams tinkantį ir patinkantį kūrinį. Bent keletą sykių jį skaityti/ seksti/deklamuoti vaikams.
- Kalbėtis apie kūrinio turinį. Drauge padalinti tekstą į pagrindines dalis, išskiriant esminius siužeto įvykius, veiksmus, nuo kurių priklauso veikėjų elgesys.
- Kiekvieną svarbią kūrinio dalį ne tik analizuoti žodžiu, tačiau aptarus „užtvirtinti“ statinio, žaislo pagalba. Kaip antai: gyveno trys broliai. Du protingi, o vienas, – žiopiukas – vaikai stato tris kaladėlės, dvi žalios ir vieną geltonos spalvos.
- Pagrindines kūrinio dalis atvaizduoti popieriaus lape. Lapą siūloma dalinti į tiek dalių, kiek įvykių kūrinyje. Kiekvieną įvykį iliustruoti atitinkamais piešinėliais, simboliais, spalvomis.
- Inscenizuoti atskiras kūrinio dalis. Šiame etape jau nepakanka atsiminti turinio įvykių seką. Inscenizacijai reikia pagalvoti apie kiekvieną veikėją, jo veiksmus, net charakterį, mimikas: kaip tykoja vilkas? Kaip kalba gudruolė lapė? Kaip parodyti, kad ožkelė labai išsigandusi, o katytė išdykusi? Ruošiantis inscenizacijoms pasigaminti reikiamas priemonės, personažų kostiumus. Inscenizacijų metu kiekvienam išbandyti visus norimus vaidmenis ir įgyvendinti juos taip, kaip vaikui (ne suaugusiajam) atrodo tinkama.
- Puikiai atsimenant ir įgyvendinus visas kūrinio dalis, apjungti ir drauge atlikti visą kūrinį: nutarti, kas kokį vaidmenį inscenizuos, pagalvoti, ko dar trūksta vaidinimui, numatyti inscenizacijos laiką, vietą, o taip pat, pasvarstyti apie būsimus jos žiūrovus: kodėl jų reikia ir kas jais galėtų būti.
- Spektaklis negali būti repetuojamas ir, juolab, režisuojamas suaugusiojo. Jo „premjera“ - sutartą dieną, numatytai auditorijai. Tik toks renginys taps smagia švente, jaudinančia staigmena tiek vaikams, tiek tėvams, tiek pedagogams.

### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Susiskirstyti į dvi grupes. „Tapti“ tėvais (1 grupė) ir pedagogais (2 grupė). Išanalizuoti situaciją, diskutuoti ir pateikti savo siūlymus kaip keisti aprašytą padėtį.

*Situacija.* Daugelyje ikimokyklinio ugdymo įstaigų šventinės vaikų inscenizacijos yra traktuojamos kaip viena iš pedagogų atsiskaitymo už veiklos rezultatus tėvams, administracijai formų, tad nenuostabu, kad šiems renginiams pedagogai ruošiasi itin kruopščiai: repetacijos vyksta ilgą laiką

tarpą, iš esmės kinta grupės dienvartė, daug dėmesio ir pedagogų laiko skiriama estetiškos aplinkos ir priemonių vaidinimui kūrimui ir panašiai. Veikėjų įvaizdžio kūrimas (pirkimas) dažnai įgauna konkurencinį atspalvį ir tarp tėvų: kurio vaiko kostiumas bus gražesnis, „skoningesnis“, brangesnis ir panašiai. Vaikai nelaukia šventinio laikotarpio: jie nenori mokytis eilėraščių grupėje ir dar kartoti jų namuose, labai pasiilgsta lauko, žaidimų. O dekoracijos, kostiumai vaikams ne visada patinka: kažkokios neryškios, net ne visada suprantamos... tik auklėtojos sako, kad taip ugdomas vaikų estetinis skonis...

## **STATYBINIAI ŽAIDIMAI**

Statybiniai žaidimai – tai tokie žaidimai, kuriuose realią aplinką vaikas perteikia pasitelkdamas įvairią statybinę medžiagą: specialiai sukurtą vaikų žaidimams ( kaladėlės, konstruktoriai ir kita ); pasirinktą žaidimams (lentelės, dėžutės, indeliai ir kita); gamtinę ( sniegas, smėlis, vanduo, akmenys, molis ir kita).

