

## Meža spēles pielikums.

- Spēles iespējams variēt un dažādot pēc pedagoga ieskatiem.

### 1. Iepazīsti mežu!

- Atrast un pievienot pieaugušā dzīvnieka nosaukuma kartīnai atbilstošā mazuļa nosaukuma kartīnu. Kad tas izdarīts, pievienot dzīvnieku attēlus.
- Spēli var spēlēt apgrieztā secībā – savienot pieaugušā dzīvnieka attēlu ar tā mazuļa attēlu, un pēc tam atrast un pievienot atbilstošos nosaukumus.
- Līdzīgi izspēlē ar augiem un to daļām: attiecīgajam kokam pievieno tā nosaukuma kartīnu un atbilstošās augu daļu kartiņas (lapas, augļus).
- Katram putnam, abiniekam, kukainim, rāpulim un sēnei atrast un pievienot atbilstošo nosaukuma kartīnu.



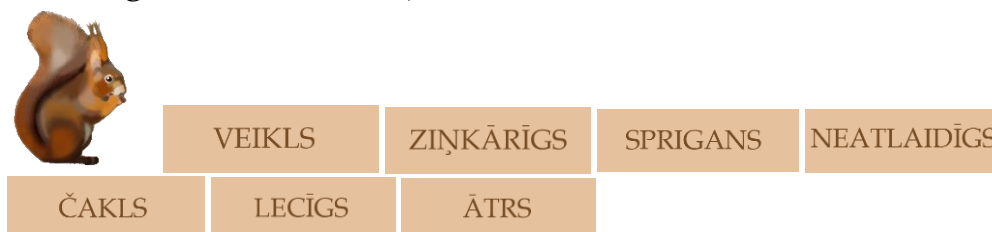
### 2. Piemeklē īpašību!

- a) Katrai no īpašībām piemeklēt meža iemītņiekus, kuriem šī īpašība raksturīga. Vienai īpašībai tie var būt vairāki.  
(Piem.: Zaglīgs - žagata, lapsa, vārna utt.; Bikls - stirna utt.; Uzmācīgs - muša utt.; Dzēlīgs - čūska; Pašapzinīgs - alnis utt.; Gudrs - pūce, ūpis, vārna utt.; Veikls - vāvere, lūsis utt.;

Sprigans - vāvere, lūsis, cauna utt.; Bailīgs - zaķis, pele, stirna utt.; Spītīgs - lācis, meža cūka, krupis utt.; Lokans - čūska, ķirzaka utt.; Drosmīgs - alnis; Čakls - skudra, āpsis, dzenis, sīlis utt.; Neatlaidīgs - lapsa, dzenis, skudra, vilks, lācis utt.; Viltīgs - lapsa, lācis utt.; Piesardzīgs - stirna, stirnēns, zaķis, zaķēns, ezis, pele, lūsis, pūce utt.; Lecīgs - lūsēns, varde, krupis, sienāzis utt.; Trokšņains - žagata, vārna, dzenis, sīlis, sienāzis utt.; Acīgs - vanags, vārna, žagata, ūpis, pūce utt.; Plēsīgs - lācis, vilks, lūsis, vanags utt.; Ziņkārīgs - vāvere, žagata, lācis utt.; Nekaunīgs - lapsa, mežacūka, muša utt.; Ātrs - stirna, lācis, lūsis, lapsa, vanags utt..)



b) Meža iemītniekiem piemeklēt raksturīgākās īpašības, tās var būt vairākas (vāvere – veikls, sprigans, neatlaidīgs, lecīgs, ziņkārīgs, ātrs, čakls utt.)



c) Grūtāks spēles variants – papildināt doto īpašību sarakstu ar saviem īpašību variantiem, raksturojot meža iemītniekus. To darot, pamatot savu viedokli.

- Spēlei nav pareizu vai nepareizu atbilžu. Tās uzdevums ir rosināt bērnu interesi un iztēli, veidot priekšstatus par meža iemītnieku īpašībām.

