

Lielā Dabas spēle Dārzs 1.daļa

Spēle Dārzs ir daudzveidīgi lietojams izzinošs materiāls, kas laus visaptveroši izzināt dārzu.

Spēle izmantojama daudz dažādos veidos.

Spēles 1.dajas komplektā ietilpst: 1)krāsains, magnētisks dārza attēls (68 x 116cm); 2) vairāk kā 120 krāsotas koka detaļas ar magnētiem.

Spēles var spēlēt viens vai vairāki spēlētāji, vai komandas.

1. Stādām dārzu!

* Atrast dārza ēnām atbilstošos augus (1.att.), un ievietot tos dobēs pareizajās vietās (2.att.).

* Augiem, kuru ēdamā daļa atrodas zem zemes, atrast un savienot sakni ar lakstiem.

* Savukārt augiem, kuri ir iezīmēti dārza attēlā (3.att.), atrast un pievienot tiem atbilstošos augļus un ogas (4.att.) (ābelei - ābolu, upeļu krūmam - upenes utt.).

2. Dārza augu iepazīšana

* Saliktajā dārza attēlā atrast, nosaukt un raksturot sev zināmos augus pēc : lieluma, formas un krāsas (burkāns - vidēji liels, garens, oranžs; kāposts - liels, apalš, zaļš utt.). Pielikt tiem atbilstošās nosaukuma kartīnas (5.att.).

* Atrast un raksturot sev nezināmos augus. Apgūt to nosaukumus un pielikt nosaukuma kartīnas, līdz visiem augiem pievienoti nosaukumi.

* Uzvar tas, kurš ar pirmo reizi nosauc visvairāk sev zināmos augus!

* Spēli var spēlēt arī citādi - zināmo un nezināmo augu ēdamās daļas sašķiro divos grozos (6.att.), kuriem pievienoti nosaukumi: ZINĀMIE, NEZINĀMIE (7.att.). Pakāpeniski, uzzinot visu par nezināmajiem augiem, tie tiek pārvietoti uz zināmo augu grozu, kamēr nezināmo augu grozs tukšs!

3. Augu ēdamās daļas

* Izkārtot uz tāfeles vai galda kartīnas ar augu ēdamā daļu nosaukumiem: PĀKSTS, SAKNE, LOKI, AUGLI utt.(8.att.). Sagrupēt ap katru no kartīnām atbilstošā augu ēdamās daļas attēlus (PĀKSTS - pupa, zirnis; SAKNE - biete, burkāns, utt.).

* Spēles uzdevums - atrast visām augu ēdamajām daļām pareizos nosaukumus!

4. Virs zemes, zem zemes vai augstāk par zemi?

* Izkārtot uz tāfeles vai galda kartītes ar nosaukumiem: ZEM ZEMES, VIRS ZEMES, AUGSTĀK PAR ZEMI (9.att.).

* Sašķirot augu attēlu kartītes, kur augi attēloti augam zemē (10.att.) pie atbilstošajiem nosaukumiem pēc principa - kur augot atrodas auga ēdamā daļa (AUGSTĀK PAR ZEMI - ābols, ogas utt.; ZEM ZEMES - burkāns, biete utt.; VIRS ZEMES - cukini, kāposts utt.).

5. Ražas šķirošana

* Izkārtot uz tāfeles vai galda grozu attēlus, kuriem pievieno nosaukumus: AUGLI, OGAS, DĀRZENI, GARŠAUGI (11.att.).

* Sašķirot augu ēdamā daļu attēlus atbilstošajos grozos!

6. Kartupeļa un ķirbja dzīve

* Salikt pareizā secībā kartupeļa augšanas stadiju attēlus (12.att.), un ķirbja augšanas stadiju attēlus (13.att.)!

Pārrunāt par kartupeļu un ķirbju stādišanu, audzēšanu un novākšanu.

7. Atrodi lieko!

* Spēles vadītājs sagrupē uz tāfeles vai galda virknī ar augu attēliem, kuri izvēlēti pēc kāda tos vienojoša parametra, piemēram, krāsas, izmēra, formas, utt. Starp tiem ievieto vienu vai vairākus nepiemērotus attēlus (starp sarkanās krāsas augļiem kāds oranžs; starp apalīgiem dārzeniem kāds garens utt.).

