Labdien, mīļo cilvēk!

- Savās rokās Tu turi puzlīti, gatavotu no vienkārša bērza saplākšņa, ar tikpat vienkāršiem, visiem zināmiem vārdiem uz tās. Taču tie ir vārdi, kurus cilvēkbērns apgūst pašus pirmos – mamma, tētis, māsa, brālis... es.... mīlu.

- Ar to sākas viss. Pasaules izzināšana, attiecības, vērtību apzināšana, mazā cilvēka lielā dzīve. Tu vēlies, lai Tavs bērns izaugtu par cilvēku, kam ir svarīgi būt piederīgam un mīlēt savu ģimeni, tautu, zemi? Puzlīte var Tev un Tavam bērnam palīdzēt saprast, apzināt to, bez kā nevar pastāvēt pasaule, sabiedrība, ģimene – mīlestības saiti. Un izdarīs to vienkāršā, bērnam saprotamā veidā – spēlējoties un veidojot vārdu kombinācijas ap saistošo vārdiņu "mīlu". Bērns sapratīs, kā veidojas ģimene, noliekot centrā vārdiņu "tētis", "mamma", varbūt "vecmamma" vai "vectēvs". Bērns var nolikt centrā vārdiņu "es". Un pateikt tik svarīgo, ko mēs gribētu dzirdēt jo biežāk – es mīlu mammu, tēti...

- Mēs visi vēlamies, lai mūsu bērni šajā zemē – Latvijā būtu laimīgi. Taču ne vienmēr tas izdodas arī pašiem... Varbūt, saliekot vārdiņus "es mīlu Latviju" vai "Latvija mīl mani" bērna sirsniņā paliks kas svarīgs uz visu mūžu.

- Starp vārdiņiem Tu atradīsi arī vārdu "Dievs". Tas ir atkarīgs no Tevis, vai Tavam bērnam šis vārds viņa pasaules uztveres modelī būs svarīgs vai nē.

- Puzlītes svarīgākā un vērtīgākā daļa ir vēsts, ko sevī nes vārdiņš "mīlu", taču ceļš līdz tai ir bērnam tuvs un saprotams – trīs formu 84 puzlītes gabaliņi un divas krāsas ļauj bērnam vienkārši un ar prieku darboties – veidot gan dažādas ģeometriskas figūras, gan krāsu kombinācijas. Šajā procesā spēles veidā tiek stimulētas bērnam tiks svarīgās pirkstiņu kustības – pie tam, ļoti intensīvas, attīstīta loģiskā domāšana un valoda. Pie kam koks ir tik tīkams mazajām rociņām, jo ir īsts un silts!

ARĪ TAS VĒL NAV VISS!

- Puzlīte piedāvā sevi Jūsu ģimenei vai bērnu pulciņam kā jauku, attīstošu galda spēli un iespēju jautri pavadīt laiku vairākās spēlēs, kuru pamatmērķis un doma ir veidot īsus, loģiskus teikumiņus un darīt to sacensības veidā. Puzlīte ir izmantojama arī matemātisko priekšstatu apgūšanā. Tātad bērns spēlējoties jau mācās rēķināt, lasīt un veidot teikumus!

Vēlam, lai puzlīte vairo prieku jūsu bērniem un mīlestību jūsu mājās!

MUZLE – ĢIMENES PUZLE

MUZLE IR LIELISKS MATERIĀLS, LAI AR ROTAĻU PALĪDZĒTU BĒRNIEM:

- apgūt tik svarīgo lasītprasmes procesu,
- vingrināt gramatiski pareizas runas veidošanu,
- apgūt matemātikas pamatus,
- attīstīt sīko pirkstu muskulatūru,
- attīstīt telpisko uztveri,
- attīstīt iztēli,
- celt godā vērtības, kas ir tik svarīgas katrā ģimenē – mīlestību un cieņu.

SPĒLES MĒRĶAUDITORIJA:
pirmsskolas vecuma bērni, jaunākā skolas vecuma bērni.

