

## Pasitikime naujai atgimusius W. Bonselso personažus

Pirmąją pažintį su pasauliu mažylis pradeda tyrinėdamas, žaisdamas. Renkantis žaislą, labai svarbi jo lavinamoji funkcija. UAB „Akelotė ir Ko“ išleido naują žaidimą, įrašytą į kompaktinę plokštelę, **„Bitė Maja. Didžioji audra”**. Tai gera naujiena pedagogams, turintiems galimybę per užsiėmimus su vaikais dirbti kompiuteriu.

Vaiko dėmesys trumpalaikis, todėl vertėtų turėti kuo daugiau įvairių žaidimų. Edukacinis žaidimas „Bitė Maja. Didžioji audra” skirtas ikimokyklinio amžiaus 3–6 metų vaikams. Pirmokai taip pat galėtų juo naudotis vienoje kitoje pamokoje. Žaisdami šį žaidimą, vaikai susitinka su vokiečių rašytojo Waldemaro Bonselso (1880–1952) 1912 m. sukurtu personažu bite Maja. Rašytoją įkvėpė graikų mitologija: Maya buvo kalnų nimfa. 1975 m. japonai sukūrė animacinį filmą apie Mają. Rašytojo ir keliautojo W. Bonselso knyga apie vabzdžių karalystę išversta į daugiau nei 40 kalbų.

Majos nuotykių prasideda jai sušokus lietaus šokį, ir tai sukelia audrą, kuri nusineša Vilio kepuraitę. O juk ją jam neseniai padovanojo ponia Kasandra! Žaidimo tikslas – surasti gražiąją Vilio kepuraitę. Nuo audros nukentėjo ir kiti vabzdžiai, kuriems padeda Maja ir Vilis.

Siužetas vienija 8 žaidimukus, galimi trys lygiai. Žaidimas lavina skaičiavimo, muzikinius įgūdžius, loginį mąstymą ir dėmesį, suteikia žinių apie vabzdžių pasaulį. Be to, moko būti kantriems, nes kaskart, užbaigus vieną kurį žaidimo etapą, reikia išklausti vabzdžių pasakojimą. Kantrybės, sumanumo ir dėmesio prireiks ieškant rodyklių, vedančių į kitą žaidimą.

Pirmiausia pasirenkama gėlė, kuri, žaidžiant žaidimą kitą kartą, leistų jį žaisti ne iš pradžių, o nuo tos vietos, kur buvo baigta (žr. 1 pav.).



1 pav.



2 pav.



Žaidimo lauko apatiniame kampe matyti valdymo mygtukai „**Avilys**”, „**Lapelis**” ir „**Durelės**”. Paspaudus „**Avilį**”, pasirodo žaidimo peržiūros planas (žr. 2 pav.) „**Lapelis**” sugrąžina į ankstesnę sceną, o „**Durelės**” – leidžia žaidimą pabaigti. Patekus į naują vietovę, svarbiausia rasti paslėptą žaidimo pradžios mygtuką.

Iš pradžių vaikai turi įveikti 5 žaidimų kambarius: „**Muzikos pievelė**”, „**Labirintas**”, „**Gelbėjimo valtis**”, „**Pasislėpę vabaliūkščiai**”, „**Bokšto statyba**”.



**Muzikos pievelė** (žr. 3 pav.). Žaidėjų prašoma ant akmenų sudėliojant skambančius katilėlių žiedus pakartoti nuskambėjusią melodiją. Ši užduotis lavina muzikinę klausą, pastabumą, atmintį, moko sukonzcentruoti dėmesį, ugdo vaikų kūrybiškumą – leidžia kurti melodijas.



3 pav.



4 pav.



**Labirintas** (žr. 4 pav.). Vilis įkrenta į duobę ir ten sutinka sliėką Karlą. Pasirodo, jiedu pateko į labirintą. Reikia padėti Viliui ir Karlui išeiti iš labirinto. Žaidimas lavina darbo kompiuterio pelyte igūdžius, rankos (*plaštakos, pirštu*) smulkiuosius raumenis.



**Gelbėjimo valtis** (žr. 5 pav.). Bitė Maja turi išgelbėti boružių šeimyną ir valtimi parplukdyti ją į krantą. Svarbu nesusidurti su upe plaukiančiais daiktais. Valtis valdoma strėlytėmis, kurias matome kompiuterio vaizduoklyje. Šis žaidimas lavina darbo kompiuterio pelyte igūdžius.



5 pav.



6 pav.



**Pasislėpę vabaliūkščiai** (žr. 6 pav.). Majai reikia padėti rasti ir sugauti keletą padūkusių vabaliūkščių, kurie, užlipę ant sverto, pakeltų apvirtusį storą vabalą. Tačiau visų pirma reikia sukonstruoti svertą – spustelėti pele akmenį ir lazda. Šis žaidimas galėtų sudominti pedagogus, ugdančius specialiųjų poreikių vaikus. Žaidimas skirtas regimojo suvokimo ir dėmesio lavinimui. Matydamas tik ūsus ar kojeles, vaikas turi suprasti, kad tai pasislėpęs vabaliukas.