* Spēlētāja uzdevums - atrast neiederīgo!

8. Kas trūkst?

* Spēles vadītājs, spēlētājam nerēdzot, saliek uz tāfeles vai galda brīvi izvēlētu attēlu kombināciju (ieteicams sākt ar nelielu detalju skaitu).

* Spēlētājs 10 sekundēs iegaumē attēlus, to savstarpējo atrašanās kārtību, skaitu.

* Spēles vadītājs, spēlētājam nerēdzot, vienu vai vairākus attēlus noņem, kādus pievieno, kādus samaina vietām.

* Spēlētāja uzdevums - pēc atmiņas atjaunot iepriekšējo attēlu kombināciju!



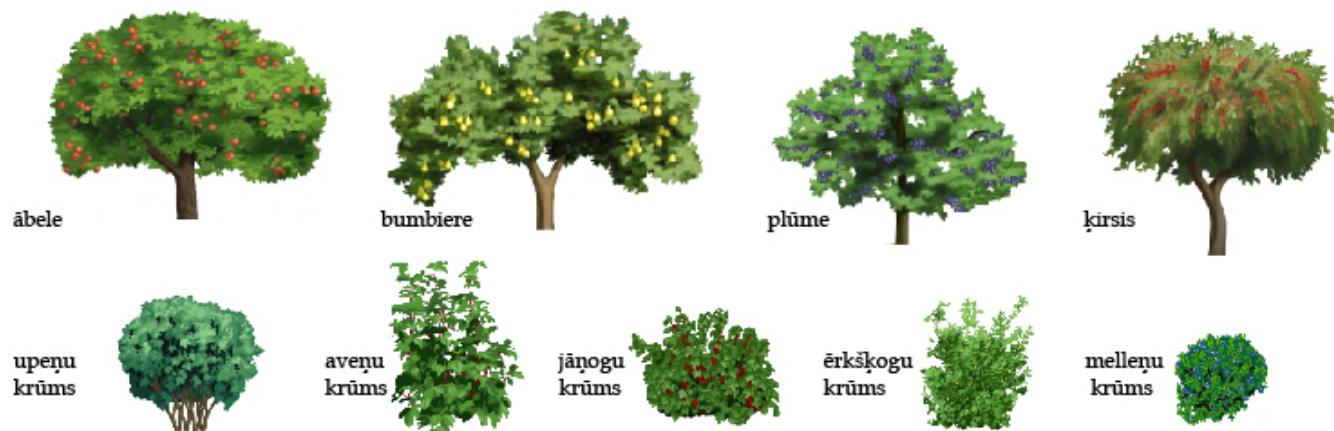
1.att.

Lielā Dabas spēle Dārzs 1.daļa

2.att.



3.att.



4.att.



5.att.

AVENE	ĒRSĒKOGA	JĀNOGA	MELLENE	UPENE
BALĀTS	RUTIS	KĀPOSTS	CUKINE	GURĶS
TOMĀTS	KĪMENE	DILLIS	ZĪMEŅIS	KURĀS
ZERNIS	PUPA	PAPRIKA	BIETE	REDĪSS
ŠIPOLS	KIPLOKS	BURĀNS	KĀLIS	KARTUPELIS
PLŪME	ĀBELE	BUMBIERE	KIRSIS	

6.att.



4 gab.

7.att.

NEZINĀMIE
ZINĀMIE

8.att.

PĀRSTIS	LAPAS
ZINĀMIE	
LOKI	SAKNIS
OĞAS	AUGĻI
	SĒKLAS

9.att.

AUGSTĀK PAR ZEMI
VIS ZEMIS
ZEM ZEMES

10.att.



11.att.

DĀRZENI
AUGĻI
OĞAS
GĀRSĀGI

12.att.



13.att.



Lielā dabas spēle Dārzs 2.daļa

Spēle Dārzs ir daudzveidīgi lietojams izzinošs materiāls, kas ļaus visaptveroši iizzināt dārzu.

Spēle izmantojama daudz dažādos veidos, komplektā ar pirmo daļu.