SPĒLES PROFESIONĀLIE LIETOTĀJI:

- pirmsskolas izglītības skolotāji,
- skolotāji logopēdi,
- speciālās izglītības skolotāji,
- psihologi.

SPĒLES INDIVIDUĀLIE LIETOTĀJI:
Bērnu vecāki, ģimenes, auklītes, skolotāju palīgi izglītības un sociālajās iestādēs.

SPĒLES KOMPLEKTS
sastāv no trīs formu puzlītes gabaliņiem divās krāsās:

- 28 puzles rāmīši ar izņemamu aplīti vidū,
- 28 puzles gabaliņi ar vārdiņu "MĪL" vai "MĪLU" /24+4/,
- 28 aplīši ar zīmējumu un vārdu.

Mazākiem bērniem vēlams sākt spēli apgūt, sākot ar zīmējumiem, pakāpeniski pārejot arī uz vārdiem. Šādi spēle vispirms izmantojama darbam ar bērniem speciālās izglītības iestādēs.

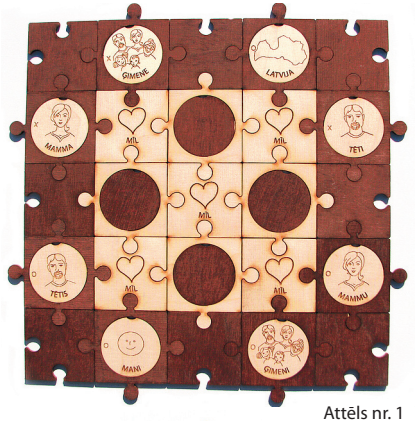
SPĒLES PAMATUZDEVUMS:
veidot teikumu no trim vārdiem, kur centrālais vienmēr ir vārdiņš "mīl".
Strādājot vēlams bērnu mudināt izrunāt vārdus balsī, lai būtu iespēja ieklausīties.

Šī bērniem ir ne vien aizraujoša spēle, bet arī nopietns darbs, kas palīdz attīstīt tādas nepieciešamas īpašības kā **pacietību, uzmanības noturību, precizitāti un vērīgumu**, kā arī **ieved bērnu skaņu un burtu pasaulē,** kas ir **svarīgs priekšnoteikums lasītprasmes apguvei.** Tā **palīdz izprast sakarību starp priekšmetu un vārdu, skaņu un burtu, kā arī veicina gramatiski pareizas runas veidošanu.**

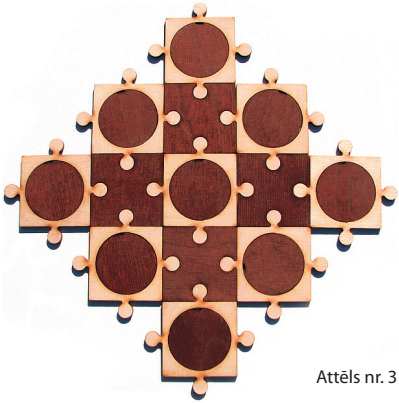
Iepazīstot spēli, sākumā bērns vienkārši mēģina salikt kopā puzles gabaliņus, veidojot, piemēram, celiņu, nenoteiktas

2. lpp

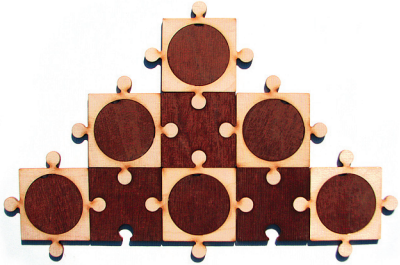
formas laukumu vai ģeometriskas figūras, tukšās vietas pēc izvēles atstājot tukšas vai piepildot ar aplīša gaišo vai tumšo pusi bez vārda vai zīmējuma.



