Mitinės būtybės lietuvių pasakojamojoje tautosakoje

PAGĖGIŲ SAV. VILKYŠKIŲ JOHANESO BOBROVSKIO GIMNAZIJOS
IIg klasės mokinių Robertos Sakalauskaitės ir Ramintos Šlefendorfaitės

projektinis darbas

Darbo vadovė lietuvių kalbos ir literatūros mokytoja metodininkė Rima Navickienė

Vilkyškiai, 2022 m.

Kodėl mitinės būtybės?

- Nusprendėme imtis šios temos projektinio darbo, nes domimės mitinėmis būtybėmis, paslaptingais reiškiniais.
- Šių mokslo metų pradžioje per lietuvių kalbos ir literatūros pamokas susipažinome su Antikos mitologija, prisiminėme lietuvių mitines būtybes.
- Taigi, nutarėme giliau pasidomėti lietuvių pasakomojoje tautosakoje vaizduojamomis paslaptingomis būtybėmis, sužinoti, kaip protėviai jas įsivaizdavo. Buvo smalsu išsiaiškinti, kokį vaidmenį žmonių gyvenime atliko skirtingos mitinės būtybės.

Darbo tikslas ir uždaviniai

Tikslas – sukurti mokymo(si) priemonę-žaidimą „Mitinės būtybės“.

Uždaviniai :

1. Supažindinti su pasirinktų mitinių būtybių – raganos, laumės, kauko, Perkūno, deivių Laimos ir Giltinės – bruožais ir funkcijomis.
2. Sugalvoti žaidimo „Mitinės būtybės“ idėją.
3. Sukurti žaidimo taisykles.
4. Pagaminti mitinių būtybių paveikslėlių ir jų apibūdinimų korteles.
5. Išbandyti žaidimą su 5 klasės mokiniais.

Mitinės būtybės

- **Ragana** buvo seniausių laikų žiniuonės, magijos veiksmų atlikėjos, kosmoso, žmonių, gyvūnų tvarkytoja, nakties būtybė. Raganos vardas pirmiausia susijęs su žodžiu *regėti* – viską žinoti , viską galėti, būti aiškiarege.
- **Laumės** – viena seniausių lietuvių dangaus ir žemės dievybių. Laumės vaizdinys, ko gero, susidarė ankstyvosios medžioklės ir rankiojimo ūkio sąlygomis. Jos vardas buvo žinomas Lietuvoje ir kitų baltų kraštuose.
- **Kaukas** priklauso požemio dievaičiams arba dvasioms. Jo vaizdinys atsirado gimininės santvarkos laikais. Kauko atsiradimo ir susiformavimo pagrindas, manoma, buvo archainis tikėjimas, kad mirę žmonės arba net gimę negyvi lankosi savo namuose.
- **Perkūnas** lietuvių mitologijoje laikytas atmosferos ir gamtos valdytoju. Lietuvoje paplitę pasakojimai, kuriuose Perkūnas vaizduojamas medžiotoju – dailiu rudabarzdžiu vyru su žaliu švarku, raudona kepure arba mėlynais drabužiais su žalia juosta, opšraus krepšiu ant pečių ir muškieta rankoje.
- **Giltinė**, mirties deivė, priskiriama prie seniausių deivių, atsiradusių ankstyvosios giminės santvarkos laikais. Ji deivės Laimos sesuo. Jų abiejų veikla susieta su žmogumi, taip pat su viso gyvojo pasaulio pradžia ir pabaiga. Giltinės vardas kilęs iš žodžių *gelti, geluonis*.
- **Deivė Laima** – tai viena seniausių lietuvių deivių, garbinti pradėtą dar akmens amžiuje. Ji – pirmapradė vaisingumo ir viso, kas žemėje gyva, atsiradimo globėja. Žiloje senovėje buvo laikoma galingiausia ir vyriausia dangaus ir žemės deivė.

Metodika

1. Ieškojome informacijos įvairiuose šaltiniuose apie mitines būtybes.
2. Skaitėme ir analizavome lietuvių liaudies sakmes, pasakas.