**Bokšto statyba** (žr. 7 pav.). Maja ir Vilis keliaudami sutinka dar vieną personažą – auslindą Aurelijų, įstrigusį tarp šakų ir prašantį įvairius daiktus (*aguonos galvutę, kaštoną ir kt.*) sudėlioti tam tikra tvarka, kad bitelės galėtų jį pasiekti ir nukelti žemyn. Žaidimas padeda suvokti daiktų dydį ir formą, ugdo erdvinį mąstymą, moko dirbti pagal duotą planą arba vadovaujantis žodiniais nurodymais.

„Lenktynės“, „Žiedadulkių gaudymas“ ir „Voratinklis“ – tai dar trys žaidimukai. Juos žaisti bus galima tik tuo atveju, jei Vilis suras savo kepurę, t. y., kai vaikai bus sužaidę anksčiau minėtus 5 žaidimus: pakartos katilėlių melodiją, padės Karlui ir Viliui išeiti iš labirinto, į krantą



parplukdys boružių šeimyną, suras ir pagaus pasislėpusius vabaliūkščius, pastatys bokštą iš nurodytų daiktų ir nukels iš medžio auslindą.



7 pav.



8 pav.



**Lenktynės** (žr. 8 pav.). Radusi Vilio kepurę, Maja dar nenori grįžti namo, siūlo pažaisti – lenktyniauti įveikiant kliūtis. Metamas kauliukas. Kiek akių, per tiek akmenėlių keliaujama pirmyn. Žaidėjams užduodami įdomūs klausimai apie gamtą, į juos atsakoma „Taip” arba „Ne”. Galima žaisti vienam su kompiuteriu arba dviese su draugu. Laimi pirmasis pasiekęs finišą. Jei žaidžia vienas vaikas su kompiuteriu, kompiuteris jam „leidžia” nugalėti. Tai sustiprina vaiko pasitikėjimą savo jėgomis. Žaidimas skirtas skaičiavimo iki 6 įgūdžių tobulinimui ir padeda geriau pažinti pasaulį.

Baigus šį žaidimą ir pažvelgus į jo peržiūros planą, bus matyti, kad atsirado naujas žaidimas.



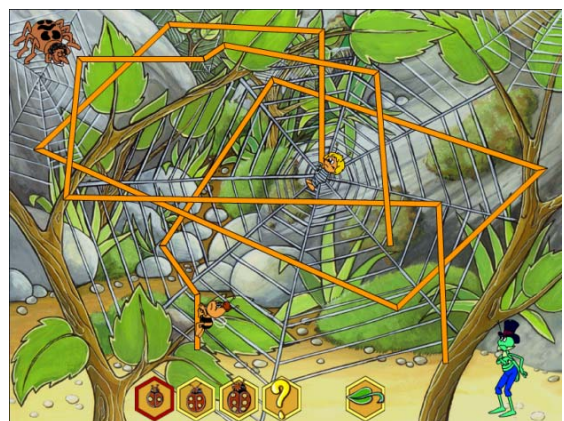
**Žiedadulkių gaudymas** (žr. 9 pav.). Maja mėto žiedadulkes, o Vilis turi jas gaudyti piltuvėliu, kurį pasidarė iš nukritusio lapo. Ši užduotis lavina žaidėjo akies–rankos koordinaciją.



**Voratinklis** (žr. 10 pav.). Mažosios bitutės žaisdamos pavargsta ir nutaria keliauti namo, tačiau netikėtai viena iš jų išsipainioja į voratinklį. Jai gresia pavojus. Pikoji vorė Tekla nori ją suėsti. Reikia rasti giją, vedančią prie Majos. Kompiuterio pelyte vedžiodant Vilį voratinklio gijomis, pasiekama bitutė ir, atmezgus mazgą, išvaduojama iš Teklos žabangų. Šis žaidimas lavina rankos smulkiuosius raumenis, tikslius plaštakos judesius, koordinaciją. Nukrypus nuo gijos žaidimą tenka pradėti iš naujo.



9 pav.



10 pav.

Pasiekę tikslą – suradę Vilio kepurę ir iki soties prisižaidę, – vabzdžiai grįžta namo į avilį, kur jų laukia ponia Kasandra.

Mažiesiems gali pritrūkti kantrybės ieškant paslėptų žaidimo pradžios mygtukų. Po kelių nesėkmingų mėginimų reikėtų jiems padėti rasti tuos mygtukus: aguonų pievoje pelyte spustelėti katilėlį, raktažolių pievoje – duobę, neužmirštuolių pievoje – gulintį vabalą, našlaičių pievoje – auslindą, tupintį medyje, ramunių pievoje – akmenį vandenyje.

Siūlytume aplankyti tinklalapį [http://www.window-color-online.de/categories.php?cat\\_id=119&page=1](http://www.window-color-online.de/categories.php?cat_id=119&page=1)

arba <http://pradinukas.narod.ru> Čia, radę nespaltvotų paveikslėlių, vaizduojančių šio žaidimo veikėjus, galėtumėte juos išspausdinti ir naudoti kaip prizus, paskatinamąsias priemones.

Kadangi žaidimas pateikiamas lietuvių ir anglų kalbomis, jis gali būti naudingas gilinant pradinėje mokykloje įgytus anglų kalbos įgūdžius.

W. Bonselso personažai tikrai suteiks daug džiaugsmo vaikams, nes kiekvienas iš jų galės pabūti bitute Maja ar nenuorama Viliu.

*Gargždų „Kranto“ vidurinės mokyklos pradinių klasių mokytoja metodininkė  
Rasa Jeriomenkienė*