

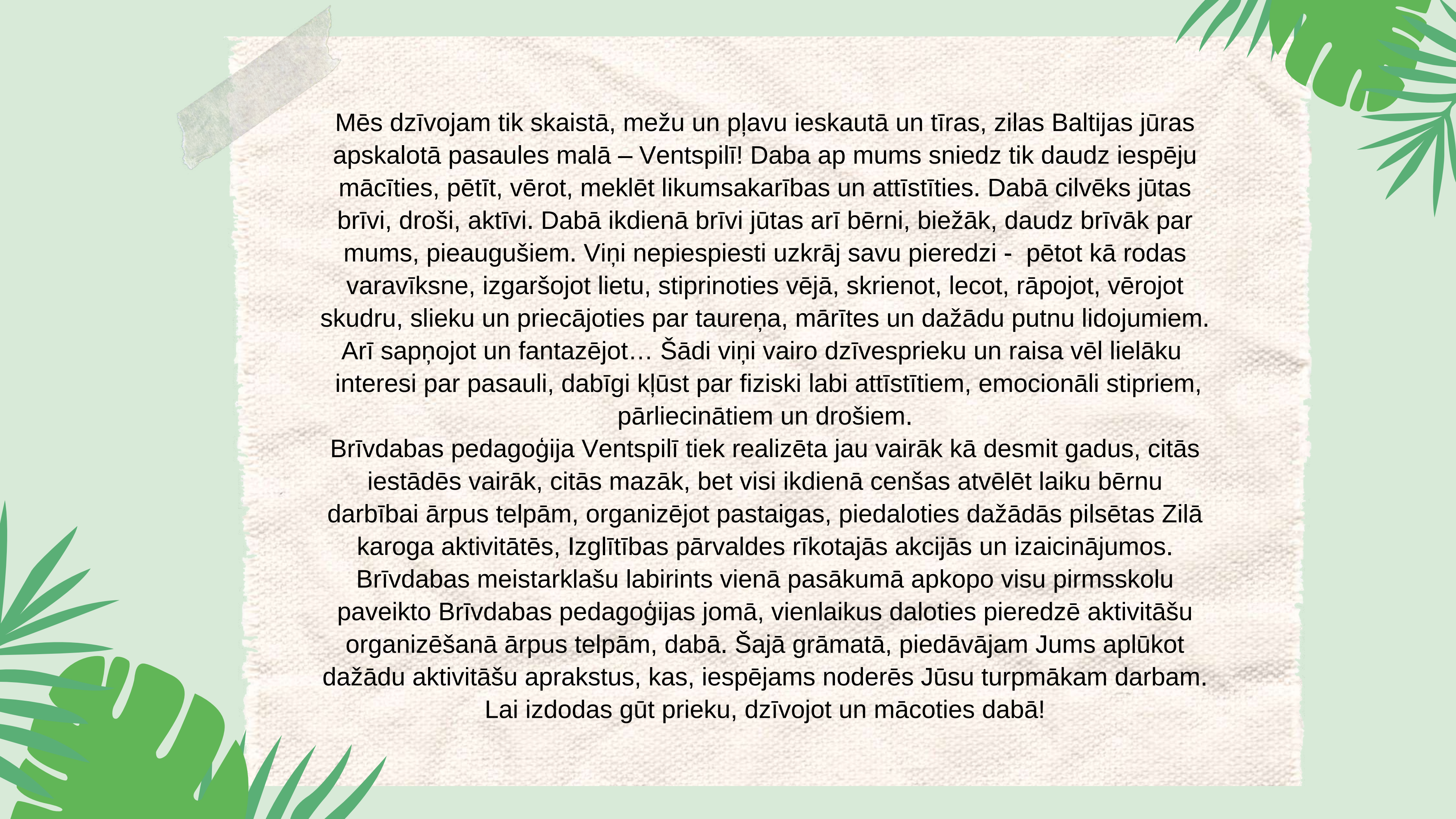


# BRĪVDABAS LABIRINTS



VENTSPILS 17.MAIJS 2023.G.





Mēs dzīvojam tik skaistā, mežu un pļavu ieskautā un tīras, zilas Baltijas jūras apskalotā pasaules malā – Ventspilī! Daba ap mums sniedz tik daudz iespēju mācīties, pētīt, vērot, meklēt likumsakarības un attīstīties. Dabā cilvēks jūtas brīvi, droši, aktīvi. Dabā ikdienā brīvi jūtas arī bērni, biežāk, daudz brīvāk par mums, pieaugušiem. Viņi nepiespiesti uzkrāj savu pieredzi - pētot kā rodas varavīksne, izgaršojot lietu, stiprinoties vējā, skrienot, lecot, rāpojot, vērojot skudru, slieku un priecājoties par taureņa, mārītes un dažādu putnu lidojumiem. Arī sapņojot un fantazējot... Šādi viņi vairo dzīvesprieku un raisa vēl lielāku interesi par pasauli, dabīgi kļūst par fiziski labi attīstītiem, emocionāli stipriem, pārliecinātiem un drošiem.

Brīvdabas pedagoģija Ventspilī tiek realizēta jau vairāk kā desmit gadus, citās iestādēs vairāk, citās mazāk, bet visi ikdienā cenšas atvēlēt laiku bērnu darbībai ārpus telpām, organizējot pastaigas, piedaloties dažādās pilsētas Zilā karoga aktivitātēs, Izglītības pārvaldes rīkotajās akcijās un izaicinājumos. Brīvdabas meistarklašu labirints vienā pasākumā apkopo visu pirmsskolu paveikto Brīvdabas pedagoģijas jomā, vienlaikus daloties pieredzē aktivitāšu organizēšanā ārpus telpām, dabā. Šajā grāmatā, piedāvājam Jums aplūkot dažādu aktivitāšu aprakstus, kas, iespējams noderēs Jūsu turpmākam darbam.

Lai izdodas gūt prieku, dzīvojot un mācoties dabā!



# ESMU VENTSPILNIEKS

**Esmu ventspilnieks!  
VENTSPILS IR ĻOTI BAGĀTA AR BRĪNIŠĶĪGIEM  
SKATIEM UN SAKOPTU VIDI.  
VIENS NO LEPNUMIEM IR MŪSU MEŽI.**

**UZDEVUMI:  
APSKATI KARTI! VAI ATPAZĪSTI TAJĀ REDZAMĀS VIETAS?  
DODIETIES PASTAIGĀ UN PIE KATRA NORĀDĪTĀ PUNKTA  
IZPILDIET UZDEVUMU!**

**PASTAIGAS LAIKĀ PIEPILDI DABAS MATERIĀLU MAISIŅU,  
ATŽĪMĒ, KO ESI ATRADIS!  
Lai jums veicas!**

**SPĒLE DABĀ  
Esmu ventspilnieks!**





# Ventspilnieka karte!



**1. UZDEVUMS**  
IZLIKT PAREIZĀ SECĪBĀ  
CIPARU PLĀKSNĪTES.  
ATRAST ATTIECĪGĀ SKAITA  
DABAS MATERIĀLUS,  
NOVIETOT TOS ZEM CIPARU  
PLĀKSNĪTES



**2. UZDEVUMS**  
IZVEIDOT KRUSTVĀRDU MĪKLU  
NO DOTAJIEM VĀRDIEM,  
IZMANTOJOT BURTU  
PLĀKSNĪTES.  
PIRMAIS VĀRDS – VENTSPILS.



**3. UZDEVUMS**  
APRĒĶINĀT TEKSTA UZDEVUMUS,  
IZLIEKOT IZTEIKSMES NO DOTĀ  
MATERIĀLA.











1. VENTSPILS OSTĀ ATRODAS 8 KUĢI. 4 NO TIEM DEVĀS ZVEJĀ. CIK KUĢU PALIKA OSTĀ?
2. VENTSPILS MAZBĀNĪTĪ BRAUCA 6 CILVĒKI. NĀKAMAJĀ PIETURĀ IEKĀPA VĒL 4 CILVĒKI. CIK CILVĒKU KOPĀ IR MAZBĀNĪTĪ?



**4. UZDEVUMS**  
KĀ TU JUTIES, PILDOT  
UZDEVUMUS? IZVEIDO  
SAVU EMOCIJU SEJIŅU  
UZ KOKA RIPAS,  
IZMANTOJOT  
ATRASTOS DABAS  
MATERIĀLUS PAPĪRA  
MAISIŅĀ!

PII "Varavīksne"



VAI VARU ATRAST ŠĀDUS DABAS MATERIĀLUS? + / -		VAI VARU ATRAST ŠĀDUS DABAS MATERIĀLUS? + / -	
AKMENTIŅI 		AKMENTIŅI 	
SŪNAS 		SŪNAS 	
ŽAGARIŅI 		ŽAGARIŅI 	
SKUJAS 		SKUJAS 	
ČIEKURI 		ČIEKURI 	
IZDOMĀ PATS!		IZDOMĀ PATS!	