žaisti statybinius žaidimus vaikas turi išmokti. Susipažinęs su statybinėmis detalėmis, be išankstinio tikslo, mažylis jas stato, tyrinėja, deda vieną greta kitos ar vieną ant kitos. Kiek vėliau, vaikai savo statinius pavadina, o patirčiai gilėjant - jau stato pagal išankstinį sumanymą.

Statybinių žaidimai turi dvejopą ugdomąjį poveikį vaikui: statybinių žaidimų metu lavėja ne tik vaiko mąstymas, konstrukciniai gebėjimai, tačiau ir atmintis, vaizduotė, be kurių konstruoti neįmanoma.

Statybiniai žaidimai glaudžiai siejasi su kitais žaidimų tipais. Statybiniai žaidimai gali „kilti“ iš kitos žaidimų rūšies (1 pavyzdys: režisierinio žaidimo metu prireikia kėdės lėlei ir „statybos“ tęsiamos toliau, pamiršus ankstesnį žaidimą).

„Peraugti“ į kitą žaidimą (2 pavyzdys: bestatydamas garažą berniukas sumano žaisti vairuotoju).

„Įsilieti“ į kitą žaidimą (3 pavyzdys: režisierinio žaidimo metu prireikia kėdės lėlei, kėdė pastatoma ir su lėle žaidžiama toliau).

„Kilęs“ iš kitos žaidimo rūšies (1 pavyzdys) statybinis žaidimas, dažniausiai, ima dominuoti. Klasifikuojant žaidimus 1 pavyzdyje pateiktas žaidimas vertinamas kaip statybinis.

„Peraugęs“ į kitą žaidimo rūšį, statybinis žaidimas nutrūksta ir klasifikuojant žaidimus vertinamas kaip siužetinis-vaidmeninis (2 pavyzdys).

„Įsiliejęs“ į kitą žaidimo rūšį (3 pavyzdys) statybinis žaidimas tik papildo kitą žaidimo rūšį. Klasifikuojant žaidimus 3 pavyzdyje pateiktas žaidimas vertinamas kaip režisierinis žaidimas į kurį buvo „įsiliejęs“ statybinis žaidimas.

Statybiniuose žaidimuose, kurdami siužetus vaikai neatlieka vaidmenų. Jei vaikui statant atsiranda vaidmuo, žaidimas jau tampa ne statybinis, bet vienu iš vaidmeninių žaidimų tipų.

### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Porose diskutuoti, koks suaugusiojo vaidmuo statybiniuose vaikų žaidimuose? Nuomonę pagrįsti praktiniais pavyzdžiais.

## **ŽAIDIMAI SU TAISYKLĖMIS**

Žaidimai su taisyklėmis - tai žaidimai skirti vaiko ugdymui/-si, turintys iš anksto numatytą, liaudies ar mokslinės pedagogikos parengtą turinį, užduotis, taisykles, kurių reikia laikytis. Kūrybiniuose žaidimuose vaikai patys keičia, plėtoja siužetus, o žaidimuose su taisyklėmis – kūrybos mažai: vaikai turi atlikti užduotis laikantis numatytų taisyklių.

Pagal užduočių tipus žaidimai su taisyklėmis skirstomi į:

- muzikinius;
- judriuosius;
- didaktinius.

*Muzikinių žaidimų* pagrindą sudaro muzika, dainos. Jie skirti lavinti muzikinę klausą, muzikinę atmintį.

*Judrieji žaidimai* į atskiras grupes klasifikuojami pagal judėjimo aktyvumą (mažo, vidutinio, didelio) ir žaidime naudojamas priemonės (kamuoliai, šokdynės, kėgliai ir panašiai). Judrieji žaidimai gali turėti ir siužetus („Katė ir pelė“, „Vilkas griovyje“ ir kita). *Šie žaidimai vadinami judriaisiais – siužetiniais*. Judrieji žaidimai ugdo vikrumą, ištvermę, valią, savitvardą, lavina fiziškai.

