

IEPAZĪSTI PROFESIJAS!

Spēles mērķis: attīstīt prasmi nosaukt attēlos redzamās profesijas, klausīties prasmi un prasmi sadarboties; prasmi stāstīt par profesiju (otrāajā grūtību līmenī).

Spēlētāju skaits: spēlē 2–6 spēlētāji.

Spēlei nepieciešams: spēles laukums, divi metamie kauliņi, kauliņš katram spēlētājam.

★ Pirmais grūtību līmenis

Spēli sāk tas spēlētājs, kurš ar metamajiem kauliņiem pirmais uzmet vienādu punktu skaitu, piemēram, 3 un 3. Tad spēlētājs abus kauliņus met vēlreiz.

Atbilstoši uzmetajiem skaitļiem spēlētājs atrod attēlu laukumā. Viens no metamajiem kauliņiem rāda rindu (no kreisās uz labo pusi), otrs – kolonnu (virzienā no augšas uz leju).

Spēlētājs nosauc attēlā redzamo profesijas pārstāvi. Tas jānosauc atbilstoši attēlam pareizā dzimtē un skaitlī.

Ja uzdevums paveikts pareizi, tad spēlētājs no lauciņa *STARTS* dodas divus lauciņus uz priekšu. Ja nosaukta pareiza profesija, bet nepareizi izvēlēta profesijas pārstāvja vārdfорма (vārds nosaukts nepareizā dzimtē vai skaitlī), spēlētājs no lauciņa *STARTS* dodas vienu lauciņu uz priekšu. Tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu, vai tas, kurš ticis vistālāk, ja spēlei ir noteikts laika limits.

★★ Otrais grūtību līmenis

Spēli sāk tas spēlētājs, kurš ar metamajiem kauliņiem pirmais uzmet vienādu punktu skaitu, piemēram, 3 un 3. Tad spēlētājs abus kauliņus met vēlreiz.

Atbilstoši uzmetajiem skaitļiem spēlētājs atrod attēlu laukumā. Viens no metamajiem kauliņiem rāda rindu (no kreisās uz labo pusi), otrs – kolonnu (virzienā no augšas uz leju).

Spēlētājs nosauc attēlā redzamo profesijas pārstāvi un pastāsta par to – kas viņš ir, kur viņš strādā, ko viņš dara.

Piemēram.

Tas ir pārdevējs.

Viņš strādā veikalā.

Pārdevējs pārdod preces.

Ja uzdevums paveikts pareizi, tad spēlētājs no lauciņa *STARTS* dodas tik lauciņu uz priekšu, cik teikumu ir izveidojis.

Ja spēlētājs var nosaukt attēlā redzamo profesijas pārstāvi, bet nevar pastāstīt par profesiju, viņš dodas vienu lauciņu uz priekšu. Tad gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu, vai tas, kurš ticis vistālāk, ja spēlei ir noteikts laika limits.