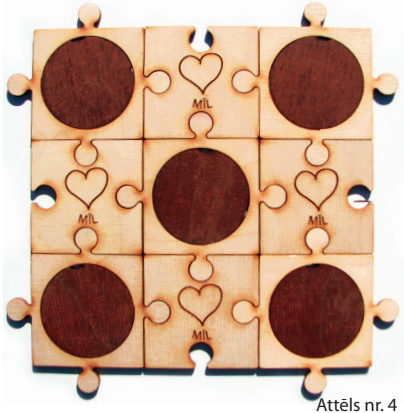
Attēls nr. 1



Attēls nr. 3



Attēls nr. 2

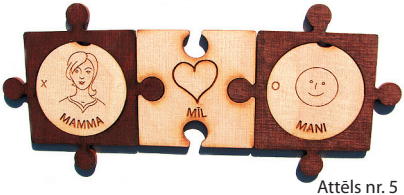


Attēls nr. 4

Šis puzles apguves periods ir ļoti nozīmīgs tieši sīkās pirkstu muskulatūras attīstīšanā, kā arī domāšanas veicināšanā un īpaši telpiskās uztveres attīstībā. Tādējādi šī ir īsta MĀCĀMSPĒLE, jo vienlīdz labi kalpo kā LASĀMSPĒLE un arī kā līdzeklis MATEMĀTISKO priekšstatu veidošanai. Dodot bērnam noteiktu skaitu detaļu, lai no tām veidotu figūru vai, tieši pretēji – izveidojot figūru un pēc tam konstatējot, cik detaļas tai bija nepieciešamas, bērns vingrināsies arī skaitīšanā.

Tomēr pamatā tā ir **lasāmspēle ar dziļi dvēselisku jēgu – mīlēsim visu sev apkārt, tad arī paši būsim mīlēti!**
Tāpēc arī pirmie mūsu varianti lasīšanai:

1. SPĒLE – TEIKUMA VEIDOŠANA
Spēles uzdevums – veidot sakarīgu teikumu no 3 vārdiem.
Spēles gaita:
Bērns saņem vai izvēlas 3 puzles gabaliņus - 2 rāmīšus ar izņemamo aplīti vidū un vienu gabaliņu ar sirsnīgo vārdiņu „mīl" vai „mīlu", visus savieno un sāk izvēlēties „personāžu" savam vēstījumam.
Protams, sākumā viss notiek kopā ar pieaugušo. Kopīgi apskatot zīmējumus un nosaucot, veidojas pirmie teikumiņi.



Attēls nr. 5

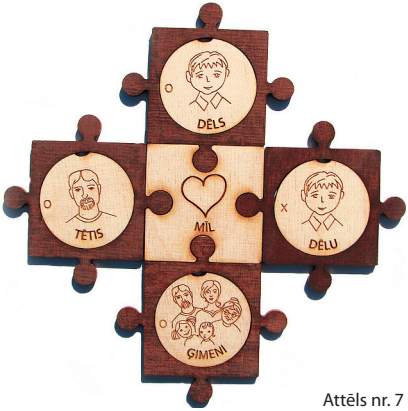
Nākošā pakāpe – bērns teikumus veido patstāvīgi un izmanto puzles gabaliņus pēc izvēles.

2. SPĒLE – SAISTĪTIE TEIKUMI
Spēles uzdevums – veidot sakarīgus teikumus no 3 vārdiem, kur katrs nākošais sākas ar iepriekšējā teikuma pēdējo vārdu.
Spēles gaita:
Bērns izveido pēc iespējas garu taisnu celiņu no puzlītes rāmīšiem un tad izvēlas, kādus vārdus ievietot, lai katru teikumu lasot, tas loģiski pārietu nākamajā.

Attēls nr. 6

3. SPĒLE – FIGŪRAS I
Spēles uzdevums – veidot sakarīgus teikumus no 3 vārdiem, izvietojot tā, lai sakarīgi varētu izlasīt dažādos virzienos.

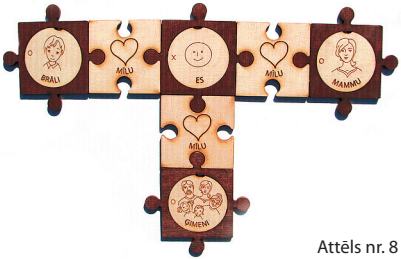
Spēles gaita:
Bērns brīvi no rāmīšiem izveido dažādas figūras un ievieto vārdus tā, lai katrā virzienā veidojas sakarīga doma.