*Didaktiniai žaidimai* – bene didžiausia žaidimų su taisyklėmis grupė. Didaktinis žaidimas – tai patraukli vaikams veiklos forma, jungianti žaidimo ir mokymo/-si elementus. Mokomoji užduotis didaktiniuose žaidimuose vaikui neatskleidžiama tiesiogiai – ji realizuojama žaidybiniais veiksmais, laikantis žaidimo taisyklių. Mokomąją užduotimi vadovaujasi suaugusieji, kuriantys žaidimą, o vaikui ji nėra nei svarbi, nei žinoma.

Didaktiniai žaidimai skirstomi pagal ugdomąją sritį arba tematiką (pavyzdžiui, matematiniai, kalbiniai, pažinimo ir panašiai) ir pagal žaidime naudojamas didaktines priemones (pavyzdžiui, spausdinti – stalo, žodiniai, su pasirinktomis priemonėmis ir kita).

### ***Didaktinių žaidimų rūšys.***

*Didaktiniai žaidimai su pasirinktomis priemonėmis* – tai žaidimai, kuriuos, atsižvelgiant į vaiko poreikius, pomėgius, gebėjimus ir kita, gali kurti kiekvienas suaugęs. Būtent dėlto, šie žaidimai yra labai skirtingų temų, juose gali būti naudojamos įvairiausios priemonės (aplinkos daiktai, gamtinė medžiaga ir panašiai) bei realizuojama daugybė įvairiausio pobūdžio uždavinių (lavinti kūrybiškumą, ugdyti matematinius gebėjimus, pastebėti skirtingas paviršių faktūras, saugoti gamtą ir taip toliau).

*Spausdinti-stalo žaidimai* – skirtingi turiniu, uždavimais, apipavidalinimu, šie žaidimai padeda plėtoti vaikų suvokimą apie juos supantį pasaulį, sisteminti žinias, lavinti mąstymą. Spausdinti-stalo žaidimai yra keturių rūšių:

- „Loto“ - žaidimai, kuriuose ant didelio paveikslėlio vaikas turi rasti ir uždėti atitinkamus mažesnius paveikslėlius.
- „Domino“ – žaidimai, kuriuose atitinkamos paveikslėlių poros sudaromos pagal „ėjimų“ žaidime eilę.
- „Labirintai“ – žaidimai, kuriuose naudojamas žaidimo laukas (lenta), loštumai, kauliukas. Keliaudami žaidimo lauku, paeiliui risdami kauliuką ir perkeldami loštumus, vaikai skatinami orientuotis erdvėje, numatyti veiksmų pasekmes.
- „Dėlionės“ – šių žaidimų principas – paveikslėlio padalijimas į keletą, keliolika, keliasdešimt dalių, iš kurių reikia sudėti visumą. Šiai žaidimų grupei priskiriamos ir „Mozaikos“.

*Žodiniai didaktiniai žaidimai* skirtini tuo, kad jų mokomoji užduotis realizuojama mąstymu (tai yra, vaikas uždavimą atlieka mąstydamas, įsivaizduodamas, be papildomų vaizdinių priemonių). Dėl šio skirtinumo žodiniai didaktiniai žaidimai nerekomenduotini ankstyvojo amžiaus vaikams, tačiau mėgiami ir svarbūs vyresniesiems. Žodiniai didaktiniai žaidimai lavina kalbinius įgūdžius, girdimąją atmintį, vaizduotę, mąstymą, humoro suvokimą, reakciją – itin svarbius mokymosi mokykloje gebėjimus.

### ***Didaktinio žaidimo struktūra.***

Visų rūšių didaktinius žaidimus sudaro trys esminiai komponentai: mokomoji užduotis, žaidimo veiksmai, žaidimo taisyklės.

*Mokomoji užduotis* – suaugusiojo tikslas, skatinantis įvairiapusių vaikų gebėjimų lavėjimą. Mokomosios užduotys gali būti labai įvairios – jas kuria ir jomis vadovaujasi suaugusieji atsižvelgdami į skirtingus vaikų norus, pomėgius, polinkius, žinias, patirtis.

