

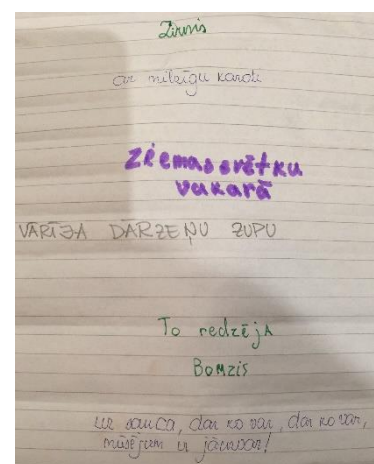
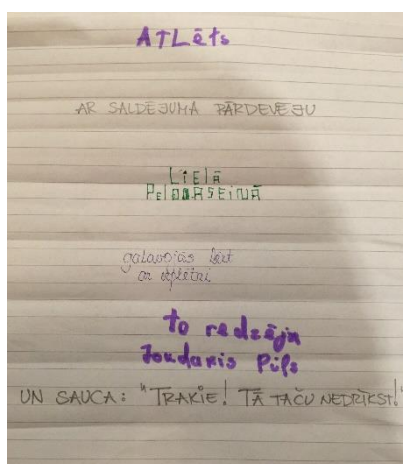
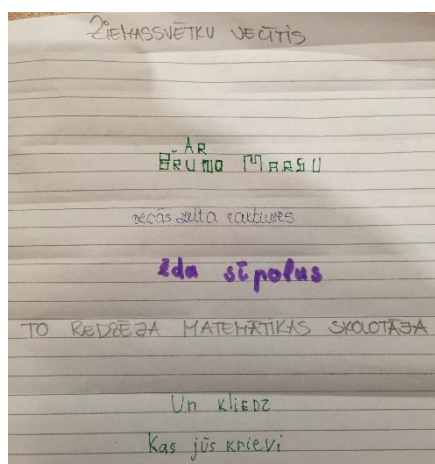
Anita Palapa
Liepājas Universitātes
Studiju programmas "Logopēdija" 3. kursa studente
Liepājas Katoļu pamatskolas prakticante

Jautras spēles visai ģimenei, kas attīsta, pilnveido bērna lasītprasmi un rakstītprasmi, kā arī attīsta valodu kopumā

Mūsdienās, tehnoloģiju laikmetā, daudziem bērniem ir novērojama pazemināta lasītprasme un rakstītprasme, kā arī vispārēja valodas sistēmas nepietiekama attīstība. Vecāki saskaras ar problēmu, ka bērnus ir grūti motivēt lasīt, rakstīt un brīvi veidot stāstījumu ar paplašinātiem teikumiem. Lai rosinātu bērnus pilnveidot iepriekš minētās prasmes, šajā rakstā ir apkopotas vairākas spēles. Tās vecāki var spēlēt kopā ar bērniem gan ikdienas situācijās, gan svinībās. Ģimeņu vidū popularitāti ir iemantojušas tādas valodu attīstošās spēles kā *Alias* (bērnū), *Reiz bija...*, *Scrabble* u.c., bet kā alternatīva tām šajā rakstā tiks piedāvātas vēl citas aktivitātes. Katra ģimene var izvēlēties sev tīkamāko variantu, taču pats svarīgākais, lai spēle bērnos raisa prieku.

1. Spēle "Kas? Ar ko? ..."

Katram dalībniekam ir viena lapa (A4, nolikta vertikāli) un viens rakstāmais. Katrs savā lapas augšējā malā uzraksta atbildi uz jautājumu *Kas?*, *Kurš?* vai *Kura?*, noloka lapu tā, lai nākamais dalībnieks uzrakstīto nevar izlasīt, un padod lapu uz priekšu pulksteņa rādītāja virzienā. Saņemot lapu, katrs dalībnieks uzraksta atbildi uz nākamo jautājumu. Pēc katra ieraksta lapu dod uz priekšu nākamajam dalībniekam, līdz ir atbildēts uz visiem jautājumiem (1.Kas? 2.Ar ko? 3.Kur? 4.Ko darīja? 5.To redzēja.... 6.un teica: "..."). Kad uz visiem jautājumiem ir atbildēts un lapa ir aizrullēta, tā tiek padota pa vienu spēlētāju uz priekšu. Katrs spēlētājs pa vienam atrullē lapu un nolasa teikumu, kuru ir uzrakstījuši visi kopā. Rezultātā ir izveidots garš teikums, piemēram, *Bēbis ar čūsku lidmašīnā rēķina matemātikas uzdevumus, to redzēja Bēbis Boss un teica: "Čau!"*



