

## KAS TIE IR?

**Spēles mērķis:** attīstīt prasmi nosaukt attēlā redzamo un vispārināt (pirmajā grūtību līmenī); attīstīt prasmi apzināti lasīt un vispārināt (otrajā grūtību līmenī).

**Spēlētāju skaits:** spēlē 2–4 spēlētāji.

**Spēlei nepieciešams:** spēles laukums, 35 spēles kartītes un kauliņš katram spēlētājam.

### ☆☆ Pirmais grūtību līmenis

Spēlētāji spēles kartītes novieto kaudzītē ar attēliem uz augšu. Spēlētājs, kuram ir gājiens, ņem no kaudzītes augšējo kartīti, nosauc visas trīs kartītē redzamās reālijas (parādības, lietas vai būtnes) un arī šo reāliju vispārinošo vārdu, piemēram, *egle*, *ozols*, *bērzs* un vispārinošais vārds – *koki*.

Par katru pareizi nosauktu vārdu spēlētājs saņem vienu punktu, par vispārinošo vārdu – vēl vienu punktu. Tātad vienā gājienā var saņemt līdz četriem punktiem. Pēc vārdu nosaukšanas spēlētājs dodas tik lauciņu uz priekšu, cik punktu ir nopelnījis. Tad kārta nākamajam spēlētājam.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu.

Jāņem vērā, ka nav tikai viena pareizā atbilde. Vispārinājumu var izteikt arī ar vārdu savienojumu. Arī šādā gadījumā par vispārinājumu saņem vienu punktu.

### ☆☆☆ Otrais grūtību līmenis

Spēlētāji spēles kartītes novieto kaudzītē ar vārdiem uz augšu. Spēlētājs, kuram ir gājiens, ņem no kaudzītes augšējo kartīti, izlasa trīs vārdus un iesaista tos teikumā, kas sākas ar *Tas ir...* vai *Tā ir...*, kā arī nosauc vēl vienu vārdu, kas iederas šajā grupā, un iesaista to teikumā, piemēram, *Tā ir egle*, *Tas ir ozols*, *Tas ir bērzs* un iederīgais vārds – *liepa*; *Tā ir liepa*.

Par katru pareizi izlasītu un teikumā iesaistītu vārdu spēlētājs saņem vienu punktu, par pareizi nosauktu un teikumā iesaistītu iederīgo vārdu – vēl vienu punktu. Tātad vienā gājienā var saņemt līdz četriem punktiem. Pēc uzdevuma izpildīšanas spēlētājs dodas tik lauciņu uz priekšu, cik punktu ir nopelnījis. Tad kārta nākamajam spēlētājam.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu.

