**„Drugelių“ grupės mokymo/ugdymo planai nuotoliniam darbui**

**(gegužės 04–08 dd., 2020 m.)**

**Savaitės tema: „Žaidimų aikštelėje“.**

Žaidimų rūšys ir taisyklės.

Pasakojimas pagal paveikslėlių seriją.

Taškų skaičiavimas, lyginimas.

Uždaviniai:

* Žais įvairių tipų žaidimus, stengsis laikytis taisyklių, atsižvelgs į kitų poreikius;
* Stengsis tiksliai mesti ir pagauti kamuolį, kurti naujus judesius;
* Žais stalo žaidimus, gebės suskaičiuoti taškus, lygins su draugo surinktais taškais;
* Šokdamas koordinuos judesius, darniai judės.

Ugdytinos kompetencijos:

Socialinė, sveikatos, pažinimo, meninė.

|  |  |
| --- | --- |
| **Savaitės diena** | **Nuorodos** |
| Pirmadienis1. Klausysis „Saulės vaikų“ dainelės „Išdykėlė“ ir prasimankštins.
2. Prisimins, kokius lietuvių liaudies žaidimus jie žino. Paskui, ant popieriaus lapo užrašys: „JURGELI MEISTRELI“, „TUPI ŽVIRBLIS KAMINE“, „TYKIAI RAMIAI“, „KIŠKELIS NABAGĖLIS“, „ŠIAUDŲ BATAI“. Lapą iliustruos piešinėliu.
3. Meninė užduotis. Aptars kiškį, lapę ir katiną: kuo yra panašūs (turi galvą, pilvą, keturias kojas, dvi akis, ūsus) ir kuo skiriasi (nosis, ausys ir uodega nevienodo ilgio). Pasirinktą gyvūną nulipdys iš plastilino.
4. Atliks UB 8–9 lapų užduotis (gegužė).
 | <https://www.youtube.com/watch?v=yp-0-rKVQvE><https://mv-wedding.ru/lt/sad/zayac-iz-plastilina-v-detskom-sadu-poetapno-kak-sdelat-zaica-iz/> |
| Antradienis1. Apžiūrės ir pasikalbės apie turimus stalo žaidimus (šaškės, šachmatai, domino, dėlionės). Sudės pasirinktą dėlionę (atkreips dėmesį į tai, kiek laiko dėliojo).
2. Išmoks skaičiuotę:

„Eiki eiki per miškus, kol atrasi du takus.Vienu eisi – pagirys, kitu eisi – vilkas prarys. Bėk!“1. Meninė užduotis. Aptars laikrodį, ir bandys jį pasigaminti: iškirps skritulį, padalins taškeliais į keturias dalis, o vėliau, kiekvieną dalį padalins į dvi dalis; viršuje, virš taškelio, užrašys „12“, o žemyn, į dešinę pusę, ant taškelių, žymės skaitmenis nuo „1“ iki „12“. Pasigamis dvi rodykles (ilgesnę ir trumpesnę) ir jas įsmeigs į skiritulio vidurį. Mokysis pažinti laiką.
2. Atliks UB 10 – 11 lapų užduotis (gegužė).
 | [https://www.cdstyle.lt/media/images/prekes/Acctimi/29408-(2).jpg](https://www.cdstyle.lt/media/images/prekes/Acctimi/29408-%282%29.jpg) |
| Trečiadienis1. Vartys knygeles, žiūrėdami į paveikslėlius, bandys suvaidinti situacijas (pvz, eina per lietų, sodina medelį, tt.). Gabesni galės ir užrašyti, ką suvaidino.
2. Išmoks pasaką be galo (gabesni pasiskaitys daugiau).

„Buvo vilkas senas senas. Ne tiek senas, kiek žilas. Akys plačios, ausys stačios, su vienu dančiu ir tuo klibančiu.Ėjo pro vartus, užkliuvo už varčios ir vėl viskas iš pradžios.“1. Žais pirščiukais, paliekant jų atspaudus; matys gimstančius augalus, gyvūnus, juos papildydami detalėmis (drugelis, kirmėlytė, saulytė, tt.).
2. Atliks UB 12 lapo užduotis (gegužė).
 | <https://www.pasakos.lt/pasakos-be-galo/> |
| Ketvirtadienis1. Klausysi „Pirštų šeiminėlės“ dainelės, ir bandys atkartoti.
2. Užduotėlė. Nupieš tvorą iš dešimties lentelių. Ant pirmos, ketvirtos, šeštos ir devintos nupieš po skirtingą paukštelį. Suskaičiuos ir apačioje užrašys, kiek lentelių liko be paukštukų.
3. Meninė užduotis. Kurs pasirinktos pasakos veikėjus pirštukų žaidimui, ir bandys vaidinti pasaką. Popieriaus juosteles susuks aplink pirštus ir suklijuos; išpieš pasakų herojus, juos iškirps, ir priklijuos prie juostelės.
4. Atliks 13–14 lapų užduotis (gegužė).
 | <https://www.youtube.com/watch?v=fjC3EzMbVGE><https://i0.wp.com/ihappymama.ru/wp-content/uploads/2015/04/palchikovye-igrushki-svoimi-rukami.jpg> |
| Penktadienis1. Išmoks burtažodį: „Eniki beniki, sikala sa, eniki beniki. Ba!“. Sužais žaidimą – „Stebuklingas kilimėlis“ (atsistos ant skarelės ar šalikėlio, jį užburs burtažodžiu, užsimerks, ir „skris“ virš pasakų karalysčių, – pasakos, ką mato, į kokią pasaką norėtų nusileisti).
2. Ant popieriaus lapo užrašys: „KELIONĖ STEBUKLINGU KILIMU“ ir nutapys tai, ką matė „skrisdami“.
3. Diskutuos apie krepšinį, futbolą, stalo ir lauko tenisą. Nuspręs, kurie kamuoliai kuriam žaidimui rekalingi. Vėliau ir patys pažais su kamuoliu pasirinktą žaidimą.
4. Užduotėlė. Pakartos „>“ ir „<“ ženklus, ir įrašys į tuščią rutulėlį:

1 ⃝ 7; 8 ⃝ 1; 5 ⃝ 13; 3 ⃝ 4; 7 ⃝ 2; 17 ⃝ 12. | <http://www.nsportmok.lt/wp-content/uploads/2018/07/kamuoliai.png><https://mamyciuklubas.lt/ikimokyklinukas/5-zaidimai-su-kamuoliu-11199/> |