

Mazputniņa viesības

Ineses Cīrules teksts
Amandas Krūmiņas ilustrācijas

Mazputniņš ielūdza savus draugus:
Gunti, Guntu un Gundegu pusdienās.
Viņš tūliņ ies uz veikalu iepirkties. Lūdzu,
nāc viņam palīgā!

M

Vai Guntim labāk garšo maize vai māja?

A

Vai Guntai labāk
garšo avenes vai
avīzes?



Z

Gundegai garšo zemenes. Varbūt viņai
labāk garšo zeķes?

P
Guntis un Gunta
labprāt ēd
pupas. Viņiem
negaršo
pulksteņi.



U
Upenes ir labas ogas. Vai Gundega ēdīs
upenes vai uzpirkstenus?



T
Mazputniņš nopirka
vienu tomātu un vienu
traktoru. Kuru tu gribi
ēst?

N

Guntis grib naškus. Gunta grib naudu.

I

Gundega grib
ēst ievārījumu.

Varbūt indiānis
arī grib
ievārījumu?



Ņ

Vai Mazputniņa

draugi grib ēst ņudzekli vai ņipru ņirgu?

Š

Guntai garšo šķiņķis, bet — negaršo
šķūnis!

Skolotāju / vecāku lapa

Virsraksts: Mazputniņa viesības

Autors: Inese Cīrule

Ilustrators: Amanda Krūmiņa

Līmenis

LIX: 37

Valodas līmenis: A2

Piemērotais vecums: 2.-5. klase

Galvenie tēli:

Gundega

Gunta

Guntis

Mazputniņš

Vārdu saraksts

Pamata vārdu krājums

avene	<i>raspberry</i>
garšot	<i>to enjoy the taste of</i>
labprāt	<i>gladly</i>
maize	<i>bread</i>
māja	<i>house</i>
nauda	<i>money</i>
tomāts	<i>tomato</i>
zeķe	<i>sock</i>
zemene	<i>strawberry</i>

Paplašinātais vārdu krājums

avīze	<i>newspaper</i>
ievārījums	<i>jam</i>
indiānis	<i>Native American</i>
našķis	<i>snack</i>
ņiprs	<i>nimble</i>
ņirga	<i>jeerer, scoffer</i>
ņudzeklis	<i>mess, commotion</i>
pulkstenis	<i>clock, watch</i>
pupa	<i>bean</i>
šķiņķis	<i>ham</i>
šķūnis	<i>barn</i>
upene	<i>black currant</i>
uzpirkstenis	<i>thimble</i>
traktors	<i>tractor</i>
viesības	<i>party</i>

Pārrunu jautājumi

- Vai esi kādreiz piedalījies viesībās?
- Vai esi kādreiz rīkojis viesības?
- Ar ko tu cienāji savus viesus?
- Kas taviem viesiem garšoja un kas viņiem negaršoja?

Nodarbības stundā

1. Skolēni, darbojoties pa pāriem, izdomā kādas viesības viņi vēlētos rīkot. Pēc tam tie
 - izdomā un uzraksta ēdienkarti ar vismaz pieciem ēdieniem;
 - izdomā un uzraksta kādas spēles vai rotaļas spēlēs viesībās.
2. Skolēni iemāca klasesbiedriem savu izvēlēto spēli vai rotaļu.
3. Atrod jauno vārdu! - vispārējā nodarbība

Uzdevumi / Darba lapas

1. Jautājumi un atbildes - 1. uzdevums
2. Kādeņi jeb īpašības vārdi - 2. uzdevums

Rakstu darbi

1. Ielūgums - 3. uzdevums
2. Krustvārdu mīkla - 4. uzdevums

Runas vingrinājumi

1. Pa labi, pa kreisi - vispārējā nodarbība
2. Sarunas - vispārējā nodarbība



Jautājumi un atbildes

Stāstā ir daudz jautājumu. Atrod stāstā jautājumus un uzraksti atbildes!

Vai Guntim labāk garšo maize vai māja?

Guntim labāk garšo maize.



Kādeņi jeb īpašības vārdi

Pieraksti lietvārdiem raksturīgus kādeņus jeb īpašības vārdus!

avene *liela, sulīga* _____

maize _____

māja _____

zeķe _____

našķis _____

pupa _____



Ielūgums

Uzraksti ielūgumu uz savām viesībām!

Vispirms atbilde uz šiem jautājumiem!

Ko svinam? _____

Kādas būs svinības (piemēram: vakariņas, peldēšana, ekskursija)?

