# SATURS

**KAS JĀZINA SKOLOTĀJAM?** ..... 4

**1. PASAKAS RADĪŠANA** ..... 8

1.1. Kā un kādēļ stāstām pasakas? ..... 10
1.2. Kā radīt pašsacerētu pasaku ar notikumu? ..... 19
1.3. Kā atcerēties un stāstīt pašsacerētu pasaku? ..... 30
Pabeidzot mācības 1. klasē ..... 40

**2. LEĻĻU TEĀTRIS** ..... 43

2.1. Kā darbojas leļļu teātris? ..... 46
2.2. Kā vadīt lelli, lai atklātu notikumu? ..... 60
2.3. Kā izgatavot priekšnesumam piemērotu skatuvi un lelles? ..... 74
Pabeidzot mācības 2. klasē ..... 85

**3. MASKA** ..... 88

3.1. Kā izmantot masku, lai veidotu mākslinieciskutēlu? ..... 91
3.2. Kā ar kostīmu veidot no paša atšķirīgu tēlu? ..... 104
3.3. Kā sarīkot un piedalīties masku spēlēs? ..... 113
Pabeidzot mācības 3. klasē ..... 121

**PIEZĪMĒM** ..... 125

# KAS JĀZINA SKOLOTĀJAM?

Jūs kopā ar saviem skolēniem uzsākat aizraujošu ceļojumu teātra pasaulē. Lai gan šis mācību priekšmets turpmākos trīs mācību gadus tiks apgūts līdzās citiem svarīgiem priekšmetiem, daudziem jūsu skolēniem šī, iespējams, būs pirmā iepazīšanās ar teātra mākslas brīnumaino pasauli.

Jūsu vadībā skolēni atklās, kas kopīgs dažādiem pasaku žanriem un kādēļ mēs izdomājam un stāstām pasakas. Viņi iemācīsies atrast sev piemērotākās pasakas un radīt paši savas. Jūs palīdzēsiet viņiem apgūt, kā ar kustībām un balsi atklāt pasakā notiekošo, lai galu galā skolēni spētu labāk atcerēties reiz dzirdētās vai lasītās pasakas.

Skolēni uzzinās, kas ir leļļu un objektu teātris, kā ar lellēm veidot dažādas izrādes un kur skatīties citu veidotās leļļu teātra izrādes. Jūs palīdzēsiet viņiem izprast, ko dara leļļu teātra aktieri un ar ko objektu teātris atšķiras no leļļu teātra. Kad skolēni to būs apguvuši, viņi spēs "atdzīvināt" lelles un priekšmetus, izspēlējot dažādus sadzīves notikumus un sarunājoties. Turklāt viņi iemācīsies izveidot teātra priekšnesumiem piemērotu skatuvi, patstāvīgi izgatavot dzīvnieku lelles un tās izmantot, radot savus pirmos leļļu teātra priekšnesumus.

Visbeidzot, skolēni uzzinās, kā teātra priekšnesumus papildina kostīmi, grims un maskas. Kad viņi būs to apguvuši, skolēni pratīs ar masku un kostīmu palīdzību radīt no sevis atšķirīgus, mākslinieciskus skatuviskos tēlus.

Šis metodiskais līdzeklis ir paredzēts "Teātra mākslas" mācību priekšmeta apguvei 1.–3. klasē un ir saskaņots ar "*Skola2030*" attiecīgā mācību priekšmeta programmas parauga prasībām un vadlīnijām. Tajā ir iekļauti vairāk nekā 115 vingrinājumi, kurus skolotājs var izmantot kā piemērus, mācot trīs pamata tematus:

- "Pasakas radīšana" (*1. klasei*);
- "Leļļu teātris" (*2. klasei*);
- "Maska" (*3. klasei*).

Šo tematu apguvei kopumā paredzētas 36 mācību stundas, kuras iespējams integrēt latviešu valodas, literatūras, vizuālās mākslas, dizaina un tehnoloģiju, sociālo zinību, sporta un veselības mācību priekšmetu stundās.

Izmantojot šo līdzekli, skolotājs var ērti veikt vingrinājumu atlasi atbilstoši skolēnu vajadzībām un mācību plānam.

Lai atvieglinātu skolotāja darbu, metodiskajam līdzeklim pievienots pielikums (maconis.lv/p/80). Tajā ievietoti metodiskajā līdzeklī izmantoto attēlu piemēri un šablonu paraugi, dekorāciju, leļļu un kostīmu izgatavošanas instrukcijas, kā arī ārējie resursi.