2. Spēle “Jautrā lasīšana”.

Iespējamie spēles varianti:

- a. lasīt tekstā tikai patskaņus;
- b. lasīt tekstā tikai līdzskaņus;
- c. lasīt tekstu ar aizspiestu degunu;
- d. lasīt tekstu ar piepūstiem vaigiem;
- e. lasīt tekstā katra vārda pirmo zilbi u.c.

3. Spēle “Smieklīgās ziņas!”

Tekstā (avīzes, žurnāla u.c.) ir aizkrāsoti daži vārdi (tikai lietvārdi, tikai darbības vārdi vai tikai īpašības vārdi). Atsevišķi tiek sagatavotas lapiņas, kurās attiecīgi ir tikai lietvārdi, darbības vārdi vai tikai īpašības vārdi. Lasot tekstu, aizkrāsoto vārdu vietā lasa izlozēto vārdu, mainot tā locījumu, atbilstoši teikuma saturam.

4. Spēle “Viena burta vārdi!”

Viens no spēles dalībniekiem klusi pie sevis skaita alfabētu. Kāds cits dalībnieks saka: “Stop!” Katram spēles dalībniekam pēc kārtas ir jāizdomā un jānosauc vārds, kas sākas ar to burtu, ar kuru apstājās dalībnieks, kurš skaitīja alfabētu. Dalībnieks, kurš nevar vairāk izdomāt nevienu vārdu uz vajadzīgo burtu, izstājas un gaida nākamo spēles kārtu. Spēles uzvarētājs katrā kārtā ir tas, kurš var nosaukt visvairāk vārdu un paliek pēdējais. Spēlējot spēli, var vienoties par papildus noteikumiem, piemēram, saukt pilsētu vai valstu nosaukumus, cilvēku vārdus, īpašības vārdus vai tikai automašīnu marku nosaukumus utt.

Piemēram – *pienene, piens, pūka, pamperi, plakans, pilsēta, Piltene, piltuve...*

5. Spēle “Uzmini vārdu!”

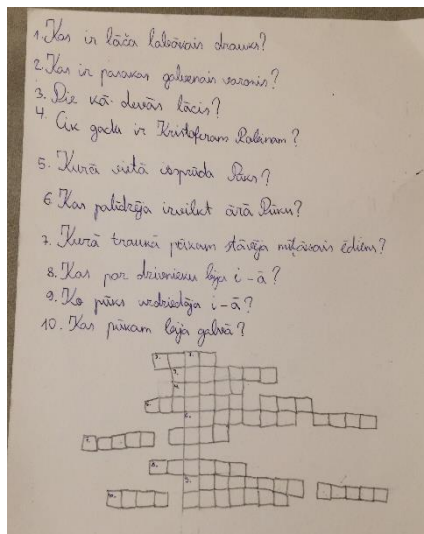
Spēles vadītājs iedomājas vārdu, uzvelk uz lapas horizontāli tik svītriņu, cik iedomātajā vārdā burtu. Katrs dalībnieks sauc pa vienam burtam vai mēģina atminēt visu vārdu. Pareizi nosaukto burtu ieraksta vārda attiecīgajā vietā, bet par nepareizi nosauktu burtu liek mīnusu vai zīmē kāpnes, pa kurām bumba (imitēts spēles dalībnieks) ripo uz leju. Kāpņu galā ir bedre. Ja ar desmit piegājieniem neatmin vārdu, tad minētāji “iekrīt” bedrē un ir zaudējuši.

