

# PUPPA

1/2021

LVA METODIKAS SKOLAS IZDEVUMS  
LATVIEŠU VALODAS SKOLOTĀJIEM



Latviešu valodas  
aģentūra

AKTUĀLI. MŪSDIENĪGI. PRAKTISKI. KONCENTRĒTI. VIENKĀRŠI

Aktuālie jautājumi

Jaunu vārdu apguve, vārdu krājuma bagātināšana un izkopšana ir process, kas sākas no dzimšanas vai no valodas apgūšanas sākuma brīža un turpinās visos vecuma posmos. Vārdu krājuma veidošana ir aktuāla gan tiem, kam latviešu valoda ir dzimtā valoda, gan tiem, kas to apgūst mazākumtautību skolās, gan tiem, kas latviešu valodu mācās un uztur, dzīvojot ārpus Latvijas robežām. Šajā izdevumā sniegts ieskats par paņēmieniem, kā apgūt jaunus vārdus, izmantojot visus valoddarbības veidus, un izmantojamajiem mācību materiāliem vārdu krājuma bagātināšanai.

Rubrika

## VĀRDS – SAZIŅAS PAMATS

### Vārdu krājuma bagātināšana

Lai mācītos veidot saturiski pilnvērtīgu un gramatiski pareizu runu, skolēnam nepieciešams ne vien papildināt vārdu krājumu, apgūstot jaunus vārdus, bet arī izziņāt tuvāk gan jaunus, gan jau zināmos:

- iepazīstot vārda skanējumu,
- iepazīstot vārda grafisko attēlu jeb vārdu rakstītā veidā,
- izprotot vārda jēdzienu,
- iepazīstot vārda formas, dažādo formu nozīmi,
- iepazīstot un izmantojot vārdu kā teikuma un teksta elementu.

Tā kā runas attīstība ir cieši saistīta ar skolēna zināšanām par apkārtējo pasauli, ar dzīves pieredzi, tad, jo lielāka pieredze, jo bagātāks vārdu krājums. Jo lielāka būs vajadzība kaut ko izteikt, jo lielāka būs runas aktivitāte. Tāpēc vārdu krājuma bagātināšanai noderīga jebkura ikdienas aktivitāte – ekskursija, teātra apmeklējums, grāmatas lasīšana vai klausīšanās, spēles un rotaļas.

Skolā vārdu krājuma paplašināšana nenotiek latviešu valodas stundās vien. Jaunus vārdus

Vārds ir valodas pamatvienība, kas apzīmē kādu priekšmetu, parādību, norisi, pazīmi, attieksmi.

Vārdu krājums – kādas valodas vārdu kopums, ko šīs valodas lietotājs saprot un izmanto runā vai rakstos.

[tezaurs.lv](http://tezaurs.lv)

skolēns apgūst katrā mācību priekšmetā, tāpēc skolotājam jāpārdomā, vai skolēns tos saprot, jāplāno, kā tos apgūs. Arī skolotājam pašam mācību procesā nepieciešams precīzi lietot terminus.

## Darbs ar vārdu mācību procesā

Pirmsskolā un sākumskolā skolēni pēta vārdu kā valodas vienību, izmantojot visus valoddarbības veidus:

- **klausās** un saprot, klausās un saprot no konteksta, klausās un noskaidro vārda nozīmi, jautājot vai meklējot vārda nozīmi vārdnīcā,
- **runā** – atkārto, nosauc, lieto teikumā, sazinoties ar citiem,
- **lasa** – ar acīm “fotografē” un atceras vārda grafisko izskatu, vēlāk apzināti lasa, izprotot vārda nozīmi, izprotot no konteksta, jautājot vai noskaidrojot vārda nozīmi vārdnīcā,
- **raksta** – noraksta zināmos un jaunus vārdus, pieraksta vārdus savām vajadzībām, lieto bagātīgu vārdu krājumu rakstos.

Skolēns arī darbojas kā valodas pētnieks, izzinot, ka vārds sastāv no skaņām, ka to var dalīt zilbēs, veido jaunus vārdus, mainot pirmo skaņu, veido jaunus vārdus, izmantojot vienādu pirmo zilbi, veido salikteņus u. tml.

