LATVIJAS DĀRGUMI

Milzu grīdas spēle – mācību līdzeklis Latvijas iepazīšanai

Vai esi gatavs doties ceļojumā pa Latviju?

Šajā spēlē Latvija kļūst par lielu piedzīvojumu karti. Bērni meklē pilsētas, izseko upju ceļiem, atrod ezerus, iepazīst Latvijas simbolus un dodas pēc dažādiem Latvijas dārgumiem.

Nav nepieciešams jau iepriekš zināt pareizās atbildes. Bērni Latvijas ģeogrāfiju un dabu pakāpeniski atklāj spēlējot. Tai ir vairāki izmantošanas veidi, un grūtības pakāpe ir pielāgojama bērnu vecumposmam.

Pamatkomplekta sastāvs

Spēle sastāv no pamatkomplekta un papildkomplektiem padziļinātu zināšanu apguvei. Pamatkomplektā ietilpst:

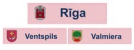

1,8x2,85m spēles pamatne – Latvijas karte


1 kartes leģenda

21 dārgumu žetons (7 veidi, katrs pa 3)


24 virziena bultiņas (4 krāsās, katrā krāsā 6)


40 krāsaini riņķīši (katrā krāsā 7 mazi un 3 lieli)



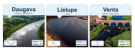
10 Latvijas valstspilsētu kartītes ar ģerboņiem



5 kultūrvēsturisko novadu kartītes ar ģerboņiem


5 valstu karogi un 5 valstu nosaukumu kartītes


10 ezeru kartītes ar to formām



4 upju attēlu kartītes un 4 upju nosaukumu kartītes



9 virsotņu (pauguru) kartītes ar nosaukumiem

3 jūras objektu nosaukumu kartītes


5 jūras krasta attēlu kartītes un 5 nosaukumu kartītes


9 Latvijas simbolu attēlu kartītes un 9 nosaukumu kartītes



8 Latvijas himnas rindu kartītes



2 kompasa kartītes un 8 debespušu kartītes


1 metamais kauliņš


Latvijas karodziņš uz koka statīva

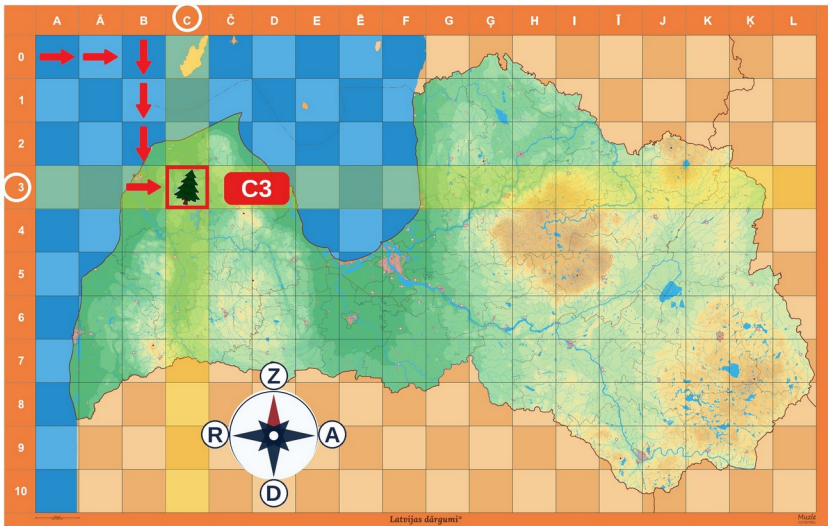

4 ceļotāju figūras


4 mājiņas (sarkana, zaļa, dzeltena, zila)

350 kartona jautājumu un uzdevumu kartītes

Sagatavošanās – spēles koordinātu sistēmas apgūšana

Lai varētu raiti un efektīvi darboties, vispirms ir jāapgūst kartes koordinātu sistēma un pārvietošanās pa karti. Atkarībā no bērnu vecuma un izpratnes atrašanās vietu var norādīt dažādos veidos, pakāpeniski pārejot no vienkāršāka veida uz sarežģītāku. Pārvietoties pa karti bērns var ar soļiem (1 solis = 1 lauciņš), ar kādu no figūrām/žetoniem vai ar robotu. *Jēdzieni – orientēšanās, koordinātas, rinda, kolonna, pa labi, pa kreisi, uz augšu, uz leju, debespuses.*



Piemērs: ceļš ar bultiņām no starta lauciņa A0 (→ → ↓ ↓ ↓ →) līdz egles žetonam lauciņā C3 – kolonnā C un rindā 3. Kompass palīdz noteikt debespuses.