Kādā datumā svinības notiks? _____

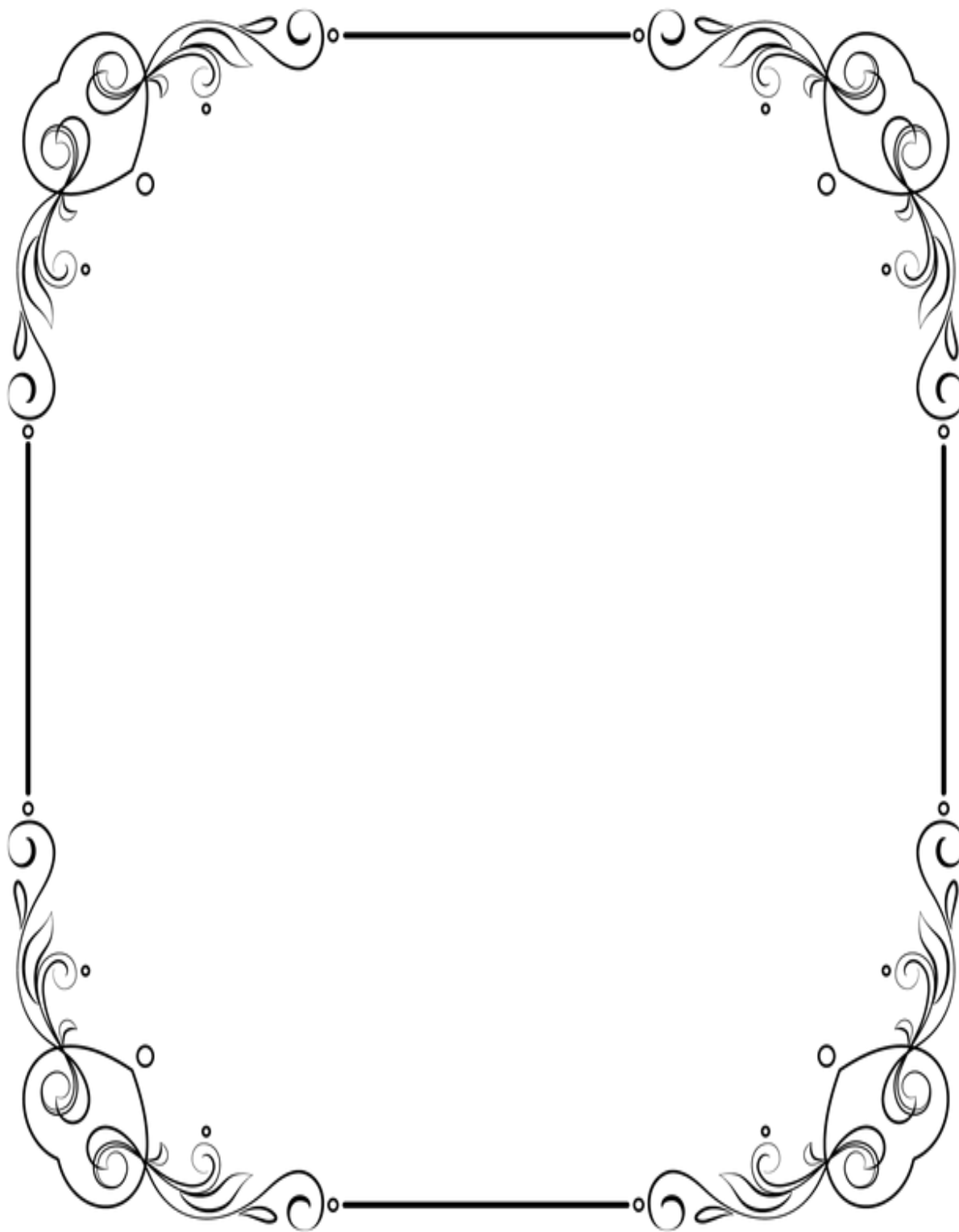
No cikiem līdz cikiem svinības notiks? _____

Kur svinības notiks? _____

Vai kas jāņem līdzi? Kas? (piemēram: peldkostīms, guļammaiss, sniega bikses) _____

Līdz kuŗam datumam jāatbild? _____

Lapas otrā pusē uzraksti ielūgumu, izmantojot lapas augšdaļā uzrakstīto informāciju! Neaizmirsti to izdekorēt. Sāc ielūgumu ar "Uzaicinu Tevi uz _____!"

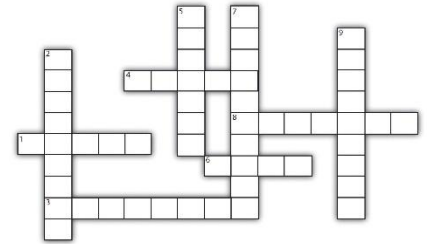




Krustvārdu mīkla

Izveido krustvārdu mīklu, izmantojot vismaz 10 pamata un paplašinātā vārdu krājuma vārdus! Dots krustvārdu mīklas paraugs, taču tavai

krustvārdu mīklai nav jāizskatās tieši tādai. Neaizmirsti arī uzrakstīt katru vārdu aprakstošās norādes ("clues")!



