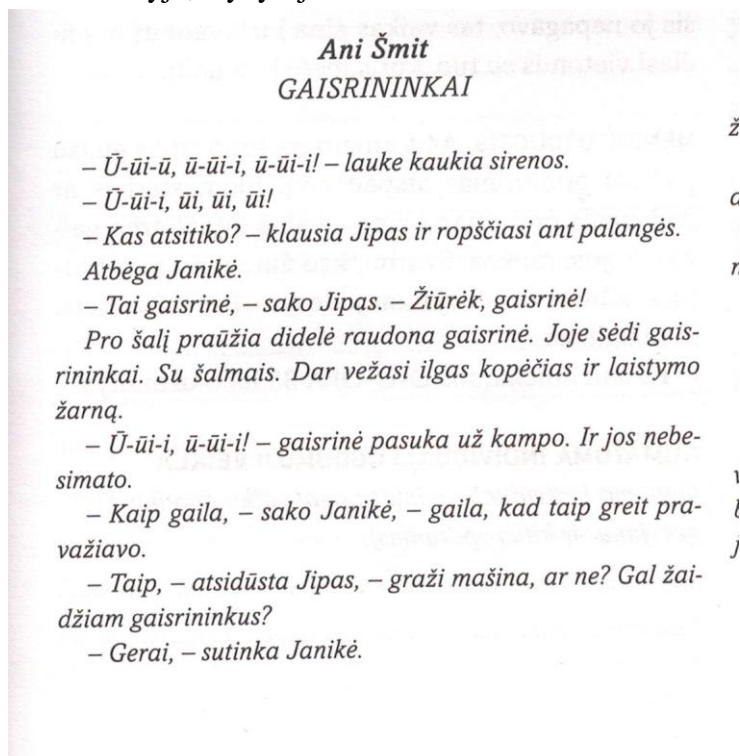


Trečiadienis –

Pokalbis „Vaidmeniniai žaidimai“ - tai žaidimas, kuriame žaidėjas susitapatina su įsivaizduojamu veikėju.

Perskaityti istoriją Ani Šmit „Gaisrininkai“. Aptarti.

Rekomenduojame poroje suvaidinti: Parduotuvėje; Miške; Dviračių lenktynės; Kavinėje; Automobilyje; Gydytojo kabinetas.



... Tik jiems reikia mašinos. Tas ilgas stalias bus gaisrinė ma-
... šina. O šalmi? Jipas atneša iš virtuvės du puodus. Juos jie
... užsideda ant galvos. Dulkių siurblio žarna pasidaro gaisri-
... ninkų žarna.

... Tai linksmas žaidimas. Jipas garsiai šaukia:

... – Ū-ūi-ū, ū-ūi-i, ū-ūi-i, ū-ūi-i!

... Ir Janikė šaukia:

... – Ū-ūi-i, ū-ūi-i, ū-ūi-i!

... Jie važiuoja gesinti gaisro.

... – Žiūrėk, – sako Jipas, – ten dega namas. Mes turime už-
... gesinti ugnį. Laimė, laiku atvažiavome.

... – Šššššš! – Jipas purškia ant ugnies vandenį.

... – Bet mes neturime kopėčių, – sako Janikė. – Dar palūkėk,
... negesink, reikia atsinešti kopėčias.

... Ir Janikė grįžta su virtuvinėmis kopėtelėmis. Ji tikrai narsi
... gaisrininkė. Puola į degantį namą ir išgelbsti Meškiną.

... Vargšas Meškinas. Jis vos nesudegė.

... Pagaliau ugnis užgesinta. Ir gaisrinė važiuoja namo.

... – Gal dabar žaiskime su tikru vandeniu? – pasiūlo Jipas.

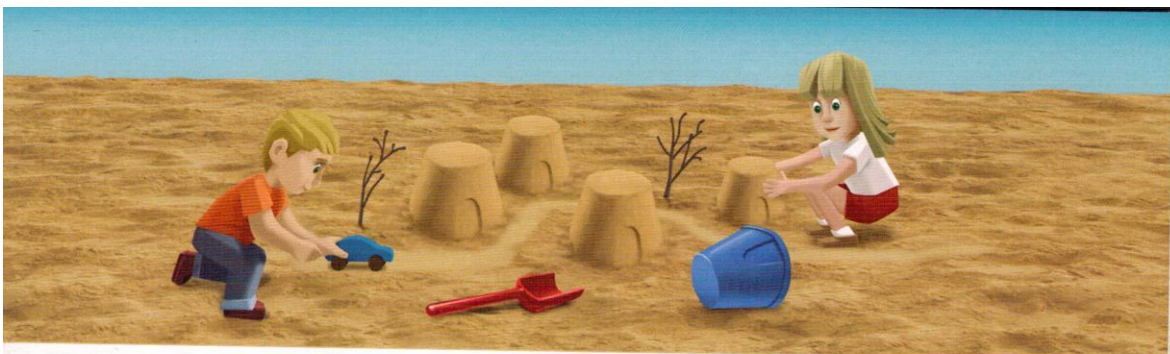
... Tačiau į kambarį įeina mama. Ji pamato gražią gaisrinę
... mašiną ir sako:

... – Tai jau ne. Su vandeniu kambaryje žaisti negalima. Jūs
... įsivaizduokit, kad laistote tikru vandeniu!

... Ir Jipas su Janike žaidžia gaisrininkus. Visą dieną. Jie už-
... gesina bent dešimt gaisrų.

... Annie M. G. Schmidt. *Jipas ir Janikė. „Gėlių skynimas“*
... ir kiti apsakymėliai. Iš olandų kalbos vertė D. Balvers.

... V.: Alma littera, 2008

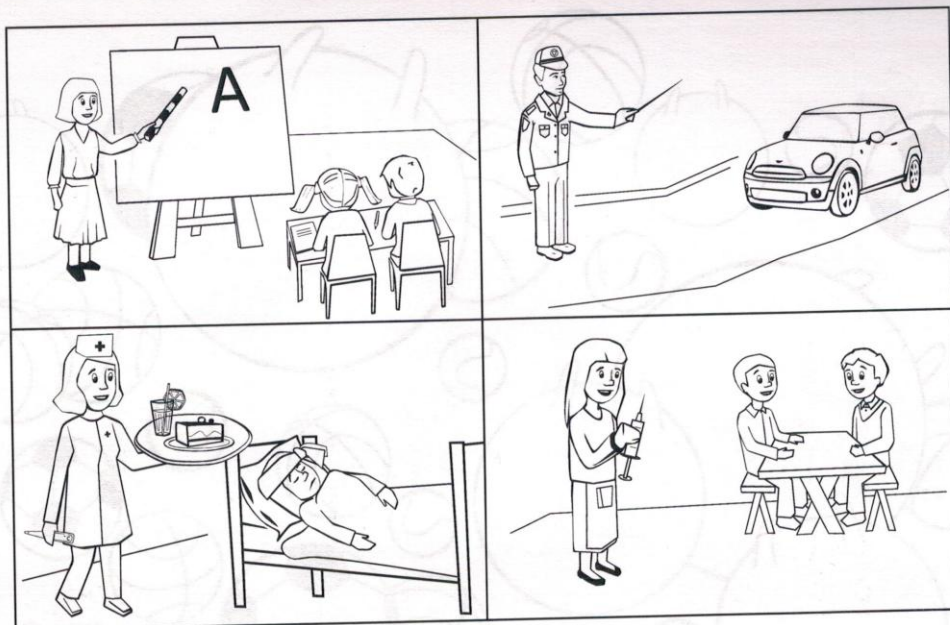


?



- KODĖL SUGRIUVO SMĖLIO MIESTAS? PAPASAKOK VISĄ ISTORIJĄ.

- 1 KĄ VAIKAI ŽAIDŽIA? PASAKYK.
KAS PAVEIKSLĖLIUOSE NETINKA? NUBRAUK.



- 2 IŠVEDŽIOK RAIDES ŽALIAI, SKAITMENIS RAUDONAI.

A 1 C K L 4 2

6 B Y V 3 D P

Z Ž 7 H F 8 T

Ū R 5 9 N M E

- 3 APIBRĖŽK RAIDES, KURIOMIS PRASIDEDA ŠIŲ PAVEIKSLĖLIŲ PAVADINIMAI.



1 PERSKAITYK. ĮKLIJUOK PAVEIKSLĖLIUS

Į TINKAMAS VIETAS.

MIŠKE GYVENO



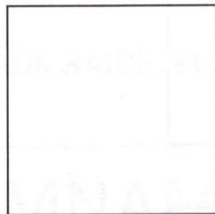
KARTĄ PAS JŲ ATĖJO



DRAUGAI NUĖJO PRIE



MAUDĖSI, O



ŽVEJOJO.

2 NUPIEŠK 3 ŽUVIS, KURIAS SUGAVO
VIENAS IŠ DRAUGŲ.