6. Spēle “Reiz dzīvoja...”

Pasakas sacerēšana. Katrs dalībnieks pēc kārtas sauc vienu vārdu tā, lai kopā veidotos pasaka par noteiktu tēmu vai tēlu. Pirmais dalībnieks sāk ar vārdiem “Reiz dzīvoja...” Var kopīgi veidot pasaku ar dažādiem noteikumiem, piemēram, katrs dalībnieks drīkst saukt vārdu tikai uz konkrētu burtu.

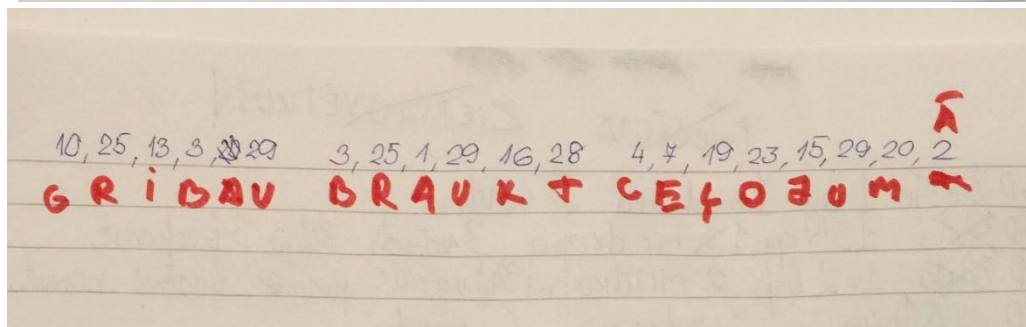
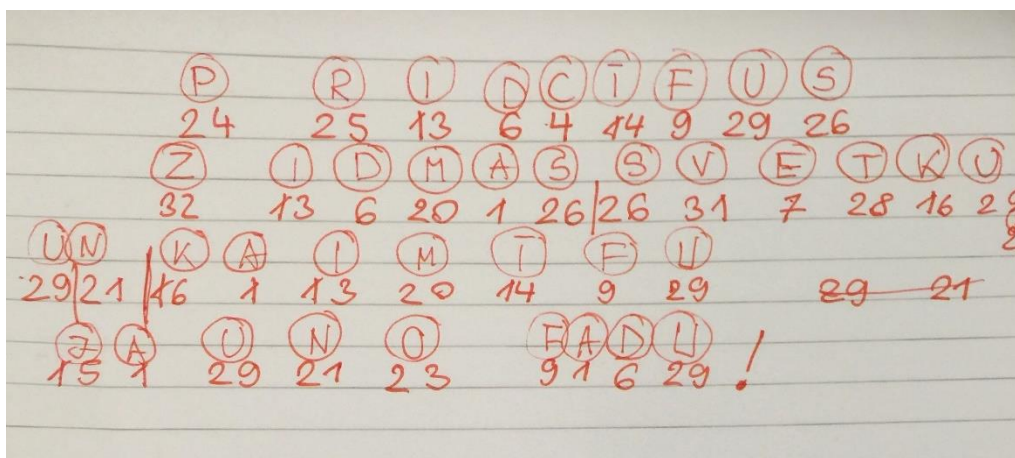
7. Spēle "Izveido krustvārdu mīklu!"

Spēlētāji vienojās par konkrētu tēmu un par to veido krustvārdu mīklu.



8. Spēle "Šifrētie teksti".

Katram burtam atbilst kāds simbols vai skaitlis, piemēram, katram burtam atbilstošais kārtas skaitlis alfabētā. Šo spēli var spēlēt, kā ģimenes šifrēto saraksti.



9. Rēbusu veidošana.

Rēbusi ir mīklas, kurās atminamie vārdi vai teikums doti zīmju, figūru un burtu kombinācijās.

Kā risināt rēbusu?

