NOSAUC 3...

Spēles mērķis: attīstīt iztēli, atcerēties un nosaukt dotajai videi vai pazīmei atbilstošus vārdus, attīstīt koncentrēšanās spējas un prasmi sadarboties.

Spēlētāju skaits: spēlē 2–6 spēlētāji.

Spēlei nepieciešams: spēles laukums, metamais kauliņš, kauliņš katram spēlētājam, smilšu pulkstenis.

☆ Pirmais grūtību līmenis

Spēli sāk no lauciņa *STARTS*. Spēli sāk tas spēlētājs, kurš ar metamo kauliņu pirmais uzmet skaitli seši. Tad spēlētājs met kauliņu vēlreiz un no lauciņa *STARTS* dodas tik lauciņu uz priekšu, cik rāda metamais kauliņš.

Nonākot uz konkrētā lauciņa, spēlētājs apgriež smilšu pulksteni un, kamēr smilšu pulkstenī tek smiltis, nosauc trīs reālijas (lietas, būtnes vai parādības), kas raksturīgas lauciņā attēlotajai videi (var saukt dažādas reālijas, ne tikai tās, kas redzamas attēlā). Piemēram, nonākot uz lauciņa, kurā attēlots mežs, trīs lietas, kas raksturīgas mežam, varētu būt *zaķis*, *lācis*, *sēne*.

Pēc pareizi izpildīta uzdevuma spēlētājs paliek uz konkrētā lauciņa, un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja. Ja spēlētājs nevar paveikt uzdevumu, viņš dodas atpakaļ uz šī gājiena sākumpozīciju, un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

Nonākot uz lauciņa *UZ STARTU*, spēlētājs dodas atpakaļ uz lauciņu *STARTS*.

Nonākot uz lauciņa *IZLAID GĀJIENU*, spēlētājs izlaiž vienu gājienu.

Nonākot uz lauciņa *MET VĒLREIZ*, spēlētājs met kauliņu vēlreiz un veic vēl vienu gājienu.

Nonākot uz lauciņa *UZ FINIŠU*, spēlētājs uzreiz dodas uz lauciņu *FINIŠS* un uzvar spēlē.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu.

☆☆ Otrais grūtību līmenis

Spēli sāk no lauciņa *STARTS*. Spēli sāk tas spēlētājs, kurš ar metamo kauliņu pirmais uzmet skaitli seši. Tad spēlētājs met kauliņu vēlreiz un no lauciņa *STARTS* dodas tik lauciņu uz priekšu, cik rāda metamais kauliņš.

Nonākot uz konkrētā lauciņa, spēlētājs ne tikai nosauc trīs reālijas (lietas, būtnes, parādības), kas raksturīgas lauciņā attēlotajai videi (var saukt dažādas reālijas, ne tikai tās, kas redzamas attēlā), bet iesaista šīs reālijas (nosauktos vārdus) teikumā. Ja spēlētājs vēlas, visus trīs vārdus var iesaistīt vienā teikumā. Var veidot arī ar katru vārdu atsevišķu teikumu. Piemēram, nonākot uz lauciņa, kurā attēlots mežs, trīs lietas, kas raksturīgas mežam, varētu būt *zaķis*, *lācis*, *sēne*. Tad šos vārdus iesaista teikumos, piemēram, *Zaķim ir garas ausis*; *Lācim garšo medus*; *Sēnes aug mežā*.

Pēc pareizi izpildīta uzdevuma spēlētājs paliek uz konkrētā lauciņa, un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja. Ja spēlētājs nevar paveikt uzdevumu, viņš dodas atpakaļ uz šī gājiena sākumpozīciju, un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

Nonākot uz lauciņa *UZ STARTU*, spēlētājs dodas atpakaļ uz lauciņu *STARTS*.

Nonākot uz lauciņa *IZLAID GĀJIENU*, spēlētājs izlaiž vienu gājienu.

Nonākot uz lauciņa *MET VĒLREIZ*, spēlētājs met kauliņu vēlreiz un veic vēl vienu gājienu.

Nonākot uz lauciņa *UZ FINIŠU*, spēlētājs uzreiz dodas uz lauciņu *FINIŠS* un uzvar spēlē.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu.