

Pareizās šūpoles

Ernas Taubes teksts
Andras Otto ilustrācijas

Harijs steidzās. Viņš gāja uz parku.
Parkā bija šūpoles, slīdkalniņš un smilšu
kaste. Parkā bija daudz bērnu.

„Es šūpošos! Es spēlēšos ar bērniem!”
Harijs priecājās.

Parkā Harijs aizgāja pie šūpolēm. Viņš
apsēdās un pacēla kājas.

Bums! Harijs nokrita zemē. Šūpoļu
sēdekļi bija Harijam par mazu. Harijs
piecēlās, noslaucīja drēbes un gāja uz
slīdkalniņu.

Viņš sāka
kāpt pa
trepītēm.
Čīks! Trepītes
saliecās.



Harija kājas bija par lielām. Viņš
nevarēja tikt augšā.

Harijs gāja uz smilšu kasti.

„Ej projām,
Harij!” bērni
sauca. „Tev te
nav vietas! Tu
esi daudz par
lielu!”

Harijs apsēdās
uz kāda dēļa.

Asaras ripoja
viņam pār
vaigiem.

„Man ļoti
gribējās

šūpoties,” viņš bēdājās. Bērni stāvēja
Harijam apkārt un skatījās. Viņiem bija
Harija žēl.



„Es zinu, ko darīt,” kāda meitene pēkšņi teica. Viņa uzkāpa dēlim otrā galā.
„Es arī zinu, ko darīt,” teica kāds zēns. Viņš arī uzkāpa dēlim otrā galā.
„Mēs visi zinām, ko darīt!” sauca bērni. Viņi visi uzkāpa dēlim otrā galā. Dēļa gals, uz kuŗa sēdēja Harijs, lēnām cēlās uz augšu. Dēļa gals, uz kuŗa sēdēja Harijs, laidās atpakaļ lejā. Tas cēlās atkal augšā. Harijs šūpojās!



Skolotāju / vecāku lapa

Vīrsraksts: Pareizās šūpoles

Autors: Erna Taube

Ilustrators: Andra Otto

Līmenis

LIX: 25

Valodas līmenis: A2

Piemērotais vecums: 3.-4. klase

Galvenais tēls

Harijs — nīlzirgs, hipopotams, behemots
hippopotamus

Vārdu saraksts

Pamata vārdu krājums

kāpt	<i>to climb</i>
parks	<i>park</i>
trepītes = trepes	<i>stairs</i>

Paplašinātais vārdu krājums

asaras	<i>tears</i>
bums!	<i>boom (sound)</i>
būt žēl	<i>to feel sorry for</i>
čīks!	<i>bending, squeezing sound</i>
dēlis	<i>board</i>
nav vietas	<i>no room</i>
noslaucīt	<i>to wipe off</i>
pacelt kājas	<i>to raise one's legs</i>
par lielu	<i>too big</i>
pēkšņi	<i>suddenly</i>
piecelties	<i>to rise</i>
ripot	<i>to roll</i>
sēdekļis	<i>seat</i>
slīdēt	<i>to slide</i>
slīdkalniņš	<i>slide</i>
smilšu kaste	<i>sandbox</i>
šūpoles	<i>swing</i>
šūpoties	<i>to swing</i>
saliekties	<i>to bend</i>
vaigs	<i>cheek</i>

Pārrunu jautājumi

- Vai pie tavas mājas ir parks?

- Kas parkā atrodas?
- Ko tu parkā dari?
- Kāpēc lielāki bērni nedrīkst sēdēt mazo bērnu šūpolēs?
- Kā esi palīdzējis kādam, kam tas nepieciešams?
- Vai tu esi kādreiz ticis atstumts un bēdājies? Kā tu rīkojies šādā gadījumā?

Nodarbības stundā

1. Skolēni uzzīmē sava tuvākā parka karti.
2. Skolēni pārrunā, kā atšķiras parka un skolas spēļu laukumi.

Uzdevumi / Darba lapas

1. Lietvārdu skaitlis - 1. uzdevums
2. Lietvārdu dzimte - 2. uzdevums
3. Pareizais vārds - 3. uzdevums
4. Skolēni pasvītro tekstā visus lietvārdus.
5. Kāda īpašība? - 4. uzdevums

Rakstu darbi

1. Kad esmu _____ - 5. uzdevums

Runas vingrinājumi

1. Atstāstījumi - vispārējā nodarbība
2. Jauno vārdu atkārtošanas spēle nr. 9 - vispārējā nodarbība



Lietvārdu skaitlis

Ieraksti tabulā dotos vārdus!

