

Varonis

Daces Copeland stāsts
Amandas Krūmiņas ilustrācijas

Va-va-varonis.



Vai tu esi varonis?

Kāds ir varonis?

Varonis ir laipns un gudrs.

Varonis palīdz.

Palīdz mātei.

Palīdz tēvam.



ESI VARONIS!

Palīdz visiem.

Esi varonis!

Skolotāju / vecāku lapa

Virsraksts: *Varonis*

Autors: *Dace Copeland*

Ilustrators: *Amanda Krūmiņa*

Līmenis

LIX: 20

Valodas līmenis: A1

Piemērotais vecums: 3-4. klase

Vārdu saraksts

Pamata vārdu krājums

gudrs /-a	<i>smart</i>
māte	<i>mother</i>
palīdzēt	<i>to help</i>
tēvs	<i>father</i>
visi	<i>everyone</i>

Paplašinātais vārdu krājums

laipns	<i>kind, friendly</i>
varonis	<i>hero</i>

Pārrunu jautājumi

- Ko nozīmē būt varonim?
- Kādas ir varoņa īpašības?
- Kad tu esi bijis varonis? Ko tu izdarīji?

Nodarbības stundā

1. Darba lapa - Varonis

Uzdevumi / Darba lapas

1. Cik vārdu? - 1. uzdevums
2. Meklēsim zilbes! - 2. uzdevums
3. Kāds ir varonis? - 3. uzdevums

Rakstu darbi

1. Mans varonis - 5. uzdevums

Runas vingrinājumi

1. Ņersim bumbu! - vispārējā nodarbība
2. Es esmu varonis! - 4. uzdevums

Latviešu tautas pasaka

1. Varonis izglābj trīs nolaupītas princeses



Cik vārdu?

Skolotājam / vecākam: Cik vārdu skolēns var izdomāt ar katru no dotajiem burtiem?

For the teacher / parent: How many words can the student think of using the letters given?

V _____

A _____

R _____

O _____

N _____

I _____

S _____



Meklēsim zilbes!

Skolotājam / vecākam: Skolēni no teksta izraksta tabulā vienas, divu un trīs zilbju vārdus.

For the teacher / parent: Using the story, students identify and write one, two and three syllable words in the correct column.

Vienzilbīgi vārdi	Divzilbīgi vārdi	Trīszilbīgi vārdi
<i>tu</i>	<i>esi</i>	

Cik četrzilbīgus vārdus atradi? _____



Kāds ir varonis?

Skolotājam / vecākam: Skolēni seko norādījumiem un izveido varoņa „sviestmaizes grāmatu”.

For the teacher / parent: The students follow the directions and make a “hero” sandwich book.

Kāds ir varonis? Uzraksti sešus, varoni raksturojošus vārdus!

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Seko šiem norādījumiem!

1. Sameklē vajadzīgos materiālus:

gaiši brūnu, tumši brūnu, dzeltenu, zaļu un sarkanu papīra loksni, grieznes, zīmuli, skavotāju.

2. Izveido „sviestmaizi”:

a. No krāsainajām papīra lapām izgriez sviestmaizes sastāvdaļas, piem., maizi, gaļu, sieru, tomātu, salāta lapu u.tml.

b. Uz viena maizes gabala uzraksti vārdus “Varonis ir...”. Tas būs grāmatas priekšējais vāks.

c. Uz sviestmaizes katras krāsainās sastāvdaļas uzraksti vienu sava izveidotā saraksta vārdu, kas raksturo varoni. Ar skavotāju sastiprini lapas, lai veidotos „sviestmaizes grāmata”.

3. Kad grāmata gatava, parādi to saviem klasesbiedriem un divos vai trīs teikumos izstāsti par sava varoņa īpašībām.



Es esmu varonis!

Skolotājam / vecākam: Skolēni stāsta klasesbiedriem par gadījumu, kad ir kādam izpalīdzējuši.

For the teacher / parent: The students describe at time when they came to someone's aid.

Kas nepieciešams?

- tukšs, vismaz 8x10 collu (20x25 cm) liels fotoietvars bez stikla

Kas jādara?