## Krustvārdu mīkla “Ventspils”

VENTSPILS

LATVIJA

GOVS

PILS

PROMENĀDE

MOLS

DABA

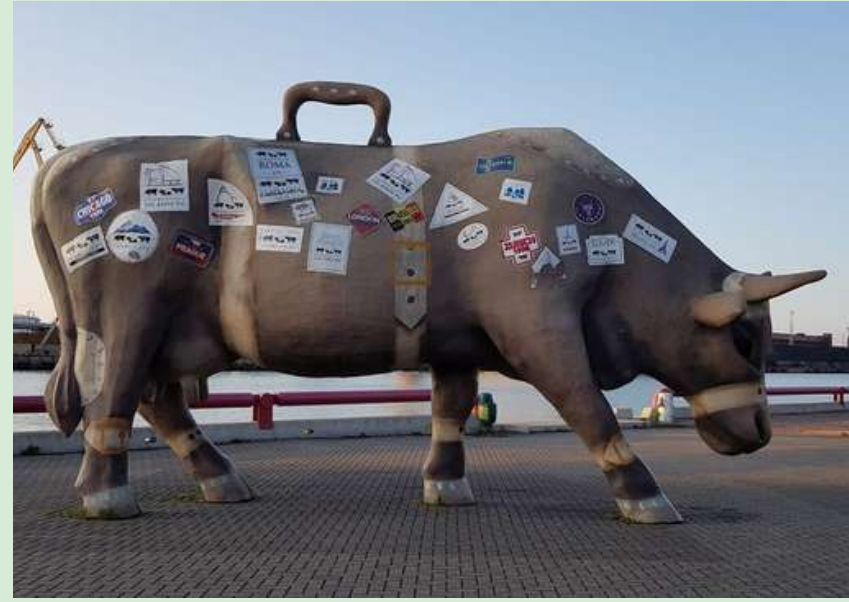
BĀKA

STRŪKLAKA

MAZBĀNĪTIS









# PUTNU DIENA

**Mērķis:** Praktiskā darbībā radoši darbojās, īsteno savu ieceru. Attīsta sīko pirkstu muskulatūru. Precizitāti.

Ievēro drošības noteikumus darbā ar āmuru un naglām.

**Nepieciešams:** koka ripas, naglas, āmurs, dzija.

**Apraksts:** Bērni ar āmuru sadzen naglas, var būt trafarets. Ar dzijas palīdzību saņem atbilstošu formu, piem., putnu.





# CAURSPĪDĪGĀ GLEZNA

## **Mērķis:**

Saskatīt apkārtējā vidē daudzveidīgus mākslinieciskus izteiksmes līdzekļus ( līnijas, krāsas, laukumus, formas).

Veicināt stāstītprasmi gan par novēroto, gan uzzīmēto.

**Nepieciešams:** caurspīdīgas plastikāta planšetes, krīta/baltās tāfeles marķieri.

**Apraksts:** Bērni novēro dabas ainavas un attēlo izvēlētos objektus, dzīvas būtnes, dabas parādības u.t.t. darbus var papildināt ar nosaukumiem. Stāsta par savu radošo darbu.





# OPTISKIE DZĪVNIĒKI

## Mērķis:

Salīdzināt, raksturot dažādus dabas materiālus, īstenot savu ieceri, nostiprināt dažādu priekšmetu, dzīvu būtņu nosaukumus, veicināt stāstīprasmi.

**Nepieciešams:** Trafarets un tuvākajā apkārtnē atrodamie dabas materiāli.

**Apraksts:** Pastaigas laikā bērni salasa dažādus dabas materiālus (žagari, akmeņi, sūnas, puķītes u.t.t.). Ar atrastajiem materiāliem piepilda doto trafareta formu. Veido stāstījumu par izveidoto objektu.





# NEPARASTĀS OTIŅAS

## Mērķis:

Praktiskā darbībā radoši darbojās izmantojot dažādus dabas materiālus, īsteno savu ieceru.

## Nepieciešams:

Izveidot otiņas no dažādiem dabas materiāliem.

Guaša, papīrs.

## Apraksts:

Bērni brīvi, pēc savas ieceres veido mākslas darbus. Pēc tam veido stāstījumu par savu ieceru.



Otas no dabas materiāliem





# PAVASARA ZIEDI

## MĒRĶIS:

Prast nosaukt zieda uzbūvi.  
Skaņot vārdu pa burtiem, salikt vārdu no burtiem, lasīt vārdu kartītes.

## Nepieciešams:

var piedāvāt gan ziedus, gan dārzeņus u.t.t.

Akmentiņu uz kuriem uzrakstīti burti, vārdu kartītes.

**Apraksts:** Bērniem tiek piedāvāts zieds ar sakni. Pārrunā zieda uzbūvi un bērns saliek to nosaukumus no akmentiņiem un tad atrod, izlasa atbilstošo vārda kartīti un pievieno.





# SKRŪVES

## **Mērķis:**

Praktiskā darbībā darbojās ar dažāda izmēra skrūvēm un uzgriežņiem, iepazīstot to lielumu, materiālu.

Trenē uzmanību, precizitāti, sāko pirkstu muskulatūru.

**Nepieciešams:** dažāda izmēra skrūves, kuras iestiprinātas paliktnī, uzgriežņi.

## **Apraksts:**

Bērni patstāvīgi darbojās ar uzgriežņiem, izvēloties atbilstošo lielumu.

Darbību veic līdz galam, ievērojot trīs pirkstu tvērienu.



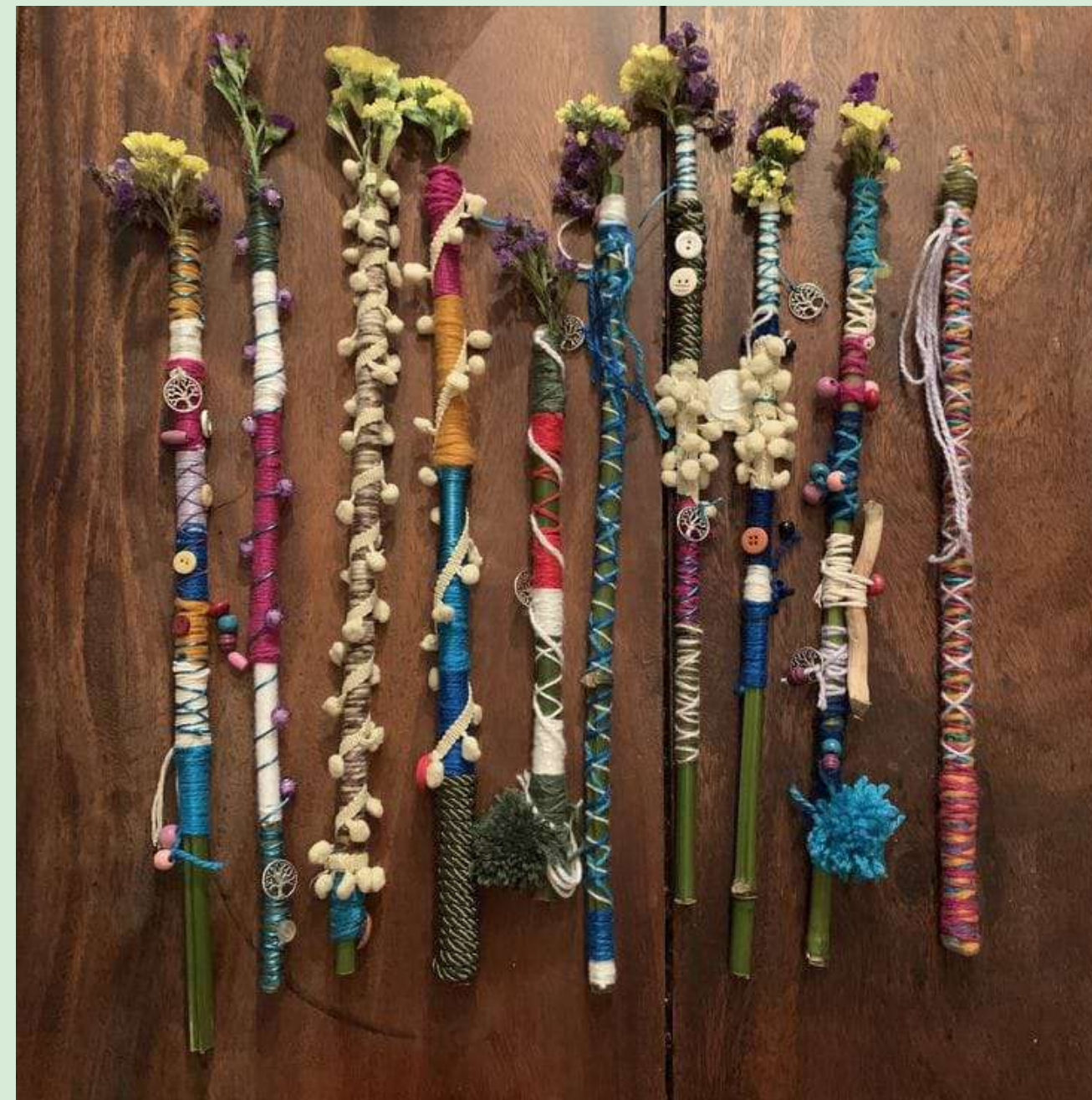


# PAVASARA BRĪNUMNŪJIŅAS

**Mērķis:** Praktiskā darbībā radoši darbojās, īsteno savu ieceru. Attīsta sīko pirkstu muskulatūru. Precizitāti.

**Nepieciešama :** koka zariņi, dzija, dažādi dabas materiāli, puķes, pērlītes, spalviņas utt.

**Apraksts:** Bērni patstāvīgi darbojās tinot koka zaru ar dziju, klāt liekot pēc izvēles dabas u. c. materiālus. Burvju nūjiņas var izmantot dažādās sižeta rotaļās u.t.t.





