

## JĒDZIENI UN ATMIŅAS SPĒLE TEMATOS ŠŪŠANA 4.-8. KL. GRUPĀS

### **Mērķis**

Tematos šūšana spēle ar kartiņu komplektu palīdzēs apgūt dažādus terminus un atpazīt tos attēlos.

### **Uzdevumi**

1. Ar kartiņu palīdzību apgūt terminus šūšanā un piemeklēt vajadzīgo attēlu.
2. Apgūt atmiņas spēles noteikumus.
3. Veicināt uzmanības, atmiņas, attapības veidošanos.

### **Spēles lietošanas noteikumi**

Spēles varianti:

- Samaisiet visas kartiņas un nolieciet tās uz galda bez attēliem uz augšu. Pirmais spēlētājs sāk spēli, apgriežot otrādi divas kartiņas. Ja apgrieztā attēls sakrīt ar otras kartiņas atbilstošo nosaukumu, spēlētājs patur sev šo pāri un apgriež otrādi vēl divas kartiņas. Tā turpinās, kamēr divas apgrieztās kartiņas nesastāda vienādu attēla un apraksta pāri. Tad šīs dažādās kartiņas tiek apgrieztas atpakaļ, un spēli turpina nākošais spēlētājs. Kartiņu nosaukšana, kad tās tiek apgrieztas otrādi, palīdz iegaumēt to atrašanās vietu. Spēle beidzas, kad no galda ir noņemts pēdējais pāris. Spēlētājs, kuram ir visvairāk pāru, ir uzvarētājs.
- Ātra reakcija. Samaisām visas kartiņas un noliekam tās bez attēliem uz augšu. Pirmais spēlētājs paņem vienu kartiņu un noliek to ar apakšējo attēlu uz augšu. Nākošais spēlētājs dara to pašu, un spēle turpinās šādā veidā, kamēr kādas no apgrieztajām kartiņām sastāda attēla un nosaukuma pāri. Tās paņem sev spēlētājs, kurš pirmais šo pāri ieraudzījis un nosaucis attēlu. Tālāk spēle turpinās tāpat. Spēle ir beigusies, kad uz galda neapgrieztas ir palikušas tikai divas kartiņas. Spēlētājs ar lielāko pāru skaitu ir uzvarējis.