



1.FĀZE : LABI / SLIKTI



- IERAUDZĪT SEKAS VAI DARBĪBAS
- ATRAST PLUSUS UN MĪNUSUS
- IEMĀCĪTIES PAUST ARGUMENTUS.

Mērķis:

saskaņāt, ka viena un tā pati darbība vienmēr izraisa gan pozitīvas, gan negatīvas sekas.

SASKARSMES NOTEIKUMI:



**SĀKT
AR MAZUMU**



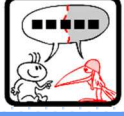
**ĻAUT VIŅIEM
KLUSĒT**



**SLĒPTA FRĀZES
(BET NE VĀRDA)
KOREKCIJA**



**FRĀZES, NEVIS
VĀRDI**



**TULKOJUMS BEZ
TULKOJUMA**

NODERĪGI PAŅĒMIENI:



„TVER BRĪDI!”

ŠEIT UN TAGAD



STARPNIKS

VĒROŠANA

Šīs darbības koncentrētas uz dažādu darbību pozitīvo un negatīvo pušu atrašanu. Jūs varat izmantot jebkuru darbību, kamēr tā ir saprotama Jūsu bērnam, un viņš spēj atpazīt to ikdienas nodarbību vidū.

Dažas:

- Ar multfilmas/grāmatas personāžu notiek pārvērtība (viņš kļūst garš, īss/spēcīgs/vārgs utt.)
- Iegādājaties rotaļlietu, kas ir lēta, dārga, darbojas ar baterijām utt.
- Pievienojat ēdienam noteiktu sastāvdaļu (sāls, cukurs, olīveļļa utt.)

LOMAS

Padomājiet par iespējamajām lomām spēlē ar priekšmetiem/parādībām, ko Jūs esat izvēlējies.

Daži priekšlikumi:



Vecāks: kuģa kapteinis, faraons, robežsargs, rotaļlieta, pārtikas produkts utt.



Bērns: automašīna, lelle, multfilmas/grāmatas personāžs, dzīvnieks, pārtikas produkts utt.



Starpnieks: mīkstā rotaļlieta, lelle, zaldātiņš utt.

SĀCIET



IZVEIDOJIET



APKOPOJIET

1. VARIANTS

(palūdziet bērnam pastāstīt par savu pieredzi)
Pēc uzdevuma veikšanas palūdziet Jūsu bērnam pastāstīt, ko Jūs izdarījāt un kā atrisinājāt šo uzdevumu. Koncentrējieties uz vienas un tās pašas darbības mīnusu un plusu atrašanas veidiem. Lai Jūsu bērns uzdod jautājumus arī Jums!

Vai tev patika spēle?
Kas bija labi / slikti?
Ja mēs..., Tas būs labi vai slikti?
Vispirms mēs... Pēc tam...

2. VARIANTS

(apkopojums kādam, piemēram, vecmāmiņai, citam bērnam, rotaļlietai utt.)

Bērns var vadīt spēli vai spēlēt ar kādu, kam šāda darbošanās ir jaunums, vai arī atstātīt to kādam citam kā notikumam.

Ko mēs darījām?
Ko viņš/viņa teica?
Kāpēc tu/viņš/viņa?
Vispirms mēs... Pēc tam... Uzdevums bija...
Tagad tu... tev..., bet es...



1.FĀZE : LABI / SLIKTI



Novērtējiet Jūsu bērna izpildījumu, liekot vienu no atzīmēm zem katras iemaņas. Mēģiniet to veikt vairākas reizes noteiktā laika periodā. Līdzās katrai atzīmei ierakstiet datumu.