Attēls nr. 7

Tikai 5 puzles gabaliņi, bet izlasāmi sekojoši apgalvojumi:
- Tētis mīl dēlu.
- Dēls mīl ģimeni.
- Dēlu mīl tētis.
- Ģimeni mīl dēls.

Nevajag baidīties no 2 pēdējiem apgalvojumiem – tie nav labākais paraugs gramatiski pareizas runas veidošanai, bet tie rodas bērna radošās darbības rezultātā – bērns pats meklē variantus un atrod, ka arī tā var izlasīt.



Attēls nr. 8

Savukārt 8. attēlā redzams, kā veidojas teikumi uz visām pusēm, ja centrā liek vārdiņu „ES"

Šīs spēles var spēlēt arī vairāki bērni reizē savā starpā sacenšoties, kuram izdosies atrast ātrāk, vairāk utt.

4. SPĒLE – FIGŪRAS II

Spēles uzdevums – veidot dažādas simetriskas figūras no puzles rāmīšiem.

Spēles gaita:
Spēles dalībnieki saņem vienādu skaitu rāmīšu un veido figūras pēc savas ieceres. Citkārt vienojas par laiku un tik ilgi arī veido. Pēc signāla pārtrauc un vairs neturpina. Vērtējumā piedalās pabeigtās figūras. Parasti uzvarētāji ir visi, jo cits izveido vairāk figūru, bet citam, savukārt, tās ir interesantas, neparastas.

5. SPĒLE – JAUTRĀ SACENSĪBA

Spēles uzdevums – veidot sakarīgus teikumus no 3 vārdiem.

Spēles gaita:

Kad bērni spēles būtību apguvuši, var veidot dažādus variantus.

Piemēram, **1. variants** – var izdalīt noteiktu skaitu puzlītes gabaliņu spēlētājiem, bet aplīšus ar vārdiem nolikt ar attēliem uz leju galda vidū. Spēlētāji ņem pēc kārtas no galda pa vienam aplītim un skatās, vai viņam tā der, lai veidotos gramatiski pareizs teikums. Ja der, paņem sev, bet, ja neder, noliek atpakaļ, iejaucot aplīšos, lai citi uzreiz neatrod. Uzvar tas, kurš pirmais izveidojis iespējamos teikumus visos puzlītes gabaliņos.

2. variants – viena daļa puzlīšu gabaliņu atkal ir pie bērniem, bet aplīšus ar tekstu patur sev spēles vadītājs (sākumā tas būs pieaugušais, bet vēlāk jau kāds no bērniem) un pēc kārtas pa vienam izlasa vārdus. Bērniem jāizvēlas, vai viņiem šis aplītis ir vajadzīgs. Ja neviens nepiesakās, to vienkārši atliek malā un spēles beigās piedāvā otrreiz. Uzvarētājs atkal ir tas, kuram pirmajam izveidoti visi teikumi. Ja pārējie vēl spēlē, viņš var pārliecināties, vai visi teikumi skan pareizi.Ja atrod kļūdu pats, to vēl var labot, atdodot atpakaļ nepareizo vārdu un izvēloties citu.

Esam pārliecināti, ka spēlējot atradīsiet vēl jaunus un jaunus variantus.
Sākumā iesakām nedot pilnīgi visus vārdus uzreiz, bet izvēlēties daļu, lai bērnam apjoms nebūtu tik liels.

Iesakām arī variantus spēlēm MATEMĀTISKO PRIEKŠSTATU veidošanai.

Pašas pirmās, kā jau minēts iepriekš, būs darbības ar puzlītes gabaliņiem, kad bērns vienkārši mēģina salikt kopā puzles gabaliņus, veidojot, piemēram, celiņu, nenoteiktas formas laukumu vai ģeometriskas figūras, tukšās vietas pēc izvēles atstājot tukšas vai piepildot ar aplīša tumšo vai gaišo pusi bez vārda vai zīmējuma. Piemēram, */1.,2.,3. un 4.attēls/*

Vēlāk mudinām bērnus izpildīt konkrētu pieaugušā norādījumu / uzdevumu.

