

Raseinių rajono ugdymo įstaigų vadovų, jų pavaduotojų ugdymui, ugdymą organizuojančių skyrių vedėjų, mokytojų, pagalbos mokiniui specialistų keitimosi gerąja patirtimi ir skaitmeninio edukacinės patirties banko aprašo 1 priedas

METODINIO DARBO KORTELĖ

Dalykas, sritis	Fizinis ugdymas, sportinių renginių organizavimas
Tema	Komandinis žaidimas „Pagalvių mūšis“
Žanras (ugdymo priemonė, užduotys, pamokų ciklas, testas ir kt.)	Ugdymo priemonė
Anotacija	Komandinis žaidimas „Pagalvių mūšis“ skirtas stiprinti sveikos gyvensenos įgūdžius per aktyvią veiklą. Skatina ugdytinių fizinį aktyvumą, bendradarbiavimą bei greitą reakciją. Dalyviai suskirstomi į dvi komandas ir išsidėsto skirtingose tinklo pusėse. Kiekviena komanda gauna tam tikrą skaičių pagalvių. Davus signalą, žaidėjai pradeda mesti pagalves per tinklą į varžovų pusę. Žaidimas vyksta ribotą laiką (pvz., 3–5 minutes). Pasibaigus laikui, laimi ta komanda, kurios pusėje po žaidimo lieka mažiau pagalvių.
Autorius (vardas, pavardė)	Birutė Budrienė, Donatas Stoškus
Pareigos	Mokytojai
Išsilavinimas	Birutė Budrienė magistras Donatas Stoškus aukštasis
Kvalifikacinė kategorija	Vyr. Specialieji pedagogai
Rajonas (miestas)	Raseiniai
Ugdymo įstaiga	Raseinių mokykla-daugiafunkcis centras „Spindulys“
Elektroninis paštas, telefonas	birbud@gmail.com , +370 682 39 511 donatas.stoskus@gmail.com +370 607 07 973
Darbas pristatytas (data)	2026-03-26
Darbas saugomas (vieta)	Raseinių rajono ugdymo ugdymą organizuojančių skyrių vedėjų, mokytojų, pagalbos mokiniui specialistų keitimosi gerąja patirtimi ir skaitmeninės edukacinės patirties banke



RASEINIŲ MOKYKLA-DAUGIAFUNKCIS CENTRAS „SPINDULYS“

Komandinis žaidimas „Pagalvių mūšis“

Dalykas, sritis: fizinio ugdymo pamoka, sportinių renginių organizavimas

Parengė: Donatas Stoškus, Birutė Budrienė

TIKSLAS

- Skatinti mokinių fizinį aktyvumą, lavinti koordinaciją, reakciją ir ugdyti bendradarbiavimo įgūdžius.



UŽDAVINIAI

- Lavinti mokinių stambiają motoriką ir rankų – akių koordinaciją.
- Skatinti bendradarbiavimą ir komandinį darbą.
- Ugdyti gebėjimą laikytis taisyklių.
- Kurti pozityvią atmosferą ir skatinti mokinių įsitraukimą.



UGDOMOS KOMPETENCIJOS

- ▣ **Bendradarbiavimo** - vaikai mokosi žaisti komandoje, padeda vieni kitiems. Skatinamas tarpusavio palaikymas ir bendras tikslo siekimas.
- ▣ **Socialinė emocinė ir sveikos gyvensenos** -mokosi laikytis taisyklių, gerėja reakcija, vikrumas ir judrumas. Lavinamas gebėjimas valdyti emocijas laimint ar pralaimint.



UGDOMOS KOMPETENCIJOS

Komunikavimo kompetencija

Lavinamas gebėjimas klausytis komandos narių.



- ▣ Žaidimas „Pagalvių mūšis“ – tai linksma ir aktyvi komandinė veikla, skatinanti dalyvių fizinį aktyvumą, bendradarbiavimą bei greitą reakciją.
- ▣ Kuria smagią, įtraukiančią ir pozityvią žaidimo atmosferą.



- Šis žaidimas ypač naudingas specialiųjų poreikių turintiems vaikams, nes padeda lavinti motoriką, skatina socialinį bendravimą, komandinį darbą ir emocinį įsitraukimą. Be to, veiklą galima lengvai pritaikyti pagal vaikų amžių, gebėjimus ar individualius poreikius.



PRIEMONĖS

- ❑ Tinklas arba virvė, skirianti žaidimo aikštelę į dvi dalis.
- ❑ Minkštos pagalvės arba minkšti kamuoliai.
- ❑ Laikmatis arba chronometras.
- ❑ Pakankama erdvė judėjimui (sporto salė arba klasė).



ŽAIDIMO „PAGALVIŲ MŪŠIS“ INSTRUKCIJA

- ❑ Išgirdę starto signalą, žaidėjai pradeda mesti pagalves per tinklą. Svarbiausia – veikti greitai, bendradarbiauti su komandos nariais ir stengtis, kad jūsų pusėje liktų kuo mažiau pagalvių, nes laimi ta komanda, kurios pusėje lieka mažiau pagalvių.



REFLEKSIJA

- Po žaidimo su mokiniais aptariama: kaip jie jautėsi žaisdami, ar pavyko bendradarbiauti komandoje, kas buvo lengva, o kas – sunku.
- Mokiniai skatinami pasidalinti savo patirtimi, įvardinti emocijas ir įsivertinti, kaip sekėsi laikytis taisyklių bei žaisti kartu.



PASIEKIMŲ VERTINIMO KRITERIJAI

- ❑ Mokinių dalyvavimas žaidime vertinamas stebint jų įsitraukimą, aktyvumą, bendradarbiavimą su komandos nariais ir gebėjimą laikytis žaidimo taisyklių.
- ❑ Atsižvelgiama į kiekvieno mokinio individualias galimybes ir pažangą.



PASIEKIMŲ VERTINIMO KRITERIJAI

- ▣ **Aktyvus dalyvavimas** – įsitraukia į žaidimą, stengiasi atlikti užduotį ir dalyvauja komandos veikloje.
- ▣ **Taisyklių laikymasis** – laikosi sutartų žaidimo taisyklių.
- ▣ **Bendradarbiavimas** – bendrauja su komandos nariais, padeda vieni kitiems.
- ▣ **Motorinių įgūdžių lavėjimas** – stengiasi taikliai ir koordinuotai mesti pagalvę per tinklą.
- ▣ **Emocinis įsitraukimas** – geba priimti žaidimo rezultatus ir dalyvauti refleksijoje.



- Tikimės, kad šis paprastas, bet smagus žaidimas galėtų būti naudingas ir jūsų praktikoje.



▣ AČIŪ UŽ
DĖMESĮ!