**Mācību saturs un pieeja**

- 1. klasē skolēni apgūst, kā stāstīt un ar kustībām un intonācijām atklāt pašsacerētus notikumus. Ir svarīgi attīstīt izpratni par pasakas vēstījuma struktūru un tēlainās mutvārdu runas, arī ķermeņa plastikas izteiksmes līdzekļu lietojumu.
- 2. klasē skolēni mācās, kā ar pašgatavotām lellēm vai priekšmetiem atklāt dažādus sadzīviskus notikumus. Arī šajā posmā ieteicams veikt pašvērtējumu, pievēršot uzmanību tēla "runas" un kustību saskaņotībai, skolēnu ieguldījumam un sadarbībai ar klasesbiedriem, veidojot loģisku sižetu.
- 3. klasē skolēni apgūst, kā ar kostīmiem un maskām veidot no sevis atšķirīgus tēlus. Vēlams, lai iegūtās prasmes tiktu izvērtētas starppriekšmetu pārbaudījumā, tā veicinot padziļinātu izpratni un praktisku pielietojumu.

**Mācību priekšmeta mērķi un uzdevumi (1.–3. klasē)**

- Izprast, kā teātra mākslas valoda (balss, kustības, iztēle) palīdz radīt skatuvisku stāstu.
- Attīstīt vērīgumu, spontanitāti un sadarbības prasmes.
- Iepazīt leļļu un objektu teātra iespējas, atainojot notikumus, idejas, vērtības un viedokļus.
- Pilnveidot izpratni par mākslinieciskajiem tēliem.
- Attīstīt skatuviskā tēla veidošanas prasmes.
- Iemācīties, kā ar maskām, balsi, kustībām un iztēli radīt no sevis atšķirīgu tēlu.
- Rosināt skolēnu interesi par masku vēsturi un to izmantošanu dažādos laikmetos un kultūrās.

Lai nodrošinātu efektīvu mācīšanos un skolēnu iekļaušanu atbilstoši viņu spējām, vingrinājumi šajā mācību līdzeklī tiek iedalīti trīs sarežģītības līmeņos. Skolotāja elastība, spējas novērtēt skolēna gatavību un sniegt atbilstošu atbalstu ir būtiskas, lai katrs skolēns gūtu panākumus. Darbs

dažādos sarežģītības līmeņos veicina progresu, pašpārliecinātību un radošumu. Mērķis ir skolēnus pakāpeniski virzīt no vienkāršākiem pie sarežģītākiem vingrinājumiem, pakāpeniski attīstot viņu prasmes. Piedevām ir ieteicams novērot un pierakstīt skolēnu progresu, lai redzētu, kā viņi pārvar valodas, loģiskās vai emocionālās barjeras.

**Vingrinājumu sarežģītības līmeņu skaidrojumi**

| Vingrinājumu sarežģītības līmeņi | Līmeņa pazīmes un raksturojums | Metodiskie ieteikumi |
|---|---|---|
| Vienkāršs (★☆☆) | Uzdevumi ar tūlītēju rezultātu un īsu uzmanības noturību. Nepieciešama minimāla prasme teikumu veidošanā. Radošums tiek vadīts ar piemēriem. Nepieciešama skolotāja aktīva palīdzība. 1 vai 2 vienkāršas darbības (piemēram, atkārtot, atpazīt). | Skolotājs<br>• sniedz soli pa solim skaidras, vienkāršas instrukcijas;<br>• aktīvi iesaistās (vada sarunu, palīdz formulēt teikumus, piedāvā vārdu krājumu, ja nepieciešams) un demonstrē uzdevumus vai konkrētus piemērus;<br>• palīdz ar jautājumiem, ja skolēns apjūk, piemēram, "Kas notiks turpmāk?", "Kāds ir varonis?";<br>• darbu var pabeigt kopā ar skolēnu, ja tas nepieciešams. |
| Vidēji sarežģīts (★★☆) | Uzdevumi ar vairākām secīgām daļām un vidēji ilgu uzmanības noturību. Nepieciešama prasme strukturēt stāstu vai izteikt domas vairākos teikumos. Radošums tiek veicināts ar brīvāku izvēli. Skolēns darbojas ar daļēju skolotāja atbalstu. Vingrinājumi ietver 2 vai 3 savstarpēji saistītus soļus (piemēram, lasīt, pielāgot, izpildīt). | Skolotājs<br>• skolēnam dod brīvību, bet seko līdzi procesam un nepieciešamības gadījumā uzdod uzvedinošus jautājumus;<br>• palīdz strukturēt domas, precizēt vai paplašināt stāstījumu un rosina izmantot vairāk nekā tikai vienu pieeju;<br>• ļauj skolēniem kļūdīties un eksperimentēt, pēc tam kopīgi ar skolēnu analizē veikumu. |

| Vingrinājumu sarežģītības līmeņi | Līmeņa pazīmes un raksturojums | Metodiskie ieteikumi |
|---|---|---|
| Sarežģīts (★★★) | Uzdevumi prasa ilgstošu koncentrēšanos un vairāku prasmju apvienošanu. Nepieciešama spēja izteikt sarežģītas domas, lietojot dažādus izteiksmes līdzekļus. Tiek pieprasīts augsta līmeņa radošums. Skolēns darbojas patstāvīgi, skolotājs – kā konsultants. Vairāku prasmju kombinācija vienlaikus (piemēram, analizēt, interpretēt, improvizēt). | Skolotājs<br>• netraucē skolēna radošajam procesam, bet ir klātesošs, ja nepieciešama padziļināta diskusija;<br>• uzdod sarežģītākus jautājumus (piemēram, par stāstījuma jēgu un ietekmi) un pēc vingrinājumu izpildes sniedz padziļinātu analīzi;<br>• aicina skolēnus cieņpilni un pamatoti vērtēt citu darbus. |

Teātra mākslas apguve palīdz skolēniem iepazīt un attīstīt savas spējas un arī iegūt noderīgas saskarsmes prasmes. Šī mācību priekšmeta uzdevumā nav iekļauta padziļināta teātra tehniku apguve, bet gan akcentēta skolēna turpmākajā dzīvē tik noderīgā radošuma, komunikācijas prasmes un emocionālās inteliģences attīstīšana.

Lai jums izdodas palīdzēt skolēniem iepazīt teātra mākslas brīnumaino pasauli!

*Indars un Silvija Kraģi*

# 1. PASAKAS RADĪŠANA

Nav tā, ka pasakas šķiet interesantas tikai bērniem. Tās mūs pavada visu dzīvi – no piedzimšanas, kad tās stāsta vecāki, līdz sirmam vecumam, kad atceramies savā bērnībā dzirdētās pasakas un salīdzinām tās ar dzīvē pieredzēto.

Vai pasakas ir pilnībā izfantazētas un nereālas? Vai tomēr tajās ir paslēpta kāda patiesības kripatiņa, kas padara tās īpaši vērtīgas?

Jūsu vadībā skolēni atklās, kas kopīgs dažādiem pasaku veidiem un kādēļ mēs izdomājam un stāstām pasakas. Viņi iemācīsies atrast sev piemērotākās pasakas un radīt paši savas. Skolēni uzzinās, kā ar kustībām un balsi atklāt pasakā notiekošo, un, kad to būs apguvuši, spēs labāk atcerēties reiz dzirdētās vai lasītās pasakas.

**Ieteicamie jautājumi, palīdzot skolēnam sacerēt un pastāstīt paša sacerētas pasakas.**

| **Par ko, tavuprāt, ir svarīgi dzirdēt pasaku?** | **Kādi pasaku tēli tajā darbosies, un par ko tie cīnīsies?** | **Kādēļ ir svarīgi par to cīnīties?** | **Kur un kad notiks šo pasakas tēlu cīņa?** | **Ar ko beigsies šo pasakas tēlu savstarpējā cīņa? Kādēļ tā?** |
|---|---|---|---|---|
| Izvēlies klausītājiem piemērotu pasaku! | Nosaki pasaku tēlus un noskaidro, ko tie grib cits no cita! | Raksturo izvēlēto pasakas tēlu savstarpējo cīņu! | Apraksti darbības vietas un laika apstākļus! | Atklāj notikumu secību, sākot ar cīņas iesākumu un beidzot ar tās atrisinājumu! |

**Ieteicamais temata apguves laiks**

12 mācībustundas, integrējot mācību saturu citu mācību priekšmetu saturā.

**Temata apguves mērķis**

Izprast, kā ar teātra mākslas valodu iespējams radīt skatuvisku stāstu, lietojot savu balsi, kustības, iztēli; attīstīt vērīgumu, spontanitāti, sadarbības prasmes.

## Starppriekšmetu saikne

| Latviešu valoda | Svešvaloda |
|---|---|
| 1.3. Mana raibā ikdiena. Kā raksturot literāros tēlus un reālus cilvēkus?<br>1.4. Reiz es būšu… Kā veidot aprakstu? | 1.3. Es mājās. Kā nosaukt man mājās apkārt esošos priekšmetus, kā runāt par mīļdzīvniekiem un rotaļlietām? |

**Vingrinājumu piemēri**

Skolēni izvēlas kādu reālu cilvēku no savas ikdienas (kaimiņš, pastnieks, skolotājs) un tam piešķir pasaku tēlam raksturīgo, izceļot rakstura īpašības, kas kļūst pārdabiskas. Skolēni sagatavo īsu tēla aprakstu, to var veikt gan mutiski, gan rakstiski.

Skolēns izvēlas mīļāko rotaļlietu un iztēlojas, ka tā kļuvusi par pasakas varoni. Viņš spēlē ar kustībām un balsi, svešvalodā stāstot, kas viņš ir un ko spēj.

## Palīgs jēdzienu skaidrošanai

**Iztēle** – kad aizver acis un izdomā kaut ko, ko īstenībā neredzi, piemēram, lidojošu zirdziņu vai saldējuma pili, tā ir iztēle. Tā palīdz domāt un radīt jaunus stāstus un idejas.

**Ķermeņa valoda** – kad runājam, mēs ne tikai sakām vārdus, bet arī kustamies. Tas, kā tu kustini rokas, seju un ķermeni, palīdz citiem saprast, ko tu jūti un domā.

**Sižets** – tēloto notikumu secība stāstā, pasakā u. c., piemēram, pasakā princese vispirms dodas ceļojumā, pēc tam satiek pūķi un beigās atrod dārgumu.

**Spēlēt** – veikt kādas darbības, lai sagādātu prieku, piemēram, spēlēt "paslēpes" vai "ķerenes". Tu vari spēlēt labi zināmas spēles vai izdomāt savas.

**Spēlētājs (tēlotājs)** – kad izliecies, ka esi pirāts, princese vai kosmonauts, tu esi spēlētājs jeb tēlotājs. Tas nozīmē, ka tu iztēlojies sevi kā kādu citu un rīkojies tā, it kā to darītu iztēlotais tēls.

**Tēls** – tas ir kāds, kurš attēlots stāstā, pasakā u. c. Tēli var būt cilvēki, dzīvnieki vai priekšmeti.

# 1.1. Kā un kādēļ stāstām pasakas?

**Kā apakštemata vingrinājumu apguve palīdzēs skolēnam?**

Šī apakštemata uzdevumi palīdz skolēnam attīstīt gan valodas un domāšanas, gan pašizpausmes prasmes, kas ir būtiskas ne tikai mācību procesā, bet arī personības veidošanā. Strādājot ar pasaku tematiku un dažādiem radošiem vingrinājumiem, skolēns

- **iemācīsies** veidot strukturētu, loģisku un interesantu stāstījumu, saprotot, ka katram stāstam ir sākums (ievads), attīstība (iztirzājums) un nobeigums;
- **attīstīs** radošo domāšanu un iztēli, radot oriģinālus sižetus un alternatīvus notikumu pavērsienus, un uzņēmību, elastību, kā arī prasmi meklēt unikālus risinājumus;
- **apgūs** pasaku žanra pazīmes un sapratīs pasaku kultūrvēsturisko vērtību, atpazīstot tēlus, sižetus, pasaku tipus un to simbolisko nozīmi un tā paplašinot redzesloku;
- **veidos** emocionālo inteliģenci un empātiju, izprotot varoņu rīcību un jūtas dažādās situācijās;
- **iegūs** pieredzi, klausoties un papildinot citu idejas, darbojoties grupā un kopīgi veidojot stāstus vai to izspēles;
- **pilnveidos** spēju pašapliecināties dažādās formās (mutvārdos, zīmējumā, kustībā, skaņā u. tml.), izprotot valodu kā daudzveidīgu komunikācijas rīku un meklējot sev piemērotāko izteiksmes veidu;
- **trenēs** kritisko domāšanu, analizējot tēlu rīcību, pasaku morāli un sižeta uzbūvi, tā attīstot prasmes argumentēt savus uzskatus, pamatoti secināt un paust vērtējošu (kritisku) attieksmi pret tekstu.

Pēc šo apakštemata vingrinājumu apguves skolēni būs gan paplašinājuši savas zināšanas un prasmes, gan attīstījuši pozitīvu attieksmi pret pasaku tematiku un radošo darbību.

**Skolēni**

- **zinās,** ka pasakai ir noteikta struktūra;
- **pratīs** atpazīt (nosaukt) pasakas struktūras elementus un veidot vienkāršus un saistītus stāstus, piedalīties kopīga sižeta veidošanā un izdomāt alternatīvus notikumu pavērsienus;

- **spēs** identificēt pasaku tēlus, sižeta elementus un žanrus, kā arī izteikt pieņēmumus par pasaku nosaukumu izcelsmi un pasaku autorību, sadarboties ar citiem, ieklausoties un papildinot klasesbiedru idejas;
- **demonstrēs** prasmes radoši izpausties, izmantojot daudzveidīgus izteiksmes līdzekļus;
- **analizēs** tēlu rīcību un formulēs savu viedokli, izceļot pasaku morāli un vērtības.

Vienlaikus skolēniem izveidosies pozitīva, ieinteresēta un atvērta attieksme pret pasaku žanru, valodu un radošo procesu kopumā.

**Skolēni**

- **izjutīs** gandarījumu par savu ieguldījumu, kļūstot drosmīgāki ideju izteikšanā un radošajā darbībā;
- **veidos** pozitīvu attieksmi pret lasīšanu un stāstīšanu, uztverot tās kā aizraujošas un jēgpilnas nodarbes;
- **iemācīsies** novērtēt citu iztēli un izteiksmes veidus, veidojot cieņpilnas un atbalstošas savstarpējās attiecības;
- **attīstīs** interesi par pasaku daudzveidību un nozīmi kultūrā, apzinoties to saistību ar emocijām, vērtībām un iztēli.

**Ieteikumi veiksmīgām mācību stundām**

- Nodrošiniet mācību stundā radošu brīvību, lai katrs skolēns justos drošs un iesaistīts, vienlaikus precīzi strukturējiet mācību stundu.
- Atbalstiet bērnus, kuriem ir grūtāk verbalizēt domas, piedāvājot izvēles vai piemērus, izskaidrojot kādu parādību, notikumu u. tml.
- Regulāri uzslavējiet katra skolēna iesaisti, centību un radošumu, ne tikai rezultātu.
- Sekmējiet sadarbību un dialogu (īpaši pāru un grupu darbā), mudinot skolēnus uzklausīt un papildināt citam cita idejas.
- Pārrunājiet vingrinājumu nozīmi, nostiprinot skolēnu izpratni un saistot pieredzi ar plašākiem jēdzieniem (morāle, labsirdība, drosme u. c.).
- Ja iespējams, piedāvājiet arī mājas aktivitātes, kas ļauj iekļaut ģimeni radošajā procesā un paplašina mācību vidi ārpus klases.

## VINGRINĀJUMI

### 1. Vingrinājuma nosaukums: “Kā kustas pasaku varonis?”

**Ilgums:** 15–25 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★☆☆
**Pedagoģiskais posms:** *ierosināšana*
**Caurviju prasmes:** jaunrade un uzņēmējspēja, pašvadīta mācīšanās.

Aiciniet skolēnus pārvietoties pa telpu dažādu pasaku varoņu stilā, piemēram, kā lācis, princese, vilks, rūķītis. Mudiniet viņus pašiem izdomāt un demonstrēt jaunas kustības.

### 2. Vingrinājuma nosaukums: “Lasīšanas stafete”

**Ilgums:** 20–30 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆
**Pedagoģiskais posms:** *apjēgšana*
**Caurviju prasmes:** pašvadīta mācīšanās, sadarbība, kritiskā domāšana un problēmrisināšana.

Organizējiet interaktīvu lasīšanas spēli, kurā skolēni darbojas mazās grupās un kopīgi lasa pasaku. Katrs dalībnieks drīkst izlasīt ne vairāk kā trīs teikumus, pēc tam stafete tiek nodota nākamajam skolēnam. Skolēni lasa pa vienam, citi grupas dalībnieki nedrīkst pārtraukt lasītāju. Ja grupa pieļauj kļūdu (neievēro lasīšanas kārtību vai cits citu pārtrauc), tā izstājas no spēles.