Uzdevumi orientēšanās treniņam:

1) Strādājot ar mazākajiem, izmantojot bultiņas, māca jēdzienu – **pa labi, pa kreisi, uz augšu, uz leju**. Skolotājs saka virzienu, bērns kartē noliek bultiņu pareizajā virzienā, veidojot ceļu uz konkrētu lauciņu, ko skolotājs ieplānojis.

2) **Kolonnu apguve**: "Noliec žetonu (vai nostājies) C kolonnā, F kolonnā utt. *(var izmantot burtu kartītes)*!"

3) **Rindu apguve**: "Noliec žetonu (vai nostājies) rindā 3, rindā 6 utt. *(var izmantot ciparu kartītes)*!"

4) **Pilna koordināta**: Kad bērns ir apguvis kolonnas un rindas, tad saka pilnu koordināti – noliec žetonu (vai nostājies) uz C3, D5 utt. Ieteicams sākt ar mazākām koordinātām (alfabēta sākuma burti un mazākie cipari), tad pāriet uz lielākiem.

5) Rakstiskas norādes: skolotājs **uz lapas uzraksta bultiņu ceļu** ar virzienu, bērns iziet ceļu un galapunktā noliek žetonu. Piemēri: ↓↓↓→→ vai 4↓2→.

6) **Debespuses**: "Ej 4 soļus uz D, 2 uz austrumiem!". Kad apgūti 4 debespušu pamatvirzieni, pievieno papildu virzienus (DA, DR, ZA, ZR). Palīgā izmanto kompasa kartīti un debespušu kartītes.

Sagatavošanās – iepazīšanās ar Latvijas karti pašiem mazākajiem

Pirms darbošanās ar spēli bērniem, īpaši mazākajiem pirmsskolas bērniem, nepieciešams izprast kartes pamatelementus. Idejas uzdevumiem un aktivitātēm kartes pamatelementu apguvei:

1) Iziet Latvijas robežu, liekot pēdu pie pēdas;

2) Nostāties uz Latvijas teritorijas;

3) Atrast savu apdzīvoto vietu un nolikt tur mājiņu;

4) Nostāties uz jūras vai sauszemes;

5) Noskaidrot, kā kartē apzīmē pilsētas;

6) Iziet ar kājām ceļu no upes iztekas līdz ietekai;

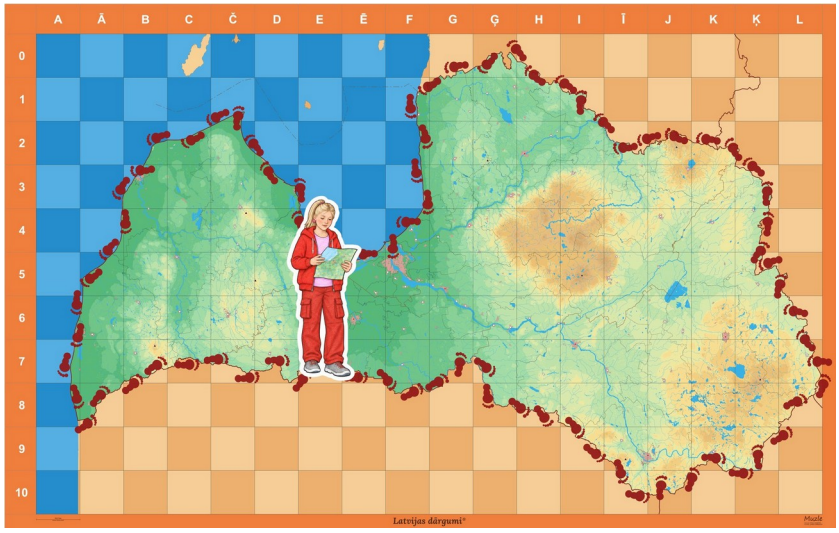
7) Izpētīt kartes leģendu;

8) Aiziet ciemos uz kādu no kaimiņvalstīm;

9) Noskaidrot, kas ir paugurs, un atrast pauguru apzīmējumus kartē;

10) Izpētīt kompasu un debespuses;

11) u. c.