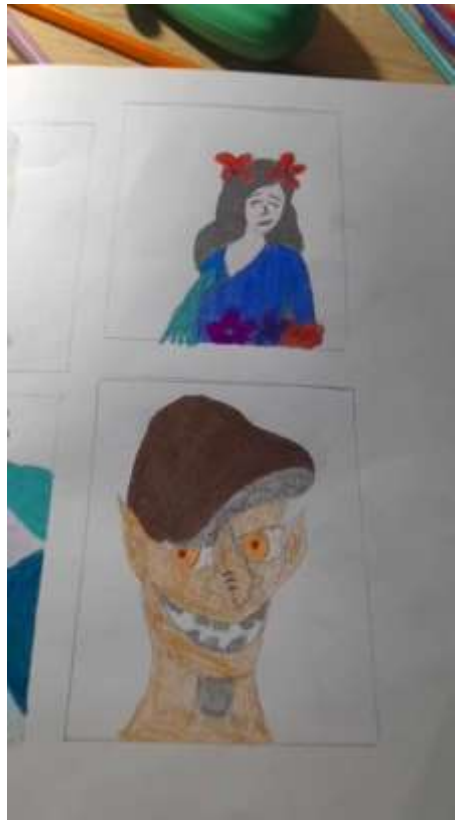
2. Aptarėme mokymo(si) priemonės „Mitinės būtybės“ gaminimo etapus.
3. Sukūrėme žaidimo taisykles.

Taisyklės

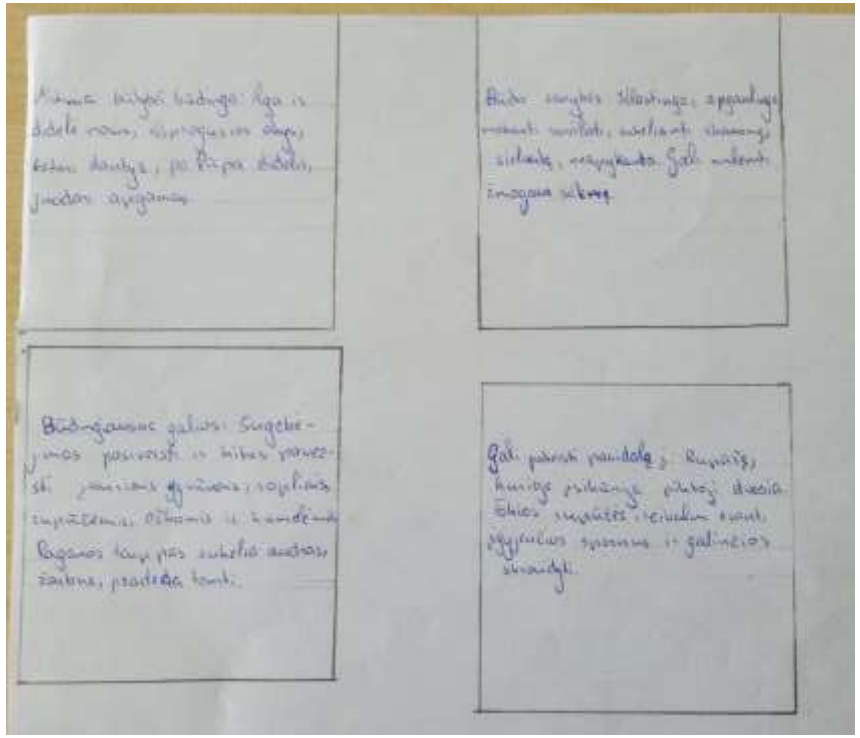
1. Žaidėjas arba komanda ridena kauliuką.
2. Išridenama viena iš 6 mitinių būtybių.
3. Pateikiamos 36 kortelės su būtybių apibūdinimais.
4. Žaidėjas turi atpažinti jam atitekusios būtybės bruožus – atrinkti 6 korteles.
5. Žaidimą laimi tas, kuris greičiausiai surenka 6 korteles su teisingais apibūdinimais.

Žaidimo taisykles galima keisti pagal susitarimą.

5. Piešėme mitinių būtybių eskizus, juos tobulinome.
6. Galutinį variantą įlaminavome – pagaminome žaidimo korteles.



7. Susisteminome būdingus mitinių būtybių bruožus.
8. Pagaminome žaidimo korteles.



9. Gaminome žaidimo kauliuką, ieškojome geriausio sprendimo...

10. Išbandėme žaidimą su 5 klasės mokiniais.

Rezultatai

1. Pagamintas mokomasis žaidimas ,,Mitinės būtybės“
2. Sukurtos žaidimo taisyklės.

Išvados

1. Pagilinome žinias apie mitines būtybes lietuvių tautosakoje.
2. Sukūrėme mokymo(si) priemonę-žaidimą.
3. Patobulinome darbo su šaltiniais, teksto suvokimo, informacijos analizavimo ir sisteminimo įgūdžius.
4. Ugdėme savo kūrybiškumą.