- Pirms spēles pārrunājiet, kā emocijas, intonācija un ritms ļauj padarīt lasījumu aizraujošāku.
- Pasaku lasīšanas spēlē vērtējiet ne tikai precizitāti, bet arī intonāciju un izteiksmīgumu.
- Lasīšanas spēlē uzsveriet, cik svarīgi būt uzmanīgam un sadarboties grupā, spēles iznākumu neizšķirs ātrums.
- Mudiniet skolēnus uzmanīgi klausīties, lai sekotu līdzi tekstam un zinātu, kurā brīdī turpināt.
- Veiciniet skolēnu pašpārliecību, atzinīgi novērtējot viņu lasīšanas prasmes un centienus.

### 3. **Vingrinājuma nosaukums:** "Bez vārdiem"

**Ilgums:** 20–30 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆
**Pedagoģiskais posms:** *apjēgšana*
**Caurviju prasmes:** jaunrade un uzņēmējspēja, sadarbība, pašvadīta mācīšanās.

Izvēlieties kādu zināmu pasaku (piemēram, "Trīs sivēntiņi"). Mudiniet bērnus nelielās grupās attēlot pasaku bez vārdiem, tas ir, izmantojot tikai kustības un sejas izteiksmes, bet pārējos – uzminēt, kura pasaka tiek izspēlēta.

- Aiciniet skolēnus darboties nelielās grupās, piedāvājiet katrai grupai sagatavot atšķirīgu pasaku.
- Iedrošiniet izmantot telpu radoši; piemēram, dažādi stāvokļi (stāvēšana, tupēšana, sēdēšana) var palīdzēt vizuāli izteikt atšķirīgus tēlus.
- Atgādiniet skolēniem sekot līdzi partneriem un pielāgoties situācijām, lai aina būtu vienota un saprotama.

### 4. **Vingrinājuma nosaukums:** "Atpazīsti pasaku pēc attēla"

**Ilgums:** 20–30 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆
**Pedagoģiskais posms:** *apjēgšana*
**Caurviju prasmes:** kritiskā domāšana un problēmrisināšana, pašvadīta mācīšanās.

Sameklējiet piemērotas ilustrācijas vai grāmatas un aiciniet skolēnus aplūkot ilustrācijas un noteikt, ar kādām pasakām tās ir saistītas. Mudiniet viņus noskaidrot pasakas nosaukumu, autoru (ja tas ir zināms) un žanru (literārā pasaka, tautas pasaka: sadzīves pasaka, brīnumu pasaka vai dzīvnieku pasaka).

### 5. **Vingrinājuma nosaukums:** "Masku varoņi"

**Ilgums:** 30–40 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆
**Pedagoģiskais posms:** *apjēgšana*

**Caurviju prasmes:** jaunrade un uzņēmējspēja, pašvadīta mācīšanās, sadarbība.
**Piemērots kā mājasdarbs:** *jā*

Rosiniet skolēnus izveidot vienkāršas maskas no papīra, uzlikt tās un atbilstoši savam tēlam izmēģināt dažādas balsis un kustības.

- Mudiniet bērnus eksperimentēt ar atšķirīgām kustībām un balsīm, lai padziļinātu izpratni par tēliem.
- Pārrunājiet, kā dažādi varoņi kustas un kā kustības palīdz tos atpazīt.
- Pārrunājiet, kā kustības un balss palīdz radīt ticamu un interesantu varoni.
- Uzslavējiet skolēnu radošumu un drosmi uzstāties.

## 6. Vingrinājuma nosaukums: "Balsis un skaņas"

**Ilgums:** 20–30 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆
**Pedagoģiskais posms:** *apjēgšana*
**Caurviju prasmes:** jaunrade un uzņēmējspēja, pašvadīta mācīšanās, sadarbība.

Pārrunājiet, kā emocijas maina pasakas noskaņu. Skaļi nolasiet nelielu pasakas fragmentu, mainot intonācijas. Aiciniet skolēnus atkārtot, eksperimentējot ar dažādiem stāstīšanas veidiem. Pēc tam nosauciet dažādas pasaku situācijas, piemēram, "Vilks klauvē pie kazu namiņa", "Burvis buras", "Vējš pūš mežā". Piedāvājiet skolēniem ar balsīm vai priekšmetiem radīt atbilstošās skaņas.