Bērns iziet Latvijas robežu, liekot pēdu pie pēdas

Atrodam savu vietu kartē!

Bērni kopā atrod aptuveno vietu kartē un uzliek tur mājiņu.

Tad atrod lauciņa koordinātas. Piemēram, I6.

Ja bērni nezina atrašanās vietu kartē, pedagogs var pats nosaukt koordinātas un aicināt bērnu atrast pareizo lauciņu. Ja meklēšana ir grūta, var palīdzēt ar “silts–auksts”.

Kad mājas vieta ir atrasta, pedagogs kopā ar bērniem var salikt mājai tuvākos objektus – upes, ezerus utt., kā arī pārrunāt ar savu dzīvesvietu saistītās lietas.

Ja tiek izmantots Bee-Bot, mājiņa kļūst par robota **mājas bāzi**. No tās var sākties visi nākamie ceļojumi.

1. LATVIJAS DĀRGUMI – SPĒLE AR DĀRGUMU ŽETONIEM

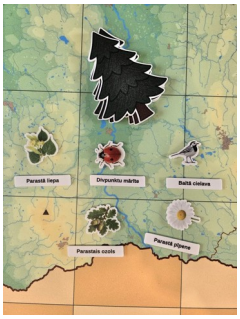
Uz lielās Latvijas kartes ir paslēpti dārgumi – egles, zivis, ūdens lāses, maizes klaipi, pilsētas, autobusi un spuldzītes. Spēlētāji dodas ekspedīcijā pa karti, mēģina sasniegt **dārgumu žetonus** un, nonākot pie tiem, atbild uz jautājumu vai izpilda uzdevumu. Ja atbilde ir pareiza – **dārgums ir tavs!**

Spēlētāji

Spēlē piedalās 2–4 bērni vai 2–4 komandas. Spēle piemērota pirmsskolas un sākumskolas bērniem. Spēli vada pedagogs: viņš nolasa jautājumus, palīdz, ja nepieciešams, un seko, lai tiktu ievēroti noteikumi. Grūtības pakāpi pedagogs pielāgo bērnu vecumam, izvēloties žetonu skaitu, jautājumus un noteikumu variantu.

Dārgumu žetoni un to tēmas

Komplektā ir 21 dārgumu žetons – 7 veidi, katrs pa 3. Katram žetona veidam ir sava jautājumu un uzdevumu tēma un savas kartītes, ko izmanto dārgumu izaicinājumos:



Mežs un daba
Jautājumi: Latvijas koki, augi, dzīvnieki, meži un daba.
Kartītes: liepa, ozols, pīpene, mārīte, cielava.



Jūra
Jautājumi: Baltijas jūra, Rīgas līcis, zivis un piekraste.
Kartītes: jūras nosaukumi, kuģis, kaija, kāpas, bāka, ronis, dzintars.



Upes un ezeri
Jautājumi: Latvijas upes, ezeri un ūdeņi.
Kartītes: 4 upes un 10 ezeri.



Lauksaimniecība un reljefs
Jautājumi: lauki, augi, raža, lauksaimniecība, augstienes un zemienes.
Kartītes: 9 virsotnes.



Pilsētas un vietas
Jautājumi: Latvijas pilsētas un vietas.
Kartītes: 10 valstspilsētas un 5 novadu ģerboņi.



Kaimiņvalstis
Jautājumi: kaimiņvalstis un ceļošana pāri robežām.
Kartītes: 4 kaimiņvalstu karogi un nosaukumi.



Pārsteigums!
Jautājumi: dažādas tēmas – šeit var notikt gandrīz jebkas!
Kartītes: Latvijas karogs, ģerbonis, Brīvības piemineklis, himna.

Spēles mērķis

Spēles mērķis – **iegūt pēc iespējas vairāk dārgumu žetonu**, ceļojot pa Latvijas karti un atbildot uz jautājumiem vai izpildot uzdevumus.