- Spēles komplektā ietilpst: 1)vairāk kā 120 krāsotas koka detaļas ar magnētiem; 2)krāsainas, griežamas spēles ripas ar magnētiem; 3)20 latviešu tautas mīklas par dārzu.

1. Griežamo rīpu spēles:

Griežamo rīpu spēlu mērķis - iepazīt un radoši darboties ar krāsām, formām, skaitliem, matemātiskiem jēdzieniem, burtiem (to skaņām), vārdiem, teikumiem, paplašināt vārdu krājumu.

* Lai rīpu spēles padarītu daudzveidīgākas un komplīcētākas, izmanto vienlaikus divas, trīs vai četras ripas, uzdevumos apvienojot tēmas (krāsa + skaitli, burti + skaitli + forma utt.).

* Pirms spēlēšanas vienojas, vai darbosies ar vienu vai abām bultām.

* Piestiprina spēles rīpu pie tāfeles vai novieto uz galda. Spēles vadītājs iegriež rīpu, kurai apstājoties, bultiņas norāda uz vienu vai diviem sektoriem:

Kāsas

* Spēlētājs pēc ripas (1.att.) apstāšanās nosauc krāsu, uz kuru norāda bultiņa. Atrod visus iespējamos attēlus šajā krāsā, un novieto tos pie atbilstošā sektora krāsu rīpā!

* Detalu grupēšanai pēc krāsām var izmantot arī grozus, kuriem pielikti atlasāmo krāsu paraudzīji (2.att.) (1.grozā - sarkans, 2.grozā - balts utt.).

* Krāsas grozos var kārtot pēc pretkrāsu principa: 1.grozā - sarkans, zaļš; 2.grozā - zils, dzeltenš; 3.grozā - violetš, oranžš; 4.grozā - melns, balts.

* Krāsas grozos var kārtot arī pēc silti - vēss - neitrāls principa: 1.grozā siltās krāsas - dzeltenš, sarkans, brūns, oranžš, zaļš; 2.grozā vēsās krāsas - zils, violetš; 3.grozā neitrālās krāsas - balts, melns.

* Spēlētāja uzdevums - salikt visus attēlus pie atbilstošajiem krāsu ripas sektoriem vai grozos, pareizi nosaucot krāsas!

Skaitli

* Spēlētājs pēc ripas (3.att.) apstāšanās nosauc skaitli, uz kuru norāda bultiņa. Meklē dārza attēlos un nosauc, kur šis skaitlis parādās (1 - ķirbis, 3 - paprika, 6 - kukaiņu kājas utt.)!

* Ja izmanto abas bultiņas, var reizē spēlēt divi dalībnieki vai divas komandas. Spēles mērķis - pirmajam (-iem) veikt uzdevumu.

* Ja izmanto abas bultiņas, var veikt dažādas aritmētiskās darbības ar dotajiem skaitliem (saskaitīt/atņemt; vairāk/mazāk; viens/ nedaudz/ daudz utt.), un spēli turpināt ar jauniegūtu skaitli.

Spēle var izmantot grozus, tajos liekot attiecīgā skaita detaļas.

* Ja nav iespējams atrast norādito skaitli attēlos, var saskaitīt dažādas detaļas (8 jāņogas + 1 avene).

* Spēles mērķis - iepazīt un radoši apgūt skaitlus, atņemšanu, saskaitīšanu, kā arī jēdzienus - daudz, maz, nedaudz, vairāk, mazāk!

Burti

* Spēlētājs pēc ripas (4.att.) apstāšanās nosauc burtu, uz kuru norāda bultiņa, un pēc iespējas piemeklē un nosauc tos dārza pieejamos objektus (augi, augu daļas, kukaiņi), kuri: 1. sācas ar šo burtu (Ā - Abele, K - Kāposts utt.),

2. burti ir vārda vidū vai beigās (Ā - jĀnoga, K - burKāns).

* Ja spēlē izmanto abas bultiņas, veido divu vārdu salikumus, kurā ir šie burti (A, K - slkAists Ķirbis, I, Ú - svalga plŪme utt.).

* Ja rīpu griež vairākas reizes, veido teikumu, kurā ir iegūtie burti (G, Š, B, M - Man GarSo āBoli. utt.).