Sākumā skolēni mācās noteikt vārda pamatnozīmes, vēlāk arī saskatīt un izmantot gan vārdu dažādās nozīmes, piemēram, *zāle – zālaugs, telpa – sporta zāle, zāles (dsk.) – medikamenti*, gan arī pārnestās nozīmes, piemēram, *karsta zupa, karsta ziņa* u.c.

## Darbs ar vārdnīcu

Tiklīdz skolēns prot pierakstīt vārdus, ieteicams **veidot vārdnīcas**. Vārdnīcas var būt dažādas, piemēram, skolēns pieraksta vārdu un blakus tam uzzīmē atbilstīgu zīmējumu. Lielākie bērni var blakus rakstīt skaidrojumu, piemēru – vārdu savienojumu vai teikumu ar jauno vārdu. Var jaunajam vārdam rakstīt klāt sinonīmus, antonīmus.

Tiklīdz skolēni apgūst datorprasmes, var veidot vārdnīcu digitāli. Tas paver iespējas vārdus sakārtot alfabēta secībā, vieglāk atrast meklēto vārdu, ik pa laikam atjaunot vārdnīcu, pievienojot jaunus vārdus, dzēšot jau labi zināmos. Iespējams pievienot attēlus. Tādējādi vienlaikus tiek apgūtas vairākas prasmes, kas noderēs turpmāk.

Tikpat svarīgi mācīt skolēniem **izmantot vārdnīcas**. Mūsdienās ir pieejamas gan tradicionālās vārdnīcas – grāmatas –, gan digitālās vārdnīcas.

Ja mācību procesā tiek izmantota mācību grāmata, tad bieži vien **grāmatā jau ir pievienota vārdnīca** katras tēmas noslēgumā vai grāmatas beigās. Iespējami dažādi veidi, kā izmantot šo vārdnīcu – iesaistīt teikumos mācītos vārdus, grupēt – zināmie un nezināmie –, izrakstīt nezināmos vārdus, iekļaujot tos savā vārdnīcā, grupēt pēc vārdšķirām, pārbaudīt vienu otru, veidot krustvārdu mīklas, burtu režģus u.c.

Grāmatā pievienotā vārdnīca ir palīgs skolotājam papildus uzdevumu veidošanai, piemēram, kā izlaistos vārdus iekļaut burtu režģos, krustvārdu mīklās, veidot vārdus minēšanai, sajaucot burtus vai zilbes vietām un citādi šifrējot.

Lai izmantotu **vārdnīcu – grāmatu** –, skolēnam jāzina alfabēts un noteikumi vārdu saraksta veidošanai alfabētiskā secībā. Vieglāk pieejamas un vienkāršāk lietojamas ir **digitālās vārdnīcas**. Nepieciešams tikai telefons vai cita ierīce ar interneta pieslēgumu un prasme

ierakstīt meklētājā meklējamo vārdu. Tomēr jaunāko klašu skolēniem jābūt arī šis process, jo, meklējot vārdu, tas jāieraksta pamatformā (kaut gan vārdnīcas jau prot atrast līdzīgus vārdus). Tiklīdz vārda nozīme būs atrasta, ne vienmēr būs vienkāršs un saprotams skaidrojums, vārdam var būt vairākas nozīmes. Tāpēc skolotājam ieteicams sākumā demonstrēt uz ekrāna un komentēt darbības:

- kur meklēt vārdnīcu,
- kā notiek meklēšana,
- kā vārds tiek pārveidots pamatformā,
- kopīgi iepazīties ar vārda skaidrojumu.

Uzdodot skolēniem meklēt vārdu nozīmes vārdnīcā, skolotājam nepieciešams iepriekš pārbaudīt, vai meklējamo vārdu skaidrojumi būs piemēroti mācīšanās nolūkam (ņemot vērā skolēnu vecumu, valodas prasmi, lasītprasmi u.c.).

Rakstot meklējamo vārdu digitālajā vai paša veidotajā vārdnīcā, skolēns vienlaikus iegaumēs vārda grafisko attēlu, iegaumēs pareizrakstību.