1. SPĒLE – GARĀ ĶĒDE

Spēles uzdevums: Veidot savstarpēji savienotu puzles gabaliņu ķēdes.

Spēles gaita:

Viens vai vairāki bērni savieno detaļas rindā vienu aiz otras / var to darīt sacenšoties – kuram garākā ķēde!/

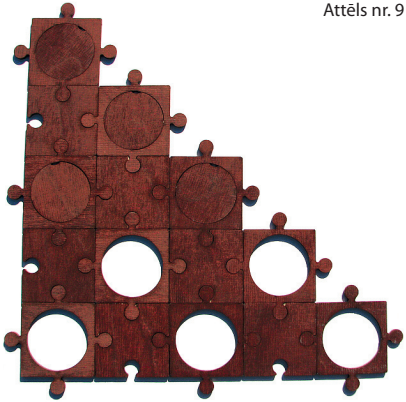
Saskaitīt salikto gabaliņu daudzumu vai salīdzināt ķēžu garumu, ko veidojuši vairāki bērni, sabīdot tās kopā.
Uzdevums var būt arī pretējs – **salikt nosauktā daudzuma ķēdi**, tad pieaugušais nosauc skaitli, bet bērni ņem no kopīgā daudzuma un darbojas patstāvīgi. Uzvar tas, kurš pirmais un nekļūdoties skaitā paveicis uzdevumu.

2. SPĒLE – ĢEOMETRISKĀS FIGŪRAS
Spēles uzdevums: salikt dažādas nosacītas ģeometriskās figūras – kvadrātu, taisnstūri, trīsstūri, rombu.
Spēles gaita:
Viens vai vairāki bērni savieno puzles gabaliņus tā, lai veidotos ģeometrisko figūru silueti. Mazāki bērni var izmantot figūru attēlus, lielākie var atveidot nosaukto figūru vai censties veidot paši figūras, kādas pazīst.

3. SPĒLE – SKAITĻA VEIDOŠANĀS
Spēles uzdevums: mācīt bērnam izpratni par skaitļu veidošanos – katrs nākošais skaitlis ir par vienu lielāks nekā iepriekšējais.
Spēles gaita:
Pieaugušā vadībā bērns veido figūru, sākot no 1 puzles gabaliņa pirmajā rindā, nākošajā rindā jau 2, tālāk 3 utt.

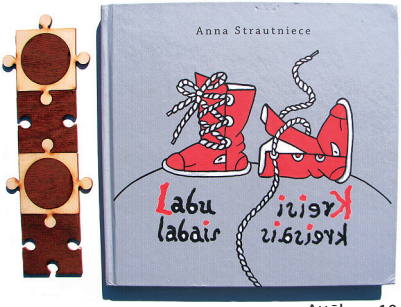
Praktiski darbojoties bērnam izskaidro, kā veidojas katrs nākošais skaitlis – pieliekot vienu pie iepriekšējā.
Darbojoties rāmīšus sākumā var atstāt ar tukšu vidiņu, vēlāk tos pa rindai aizpildot, tā arī uzskatāmi parādās katrs aplītis, kurš nākošajā rindā nācis klāt /par vienu vairāk/.

Attēls nr. 9



4. SPĒLE – NOMĒRI VISU, KO VARI!
Spēles uzdevums: veidot priekšstatu par mērīšanu, mērīt dažādus priekšmetus ar nosacītiem mēriem – puzlītes gabaliņiem.
Spēles gaita:
Bērniem dod uzdevumu salikt tik garu

puzlītes ķēdi, cik garš ir, piemēram, zīmulis vai papīra loksne utt.



Attēls nr. 10

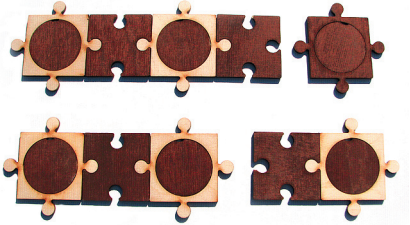
Vēlāk bērni paši var izvēlēties telpā priekšmetus, kurus mērīt.