*Žaidimo veiksmai* – aktyvi vaikų veikla žaidžiant. Žaidimo veiksmai yra pagrindinis didaktinio žaidimo elementas, be kurio žaidimas nustoja būti žaidimu.

*Taisyklės* - instrukcija, ką ir kaip turi atlikti žaidimo dalyviai. Žaidimo taisyklių būtina laikytis.

Svarbu atsiminti, kad prieš siūlant vaikams didaktinį žaidimą, suaugęs turi išanalizuoti jo struktūrą, susipažinti su taisyklėmis, įvertinti, ar žaidimas atitinka vaiko/-ų amžių, patirtį, polinkius ir kita. Kaip žaisti didaktinį žaidimą – vaikui aiškinama, tačiau vaiko supažindinimas su žaidimu ir noro žaisti sužadindimas turi būti trumpas, ekspresyvus, aiškus. Ilgas ir nuobodus „įvadas“, be vaiko smalsumo žaidimu sužadindimo, be „užnorinimo“ vaikams pabosta dar nepradėjus žaisti.

Esminė sąlyga bet kurios rūšies žaidimui – emociingumas ir žaismė. Nors didaktinio žaidimo dalyviams būtina laikytis taisyklių, tai nereiškia, kad vaikai turi sėdėti ramiai, žaisti tyliai, nereikšti emocijų – kiekvienas didaktinis žaidimas turi skatinti tik teigiamas vaikų emocijas, žadinti vaikų norą patiems organizuoti, kurti žaidimus, žaisti sąžiningai laikantis taisyklių ir sąžiningai laimėti.

### **Kontroliniai klausimai ir užduotys**

1. Dirbant porose įvertinti pedagogo inspiruotas ir organizuotas ugdomasias vaikų veiklas ikimokyklinio ugdymo grupėse. Ką, turėtų daryti pedagogai, kad vaikų ugdomosios veiklos taptų didaktiniais žaidimais?

## LITERATŪRA

1. Brėdikytė, M., Brandišauskienė, A. (2014). *Mįslingas vaikų žaidimas*. [interaktyvus], [žiūrėta 2015- 10- 24] Prieiga per internetą: <http://www.bernardinai.lt/straipsnis/2014-01-26-m-bredikyte-a-brandisaukiene-mislingas-vaiku-zaidimas/113074>
2. Gerčienė – Leonienė, A., Ragauskienė, I., Baltakienė, J. (2011). *Ikimokyklinukų kompetencijų ugdymas*. [interaktyvus], [žiūrėta 2015-10-24]. Prieiga per internetą: <http://www.ikimokyklinis.lt/index.php/straipsniai/bendri-straipsniai/ikimokyklinuku-kompetenciju-ugdymas/11119>
3. Grinevičienė, N. (2002). *Vaikystės žaidimai*. Kaunas: Šviesa.
4. Juodaitytė, A., Malinauskienė, D., & Šiaučiulienė, R. (2015). Žaidimas kaip vaiko kūrybos ir gyvenimo filosofija. *Pedagogika*, 18(2). [interaktyvus], [žiūrėta: 2015-12-26]. Prieiga duomenų bazėje: <http://pedagogika.leu.lt/index.php/Pedagogika/article/view/201>
5. Kochanskienė, A., Sadauskienė, R. (2011). *Kvalifikacijos tobulinimo nacionalinio lygmens programa ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo programos įgyvendinančių institucijų auklėtojams ir pedagogams: į vaiką orientuoto ugdymo (si) praktinio realizavimo kompetencijų tobulinimas*. Kaunas: Lietuvis
6. Kochanskienė, A., Sadauskienė, R., Grinevičiūtė, L. (2014) *Tėvų ir pedagogų požiūris į pažintinės kompetencijos ugdymą/-si priešmokyklinio amžiaus grupėje*. [interaktyvus], [žiūrėta 2015-12-15] Prieiga duomenų bazėje [https://www.researchgate.net/profile/Evanthia\\_Synodi/publication/277372040\\_playfulness/links/5569bed708aeccd77739fb11.pdf#page=64](https://www.researchgate.net/profile/Evanthia_Synodi/publication/277372040_playfulness/links/5569bed708aeccd77739fb11.pdf#page=64)
7. Kozlova, S., A., Kulikova T.,A. (2000) *Ikimokyklinė pedagogika*. Maskva: Academia
8. Marsh, J. *Vaikystė, kultūra ir kūrybiškumas: literatūros apžvalga*. [interaktyvus], [žiūrėta 2015-11-20]. Prieiga duomenų bazėje: <http://www.kurybinespartnerystes.lt/admin/spaw2/uploads/files/kp/6.%20CCE.%20J.%20March.%20Vaikyst%C4%97,%20kultura%20ir%20kurybiskumas.pdf>
9. Rodaris D. (2001). *Fantazijos gramatika*. Kaunas: Šviesa.
10. Wood, W. (2011). *Children's play and its place in education: with an appendix on the Montessori method*. London.