Latviešu valodas aģentūra piedāvā izmantot elektronisku latviešu valodas vārdnīcu "e-PUPA". Vārdnīca paredzēta 7.–12. klases mazākumtautību skolēniem, taču daudzpusīgais materiāls izmantojams arī citās vispārējās un profesionālās izglītības iestādēs, augstskolās, pedagogu darbā, kā arī ikviena interesenta patstāvīgajā darbā, mācoties latviešu valodu vai padziļinot zināšanas par to gan Latvijā, gan ārvalstīs. Elektroniskās latviešu valodas vārdnīcas "e-PUPA" materiālu atlases pamatā ir tematiskais princips. Šķirkļa vārdi izvēlēti pēc vienojošās idejas – cilvēks pasaulē. "e-PUPA" par katru vārdu sniedz plašu lingvistisko informāciju, ieskicē tā lietojumu folklorā, literatūrā, publicistikā un dažādās zinātņu nozarēs, piedāvā simbolisko un kultūras kontekstu, kā arī ekstralingvistisko materiālu. Lai nodrošinātu metodiski pareizu latviešu valodas apguvi, folkloras materiāls ir pielāgots mūsdienu latviešu valodas pareizrakstības normām.

### Kā daudzveidīgi mācīties jaunus vārdus

Mācību procesā skolēniem vispirms jāpazīst jaunie vārdi. Iespējams, skolotājs tematu plāno sākt ar vārdu krājuma aktivizēšanu, izmantojot dažādus attēlus, vārdu sarakstu. Taču skolēns var arī noteikt jaunus, nezināmos vārdus dzirdētajā vai lasītajā tekstā.

Digitālā vārdnīca Tēzauris [tezaurs.lv](http://tezaurs.lv) pieejama bez maksas.



Sinonīmu vārdnīca un tulkojošās vārdnīcas [www.letonika.lv](http://www.letonika.lv)

Šīm vārdnīcām var piekļūt, tikai tās abonējot. Latvijā daļa skolu un bibliotēku abonē *letonika.lv*. Ja pakalpojums ir abonēts, skolēni vietnei var piekļūt ar e-klases paroli.



Šim nolūkam noderēs uzdevumi: *Pārskati tekstu un pasvītro nesaprotamos vārdus! Pārskati tekstu un izraksti no tā nesaprotamos vārdus savā vārdnīcā! Izraksti no teksta nesaprotamos vārdus un noskaidro to nozīmi vārdnīcā!*

Ne vienmēr vārdu nozīmi skolēni meklēs vārdnīcā. Ieteicams kopā ar skolēniem veidot atgādni, kā saprast jaunus vārdus:

- noskaidrot, vai teksts palīdz izprast vārda nozīmi,
- jautāt klasesbiedram, skolotājam, vecākiem,
- atcerēties līdzīgus vārdus, piemēram, jau zināmi vārdi *maize* un *maiznieks*, līdzīgi nozīmi meklēt jaunam vārdam *zemnieks*,
- meklēt vārdnīcā.

Kad noskaidrotas jauno vārdu nozīmes, vārdi vairākkārt jāizmanto, lai tos atcerētos un iekļautu savā aktīvajā vārdu krājumā. Šim nolūkam izmantojami daudzveidīgi uzdevumi un didaktiskās spēles gan tradicionālā veidā, gan digitāli.

Mācību procesā biežāk izmantotie uzdevumi vārdu krājuma nostiprināšanai:

- noteikt vārda nozīmi, izvēloties (izvēlies, savieno) tam atbilstīgu zīmējumu vai skaidrojumu (skat. piemēru 1. klases [darba burtnīcas](#) 22. lpp.),
- atrast vārdu burtu rindā,
- veidot pretējas nozīmes vārdu pārus,
- veidot vienādas vai tuvas nozīmes vārdu pārus,
- ievietot trūkstošos vārdus teikumos,
- noteikt vārdu rindā lieko vārdu (skat. piemēru 1. klases [darba burtnīcas](#) 45. lpp.),
- izveidot vārdu no dotajām zilbēm, burtiem (skat. piemēru 1. klases [darba burtnīcas](#) 52. lpp.),
- veidot jaunus vārdus,
- atjaunot vārdu, kurā burti vai zilbes sajaukti vietām,
- meklēt vārdus burtu režģī (doti meklējamie vārdi vai tiem atbilstīgi attēli, vai tikai temats),
- klausoties noteikt vārdus un atlasīt vai apvilkt atbilstīgus attēlus vai rakstītus vārdus (skat. sadaļā "Es daru tā"),
- izrakstīt no teksta vārdus, kas atbilst kādai pazīmei (piemēram, saliktus nosaukumus),
- izrakstīt no teksta vārdus, tos grupējot, piemēram, dzīvas būtnes, parādības, vielas u.c.,
- uzdot jautājumus par neskaidro vārdu, lai noteiktu tā nozīmi,
- aizstāt tekstā vārdus ar citiem vārdiem un pētīt, kas mainās,
- norakstīt tekstus ar vārdu izlaidumiem,
- labot kļūdas vārdos,
- veidot radniecīgu vārdu saimes (maize, rupjmaize, maiznieks, maiznīca, biežpienmaize),
- spēles vārdu skaidrošanai, piemēram, "Alias" (skat. PUPA 4/2019), "Bingo", "Asociāciju spēle" (skat. 1. pielikumu),
- minēt un veidot krustvārdu mīklas, arī digitāli (skat. PUPA 4/2019),
- šifrēt vārdus un minēt šifrētus vārdus (piemērus vārdu šifrēšanai skat. LVA mācību materiālā [Latvija laikā un telpā. Pilsētas.](#)).

## LVA veidotie mācību materiāli vārdu krājuma bagātināšanai

Latviešu valodas aģentūras vietnes *maciunmacies.lv* apakšsadaļā *Mācies* atrodams milzīgs klāsts interaktīvo mācību materiālu, kuri ietver uzdevumus visu valoddarbības veidu pilnveidošanai, dažādiem tematiem un dažādiem mācību mērķiem. Tomēr gandrīz katrā no tiem ir arī uzdevumi vārdu krājuma bagātināšanai.

Jaunākais no tiem pirmsskolas un sākumskolas vecuma bērniem ir **“Latviešu valodas bilžu vārdnīca”**. Tā pieejama divējādi – kā krāsaina *drukšanas versija* (grāmata veidota ESF projekta “Kompetenču pieeja mācību saturā” ietvaros un papīra formā ir nosūtīta katrai Latvijas pirmsskolai un vispārīgglītojošajai skolai) un kā *digitālā versija*. Vārdnīcā iekļauto vārdu krājums ir sadalīts pa tēmām, kas aktuālas katram pirmsskolas vecuma bērnam.



Vārdnīcā iekļauti dažādu vārdšķiru vārdi, īsi teikumi. Vārdos un teikumos izteiktā nozīme ir ilustrēta. Vizuāli attēlota arī prievārdu un darbības vārdu ar atšķirīgiem priedēkļiem nozīme.

Digitālajā vārdnīcas formā vārdnīcas lietotājs vispirms apgūst vārdu krājumu, tad izvēlas tematam atbilstīgus uzdevumus, kas izveidoti zināšanu nostiprināšanai. Iespējams izvēlēties interesējošo tēmu, noklausīties un atkārtot attēlā redzamo vārdu. Uzdevumu daļā piedāvāti triju veidu uzdevumi, ar kuru palīdzību spēlētājs gan iegaumē vārda nozīmi, gan skanējumu, gan tā rakstību:

- **Nosauc un pārbaudi!** Spēles dalībnieks apskata attēlu, izdomā vai skaļi nosauc attēlam atbilstīgu vārdu, tad uzklikšķina uz attēla un pārbauda savu atbildi. Vārds ir uzrakstīts, spēlētājam ir iespēja pilnveidot lasītprasmi un iegaumēt vārda grafisko formu un pareizrakstību.
- **Izvēlies attēlu!** Spēles dalībnieks izlasa vārdu un izvēlas tam atbilstīgu attēlu. Ja uzklikšķināts uz pareizā attēla – tā otrā puse iekrāsojas zaļa, ja nepareizi – sarkana.
- **Izvēlies burtu!** Spēles dalībnieks apskata attēlu un izlasa vārdu zem tā. Vārdā trūkst viena burta. Uzdevums – no piedāvātajiem burtiem jāizvēlas vārdā iederīgais burts. Spēlētājam jāatceras vārda grafiskā forma.