5. SPĒLE – MĀCĀMIES RĒĶINĀT

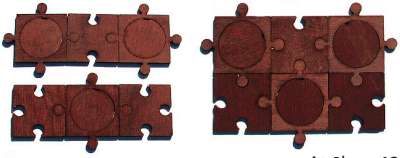
Spēles uzdevums: darbojoties ar konkrēto materiālu – puzlītes gabaliņiem – mācīties salīdzināt lielumus, pieskaitīt, atņemt un pat reizināt.

Spēles gaita:

Pieaugušais dod konkrētus uzdevumus – pielikt klāt, atņemt nost un izstāsta uzdevuma būtību – piemēram, pie četri pieliekot vienu, iegūstam pieci. To visu var izteikt arī ar skaitļiem 4+1=5; vai, ja no trīs atņem divi, paliek viens /3 – 2 = 1/


Attēls nr. 11

Savienojot puzles gabaliņus vienādā skaitā un to atkārtojot /noliekot blakus/ noteiktu reižu skaitu, bērnam var uzskatāmi parādīt reizrēķina būtību, kas ļauj domāt par to ar izpratni, nevis tikai "iekalt".


Attēls nr. 12

Tie ir tikai daži mūsu ieteiktie piemēri. Līdzīgi var apgūt priekšstatus par simetriju un asimetriju, šķirot, grupēt, skaitīt un darīt daudzas jaukas lietas ar vienu vienīgu spēli MUZLI – ĢIMENES PUZLI!

Puzle sevi piedāvā arī kā jauku GALDA SPĒLI VISAI ĢIMENEI: lūk, daži varianti

SPĒLE NR. 1

Spēlētāju skaits: 2–4

Spēles ilgums: +/- 30 minūtes

Spēles uzdevums: veidot pēc iespējas vairāk īsu, loģisku teikumu kombinācijas.

Spēles gaita: Pirms spēles puzles gabaliņi tiek sadalīti pa figūrām – aplīši ar vārdiem, kuri tiek novietoti ar vārdu uz leju, tukšie rāmīši, un gabaliņi ar vārdiem „mīl", „mīlu". Katram spēlētājam tiek iedalīts viens gabaliņš „MĪLU". Ja spēlētāji ir mazāk par četriem, tad liekie gabaliņi ar vārdu „mīlu" netiek lietoti. Spēlētāju, kurš uzsāk spēli, nosaka, izmantojot kādu no skaitāmpantiņiem vai arī spēli sāk gados jaunākais dalībnieks.

Spēlētājs paceļ aplīti ar vārdu. Ja paceļ tukšo aplīti, to drīkst izmantot kā universālu kauliņu, kurš der visos locījumos. Ja vārds savietojas ar „MĪLU", (piem. Mīlu mammu), tad tiek paņemts rāmītis un vārdi tiek savienoti. Rāmītis ar tukšu vidu tiek lietots katru reizi, kad veidojas loģisks teikums un tos var veidot gan horizontāli gan vertikāli. Ja paceltais vārds neveido loģisku teikumu, piem. " Mīlu brālis", tad aplītis tiek nolikts atpakaļ ar vārdu uz leju, aplīši tiek atkal sajaukti un spēli turpina nākamais spēlētājs, bet ja veido, tad gabaliņi tiek savienoti, un spēlētājam ir tiesības pacelt nākošo gabaliņu ar vārdu.

Spēlētājs, kuram ir izdevies izveidot 2 loģiskus teikumus, drīkst paņemt un pievienot savam spēles laukumam jebkurā vietā vienu gabaliņu „MĪL" , bet gājiens pāriet pie nākošā spēlētāja. Attiecīgi, pēc ceturtā, sestā, astotā, desmitā un divpadsmitā veiksmīgi izveidotā teikuma drīkst paņemt un pievienot vienu gabaliņu „Mīl".

Vārdu secība pieļaujama divējāda. (piem."Brālis mīl...„ un „...mīl brālis")

Teikumus nevar veidot vienādi vārdi, piem. „Meita mīl meitu". Spēli turpina , kamēr ir aplīši ar vārdiem.