# BURVJU ZĪMES

## Spēles noteikumi:

Sadalīties 2 komandās, viena komanda – “Labie gariņi”, otra – “Ķērāji”. Katram spēlētājam uzlikt kaklā medaļu ar latvju zīmi.

Pēc signāla katram “ķērājam” atrast un noķert “labo gariņu”, kuram ir tāda pati zīme.

Katram pārim pēc taustes izvēlēties dabas materiālu no maisa (akmeņi, rieksti, čiekuri, zariņi, kastaņi).

## Uzdevumi:

Katram pārim no izvēlētiem dabas materiāliem izlikt latvju zīmi, kura atrodas spēlētājam kaklā.

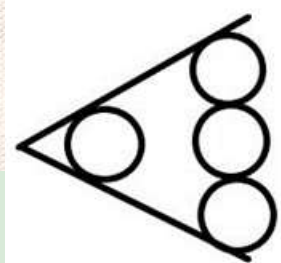
No burtu ripiņām izlikt latvju zīmes nosaukumu.

Skolotāja iemāca bērniem rotaļu “Akmentiņ, lec ārā!”





Katram pārim paņemt divus vienāda izmēra zariņus un akmentiņus, izlikt salīdzināšanas zīmes "vairāk, mazāk", ievietot starp zīmēm akmentiņus un izlikt ar koka ripiņām salīdzināšanas izteiksmi, salīdzināt un saskaitīt (zemāk skatīt piemēru).



$$1 < 3, 1 + 3 = 4$$

Katram spēles pārim PII teritorijā atrast savai dabas kastītei vienu cietu, vienu mīkstu, vienu garu un vienu īsu priekšmetu.



Iestādīt vitamīnu dārzeņu (zirņus, pupas, sīpoliņus un ķirbjus).



PII "Zvaigznīte"



# ATMIŅAS SPĒLE "PUTNI"

## Mērķis:

Atpazīt, prast nosaukt dažādus putnus.  
Trenēt atmiņu.  
Veicināt lasītprasmi.

**Nepieciešamais materiāls :** 32 paliktņi  
ar 16 putnu pāru attēliem un to  
nosaukumiem.

## Spēles gaita :

bērni pēc kārtas pa vienam paceļ divus  
paliktņus, ja attēli vienādi, tos noliek  
malā. Ja attēli atšķirīgi, liek atpakaļ un  
turpina nākamais bērns, kamēr visi  
putnu pāri atminēti.







STĀRKĪS



ZĪLĪTE





STRAZDS



ZVIRBULIS





DZENIS



SARKANKRŪTĪTIS





**BALODIS**



**VANAGS**





ŪPIS



PŪCE





ĒRGLIS



GULBIS





**KAIJA**



**ŽAGATA**





VĀRNA



PUPUĶIS



# GĀJIENS PĀRI JŪRAI

**Inventārs:** ciņi 4 gab.

Dalībnieki dalās divās komandās un nostājas viens aiz otra. Komandas nostājas viena otrai pretī. Starp komandām ir 2 metru attālums.

Vienai komandai pretī viens aiz otra zemē nolikti ciņi 2gab(jūras saliņas).

Dalībnieku uzdevums ir nonākt līdz pretējai komandai, pārvietojoties tikai pa ciņiem, jo jūrā mīt haizivis un krokodili.

**Stafetes gaita:**

Pirmais dalībnieks no komandas uzkāpj uz tālākā ciņa, tad stāvot uz ciņa, paņem otru cini un noliek sev pretī ar skatu uz pretējo komandu. Tā turpina, kamēr nonāk līdz pretējās komandas pirmajam dalībniekam un nostājas pretējās komandas rindas beigās.





# ĪSTS PRIEKŠ, DALĪTS PRIEKŠ!

**Inventārs:** plastmasas krāsu nūjas 4gab.,  
smaidiņu bumbas 2gab.

Dalībnieki dalās divās komandās un pa pāriem sastājas viens aiz otra. Komandas nostājas viena otrai pretī. Starp komandām ir 2 metru attālums.

Katram pārim rokās ir uz divām nūjām uzlikta bumbiņa.

## **Stafetes gaita:**

Turot nūjas ar abām rokām, pāris ar pieliekošu soli sānis iet līdz pretējai komandai. Iedod nūjas un bumbiņu pretējās komandas pārim un nostājas pretējās komandas rindas beigās. Katra pāra uzdevums ir nenomest bumbiņu zemē.





# KRĀSU PASLĒPES

## Mērķis:

Sadarboties un īstenot kopīgu uzdevumu.  
Izzināt dažādus dabas objektus tuvākajā apkārtnē.  
Novērot un eksperimentēt.  
Lasīt tekstu un izprast izlasīto.  
Stāstīt par redzēto tuvākajā apkārtnē.

## Spēles uzdevumi:

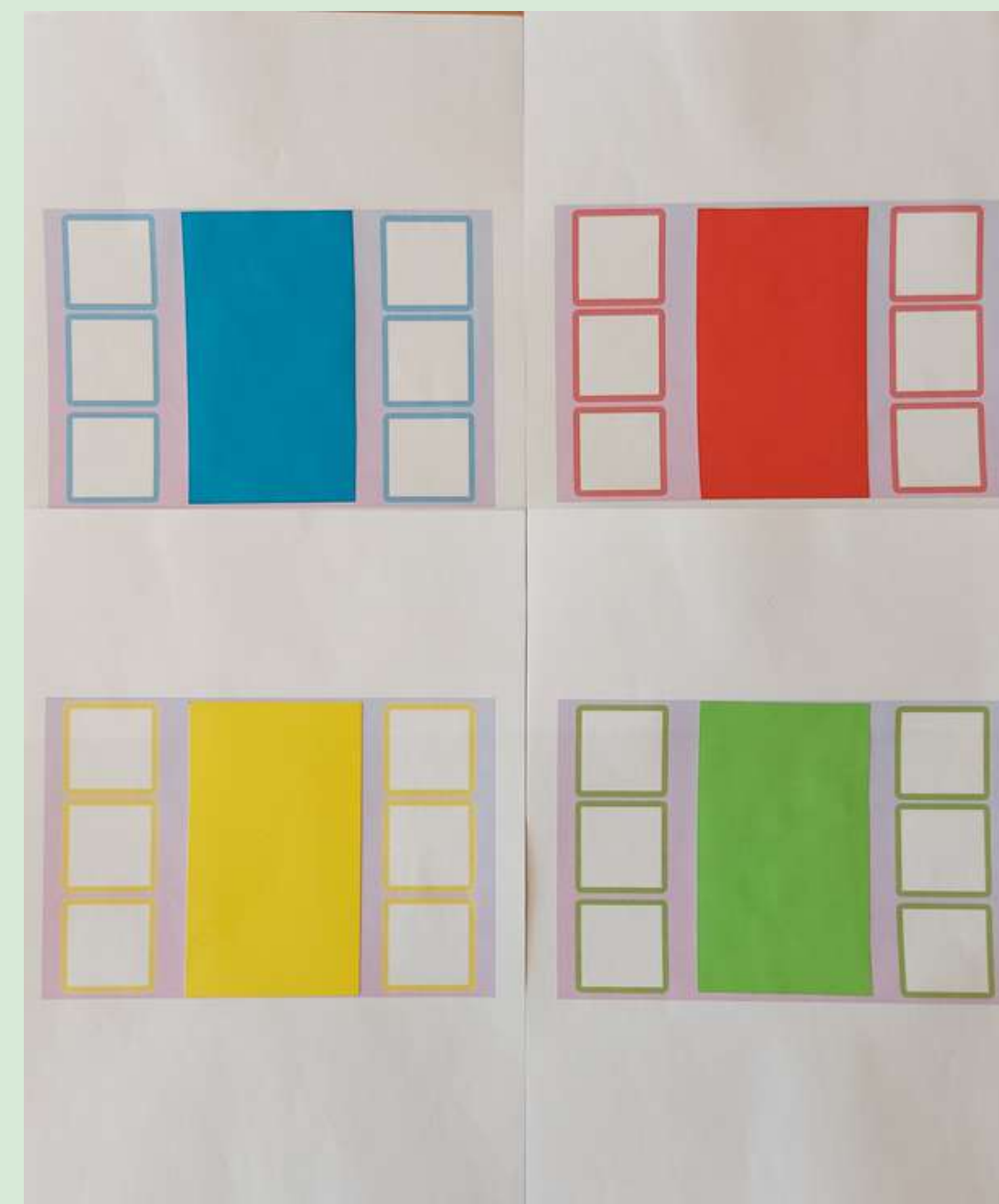
Veicināt interesi par dabas objektiem.  
Pilnveidot bērnu sadarbības prasmes, ievērojot spēles nosacījumus.  
Vingrināt prasmi lasīt, saprast un izpildīt uzdevuma nosacījumus.  
Sekmēt pozitīvas emocijas.

