

Kā lasīt un rakstīt spēles instrukciju?

1. Lasi spēles “Burti un vārdi” instrukciju!

Burti un vārdi

Spēles dalībnieki

Divi vai vairāki spēlētāji.

Kur var spēlēt šo spēli?

To ieteicams spēlēt telpās.

Pirms spēles

Nepieciešama iepriekš sagatavota lapa, uz kuras uzzīmēta tabula (skat. piemēru), rakstāmais un hronometrs. Ailīšu nosaukumus var mainīt pēc spēlētāju kopīgas vienošanās.

Tabulas piemērs

Burts	Valsts	Pilsēta	Upe	Ezers	Cilvēka vārds	Dzīvnieks	Augs	Ēdiens	Profesija	Punkti
L	Latvija	Ludza	Lielupe	Lubāns	Leons	lācis	lilija	lavašs	lietvedis	

1. Spēlētāji vienojas, cik ilgs laiks tiks dots tabulas aizpildīšanai, un izvēlas kādu, kurš ar hronometru kontrolēs laiku.

2. Spēles dalībnieki sarunā, kā izvēlēsies burtus, ar kuriem sāksies vārdi.

Varianti:

- kāds no dalībniekiem klusu pie sevis skaita alfabētu. Cits dalībnieks saka: “Stop!” Kurš burts tobrīd tiek nosaukts, ar to arī sākas vārdi;
- kāds no dalībniekiem izvelk burta kartīti no burtu komplekta.

3. Spēlētāji iepazīstas ar piedāvātajiem vērtēšanas kritērijiem vai kopīgi vienojas par citiem kritērijiem.

- Par katru vārdu, kurš atbilst nosacījumiem, bet ir vēl kādam spēles dalībniekam, spēlētājs saņem vienu punktu.
- Par katru vārdu, kurš atbilst nosacījumiem un kura nav nevienam citam spēles dalībniekam, spēlētājs saņem divus punktus.
- Spēlētājs saņem 0 punktu, ja vārds nav uzrakstīts vai ir uzrakstīts nepareizi.
- Vārdu pareizrakstību ieteicams pārbaudīt vārdnīcā!

Spēles norise

1. Izvēlas burtu.
2. Pēc sākuma signāla sāk rakstīt vārdus ar izvēlēto burtu.
3. Pēc beigu signāla samainās ar lapām tā, lai nevienam nav jālabo savs darbs.
4. Pēc kārtas lasa vārdus, salīdzina tos.
5. Skaita punktus, ieraksta pēdējā ailē.
6. Dalībnieki saņem atpakaļ savas lapas un turpina spēli, rakstot vārdus ar citu burtu.
7. Izvēlas tik burtu, cik vien vēlas.
8. Spēles beigās nosaka spēles uzvarētāju: uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk punktu.

• Secini un uzraksti!

1. Kāds ir instrukcijas virsraksts?

2. Kādi apakšvirsraksti tiek lietoti instrukcijā?

3. Cik spēlētāju var spēlēt šo spēli?

4. Kā jāsagatavojas spēlei?

5. Vai instrukcijā, tavuprāt, ir lieka informācija? Ja ir, tad kāda?

6. Kāpēc ir nepieciešama spēles instrukcija?

7. Uzraksti, kam tu pievērs uzmanību, kad lasi jaunas spēles instrukciju!

- Salīdzini savas atbildes ar citu klasesbiedru domām par to, kāpēc ir nepieciešama spēles instrukcija!

- Strādāji pāri! Uzrakstiet secinājumus!

Spēles instrukcija ir nepieciešama, lai _____

2. Lasi spēles “Ceļojums valodas pasaulē” instrukciju un pēc tās parauga uzraksti kādas tev zināmas vai, piemēram, interneta vietnē <http://www.brain-games.com/lv/noteikumi/> pieejamas spēles instrukciju!

