

EDUKACINĖ ERDVĖ

„LOBIŲ SKRYNIA“

## Edukacinė erdvė „Lobių skrynia“

**Erdvės kūrimo iniciatoriai:** mokytojai Laima Rutkauskienė, Aušra Lazdauskienė, Danutė Matuzienė, Tadas Jakas.

**Savanoriai ir pagalbinkai (idėjomis, finansine pagalba, priemonėmis ir kt.):** direktorė Danutė Kriščiūnienė, mokytoja Vijoleta Vanagienė, sekretorė Justina Stikliuvienė.

**Tikslas** - kelti iš užmaršties ir populiarinti tradicinius liaudies žaidimus, skatinti kūrybišką jų naudojimą, fizinį aktyvumą kaip sveikos gyvensenos ir liaudies tradicijų gaivinimo priemonę.

### **Uždaviniai:**

- išmokti žaisti, kelti iš užmaršties ir populiarinti tradicinius lietuvių liaudies žaidimus, išsaugoti etnokultūros tradicijas;
- sukaupti kuo daugiau lietuvių liaudies žaidimų aprašymų bei priemonių žaidimams žaisti, pvz. virvės, maišai, lazdos ir kt.;
- ugdyti kūrybiškumą ir fizinį aktyvumą;
- formuoti sveikos gyvensenos įgūdžius;
- į edukacinės erdvės kūrimą įtraukti mokyklos bendruomenę.

**Erdvės lokalizacijos vieta:** priešais Žaliąjį (pojūčių) kalną (po stogu).

**Rezultatas:** Nauja edukacinė erdvė leis kelti iš užmaršties, gaivinti ir ir populiarinti lietuvių liaudies žaidimus, išsaugoti etnokultūros tradicijas. Aktyvus laisvalaikis gryname ore stiprins mokinių sveikatą; ugdys kūrybiškumą, vikrumą, atkaklumą; padės formuoti sveikos gyvensenos įgūdžius; patirti judėjimo ir bendravimo džiaugsmą.

## ŽAIDIMŲ SĄRAŠAS:

1. „Žiogai“
2. „Karveliai“
3. „Rekežio nuvertimas“ (žaidimas su sviediniu)
4. „Lapė ir kiškiai“
5. „Avinėliai“ (Žaltys)
6. „Jautelis“ (Turgus dega)
7. „Grumtynės“
8. „Lenktynės“
9. „Avinėlių grumtynės“
10. „Meškeriotojas“
11. „Trečias bėga“
12. „Pavojinga švytuoklė“

# ŽIOGAI

Žemėje reikia nubrėžti didelį ratą. Vienas žaidėjas atsistoja rato viduje, o kiti – „žiogai“, stovi už rato. Žiogai šokinėja tai į ratą, tai iš rato, o viduryje stovįs stengiasi sugauti kurį nors į ratą išokusį. Sugautasis eina į rato vidurį žiogų gaudyti, o buvęs viduryje eina prie kitų žiogų. Prieš žaidimą vaikai susitaria, kaip šokinės - viena kuria koja ar abiem.

## KARVELIAI

Žaidžia 5–30 asmenų. Padaro karveliams gūžtą, t. y. žemėje apibrėžia ratą. Žaidėjai išsirenka šeiminką ir vanagą, likusieji yra karveliai. Karveliai sueina gūžton. Šeiminkui įsakius, jie išskrenda iš gūžtos ir skraido – bėgioja po aikštelę. Kai šeiminkas sušunka: „Karveliai, gūžton! Vanagas!“, – visi kuo skubiau grįžta, o vanagas juos gauda. Jei pasiseka kurį sugauti, sugautasis tampa vanagu, buvęs vanagas – šeiminku, o šeiminkas prisijungia prie karvelių. Žaidimas tęsiasi jau su nauju vanagu.

# REKEŽIO NUVERTIMAS

(žaidimas su sviediniu)

Aikštelės viduryje pastatomas trikojis rekežis – medžio išvartėlė su trimis šakelėmis. Rekežio vietoje galima sustatyti tris malkų pagalius. Prie rekežio stovi sargas.

Aplink, maždaug už 5 m, ratu sustoja žaidėjai. Jie mėto vienas kitam sviedinį ir, nutaikę progą, stengiasi pataikyti ir nuversti rekežį. Rekežio sargas gali sviedinį bet kuriuo būdu atmušti. Laimi žaidėjas, sugebėjęs ilgiausiai išsaugoti rekežį.

## LAPĖ IR KIŠKIAI

Žaidžiama kieme, pievelėje, miško aikštelėje, paplūdimyje. Į žemę įkalamas apie 50 cm ilgio kuoliukas. Prie jo pririšama 2–3 metrų ilgio virvė. Skaičiuote išrenkama „lapė“. Kiti žaidėjai yra „kiškiai“. Lapė paima laisvą virvės galą, ištempia ją ir pasilenkusi taip, kad ranka su virve būtų kelių aukštyje, bėga ratu – virve gaudo kiškus. Kiškiai šokinėja per virvę. Užkliudęs virvę kiškis laikomas sugautu. Laimi paskutinis nesugautas (nežkliudęs virvės) kiškis. Jis tampa lape. Žaidimas kartojamas. Žaidimą gali žaisti 6–10 žaidėjų.