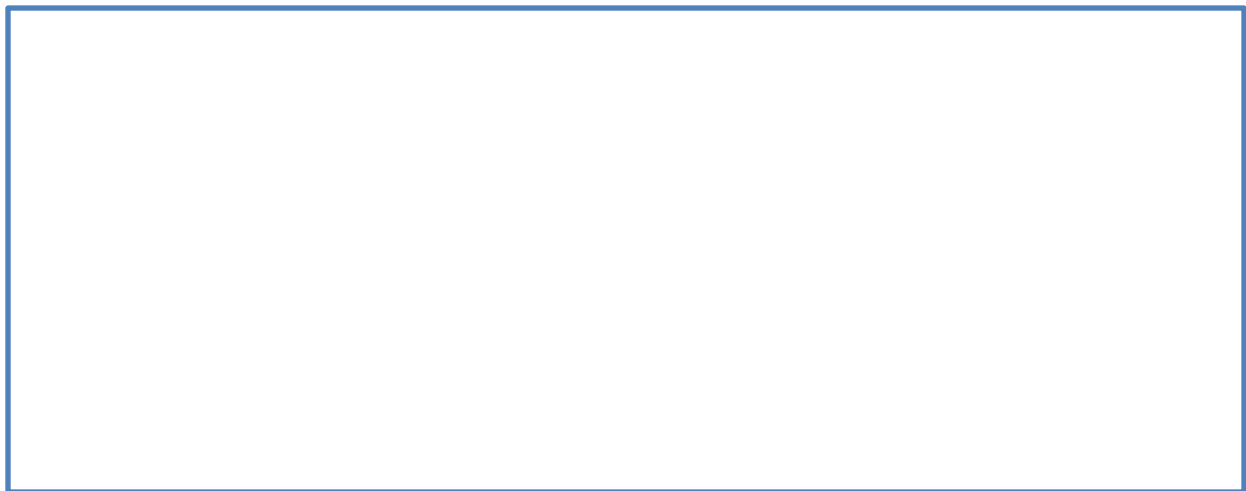
1. Skolēni sēž aplī.
2. Skolēni pēc kārtas ņem fotoietvaru un pieliek pie sejas, lai seja izskatītos kā ierāmēta.
3. Tad skolēns izstāsta kādu gadījumu, kad ir kādam izpalīdzējis. Piemēram, skolēns varētu stāstīt: "Es biju izpalīdzīgs, kad palīdzēju mūsu jaunam klasesbiedram Jānim atrast zīmuļus." Būtu jauki, ja pēc katra skolēna stāstītā pārējie aplaudētu!
4. Kad katrs skolēns ir kaut ko izstāstījis, skolotājs lūdz skolēniem nosaukt, kādas izpalīdzību raksturojošas īpašības tika minētas.



Mans varonis

Skolotājam / vecākam: Skolēni uzraksta, kas ir viņu varonis. Stāstā jāizmanto vismaz 10 kādeņi jeb īpašības vārdi. Pēc tam skolēns uzzīmē sava varoņa attēlu.

For the teacher / parent: The students write about their hero. They must use at least 10 adjectives in their writing. Then the student draws a picture of their hero.



Ķersim bumbu!

Spēle domāta visai klasei.

Kas nepieciešams?

1. Palags vai viegla sega;
2. Viegla bumba;
3. Jauno vārdu saraksts

Kas jādara?

1. Skolēni stāv ap palagu vai vieglo segu un saņem tā malu rokās.
2. Uz palaga uzliek bumbu.

Kā spēlēt?

1. Pirms sākt spēli, skolotājs izlemj, kā vārdus atkārtos, piemēram, vai skolēniem būs jālieto jaunais vārds teikumā, vai būs jānosauc vārdšķira, tā dzimte, laiks, zilbju skaits vai kas cits.
2. Skolotājs nosauc jauno vārdu un tad skaita līdz trīs.
3. Pie vārda „trīs” skolēni strauji ceļ palagu/segu uz augšu, lai bumba lido augšup.
4. Kamēr bumba ir gaisā, tikmēr pirmajam skolēnam jāizpilda norunātais uzdevums. Piemēram, ja jaunais vārds ir „desa”, un uzdevums ir iesaistīt vārdu teikumā, tad skolēnam jāveido, piemēram, šāds teikums: „Man garšo desas.”
5. Spēle turpinās, līdz visiem skolēniem ir bijusi iespēja pareizi izpildīt uzdevumu.