- Atrodi attēlu, izdomā, kas tajā attēlots un uzraksti šo vārdu. Katrs fotogrāfijā attēlotais objekts jāraksta nominatīvā (Kas?).
- Ja objekts attēlots apgrieztā veidā, tad vārds jālasa no labās puses uz kreiso.
- Komati norāda, cik burti jānosvītro. Ja komats ir pirms attēla, tad jānosvītro burts vārda sākumā. Ja komats ir aiz attēla, tad jānosvītro burts vārda beigās. Ja uzzīmēts viens komats, tad jānosvītro viens burts, bet, ja uzzīmēti divi komati, tad jānosvītro 2 burti.
- Ja virs attēla ir cipari, piemēram, 3,1,5, tad no vārda jāņem tikai pirmais, trešais un piektais burts, turklāt tie jālasa tādā secībā, kā norādīts. Šajā gadījumā no vārda jāņem tikai trīs burti šādā secībā: trešais, pirmais, piektais.
- Ja virs attēla ir pārsvītrots burts, tad šis burts jāsvītro visās vietās vārdā. Ja pārsvītrots cipars, tad konkrētais burts ar šo kārtas skaitli jānosvītro.
- Ja virs vai blakus pārsvītrotajam burtam vai ciparam ir uzrakstīts cits burts, tad tas jālieto nosvītrotā burta vietā.
- Simbols = nozīmē, ka jānomaina burts, piemēram, N=T nozīmē, ka visi N burti vārdā jānomaina pret T, bet 2=G nozīmē, ka vārda otrais burts jānomaina pret burtu G.
- Kvadrātsaknes simbols norāda, ka uz tās uzrakstītie burti jāievieto vārdā attiecīgajā vietā. Ja simbols atrodas pirms attēla, tad burti jāpievieno pirms vārda. Ja zīme atrodas starp diviem cipariem, tad burti jāievieto starp vārda burtiem ar šiem kārtas skaitļiem.

1,2,3



2,3



3,4,5



1,2,3



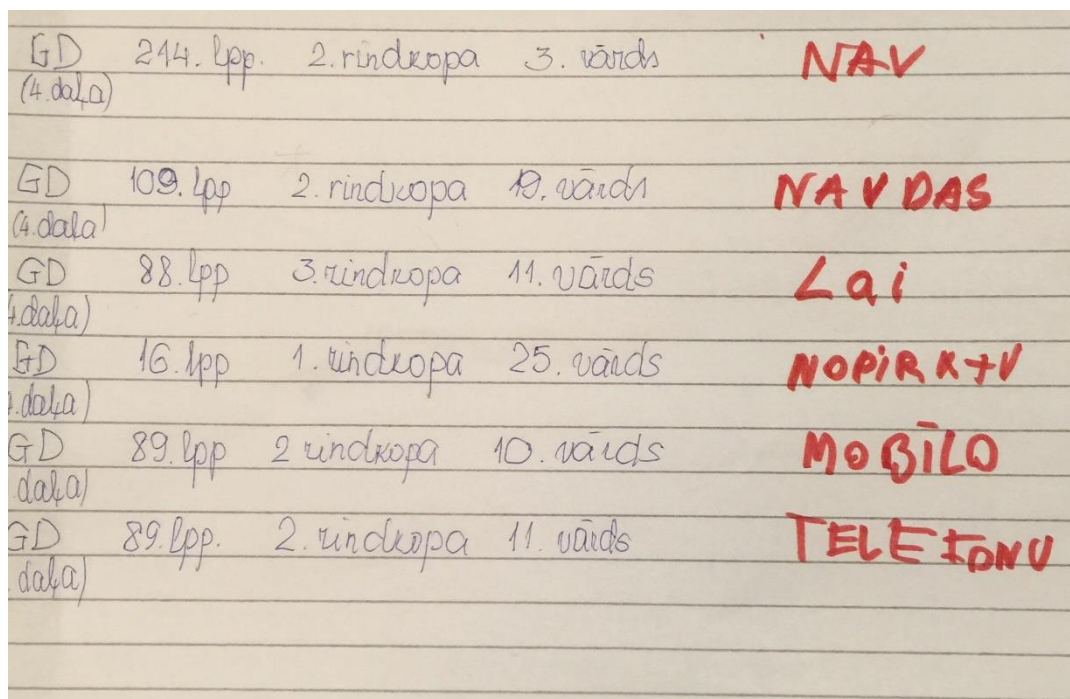
10. Spēle “Pirātu valoda”.