Spēles sagatavošana

1) **Spēles pamatnes sagatavošana.** Izklājiet spēles pamatni uz grīdas vietā, kur bērni var brīvi staigāt apkārt kartei. Blakus pamatnei izlieciet spēles kartītes – pilsētas, novadus, upes, ezerus, virsotnes, simbolus, karogus un jūras kartītes –, lai tās būtu ērti pieejamas. Pirms spēles paskaidrojiet bērniem karti, kompasu un kartes leģendu atbilstoši viņu vecumam un zināšanu līmenim: kur ir jūra, kur kaimiņvalstis, kā karte parāda upes, ezerus, pilsētas un augstienes un kur ir ziemeļi.



Spēles kartītes, izliktas blakus spēles pamatnei

2) **Jautājumu kartīšu sagatavošana.** Jautājumu un uzdevumu kartītes nolieciet sašķirotas pa tēmām pedagoga vai spēles vadītāja tuvumā. Pedagogs var iepriekš atlasīt tikai tos jautājumus, kas atbilst bērnu vecumam vai pašreizējai mācību tēmai.

3) **Dārgumu žetonu izvietošana.** Pedagogs (vai kāds no bērniem) izvieto žetonus dažādos kartes lauciņos – katrā lauciņā pa vienam žetonam. Žetonus liek tematiski piemērotās vietās:

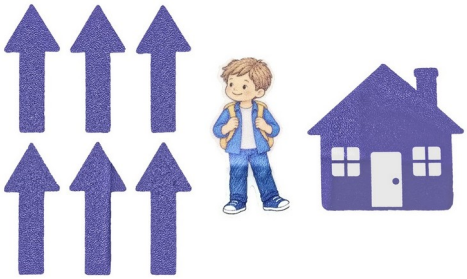
-  zivis — jūrā;
-  autobusus — uz kaimiņvalstu teritorijas;
- pārējos žetonus – uz Latvijas teritorijas.

Nav jāizmanto visi žetoni. Pirmajai spēlei pietiek ar 7–10 žetoniem, lai mērķi kartē būtu labi saskatāmi. Žetonus neliek starta lauciņos.

4) **Komandas un ceļotāji.** Spēli var pielāgot grupas līmenim un vajadzībām, spēlējot divos variantos:

A variants – pamatspēle, mierīgāka versija 2 komandām;

B variants – dinamiska spēles versija 2–4 komandām.



Zilās komandas komplekts

Spēlētāji sadalās divās (B variantā – arī vairāk) komandās. Katra komanda izvēlas savu krāsu – zaļu, zilu, dzeltenu vai sarkanu – un saņem savas krāsas komplektu.

Komandas komplektā ir:

• ceļotāja figūra;

• mājiņa;

• 6 bultiņas ceļa izlikšanai.

5) **Starta lauciņš.** Spēles A variantā katra komanda par starta lauciņu izvēlas lauciņu A10 vai L10. B variantā katra komanda par starta lauciņu izvēlas jebkuru brīvu lauciņu uz kartes. Starta lauciņā komanda novieto savas krāsas mājiņu un uz tās – ceļotāja figūru.

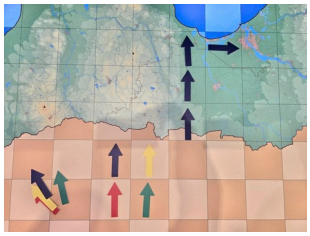
6) **Kurš sāk.** Spēli sāk jaunākais spēlētājs vai komanda, kura uzmet lielāko skaitli. Tālāk gājienus veic pēc kārtas pulksteņrādītāja virzienā.

Spēles gaita

Katrs gājiens notiek šādi:

1) **Met kauliņu un paņem bultiņas. A variantā** pirmā komanda met kauliņu un paņem rokās tik bultiņas, cik ir uzmestais skaits. **B variantā** skolotājs met kauliņu, un visas komandas paņem rokās tik bultiņas, cik ir uzmestais skaits. Atkarībā no bērnu skaita komandā katrs bērns var paņemt pa vienai bultiņai, vai arī bērni vienojas, kurš no viņiem izliks ceļu.

