

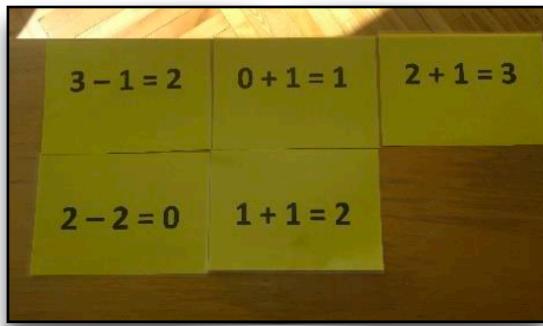
Rotaļa “3 zvirbulīši”
CD “Pasaule populāras dziesmas bērniem latviski”
www.dziesmasberniem.lv

Nepieciešamas matemātisko darbību kartes. Mācību procesā izspēlē visas iespējamās matemātiskās darbības 1-5 skaitļu apjomā.

Sāk ar darbībām skaitļa 3 apjomā. Rotaļai ir pieci panti. Vajadzīgas 5 darbības. Kad rotaļa apgūta darbības izvēlas bērni darbojoties ar kartēm un, arī, izdomājot 5 darbības galvā.

Ja rotaļas nobeigumā kādi zvirbulīši paliek pāri, tad visi saka: atlīka tik un tik zvirbulīši. Tie, tad ielido apja vidū, lai iznāk sākuma skaitlis. Nobeigumā visi priecīgi aplaudē.

$$\begin{array}{l} 3-1=2 \quad 3-3=0 \quad 3-3=0 \quad 3-2=1 \\ 2-2=0 \quad 0+1=1 \quad 0+3=3 \quad 1+2=3 \\ 0+1=1 \quad 1+1=2 \quad 3-2=1 \quad 3-0=3 \\ 1+1=2 \quad 2+0=2 \quad 1-1=0 \quad 3-2=1 \\ 2+1=3 \quad 2+1=3 \quad 0+3=3 \quad 1+2=3 \end{array}$$



Bērni izveido apli, izskaitot ar skaitāmpantu “Enku drenku drillī drū. Zvirbulītis būsi tu, tu, tu”.

Zvirbulīši iet vidū.

1. Trīs zvirbulīši sēž uz mājas jumta 2x

Skolotāja paceļ darbības karti. Visi saka darbību: 1 zvirbulītis aizlidoja. Palika 2. $3-1=2$

2. Divi zvirbulīši sēž uz mājas jumta 2x

Skolotāja paceļ darbības karti. Visi saka darbību: 2 aizlidoja. Palika 0. $2-2=0$

3. Nulle zvirbulīši sēž uz mājas jumta 2x

Skolotāja paceļ darbības karti. Visi saka darbību: 1 atlidoja atpakaļ. Tagad ir 1. $0+1=1$

4. Viens zvirbulītis sēž uz mājas jumta 2x

Skolotāja paceļ darbības karti. Visi saka darbību: 1 atlidoja atpakaļ. Tagad ir 1. $1+1=2$

5. Divi zvirbulītis sēž uz mājas jumta 2x

Skolotāja paceļ darbības karti. Visi saka darbību: 1 atlidoja atpakaļ. Tagad ir 3. $2+1=3$

Nobeigums: Trīs zvirbulīši sēž uz mājas jumta! 2x

Mācību procesa laikā izvēlas personāžus attiecīgi pēc tēmas, piemēram:

- ✓ Piecas baravikas auga meža vidū..... 3 nogrieza sēnotājs....
- ✓ Piecas lauvas dzīvo zoodārzā..... viena lauva aizgāja gulēt.....
- ✓ Četras bitītes lidoja pa plāvu..... trīs aizlidoja.....
- ✓ Pieci krokodili peldēja pa upi..... viens ienira dziļumā.... utt.