Viena no interaktīvajām spēlēm pirmsskolas un sākumskolas vecuma bērniem, kurā spēlētāji pilnveido latviešu valodas vārdu krājumu un apgūst vārdu gramatiskās formas, ir spēle **“Vārdiņš, vārdiņš, teikumiņš”**. Spēlētājs veido teikumus atbilstīgi attēlos redzamajām situācijām un noklausās izvēlētos vārdus, tādējādi saista vārda rakstību, skanējumu un nozīmi. Spēlei ir trīs grūtības pakāpes un iespēja pelnīt punktus, kas to padara vēl aizraujošāku.



Interaktīvie materiāli veidoti dažādām vecuma grupām. Pusaudži, izmantojot lietotni **“Lociņš”**, var vingrināties latviešu valodas darbības vārdu lietošanā:

- izvēlēties atbilstīgo darbības vārda formu (Izvēlies! vai levieto!),
- savienot teikuma daļas (Savieno!),
- salikt teikumu no dotajām vārdformām (Saliec!) u. tml.

Vingrinājumos izmantoti vairāk nekā 180 latviešu valodas darbības vārdi. Tie ir grupēti tematiski, piemēram, „Es”, „Es un ģimene”, „Es un citi”. Darbības vārdi lietoti darāmajā un ciešamajā kārtā, īstenības izteiksmes vienkāršajā un saliktajā tagadnē, pagātnē un nākotnē, vajadzības izteiksmes, pavēles izteiksmes formās.

## Digitālie rīki uzdevumu veidošanai

Tīmeklī pieejami daudzveidīgi bezmaksas rīki uzdevumu un spēļu veidošanai. Tie izmantojami arī jaunu vārdu apguvei un nostiprināšanai.

### Rīki, ar kuru palīdzību skolotājs var izveidot drukājamus mācību materiālus

<a href="http://bingobaker.com">bingobaker.com</a>	Iespēja izveidot BINGO kartītes, ierakstot vārdus vai ievietojot attēlus. Dators ģenerē norādīto kartīšu skaitu, samainot vietām dotos vārdus vai attēlus. Gatavās kartītes var lejuplādēt, drukāt. Spēlēšana tiešsaistē ir bez maksas.
<a href="http://www.cirkulis.lv/vardi">www.cirkulis.lv/vardi</a>	Burtu režģis drukāšanai. Nav jāreģistrējas.
Crossword puzzle maker ( <a href="http://armoredpenguin.com">armoredpenguin.com</a> )	Krustvārdu mīklu veidošana drukāšanai un spēlēšanai tiešsaistē.

### Rīki, ar kuru palīdzību skolotājs var izveidot mācību materiālus un skolēni tos var interaktīvi izmantot

<a href="http://learningapps.org">learningapps.org</a>	Vārda un attēla savienošana, vārda rakstīšana zem attēla, krustvārdu mīklas, grupēšana, izlaistie vārdi, burtu režģis, atmiņas spēle u.c. Skolotājs reģistrējas, veido uzdevumu, skolēniem nosūta saiti vai QR kodu.
<a href="http://classflow.com">classflow.com</a>	Atmiņas spēle, atbilstības meklēšana (savienošana), klasificēšana, diagrammas apzīmējumi, zibkartītes, kārtošana noteiktā secībā, sakārtošana laika līnijā, Venna diagramma. Skolotājs reģistrējas, izveido aktivitāti, uzdevumu var nosūtīt gan reģistrētiem, gan neregistrētiem skolēniem.
<a href="http://quizlet.com">quizlet.com</a>	Skolotājs izvēlas vārdu sarakstu un to skaidrojumus vai tulkojumus, var arī sinonīmus, antonīmus, un ieraksta programmā. Programma automātiski izveido 7 interaktīvus uzdevumus – kartītes vārda un tā skaidrojuma (vai tulkojuma) lasīšanai, vārda skaidrojuma (vai tulkojuma) rakstīšanai, klausīšanās (latviešu valodai nederēs) uzdevumu, vairāku uzdevumu testu, spēli – vārdu pāru savienošanu ar laika uzskaiti, spēli "Gravitācija" – krīt vārdi, jāuzraksta atbilstīgais pārinieks (tulkojums, sinonīms, antonīms, skaidrojums). Skolotājs programmā reģistrējas, skolēniem nosūta saiti.