Formas

* Spēlētājs pēc ripas (5.att.) apstāšanās raksturo formu, uz kuru norāda bultiņa. Sagrupē pie sektora atbilstošas vai līdzīgas formas augu daļas (○ - biete, kālis utt.)!

* Spēlē var izmantot grozus, kuriem pievieno formu kartīnas (6.att.).

** Lai rīpu spēles padarītu daudzveidīgākas un komplīcētākas, izmanto vienlaikus divas, trīs vai četras ripas, uzdevumos apvienojot tēmas (krāsa + skaitli, burti + skaitli + forma utt.).

2. Dzīvība dārzā

Spēles mērķis - iepazīt derigos un kaitīgos dārza iemītniekus (7.att.).

* Nolikt uz tāfeles vai galda nosaukumus: ZINĀMIE, NEZINĀMIE (8.att.). Sagrupēt zem nosaukumiem attiecīgos dārza iemītniekus. Pakāpeniski nemt nezināmos kukaiņus, iepazīt tos, un pārvietot pie zināmajiem, līdz visi ir iepazīti, un zem nosaukuma NEZINĀMIE vairs neviena nav!

* Nolikt uz tāfeles vai galda nosaukumus: KAITĪ GIE un DERĪGIE (9.att.). Sagrupēt zem nosaukumiem attiecīgos dārza iemītniekus.

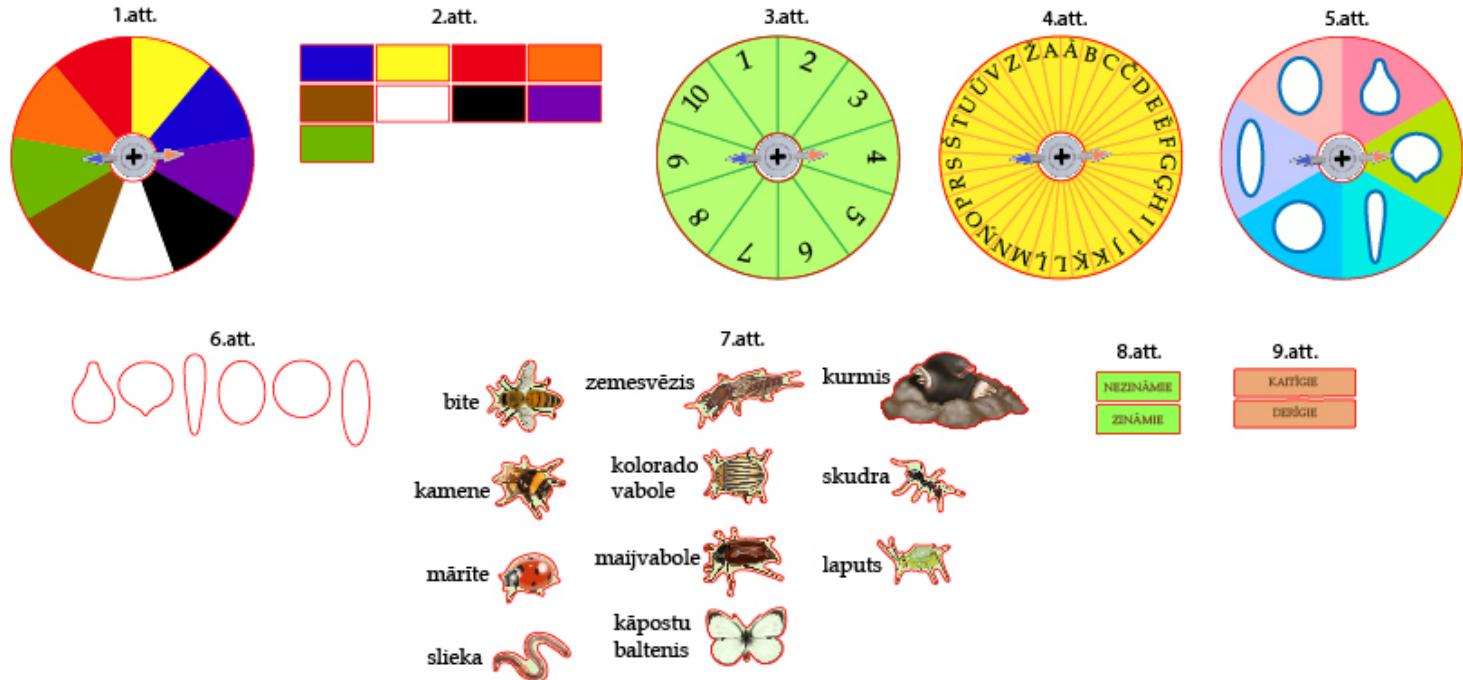
Nemt, pēc izvēles, derīgo kukaini, nosaukt, censties raksturot, pielikties auga, kuras tas dārza bieži apdzīvo (bite - pie ābeles, kamene - pie bumbieres utt.). Salikt pakāpeniski visus derīgos kukaiņus.