## Nepieciešams:

Zīmuļi, flomasteri, krāsu kartītes ar tukšiem laukumiem.

## Spēles gaita:

Sadalīties komandās (katrā līdz 6 bērni) un izvirzīt komandas kapteini.  
Doties dažādu noteiktas krāsu objektu meklējumos apkārtējā vidē.  
Katrai komandai atraso objektu uzzīmēt/uzlikt/uzrakstīt tā nosaukumu tukšajā darba lapas kvadrātā.





# JAUTRAIS METAMAIS KAULIŅŠ

## Mērķis:

Ar prieku iesaistīties fiziskajās aktivitātēs.  
Pārvietoties sev un citiem drošā veidā kustību aktivitātēs.  
Lasa tekstu, saprot izlasīto.  
Pauž emocijas un pārvalda uzvedību.  
Sadarbojoties īsteno kopīgu uzdevumu un vienojas par kopīgu mērķi.

**Spēles uzdevumi:** Vingrināt prasmi lasīt, saprast un izpildīt uzdevuma nosacījumus.

Pārvietoties dažādos veidos atbilstoši noteikumiem.  
Vingrināt noturēt līdzsvaru un pārvaldīt savu ķermeni.  
Vajadzības gadījumā sniegt grupas biedriem emocionālu atbalstu.  
Sekmēt pozitīvas emocijas.

**Nepieciešams:** Metamais kauliņš, kura katra skaldne ataino kādu kustību.

## Spēles gaita:

Pēc kārtas mest metamo kauliņu.  
Izlasīt uzdevumu augšējā skaldnī.  
Visiem sadarbojoties, izpildīt prasīto kustību.  
Stāstīt par savu darbību un sasniegto rezultātu.





# ATVEIDO TĀDU PAŠU

## Mērķis:

Savienot detaļas un iegūt izvēlēto konstrukcijas formu.  
Atdarināt attēlu kartītēs attēlotās cilvēka silueta pozas.  
Ar prieku iesaistīties fiziskās aktivitātēs.  
Novērtēt paša izvēlēto un patstāvīgi veikto darbību.

## Spēles uzdevumi:

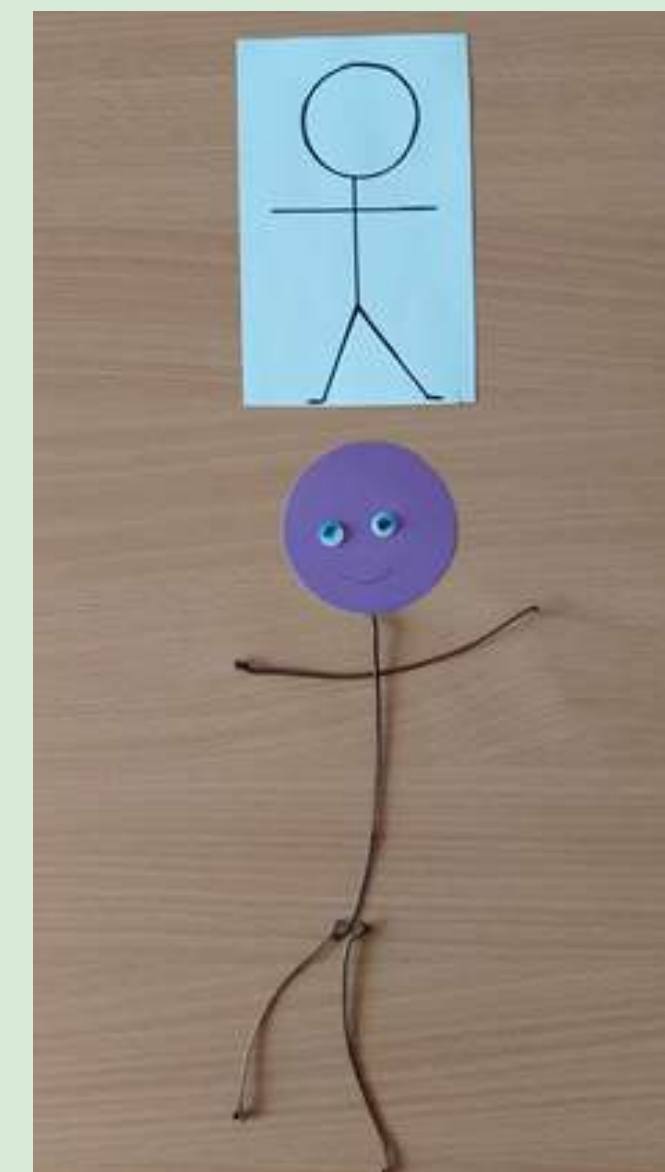
Radīt izvēlēto konstrukciju, papildinot to ar citām detaļām.  
Vingrināt noturēt līdzsvaru un pārvaldīt savu ķermeni.  
Sekmēt pozitīvas emocijas.

## Nepieciešams:

Taisni kociņi (zariņi, kātiņi), cilvēka pozas shematiskais attēls.

## Spēles gaita:

Katrs bērns izvelk kartīti ar cilvēka ķermeņa shematisku attēlu noteiktā pozā.  
Ar kociņiem konstruē kartītē redzamo cilvēka silueta pozu.  
Bērns atdarina konstruēto silueta pozu.



PII"Piemenīte"



# KRĀSAINĀ STAFETE

## Mērķis:

- Sekmēt prasmi piedalīties kopīgās aktivitātēs, pārvarot šķēršļu joslu;
- Pārvirot priekšmetus sev un citiem drošā veidā.

## Norise:

Stafete- Šķēršļu josla. Stafetes sākumā novietots spainis piepildīts ar krāsainām bumbām, šķēršļu joslas noslēgumā- spainis novietots tukšs.

## Apraksts:

Izglītojamie tiek sagrupēti divās komandās. Katras komandas dalībnieka uzdevums ar pavārnīcas palīdzību pārnest, pārvarot šķēršļus, krāsainas bumbas no stafetes sākuma līdz vietai, kur šķēršļi beidzas.





# PAVASARA VĒSTĪJUMS

## Mērķis:

- Veicināt interesi par lasītprasmi, minot šifrētu mīklu;
- Attīstīt prasmi lasīt vārdus un saprast izlasīto;
- Veicināt prasmi simbolu apzīmēt ar atbilstošu burtu.

## Apraksts:

Izglītojamajiem tiek piedāvātas darba lapas, kurās zem simboliem paslēpts pavasara vēstījums. Atrodot katram simbolam atbilstošu burtu, izglītojamie varēs izlasīt paslēpto ziņu.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

:	*	?	*	=	*	+	//	=
---	---	---	---	---	---	---	----	---

A	Ā	B	C	D	E	P	F	G	Ģ
*	#	((	%	))		:	@	!	<<

R	S	T	U	Ū	V	I	Ī	K	L
+	=	!	<	<<	?	//	]]	>	{



# DESMITNIĒKS

## Norise:

Pirms sākt spēli, izglītojamajiem jāsadalās trīs komandās. Katrai komandai tiek iedots savs dēlis ar savu spēles komplektu un noteikumu aprakstu. Izpildot savu uzdevumu, izglītojamie mainās ar spēļu dēļiem.



## 1. Dēlis (dabas materiāli) **Atmiņas spēle**

- Izvelēties laukumu, kurā būs paslēpti priekšmeti;
  - Viens, vai divi izglītojamie var paslēpt dabas materiālus, kas bija ielikti kastē. Pārējie neskatās (aizver acis, vai pagriežas ar muguru);
  - Katrs bērns izvelk no maisiņa priekšmeta aprakstu un dodas tā meklējumos. Atgādināt, ka ir jāatrod divi vienādi priekšmeti;
- Kad priekšmeti ir atrasti, izglītojamie dodas pie skolotājas, kas saliek priekšmetus uz dēļa un nosedz ar auduma gabaliņiem;
- Katrs izglītojamais pēc kārtas mēģina atrast pāri, paceļot auduma gabalus. Ja pāris nav atrasts, jānoliek auduma gabaliņš vietā.



## 2. Dēlis **Krāsainie akmeņi**

- Izglītojamajiem tiek iedots maisiņu komplekts. Maisiņos tiek salikti krāsainie akmeņi;
- Izglītojamie paši saliek maisiņus haotiskā secībā;
- Meklē vienādus akmeņus, verot vaļā maisiņus;
- Ja no pirmās reizes nav atrasts pāris, noliek maisiņu vietā.