Spēles uzvarētāju nosaka sekojoši:

1) saskaitot savā spēles laukumā izmantotos aplīšus ar vārdiem (ieskaitot tukšos aplīšus), par katru no tiem spēlētājs iegūst vienu punktu,

2) saskaitot savā spēles laukumā jebkurā virzienā izveidotos teikumus ar 3 vārdiem, par katru no tiem spēlētājs iegūst vienu punktu,

Uzvar spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu. Vienkāršotā variantā spēles uzvarētāju nosaka saskaņā ar pirmo punktu.

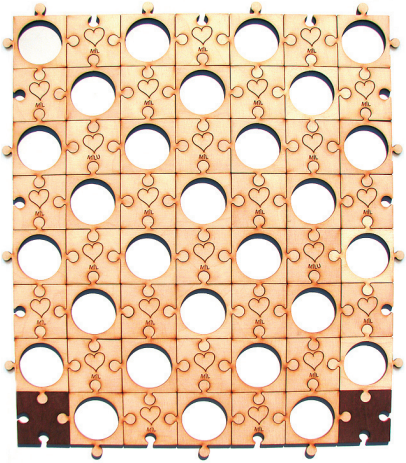
SPĒLE NR. 2

Spēlētāju skaits: 2 vai vairāk spēlētājiem, var spēlēt arī viens.

Spēles ilgums: +/- 30 minūtes

Spēles uzdevums: veidot pēc iespējas vairāk loģiskus teikumus visos virzienos.

Spēles gaita – tiek salikts spēles režģis, kas sastāv no 8 horizontālām rindām un 7 vertikālām rindām:

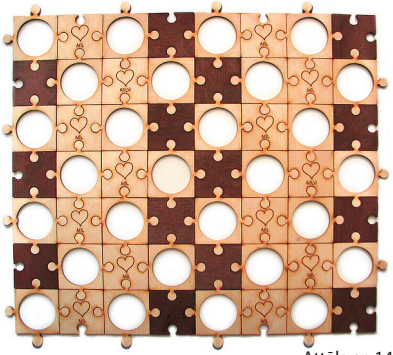


Attēls nr. 13

2 gabaliņi „mīlu" var atrasties jebkurā vietā, bet atlikušos 2 gabaliņus „mīlu" izmanto kā apakšējos malējos stūra lauciņus, apgriežot tā, lai vārds nav izlasāms. Aplīši tiek nolikti ar vārdiem uz leju, vēlams tos savstarpēji sajaukt. Spēli uzsāk gados jaunākais spēlētājs. Aplīti liek brīvajās vietās , lai veidotos loģiska vārdu kombinācija –piemēram," māsa mīl ...." vai" .....mīl brāli", spēlētājs met vēlreiz, lai izveidotu pilnu kombināciju-(kāds mīl kādu) vai (es mīlu kādu), ja pilna kombinācija nesanāk, ievieto aplīti kādā no tukšajiem lauciņiem un nodod spēles gājienu nākamajam spēlētājam. Vārdu kombinācijas var veidot dažādos virzienos – no kreisās uz labo, no labās uz kreiso, no augšas uz leju un no lejas uz augšu. Ieliekot vārdu aplītī, var veidoties vairākas kombinācijas vienlaicīgi. Par katru pilnu vārdu kombināciju (piem., mamma mīl meitu) spēlētājs saņem 1 punktu, ja vienlaicīgi izveidojas 2 vai 3 pilnas kombinācijas , par katru no tām saņem punktu. Spēles gaitā katrs spēles dalībnieks skaita savus iegūtos punktus, vēlams tos pierakstīt. Par kombināciju „es mīlu..." spēles dalībnieks saņem 3 punktus. Izvelkot tukšo aplīti, spēles dalībnieks izlaiž gājienu un atliek aplīti malā. Ja izveidojas kombinācijas „es mīlu..." 2 virzienos, par katru saņem 3 punktus. Saliekot kombināciju, kurā ir vārdiņš „mani", spēles dalībnieks saņem 2 punktus. Spēles beigās katrs spēlētājs saskaita kopā savus iegūtos

punktus, uzvarētājs ir tas, kurš ir ieguvis visvairāk punktus. Spēle beidzas, kad ar atlikušajiem vārdiem nav iespējams veidot vārdu kombinācijas.