### 3. Meža stāstiņi

- Meža stāstiņu a), b), c) un d) variants spēlējams pēc vieniem noteikumiem, pakāpeniski pievienojot spēļu metamos klučus

stāstījuma sarežģītības kāpināšanai. Pedagoģs izvēlas sarežģītības pakāpi atbilstoši bērnu vecumam. Spēli spēlē vairāki dalībnieki vai komandas.

a) Spēles uzdevums ir veidot meža stāstiņu.

- Spēlētāji vai komandas pamīšus met 2 jautājuma klučus un, atbildot uz jautājuma vārdiem, kuri ir jautājumu kluča virspusē, pakāpeniski veido stāstījumu :

1. Izveidot vārdu salikumu par meža iemītniekiem , atbildot uz jautājuma vārdiem (Piem.: KAS? KO DARA? - Vāvere – gatavo krājumus).

2.

Izveidot no šī vārdu salikuma stāstījuma teikumu. (Piem.: vāvere - pirms ziemas -gatavo krājumus).

3. Teikumu

pilnveidot, iesaistot meža iemītnieku īpašības, meža objektus, izdomāt tam turpinājumu, lai veidojas meža stāstiņš. (Piem.:

Veiklā un ziņkārīgā vāvere – pirms aukstās ziemas - gatavo savai ģimenei pārtikas krājumus. Tie ir rieksti, sēklas, sēnes un čiekuri. Vāvere tos glabā dobumā.)

- No attēliem salikt teikuma ilustrāciju, cik tas iespējams.



- Jautājuma vārdi uz katra no klučiem: KAS? KO DARA? KĀ? KAM? KUR? KAD?

b) Pievienot jautājumu klučiem ciparu kluci.

Spēles uzdevums ir veidot meža stāstiņu, kur iesaistīts skaitļa vārds, kas atbilst uzmetajam ciparam. (Piem. "3", "KAS?", "KO DARA?" - 1. trīs - lācēni - kūņojas

2. Trīs - lācēni - kūņojas lāča alā.

3. Gudrajam, viltīgajam un spēcīgajam lācim -

Miga ir dziļa, silta un droša.)

- No attēliem saliek teikuma ilustrāciju, cik tas iespējams.



- c) Pievienot jautājumu klučiem lielo krāsu kluci.

Spēles uzdevums ir veidot meža stāstiņu, kur stāstījuma teikumā iesaistīti tie meža iemītnieki un objekti, kuri ir uz kluča uzmetajā krāsā. (Piem. "KAS?", "KUR?", "SARKANS" -

1. Dzenis - jāņogu krūmā - sarkanas ogas
2. Dzenis - sēdēja jāņogu krūmā - ar sarkanajām ogām.
3. Dzenis ar sarkano vēderu - sēdēja jāņogu krūmā - ar sarkanajām ogām. Zem tā auga vairākas sarkanas mušmires.)

- No attēliem salikt teikuma ilustrāciju, cik tas iespējams.



- Krāsas uz krāsu kluča: sarkana, zaļa, dzeltena, oranža, zila, pelēkbrūna.

- d) Grūtākajā variantā, jautājuma un krāsu klučiem pievienot arī ciparu kluci un pēc iespējas iesaistīt attiecīgā skaita un krāsas meža iemītniekus un objektus. (Piem.: "KAD?", "DZELTENS", "KAS?", "3" -
1. agri rītā - dzeltens - taurenis -gailene - saulīte (trīs dzeltenie objekti)

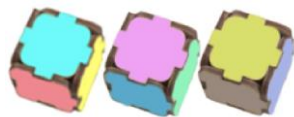
2. Agri rītā - dzeltens - taurenis - apsēdās uz gailenes - un sildījās saulītē.

3. Agri rītā - skaists dzeltens taurenis - apsēdās uz krokainas dzeltenas gailenes - un sildījās dzeltenas saulītes siltajos staros.)