## 3. Dēlis **Matemātiskās izteiksmes**

- Uz dēļa tiek salikti maisiņi ar matemātiskām izteiksmēm;
- Izglītojamie ver vaļā izteiksmes, risina tās un uzliek virsū rezultātu;
- Spēles gaitā tiks atrasti visi pāri.





# SAJŪTU MAISIŅŠ

**Vecums:** 4-7 gadi

**Materiāli:**

- Maisiņš,
- Dažādi dabas materiāli,
- Kinderolas plastmasa oliņas,
- Burti,
- Cipari,
- Lasīšanas kartītes.

**Mērķis:**

- Attīstīt taustes sajūtu,
- Attīstīt koncentrēšanās spēju,
- Attīstīt iztēli,
- Paplašināt bērna vārda krājumu,
- Attīstīt lasītprasmi.



**Apraksts:**

Pedagogiem pirms dod spēli bērniem pašiem ir jāiepazīstas ar maisiņa saturu un jāpaslēpj attiecīgās lietas. Caur maisiņu bērni satausta dažādus priekšmetus, nosauc tos un sameklē teritorijā, kur pedagogi ir to paslēpuši. Pedagoģs bērniem izstāsta cik lielā teritorijā priekšmeti ir jāmeklē. Ja bērns satausta un izvelk, burtu vai ciparu, tad šis burts vai cipars ir jāizliek no pieejamajiem dabas materiāliem ko bērns var atrast sev apkārtnē.

Piemērs: burts A, bērns smiltīs, sniegā izvelk burtu A. Ja bērns izvelk lasīšanas kartiņu, tad bērns skaļi nolasa to, kas ir uz kartiņas rakstīts un izpilda darbību.



PII "Margrietiņa"



# PUĶES

Nepieciešams, koka plāksnītes (špātelītes), dažādi krāsaini papīri, zaļš papīrs, šķēres, līme.



# INDIĀŅU CEPURES

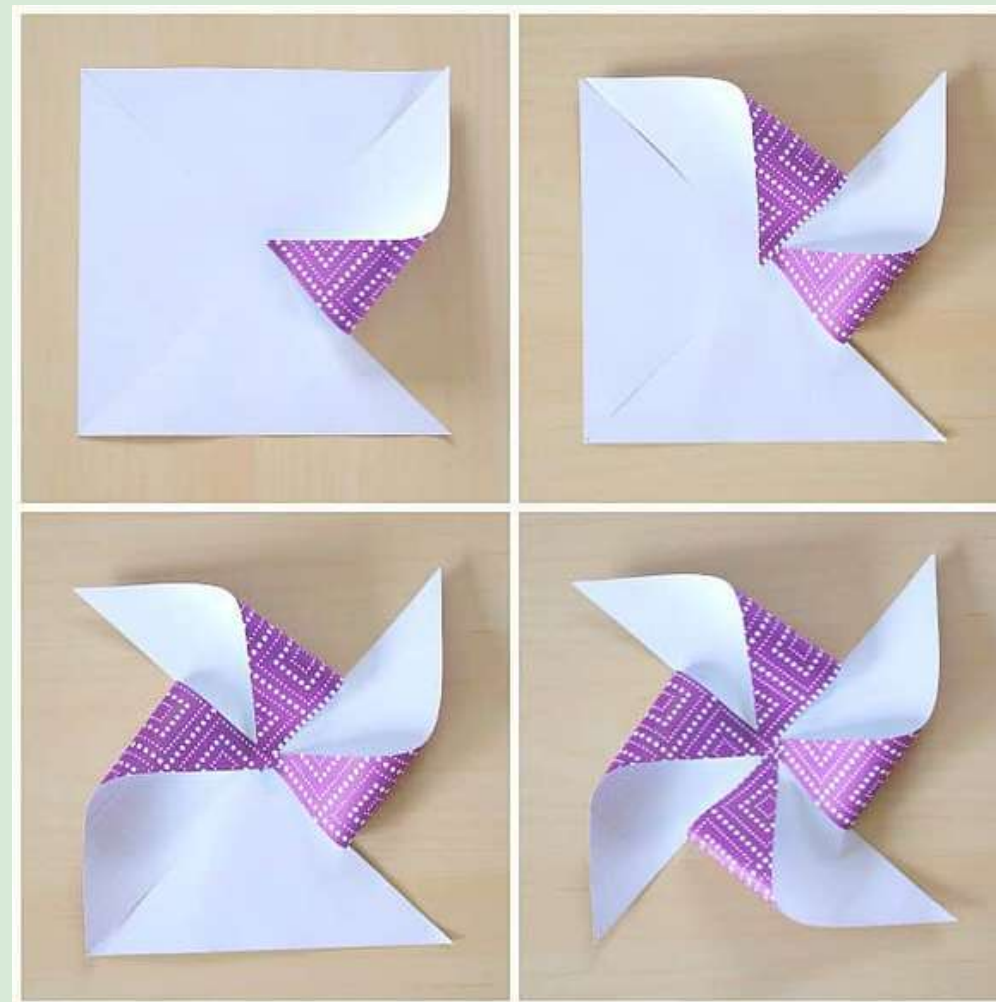
Nepieciešams sagatavotas sloksnes no kartona, dažādas krāsas papīrs, trafarets spalvām, spalvas, līme, šķēres.





# DZIRNAVAS

Nepieciešams vienpusējs  
krāsains papīrs, šķēres,  
līme, plastmasas salmiņi,  
kniepadata.



PII "Margrietiņa"



# NOSLĒPUMAINIE MAISIŅI

**Vecums:** 6-7 gadi

**Materiāli:**

- 3 maisiņi,
- Lasīšanas kartītes,
- Burtu kartītes
- Matemātisko izteiksmju kartītes.

**Mērķis:**

- Attīstīt lasītprasmi,
- Attīstīt iztēli,
- Attīstīt spēju precīzi veikt uzdevumu,
- Attīstīt koncentrēšanās spējas,
- Paplašināt bērna vārdu krājumu,
- Saskaitīt un atņemt 10 apjomā.



**Apraksts:** Pedagoģs ņem **pirmo maisiņu** un aicina bērnus neskatoties no tā izvilkt katram vienu lapiņu. Katrs bērns pats skaļi izlasa, kas ir rakstīts uz viņa izvilktās lasīšanas kartītes. Kad bērni ir izlasījuši, pedagogs izstāsta, cik lielā teritorijā bērni var iet meklēt dabas materiālus. Pēc tam, kad visi bērni ir atraduši sev vajadzīgos dabas materiālus, pedagogs aicina bērnus izvilkt pa vienai burtu kartītei no **otrā maisiņa**. Bērni apskatās kādu burtu ir izvilkuši, nosauc to un no sameklētajiem dabas materiāliem to izliek (ja bērns zina, kāds izskatās un māc izlikt šo rakstīto burtu, tad viņš to droši var darīt). Kad burts ir izlikt no dabas materiāliem, bērns izlasa uz burtu kartītes doto uzdevumu un izpilda to. Izvilkt burtu kartītes un izlikt burtus no dabas materiāliem bērni var tik ilgi, kamēr maisiņš ir tukšs. Kad visi burti izlikti un uzdevumi uz burtu kartītēm izpildīti, pedagogs bērniem piedāvā **trešo maisiņu**. Bērns izvelk matemātisko izteiksmju kartīti, izpēta to un no dabas materiāliem, no kuriem jau lika burtus, izliek savas kartītes matemātiskās izteiksmes rezultātu. Matemātisko izteiksmju kartītes arī var vilk no maisiņa laukā un rēķināt tik ilgi, kamēr tās beidzas.

PII "Margrietiņa"





PII "Margrietiņa"





# BĒRNU PRIEKI

## Mērķis:

Sekmēt vispusīgu bērna attīstību, ievērojot viņa vajadzības, intereses, spējas un pieredzi.

## Uzdevumi:

1. Nostiprināt izpratni par skaitļu sastāvu;
2. Vingrināt saklausīt vārda pirmo skaņu;
3. Attīstīt prasmi konstruēt attēlu no fragmentiem;
4. Veicināt iemaņas strādāt grupā;
5. Rosināt izjust prieku par paveikto kopīgo darbu.

## Spēles gaita:

Bērns no kastes izvelk vienu no aplīšiem (aplīša krāsa apzīmē veicamo uzdevumi – sarkanais uzdevums, dzeltenais uzdevums, zaļais uzdevums, zilais uzdevums).

## Sarkanais uzdevums

### Izmantojamie materiāli:

Ripas ar skaitļiem, skaitļu māja.

### Spēles gaita:

Katrai grupai 3 skaitļu mājas, kurā tukšās vietas jāaizpilda ar skaitļiem, lai katras rindas kopsummā veidotos uz mājas jumta norādītais skaits.



## Dzeltenais uzdevums

### Izmantojamie materiāli:

Kartīte ar attēliem, ripas ar cipariem.