# *Žaidimų teorija : samprata, reikšmė, vaikų žaidimų klasifikacija*

*Asta Jakimavičienė, 2017*

# *Kas yra žaidimas?*



# *Žaidimo samprata*

- *Skirtingi autoriai pateikia skirtingas žaidimo sampratas (Grinevičienė, 2002; Staerfeldt, Mathiasen, 1999; Szarkowicz, 2010 ir kiti ).*
  - žaidimas – tai vaizdingas gyvenimo atspindys.*
  - Žaidimas – tai priemonė iš kartos į kartą perduoti sukauptą žmonijos patirtį.*
  - Žaidimas – tai veikla prasidedanti vaikystėje ir lydinti žmogų visą gyvenimą.*
  - Žaidimas- tai vaiko gyvenimo būdas, esminė veikla pagrindinis jo ugdymo/-si metodas.*

# *Žaidimo reikšmė (1)*

1. *Žaidimu įgyvendinami esminiai vaiko poreikiai : savarankiškumas ( gali atlikti tai, kas realybėje dar neįveikiama).*

*Judėjimas ( vaikas aktyvus visų žaidimų metu; vystosi motorika).*

*Bendravimas ( tariasi, derasi, nusileidžia, dalijasi, ieško bendrų sprendimų, kuria bendrus žaidimų turinius ir t.t., ko realybėje, regis, dar nėra įgyta).*

## Žaidimo reikšmė (2)

### *Bendravimo žaidime raida (etapai) :*

- *neorganizuoto elgesio etapas (nesugebėjimas pasirinkti veiklos, įvertinti savo veiksmų pasekmes: gali sugriauti kito statinį, atimti žaislą ir taip atkreipti į save dėmesį. Tai- ne agresija).*
- *Individualaus žaidimo etapas (žaidžia vienas arba su suaugusiuoju).*
- *Žaidimo “greta” etapas ( nekuria bendro žaidimo, bet stebi kitus, stengiasi jiems netrukdyti; pasireiškia draugiškumas, savitarpio pagalba).*

# Žaidimo reikšmė (3)

## *Bendravimo žaidime raida (etapai) :*

- *Laikinos sąveikos etapas* ( laikinai susitelkia bendram žaidimui – kol nesusidomi kita veikla).
- *Ilgalaikės sąveikos etapas* ( veiklos planavimas, atsakomybė už bendrą žaidimą ir teisingą vaidmens atlikimą, taisyklių laikymasis, bendras priemonių gaminimas arba pasirinkimas).
- *Pastovios sąveikos etapas* (pastovios, susiformavę žaidėjų grupės, ypatingas dėmesys žaidimo partneriams, žaidimo veiksmų planavimas ir derinimas).