## AVINĖLIAI (ŽALTYS)

Tai yra senas lietuvių liaudies žaidimas. Vakarėlių metu dažnai nusibosdavo žaidimai kambaryje. Tada jaunimas sugalvodavo prasivėdinti. Stipriausias ir vikriausias vyras, būdavo, išsiverčia kailinius ir, išbėgęs laukan, šūkteli: „Vedu avinėlius į baltus dobilėlius! Avinėlio striuka uodegėlė, kas pridurs?“ Prie vadovo kailinių gaurų už vienas kito tuojau kabinasi jaunimas, vaikai. Susidaro gana ilga vora (eilė). Tada vadovas su visa „uodega“ pasileidžia bėgti per kiemą, keliu arba į laukus. Jis sukinėjasi, pritupia, staigiai sustoja, stengiasi pasiekti „uodegos“ galą ir ten esančiam žaidėjui sušerti vytele. Jeigu kuris žaidėjas nespėja bėgti kartu su kitais arba gauna nuo vadovo su vytele, tai pasilieka nuo žaidimo. Taigi, kol vadovas grįžta į kiemą, jo „uodega“ būna gerokai sutrumpėjusi. Kas ilgiausiai išsilaiko voroje, tas ir laikomas žaidimo laimėtoju.

## JAUTELIS (TURGUS DEGA)

Iš žaidėjų tarpo burtais išrenkamas „jautelis“. Jis rankoje laiko 3 m. ilgio virvutę, kurios kitas galas pririšamas prie medžio ar prie kuolo. (Seniau ir patį jautelį pririšdavo už sprando!). Prie medžio padedama kepurė, nosinaitė, kankorėžis ar kitas koks daiktas. Kiti žaidėjai bėginėja aplink ir stengiasi paimti prie medžio padėtą daiktą. Jautelis kliudo jiems tai padaryti. Jeigu jautelis kurį žaidėją paliečia, šis pasikeičia su pagautuoju vaidmenimis. Nugali žaidėjas, sugebėjęs daugiau kartų prasiveržti pro jautelio saugomą plotą ir paimti daiktą.

## GRUMTYNĖS

Du žaidėjai apsibrėžia 2 metrų skersmens ratą ir, laikydamiesi už ilgos lazdos, stengiasi vienas kitą išstumti iš apskritimo. Atliekant šį pratimą negalima atitraukti rankų nuo lazdos.

# LENKTYNĖS

Vaikai įlipa į maišus, juos užsiriša per juosmenį.

Lenktyniauja kur minkštesnė žemė (tinkamiausia vieta yra pievos).

## AVINĖLIŲ GRUMTYNĖS

Žaidimo vieta apibrėžiama 2 m skersmens apskritimu. Abu žaidėjai sutupia vienas prieš kitą, atstatydami rankų delnus. Davus ženklą, imtynininkai delnais stengiasi nustumti savo priešininką. Žaidėjams draudžiama rankomis liesti kitas kūno dalis ir atsistoti. Imtynės pasibaigia, kai vienas iš žaidėjų yra išstumiamas iš rato, parvirsta arba atsisako kovos.

## MEŠKERIOTOJAS

Žaidėjų skaičius neribojamas. Visi žaidėjai sustoja ratu. Viduryje stovi meškeriotojas. Rankose jis laiko meškerę, kuri turi būti stipresnė už paprastą meškerę, nes „žuvys“ yra stambesnės... Meškerės gale (vietoj kabliuko), ant virvelės, yra pririštas nedidelis maišelis su smėliu.

Meškeriotojas ima sukti meškerę aplink. Smėlio maišelis skrieja beveik liedsdamas žemę. Žaidėjai akylai stebi meškerę ir šokinėja per ją. Žaidėjas, kuris užsižiopso ir nespėja peršokti, išeina iš rato. Nugalėtoju tampa paskutinis žaidėjas, nepakliuvęs ant meškerės kabliuko.

## TREČIAS BĖGA

Žaidėjai sustoja poromis ratu. Tarp porų turi būti 2-3 žingsnių tarpai. Vienas žaidėjas ima bėgti, o kitas jį gaudyti. Vejamasis, matydamas, kad jį gali pagauti, skubiai atsistoja kurios nors poros priekyje. Taip vienoje kolonoje susidaro trys žaidėjai. Trečiasis gale stovintis žaidėjas turi bėgti. Jį gaudo tas pats gaudytojas. Jeigu pagauna, jiedu susikeičia vaidmenimis.

## PAVOJINGA ŠVYTUOKLĖ

Po medžiais, ant virvės, pakabinamas skudurų prikimštas maišas. Apačioje, ties maišo kabojimo vieta, padedama keletas pagaliukų ar akmenėlių. Tačiau maišas neturi jų siekti.

Vienas žaidėjas maišą pastumia ir įsiūbuoja. Tuo metu, kai įsiūbuotas maišas aukštai iškyla, kitas žaidėjas pribėga ir stengiasi surinkti kuo daugiau išdėliotų pagaliukų ar akmenėlių. Paskui tą patį veiksmą atlieka kitas žaidėjas. Laimi tas, kuris surenka daugiausia pagaliukų ar akmenėlių.