	Piemērs
Spēles nosaukums	“Ceļojums valodas pasaulē”
Kur var spēlēt?	Telpās
Dalībnieku skaits	2–5
Nepieciešamie materiāli	Izveidotā spēles pamatne ar izkrāsotajiem lauciņiem. Uzdevumu kartītes. Spēļu kauliņi (var izmantot pogas, nelielus krāsainus akmentiņus utt.). Metamais kauliņš.

	Piemērs
Spēles izveide	Vispirms uz A3 formāta lapas uzzīmē ceļu, pa kuru spēlētājam būs “jāiet” uz priekšu ar spēļu kauliņiem. Ceļu vari zīmēt kā lielu apli vai kā čūskeveida līniju. Sadali spēles laukumu nelielos lauciņos, sanumurē tos. Atzīmē starta un finiša lauciņu. Izvēlies 3 krāsu zīmuļus un secīgi iekrāso visus lauciņus (piemēram, dzeltens, sarkans, zils, dzeltens, sarkans, zils...). Izveido 3 krāsu uzdevumu kartītes par dažādiem tematiem. Piemērs: 1. Sinonīmi. Pasaki vārda <i>dēstīt</i> sinonīmu! (<i>stādīt</i>) Pasaki vārdu <i>dūraiņi</i>, <i>pirkstaiņi</i> sinonīmu! (<i>cimdi</i>) Kā tu vienā vārdā pateiksi, kas ir pretinieka pārspēšana? (<i>uzvara</i>) 2. Autori. Kas ir lugas “Zelta zirgs” autors? (<i>Rainis</i>) “Krāsaino pasaku” autors. (<i>Imants Ziedonis</i>) Garstāsts bērniem, kuru 1991. gadā uzrakstījusi Andra Neiburga. (<i>“Stāsts par Tilli un suņu vīru”</i>) 3. Vārdu pareizrakstība. Pasaki, kāds burts rakstāms svītriņas vietā! C _ nīties (<i>ī</i>) Utt.
Kurš sāk spēli?	Kurš pirmais ar metamo kauliņu uzmet 6.
Ko darīt, ja nevar atbildēt uz jautājumu?	Vienoties ar spēlētājiem un dot noteiktu laiku, lai varētu sameklēt atbildi kādā no pieejamajiem informācijas avotiem (pierakstu kladē, grāmatā, internetā utt.). Ja tomēr arī tad nevar atbildēt uz jautājumu, tad spēles vadītājs pasaka pareizo atbildi, bet spēlētājs izlaiž nākamo gājienu.
Kurš uzvar?	Uzvar tas, kurš pirmais nokļuvis finiša lauciņā.
Kā spēlēt?	1. Kopā ar citiem spēlētājiem izvēlies spēles vadītāju, kurš lasīs jautājumus no tādas krāsas kartītes, uz kuras atrodas spēlētāja spēļu kauliņš (kartītes no katras krāsas kaudzītes var ņemt jauktā secībā). 2. Sāc spēli, ja ar metamo kauliņu esi uzmetis/uzmetusi 6. 3. Ej uz priekšu tik lauciņu, cik rāda metamais kauliņš. 4. Nonākot uz krāsainā lauciņa, veic uzdevumu, kas uzrakstīts uz attiecīgās krāsas kartītes.

Spēles nosaukums	
Kur var spēlēt?	
Dalībnieku skaits	
Nepieciešamie materiāli	
Kā spēlēt?	
Svarīgi!	

Ideja projektam

- **Kopā ar klasesbiedriem izstrādājat projektu “Spēle”!**
 1. Grupās veidojiet galda spēli, kuru varētu spēlēt sākumskolas skolēni!
 2. Uzrakstiet spēles instrukciju!
 3. Klasē veidojiet spēļu izstādi un reklamējiet savu spēli pārējiem klasesbiedriem!
 4. Iemāciet spēlēt šo spēli sākumskolas skolēniem!