2) **Izliec ceļu ar bultiņām un pārvieto figūru.** Komanda uz kartes izliek tik savas krāsas bultiņu, cik uzmests – katrā lauciņā vienu, uz augšu, uz leju, pa labi vai pa kreisi. Virzienu ceļa laikā drīkst mainīt. Piemēram, uzmetot 4, ceļš var būt: ↑ ↑ ↑ →. **A variantā** bultiņas izliek komanda, kurai ir gājiens. **B variantā** bultiņas izliek visas komandas vienlaicīgi, un komanda, kura pirmā sasniedz žetonu, paceļ roku. **Abos variantos gājiena mērķis ir tikt līdz kādam no dārgumu žetoniem. Žetons ir sasniegts, ja pēdējā bultiņa ir nolikta blakus žetona lauciņam un pagriezta pret žetonu.**



Ar bultiņām izlikts ceļš: trīs lauciņi uz augšu un viens pa labi

3) **Sasniedz dārgumu.** Ja gājiena beigās figūra stāv blakus lauciņam ar žetonu (augšā, apakšā, pa labi vai pa kreisi no tā), komanda saņem dārguma izaicinājumu: pedagogs nolasa jautājumu vai uzdevumu no tās tēmas kartītēm, kas atbilst žetona simbolam. **A variantā** atbild komanda, kurai ir gājiens. **B variantā** atbild komanda, kura pirmā sasniedz žetonu. Ja dārgums šajā gājienā netika sasniegts, ceļotāja figūra paliek tur, kur beidzas izliktais ceļš, un nākamajā gājienā komanda turpina ceļu no turienes.

Svarīgi noteikumi:

- pa diagonāli iet nedrīkst;
- vienā gājienā nedrīkst atkārtoti ieiet lauciņā, kurā jau šajā gājienā būts;
- nedrīkst šķērsot lauciņu, kurā atrodas žetons, cita spēlētāja figūra vai mājiņa.

❗ **Svarīgi!** Jautājumu un uzdevumu kartītes ir domātas kā rosinājums un ideju avots. Pedagogs var uzdot arī savus jautājumus un uzdevumus, iekļaujot tajos mācību programmā apgūstamo vielu un pielāgojot tos bērnu vecumam un nodarbības tēmai. ❗

4) **Atbildi un iegūsti dārgumu.** Ja atbilde ir pareiza, komanda paņem žetonu un noliek to uz savas mājiņas, bet ceļotāja figūru noliek žetona vietā. Ja komanda nevar atbildēt, iespēju atbildēt saņem nākamā komanda pulksteņrādītāja virzienā. Ja atbild cita komanda, žetonu saņem tā komanda, kas atbildējusi, savukārt ceļotāja figūra paliek stāvēt uz lauciņa, kur bija novietota pēdējā bultiņa.

❗ **Svarīgi!** Ja spēlē mazāki bērni, ir būtiski, lai nezināšana nenozīmētu neveiksmi – tā ir iespēja uzzināt ko jaunu. Tādā gadījumā iespēju atbildēt nākamajai komandai var nedot, bet palīdzēt pašai komandai: pedagogs vispirms dod mazu pavedienu; ja bērni joprojām nezina, pedagogs piedāvā divus atbilžu variantus; ja arī tad atbilde nav skaidra, drīkst palīdzēt pārējie spēlētāji. ❗

Papildu gājiens. Dažās jautājumu un uzdevumu kartītēs kā balva par pareizu atbildi ir papildu gājiens. Komanda to veic uzreiz, ievērojot tos pašus noteikumus. Ja papildu gājienā komanda nonāk blakus citam žetonam, arī to var iegūt, atbildot uz nākamo jautājumu vai izpildot uzdevumu.

 **Ar robotu (Bee-Bot vai tml.).** Robots var kļūt par visas grupas kopīgo ceļotāju. Bērni ieprogrammē robota ceļu līdz dārgumam, un, sasniedzot blakus lauciņu, robots pagriežas pret žetonu.