## Es daru tā

Iepazīstieties ar metodikas skolas dalībnieces Varšavas latviešu skolas skolotājas Agneses Sijagovas veidoto uzdevumu. Uzdevumā skolēnam jāprot attēlotos dzīvniekus nosaukt vārdos un šos vārdus saklausīt tekstā. Pilnu uzdevumu komplektu meklējiet "Metodikas skolas dalībnieku pieredzes" apkopojuma 76.-80. lpp.

### Klausīšanās uzdevums "Pauks un Šmauks glābj ežu ģimeni"

Pasaku lasa Harijs Misiņš.

DARBA LAPA

Klausies pasaku un atzīmē, kuri dzīvnieki minēti pasakā!



# Mājasdarbs

Iepazīstieties ar interaktīvajiem mācību materiāliem latviešu valodai vietnē [maciunmacies.valoda.lv](http://maciunmacies.valoda.lv), izvēlieties kādu savu skolēnu vecumam atbilstīgu materiālu, kurā atrodami uzdevumi vārdu krājuma bagātināšanai! Izdomājiet, kā jūs šo mācību materiālu iekļausiet mācību stundā vai izmantosiet patstāvīgam darbam mājās, kādu uzdevumu skolēniem dosiet! Ja izdodas, izmēģiniet praksē! Aprakstiet to!



## Norādes par mājasdarba sagatavošanu:

- mājasdarbu iesūtīt Word formātā,
- norādīt savu vārdu, uzvārdu,
- norādīt mērķauditoriju un vecumu, kam materiāls veidots (ja veidojat mācību materiālu),
- norādīt izmantotos resursus – tīmekļa adresi, izmantoto grāmatu, uzdevumu krājumu u.c., ievērojot autortiesības (ja veidojat mācību materiālu).

*Iesūtot mājasdarbu, metodikas skolas dalībnieks piekrīt dalīties ar savu pieredzi (piekrīt, ka visu dalībnieku mājasdarbi tiek izsūtīti pārējiem aktīvajiem dalībniekiem) un neiebilst, ka viņa iesūtītais darbs var tikt publicēts kādā no metodikas skolas izdevumiem.*

Katrs metodikas skolas dalībnieks, kurš līdz 20. februārim būs iesūtījis izvēlēto mājasdarbu, saņems visu dalībnieku iesūtītos materiālus un piedalīsies loterijā. Laimējušais saņems balvu – latviešu valodas mācīšanai noderīgu materiālu.

Mājasdarbu, atsauksmes par šo izdevumu un ierosinājumus, lūdzu, sūtiet metodiķei Lindai Krastiņai uz e-pastu: [pupa.metodikasskola@gmail.com](mailto:pupa.metodikasskola@gmail.com) **līdz 20. februārim!**



## Jaunumi vietnē maciunmacies.lv

### Spēļu spēles un kļūstu gudrāks?

Ikmēneša konkursi turpinās! Sekojiet līdzi jaunumiem *valoda.lv* un aiciniet bērnus piedalīties ikmēneša konkursos!

Spēļu klubīņš vienu reizi mēnesī izsludina konkursu, kur dažāda vecuma bērni var spēlēt aizraujošas spēles un mācīties latviešu valodu, kā arī, izpildot konkursa noteikumus, piedalīties balvu izlozē.

### Noķer vārdus!

Latviešu valodas aģentūra ir izdevusi mīļu, asprātīgu, jautru un noderīgu vārdu pilnu grāmatu pašiem mazākajiem. Tie, kas paši vēl neprot visu izlasīt, var kļūt par brīnišķīgiem klausītājiem.

Šajā grāmatā vārdi virknējas dzejoļos, komiksos, pasakās, mīklās un pat ēdienu receptēs. Un kas tad tie? Arī Tutas draugi Lapsa un Feneks ir gatavi ķert vārdus kopā ar jums. Diasporas skolas grāmatu saņems dāvinājumā. Citiem zinātkārajiem vārdu ķērājiem – pārdošanā grāmata šobrīd pieejama tikai attālināti, rakstot uz e-pastu [agentura@valoda.lv](mailto:agentura@valoda.lv).