Es savā krustvārdu mīklā izmantošu šādus vārdus: _____,
_____, _____, _____, _____,
_____, _____, _____.

Pa labi, pa kreisi

Spēle domāta visai klasei.

Ko vajag?

1. Lasāmu tekstu

Kas jādara?

1. Klasi sadala divās grupās.
2. Skolēni lasa visi reizē vai pa vienam pēc kārtas.
3. Skolotājs nostājas starp grupām.
4. Kad skolotājs paceļ kreiso roku, tad tekstu lasa kreisajā pusē sēdošie skolēni.
Kad skolotājs paceļ labo roku, tad tekstu lasa labajā pusē sēdošie.

Sarunas

Kas nepieciešams?

1. Liela, balta papīra loksne
2. Grieznes
3. Līme
4. Veci žurnāli vai avīzes
5. Zīmulis

Kā izmantot?

1. Skolēni vecos žurnālos vai avīzēs sameklē slavenību ģimenes un tās izgriež.
2. Tad skolēni ģimenes uzlīmē uz lielās, baltās papīra loksnes.
3. Skolēns uzzīmē runas burbuli virs katras slavenības galvas.
4. Skolotājs var noteikt tēmu, par ko jānotiek sarunai, atkarībā no pašlaik apgūstamā materiāla.
5. Rakstot runas burbuļos, skolēns veido sarunu par noteikto tēmu starp divām vai vairāk slavenībām.

Dažas Latvijā populāras viesību spēles

Ēdams, neēdams

Nepieciešama bumba. Bērni sēž vai stāv aplī, viens ir vidū ar bumbu, kuru tas met citam aplī esošam spēlētājam, vienlaikus nosaucot kādu ēdamu vai neēdamu lietu. Otram spēlētājam bumba jāķer, ja nosaukta ēdama lieta, bet nav jāķer, ja nosaukta neēdama lieta. Ja izdarīts pareizi, bumbu atdod atpakaļ spēles vadītājam, kas to ar nākamo vārdu met citam spēles dalībniekam. Ja tas, kuram met bumbu, kļūdās, tad šis spēlētājs nāk apļa vidū un vada spēli.

Dālderis

Vadītājs skaita skaitāmpantu: "Še tev dālder's, pērc ko gribi, nesaki ne "jā", ne "nē", ne "melns", ne "balts"!"

Tad vadītājs citiem spēles dalībniekiem pēc kārtas uzdod dažādus jautājumus, uz kuriem tie atbild, neminot nevienu no skaitāmpantā aizliegtajiem vārdiem "jā", "nē", "melns", "balts". Kurš atbildot pasaka aizliegto vārdu, no spēles izstājas. Spēlē, līdz palicis viens uzvarētājs, kas nav ne reizi minējis aizliegtos vārdus. Tas kļūst par nākamo spēles vadītāju.

Jūra bango

Vadītājs skaita "Jūra viļņojas – viens, jūra viļņojas – divi, jūra viļņojas – trīs..." Kamēr skaita, tikmēr pārējie spēles dalībnieki drīkst kustēties, locīties, grozīties utt. Kad vadītājs pārtrauc skaitīt, pārējiem jāsasīngst tādā pozā, kādā tajā brīdī atrodas. Tad vadītājs iet pie kāda spēlētāja un iekustina viņu. Spēlētājs attēlo kādu jūras iemītnieku, un vadītājam jāuzmin, kas tiek tēlots. Ja neuzmin, neuzmin, spēle sākas no gala, bet, ja uzmin, tad uzminētais "jūras iemītnieks" kļūst par nākamo spēles vadītāju.

Akmentiņ, lec laukā!

Spēlē nepieciešami vismaz četri spēlētāji. Viens ir spēles vadītājs, pārējie apsēžas viens otram blakus, saāķējot elkoņus ar kaimiņu un saliekot kopā savas plaukstas. Vadītājam ir akmentiņš, kas paslēpts kopā saliktās plaukstās. Vadītājs pieiet pie katra no spēlētājiem un ar savām plaukstām paver spēlētāja plaukstas, vienlaikus kādam no spēlētājiem atstājot plaukstās akmentiņu. Jārīkojas viltīgi un uzmanīgi, lai pārējie dalībnieki nenojaustu, pie kura akmentiņš palicis. Tad vadītājs sauc: "Akmentiņ, lec laukā," un akmentiņa turētājam jāmēģina izlēkt no rindas. Pārējie spēles dalībnieku ar saāķētajiem elkoņiem cenšas lēcēju noturēt. Ja jaunais akmentiņa īpašnieks bijis žigls, tas kļūst par nākamo spēles vadītāju, ja tas noturēts sēžam, spēli vēlreiz vada iepriekšējais vadītājs.