SPĒLE NR. 3
Spēlētāju skaits: 2
Spēles ilgums: ±30 min.
Spēlētāju vecums: 5+
Spēles sastāvdaļas:
Spēles komplekts: 1. spēles laukums



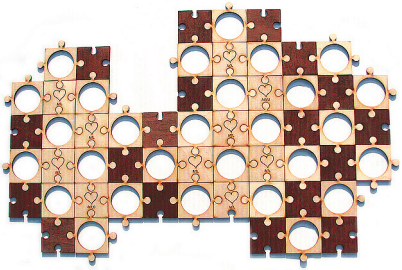
Attēls nr. 14

2. Divi komplekti aplīši ar vārdiem, iezīmēti ar „0" un „x" zīmi.
Spēles uzdevums: Pa diagonāli pēc kārtas savākt vismaz trīs sava komplekta aplīšus, saglabājot loģisku teikumu uzbūvi horizontālā virzienā.

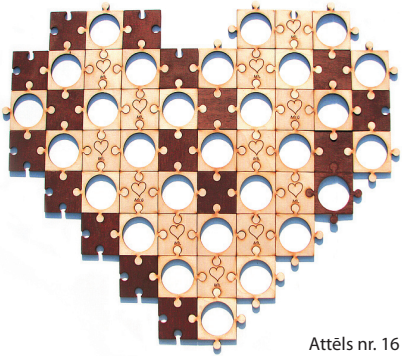
Spēles gaita: Sagatavo spēles laukumu. Atsevišķās kaudzītēs saliek katra komplekta aplīšus ar vārdiem uz leju. Spēlētāji izlozē komplektus un to, kurš uzsāk spēli
Pirmais spēlētājs izvēlas aplīti no sava komplekta un liek to pamatnē tā, lai horizontāli veidotos loģisks teikums, piemēram, brālis mīl mammu.
Tāpat dara arī otrs spēlētājs. Liekot aplīšus, jāpievērš uzmanība tam, lai pa jebkuru diagonāli sava komplekta aplīši pēc kārtas veidotu rindas pa vismaz 3 aplīšiem vienā rindā, savukārt otra spēlētāja aplīši rindas pa diagonāli neveidotu.
Šādi aizpilda visu pamatni, izlietojot pēc iespējas visus aplīšus.
Skaita punktus. Par katru rindu, kas veidojas pa diagonāli no 3 aplīšiem pēc kārtas, spēlētājs saņem 3 punktus. Par katru rindu, ko veido 4 aplīši – 4 punktus, 5 aplīši – 5 punktus, 6 aplīši – 6 punktus, 7 aplīši – 7 punktus. Punktus visvieglāk skaitīt, ja iziet pēc kārtas pa katru diagonāli. Uzvar spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu.
Kad spēle galā, kopīgi var izlasīt visu, kas galu galā sanācis, un par to parunāt. :)

Vārdu kombinācija ar vienādiem vārdiem nominatīvā un akuzatīvā (piem., brālis mīl brāli) netiek ieskaitīta.

Var izveidot arī interesantākus spēles laukumus, piemēram attēls Nr. 15 un Nr. 16



Attēls nr. 15



Attēls nr. 16

Muzle
ĢIMENES PUZLE

Lai mums visiem veicas!
Lai mīlestība dzīvo katrā mūsu mājā un katrā no mums!

Metodisko materiālu sagatavoja
Līvija Baļčūne
Rīgas 13. pirmsskolas izglītības iestādes "Ābecītis" vadītāja vietniece

Spēles izdomāja
Līga, Daiga, Jana ar ģimenēm.

Ražotājs:
SIA "Meistars A"
LV45403010853
Lāčplēša 5, Aizkraukle
muzle@gmail.com
www.muzle.lv
Ražots Latvijā