Spēles variācijas – pielāgošana bērnu vecumam

Spēle nav jāspēlē vienādi visās grupās. Pedagogs to var padarīt vieglāku vai grūtāku atkarībā no bērnu vecuma, zināšanām un pieredzes ar karti. Pirmajās reizēs ieteicams sākt ar vieglāko variantu un, bērniem apgūstot noteikumus, pakāpeniski pievienot grūtākus elementus. Dažādus variantus var arī apvienot.

Vieglāks variants (pirmsskola, 4–6 gadi)

- pedagogs izvēlas vienkāršākos jautājumus vai uzdod savus, bērniem saprotamus jautājumus;
- spēlē vienā komandā kā sadarbības spēli, kurā visi kopā vāc dārgumus;
- ja bērns nezina atbildi, pedagogs dod pavedienu vai piedāvā divus atbilžu variantus.

Grūtāks variants (sākumskola, 7–10 gadi)

- jautājumi ir sarežģītāki, pedagogs var uzdot arī savus uzdevumus;

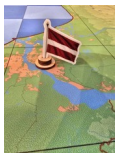
- spēli dažādos veidos ierobežo laikā, piemēram, nosaka konkrētu laiku atbildei uz jautājumu vai visai spēlei – uzvar komanda, kura noteiktā laikā savāc visvairāk dārgumu.

Spēles beigas un uzvarētājs

Spēle beidzas, kad savākti visi kartē izliktie žetoni vai beidzies pedagoga noteiktais laiks. Uzvar komanda, kura savākusi visvairāk dārgumu žetonu. Ja vairākām komandām žetonu skaits ir vienāds, tās uzvar kopā.

Sadarbības variants. Visas komandas spēlē kopā un tiecas uz kopīgu mērķi, piemēram, savākt pa vienam žetonam no katras tēmas. Pedagogs var izvirzīt arī citus mērķus pēc savas izvēles.

Uzvarētāja gods. Spēles noslēgumā uzvarētājs ar Latvijas karodziņu dodas uz Rīgu un uzstāda to galvaspilsētā – ekspedīcija pa Latviju ir veiksmīgi pabeigta!



2. LATVIJAS DĀRGUMI – AKTĪVA MĀCĪŠANĀS

Spēles mērķis

Spēles mērķis – **iegūt pēc iespējas vairāk dārgumu žetonu**, atbildot uz jautājumiem vai izpildot uzdevumus.

Spēlētāji

Spēlē 2 komandas.

Spēles sagatavošana

Izklājiet spēles pamatni uz grīdas vietā, kur bērni var brīvi staigāt apkārt kartei. Blakus pamatnei izlieciet spēles kartītes – pilsētas, novadus, upes, ezerus, virsotnes, simbolus, karogus un jūras kartītes –, lai tās būtu ērti pieejamas.

Jautājumu kartītes šoreiz nav vajadzīgas.

Dārgumu žetonus novieto „bankā” – kaudzītēs blakus kartei. Žetoni tiks piešķirti par pareizi izpildītiem uzdevumiem.

Komandai nepieciešama tikai mājiņa. Katra komanda savu mājiņu noliek blakus spēles laukumam – uz tās tiks krāti iegūtie žetoni.

Spēles gaita

Skolotājs dod uzdevumus abām komandām vienlaicīgi, maksimāli iesaistot visus bērnus un izmantojot spēles kartītes atbilstoši tematikai. **Žetonu saņem komanda, kas uzdevumu izpildījusi pareizāk. Ja abas komandas to izpildījušas vienlīdz pareizi, vērtē ātrumu.**

Lai iegūtu konkrētas tēmas dārgumu žetonu, komandai jāizpilda uzdevums par attiecīgo tēmu. Šajā spēles versijā aprakstītie uzdevumi ir rosinoši piemēri – pedagogs tos var brīvi mainīt, papildināt un pielāgot bērnu vecumam un nodarbības tēmai.

Lai iegūtu pilsētu žetonu:

1) **Pilsētas kartē.** Skolotājs katrai komandai iedod vienādu skaitu pilsētu kartīšu. Pēc signāla katra komanda cenšas pilsētām atrast īsto vietu kartē.

2) **Novadi uz laiku.** Komandai iedod vēsturisko novadu kartītes. Pēc signāla komanda tās saliek pareizajās vietās, bet skolotājs uzņem laiku ar taimeri. Skolotājs piefiksē rezultātu, bet nesaka pareizās atbildes. Pēc tam to pašu uzdevumu veic otra komanda.

