

VĀRDU PA VĀRDAM!

Spēles mērķis: pilnveidot prasmi veidot teikumus.

Spēlētāju skaits: spēlē 2–4 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 lauciņa, spēlētājs izlasa frāzi un pasaka teikumu, kas sākas ar šo frāzi, piemēram, *Man garšo saldējums ar zemenēm*.

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 PRIEKŠU*, spēlētājs dodas vienu lauciņu uz priekšu, taču uzdevums nav jāveic.

Nonākot uz lauciņa *ATPAKAĻ*, spēlētājs dodas vienu lauciņu atpakaļ, taču uzdevums nav jāveic.

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 izlasa frāzi un pasaka teikumu, kas sākas ar šo frāzi, piemēram, *Man garšo saldējums ar zemenēm*. Tad tas pats spēlētājs izveido jautājumu, iesaistot frāzē minēto darbības vārdu, piemēram, *Vai tev garšo šokolāde?*, ko uzdod pulkstenrādītāja virzienā blakus sēdošajam spēlētājam. Spēlētājam uz jautājumu jāatbild ar pilnu teikumu. Tad gājiens pāriet pie šī spēlētāja.

Pēc pareizi izpildīta uzdevuma spēlētājs, kurš pateica teikumu un uzdeva jautājumu, paliek uz konkrētā lauciņa. Ja spēlētājs uzdevumu nevar paveikt, viņš dodas atpakaļ uz šī gājiena sākumpozīciju. Ja blakus sēdošais spēlētājs uz jautājumu nevar atbildēt, viņš izlaiž gājienu, un gājiens pāriet pie nākamā spēlētāja.

Nonākot uz lauciņa *UZ PRIEKŠU*, spēlētājs dodas vienu lauciņu uz priekšu, taču uzdevums nav jāveic.

Nonākot uz lauciņa *ATPAKAĻ*, spēlētājs dodas vienu lauciņu atpakaļ, taču uzdevums nav jāveic.

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finišu.