++
Spēj paveikt viegli

+
Spēj paveikt

○
Grūti atbildēt

-
Nespēj paveikt

--
Pārāk smagi

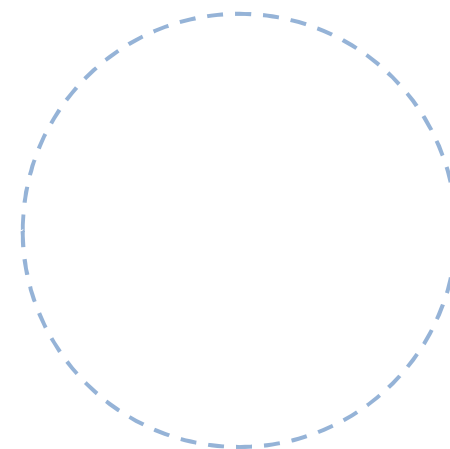
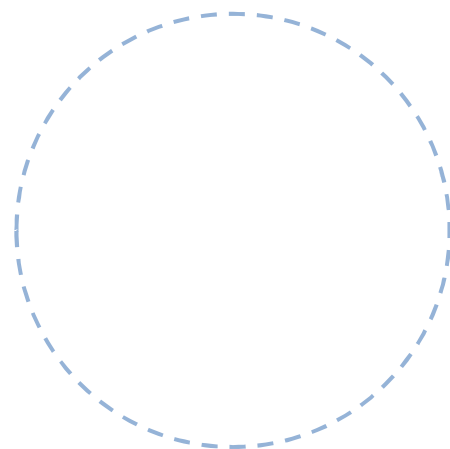
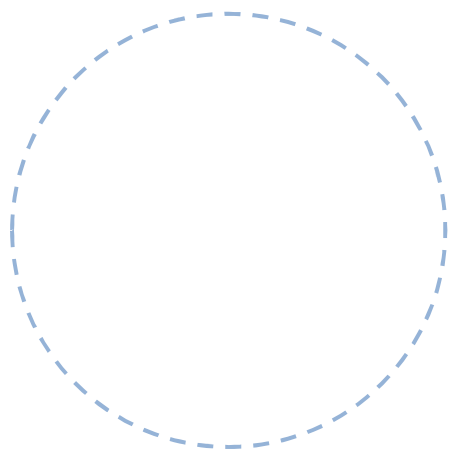
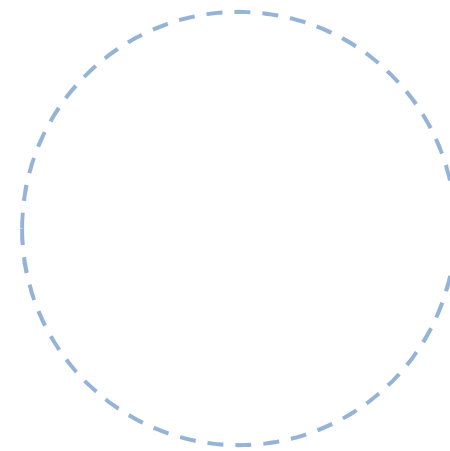
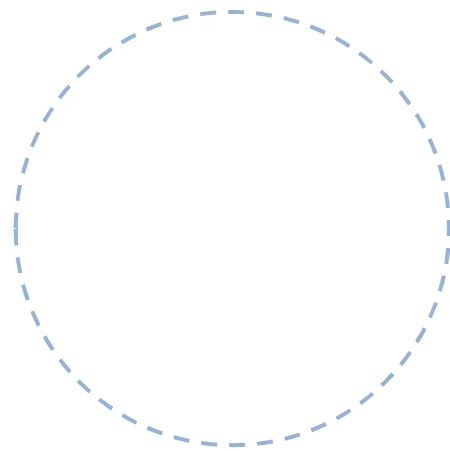
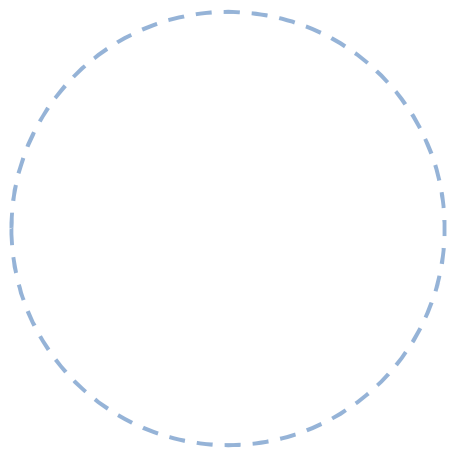
| Mans bērns spēj: | Datums | Datums | Datums | Datums | Datums | Datums |
|---|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| saskatīt darbības sekas | | | | | | |
| noteikt darbības plusus un mīnus | | | | | | |
| paskaidrot, kādēļ šī darbība nepieciešama | | | | | | |

saskatīt darbības sekas

noteikt darbības plusus un mīnus

paskaidrot, kādēļ šī darbība nepieciešama





Kas tas varētu būt?



SĀCIET

Izvēlieties objektu, kurš meklēs „draugus”.

Tā var būt viena no rotaļlietām, kam spēlēt ir nepieciešami „draugi”, kontainers, kura „draugi” atrodas iekšā (piemēram, māja, grozs), vai jebkurš objekts, kas Jūsu bērnam šajā brīdī šķiet pievilcīgs (piemēram, Bakugan, Čupa-čups utt.).