šūpoles	sēdekļis	parks	dēlis	asaras
vaigs	kaste	bērni	kājas	drēbes
meitene	zēns			

Vienskaitlis	Daudzskaitlis



Lietvārdu dzimte

Ieraksti tabulā dotos vārdus!

šūpoles	sēdeklis	parks	dēlis	asaras
vaigs	kaste	bērni	kājas	drēbes
meitene	zēns			

Sieviešu dzimte (tā/tās_____)	Vīriešu dzimte (tas/tie_____)



Pareizais vārds

Ieraksti dotos vārdus, veidojot pareizus teikumus!

šūpoles	sēdeklis	parks	asaras	kaste
bērni	kājas	drēbes	meitene	zēns

1. Es esmu _____.

Es neesmu meitene.

2. Pie mūsu mājas ir liels _____.

Tajā aug koki un zāle.

3. Viņam bira karstas _____.

Šķidrums, kas tek no acīm.

4. Vai tev labāk patīk lielās vai mazās _____?

Ar tām var augstu uzšūpoties.

5. Manas _____ ir netīras.

Tie ir apgērba gabali.

6. Au, man sāp _____!

Ar tām staigā.

7. Šis _____ ir man par mazu.

Uz tā var sēdēt.

8. Uz sola ir _____ ar mantām.

Brūns, no papes taisīts četrstūris.

9. _____ ir noguruši.

Jauni zēni un meitenes.

10. Mana māsa ir _____.

Es neesmu zēns.



Kāda īpašība?

Raksti vārdu, kas raksturo doto lietvārdu! Katru īpašības vārdu var izmantot tikai vienu reizi.

<u>liels</u>	parks
_____	šūpoles
_____	kaste
_____	bērni
_____	kāja
_____	sēdeklis
_____	drēbes
_____	trepītes
_____	asaras
_____	vaigs
_____	meitene
_____	zēns



Kad esmu...

Izdomā, kādas emocijas pauž seja un uzraksti to uz līnijas tai blakus! Tad pabeidz teikumu, raksturojot savu rīcību.

Kad esmu  _____,
es _____

Kad esmu  _____, es _____

Kad esmu  _____, es _____

Atstāstījumi

Atstāstījumi var būt vienkārši, pilnīgāki vai izsmeloši.

Vienkārši atstāstot stāstu, skolēns:

- identificē un atstāsta notikumus stāsta sākumā, vidū un beigās tādā secībā, kādā tie notiek;
- apraksta laiku un telpu, kurā stāsts notiek;
- pastāsta par galvenajiem tēliem;
- identificē problēmu un problēmas atrisinājumu.

Pilnīgāk atstāstot stāstu, skolēns:

- identificē un secībā atstāsta stāsta notikumus un faktus;
- stāsta par laiku, telpu un tēliem;
- veido secinājumus, lai aprakstītu trūkstošo informāciju;
- identificē un atstāsta notikumu cēloņus un to, kā tie ietekmē stāsta norisi.

Izsmeloši atstāstot stāstu, skolēns:

- identificē un secībā atstāsta stāsta notikumus un faktus;
- veido secinājumus, lai izstāstītu trūkstošo informāciju;
- identificē un atstāsta notikumu cēloņus un to, kā tie ietekmē stāsta norisi;
- apraksta stāsta tēlus un tēlu motivāciju;
- novērtē stāstu.

Jauno vārdu atkārtošanas spēle Nr. 9 – Kategorijas

Kas nepieciešams?

1. Lapa ar jaunajiem vārdiem.

Spēles noteikumi:

1. Skolotāja paziņo kategoriju, un skolēni izvēlas šai kategorijai piederošus vārdus. Skolēni, kas pareizi izvēlējušies vārdus, ir uzvarētāji. Dažādu kategoriju piemēri:
 - lietvārdi;
 - īpašības vārdi;
 - darbības vārdi;
 - trīszilbju vārdi;
 - vārdi, kas nosauc emocijas;
 - rotaļlaukumā sastopamas reālijas.

Ko vēl var darīt?

1. Skolēni izskaidro, kāpēc viņi vārdus iedalījuši tieši konkrētajā kategorijā.

Neaizmirsti!

1. Apstaigāt klases telpu, lai pārliecinātos, ka visi skolēni strādā.
2. Šo spēli vislabāk spēlēt, izmantojot daudz vārdu.
3. Ja skolēns ierakstījis vārdu kategorijā, kurā tas nav paredzēts, skolotājs noskaidro, kāpēc skolēns tā rīkojies.

Skolēniem, kuriem ir grūtības ar jaunu vārdu apguvi, iespējams veidot spēles modifikācijas:

- Skolēni var apvienot vārdus sevis veidotās kategorijās un tad likt pārējiem šo kategoriju uzminēt.
- Skolēni var darboties grupās.