

CIK BIEŽI TU...

Spēles mērķis: pilnveidot prasmi veidot teikumus, lietojot darbības vārdus pirmajā un otrajā personā, uzdot jautājumus un sniegt atbildes.

Spēlētāju skaits: spēlē 2–4 spēlētāji.

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

★ Pirmais grūtību līmenis

Spēli sāk no lauciņa *STARTS*. Spēlētāji spēli spēlē pulkstenrādītāja virzienā.

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, izmantojot lauciņa zīmējumu un darbības vārdu, veido teikumu pirmajā personā un iesaista teikumā spēles laukumā minēto vārdu vai vārdu savienojumu, piemēram, *Es bieži (reti, vienmēr, reizēm) lasu grāmatu.*

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.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu.

★★ Otrais grūtību līmenis

Spēli spēlē pa pāriem. Spēlētāju pāri spēli spēlē pulkstenrādītāja virzienā. Spēli sāk tas spēlētāju pāris, kurš ar metamo kauliņu pirmais uzmet skaitli seši. Tad viens no pāra spēlētājiem met metamo kauliņu vēlreiz un no lauciņa *STARTS* dodas tik lauciņu uz priekšu, cik rāda metamais kauliņš.

Nonākot uz konkrētā lauciņa, viens no pāra uzdod savam pāriniekam jautājumu, kas sākas ar *Cik bieži tu...* un ir papildināts, izmantojot lauciņa zīmējumu un tajā minēto darbības vārdu, piemēram, *Cik bieži tu lasi grāmatu?* Pārinieks atbild pirmajā personā, izmantojot spēles laukumā minēto vārdu vai vārdu savienojumu, piemēram, *Es reizēm lasu grāmatu.* Pāra spēlētāji viens otram var palīdzēt gan uzdot jautājumus, gan atbildēt.

Pēc pareizi izpildīta uzdevuma spēlētāju pāris paliek uz konkrētā lauciņa, un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāju pāra. Ja spēlētāju pāris nevar paveikt uzdevumu, viņi dodas atpakaļ uz šī gājiena sākumpozīciju, un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāju pāra.

Uzvar tas spēlētāju pāris, kurš pirmais sasniedz finišu.