* Pārrunāt derīgo kukainu nepieciešamību dārza dzīvē.

* To pašu veikt ar visiem kaitīgajiem dārza iemītniekiem, kurmi ieskaitot.

* Pārrunāt kaitīgo dārza iemītnieku dzīvesveidu, izdarītos kaitējumus dārza augiem.

* Grupēt derīgos un kaitīgos dārza iemītniekus pēc dažādiem kritērijiem: 1. kaitīgums, 2. krāsa, 3. pārvietošanās veids utt..



Lielā dabas spēle Dārzs 2.dala

3. Dārza darbi

Spēles mērķis - iepazīt dārza darbus un darbarikus to veikšanai.

* Savienot pareizajos pāros kartīnas ar dārza darbiem un kartīnas ar sajauktiem burtiem (1.att.), kuru atšifrējumā ir atbilstošo darbariku nosaukumi (rakšanas darba attēls - lāpsta; kaplēšanas darba attēls - kaplis utt.) Spēlēt var vienatnē, divatā vai komandās - kurš saliks vairāk pārus.

* Pārrunāt dārza darbus, gadalaikus, kad tos veic, to nozīmi dārza dzīvē.

4. Ēd veseligi!

Spēlu mērķis - izzināt dārza augu izmantošanu atbilstoši sezonai, to garšas un sagatavošanu.

* Izkārtot uz tāfeles vai galda grozus ar tiem pievienotiem nosaukumiem: PAVASARIS, VASARA, RUDENS, ZIEMA (2.att.). Salikt grozos augu ēdamo daļu attēlus pēc principa - kad tos lieto uzturā (PAVASARIS - salāti, rediisi; VASARA - zemene, jānoga utt!).

Spēlēt vienatnē, divatā vai komandās - kurš ātrāk piepildīs savu grozu.

* Izkārtot uz tāfeles vai galda trauku attēlus: katliņu, pannu, burku utt.(3.att.). Sagrupēt pakāpeniski ap katru trauku tos dārzenus, augļus vai ogas, kurus tur parasti gatavo vai uzglabā ziemai!

* Izkārtot uz tāfeles vai galda grozus ar pievienotiem uzrakstiem: SALDS, SKĀBS, SALDKĀBS, RŪGTENS, ASS (4.att.).

Sašķirt grozos augu ēdamās daļas pēc to garšām!

5. Pabarō dārzu!

* Salikt pareizā secībā kartīnas par komposta veidošanu (5.att.) un tā pielietošanu dārzā! Izvēlēties no kartīnām vienu, kura ir lieka!

* Pārrunāt par komposta nozīmi dārzā, un lietām, kuras var tikt izmantotas kompostēšanai, un kuras nevar!

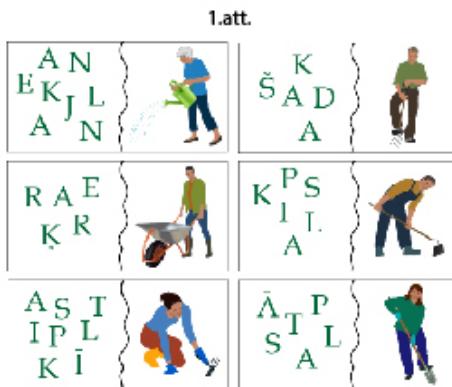
6. Valodas spēles:

Atmini vārdū!

* Spēles uzdevums - atpazīt dārza augu nosaukumus, ja redzami tikai patskaņi.

