**NYKŠTUKŲ GRUPĖS 1 SAVAITĖS PLANAS  
2,5 – 3 METŲ VAIKAMS**

1. **Tema: „”**
2. Data: 2020 – 04 – 06 – 2020 – 04 – 10
3. **Uždaviniai:**

* Pakalbėti apie Šv. Velykas, kaip jos skamba eilėse ir pasakose;
* Lavinti kūną žaismingai ir linksmai;
* Pažinti dar nežinomus gyvius per žaidimus.

1. **Tikslas:** pažinti šventę per kitokią prizmę, pajusti džiaugsmą veikiant tiek aktyviai, tiek ramiose veiklose.
2. **Ugdymosi sritys:**

* sakytinė kalba;
* aplinkos pažinimas;
* meninė raiška – estetinis suvokimas;
* mokėjimas mokytis;
* problemų sprendimas.
* tyrinėjimas.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Veiklos pavadinimas** | **Veikla** | **Priemonės** |
| Ryto ratas | Rytas pradedamas su mylimiausiu vaiko žaislu, kuris vaikus įveda į savaitės temą, deklamuodamas Martyno Vainilaičio eilėraštį „Velykos“. Kalbama apie velykines šeimos tradicijas, kiaušinių dažymą, ridenimą. Primename vaikams, kad Velykos – tai džiaugsmo ir gamtos budimo šventė, kai pumpurėliai jau rodo primąsias užuomazgas, o gamta darosi vis spalvingesnė. Klausysime pasakos per youtube platformą (vaizdas nebūtinas). | Prieiga per internetą:  [http://www.ltvirtove.lt /eilerasciai.php?lt=martynas \_vainilaitis\_velykos](http://www.ltvirtove.lt/eilerasciai.php?lt=martynas_vainilaitis_velykos) (eilėraštis)  Prieiga per internetą:  [https://www.youtube.com /watch?v=VnK7V2Ro8KE](https://www.youtube.com/watch?v=VnK7V2Ro8KE) |
| Ugdomoji veikla | Margučio marginimas kitaip. Akrilinius dažus keisime į guašą arba maistinius dažus, spalvas liesime su kieto kartono lapeliu arba nebereikalinga kortele (pavyzdžiui – parduotuvės nuolaidų kortelė). | Prieiga per internetą:  <https://typicallysimple.com/marbled-paper-easter-eggs/>  Akrilinius dažus keisime į guašą arba maistinius dažus, spalvas liesime su kieto kartono lapeliu arba nebereikalinga kortele (pavyzdžiui – parduotuvės nuolaidų kortelė). Kitas marginimo būdas:  [https://www.youtube.com/ watch?v=CYBBSNud2fo](https://www.youtube.com/watch?v=CYBBSNud2fo) |
| Mankšta | Į kiaušinio formos dėžutes (tinka Kinder Surprise dėžutės arba kitos, sandariai užsidarančios) įdedame lapelį, ant kurio pavaizduotas arba parašytas tam tikras mankštos elementas. Pavyzdžiui – sukti rankas kaip malūnėliui; pasiekti kojų pirštus; atsigulus ant nugaros – minti dviratuką; palinguoti galvą į dešinę pusę, į kairę; patrepsėti; pasistiebti ant pirštukų. | Prieiga per internetą:  [https://www.flickr.com/ photos/joey7/2329091473](https://www.flickr.com/photos/joey7/2329091473) |
| Smulkiosios motorikos ir koordinacijos lavinimas | Į vandenį įdėti keletą kiaušinio formos dėžučių (galima naudoti ir kitus daiktus, panašaus dydžio). Šaukšto pagalba juos ištraukti iš vandens ir nunešti į kitą vietą, nepametus daikto. | Prieiga per internetą:  [https://www.youtube.com/ watch?v=R2\_IeE4bGQ4](https://www.youtube.com/watch?v=R2_IeE4bGQ4) (nuo 2:18 minutės) |
| Aplinkos pažinimas | Tam, kad žaidimas nebūtų monotoniškas, jam prireiks ir tam tikro finišo, pavyzdžiui -mėgiamo žaislo, pasakos ar kitko, kas vaikams kelia daugiausia džiaugsmo. Užduodamas klausimas, kurio pradžia „Ar kiaušinius deda (čia gali būti bet koks gyvūnas/paukštis/roplys, svarbu prieš tai pasidomėti ar tas gyvūnas/paukštis/roplys deda kiaušinius, ar ne). Jeigu vaikas atsako teisingai, deda žingsnelį link tikslo (žingsniai gali būti dramblio, skruzdeliuko, kiškio, kengūros ir t.t.), jeigu neteisingai – lieka savo vietoje. Žaidimas baigiamas, kai tikslas būna pasiektas. |  |