- Pārrunājiet, kā skaņas palīdz iztēloties pasaku pasauli.
- Lasot fragmentu, pārliecinieties, ka skolēni skaidri sadzird intonāciju atšķirības, un mudiniet viņus brīvi eksperimentēt.
- Skaņu radīšanai var izmantot ne tikai balsi, bet arī priekšmetus.
- Iedrošiniet skolēnus piedāvāt arī savas idejas.

## 7. Vingrinājuma nosaukums: "Reiz dzīvoja pele…"

**Ilgums:** 30–40 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆

**Pedagoģiskais posms:** *refleksija*
**Caurviju prasmes:** jaunrade un uzņēmējspēja, kritiskā domāšana un problēmrisināšana, sadarbība.

Sāciet pasaku ar teikumu "Reiz dzīvoja pele, kura…" pēc tam, lai katrs skolēns pievieno vienu teikumu, veidojot kopīgu stāstu. Kad pasaka ir pabeigta, uzdodiet jautājumus, mudinot izdomāt alternatīvus sižetus.

***Piemēri.***

- Kas būtu, ja pele satiktu pūķi, nevis kaķi?
- Kas būtu, ja pele atrastu burvju zīmuļus?

- Ja nepieciešams, mainiet arī pasakas sākumu.
- Skolēni var uzzīmēt vai izspēlēt savu pasakas versiju.
- Pārrunājiet, kā mainījās stāsts un kāpēc pasakām ir svarīgs noslēgums.
- Palīdziet skolēniem, kuriem grūtāk izdomāt teikumu, piedāvājot izvēles iespējas ("Vai pele atrada draugu vai devās piedzīvojumā?").
- Uzslavējiet katra ieguldījumu, veicinot skolēnu pārliecību un prieku par savu radošumu.

## 8. Vingrinājuma nosaukums: "Patiesība vai meli?"

**Ilgums:** 15–25 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆
**Pedagoģiskais posms:** *refleksija*
**Caurviju prasmes:** kritiskā domāšana un problēmrisināšana, pašvadīta mācīšanās.

Aiciniet skolēnus izlasīt apgalvojumus un skaidrot, kuri no tiem ir patiesi, kuri – aplami.

- Pasakas radījuši ne tikai latvieši, bet arī citu pasaules tautu pārstāvji.
- Senākos laikos pasakas neviens nepierakstīja, bet stāstīja un izspēlēja cits citam.
- Pirmie pasaku krājēji, kuri ne tikai apkopoja, bet arī pierakstīja vācu tautas pasakas, bija brāļi Grimmi.

- Pasakās bieži darbojas fantastiski tēli, kuri īstenībā nepastāv.
- Pasakas stāsta par reāliem notikumiem un parādībām.
- Pasakās brīnumaini tēli darbojas ikdienišķos apstākļos.
- Pasaku tēli bieži izdara to, kas dzīvē nav iespējams.
- Pasakās ļaunums tiek atbalstīts un labais saņem sodu.
- Pasakas lasa un stāsta ne tikai bērni, bet arī pieaugušie.
- "Disnejlenda" ir pasaku tēliem veltīts izklaides parks, kas atrodas Amerikas Savienotajās Valstīs.

- Piedāvājiet skolēniem strādāt grupās, kurās viņi kopīgi analizē apgalvojumus un meklē piemērus no zināmām pasakām.
- Aiciniet skolēnus patstāvīgi formulēt savus apgalvojumus, kurus klasesbiedri var izvērtēt kā patiesus vai aplamus.
- Pēc uzdevuma aiciniet skolēnus apkopot savas atziņas, piemēram, izveidojot apjomā nelielu plakātu par pasaku pazīmēm un žanriem.

**Cik dažādas ir pasakas!**

Turpinot temata apguvi, palīdziet skolēniem iepazīt dažādas pasakas.

- Tautas pasaku autori nav zināmi, bet literārās pasakas ir sacerējuši rakstnieki.
- Sadzīves pasakas attēlo ikdienas situācijas un sniedz padomus, kā tās risināt.
- Brīnumu pasakās aprakstīti noslēpumaini un fantastiski notikumi.
- Dzīvnieku pasaku tēli ir dzīvnieki, kuri rīkojas kā cilvēki.

## 9. Vingrinājuma nosaukums: "Mana mīļākā pasaka"

**Ilgums:** 20–30 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆
**Pedagoģiskais posms:** *refleksija*
**Caurviju prasmes:** kritiskā domāšana un problēmrisināšana, pašvadīta mācīšanās, jaunrade un uzņēmējspēja.

Aiciniet skolēnus izstāstīt savu mīļāko pasaku, pievēršot uzmanību sižetam un galvenajiem tēliem. Pamudiniet viņus izvērtēt pasakas tēlu rīcību un pasakas nozīmīgumu lasītājam.

- Kā tēli rīkojas?
- Vai tēli pieņēma pareizus lēmumus? Pamato savas domas!
- Vai šī pasaka ir mūsdienās aktuāla? Pamato savas domas!
- Ko mēs no pasakas varam mācīties?

- Kopīgi ar skolēniem izveidojiet plakātu, kurā attēloti viņu mīļākie pasaku tēli.
- Rosiniet skolēnus izveidot alternatīvas tēlu motivācijas. Kā tās ietekmētu pasakas sižetu?
- Atgādiniet, ka 26. februārī tiek atzīmēta Starptautiskā pasaku stāstīšanas diena, taču pasakas ir vērts lasīt un stāstīt arī ikdienā.
- Skolēni var klausīties aktieru ierunātas pasakas tīmekļa vietnēs un pēc tam klasē pastāstīt par sev tīkamāko pasaku.
- Pētījumi un ekskursijas: kopā ar skolēniem iepazīstieties ar Džūkstes Pasaku muzeja tīmekļvietni (maconis.lv/qr/5613) vai apmeklējiet muzeju klātienē, lai iepazītu pasaku teicēja Anša Lerha-Puškaiša darbu.

**10. Vingrinājuma nosaukums:** "Kad es esmu koks..."

**Ilgums:** 20–30 minūtes
**Sarežģītības līmenis:** ★★☆
**Pedagoģiskais posms:** *refleksija*
**Caurviju prasmes:** jaunrade un uzņēmējspēja, pašvadīta mācīšanās, kritiskā domāšana un problēmrisināšana.

*Šis vingrinājums palīdzēs klasē radīt mierīgu atmosfēru.*

Aiciniet skolēnus apsēsties uz skatuves vai kādā citā klusā vietā un iztēloties sevi kā koku. Norādiet, ka tēlotāji nedrīkst pārvietoties, jo koku saknes dziļi ieaugušas zemē. Pēc vingrinājuma rosiniet skolēnus dalīties savās izjūtās.

- Ko redzēja, dzirdēja, sajuta?
- Kāda bija apkārtējā vide?
- Kā iejutās koka tēlā?

- Pirms vingrinājuma vadiet īsu relaksācijas sesiju, lūdzot skolēnus aizvērt acis un dziļi ieelpot, lai palīdzētu viņiem iejusties situācijā.
- Rosiniet skolēnus izmantot iztēli, uzdodot jautājumus, piemēram, "Kāds ir jūsu koks – jauns vai vecs?", "Kur tas aug – pļavā, mežā, kalnā?".
- Iedrošiniet skolēnus radoši izpausties, piemēram, uzzīmējot savu koku un tā apkārtni vai izstāstot nelielu stāstu par koka dzīvi.

## Pārbaudiet, ko apguvuši skolēni!

Lai nostiprinātu skolēnu izpratni par pasakām, aiciniet viņus atbildēt uz piedāvātajiem jautājumiem. Šo uzdevumu var veikt kā diskusiju (mutiski), kā rakstveida refleksiju vai grupu darba formu.

| Kontroljautājumi | Iespējamās skolēnu atbildes |
|---|---|
| **1.** Kur var lasīt un dzirdēt pasakas? | • Bibliotēkās, tīmekļa resursos, klausoties audio pasakas, skatoties teātra izrādes u. c. |
| **2.** Kas kopīgs pasakām? | • Fantastiski tēli un notikumi.<br>• Pārspīlējumi.<br>• Maģiski notikumi.<br>• Pamācība (morāle).<br>• Cīņa starp labo un ļauno. |
| **3.** Kādēļ mēs stāstām pasakas? Kāpēc tās pastāv, un kāpēc cilvēki tās turpina stāstīt? | • Pasakas izklaidē un iedvesmo.<br>• Tās māca vērtības un dzīves gudrības.<br>• Pasakas palīdz labāk izprast emocijas un cilvēku rīcību.<br>• Tās veicina iztēli un radošo domāšanu. |