Sadaliet lomas

Jūs gatavojaties spēlēt spēli „atrod draugu” ar Jūsu bērnu. Izvēlieties, vai gribat būt pats vai iejusties kāda no iepriekšminēto objektu lomām, kas meklē „draugus”.

Izvirziet uzdevumu

Uzdevums ir kļūt par izvēlēto objekta draugu. Lai to paveiktu, Jums jāizvēlas tā objekta īpašība vai „darbs”, kurš vēlas draudzēties, un jānosauc tā „labās” un „sliktās” puses. Jums arī jāpamato „labais” un „sliktais”. Ja pamatojums tiks pieņemts, Jūs kļūsiet par draugu. Uzdevuma mērķis ir atrast vairāk draugu izvēlētajam objektam, nekā to spēj citi spēlētāji.



IZVEIDOJIET

Veidojiet dialogu

Nodemonstrējiet Jūsu bērnam ar Starpnieka palīdzību vēlamo rīcību (Es esmu bumba. Es varu padarīt bērnu laimīgu spēlēt – tas ir labi, bet es varu arī trāpīt viņam – tas ir slikti). Mudiniet Jūsu bērnu meklēt pretējo aspektu (Vai tas vienmēr ir labi/slikti? Vai atceries, kad...?). Izmantojot Starpnieku, palīdziet Jūsu bērnam ar idejām, kad tas ir nepieciešams.

Ja bērns ir ieinteresēts:

Uzdodiet bērnam savākt krātuvīti ar vispretrunīgākajiem objektiem (tie, kam piemīt vairāk īpašību – gan „labo”, gan „slikto”). Uzdodiet bērnam atrast vislabāko draugu (t. i., objektu, kuram ir visvairāk draugu ar to pašu pretējo pazīmju komplektu). Jūs varat meklēt draugu gan noteiktos apstākļos (piemēram, virtuve, bērnu rotaļlaukums utt.), gan brīvi izvēlētos.

SITUATĪVIE

Kādas pazīmes ir šim objektam? Vai tu vari tās raksturot?

Es esmu tav draugs, jo... Vai es varu būt tav draugs?

Viņi ir draugi, jo... Viņi ir līdzīgi, jo... Tas ir / tam ir.

VISPĀRĒJIE

Tas ir labi/slikti, jo... Darīt kaut ko ir labi/slikti, jo...

Tas ir labi, jo..., bet tas ir arī slikti, jo...

PAMUDINOŠIE

Skriet, svilpot un lēkāt vai spēlēt kaut ko – tas labi vai slikti, ko teiksi par to?

Tas ir pareizi! Lieliski! Tu uzvarēji! Malacis!



(Darīt kaut ko) ir tikpat labi, kā...
Vai vari atrast kaut ko, kas ir arī labi?
Vai jūs gribat kļūt par manu draugu?



Es domāju, ka tas ir labi, jo...
Tas... ir...
Es uzskatu, ka tas ir slikti, jo...
Vai es varu būt tav draugs?



Vai tu vari to pierādīt?
Vai vēl kaut ko?
Kāpēc tas bija labi?



Vai tas ir labi? Kāpēc?
Es gribu būt draugs.
Viņi ir draugi, jo...



Vai tas var būt slikti Es zinu...
Kāpēc labi...?



Vai es varu palīdzēt?
Un ja mēs..., vai tas būtu labi, vai slikti?
Kāpēc?





**Izkrāso dažus trīsstūrus melnā krāsā,
lai izveidotu priekšmeta attēlu.**



SĀCIET

Izvēlieties objektu, kurš pildīs sarga lomu. Sargs ļauj lietām šķērsot noteiktu robežu (piemēram, grozs, māja, garāža).

Sadaliet lomas

Jūs gatavojaties spēlēt spēli „sargs”. Jūs pats varat kļūt par „sargu” vai iejusties kādā no lomām (piemēram, vilks, kurš ēd rotaļlietas, virsnieks, robots utt.). Izvēlieties to, kas vislabāk atbilst Jūsu situācijai!

Izvirziet uzdevumu

Spēlētāju uzdevums ir šķērsot robežu. Lai būtu iespēja to izdarīt, Jums jāizvēlas tā objekta pazīme vai „darbs”, kurš grib šķērsot robežu, un jāpaskaidro tā „labās” un „sliktās” puses. Jums arī jāpamato „labais” un „sliktais”. Ja „sargs” pamatojumu pieņems, Jūs varēsiet šķērsot robežu.

