

PATVIRTINTA
Druskininkų lopšelio-darželio „Bitutė“
direktorius 2025 m. spalio 1 d.
įsakymu Nr. V-88

DRUSKININKŲ SAVIVALDYBĖS ŠVIETIMO ĮSTAIGŲ IKIMOKYKLINIO UGDYMO VAIKŲ ŠAŠKIŲ TURNYRO „ŠAŠKIŲ KARALYSTĖJE“ NUOSTATAI

I SKYRIUS BENDROSIOS NUOSTATOS

1. Druskininkų miesto ikimokyklinio ugdymo įstaigų šaškių turnyro „Šaškių karalystėje“ (toliau – projekto) nuostatai reglamentuoja projekto tikslą, uždavinius, vykdymo ir organizavimo tvarką.

2. Šaškių turnyras skirtas ikimokyklinio ugdymo įstaigų vaikams, siekiant sudaryti galimybes išbandyti savo jėgas šaškių žaidime, lavinti loginį mąstymą, ugdyti gebėjimą laikytis taisyklių, stiprinti bendravimo įgūdžius bei skatinti draugišką tarpusavio konkurenciją.

3. Šaškių turnyro nuostatai skelbiami Druskininkų lopšelio-darželio „Bitutė“ interneto svetainėje, adresu www.bitutesdarzelis.lt ir įstaigos socialinio tinklo Facebook paskyroje.

4. Šaškių turnyrą organizuoja Druskininkų lopšelio-darželio „Bitutė“ ikimokyklinio ugdymo mokytoja metodininkė Zita Jungevičienė, vyr.mokytoja Justina Taraskevičienė ir vyr. mokytoja Vlada Žėkienė. Projekto koordinatorė – Joana Grigienė, direktoriaus pavaduotoja ugdymui.

II SKYRIUS TIKSLAI IR UŽDAVINIAI

5. Skatinti ikimokyklinio amžiaus vaikų loginį mąstymą, ugdyti dėmesio koncentraciją, socialinius įgūdžius bei domėjimąsi stalo žaidimais, organizuojant draugišką šaškių turnyrą.

6. Uždaviniai:

6.1. Sudaryti sąlygas vaikams išbandyti jėgas šaškių žaidime, lavinant gebėjimą laikytis taisyklių;

6.2. Ugdyti vaikų loginį mąstymą, dėmesio sutelkimą ir strateginio planavimo įgūdžius;

6.3. Plėtoti bendravimo bei bendradarbiavimo įgūdžius, ugdyti pagarbą varžovui;

6.4. Populiarinti šaškių žaidimą ikimokyklinio ugdymo įstaigose kaip turiningą ir naudingą laisvalaikio formą.

III SKYRIUS ORGANIZAVIMO IR DALYVAVIMO TVARKA

7. Šaškių turnyro dalyviai – Druskininkų savivaldybės ikimokyklinio ugdymo įstaigų (5 metų) ugdytiniai.

8. Šaškių turnyro vykdymo laikotarpis 2025 m. spalio 13 d. – 2026 m. balandžio 13 d. vykdomas dviem etapais:

8.1. Pirmas etapas vyks nuo 2025 m. spalio 13 d. iki 2026 m. birželio 13 d. Turnyro dalyviai mokosi ir žaidžia šaškėmis savo švietimo įstaigose, vadovaudamiesi supaprastintomis šaškių žaidimo taisyklėmis (Priedas Nr. 2). Išrenkama po 4 geriausiai žaisti išmokusius vaikus.

8.2. Antras etapas - finalinis turnyras „Šaškių karalystėje“ vyks Druskininkų lopšelyje – darželyje „Bitutė“ 2026 balandžio 21 dieną. Jame dalyvauja 24 vaikai (geriausiai žaidžiantys 4 vaikai iš kiekvienos įstaigos ir jų mokytojai).

9. Norintys dalyvauti šaškių turnyre iki 2026 m. balandžio 10 d. el. paštu pateikia užpildytą paraišką (Priedas Nr. 1).

10. Visiems dalyviams, atvykusiems į Druskininkų lopšelių – darželių „Bitutė“, finalinį šaškių turnyrą bus įteikti diplomai ir prizai, o nugalėtojams bus įteikiami medaliai.

IV SKYRIUS BAIGIAMOSIOS NUOSTATOS

11. Šaškių turnyro dalyviai sutinka, kad nuotraukos ir filmuota medžiaga būtų naudojami projekto sklaidos tikslais lopšelio – darželio internetinėje svetainėje www.bitutesdarzelis.lt ir įstaigos socialinio tinklo Facebook paskyroje.