## *Žaidimo reikšmė (4)*

*2. Žaidimu prasideda ir plėtojasi kitos veiklos rūšys: mokslas ir darbas (vaiko žaidimas susideda iš skirtingų veiklų komponentų: tikslo iškėlimo, planavimo, rezultato siekimo, kas būtina tolesnei veiklai – mokymuisi, darbo įgūdžiams).*

*!! Žaidimas skiriasi nuo darbo, nes darbe svarbiausia – pasiekti tikslą, o žaidimo esmė – pats žaidimo vyksmas, pats procesas. Jis nutrūksta patenkinus žaidimo poreikius.*

## *Žaidimo reikšmė (5)*

### *3. Žaidimas padeda vaiko psichiniam vystymuisi:*

*vaizduotė (gebėjimas perteikti vieno daikto funkcijas kitam-neturinčiam šių funkcijų, vėliau perauga į gebėjimą suvokti schemas, planus, simbolius : pvz., kaladėlė vaiko žaidime vaizduotės dėka gali tapti mašina, nosinaitė – lėlyte ir pan.).*



# *Žaidimų ugdomasis poveikis gali būti :*

- *Pozityvus 😊 : tai šaunu !! 😊*

*Pavyzdžiui, mergaitė žaidime vaidina mamą. Ji slaugo sergantį “vaikutį” – lėlę. Prisimena, koks svarbus medus skaudančiai gerklei, nepamiršta pamatuoti temperatūros ir be abejo, “vaikučio” pasūpuoti.*

*Bet poveikis gali būti ir negatyvus ☹️ Ką  
daryti ?? ☹️*



# *Negatyvus ☹ : ką daryti ?? ☹*

- *TIK netiesioginis vadovavimas žaidimui :  
auklėtoja pati “įsitraukia” į žaidimą kaip veikėjas;  
auklėtoja inicijuoja naują žaidimą;  
auklėtoja aptaria negatyvius dalykus kitų veiklų metu.*  
*!! Nepatartina tiesiogiai nutraukti vaiko žaidimo.*