Veidojot zīmīti ar “pirātu valodu”, ir jāizvēlas grāmata, kas mājās ir pieejama. Zīmītē šifrēti min grāmatas nosaukumu, lapaspusi, rindkopu un vārda kārtas skaitli.

Iespējamais zīmītes saturs:

- 1) “GD, 10.d (Grega dienasgrāmata, 10.daļa), 28. (28.lapaspusē), 2.(otrajā rindkopā), 4. (ceturtajā teikumā), 1.(pirmā vārda), 2Z (otrā zilbe) vai 2B (otrais burts).
- 2) “GD, 10.d, 15., 1., 3., 5. utt., līdz veidojas ziņojums (teikums), kuru viens ģimenes loceklis slepenā veidā grib nodot otram.

Lai šo spēli varētu spēlēt, iepriekš ģimenei ir jāvienojas, kuras grāmatas var tikt izmantotas, un kopīgi jāsastāda pirmā zīmīte, lai bērnam veidotos sapratne par šo uzdevumu.



GD 214. lpp. 2. rindkopā 3. vārds (4. daļa)	NAV
GD 109. lpp 2. rindkopā 19. vārds (4. daļa)	NAV DAS
GD 88. lpp 3. rindkopā 11. vārds (4. daļa)	Lai
GD 16. lpp 1. rindkopā 25. vārds (1. daļa)	NOPIRKTV
GD 89. lpp 2. rindkopā 10. vārds (daļa)	MOBĪLO
GD 89. lpp. 2. rindkopā 11. vārds (daļa)	TELEFONU

11. Spēle “Garais teikums”.

Uzdevums ir izdomāt pēc iespējas garāku teikumu. Kopīgi izvēlas, par ko tiks veidots teikums, un katrs cenšas izveidot teikumu ar vairāk vārdiem, piemēram, *Dzeltena, pūkaina, maza, drosmīga pīlīte devās tālā, bīstamā ceļojumā uz burvīgo pilsētu.* utt.

Šo spēli var spēlēt arī tā, ka katrs nākamais dalībnieks pasaka iepriekšējā dalībnieka izdomāto teikumu, bet pieliekot vienu vārdu klāt.

12. Spēle “Atskaņas”.

Ģimene kopīgi domā vārdus ar atskaņām. Izdomātos vārdus var pierakstīt un tālāk sacerēt dzejoli.

13. Spēle “Atšifrē vārdu!”

Izgrieziet no žurnāliem vai reklāmu lapām attēlus un salīmēt tādā secībā, lai attēlu pirmās skaņas veidotu vārdu.

14. Spēle “Vārdu bingo!”

Sarūto A4 lapu četrās horizontālās un četrās vertikālās līnijās. Atsevišķi ir sagatavoti vai no avīzes/žurnāla izgriezti/izplēsti vārdi, kurus pa vienam nosauc. Katrs dalībnieks ieraksta katru nosaukto vārdu vienā laukumīnā (pēc izvēles). Kad visi laukumi ir aizpildīti, spēles vadītājs sajauc vārdu lapiņas, neskatoties vienu paņem un nosauc. Katrs dalībnieks savā lapā izsvītro nosaukto vārdu. Dalībnieks, kuram vertikāli, horizontāli vai pa diagonāli ir nosvītroti visi vārdi, sauc “Bingo!”

15. Spēle “Vārdi no vārda”.

Izdomāt pēc iespējas vairāk vārdu no garāka vārda burtiem. Jaunie vārdi tiek darināti ar dotā vārda burtiem, katru burtu izmantojot vienu reizi. Piemēram, *KARTUPELIS* u.c.

Izmantotā literatūra:

1. Mežvidu labirints. Pieejams: <http://www.mezvidulabirints.lv/labirints/rebuss/>

Konsultants:

Elvita Vizule, Liepājas Katoļu pamatskolas logopēde.