IZVEIDOJIET

Veidojiet dialogu

Nodemonstrējiet Jūsu bērnam no viņa gaidīto izturēšanos ar Starpnieka palīdzību (piemēram, automašīnīte saka: Es esmu izgatavota no metāla. Tas ir labi, jo esmu izturīgāka nekā plastmasas automašīnītes, bet tas ir arī slikti, jo es varu iesist bērnam, kad uzkrītu viņam uz kājas). Mudiniet Jūsu bērnu meklēt pretējo aspektu (Vai tas vienmēr ir labi/slikti? Vai atceries, kad...?). Izmantojot starpnieku, palīdziet Jūsu bērnam ar idejām, kad tas ir nepieciešams. Atcerieties, ka atrast argumentus (piemēram, kāpēc tas ir „labi” vai „slikti”) ir tikpat svarīgi, kā pašas „labās” un „sliktās” puses.

Ja bērns ir ieinteresēts:

Piedāvāriet bērnam izteikt idejas par labajām un sliktajām noteiktu objektu īpašību vai darbību sekām.

SITUATĪVIE

Es esmu sargs. Ieeja aizliegta! Stop! Ceļš slēgts.
Vai vari mani ielaist? Vai es, lūdzu, varu šķērsot?
Vai es varu ienākt?
Tu vari šķērsot tikai, ja.... Tu nevari ieiet, ja vien...
Nē, nedrīkst!

VISPĀRĒJIE

Tas ir labi/slikti, jo... Darīt kaut ko ir labi/slikti, jo...
Tas ir labi, jo..., bet tas ir arī slikti, jo...

PAMUDINOŠIE

Skriet, svilpot un lēkāt vai spēlēt kaut ko – tas labi vai slikti, ko teiksi par to?



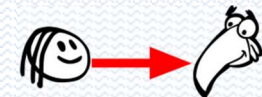
(Darīt kaut ko) ir labi, jo...
(Darīt kaut ko) ir slikti, jo...



Es domāju, ka tas ir labi, jo...
Tas... ir...
Es uzskatu, ka tas ir slikti, jo...



Kā tu vari tur nokļūt?
Paskaties, varbūt kāds domā citādi...



Vai tas ir slikti? Kāpēc?
Vai es varu ieiet?
Kā tas var kļūt labs?



Vai tas var būt slikti? Es zinu...
Vai tas var vienlaicīgi būt gan labs, gan slikti? Kā?



Vai es varu palīdzēt?
Ļauj man pamēģināt. Man ir ideja.





Izkrāso detaļas, kuras veido veselo.



SĀCIET

Sadaliet lomas

Jūs gatavojaties rīkot sacensības ar Jūsu bērnu. Izvēlieties, vai gribat būt pats vai iejusties kādā lomā! Otrais variants ļaus Jums un Jūsu bērnam tēlot vairākas lomas.

Varianti: rotaļlietas, ap māju esoši objekti, lietas rotaļlaukumā utt.

Izvēlieties objektus, īpašības vai „darbus”, kas ir labi zināmi Jūsu bērnam. Šie objekti var būt personāži Jūsu spēlē. Izvēlieties kaut vai vienu objektu, kas var runāt mērķa valodā. Pievērsiet Jūsu bērna uzmanību dažādām objekta īpašībām.

Izvirziet uzdevumu

Dalībnieki sacenšas, kurš spēs saskatīt vairāk labo vai slikto izpausmju objekta īpašībām vai „darbam”. Pirmais dalībnieks izvēlas kādu objekta pazīmi un pamato, kāpēc dēļ tās kaut kas ir labi un kāpēc – slikti. Tad nākamais dalībnieks izvēlas citu pazīmi un dara to pašu.



IZVEIDOJIET

Veidojiet dialogu

Parādiet bērnam ar piemēru, ko Jūs no viņa sagaidāt. (Automobiļa radiovadība – tas ir labi, jo padara spēlēšanos interesantāku, bet tas ir arī slikti, jo man vienmēr ir vajadzīgas baterijas, bet ne vienmēr man tās ir).

Mudiniet Jūsu bērnu meklēt pretējo aspektu izvērtējumam (Vai tas vienmēr ir labi/slikti? Vai atceries, kad...?) Izmantojiet Starpnieku, lai palīdzētu Jūsu bērnam ar idejām, kad tas ir nepieciešams.

Mēģiniet darboties ar 3–5 objektiem.