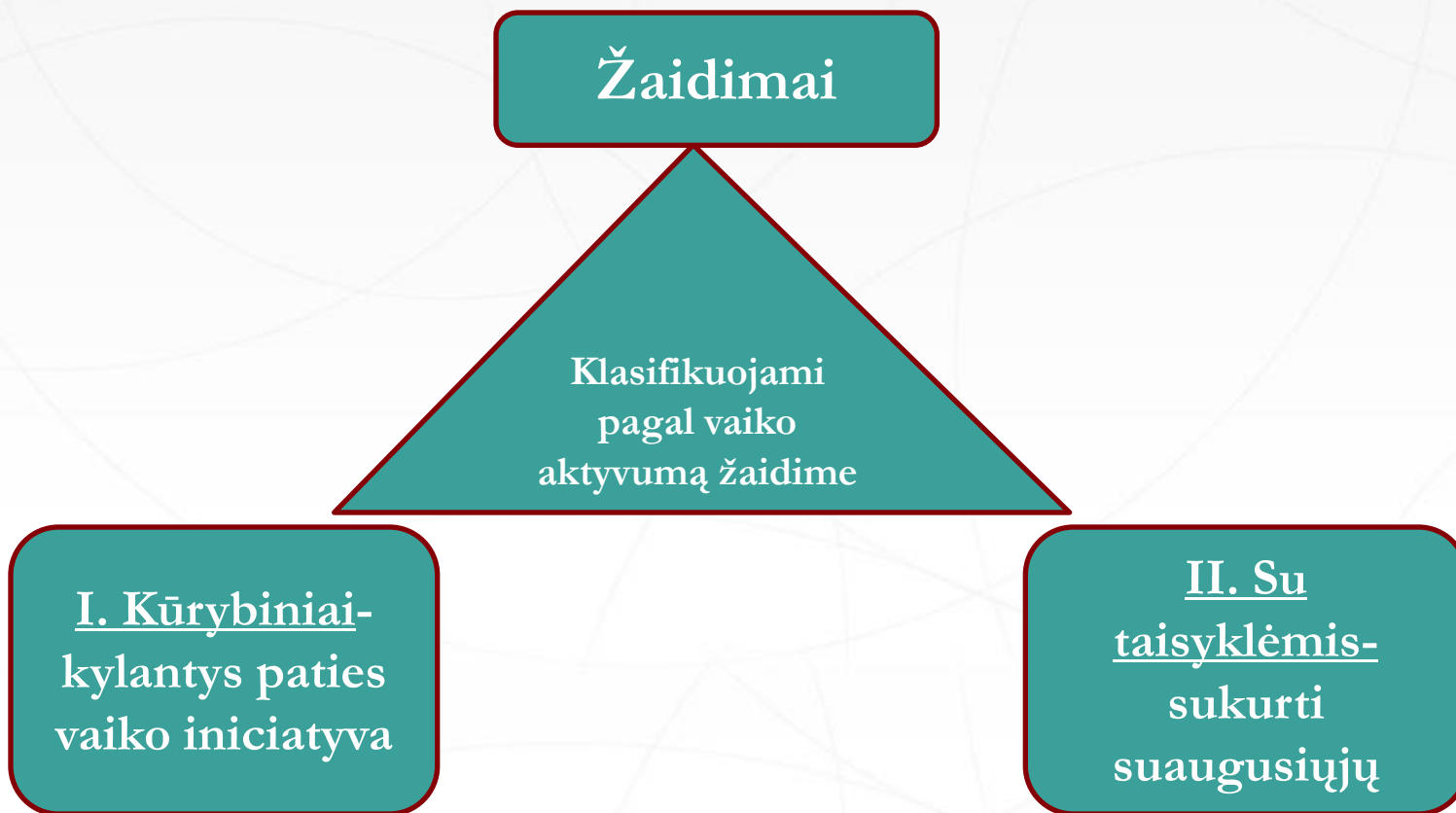
# *Žaidimų klasifikacija*

- *Pirmąją žaidimų klasifikaciją sudarė F. Frėbelis ( ~1836, Vokietija)*

*Jis žaidimus klasifikavo pagal ugdomąjį poveikį vaikui į : sensorinius ( lavina jausmus)  
protinius ( lavina mąstymą);  
motorinius ( lavina judesius).*

*Ši klasifikacija netiksli, nes dauguma žaidimų visapusį ugdomąjį poveikį.*

# Šiandieną žaidimai klasifikuojami į dvi grupes - pagal vaiko aktyvumą žaidime



## *Žaidimai su taisyklėmis -*

*skirti vaiko mokymui(-si) turintys iš anksto numatytą turinį, užduotis, taisykles, kurių reikia laikytis. Sukurti suaugusiųjų. Pagal ugdomosios užduoties tipą jie būna:*

- *muzikiniai – žaidimus, kurių pagrindą sudaro muzika, daina.*
- *Judrieji - žaidimus, kurių pagrindas – judėjimas.*
- *Didaktiniai – su pasirinktomis priemonėmis; spausdinti-stalo ( “Loto”, “Domino”, “Labirintai”, “Dėlionės”) ir žodiniai ( mokomoji užduotis atliekama žodžiu).*

## *Kūrybiniai žaidimai -*

*tai tokie, kurių turinį, taisykles, veiksmus sukuria pats vaikas. Yra trys kūrybinių žaidimų rūšys:*

- *funkciniai (pirmieji vaikų žaidimai rankomis, kojomis, barškučiais).*
- *Statybiniai (konstrukciniai)- jų metu vaikas kuria įvairius statinius.*
- *Vaidmeniniai (režisieriniai/režisūriniai; siužetiniai- vaidmeniniai; vaidybiniai /inscenizaciniai/draminiai).*

# Vaidmeniniai žaidimai (1)

*kuriuose vaikas imasi tam tikro vaidmens, pagal vaiko poziciją žaidime **klasifikuojami į:***

- ***Režisierinius/režisūrinius** – patirto įvykio ar situacijos atkartojimas panaudojant žaislą/-us ir komentavimas pačiam vaikui atliekant tik “režisieriaus”, ne “aktoriaus” vaidmenį.*



## *Vaidmeniniai žaidimai (2)*

- *Siužetinius-vaidmeninius* – kuriuose vaikas pats atlieka vaidmenį (mama, tėtis, mokytoja, vairuotojas, gydytojas, šuniukas, kačiukas ir kt.)
- *Vaidybinius (draminius, inscenizacinius)* – žaidimus pagal literatūrinių kūrinių (pasakų, apsakymų, t.p. televizijos laidų) siužetus.

