

PURVA LAIPAS ATKLĀJĒJS



SAUDZĒSIM MITRĀJUS KOPĀ! PIEVIENOJIES!
IGAUNIJAS – LATVIJAS SADARBĪBAS PROJEKTS „ATPAKAĻ DABĀ”



**Atbalstījusi
Eiropas
Savienība**



SPĒLES MĒRKIS: Spēlētāji iepazīsies ar vienu no Latvijas mitrāju veidiem – purvu – un iegūs priekšstatu par augu un dzīvnieku daudzveidību purvā, to izplatību un purva nozīmi cilvēka dzīvē. Spēles gaitā ir iespēja iepazīties ar uzvedības noteikumiem – ar to, ko drīkst un ko nedrīkst darīt dabas liegumā. Spēle attīsta redzes uztveri un koncentrēšanās spējas.

**SPĒLĒTĀJU
VECUMS:** No 8 gadiem.

DALĪBNIEKI: 1 līdz 3 dalībnieki vai 1 līdz 3 komandas un spēles vadītājs.

SPĒLES NOTEIKUMI: Spēles vadītājs organizē spēlēs norisi, seko spēles gaitai, kontrolē laiku un skaita iegūtos punktus. Spēli sāk no pozīcijas STARTS. Katrs spēles dalībnieks izlozē pieturas numuru, ar kuru sākt spēli. Spēle sastāv no 3 pieturām. Spēlētājs katrā pieturā veic 1 uzdevumu. Kad paveikts uzdevums, spēlētājs pārvietojas uz nākamo pieturu bultiņas virzienā. Katra uzdevumu izpildes laiks ir 5 minūtes.

1. pietura. Spēlētājam jānovieto kartiņas (kopā 22 kartiņas) ar apgalvojumiem par uzvedību un ar apgalvojumiem par rīcību dabas liegumā pie DRĪKST vai NEDRĪKST.
2. pietura. Jāsameklē dzīvnieka aprakstam (15 kartiņas) atbilstošu dzīvnieka attēla kartiņu.
3. pietura. Jāsameklē auga aprakstam (15 kartiņas) atbilstošo attēla auga kartiņu.

Spēles vadītājs uzņem laiku – dod signālu sākt un beigt uzdevumu.

Pēc uzdevuma izpildes spēles vadītājs saskaita katra spēlētāja iegūtos punktus. Par katru pareizu atbildi spēlētājs saņem 1 punktu. Maksimāli iegūstamais punktu skaits ir 52 punkti:

1. pieturā – 22 punkti,
2. pieturā – 15 punkti,
3. pieturā – 15 punkti.

Ja atbilde nav pareiza, punkts netiek piešķirts. Pareizās atbildes pārbauda pēc kontroles lapām. Spēle beigusies, kad dalībnieki izpildījuši uzdevumus visās 3 pieturās. Spēles vadītājs apkopo iegūtos punktus. Uzvarētājs ir spēlētājs, kurš ieguvis vislielāko punktu skaitu.

SPĒLES KOMPLEKTĀĀ IETILPST:

- spēles „Purva laipas atklājējs” laukums;
- 22 kartiņas ar apgalvojumiem par uzvedību un rīcību purvā;
- 15 attēlu kartītes ar augu attēliem un 15 kartītes ar to aprakstiem;
- 15 attēlu kartītes ar dzīvnieku attēliem un 15 kartītes ar to aprakstiem;
- kontroles lapas ar pareizajām atbildēm;
- rezultātu pieraksta lapas.

SPĒLES AUTORI: KONSULTANTI: FOTOGRĀFIJU AUTORI: MĀKSLINIEKS NOFORMĒTĀJS: IZMANTOTĀ LITERATŪRA:

Jaunmārupes sākumskolas skolēni Monta Būbuce, Patrīcija Lipaja, Edvarts Indārs un Jānis Lejnietis
Zianida Spāde, Evija Drengere, Laura Buravcova, Anda Andrušaite, Meldra Langenfelde, Ilze Čakare
Arne Ader, Ilze Čakare, Daiga Segliņa, Mārtiņš Kalniņš, Voldemārs Spunģis, Ilze Dzalba, Velga Vītola
Daiga Segliņa, Marta Grinberga
Cenas tīrelis. Dabas liegums. Latvijas Dabas fonds, 2006.gads
Iepazīsimies. Purvs! Latvijas Dabas fonds, 2006.gads
Lipsbergs J., Kačālova O., Ozols G., Rūce I., Šulcs A.: Populārzinātniskā Latvijas Sarkanā grāmata: Dzīvnieki. Rīga: Zinātne, 1990.gads

SPĒLE IZVEIDOTA: Vides izziņas spēļu konkursa “Iepazīsti vidi!” un Latvijas – Igaunijas pārrobežu programmas projekta “Back to Nature” („Atpakaļ dabā”) ietvaros.

IZDEVĒJS: Gaujas nacionālā parka fonds, 2010.gads (1)
IESPIESTS: SIA „JELGAVAS TIPOGRĀFIJA”