

VIENS, DIVI, DAUDZI!

Spēles mērķis: pilnveidot vārdu krājumu un nostiprināt prasmi veidot vārdu savienojumus ar pamata skaitļa vārdiem, īpašības vārdiem un lietvārdiem pareizā dzimtē un skaitlī.

Spēlētāju skaits: spēlē 2–6 spēlētāji.

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

★ 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 spēles lauciņa, spēlētājs veido vārdu savienojumu no redzamā skaitļa vārda un lietvārda, kas attēlots lauciņā, lietojot pareizu dzimti un skaitli. Piemēram, ja lauciņā ir uzzīmēta *soma* un minēts skaitlis 25, tad pareizā atbilde ir *divdesmit piecas somas*.

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 *TEV VEICAS*, spēlētājs paliek uz šī lauciņa, un viņam nav jāveic uzdevums.

Nonākot uz lauciņa *IZLAID GĀJIENU*, spēlētājs paliek uz šī lauciņa un izlaiž nākamo gājienu.

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 spēles lauciņa, spēlētājs veido vārdu savienojumu no redzamā skaitļa vārda un lietvārda, pievienojot atbilstošu īpašības vārdu. Īpašības vārdi var būt dažādi, piemēram, *skaists, jauns, sarkans* u.c. Ja uz lauciņa ir uzzīmēta sarkana soma un minēts skaitlis 25, tad atbilde var būt *divdesmit piecas sarkanas somas*.

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 *TEV VEICAS*, spēlētājs paliek uz šī lauciņa, un viņam nav jāveic uzdevums.

Nonākot uz lauciņa *IZLAID GĀJIENU*, spēlētājs paliek uz šī lauciņa un izlaiž nākamo gājienu.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu.