### Spēles gaita:

Uz kartītes rindā dažādi attēli. Bērnam jāsaklusa ar kādu skaņu sākas vārds, jāatrod atbilstošo skaņu apzīmējošais burts, jānoliek zem attēla. Saliekot visus burtus pareizi būs izlasāms vārds.





## Zaļais uzdevums

### Spēles gaita:

Bērni iet aplī un dzied B.Brīces un Bajerunes dziesmas "Putniņi" 1., 2. pantu.

1. **Saulīte mūs laukā sauc,  
Putniem jālido ir daudz;  
Lieli putni krā, krā, krā,  
Mazi putni tā, tā, tā.**
2. **Saulīte mūs laukā sauc,  
Putniem jālido ir daudz;  
Visi spārnos paceļas,  
Un uz mājām aizlaižas.**

Viens no bērniem ir vanadziņš. Dziesmas nobeigumā katrs no bērniem mēģina atrast vietu kur pakāpties augstāk par zemi. Kamēr bērni nav vēl pakāpušies, vanadziņš mēģina kādu noķert. Noķertais bērns nākamajā reizē ir vanadziņā.

## Zilais uzdevums

### Izmantotie materiāli:

Puzle

### Spēles gaita:

Katrai grupai savstarpēji sadarbojoties, izmantojot visus pieejamos puzles gabalus, jāsaliek attēls.





# CIKU, CAKU, CAKU...

## Mērķis:

Radošs, ieinteresēts bērns.

## Uzdevumi:

1. Sekmēt prasmi īstenot savu ieceru, ievērojot drošības noteikumus;
2. Attīstīt prasmi plānot savas ieceres īstenošanas soļus, izvēloties nepieciešamos materiālus;
3. Sekmēt pacietību, darot vienveidīgu darbību;
4. Radīt prieku un gandarījumu par paveikto.

## Izmantojamie materiāli:

Papīra šķīvi, plastmasas adatu, dzija.

## Spēles gaita:

Katrs bērns izvēlas vienu no papīra šķīvjiem, uz kura izgriezts siluets (taurenis, sirsniņa, puķe, lapiņa). Ņem plastmasas adatu, iever tajā sevis izvēlētajā krāsā dziju. Šuj cauri izdurtajiem caurumiem savienojot tos ar pretējā pusē esošajiem.





# JAUTRĀS STAFETES

## Mērķis:

Daudzveidīgu pamatkustību apguve – pamats fiziskās veselības nostiprināšanai.

## Uzdevumi:

- Pārvarēt šķēršļus sev un citiem drošā veidā;
- Rosināt izvēlēties darbības veidu atbilstoši situācijai;
- Rosināt gandarījuma sajūtu par paveikto;

## Zirnekļatīkls

**Izmantojamie materiāli:** kravas stiprinājumu auklas, zvaniņi, telšu mietiņi (no auklām izveido zirnekļa tīkla rakstu, pie apakšējās malas piestiprina zvaniņus, ik pa gabalam piestiprina mietiņus, lai tīklu nostieptu, piestiprinātu pie zemes.

## Spēles gaita:

Spēlējama āra vidē. Bērni viens pēc otra šķērso tīklu, nepieskaroties, lai neieskanas zvaniņš. Ja zvaniņš ieskanas, jāatgriežas sākuma punktā. Spēle beidzas, kad visi šķērsojuši tīklu.





# KRĀSAINIE TĀRPIŅI

## Izmantojamie materiāli:

pūkainās stieplītes, veļas knaģi, papīra glāzes, spainis.

## Spēles gaita:

Spēlējama gan iekštelpās, gan ārā. Katram bērnam rokās papīra glāze un veļas knaģis. Pārvietojoties pa norādīto laukumu katrs savā glāzē, ar veļas knaģa palīdzību vāc tārpiņus (pūkainās stieplītes). Spēle beidzās, kad visi tārpiņi savākti. Bērni dodas pie spaiņa, ņem ārā tārpiņus, izskaita, cik tārpiņu katram izdevies savākt.





# GLIEMEZĪTIS

**Izmantojamie materiāli:** 2 vingrošanas riņķi, 2 aukla, 4 konusi (riņķi iesien auklā).

**Spēle gaita:**

Bērni sadalās pa pāriem. Viens iekāp riņķī, otrs paņem auklu aiz gala. Abi uzmanīgi iet no viena konusa līdz otram, tam apkārt un atpakaļ. Riņķi ar auklu atdod nākamajam pārim. Stafete beidzas, kad visi pāri izskrējuši.





# JAUTRĀS KLASĪTES

## Uzdevumi:

1. Veicināt labvēlīgas savstarpējās attiecības;
2. Attīstīt sadarbības prasmes;
3. Nostiprināt prasmi orientēties plaknē;
4. Nostiprināt matemātiskās un valodu jomu prasmes;
5. Radīt pozitīvas emocijas.

Spēle paredzēta vecāko un sagatavošanas grupu bērniem, bet pielāgojot spēles noteikumus, tajā var piedalīties dažāda vecuma bērni.

## Nepieciešams:

Koka ripa. Spēles laukums, uz kura izkārtotas matemātiskās darbības (tās var arī ierakstīt smiltīs, sniegā, uz asfalta, vai jau sagatavotas ielaminētas). Cipari no 1-10.

Kartītes ar uzdevumiem (tās var sagatavot arī atbilstoši gadalaikiem, tematikai)

## Spēles gaita:

Sākumā bērni nostājas rindā pie spēles laukuma. Izvēlas vienu spēles dalībnieku (pēc pedagoga izvēles vai kā citādi, piemēram atminot uzdoto mīklu, skaitot skaitāmpantu vai, ja ir kāds, kuram ir dzimšanas vai vārda diena). Visiem kopā, skandējot skaitāmpantu, ripa tiek padota tālāk. Pie kura ripa apstājas, tas uzsāk spēli.

Dalībnieks met koka ripu laukumā, uz kura ir matemātiskās darbības. Izrēķinot darbību, dalībnieks dodas uz pareizo atbildi (otro laukumu, kurā norādīti cipari).

Dalībnieks atrod kartīti ar norādīto ciparu un izvēlas nākamo dalībnieku, kuram uzdotais uzdevums uzdevuma kartītē jāizlasa un jāizpilda.

Spēli turpina no sākuma.

## 1. SKAITOT SKAITĀMPANTU,

DOD RIPU TĀLĀK.



TIPU TAPU, TIPU TAPU  
KOKA RIPA IET PA TAKU.  
ŽVĪKU ŽVĀKU, ŽVĪKU ŽVĀKU  
ARĪ TĀ ES PADOT MĀKU!

## 2. SPĒLĒTĀJS PIE KURA APSTĀJAS RIPA, MET RIPU UZ UZDEVUMA LAUKUMU.



2+3		6-3
	1+5	

## 3. IZPILDI MATEMĀTISKO DARBĪBU!



## 4. DODIES UZ LAUKUMU AR PAREIZĀM ATBILDĒM.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

## 5. PACEL PAREIZO CIPARU KARTĪTI.

## 6. NODOD TO SPĒLĒTĀJAM PĒC SAVAS IZVĒLES.



## 7. IZVĒLĒTAIS SPĒLĒTĀJS IZPILDA UZDEVUMU NO KARTĪTES.

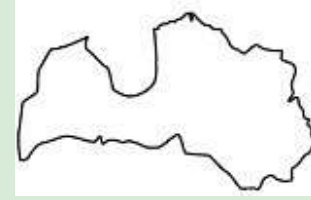


## 8. SĀK SPĒLI NO JAUNA.





NOSAUC 1



SIMBOLU

NOSAUC 2



NOSAUKUMUS

NOSAUC 3



TUVĀKOS ŪDENUS

NOSAUC 4



5  
NOSAUC



UN 5



VĀRDUS





NOSAUC 6



IELAS

NOSAUC 7

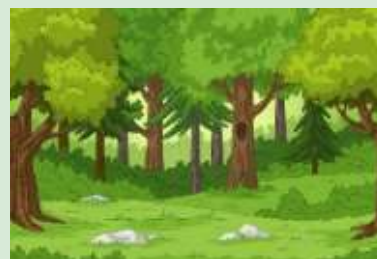


OGAS

NOSAUC 8



NOSAUC 9



DZĪVNIEKUS

UZTAISI 10 PALĒCIENUS!



PII "Vāverīte"





# *Spēles laukumi*

<b>8+2</b>	<b>4-1</b>	<b>6+3</b>	<b>7-0</b>
<b>5+1</b>	<b>10-8</b>	<b>3+1</b>	<b>9-2</b>
<b>7-1</b>	<b>6+2</b>	<b>3-2</b>	<b>0+3</b>
<b>1+1</b>	<b>8-3</b>	<b>4+5</b>	<b>5-4</b>

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------





# KRĀSAINIE AKMEŅI

**Mērķis:** Veicināt bērnu radošumu īstenojot savu ieceru.

**Nepieciešams:** nelieli akmentiņi, specializēti flomāsteri.

**Darba gaita:**

Bērni uz akmentiņiem ar flomāsteriem pēc izvēles zīmēs puķes un citus dabas objektus.