3) **Valstspilsētu koordinātas.** Skolotājs nosauc pilsētu, un komanda, kura zina atbildi, paceļ roku un nosauc tās koordinātas. Tā turpina, līdz nosauktas visas valstspilsētas.

Lai iegūtu upju un ezeru žetonus:

1) **Ezeru formas.** Katra komanda saņem 5 ezeru kartītes, kas pēc iespējas ātrāk jāsaliek uz kartes pēc ezera formas. Pēc tam skolotājs apgriež visas ezeru kartītes otrādi. Komandas nosauc pēc iespējas vairāk ezeru, norādot to atrašanās vietu. Tiklīdz komanda nosauc ezeru, kartīti apgriež atpakaļ, lai pārbaudītu, vai atbilde ir pareiza.

2) **Upju attēli un nosaukumi.** Katra komanda saņem 2 upju attēlu kartītes un noliek tās pie atbilstošās upes tecējuma līnijas kartē. Komanda atrod arī atbilstošos upju nosaukumus un pieliek tos pie savām upēm.

3) **Upes un ezeri no galvas.** Katra komanda no galvas cenšas nosaukt pēc iespējas vairāk upju un ezeru, minot arī vismaz vienu koordinātu – lauciņu, kuram cauri tek nosauktā upe vai kurā atrodas nosauktais ezers.

Lai iegūtu lauksaimniecības un reljefa žetonus:

1) **Pauguri uz laiku.** Katra komanda pēc kārtas pēc iespējas ātrāk saliek kartē visas virsotņu (pauguru) kartītes, bet skolotājs uzņem laiku ar taimeri.

2) **Atceries pauguru!** Visas virsotņu kartītes ir saliktas kartē. Skolotājs tās apgriež otrādi, un komandas mēģina atcerēties katra paugura nosaukumu. Atbildes pārbauda, apgriežot kartītes ar uzrakstu uz augšu.

3) **Paugurs pēc koordinātas.** Skolotājs nosauc koordinātu, un komandas nosauc paugura nosaukumu, kas atrodas šajā lauciņā.

Lai iegūtu kaimiņvalstu žetonus:

1) **Karogi un nosaukumi.** Katra komanda, skolotājam uzņemot laiku ar taimeri, saliek kartē kaimiņvalstu karogus un nosaukumus.

2) **Karogu krāsas.** Karogi nav redzami. Komandas nosauc visu kaimiņvalstu karogu krāsas pareizā secībā.

3) **Garākā robeža.** Komandas saliek kaimiņvalstu karogus secībā pēc tā, cik gara ir katras valsts robeža ar Latviju.

Lai iegūtu pārsteiguma žetonus:

1) **Latvijas himna.** Skolotājs uzņem laiku, un komanda saliek Latvijas himnas rindu kartītes pareizā secībā.

2) **Latvijas simboli.** Katra komanda, skolotājam uzņemot laiku, savieto visas simbolu attēlu kartītes ar to nosaukumiem.

3) **Debespuses.** Skolotājs iedod komandai kompasa apli un debespušu kartītes atsevišķi, un komanda saliek debespuses.

3. LATVIJAS DĀRGUMI – CITI IZMANTOŠANAS VEIDI

Latvijas dārgumi ir ne tikai spēle, bet arī **daudzpusīgs mācību līdzeklis**. Lielā grīdas karte ļauj Latvijas ģeogrāfiju, dabu un kultūru izzināt ar kustību, pieskārienu un sarunu – bērni pa karti staigā, meklē, liek un salīdzina, un zināšanas veidojas caur pašu pieredzi.

Papildkomplekti. Spēlei ir pieejami vairāki **papildkomplekti** padziļinātai tēmu apguvei – piemēram, par Latvijas upēm, pilsētām, novadiem, dabu un citām tēmām. Tie paplašina pamatkomplektu ar jaunām kartītēm, uzdevumiem un jautājumiem, ļaujot ar to pašu karti strādāt arvien plašāk un dziļāk.