## IZMANTOTIE RESURSI

Anspoka, Z., Tūbele, S. *Lingvodidaktika*, LVA, 2015

Grosgale, D. *Didaktiskās spēles latviešu valodā*, Lielvārds, 1999

LR IZM Pamatizglītības mācību priekšmetu standartu ieviešana. *Atbalsta materiāli skolotājiem*. Rīga: IZM. Izglītības sistēmas attīstības projekts, 2004

Skujiņa, V., Anspoka, Z., Kalnbērziņa, V., Šalme, A. *Lingvodidaktikas terminu skaidrojošā vārdnīca*. LVA, LVI, 2011, pieejams: <http://maciunmacies.valoda.lv/images/Macies/Vardnicas/Vardnica.pdf>

Thornbury, S. *How to Teach Vocabulary*. Pearson Education Limited, 2002

## “BINGO – MĒNEŠU NOSAUKUMI”

Skolēni izveido spēles laukumu.


Skolotājs uz tāfeles uzraksta 12 vārdus (piemēram, mēnešu nosaukumus). Skolēns izvēlas un ieraksta laukumā 9 vārdus, katrā lauciņā vienu. Skolotājs saka definīcijas šiem jēdzieniem vai apraksta tos, skolēni min, vai viņu laukumos attiecīgais vārds ir ierakstīts. Ja ir, atzīmē.

Uzvar tas, kuram pirmajam ir 3 vārdi vienā rindā, kolonnā vai pa diagonāli.

### Vārdi izvēlei

Janvāris, februāris, marts, aprīlis, jūnijs, jūlijs, augusts, septembris, oktobris, novembris, decembris (uz tāfeles raksta jauktā secībā, ja mēnešu nosaukumus jau zina, uz tāfeles var nerakstīt).

### Vārdu apraksti, skaidrojumi

Decembris – gada pēdējais mēnesis.

Aprīlis – mēnesis, kurš seko pēc marta.

Jūnijs – šajā mēnesī Latvijā svin Jāņus.

Novembris – mēnesis, kurā svin Latvijas dzimšanas dienu.

Marts – nākamais mēnesis pēc februāra.

Augusts – vasaras mēnesis, kura nosaukumā ir divskanis.

Februāris – gada īsākais mēnesis.

Septembris – mācību gada pirmais mēnesis.

Janvāris – gada pirmais mēnesis.

Maijs – mācību gada pēdējais mēnesis.

Jūlijs – mēnesis, kurš ir pirms augusta.

Oktobris – mēnesis pirms novembra.

## ĶĒR DZIESMAS VĀRDUS!

Skolēni sadalās grupās pa 3-4. Sasēžas ap galdu, uz galda saliek lapiņas ar vārdiem no dziesmas. Uz lapiņām nav pilnīgi visu dziesmas vārdu, bet ir daži lieki vārdi.

Skat dziesma. Dziesmas laikā dalībnieki uzmanīgi klausās un skatās uz vārdu lapiņām. Tiklīdz izdzird redzamo vārdu, ņem lapiņu sev. Nedrīkst ņemt lapiņu, kurai kāds jau pieskāries.

Uzvar tas, kam dziesmas beigās visvairāk vārdu lapiņu, ja nav paņemti nepareizie.

## ASOCIĀCIJU SPĒLE

Spēles vadītājs nosauc kādu lietvārdu, un spēles dalībnieki nosauc citu lietvārdu, kas nozīmes ziņā saistāms ar vadītāja nosaukto vārdu.

*Piemērs. Zupa – biete, televizors – raidījums, gulta – sega utt.*

Par katru pareizi nosaukto vārdu spēles vadītājs piešķir uzvaras punktu. Uzvarētājs ir tas, kurš ieguvis visvairāk punktu.

Spēles noteikumus var sarežģīt, piemēram, liekot nosaukt tās pašas (vai pretējās) dzimtes lietvārdu.

*Piemērs ar pretējas dzimtes lietvārdiem. Zupa – kartupelis, televizors – filma, gulta – spilvens utt.*