Varonis izglābj trīs nolaupītas princeses

Latviešu tautas pasaka

12. A. 301 A. D. Ozoliņš Jaun-Rozē, Brīvēznieka kr. LP, VI, 115, 5 b. AŠ, II, 86 k.

Vienam ķēniņam bija trīs meitas. Bet tur pie pils no laika gala bijusi ala, kur daudz cilvēki nozuduši. Vienreiz arī paša ķēniņa meitas gājušas alai gažām, un tā itin piepēži no alas izskrējuši trīs vīri ar uguns acīm un ierāvuši meitas pie sevis. Tur alā katrai meitai bijis jādara savs darbs: vienai – jāvērpj, otrai – jāada, trešai – jāšuj.

Ķēniņš gaužam bēdājies pēc meitām. Viņš izolījis pusvalsti tam, kas viņas izpestītu no alas, bet nevienam neizdevies. Kuŗš alā iegājis, tas dzīvs vairs neizkļuvis.

Bet nu gadījies reiz ļoti stiprs un aplam droŗš zaldāts, kas salielījies meitas izdabūt, lai kas. Labi. Viņš nu sagriezis tūkstoŗ vērŗu ādas strēmelēs, pagatavojis gaŗu, gaŗu siksnu, piesējis siksnas vienu galu pie labi stipra celma un tad, otru galu rokā paņēmis, pamazām laidies ar zobenu lejup. Laidies, laidies ilgu laiku, beidzot, pašā dibenā, atradis dzelzs vārtus, kas, drusciņ pieklauvējot, paŗi atdarījuŗies un nu ieticis tumŗā gaņģī. Nu gājis, nu gājis pa tumŗo gaņģi apnikdams, kamēr sasniedzis galu, un tur bijusi ļoti grezna pils. Iegājis pilī, – visas trīs ķēniņa meitas sēdējuŗas itin bēdīgas, savu darbu strādādamas.

Viņŗ apvaicājies, kas tā par pili esot? Œŗis atteikuŗas: velnu pils! Nelabi gari te dzīvojot, lai tādēļ paslēpjoties apakŗ galda, ka nelabie neieraudzītu.

Labi, zaldāts paslēpies. Te, necik ilgi, – velni mājā un nu oksŗerē un praŗina, kas te tikai par sveŗu cilvēka smaku esot? Meitas atteikuŗas: "Kas nu par cilvēku smaku?"

Paŗi pa pasauli staigādami, smaku līdz atnesuŗi."

Velni apmierinājuŗies un tūliņ noguruŗi likuŗies gulēt: trijgalvis – pirmā istabā, deviņgalvis – otrā, divpadsmitgalvis – treŗā. Bet tagad zaldāts izlīdis no galda apakŗas un iesācis ar pirmo velnu kauties. Trīs cirtienus katrai galvai kā smēlis, tad bijis arī nost, un nu jau vecākā ķēniņa meita bijusi atpestīta.

To padarījis, gājis otrā istabā ar deviņgalvi iesākt. Papriekŗu izcirtis septiņus cirtienus, un velns jau palicis slābanāks; tad pa otram lāgam cirtis divreiz septiņus cirtienus, un deviņgalvis nobeidzies. Tagad bijusi atpestīta arī vidējā ķēniņa meita.

Beidzot taisījies treŗā istabā. Bet te droŗības labad paņēmis labi resnu ozola bluķi līdz, kam iecirtis mazu krustiņu. Iegājis, un tas velns kā traks nācis pretim, un ar zobenu vien nekā nebūtu darījis; bet, kad metis arī ar ozola bluķi, kam krustiņŗ bijis virŗu, tad divpadsmitgalvis saklupis gan, un nu jaunākā ķēniņa meita bijusi atpestīta.

Tūliņ vedis meitas augŗā, paņēmis ķēniņa pusvalsti, apprecējis jaunāko ķēniņa meitu un dzīvojis laimīgu mūŗu.

Latvieŗu tautas pasakas:

<http://valoda.ailab.lv/folklor/pasakas/02/02004.htm>