Apgleznos akmentiņus kārtos zālē aplī.



PII "Vāverīte"





# ZIEDU TAUREŅI

**Mērķis:** Veicināt bērnu radošumu īstenojot savu ieceru.

**Nepieciešams:** dažādi pļavas augi, ziedi, jau sagatavoti kartona taureņi.

**Darba gaita:**

Bērni ar koka irbulīšiem ar pieaugušā palīdzību izdurs caurumus un ievietos tur dažādus dabas materiālus. Gatavos krāšņus tauriņus, kurus vēlāk var izvietot un dekorēt savu tuvāko apkārtni.





# PAVASARA MEDĪBAS

## Mērķis:

Novēro un salīdzina dažādus dabas objektus tuvākajā apkārtnē.

Lasa vārdus, tekstu un saprot izlasīto.

Stāsta par redzēto, dzirdēto un piedzīvoto.

## Spēles uzdevumi:

Veicināt interesi un pozitīvu pieredzi darbojoties brīvdabā.

Pilnveidot bērnu sadarbības prasmes, ievērojot spēles uzdevuma nosacījumus.

Vingrināt prasmi lasīt dažādus nosaukumus pēc norādes.

Sekmēt pozitīvas emocijas.

**Nepieciešams:** Marķieris rakstīšanai..

## Spēles gaita:

Sadalīties divās komandās, izvirzīt komandas kapteini.

Doties dažādu pavasara dabas objektu meklēšanā - pavasara medības.

Katrai komandai izlasīt un atzīmēt, ko izdevās atrast, saklausīt, sasmaržot un sataustīt.

**LAI AKTĪVA UN JAUTRA RADOŠĀ DARBOŠANĀS  
BRĪVDABĀ!!**

<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
SKUDRU	BRŪNU LAPU	TAURENI
<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
ĀBOLIŅU	MĀKOŅUS	VIOLETU PUĶI
<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
ČIEKURU	MĀRĪTI	PUTNU
<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
ZĀLI	ZAĻU LAPU	DZELTENU PUĶI
<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 	<input type="checkbox"/> 
SPALVU	AKMENI	ZARUS



# PAVASARA RITENIS

## Mērķis:

Atpazīt dažādus dabas objektus, prast tos atdarināt.

Lasīt vārdus, tekstu un saprast izlasīto.

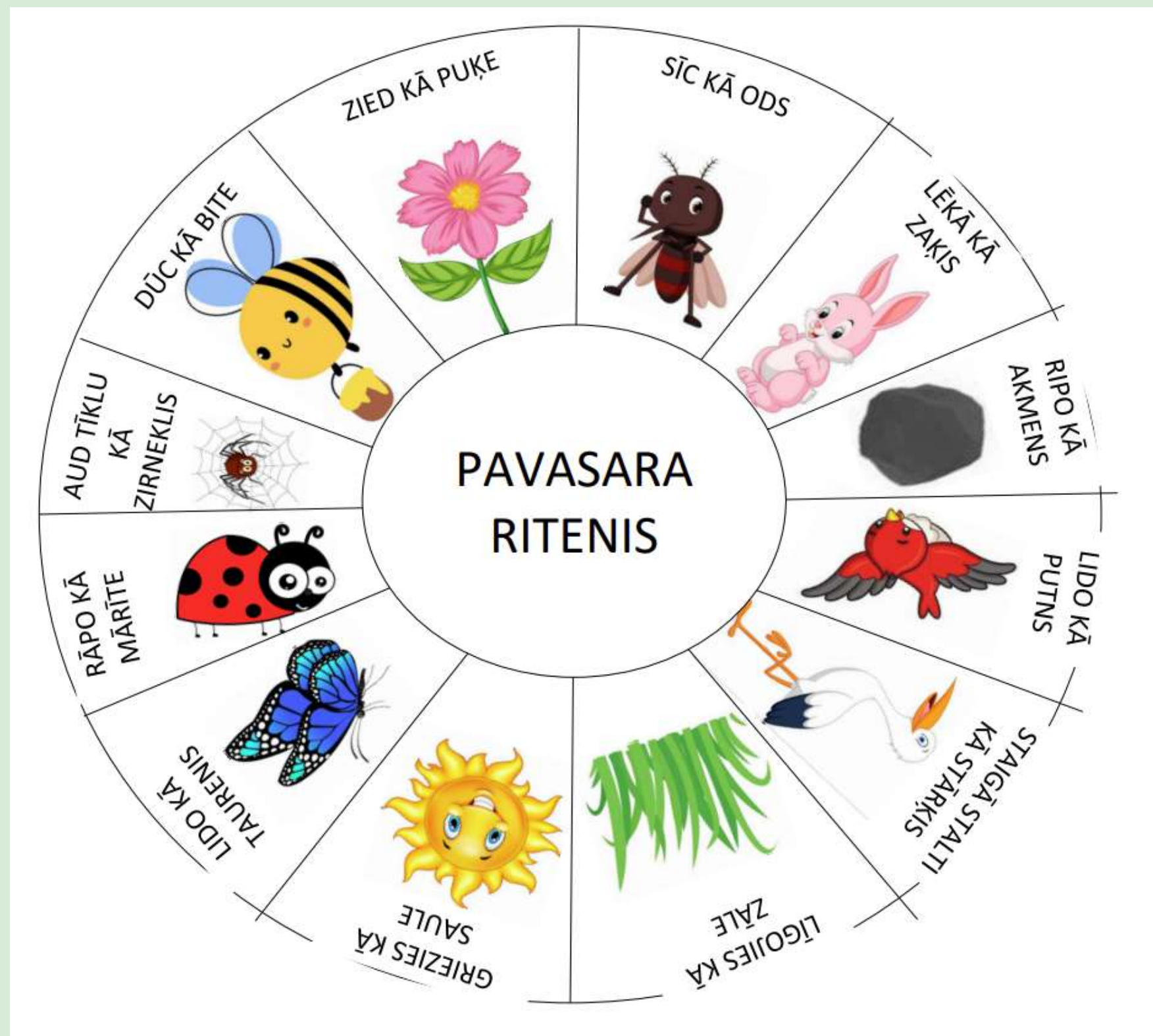
Ar prieku iesaistīties kustību aktivitātēs brīvdabā.

Pilnveidot bērnu sadarbības prasmes.

## Spēles gaita:

Katrs spēles dalībnieks pēc kārtas iegriež pavasara riteni.

Izlasa uzdevumu un izpilda kustību aktivitāti.



PII "Saulīte"



# LIDO, MAZAIS KUKAINĪTI!

## Mērķis:

Atpazīt attēlu kartītēs attēlotos kukaiņus - taurenis, bite, spāre, mārīte, skudra, vabole, sienāzis.

Lasīt kukaiņu nosaukumus ar izpratni. Radoši imitēt dažādu kukaiņu gaitu ar muzikāli ritmiskām kustībām.

Sadarboties, lai īstenotu kopīgu uzdevumu.

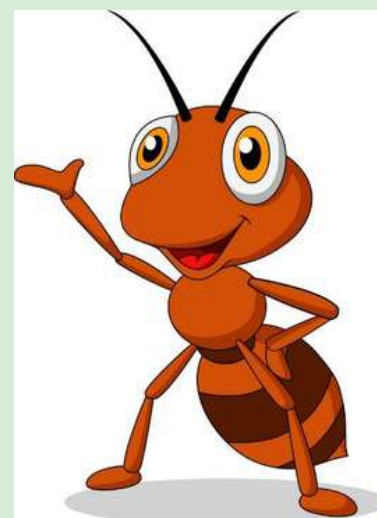
**Nepieciešams:** Metamais kauliņš ar kukaiņu nosaukumiem, kukaiņu attēli, kociņi ar lentītēm, mūzikas atskaņotājs.

## Spēles gaita:

Mest metamo kauliņu un kopīgi izlasīt kukaiņa nosaukumu.

Izvēlēties atbilstošu attēlu izlasītajam kukaiņa nosaukumam.

Skanot mūzikas pavadījumam, radoši atveidot kukaiņu kustības, izmantojot lentīšu kociņus.



PII "Saulīte"



# VIENĀDO ATTĒLU MEDĪŠANA

Lai interesantāk, piedalās līdz 8 bērniem.

**Mērķis :** veicināt atmiņu, koncentrēšanos, paplašināt vārda krājumu, ievērot spēles noteikumus.

**Āra rotaļnodarbībai nepieciešamais materiāls:**

16 papīra šķīvji ar attēliem (8 pāri)

**Spēles gaita:**

1. Samaisa visus šķīvjus (16 gab.) un noliek uz zemes ar attēliem uz leju četrās rindās, katrā pa četri.
2. Pirmais spēlētājs paņem divus šķīvjus, nosauc attēlā redzamo, ja apgrieztie attēli sastāda pāri, tos paņem spēlētājs, ja nesakrīt, noliek vietā.
3. Nākošais spēlētājs dara to pašu, un spēle turpinās šādā veidā, kamēr atrasti, nosaukti visi pāri.
4. Spēlētājs ar lielāko pāru skaitu ir uzvarējis.







