46
47
48
49
50
45
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
44
43
42
41
65
66
40
39
38
37
36
35
34
33
32
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
Lietuvos
RAUDONOSIOS

TAIGI – PIRMYN!

5

ARKLYS PASISKUNDĖ, KAD PERŠALO IR SERGA. RASK ŽAIDIMO LAUKE AUGALUS, KURIE GYDO PERŠALIMO LIGAS. **KIEK AUGALŲ RADAI IR PAVADINAI, TIEK ŽINGSNIŲ ŽENK PIRMYN.**

6

ARKLYS PARODĖ TAU SUŽEISTĄ KOJĄ. RASK AUGALUS, KURIE TINKA ŽAIZDOMS IR KAULŲ LŪŽIAMS GYDYTI. **KIEK AUGALŲ RADAI IR PAVADINAI, TIEK ŽINGSNIŲ ŽENK PIRMYN.**

7

ARKLYS PASIGUODĖ, KAD JAM SILPNA IR LIŪDNA. RASK AUGALUS, KURIE TURI DAUG VITAMINŲ IR SUTEIKIA JĖGŲ. **KIEK AUGALŲ RADAI IR PAVADINAI, TIEK ŽINGSNIŲ ŽENK PIRMYN.**

9

NEGRAŽIAI PASIELGEI – PASIŠAIPEI IŠ VARGŠO ARKLELIO. **GRĮŽK ANT 4 KUPSTO.**

14

PAMELŽEI KARVUTĘ IR PAKASEI JAI TARPURAGĮ. **ŠOK ANT 18 KUPSTO.**

17

NEPAMELŽEI KARVUTĖS. **GRĮŽK ANT 13 KUPSTO.**

20

PRIRINKAI MALKŲ IR PAKŪRENAI KROSNĮ. **KELIAUK ANT 24 KUPSTO.**

MAŽOJI ENCIKLOPEDIJA

Pasakos žodynėlis

VELNIAS
Požemio karalystės ir vėlių valdovas. Pagrindinė jo pareiga – globoti darbščius, dorus žmones, bausti skriaudėjus, gobšuolius, piktadarius.

KŪJIS
Didelis, sunkus įrankis, kuriuo kalvis kala metalą.

DUONKEPĖ
Krosnis duonai ir pyragams kepti.

KARVĖ
Stambus naminis gyvulys, kuris turi ragus ir duoda pieno.

MELŽTUVĖ
Kibiras pienui melžti.

Tėvams ir kitiems ugdytojams

Pasaka ir pagal ją sukurtas žaidimas skiriami 5–8 metų amžiaus vaikų socialinei, komunikavimo, pažinimo, sveikatos kompetencijoms ugdyti ir ekologinių nuostatų pradmenims formuoti.

Ugdomosios priemonės struktūra:

- lietuvių liaudies pasaka ELENĖLĖ;
- iliustruota MAŽOJI ENCIKLOPEDIJA, kuri apima pasakos žodynėlį ir mokomąją medžiagą, skirtą gamtos objektams, gyvūnams ir augalams pažinti;
- pasakos žaidimo laukas;
- žaidimo taisyklės;
- metodiniai patarimai tėvams ir kitiems ugdytojams.

Ugdomoji priemonė tinkama visuminiam vaiko ugdymui. Žaidžiant lavėja vaiko kalba. Klausydamas pasakos jis plečia savo žodyną, o skaitydamas žaidimo taisykles ir mažąją enciklopediją tobulina skaitymo įgūdžius. Keliaudamas žaidimo lauku prisimena skaičius ir mokosi skaičiuoti, įgyja žinių apie senovės lietuvių tikėjimą ir buitį, geriau pažįsta gamtą, intuityviai pajunta žmogaus ir gamtos ryšį. Kartu su ugdytoju aptardamas ir vertindamas pasakos veikėjų poelgius vaikas ugdosi vertybes ir nuostatas.

Ugdomąją priemonę siūloma naudoti tokiu nuoseklumu:

- panagrinėti ir aptarti mažąją enciklopediją, pateikti vaikams papildomos įdomios informacijos apie daiktus, augalus ir gyvūnus;
- garsiai perskaityti pasaką; supažindinti vaikus su rečiau dabartinėje kalboje vartojamų, bet pasakoje sutinkamų žodžių reikšmėmis;
- aptarti pasakos veikėjus ir jų savybes, veiksmo vietą, gyvulių naudą, daiktų paskirtį; patyrinėti, kas pavaizduota žaidimo lauke;
- išsiaiškinti žaidimo taisykles.

Vienu metu gali žaisti 1–4 vaikai. Žaidimui reikia įprasto kauliuko, tačiau galima išsiversti ir su keliomis monetomis (skaičiuojama, kiek taškų iškrito). Vietoj žaidimo figūrėlių tinka bet koks mažas žaisliukas, nedidelis daiktelis ar akmenėlis (ant jo vaikai gali užrašyti savo vardą ar pirmą vardo raidę, nupiešti save). Padėkite kiekvienam vaikui išsirinkti mažą žaisliuką, su kuriuo jis norėtų leistis į kupiną nuotykių kelionę.

Žaidimas prasideda prie našlaitės Elenėlės namų. Iš čia takas veda per stebuklingą lauką. Keliaudami žaidėjai sutinka pasakos veikėjus, atranda naują, dar nepažintą pasaulį, supranta, kokių asmens savybių ir žinių reikia norint pasiekti tikslą. Įsitikina, kaip svarbu atsakingai rinktis draugus, gebėti objektyviai vertinti jų poelgius. Žaisdami vaikai mokosi atsirinkti tikrąsias vertybes, įsitikina, kad žmogų labiausiai puošia darbštumas, draugiškumas, geranoriškumas. Kaskart, sustoję ant žaliu skaičiumi pažymėto kelmo, žaidėjai patenka į našlaitės Elenėlės draugiją ir kartu su ja daro gerus darbus. Tarkime, užšokę ant 6 ar 7 kelmo, jie gydo sergantį arklį. Tam žaidimo lauke reikia rasti kuo daugiau vaistažolių. Patekę ant 14 kelmo – melžia karvutę, ant 20 – kursto krosnį. Už jautrumą ir gerą širdį žaidėjai gauna dovanų ir sulaukia pagalbos kelionėje.

Sustoję ant raudonu skaičiumi pažymėto kelmo vaikai turi prisiminti tinginę Marę, jos savanaudiškumą, abejingumą kito nelaimei. Marės draugija sukelia daug nemalonumų ir apsunkina kelionę – tenka ir kelis žingsnius atgal grįžti, ir vieną ar du ėjimus praleisti.

Supratę žaidimo taisykles vaikai gali žaisti vieni.