- No attēliem salikt teikuma ilustrāciju, cik tas iespējams.
- Meža stāstiņu spēlēs uzvar tas, kura veikums vairāk atbilst spēles nosacījumiem.
- Spēles mērķis ir mācīties prasmi veidot plašus, pareizus un interesantus teikumus. Galvenais vērtētājs ir pedagogs. Vērtēt var arī pārējie spēles dalībnieki.

#### 4. Meža mīklas

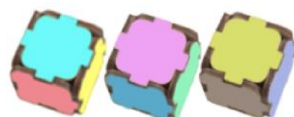
- Mīklas min vairāki spēlētāji vai komandas, darbība notiek uz galda:
  - a) Spēlētāji katrā izspēlē izmet visus trīs mazos krāsu klučus, izvēlas krāsu, un sameklē šīs krāsas mīklu, kuru jāatmin un atminējuma attēls jāpieliek mīklai blakus. Spēlē, kamēr atminētas visas mīklas.



Mežā dzīvo, visu ziemu guļ.



- b) Spēlētāji katrā izspēlē izmet visus trīs mazos krāsu klučus, izvēlas krāsu, un sameklē šīs krāsas mīklu, ieliek to tāfelītes ar padziļinājumiem augšējā lodziņā. Tad sameklē tās pašas krāsas plāksnīti, un ieliek to vidējā padziļinājumā. Apakšējā padziļinājumā liek atminējumu, kura burtu garumam jāsakrīt ar krāsaino plāksnīti. Spēlē, līdz atminētas visas mīklas.



Uzmini nu!

Mežā dzīvo, visu ziemu guļ.

L Ā C I

S

- Meža mīklas:

1. Dienu nespīd, nakti spīd. (Vilks)
2. Mazs vīriņš, raibi svārki mugurā. (Dzenis)
3. Rej kā suns, nav suns. (Lapsa)
4. Mežā dzīvo, visu ziemu guļ. (Lācis)
5. Kā dadzis dzel, kad pieduras – šņāc. (Ezis)
6. Pats guļ, acis vaļā. (Zaķis)
7. Lec kā zaķis, peld kā zivs. (Varde)
8. Vasaru kažokā, ziemu kreklā. (Bērzs)
9. Vīrs stāv, mati šņāc. (Ozols)
10. Liela, gara māmiņa, simts adatu mugurā. (Egle)
11. Dienu guļ, nakti neguļ. (Pūce)
12. Brūna kodaļa egles galā. (Vāvere)
13. Ne kāju, ne roku, bet uz priekšu tiek. (Čūska)
14. Kas stāv pie griestiem ar kājām uz augšu? (Muša)
15. Kas savu māju nes uz muguras? (Gliemezis)
16. Mazs, mazs vīriņš, zaļi svārki mugurā. (Sienāzis)
17. Abi gali resni, viducis tievs. (Skudra)
18. Četri stabi, divi ragi, aizmugurē pātadziņa. (Pele)

## 5. Noslēpto vārdu spēle

- Spēlē vairāki spēlētāji vai komandas.
- Spēles uzdevums: izdomāt vārdu un salikt to ar spēles attēlu (dzīvnieku, augu u.c.) palīdzību. Attēlu nosaukumu pirmais burts atbilst noslēptā vārda burtam.
- Komandām ieteicams izvēlēties vārdu ar vienādu burtu skaitu.
- Spēles gaita: Abas komandas šo uzdevumu veic vienlaicīgi. Kad attēli (noslēptie vārdi) salikti, komandu uzdevums ir pirmajiem izlasīt sāncensu noslēpto vārdu. Uzvar ātrākie.
- Ja kādam no izdomātā vārda burtiem trūkst atbilstoša attēla, burtu attiecīgajā vietā ieraksta. Grūtākā spēles variantā burtu neieraksta, bet tā vietā ievēl svītriņu (burts jāuzmin).