* Spēles vadītājs saliek kāda auga nosaukuma patskaņus (6.att.). Spēlētāji cenšas uzminēt vārdu (- ā - o - a : Jānoga utt.). Par katru uzminētu vārdu spēlētājs saņem punktu.

* Spēlē vairāki spēlētāji vai komandas, uzvar tas, kuram visvairāk atminēto vārdu. Spēlēt var, izmantojot laika limitu. (Komplektā ietilpst 27 patskaņu kartīnas.)



4.att.

ASS
SALDS
SKĀBS
SALDKĀBS
RŪGTENS

1.att.



5.att.



6.att.

a	ā
e	ē
u	ū
i	ī
o	

x 3

Sakārto vārdū!

* Spēles uzdevums - atpazīt vārdus un sakārtot zilbes.

* Spēles vadītājs saliek kāda vārda zilbes (7.att.) sajauktā secībā. Ieteicams spēli sākt ar īsākiem vārdiem.

Spēlētāji cenšas atpazīt vārdu un sakārtot zilbes (pe - tu - kar - lis : Kartupelis).

* Spēlē vairāki spēlētāji vai komandas, uzvar tas, kuram visvairāk atminēto vārdu. Spēlēt var, izmantojot laika limitu. (Komplektā ietilpst 10 dažādu vārdu zilbu kartīnas : Kartupe lis, Ki me ne, Cu ki ni, Ērkšķoga, Mellene, Zemenes, Paprika, Jānoga, Avene, Burkāni, Kiploki, Redisi, Kāposti).

Atmini 20 latviešu tautas miklas par dārzu!

* Spēles vadītājs uzdot miklas .

Spēlētāji nosauc vai parāda dārza attēlā tās atminējumus.

Spēlē var piedalīties vairāki spēlētāji vai komandas. Uzvar tas, kas atmin visvairāk miklu!

Sarkana gotiņa, kaula sirsnīja. (Kirsis)

Viena pati galviņa, simts lakatinu. (Kāpostgalva)

Balta aitiņa, melna pierite. (Pupa)

Gailis zemē, sekste gaisā. (Burkāns)

Apkārt sarkans, vidū balts. (Avene)

Raiba gotiņa, zelta radziņi. (Bite)

Divu galu gals. (Dakša)

Kaudzi met, racēju neredz. (Kurmis)

Maza, maza gotiņa, salds pieniņš. (Bite)

Zaļa vista tup uz dzeltenām olām. (Kartupelis)

Septiņi rūķiši vienā šūpuli. (Zirņu pāksts)

Spīvs kungs pulka kažokiem. (Sīpols)

Apaļš viriņš ar vienu kāju. (Ābols)

Čaumalu ēd, kodolu izmet. (Plūme)

Viens stāv, simts karājas (Ābele)

Maza, maza laivīja, pilna baltu kundziņu. (Pupu pāksts)

Viens pats zemē ieiet, vesels bars iznāk. (Kartupelis)

Bez durvju, bez logu, pilna māja laužu. (Gurķis ar sēklām)

Sarkans vērsis kūti, zaļi ragi ārā. (Burkāns)

Uz tirumu iet kā putraimai, uz mājām kā plāceņi. (Rāceņi)

Atrodi pāri jocīgajiem vārdiem!

* Atrast katram vāram pareizo pāri (8.att.)!



2.att.

VASARA
RUDENS
ZIEMA
PAVASARIS

3.att.

RUDZU	VĀRPA	MAGONES	GALVIŅA
ZIEDU	POGAĻA	PUPU	PĀKSTS
BURKĀNU	SAIŠĶIS	JĀNOGU	ĶEKARS
SIPOLU	VIRTENE	DILŪ	BUNTĪTE
KUKURŪZAS	VĀLĪTE	ĶIPLOKA	DAIVA
KARTUPEĻA	ASNS	RIEKSTU	ČEMURS

7.att.

kar	tu	pe	lis
ķi	me	ne	
ērk	šķo	gas	
mel	le	nes	
ze	me	nes	
pa	pri	ka	
jā	no	gas	
bur	kā	ni	
lo	ki		
re	dī	si	

8.att.