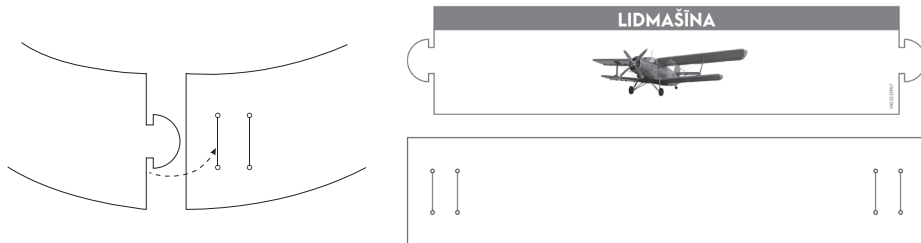


# KAS ES ESMU?

**Spēles mērķis:** pilnveidot mērķtiecīgu jautājumu veidošanas un uzdošanas prasmi, prasmi aprakstīt redzamo būtni vai objektu.

**Spēlētāju skaits:** spēlē grupā.

**Spēlei nepieciešams:** 25 vainagi, smilšu pulkstenis (otrajam grūtību līmenim).



## ★ Pirmais grūtību līmenis

Viens no spēlētājiem sēž ar skatu pret pārējiem, viņam galvā tiek uzlikts spēles rekvizīts – vainags ar attēlu un vārdu. Spēlētājs nezina, kāds attēls un vārds ir uz vainaga. Spēlētājs ar vainagu kļūst par taujātāju.

Taujātājs uzdod spēlētājiem jautājumus, lai noskaidrotu, kas attēlots un uzrakstīts uz vainaga, kurš viņam ir galvā. Spēlētāji uz taujātāja jautājumiem drīkst atbildēt, tikai sakot *JĀ*, *NĒ* vai arī ar plašākiem teikumiem, ja, sākot spēli, spēlētāji par to vienojas.

Ja taujātājs vārdu atmin, viņš saņem vienu punktu.

Uzvar tas spēlētājs, kurš iegūst visvairāk punktu.

## ★★ Otrais grūtību līmenis

Viens no spēlētājiem sēž ar skatu pret pārējiem, viņam galvā tiek uzlikts spēles rekvizīts – vainags ar attēlu un vārdu. Spēlētājs nezina, kāds attēls un vārds ir uz vainaga. Spēlētājs ar vainagu kļūst par taujātāju.

Taujātājs uzdod spēlētājiem jautājumus, lai noskaidrotu, kas attēlots un uzrakstīts uz vainaga, kurš viņam ir galvā. Spēlētāji uz taujātāja jautājumiem drīkst atbildēt, tikai sakot *JĀ*, *NĒ* vai arī ar plašākiem teikumiem, ja, sākot spēli, spēlētāji par to vienojas. Taujātājs drīkst uzdot tikai 10 jautājumus, vai taujāšana var ilgt noteiktu laika posmu, ja tiek izmantots smilšu pulkstenis.

Ja taujātājs vārdu atmin, viņš saņem vienu punktu.

Uzvar tas spēlētājs, kurš iegūst visvairāk punktu.