Ja bērns ir ieinteresēts:

Uzdodiet bērnam savākt krātuvītē pēc iespējas vairāk pretrunīgi vērtējamu objektu (tādu, kam piemīt vairāk īpašību – gan „labi”, gan „slikti” vērtējamo).

SITUATĪVIE

Sacentīsimies? Kurš būs uzvarētājs?
Mēs esam čempioni! Es gatavojos uzvarēt!

VISPĀRĒJIE

Tas ir labi/slikti, jo... Darīt kaut ko ir labi/slikti, jo...
Tas ir labi, jo..., bet tas ir arī slikti, jo...

PAMUDINOŠIE

Skriet, svilpot un lēkāt vai spēlēt kaut ko – tas labi vai slikti, ko teiksi par to?
Tas ir pareizi! Lieliski! Tu uzvarēji! Malacis!



(Darīt kaut ko) ir tikpat labi, kā...
Vai tu uzskati, ka... ir labi?
Un kā ar...?



Tas ir labi/slikti
Es domāju, ka...
Lai darītu kaut ko



Paskaties. Tu vari...
Vai tas būtu labi, vai slikti?
Paskaties, varbūt kāds par to domā
citādi... Kā ar...



Vai tu vari man palīdzēt?
Kā tas var būt labi/slikti?
Vai tev ir idejas? Pasaki man!



Kā ar pretējo pusi?
Vai tas var būt labi/slikti?



Vai es varu palīdzēt? Es zinu, es zinu...
Paskaties uz viņa... Vai saproti nozīmi? (piemēram, iečukstot bērnam spēles laikā)







→ SĀCIET

Izvēlieties objektu! Padomājiet par tā īpašībām vai darbību, kuru pozitīvās un negatīvās sekas praktiski ir acīmredzamas.

Sadaliet lomas

Izvēlieties, vai gribat būt pats vai iejusties lomā un „kļūt” par to objektu, kuru esat iedomājies. Varat iesaistīt spēlē Starpnieku (rotalļietas vai jebkuru citu no apkārt esošiem objektiem). Starpnieks var runāt mērķa valodā.

Izvirziet uzdevumu

Palūdziet bērnam uzminēt, kas Jūs esat / ko Jūs esat iedomājies, piedāvājot aprakstu ar sadaļā „SITUATĪVIE” sniegto struktūru. Pārliecinieties, ka aprakstā tiek izmantotas divi pretēji objekta darbību vai īpašību vērtējumi!

● IZVEIDOJIET

Veidojiet dialogu

Izmantojiet Starpnieku, lai rosinātu Jūsu bērna domāšanu! Ja bērnam ienāk prātā kāda ideja, Starpnieks, salīdzinot ideju ar to, kas par objektu zināms, var palīdzēt viņam. Atcerieties, ka mērķis ir ne tikai uzminēt, bet arī palīdzēt bērnam ieraudzīt darbības plusus un mīnus. Mēģiniet darboties ar 3–5 objektiem.

Ja bērns ir ieinteresēts:

Lai bērns vada spēli un izdomā mīklas pats! Piedāvājiet bērnam izdomāt mīklas, kad vien situācija ļauj to darīt (piemēram, braucot automobilī, gatavojot ēdienu utt.)

SITUATĪVIE
 To darīt (būt tādām) ir labi, jo
 To darīt (būt tādām) ir slikti, jo
 To darīt (būt tādām) ir labi, jo
 To darīt (būt tādām) ir slikti, jo

Kas tas ir?.

VISPĀRĒJIE

Tas ir labi/slikti, jo... Darīt kaut ko ir labi/slikti, jo...
 Tas ir labi, jo..., bet tas ir arī slikti, jo...

PAMUDINOŠIE

Skriet, svilpot un lēkāt vai spēlēt kaut ko – tas labi vai slikti, ko teiksi par to?
 Tas ir pareizi! Lieliski! Tu uzvarēji! Malacis!



Nē, tā nav. Mēģini vēlreiz.
 Kas vēl tas varētu būt?
 Skaties. Ja es... , kas notiks?



Tas nebija...
 Vai vari atkārtot?
 Kas ...?



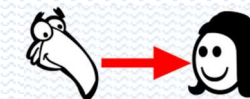
Vai vari atcerēties, kas bija labi?
 Vai vari nosaukt, kas bija slikti?
 Vai es varu tev mazliet palīdzēt?



Vai tas ir labi?
 Paskatīsimies... Es domāju...
 Tu zini?



Vai tu vari man palīdzēt?
 Vai man ir taisnība?



Vai es varu palīdzēt?
 Es domāju, ka tas var būt ... , jo....