12. Papildoma informacija teikiama el. paštu zitajung90@gmail.com arba tel. 065202891, mokytoja Zita Jungevičienė

**DRUSKININKŲ LOPŠELIO-DARŽELIO „BITUTĖ“
ŠAŠKIŲ TURNYRO „ŠAŠKIŲ KARALYSTĖJE“
DALYVIO KORTELĖ**

Ugdymo įstaigos pavadinimas _____

Eil. Nr.	Vaikų , dalyvavusių šaškių turnyre skaičius, grupės pavadinimas.	Mokytojo vardas, pavardė	Mokytojo kontaktinis telefono Nr., el. pašto adresas
1.			
2.			
3.			
4.			

**DRUSKININKŲ LOPŠELIO-DARŽELIO „BITUTĖ“
ŠAŠKIŲ TURNYRO „ŠAŠKIŲ KARALYSTĖJE“
SUPAPRASTINTOS ŠAŠKIŲ ŽAIDIMO TAISYKLĖS**

- Žaidėjų tikslas šaškėse – nukirsti visas priešininko šaškes arba sudaryti tokią situaciją, kad priešininkui nebeliktų ėjimų.
- Jeigu abiem žaidėjams lieka per mažai šaškių žaidimo užbaigimui, nugalėjusiu tampa žaidėjas, kuriam ant žaidimų lentos liko daugiau šaškių.
- Žaidžiama paeiliui, po vieną ėjimą ant juodos spalvos langelių. Žaidimą pradeda baltieji (nustatoma burtais) ir einama tik įstrižai, po vieną langelį.
- Priešininko šaškė nukertama persokant per ją. Kirtimas yra privalomas ir gali būti atliekamas tiek pirmyn, tiek atgal. Nukirstos šaškės nuimamos nuo lentos. Jei yra keli kirtimo variantai, galima pasirinkti vieną iš jų.
- Vieno ėjimo metu galimi keli (dvigubi ar trigubi) kirtimai, jeigu persokus šaškę atsiduriama langelyje šalia kitos kertamos šaškės.
- Iki galinės linijos nuėjusi šaškė pavirsta dama (šaškė apverčiama), kuriai jai suteikiamos papildomos galios – ji gali vaikščioti daugiau negu po vieną langelį iki pat lentos kraštų arba iki kitos „kelyje“ pasitaikiusios šaškės. tiek prieš kirtimą, tiek po jo. Šaškė gali pavirsti dama ir kirtimo metu, jeigu viename iš kirtimo etapų ji atsiduria ant galinės linijos.

Rekomendacijos

1 veikla: Susipažįstam su lenta ir šaškėmis

Tikslas: pažinti lentą, jos langelius ir figūreles.

1. Parodykite lentą – „čia šachmatų miškas, bet dabar jame gyvena šaškės“.
2. Paprašykite vaiko suskaičiuoti eilutes, stulpelius, parodyti juodus langelius.
3. Leiskite vaikui pačiam sudėti šaškes į pradines vietas.
4. Pažaiskite mini žaidimą: „kas greičiau suras kampą, vidurį, kraštą?“

2 veikla: Pirmieji žingsniai

Tikslas: suprasti, kad šaškė juda tik įstrižai į priekį.

1. Parodykite vieną baltą ir vieną juodą šaškę.
 2. Demonstruokite: „mano šaškė eina į priekį, prasilenkia įstrižai“.
 3. Leiskite vaikui pabandyti paeiti kelis kartus.
 4. Žaidimas: kuris greičiau nuves šaškę iki kitos pusės? (be varžymosi, tiesiog lenktynės).
-

3 veikla: „Šaškės valgo“

Tikslas: išmokti paprastą „valgymo“ judesį.

1. Pastatykite savo šaškę priešais vaiko šaškę per vieną langelį.
 2. Parodykite: „žiūrėk, ji šoka per draugą ir nusineša jį“.
 3. Leiskite vaikui pabandyti jus „suvalgyti“.
 4. Paverskite tai istorija: „mano šaškė buvo per lėta ir tavo šaškę pagavo“.
-

4 veikla: Maža partija

Tikslas: sujungti ėjimus ir valgymą.

1. Žaiskite su 3 šaškėmis prieš 3 šaškes kiekvienoje pusėje (ne visa lenta).
 2. Leidžiama tik eiti pirmyn ir „valgyti“.
 3. Skatinkite vaiką galvoti: „kuri šaškė čia gali suvalgyti?“
 4. Pasidžiaukite kiekvienu „pagavimu“.
-

5 veikla: Tikros partijos pradžia

Tikslas: susipažinti su pilnu žaidimu, bet dar be „karūnos“.

1. Sudėkite visas šaškes į pradinę padėtį.
2. Žaiskite lėtai, primindami taisykles: „įstrižai į priekį“, „jeigu gali suvalgyti – suvalgyk“.
3. Jei vaikas pavargsta, sustabdykite partiją ir paskelbkite „draugišką pabaigą“.
4. Pagirkite už kantrybę: „šiandien žaidei jau kaip tikras šaškininkas“.