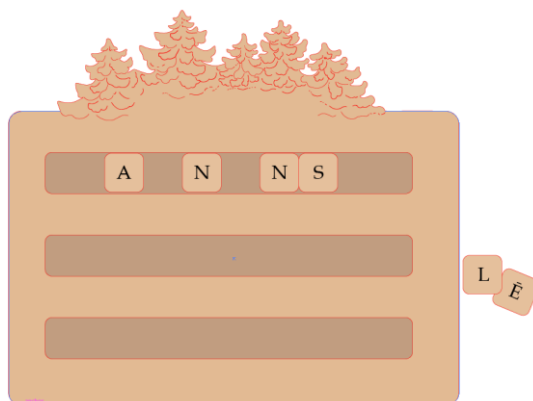
- Spēli var spēlēt arī pedagogs un bērni. Pedagogs saliek attēlus, bērni min vārdus.



(LAPSA – Lapsēns, Alnēns, Pudele, Silis, Ala)

## 6. Noslēpto burtu spēle

- Pedagogs saliek tāfelītē ar padziļinājumiem no burtu kartiņām kādu vārdu (ieteicams no Meža spēles) tā, lai daži vārdi būtu izlaisti. Spēles uzdevums: vārdu atminēt un ielikt trūkstošos burtus.



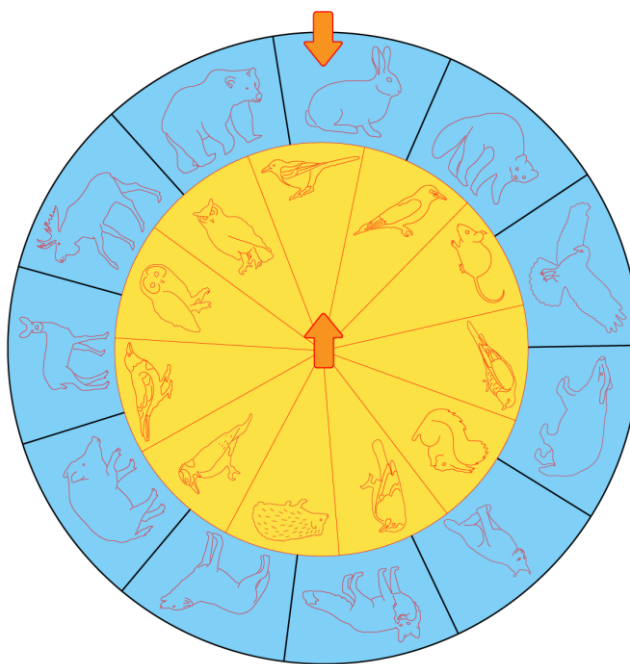
- Spēles grūtākais variants – pedagogs izvēlēto vārdu saliek uz tāfeles, izmantojot tikai atbilstošā skaita tukšās kartītes. Spēles uzdevums: mēģināt uzminēt vārdu, neredzot burtus, bet tikai to skaitu. Ja tas neizdodas, pedagogs kādu vārdu atklāj – ieliek burtu tukšās kartiņas vietā. Tā turpina, līdz vārds ir uzminēts.

## 7. Dzīvnieku spēļu aplis

- a) Pārbaudi savas zināšanas!
- Spēles mērķis – testa veidā pārbaudīt bērna apgūtās zināšanas par meža dzīvniekiem un putniem.
  - Spēles gaita - spēlētājs iegriež spēles apli. Tam apstājoties, bultiņas norāda katra uz savu apļa sektoru. (Ja kāda bultiņa, aplim

apstājoties, norāda uz līniju, izvēlas sektoru labajā pusē.) Spēlētājs atbild uz pedagoga uzdotiem sekojošiem jautājumiem par katru no aplū sektoros redzamajiem meža iemītniekiem:

1. dzīvnieka nosaukums,
  2. tā mazuļa nosaukums,
  3. tipiskā barība,
  4. tā mājvieta,
  5. tā ienaidnieki,
  6. tā uzvedība ziemā,
  7. tā tipiskākā īpašība?
- Pēc pedagoga ieskatiem jautājumu sarakstu var turpināt.
  - Par katru pareizu atbildi spēlētājs saņem žetonu (krāsainu aplīti no spēles "Mežs" komplekta), kuru pieliek pie atbilstošā aplū sektora.
  - Spēles rezultātus (bērnu vārdi iepretī savākto punktu skaitam) var uzrakstīt uz tāfeles.



b) Mēmais teātris.