## Spēle pāros.

**Mērķis** : nostiprināt lasīt prasmi, radīt bērniem pozitīvas emocijas, aktivizēt tēlaino domāšanu.

**Āra rotaļnodarbībai nepieciešamais materiāls:**

Līmlapiņas ar vārdiem

### Spēles gaita:

1. Bērni sastājas pāros, viens otram pret, katram uz cepures uzlīmēta līmlapiņa ar vārdu.
2. Pirmais kurš izlasījis vārdu un gatavs parādīt, paceļ roku.
3. Otrais mēģina pateikt, ko viņš rāda. Kad atmin, bērns pasaka: "Tu uzminēji!"
4. Tad bērni mainās lomās, kurš minēja, rāda savu vārdu.





# IZVEIDO TAUTASDZIESMU

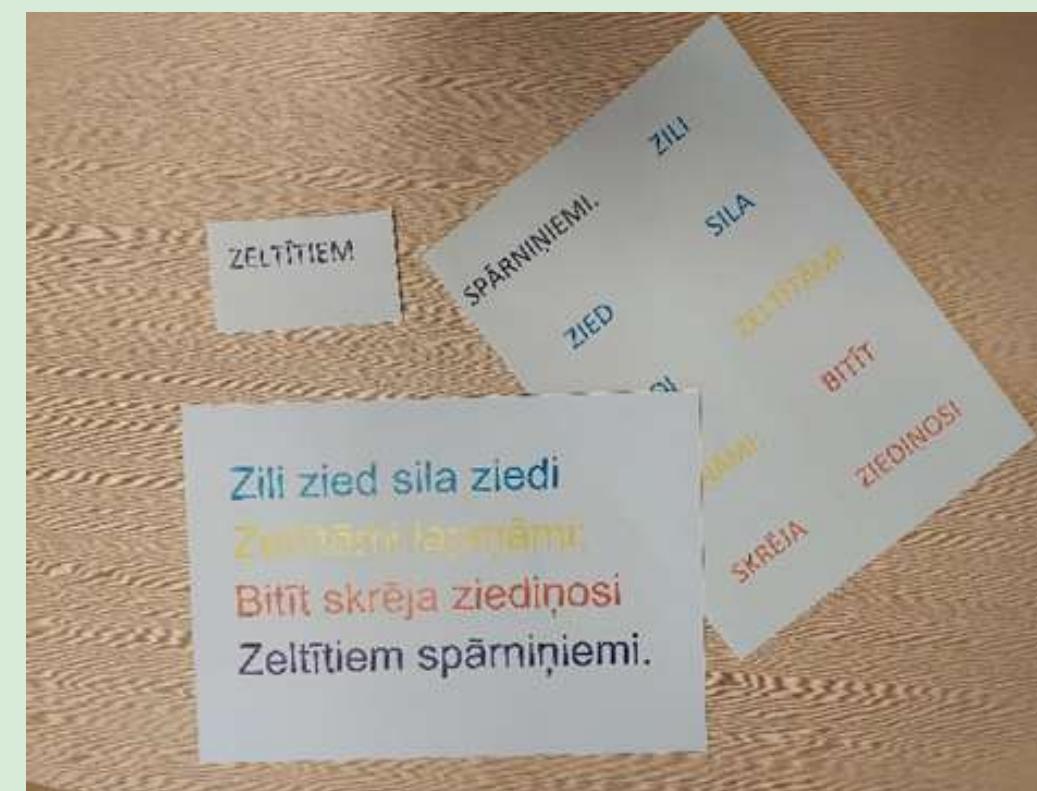
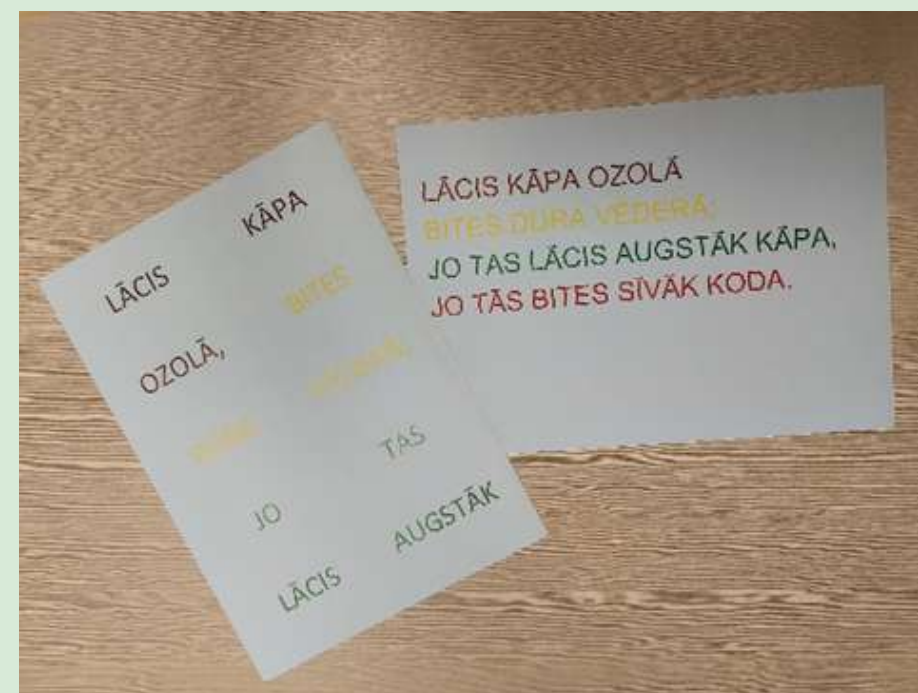
**Mērķis :** veicināt sadarbības prasmes, atmiņu, nostiprināt lasītprasmi, prasmi veidot teikumu no vārdiem.

**Āra rotaļnodarbībai nepieciešamais materiāls:**

Tautasdziesma, kur katra rindiņa savā krāsā.  
Krāsainās līmlapiņas ar vārdu no tautasdziesmas.

**Spēles gaita:**

1. Bērni kopā izlasa tautasdziesmu.
2. Katram bērnam tiek viens vārds, kuru viņš izlasa un uzlīmē uz apģērba.
3. Bērni sastājas bariņos pa krāsām.
4. Lasa vārdus, veido loģisku teikumu, nostājas secīgi.
5. Bērnu grupa, kura sastājusies, paceļ roku.
6. Katrs bērns, saucot vārdu, noskaita kopā tautasdziesmu.



PII "Bitīte"



# KAS SLĒPJAS ZEM QR KODA?

**Mērķis:** attīstīt sadarbības prasmes, veicināt digitālo rīku izmantošanu, aktivizēt vārda krājumu, lasītprasmi.

**Āra rotaļnodarbībai nepieciešamais materiāls:**  
QR kodu kartiņas: digitālā ierīce, ar kuru skenēt QR kodu

### Spēles gaita:

1. Katrs bērns izvēlas QR koda kartiņu.
2. Ar pieaugušā palīdzību, noskenē kodu, izlasa, izpilda doto uzdevumu - nosauc 3 vārdus uz dotā burta.





# PAPĪRA SOMIŅA

**Mērķis :** attīstīt konstruktīvo domāšanu un iztēli, vēlēšanos radoši darboties pēc savas iniciatīvas un izdomas, patstāvīgi atlasot materiālus somiņai.

**Nepieciešamais materiāls :** papīra maisiņi, skavotājs, caurduris, aukliņa vai lentīte, krāsainie flomasteri, šķēres, ja iespējams, karstā līme, līmes zīmulis

## Darba gaita:

- Divas papīra maisiņus saliek kopā un nogriež slēgto galu.
- Pārloka uz pusēm. Locījuma vietā sastiprinām ar 3-4 skavām.
- Atvērtā, augšējā daļā ar caurduri izsit divus caurumus, kur izver katrā pusē aukliņu, vienāda izmēra
- Somiņu dekorē, pēc iespējas, izdomas un pieejamiem materiāliem.





# ROKASSPRĀDZE NO ŠENILA KOCIŅIEM

**Mērķis:** attīstīt radošās spējas, attīstīt pirkstu sīko muskulatūru, pilnveidojot prasmi pīt pīni. Sekmēt precizitāti un uzmanību.

**Nepieciešamais materiāls** – šenila kociņi, jeb pūkainā stieple. Pogas, pērles, dažādi sīkumi. Ja iespējams, karstā līme

## **Darba gaita:**

- Nepieciešams izvēlēties trīs dažādu krāsu šenilas kociņi.
  - Vienā galā visus trīs galus nostiprina
    - Pīšanas tehnikas atkārtošana.
  - Ja ir radošs, vidējai stieplei ik pa laikam uzver pērlīti, dažādojot rokassprādzi.
  - Nobeigumā, abus galus saliec kopā (Ja ir karstā līme, salīmē).