# *Vaiko vaidyba - tik laisva jo saviraiška (1)*

- *Koks suaugusio vaidmuo tame? Kaip teisingai skatinti vaikus inscenizuoti?*
  1. *Daug kartų sekama vaikams patinkanti pasaka.*
  2. *Aptariamos pasakos turinio dalys, pagrindiniai įvykiai, kalbama apie veikėjus, vertinamas jų elgesys, charakteriai.*
  3. *Pasaka dalimis piešiama popieriaus lape, o galbūt ant asfalto.*
  4. *Vaikams pasiūloma atlikti pasirinktus veikėjų vaidmenis, suvaidinti pasakos dalis. Norimais veikėjais pabūna visi vaikai. Patys kuria veikėjų kaukes.*
  5. *Pasaka apjungžiama į visumą. Vaidinimas vyksta spontaniškai. Tik vaikams sutikus, jis gali būti rodomas draugams, tėvams.*

## *Vaiko vaidyba - tik laisva jo saviraiška (2)*

- *Naudinga prisiminti:*
  1. *Vaikų vaidinimai turi skatinti tik teigiamas emocijas, o ne stresą mokantis žodžius, “teisingai” atliekant vaidmenis, ar prievarta inscenizuojant nepatinkantį veikėją.*
  2. *Vaidinimas- šventė vaikams ( ne tėvams ir ne administracijai).*
  3. *Rengiantis šventei paklauskite tėvų, ar jie nori šventės sau, ar vaikui. Jei sau – vaikui liepsime mintinai išmokti žodžius ir judesius ir jūs turėsite “gražų” reginį. Jei vaikui – leiskime jam pačiam kurti, pačiam imituoti ir išgyventi vaikystę.*

# *Žaidimas auditorijai – spontaniška pasakos inscenizacija*

- *Priemonės užduoties atlikimui :*

1. *Gera nuotaika 😊*

- *Metodika užduoties atlikimui:*

1. *pasiskirstykime grupelėmis po 4.*

2. *Susipažinkime ir keletą minučių pasitarkime.*

3. *Kiekvienas galime atlikti po kelias veikėjų roles.*

4. *Inscenizuokime pasaką.*

## *Pasaka “Pirštinė” (1)*

*Bėgiodama po mišką Onutė pametė pirštinę, kurią rado pelytė. Apsidžiaugė pelytė: “Kaip gerai, aš gyvensiu šiame namelyje”. Ir apsigyveno. Ėjo pro šalį kiškis. Pamatė pelytės namelį, beldžiasi ir klausia :*

- “Kas namelyje gyvena?”*
- “Tai aš pelytė”*
- “Priimki ir mane kartu”*
- “Gerai, lįsk į vidų”*

## *Pasaka “Pirštinė” (2)*

*Ėjo pro šalį lapė. Pamatė pelytės ir kiškio namelį, beldžiasi ir klausia :*

- “Kas namelyje gyvena?”.*
- “ Tai aš pelytė. Tai aš kiškis”.*
- “Priimkite ir mane kartu”.*
- “Gerai, lįsk į vidų”.*

## *Pasaka “Pirštinė” (3)*

*Ėjo pro šalį vilkas. Pamatė pelytės, kiškio ir lapės namelį, beldžiasi ir klausia :*

- “Kas namelyje gyvena?”.*
- “ Tai aš pelytė. Tai aš kiškis. Tai aš lapė”.*
- “Priimkite ir mane kartu”.*
- “Gerai, lįsk į vidų”.*

## *Pasaka “Pirštinė” (4)*

*Ėjo pro šalį meška. Pamatė pelytės, kiškio, lapės ir vilko namelį, beldžiasi ir klausia :*

*-“Kas namelyje gyvena?”*

*- “ Tai aš pelytė. Tai aš kiškis. Tai aš lapė. Tai aš - vilkas”.*

*- “Priimkite ir mane kartu”.*

*- “Gerai, lįsk į vidų”.*

*Kaip lindo meška ir... suplyšo namelis...bet liko draugystė ☺*



*Koks žaidimų su taisyklėmis ir kūrybinių žaidimų santykis dabarties ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus vaikų ugdymo praktikoje?*



# Žaidžiantis vaikas – laiminga vaikystė ☺