- Spēlē komandas. Spēles vadītājs griež no spēlētājiem aizsegtu dzīvnieku spēļu apli. Katrā izspēlē vienas komandas spēlētājs apskata uzgrieztos minamos dzīvniekus, un bez runāšanas tos attēlo. Minēšanas laiks – 1 minūte. Komanda cenšas atminēt, skaļi savā starpā



apspriežoties, lai tēlotājs zina, vai iet uz pareizo pusi. Komanda vienojas un saka savu variantu, kuru vadītājs novērtē – ir vai nav pareizi.

Nākamajā izspēlē dzīvnieku rāda otra komanda.

Spēle beidzas, kad ir izspēlēti visi dzīvnieki un putni.

Uzvar tā komanda, kura iekļāvusies laikā un pareizi atminējusi dzīvniekus un putnus.

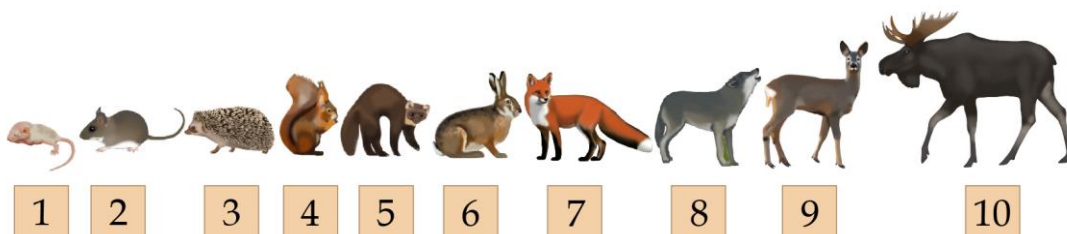
c) Cik dzīvnieku ir mežā?

- Uzdevums – saskaitīt, atņemt meža iemītniekus, un salīdzināt dažādu dzīvnieku daudzumu.
- Spēles gaita – spēlētājs uzgriež spēles apli un divas reizes met ciparu kluci. Pirmais uzņemtais cipars norāda ārējā, bet otrs – iekšējā apļa ar bultiņām norādītā dzīvnieka skaitu.
- Ar iegūtajiem skaitļiem veic aritmētiskas darbības, izmantojot matemātikas kartiņas un dzīvnieku attēlus: dzīvniekus saskaita, atņem, noskaidro, kuru ir vairāk un par cik vairāk utt..

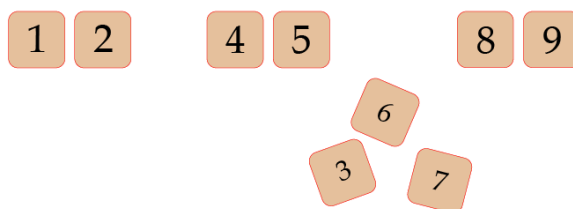


d) Kurš lielāks? Kas trūkst?

- Mērķis – asociācijā ar dzīvnieku izmēriem apgūt skaitļu samērus un lielumus rindā no 1 līdz 10, un iemācīties skaitļu kaimiņus.
- Salikt 10 dzīvniekus augošā secībā pēc to lieluma, un zem tiem atbilstošos ciparus no 1 līdz 10.



- Pedagoģs izņem kādus no cipariem, bērni noskaidro, kurš trūkst, un ieliek tos vietā.



### Burtu aplis

Burtu aplis brīvi izmantojams dažādām radošām valodas spēlēm.