Pedagogs pats izvēlas, kuras kartītes un detaļas izmantot, un **pielāgo darbošanos savas nodarbības vai stundas tēmai**, mācību saturam un bērnu vecumam. Karte var kļūt par sākumu sarunai par dzimto pusi, palīgu ģeogrāfijas un dabaszinību tēmās, pamatu matemātikas uzdevumiem ar virzieniem un koordinātām vai vietu, kur iepazīt Latvijas simbolus pirms valsts svētkiem.

Vienā reizē nav jāizmanto visas kartītes. Tieši otrādi — pirmsskolā interesantāk ir vienu dienu doties **pilsētu ekspedīcijā**, atrast savu vietu kartē, citu dienu kļūt par **upju pētniekiem**, bet vēl citā reizē meklēt **Latvijas simbolus**. Tādējādi bērni apgūst Latvijas karti un svarīgākos objektus.

Kartītes var izlikt ar rokām, aizvest līdz tām Bee-Bot robotu, meklēt pēc koordinātām, minēt pēc apraksta vai pārvērst tās par maziem izaicinājumiem.

A) Pilsētu detektīvi

Izvēlieties pilsētu kartītes. Sākumā izmantojiet tikai dažas lielākās vai bērniem pazīstamākās pilsētas. Kad tās jau apgūtas, pievienojiet pārējās. Bērns atrod pareizo vietu kartē un uzliek pilsētas nosaukuma kartīti. Pēc tam var darboties ar norādēm, piemēram, pilsēta, kas atrodas pie jūras, pilsēta, kura atrodas Latgalē utt.

B) Upju pētnieki

Izvēlieties upju nosaukumu kartītes. Bērni vispirms sameklē upi kartē. Pēc tam var:

- izsekot tās tecējumam ar pirkstu;
- izbraukt gar upi ar Bee-Bot;
- izlikt upes ceļu ar zilu aukliņu;

- pievienot upes nosaukumu;
- sameklēt vietu, kur upe sākas un kur tā beidzas;
- pievienot upju attēlu kartītes;
- mācīties un izlikt jēdzienus: **ieteka, izteka, labais krasts un kreisais krasts**.

C) Ezeru formas detektīvi

Ezeru kartītēs redzamas ezeru formas. Bērns lasa nosaukumu (ja māk lasīt), apskata ezera kontūru un mēģina atrast līdzīgu formu lielajā kartē.

D) Pauguru ekspedīcija

Izvēlieties virsotņu kartītes. Izrunā par to, kā atšķiras paugurs no kalna, runā par augstienēm un zemienēm. Bērns izvēlas kartīti un meklē tās atrašanās vietu. Ja izmanto Bee-Bot, robots dodas "ekspedīcijā" līdz pauguram. Atklāj Latvijas augstākās vietas.

E) Latvijas novadu izaicinājums

Izvietojiet piecus kultūrvēsturiskos novadus pareizajās vietās. Darbošanos var padarīt kustīgāku, darbojoties ar žetoniem vai citām spēles kartītēm, piemēram, "novieto egli Kurzemē" utt.

F) Latvijas simbolu un himnas iepazīšana

Pedagogs kopā ar bērniem pēta, runā par Latvijas simboliem, himnu. Mācās himnas vārdus. Bērni saliek himnas rindu kartītes pareizā secībā un katram simbola attēlam atrod nosaukuma kartīti.

G) Kaimiņvalstu karogi

Bērni uzliek valstu karogus un nosaukumu kartītes uz Latvijas un kaimiņvalstu – Igaunijas, Krievijas, Baltkrievijas un Lietuvas – teritorijas kartē. Pārrunā, kurā pusē no Latvijas atrodas katra kaimiņvalsts, un salīdzina karogu krāsas.

H) Jūras krastā

Bērni kartē atrod Baltijas jūru, Rīgas jūras līci un Irbes šaurumu un uzliek to nosaukumu kartītes. Pēc tam pārrunā, ko var redzēt jūras krastā, un katram jūras piekrastes attēlam (bāka, kāpas, kaija, kuģis, ronis) atrod nosaukuma kartīti.

Lai katrs ceļojums pa karti kļūst par atklājumu, katrs jautājums – par prieku uzzināt, un katrs bērns ar lepnumu iepazīst savu zemi!